

КОНЦЕПЦІЇ І ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ МЕДИКІВ

Стефанко С.Л., Пахаренко Л.В.

Івано-Франківський національний медичний університет

КОНЦЕПЦИИ И ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ МЕДИКОВ

Стефанко С.Л., Пахаренко Л.В.

Ивано-Франковский национальный медицинский университет

CONCEPTIONS AND TECHNOLOGIES OF EDUCATION OF MEDICAL STUDENTS

Stefanko S.L., Pakharenko L.V.

Ivano-Frankivsk National Medical University

Резюме. Застосування технології інтерактивного навчання дозволяє викладачу зв'язати його навчальну діяльність і міжособистісне пізнавальне спілкування. У процесі діалогового навчання студенти вчаться критично мислити, зважувати думки, приймати продумані рішення, брати участь в дискусіях.

Ключові слова: заняття, інтерактивність, навчання.

Резюме. Применение технологии интерактивной учебы позволяет преподавателю связать его учебную деятельность и межличностное познавательное общение. В ходе диалоговой учебы студенты учатся критически мыслить, взвешивать мысли, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях.

Ключевые слова: занятия, интерактивность, обучение.

Summary. Application of technology of interactive study allows the teacher to connect his teaching activity and interpersonal informative dialogue. During dialogue study students learn to think critically, to analyse alternative ideas, to accept carefully thought out decisions and participate in discussions.

Key words: lesson, interactivity, education.

Освіта в Україні сьогодні не стоїть осторонь глобальних світових освітніх тенденцій. Дедалі більше використовуються науково-інформаційні технології, що, в свою чергу, приводить до розвитку людини, особистості, а з іншого боку, цей розвиток виявляється головним важелем подальшого поступу країни. Йдеться передусім про те, щоб формувати не лише носія знань, а й творчу особистість, здатну використовувати одержані знання для конкурентоспроможної діяльності у своїй професійній сфері [1, 6]. У процесі викладання в сучасних умовах неможливо дати студенту всі необхідні йому знання, вміння, навички, які б могли забезпечити ефективне функціонування спеціаліста протягом всього його продуктивного життя. І тому виникає нагальна, надзвичайно важлива проблема - навчити студента навчатись, самостійно та оперативно отримувати інформацію, використовувати її у повсякденній діяльності [2, 3].

Ефективність активних методів навчання базується на достовірних даних досліджень, згідно з якими в пам'яті людини закарбовується до 10% того, що читається, до 20% того, що чується, до 30% того, що бачиться, до 50% того, що бачиться і чується, до 70% того, що говориться і до 90% того, що говориться і робиться [3, 5].

Зростаючі матеріально-технічні потреби випереджають сьогодні процеси соціальної та психологічної зрілості людей, їх здатність до ведення діалогу, активного самопізнання і самовираження. У зв'язку з цим сьогодні змінюється характер і функції освіти: вона повинна не тільки передати знання, сформувані вміння, а й розвинути здатність до самостійного прийняття рішення, підготувати майбутніх фахівців до самостійних дій, навчити нести відповідальність за себе і свої вчинки [4, 6]. Якісно змінюється і характер взаємодії викладача і студентів. Студент стає не стільки об'єктом навчання, скільки суб'єктом цього процесу, а педагог - його організатором.

Здатність викладача розкрити внутрішні резерви студента, використовуючи у навчанні інтерактивні форми, може забезпечити конструктивні зміни в освітньому

процесі, допомогти молодій людині оцінити свої здібності та можливості, правильно визначити своє місце в житті і відкрити йому шляхи для повноцінної професійної кар'єри.

Що являють собою форми інтерактивного навчання? В даний час розроблено чимало форм групової роботи для навчання клінічним дисциплінам, наприклад акушерству. Найбільш відомі з них - "велике коло", "акваріум", "мозковий штурм", "дебати" [5]. Ці форми ефективні в тому випадку, якщо на занятті обговорюється якась проблема в цілому, про яку у студентів є початкові уявлення, отримані раніше на лекціях, на заняттях з інших дисциплін або з життєвого досвіду. Важливо, щоб рівень обговорюваної проблеми дозволяв перейти від широкої постановки проблеми до вузьких спеціальних питань.

У процесі навчання можна виділити як мінімум змістовну (чому навчати), процесуальну (як навчати), мотиваційну (як активізувати діяльність студентів) і організаційну (як структурувати діяльність викладача та студентів) сторони. Кожній з цих сторін відповідає ряд концепцій [1, 6].

