

ними та професійними якостями.

студентів до створення відеосюжетів із демонстрацією найбільш типових помилок у діяльності медичної сестри та визначенням шляхів їх розв'язання.

Перспективи подальших досліджень

Вивчення дисципліни потребує використання різноманітних методів активації та інтенсифікації практичного заняття шляхом проведення конкурсів, вікторин, залучення

Одержано 03.02.2014 року.

УДК 37.0.11.32+371.322+371.315+618.2|7+618.1

МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ РОЛЕВОЇ ГРИ ПРИ ВИВЧЕННІ ТЕМИ: “УЧАСТЬ У НАДАННІ НЕВІДКЛАДНОЇ МЕДИЧНОЇ ДОПОМОГИ НА ДОШПИТАЛЬНОМУ ЕТАПІ. ПСИХОЛОГІЧНИЙ ТА МОВНИЙ КОНТАКТ З ГІНЕКОЛОГІЧНИМИ ХВОРИМИ В ЖІНОЧІЙ КОНСУЛЬТАЦІЇ”

Л.В. Гінчицька

ДВНЗ «Івано-Франківський національний медичний університет»

МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ТЕМЫ: “УЧАСТИЕ В ОКАЗАНИИ НЕОТЛОЖНОЙ МЕДИЦИНСКОЙ ПОМОЩИ НА ДОГОСПИТАЛЬНОМ ЭТАПЕ. ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ И РЕЧЕВОЙ КОНТАКТ С ГИНЕКОЛОГИЧЕСКИМИ БОЛЬНЫМИ В ЖЕНСКОЙ КОНСУЛЬТАЦИИ”

Л.В. Гинчицька

ГВУЗ «Івано-Франковський національний медичинський університет»

METHODS OF USING OF A ROLE PLAY IN STUDYING THE TOPIC “PARTICIPATION IN EMERGENCY MEDICAL CARE IN THE PREHOSPITAL PHASE. PSYCHOLOGICAL AND VOICE CONTACT WITH GYNECOLOGICAL PATIENTS IN MATERNITY WELFARE CLINIC”

L.V. Hinchytska

Ivano-Frankivsk National Medical University

Резюме. Статтю присвячено розробці та теоретичному обґрунтуванню методики формування знань з акушерства та гінекології у студентів медичних вищих навчальних закладів засобами інтерактивних педагогічних технологій – ролевих ігор. На прикладі вивчення конкретної теми з невідкладної гінекологічної допомоги дошпитального етапу наведено структура гри, рольові функції, правила, критерії та технологія підсумкового оцінювання.

Ключові слова: акушерство, гінекологія, невідкладні стани, інтерактивні навчальні технології, рольова гра.

Резюме. Статью посвящено разработке и теоретическому обоснованию методики формулирования знаний с акушерства и гинекологии у студентов медицинских высших учебных заведений методами интерактивных педагогических технологий – ролевых игр. На примере изучения конкретной темы по неотложной гинекологической помощи догоспитального этапа наведена структура игры, ролевые функции, правила, критерии и технология итогового оценивания.

Ключевые слова: акушерство, гинекология, неотложные состояния, интерактивные учебные технологии, ролевая игра.

Abstract. The article is devoted to the development and theoretical argumentation of knowledge acquiring techniques of obstetrics and gynecology for students of medical higher education institutions by means of interactive teaching technologies, e.g. role-play. The structure of the play contains role functions, rules, standards and outcome assessment technologies. It is shown on the example of study of a particular topic of emergency gynecological care at the prehospital stage.

Key words: obstetrics, gynecology, emergency conditions, interactive learning technologies, role play.

Сучасна освітня ситуація вимагає нових технологій підготовки студентів до майбутньої професії, які б забезпечували творчу самореалізацію в соціокультурному просторі, розвивали теоретичний та емпіричний стиль мислення. Для розкриття творчих можливостей студентів, задоволення їх особистих та суспільних інтересів викладачу необхідно володіти методиками, які стимулюють конструктивно-критичне мислення, розвивають творчі здібності. Цим вимогам відповідають інтерактивні методи навчання. Вони захоплюють студентів, пробуджують у них інтерес і мотивацію, навчають самостійному захопленню і діям.

