

УДК 378.1

КАРПОВА Марина Євгенівна,
аспірантка кафедри педагогіки та психології,
ПВНЗ «Дніпропетровський університет
імені Альфреда Нобеля»

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В НАВЧАННІ МАЙБУТНІХ ПЕДІАТРІВ

В статті наведені погляди науковців стосовно визначення сутності інтерактивних технологій; проведений аналіз інтерактивних технологій в навчанні майбутніх педіатрів. Доведена їх ефективність для підготовки висококваліфікованих та конкурентноспроможних фахівців-медиків та наведені закономірності їх використання. Автором обґрунтовано доцільність їх впровадження в процес навчання майбутніх педіатрів командній роботі.

Ключові слова: інтерактивні технології, майбутні педіатри, робота в команді.

Постановка проблеми. Нова стратегія МОЗ України «Національна стратегія реформування системи охорони здоров'я в Україні на період 2015-2020 роки» [1] визначила ключові кроки змін системи охорони здоров'я, висунула нові вимоги для підготовки майбутніх кваліфікованих та компетентних фахівців, що в свою чергу обумовило пошук та впровадження нових сучасних технологій навчання в медичну освіту — інтерактивних технологій.

Тривалий час у навчанні майбутніх лікарів, зокрема педіатрів, використовуються традиційні форми: лекції, що проходять у вигляді монологу викладача, семінарські та лабораторні заняття, якість яких зумовлена застарілою матеріально-технічною базою медичного ВНЗ, екзамен, заліки.

Розвиток сучасної медицини потребує переходу на компетентнісну основу організації підготовки майбутніх педіатрів. Виникає потреба у зміні технологій, форм і методів проведення занять, що допоможе у подальшій практичній діяльності лікарям розвивати свою професійну культуру та ефективно спілкуватися з хворими, колегами, керівниками лікувального закладу, середнім та молодшим медичним персоналом.

Зазначене зумовлює необхідність розробки і використання інтерактивних технологій навчання у процесі підготовки майбутніх педіатрів.

Аналіз попередніх досліджень свідчить, що теоретичні та практичні розробки в галузі застосування інтерактивних технологій у навчальному процесі належать Н. Волковій, В. Гузеєву, А. Гіну, В. Дяченко, О. Пометун, Л. Пироженко, В. Сластьоніну та іншим. У центрі уваги науковців перебувають питання щодо виявлення особливостей інтерактивних технологій навчання, доцільності їх використання у навчально-виховному процесі вищої школи (А. Алексюк, В. Беспалько, М. Кларин, О. Пехота, В. Сериков, С. Сисоева та ін.). Проте дане питання потребує подальшого дослідження.

Мета статті полягає в обґрунтуванні доцільності використання інтерактивних технологій навчання у процесі професійної підготовки майбутніх педіатрів.

Виклад основного матеріалу. Модернізація освіти України відбувається під впливом входження до Болонського процесу. Найважливішими питаннями цього процесу стало впровадження кредитно-модульної системи навчання, використання інформаційно-комунікаційних технологій, акцентування на самостійній роботі студентів та використання інновацій в діяльності викладацького складу ВНЗ.

Термін «інтерактивний» (від англ. «interact», де «inter» – взаємний і «act» – діяти) означає – здатний до взаємодії. Одні вчені визначають його як діалогове навчання: «Інтерактивний – означає здатність взаємодіяти чи знаходитись в режимі бесіди, діалогу з

чим-небудь (наприклад, комп'ютером) або ким-небудь (людиною). Отже, інтерактивне навчання – це перш за все діалогове навчання, в ході якого здійснюється взаємодія вчителя та учня» [2, с. 3]. Ми схилиємося до визначення, О. Пометун та Л. Пироженко: «Сутність інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умов постійної, активної взаємодії всіх учнів. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове навчання в співпраці)...» [3, с. 7].

Першими спробами інтерактивного навчання можна назвати діалоги Сократа з учнями (470-399 до н.е.), які з метою пошуку істини навчалися формулюванню правильних запитань і пошуку точної відповіді на них. Розвиток ідей інтерактивності був відображений у працях Арістотеля, Платона, Г. Галілея, які вважали інтеракцію основою буття і світогляду, розвитку пізнавальної та мисленнєвої активності людини. Термін «інтерактивна педагогіка» в другій половині ХХ століття запровадив німецький дослідник Г. Фріц [4, с. 13].