Концепція і технологія інтерактивного навчання ґрунтуються на явищі інтеракції (від англ. interaction - взаємодія, вплив один на одного). У процесі навчання відбувається міжособистісне пізнавальне спілкування і взаємодія всіх його суб'єктів. Розвиток індивідуальності кожного студента і виховання його особистості відбувається в ситуаціях спілкування та взаємодії один з одним. Адекватною, з точки зору прихильників цієї концепції, і найбільш часто застосовуваною моделлю таких ситуацій є навчальна гра. Вона надає педагогу можливості, пов'язані з відтворенням результатів навчання (знань, умінь і навичок), тренуванням, їх застосуванням з урахуванням індивідуальних відмінностей, залученням до гри студентів з різними рівнями навченості. Разом з тим ігри втілюють можливості значного емоційно-особистісного впливу, формування комунікативних умінь і навичок. Тому застосування навчальних ігор сприяє розвитку індивідуальних і особистісних якостей студентів.

Під технологією інтерактивного навчання ми розуміємо

систему способів організації взаємодії педагога та студентів у формі навчальних ігор, що гарантує педагогічно ефективне пізнавальне спілкування, в результаті якого створюються умови для переживання учнями ситуації успіху в навчальній діяльності та взаємозбагачення їх мотиваційної, інтелектуальної, емоційної та інших сфер. У структурі процесу навчання із застосуванням технології інтерактивного навчання можна виділити наступні етапи:

1. Орієнтація. Етап підготовки учасників гри та експертів. Викладач пропонує режим роботи, розробляє разом зі студентами головні цілі та завдання заняття, формулює навчальну проблему. Далі він дає характеристику імітації та ігрових правил, огляд загального ходу гри і видає пакети матеріалів.

2. Підготовка до проведення. Це етап вивчення ситуації, інструкцій, установок й інших матеріалів. Викладач викладає сценарій, зупиняється на ігрових завданнях, правилах, ролях, ігрових процедурах, правилах підрахунку балів. Учні консультуються з викладачем, обговорюють зміст і процес гри.

3. Проведення гри. З моменту початку гри ніхто не має права втручатися і змінювати її хід. Тільки ведучий може коректувати дії учасників, якщо вони відхиляються від головної мети гри. Завдання викладача полягає у тому, щоб стежити за ігровими діями, надавати на прохання учасників допомогу в їх роботі.

4. Обговорення гри. Етап аналізу, обговорення та оцінки результатів гри. Викладач проводить обговорення, в ході якого учасники обмінюються думками, захищають свої позиції і рішення, роблять висновки і оцінюють результати.

Як приклад технології інтерактивного навчання, наведемо урок здоров'я. Методика проведення індивідуальних і групових уроків здоров'я з вагітними жінками та їх чоловіками розроблена, постійно вдосконалюється і використовується на кафедрі акушерства та гінекології. Основна частина підготовки таких уроків здійснюється в позаурочний час, як фрагмент самостійної роботи студентів-інтернів.

У процесі підготовки і проведення уроку студент систематизує і практично освоює теоретичні знання, набуває навички контакту з аудиторією, підтримуючи її увагу за рахунок гри - діалогу або питань - відповідей.

Виконання завдань з підготовки лекцій-посібників з аку-

шерства для майбутніх мам та їх чоловіків спонукають студентів до розумової активності, прояву творчого, дослідницького підходу до пошуку нових ідей. Під час роботи з вагітними жінками та їх чоловіками студенти реалізують себе як дорослі, самостійні люди, як фахівці, що володіють певним запасом професійних знань і мають досвід.

Творча робота студентів сприяє виникненню і активізації у них пізнавальної потреби в навчальному матеріалі, суб'єктивного відкриття нових узагальнених знань, необхідних для виконання практичних або теоретичних завдань, усунення прогалин і «білих плям» в досліджуваному матеріалі. Працюючи з пацієнтами у ролі викладачів, студенти відкривають та осягають специфіку професії.

Висновки

1. Застосування технології інтерактивного навчання дозволяє викладачу нав'язати його навчальну діяльність і міжособистісне пізнавальне спілкування.

2. У ході діалогового навчання студенти вчаться критично мислити, зважувати альтернативні думки, приймати продумані рішення, брати участь в дискусіях.

Література

1. Андрущенко В. Високі педагогічні технології / В. Андрущенко, В. Олексенко // Вища освіта України. - 2007. - №2. - С.70-76.
2. Ардаматский Н.А. Клиническое мышление, его воспитание и совершенствование / Н.А. Ардаматский. - Саратов: Приволж. книж. изд.-во, 1992. - 123с.
3. Белокопытов Ю. Активные методы обучения / Ю.Белокопытов, Г.Панасенко // Высшие образования в России. - 2004. - №4. - С. 167-169.
4. Буряк В. Формування у студентів критичного стилю мислення / В.Буряк // Вища школа. - 2007. - №3. - С. 21-30.
5. Корнеева Л.И. Интерактивные методы обучения / Л.И.Корнеева // Высшее образование в России. - 2004. - № 12. - С. 105-108.
6. Мілерян В.Є. Методичні основи підготовки та проведення практичних занять в медичних вузах (методичний посібник) / В.Є.Мілерян. - Київ: Хрещатик, 2004. - 80с.

Одержано 20.02.2012 року.