Найпоширенішою інтерактивною формою навчання, виховання та розвитку особистості є гра. Аналіз останніх досліджень і публікацій [2–4] дає можливість дійти висновку, що проблема застосування ігрових інтерактивних технологій у навчальному процесі ніколи не залишалась поза увагою науковців, які вивчали теоретичні та практичні (педагогічні, психологічні, соціально-психологічні, методологічні) аспекти цих технологій. Особливий інтерес у розрізі нашого дослідження мають ігрові технології у професійній освіті, де їх використовують як інтенсивні педагогічні технології у контексті сучасних інновацій у системі підготовки конку-

рентоздатного фахівця.

Теоретичні й методичні засади інтерактивної освіти, ефективність її впливу на формування особистості майбутнього фахівця аналізуються у працях І.В. Авдєєвої, М.В.Кларіна, О. Пометун, Л. Пироженко, О. Пехоти, Н.По-бірченко, Г. Селевка, С. О. Сисоєвої, Ю. П. Сидоренко, П.М.Щербаня та інших. [5]

До ігор, які використовують у навчанні та вихованні, відносять: ділові, рольові, дидактичні, імітаційно-моделюючі [7]. Ділова клінічна гра (ДКГ) – одна з провідних форм активного навчання у медичному вузі, яка, на думку Манолової Є.П. [1], дозволяє формувати у спеціаліста не лише професійні, але й комунікативні навички.

Огляд літератури показав широке застосування ігрових технологій для підготовки майбутніх лікарів при вивченні клінічних дисциплін студентами старших курсів, які вже усвідомлюють себе у майбутній професії. Використання рольової гри сприяє більш якісному глибшому засвоєнню студентами теоретичного матеріалу.

Об'єктом нашого дослідження є процес навчання акушерства та гінекології майбутніх лікарів засобами інтерактивних технологій.

Метою статті є розробка та теоретичне обґрунтування методики формування знань з акушерства та гінекології у студентів вищих медичних навчальних закладів засобами рольових ігор.

Актуальність нашого дослідження зумовлена необхідністю персоналізації навчального процесу та надання йому максимально практичного спрямування в умовах зростання інформаційного потоку в мультимедійну добу.

Анкетування студентів, огляд літературних джерел дають нам підстави твердити, що подекуди зміст навчальних дисциплін, які вивчаються у вищій школі, має характер, відчужений від особистості майбутнього фахівця, тобто є відстороненим від особистісно значущого, пережитого, набутого досвіду. Проблематичним видається також розуміння значущості цих знань для фахової діяльності та вміння їх використовувати

Невідкладні стани – стани, які загрожують життю і здоров'ю, а отже, вимагають на всіх етапах проведення термінових лікувальних заходів. Деякі гінекологічні захворювання вимагають надання невідкладної допомоги, оскільки зволікання може призвести до тяжких ускладнень і навіть смерті. Ми вважаємо, що саме у процесі навчальної гри відбувається включення студента в наукову модель професійної діяльності, що перетворює її в освітню імітаційну модель.

На думку Мельничук І.М. [2], студент входить у світ навчальної гри, як у життя: починає діяти, пізнаючи невидиму межу між реальністю та умовністю, засвоює оптимальні зразки професійних дій, продукує більш ефективні варіанти професійної діяльності, що допомагає йому в пошуку її сенсу і формуванні професійної компетентності. Таким чином, моделювання професійної діяльності в умовах рольових ігор надає можливість отримання практичних умінь і навичок ще до безпосередньої лікарської практики.

Рольове розігрування ситуації імітує реальність і надає студентам можливість діяти „наче насправді”. Кожна особа в рольовій грі має чітко усвідомлювати зміст, функції та місце своєї ролі у грі та загальну мету рольової гри.

Як приклад розглянемо використання рольової гри при проведенні практичного заняття «Участь у наданні невідкладної медичної допомоги на дошпитальному етапі. Психологічний та мовний контакт з гінекологічними хворими в умовах жіночої консультації» в межах курсу «Акушерство та гінекологія».