Аналізуючи думки дослідників, зазначимо, що інтерактивне навчання – різновид активного навчання; коли навчальний процес відбувається за умов постійної активної взаємодії всіх студентів та педагогів. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці), за якого всі суб'єкти педагогічного процесу є рівноправними, рівнозначними. Організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне розв'язання проблем. Використання інтерактивних технологій навчання є запорукою атмосфери співробітництва.

Інтерактивне навчання – це навчання, занурене в спілкування. Воно видозмінює форми навчання – транслюючи на діалогові, тобто включає обмін інформацією, заснованою на взаєморозумінні і взаємодії. В умовах спілкування активно протікають процеси самоконтролю, виразніше усвідомлюються «провали» і «сумнівні місця» (ті частини матеріалу, які ніхто з партнерів не може відтворити). У процесі спілкування відбувається виховання культури почуттів, емоцій, розвиток здатності до співчуття, співпереживання, здібностей управління своєю поведінкою, пізнати самого себе. Основною функцією викладача у процесі інтерактивного навчання є створення оптимальних умов для саморозвитку студента, розвитку його індивідуальності, суб'єктності та коригування цього процесу [5, с. 35].

Таким чином, інтерактивне навчання вирішує такі завдання:

- розвиток комунікативних навичок та вмінь, встановлення емоційних контактів;
- розвиває навчальні та наукові вміння (аналіз, синтез, постановка цілей);
- вирішує інформаційну задачу, оскільки забезпечує студентів необхідною інформацією, без якої неможливо реалізувати спільну діяльність;
- формує та розвиває навички роботи в команді на основі аналізу обставин і відповідної інформації.

На наш погляд, ефективними у навчанні майбутніх педіатрів є такі технології: ділові ігри; case-study; навчальні дискусії; тренінги; метод проектів.

У професійній освіті ділова гра – вид гри, у процесі якої в уявлених ситуаціях моделюється зміст професійної діяльності майбутніх фахівців [6, с. 140]. Використання ділових ігор у навчанні дає можливість моделювання обраного аспекту діяльності з урахуванням його просторово-часових характеристик, розуміння ролі кожного учасника. Ділова гра, на думку І. А. Добрянського та І. В. Демури, дозволяє в умовах високої активності «навчати слухати, обробляти й застосовувати отриману інформацію, сприймати й розуміти людину, її психологічний стан і мотиви поведінки, бути толерантним», що важливо для майбутніх педіатрів [7, с. 39]. Система правил, що регламентує ігрові дії, в подальшому доцільна для аналізу діяльності кожного учасника. У цьому процесі студенти навчаються правильно формувати свої думки, аргументувати та відстоювати власну думку та ін. Важливим є той факт, що в майбутніх педіатрів формуються навички професійного спілкування, вміння вислуховувати свого співрозмовника та приймати іншу точку зору, яка може докорінно не співпадати з власною. Вони також зможуть знаходити та відстоювати

власну точку зору; мати цілісну уяву про професійну діяльність; соціальний досвід та ін.

На нашу думку, перевагою ділових ігор, як методу інтерактивного навчання слід вважати спілкування учасників, наближене до реального життя, а також відпрацювання професійних навичок, виявлення рівня володіння навичками, рівня комунікативних навичок, особистісних якостей учасників.

Значне місце в навчанні майбутніх педіатрів займають інтерактивні технології, які допомагають формувати вміння самостійного вирішення проблеми, виявлення симптомів та синдромів, формулювання діагнозу та методів лікування хвороби, а також тренування поведінки при використанні вміння учасника та аналізуванні явищ у безпечних умовах.

Розглянемо технологію Case-study – метод кейсів (англ. – case-method, кейс – метод, кейс-стаді – метод конкретних ситуацій, метод ситуаційного аналізу) – технологія навчання, що використовує опис реальних ситуацій. Студенти повинні проаналізувати ситуацію, розібратися в суті проблеми, розібрати можливі рішення і вибрати кращі з них. Кейси базуються на реальному фактичному матеріалі або наближені до реальної ситуації. Даний метод є доцільним для вдосконалення вмінь та навичок майбутніх педіатрів з надання невідкладної медичної допомоги дитині. Для вирішення цього питання студенти відпрацьовують як практичні навички надання допомоги так й елементи ефективної комунікації – «правила групового рішення». Запропоновані нами «Правила групового рішення» це:

1. *Правило експертної оцінки* (після визначення списку найбільш прийнятних альтернатив рішення вибирає один з найкомпетентніших членів групи).

2. *Правило усереднення думки* (кожен член групи складає рейтинг найпридатніших альтернатив, після чого обчислюються бали і приймається рішення відповідно до того, яка з альтернатив набрала більше балів).

3. *Правило більшості* (учасники групи голосують за кожну з альтернатив; приймається та , яка отримала більше голосів).

4. *Правило одностайного рішення* (обговорення альтернатив відбувається доти, поки група не прийме одностайного рішення щодо одного з них).

5. *Правило консенсусу* (рішення приймається, навіть якщо не всі учасники групи з ним згодні, але всі готові його підтримати).

6. *Правило досягнення істини* (приймається те рішення, яке логічно довели один або кілька членів групи і решта з доказом згодна) [8, с. 135]

Впровадження ігрових технологій в медичну освіту відкриває можливість поринути в систему навчальних цілей, завдань, проблем, проектів, формування цінностей професійної реалізації та розвитку особистості через спеціально збудовану ігрову реальність.

Для навчання майбутніх педіатрів нами були розроблені ігрові інтерактивні вправи за допомогою інтернет-сервісу мультимедійних дидактичних вправ LearningApps.org. Сервіс Learningapps є додатком Web 2.0 для підтримки освітніх процесів у навчальних закладах. Конструктор Learningapps призначений для розробки, зберігання інтерактивних завдань, за допомогою яких можна перевіряти свої знання в ігровій формі, що сприяє формуванню пізнавального інтересу.

Для формування навичок командної роботи нами було розроблено інтерактивне завдання «Рольова структура команди» з використанням шаблону «ЗНАЙДИ ПАРУ». У цьому завданні до кожної з ролей потрібно добрати певні особливості в назві та змісті (рис.1).

Інший шаблон який ми використали для створення вправи з навчання командній роботі це – «ПАЗЛ». З допомогою цього шаблону розроблені завдання «Команда» та «Експертна оцінка команди» (рис. 2; 3).

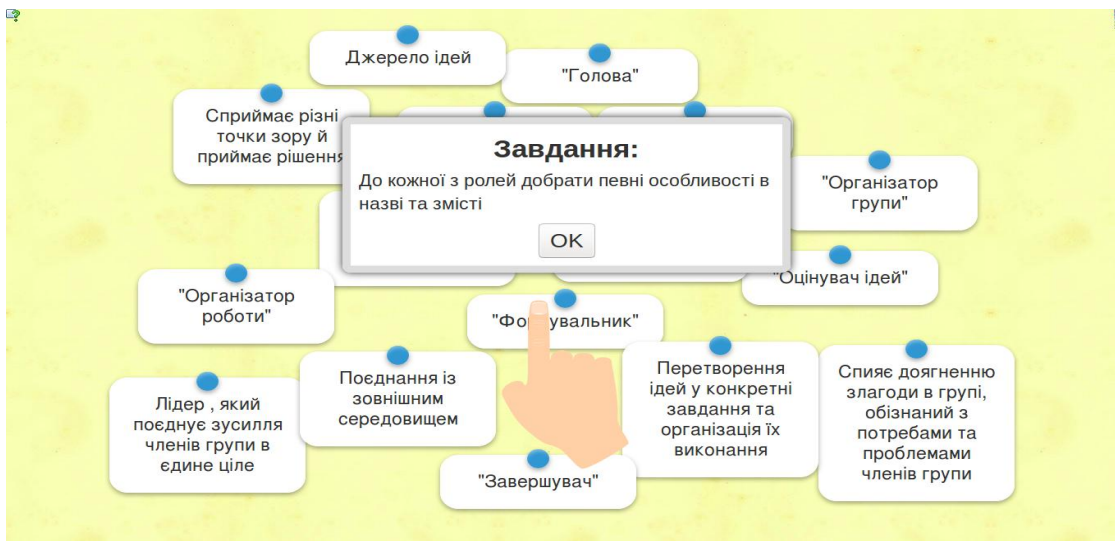


Рис. 1 «Рольова структура команди»



Рис. 2 «Команда»