Ефективність використання рольових ігор, успіх їх проведення залежить не лише від вибору навчального матеріалу, а й від структури рольової гри та ґрунтовності попередньої підготовки. Структура гри передбачає реалізацію таких

основних *етапів*:

1. *Підготовка до проведення заняття в ігровій формі*, що містить визначення мети гри та її часового обмеження; установлення відповідності її змістового наповнення навчальній дисципліні і темі заняття; розробку власного чи адаптацію готового сценарію гри; похвилинне структурування етапів ігрової взаємодії (мотиваційного, діяльнісного, рефлексивного, контроль-оцінювального); забезпечення необхідним обладнанням та матеріалами; розробку чіткої покрокової інструкції для студентів – учасників ігрової взаємодії (мета, завдання, правила, ігрові дії, умови).

2. *Безпосереднє проведення гри*, яке передбачає діяльність студентів як вияв їхньої внутрішньої (психологічної), зовнішньої (фізичної) та соціальної (професійно спрямованої) активності. Діяльнісна активність регулюється усвідомленою метою і має такі ознаки, як: передбачення результату; усвідомлення можливості його досягнення; обґрунтоване планування своїх дій; вибір відповідних раціональних форм, методів, засобів та орієнтирів у міжособистісних відносинах; гармонізація внутрішньої і зовнішньої діяльності; оцінювання процесу та результатів своєї праці, що потребує вміння нормувати, урахувувати, контролювати, приймати оптимальні рішення, вирішувати загальні організаційні завдання (діагностувати, прогнозувати, стимулювати діяльність, підходити до неї комплексно, системно, цілісно) і надає змогу студентам перевірити доцільність діяльності та її співмірність поставленій меті.

3. *Аналітично-оцінювальний етап*, що передбачає рефлексію, узагальнення результатів гри, формулювання висновків, визначення *студентами* позитивних аспектів результативності гри для їхнього особистісного професійного зростання в майбутньому і встановлення *викладачами* недоліків, упущень, шляхів удосконалення ігрової взаємодії студентів для подальшого використання апробованої методики в майбутньому [2].

Для підготовки до заняття студентам пропонують об'єднатися у групи по троє у кожній. Далі пропонується список задач (апоплексія яєчника, позаматкова вагітність, мимовільний викидень і т.д.), що стосуються теми заняття. Кожна група вибирає одну задачу, яку повинна розіграти на наступному занятті. В межах кожної групи розподіляються ролі:

- пацієнт (розігрує симптоми, відповідає на запитання лікаря);
- медична сестра (проводить всі необхідні записи, вимірює температуру, тиск, пульс, виконує всі розпорядження лікаря щодо збору аналізів);
- лікар (проводить огляд, опитує хвору, дає розпорядження медсестрі, приймає рішення щодо методики лікування).

При безпосередньому проведенні гри студенти можуть використовувати будь-які допоміжні засоби – бланки, таблиці, інструменти, прилади. Але при цьому слід обов'язково дотримуватись правил гри:

- ставитись з повагою до всього, що робить ваш колега;
- не виходити за рамки відведеного часу;
- чітко дотримуватись своєї ролі;
- намагатись поставитись до своєї ролі як до реальної життєвої ситуації, в яку ви потрапили;
- не коментувати діяльність інших, перебуваючи у ролі;
- намагатись слухати партнерів та викладача;
- вийти з ролі по закінченню сценки;
- брати участь у її аналізі.

На третьому аналітично-оцінювальному етапі студенти, вийшовши з ролі, стають спостерігачами та оцінюють свою роботу та роботу своїх колег. Для цього студенти отримують анкети для самооцінювання та для оцінки інших.

Нижче наводимо форму анкети, яку ми використовували для оцінювання роботи студентів у невеликій групі

Таблиця 1. Анкета

Показники	Завжди	Звичайно	Іноді	Ніколи
Розуміння усіма учасниками групи своїх ролей та функцій				
Чи були надані відповіді на поставлені запитання, зроблені правильні пояснення?				
Чи вдалося Вам з'ясувати те, що було раніше незрозумілим?				
Допомога один одному у формуванні вмінь застосовувати на практиці знання з фізики				
Надання можливості усім взяти участь у обговоренні, прийнятті рішень та представленні результатів роботи групи				

Підписи членів групи: _____.