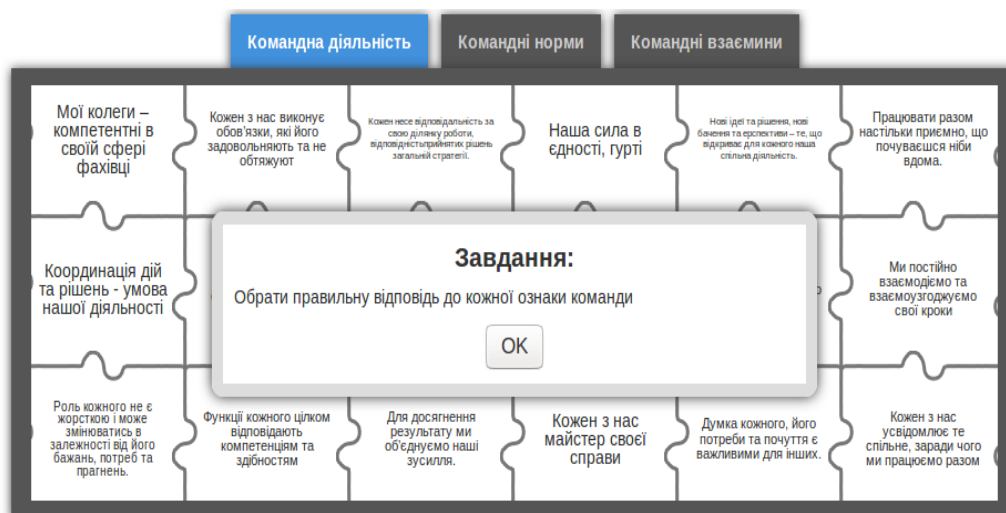


Рис. 3 «Експертна оцінка команди»

У процесі навчання педіатрів ураховано закономірності використання інтерактивних технологій, розроблені О. Січкарук [9]: поглиблення мотивації навчання, поступовість введення інтерактивних методів у процес навчання (від простих до найскладніших), сукупність інтерактивних методів з іншими методами формування знань, із активною самостійною роботою студентів, використання інтерактивних методів повинно складати певну систему, технологію, яка має адекватну логіку впровадження, алгоритм підвищення складності; принцип актуальності знань і зв'язку їх із сучасним соціально-економічним життям країни та світу; ефективно впровадження інтерактивних технологій прямо залежить від ступеня володіння ними викладачем; наявність відносин партнерства між викладачем і студентами, відсутність авторитарного нав'язування власної думки, позиції з боку викладача [9, с. 21]. Зазначені закономірності вважаємо за потрібне ураховувати під час використання інтерактивних технологій у процесі фахової підготовки майбутніх педіатрів.

Висновки і перспективи подальших досліджень. На підставі аналізу підходів науковців до визначення сутності інтерактивних технологій обґрунтовано доцільність їх впровадження у процес навчання майбутніх педіатрів з метою підготовки студентів до командної роботи. Наші подальші розробки пов'язані з обґрунтуванням та експериментальною перевіркою технології підготовки майбутніх педіатрів до командної роботи.

Список використаних джерел

1. Національна стратегія реформування системи охорони здоров'я в Україні на період 2015-2020 років// Режим доступу: http://healthsag.org.ua/wp-content/uploads/2014/11/Strategiya_UKR.pdf
2. Интерактивное обучение: новые подходы // Відкритий урок. – 2002. – №5–6.
3. Пометун О., Пироженко Л. Интерактивні технології навчання: теорія і практика. – К.: А.С.К., 2004. – 190.
4. Беспалько В. Слагаемые педагогической технологии / В. Беспалько – М.: Педагогика, 1989. – 192 с
5. Кашлев С. С. Технология интерактивного обучения / С. С. Кашлев. – Мн.: Белорусский верасень, 2005. – 196 с. – (Педагогика, обращенная в завтра).
6. Гуревич Р. С. Інформаційно-комунікаційні технології в професійній освіті майбутніх фахівців / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія, М. М. Козяр; за ред. член-кор. НАПН України Гуревича Р. С. – Львів: ЛДУ БЖД, 2012. – 380 с.
7. Добрянський І. А., Демура І. В. Деякі принципи побудови ділової гри як методу активного навчання // Наукові записки. Сер.: Педагогічні науки. / Кіровоград: Пед. ун-т ім. В. Винниченка. – 2000. – Вип. 21. – С. 38–42.
8. Харченко Н. Квести для управлінців / Н. Харченко – Київ: «Вид. Група «Шкільний світ», 2017.–180с. – (Бібліотека «Шкільного світу»).
9. Січкарук О. Интерактивні методи навчання у вищій школі: навч. – метод. посіб. / Олена Січкарук; Ун-т економіки та права "КРОК". – К.: Таксон, 2006. – 88 с.

References

1. Nacional'na strategiya reformuvannya sistemi ohoroni zdorov'ya v Ukraїni na period 2015-2020 rokiv [*National strategy for reforming the health care system in Ukraine for the period 2015-2020*]. (n.d.). healthsag.org.ua/wp-content. Retrived from: http://healthsag.org.ua/wp-content/uploads/2014/11/Strategiya_UKR.pdf [*in Ukrainian*].
2. Interaktivnoe obuchenie: novye podhody [*Interactive learning: new approaches*]. (2002). Vidkritij urok – Open lesson , 5-6 [*in Russian*].
3. Pometun, O. & Pyrozhenko, L. (2004). Interaktyvni tehnologiyi navchannya: teoriya i praktyka [*Interactive Learning Technologies: Theory and Practice*]. Kyiv: A.S.K. [*in Ukrainian*].

4. Bepalko, V. (1989). *Slagaemye pedagogicheskoy tekhnologii [The Terms of Pedagogical Technology]*. Moskva: Pedagogika [in Russian].

5. Kashlev, S.S. (2005). *Tekhnologiya interaktivnogo obucheniya [Interactive Learning Technology]*. Minsk: Belorussian Verasen [in Russian].

6. Gurevich, R.S., Kademiya, M.Yu. & Kozyar, M.M. (2012). *Informacijno-komunikacijni tekhnologii v profesijnij osviti majbutnih fahivciv [Information and communication technologies in vocational education of future specialists]*. Lviv: LDU BZD [in Ukrainian].

7. Dobryansky, I.A. & Demura, I.V. (2000). *Deyaki principy pobudovi dilovoï gri yak metodu aktivnogo navchannya //Naukovi zapiski [Some principles of constructing a business game as a method of active learning // Scientific notes]*. Ser.: Pedagogichni nauki. / Kirovograd: Ped. Unt im. V. Vinnichenka – Sir: Pedagogical Sciences. / Kirovograd: Ped. Unt im. V. Vynnychenko, 21, 38–42 [in Ukrainian].

8. Kharchenko, N. (2017). *Kvesti dlya upravlinciv [Quest for managers]*. Kyiv: "View. Group School World" [in Ukrainian].

9. Sicharuk, O. (2006). *Interaktivni metodi navchannya u vishchij shkoli: navch. – metod. posib [Interactive methods of teaching in high school: teaching. – method. manual]*. Kyiv: Tucson [in Ukrainian].

KARPOVA Maryna, post-graduate student of the chair of pedagogy and psychology, Alfred Nobel University.

THE USE OF INTERACTIVE TECHNOLOGIES IN TRAINING FUTURE PEDIATRICIANS

Abstract. *The paper reviews academic viewpoints on defining the core of interactive technologies. The analysis of their impact on training future pediatricians has been conducted. The effectiveness of interactive technologies for the training of highly skilled and competitive medical staff has proven itself to be a remarkably good in conjunction with the norms of their application that have been established.*

The analysis of previous studies shows that theoretical and practical developments in using interactive technologies for educational purposes were introduced by N. Volkova, V. Guzeev, A. Gina, V. Dyachenko, A. Pometun, L. Pirozhenko, V. Slaktionin and others. The central issue in this matter is to discover the features which are offered by interactive technologies and to define the expediency of such use in higher education (A. Alexyuk, V. Bepalko, M. Klarin, A. Pekhota, V. Serikov, S. Sisoeva, et al.). At this point, we should say that this requires further research. Interactive learning is the learning immersed in communication, information exchange upon mutual understanding and interaction. It solves a wide range of problems: development of communication skills and establishing emotional contacts; development of learning and academic skills (analysis, synthesis, setting goals); formation and development of teamwork skills through the analysis of circumstances.

In the training of future pediatricians, we have offered such interactive technologies as business games, educational discussions, case method, project method.

In our opinion, the advantage of business games being the method of interactive learning should be considered to be the communication of participants held in the conditions which are close to real life, as well as further improvement of professional skills, identification of general skill level, communication skills, and personal qualities of the participants.

Case method was suggested by us for further improvement of practical skills in future pediatricians when providing emergency care to a child.

For the training of future pediatricians, we have developed interactive gaming exercises with the help of the Internet service of multimedia didactic exercises LearningApps.org. It is Web 2.0 based and is used to support educational processes in academic institutions. With the help of

the LearningApps designer for training teamwork skills, we developed the interactive task "Team Role Structure" using "FIND THE PAIR" template. The "PUZZLE" template was used to create the "Team" and "Team's expert assessment" tasks.

Based on the academic approaches to the definition of the essence "interactive technologies", the expediency of their introduction into the training of future pediatricians with the teamwork focus has been substantiated. Our further developments are related to the grounding and experimental verification of the technology of training future pediatricians for the teamwork.

Key words: *pediatrician, interactive technologies, team, teamwork.*

*Одержано редакцією: 01..02.2018 р.
Прийнято до публікації: 14.02.2018 р.*