самими її членами (табл. 1). Члени групи могли ставити значок (наприклад, хрестик) у відповідній графі, оцінюючи роботу групи в цілому, або вписувати імена учасників групи у відповідні графи.

Оцінка роботи інших груп студентам, що уже вийшли з ролі і є спостерігачами

- Ваші колеги виконали поставлене завдання на ___ %;
- Ваші колеги продемонстрували на практиці застосування набутих навичок на ___ %;
- підготовлені вашими колегами унаочнення та презентації допомагали на ___ %;
- розігрування ролей було вдалим на ___ %;
- матеріал, поданий Вашими колегами, запам'ятався вам на ___ %.[6]

Самооцінювання є альтернативним методом, який має на меті розширення оцінювального поля, завдяки аналізу нових для себе умінь, навичок та знань, що формуються у процесі гри. Самооцінювання, попри його особистісну значущість, не гарантує об'єктивності оцінювальної процедури, тому оцінювання навчальних досягнень студентів у рольовій грі мало потрійний характер – крім двох вищеописаних методів здійснювалось також оцінювання викладачем. Для цього викладач пропонує тестове оцінювання по всіх задачах, які розглядались на занятті, і оцінка за заняття виставляється з розрахунку 30 % – самооцінка, 30% – оцінка колеґ, 40% – оцінка викладача.

Виставляючи підсумкову оцінку, викладач повинен показати студентам, що вони досягли мети заняття, відзначити найкращих за результатами самооцінювання та за його результатами, проаналізувати розбіжності в оцінках при їх наявності, стимулювати мотивацію до отримання знань.

Висновки

Дослідження підтвердили, що моделювання професійної діяльності в умовах рольових ігор надає можливість отримання практичних умінь і навичок, дозволяє, ще до безпосередньої лікарської практики, трансформувати знання,

отримані при вивченні клінічних дисциплін, у системний комплекс професійних професійно значущих компетентностей. Застосування рольових ігор при навчанні акушерства та гінекології майбутніми лікарями сприяє кращому засвоєнню теоретичного матеріалу, формує навички самоосвіти, спонукає студентів до колективної творчої роботи, розвиває ініціативність, самостійність, відповідальність, а також дає змогу студентам отримати власний життєвий досвід і поділитися ним з іншими.

Література

1. Манолова Є.П., Сршова І.Б., Воронов М.В. Ділова клінічна гра як спосіб активного засвоєння навичок професійної діяльності майбутнього лікаря./ Є.П. Манолова.// Український медичний альманах. . – 2004. – Том 7– № 3. – С. 84–85.
2. Мельничук І. М. Особливості застосування інтерактивних ігор у вищому навчальному закладі/ І. М. Мельничук // Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України. – 2010. – № 4. – С. 95–106.
3. Пометун О.І., Пироженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання./ О.І. Пометун – Київ. : 2003. – 192 с.
4. Стучинська Н.В. Вивчення дисципліни фізико-математичного циклу у медичних університетах: відбір змісту та структурування навчального матеріалу./ Н.В. Стучинська.// Молодь і ринок . – 2006. – № 4(19). – С. 38–45.
5. Стучинська Н.В. , Остапович Н.В. Методика використання рольової гри у курсі медичної та біологічної фізики / Н.В. Стучинська, Н.В.Остапович // Наукові записки. – Випуск 108. – Серія: Педагогічні науки. – Кіровоград: РВВ КДПУ ім. Винниченка. – 2012. – Частина 2. – 288 с. – С. 124–129.
6. Стучинська Н.В. Остапович Н.В. Оцінювання навчальних досягнень студентів при навчанні фізики засобами рольової гри / Н.В. Стучинська, Н.В.Остапович // Матеріали міжнародного форуму фахівців у галузі освітніх вимірювань. - Київ, 2012. – С.111-112.
7. Ягоднікова В.В. Інтерактивні форми і методи навчання // Інтерактивні вправи та ігри./ В.В. Ягоднікова – Харків: „Основа”, 2010. – С. 85-142.

Одержано 03.02.2014 року.