

А.В. Самойленко, А.Є. Горшкова, Ю.В. Кареліна

Ділова гра як засіб педагогічного впливу на студента-стоматолога при вивченні клінічної пародонтології

«Дніпропетровська медична академія МОЗ України», м. Дніпро, Україна

Резюме. У статті висвітлюються питання якісної підготовки студентів-стоматологів при вивченні клінічної пародонтології. Проаналізовано суть поняття «ділова гра», котра використовується в ході навчання. Наведено правила, яких необхідно дотримуватися при організації ділової гри в навчальному процесі, а саме: треба сформулювати мету й розробити сценарій гри; визначити ролі учасників і провести їхній попередній інструктаж; гру повинен спрямовувати та організовувати її керівник; після гри важливо провести аналіз і зробити висновки, що співвідносяться з поставленою у грі метою.

Момент організації суттєвий як при проектуванні гри, так і при її реалізації. Для того щоби студент у процесі навчання дійсно формував нові потрібні йому в подальшому житті здібності та якості, його треба поставити в ситуацію, що правдоподібно й доволі повно імітує деяку реальність.

Автори висвітлюють різні варіанти проведення практичних занять у вигляді ділової гри та їх переваги.

Висновок. З метою закріплення та поглиблення знань студентів-стоматологів, професійних умінь і навичок; сприяння формуванню в них практичної зацікавленості в опрацюванні та засвоєнні навчального матеріалу визначається сенс проведення практичних занять у вигляді ділової гри.

Ключові слова: навчальний процес, педагогічна технологія, організаційно-навчальні ігри, якість підготовки.

Вступ

У сучасних умовах швидко прогресуючого соціального та економічного розвитку суспільства важливе значення набуває підвищення освітнього рівня підготовки висококваліфікованих спеціалістів, збагачення їх інтелектуального та творчого потенціалу.

Звичні для вищої школи засоби викладання навчального матеріалу засновані на монолозі викладача й мають принциповий недолік [1]. Вони зорієнтовані в основному на передачу інформації та знань, але не забезпечують розвиток клінічного мислення. Головна вада полягає в тому, що студенти заучують термінологію, але не використовують внутрішній механізм мислення. В. Розін, який провів аналіз різних ігор, виявив їх важливі для розвивального навчання особливості: «Ділові ігри дають особливо цікаві результати в тих випадках, коли їх матеріалом є складні кооперативні структури діяльності, конфлікти і проблеми, альтернативні ситуації й рішення, різні нововведення» [2]. На думку вченого, гра не може успішно проходити без розгорнутих цілей, функцій, характеристик, а також без серйозного теоретичного забезпечення.

Отже, у діловій грі, котра використовується в ході навчання, необхідно дотримуватись таких правил організації:

- треба сформулювати мету й розробити сценарій гри;
- визначити ролі учасників і провести їхній попередній інструктаж;
- гру повинен спрямовувати й організовувати її керівник;
- після гри важливо провести аналіз і зробити висновки, що співвідносяться з поставленою на гру метою [3].

Гра-навчання відрізняється від інших засобів навчання такими особливостями:

- наявністю сторін (робочих груп студентів), що протистоять одна одній і мають у грі різні точки зору та імітують, наприклад, можливу поведінку людини, яка потрапила в ситуацію, що несе загрозу для її здоров'я;
- динамізмом і безупинною зміною ситуації під впливом рішень, які приймаються;
- особистою участю студентів в аналізі-дослідженні ймовірних наслідків рішень про керований ними процес, визначений темою гри.

Ігровий процес характеризується безліччю ситуацій зіткнення точок зору й думок, численними діями з фіксації та визначення проблем, що виникають у ході обговорення. Організаційно-навчальні ігри – це складний комплекс інтелектуальної й соціальної взаємодії як усередині робочої групи, так і між членами різних груп. Такі ігрові процеси й конфлікти характеризуються різноманітними соціально-психологічними феноменами, вплив яких треба враховувати з метою успішного управління ходом гри [4].

Обговорюваний тип гри називають організаційним, підкреслюючи такий момент. Для передачі й засвоєння студентами потрібного досвіду, необхідних знань і вмінь головним та істотним фактором є організація ігрових умов для засвоєння учасниками відповідних культурних норм. Момент організації суттєвий як при проектуванні гри, так і при її реалізації. Для того щоби студент у процесі навчання дійсно формував нові потрібні йому в подальшому житті здібності та якості, його треба поставити в ситуацію, що правдоподібно й доволі повно імітує деяку реальність. Адже в умовах ігрових імітацій студент може виконувати якісь самостійні дії, але вони не стануть набутими знаннями, допоки не буде побудована ланка послідовних дій, допоки не будуть шукатись відповіді на запитання: що я робив, чому я робив так, а не інакше? Тобто треба скласти зрозумілу для студента схему того, що виконувалось у грі, з урахуванням можливих подібних гострих ситуацій і «виходів у реальне життя» й відкласти цю схему у своїй свідомості на майбутнє.

Важливо також відзначити, що той, кого навчають, робить власну діяльність об'єктом свого ж впливу, він починає цілеспрямовано змінювати, удосконалювати чи зовнова вибудовувати її [5]. І в цьому сенсі досягнення мети розвитку студентів у грі зникається із процесом їхнього саморозвитку та самозміни й, по суті, поглинається ними. Таким чином, при побудові структурно-логічної схеми проведення навчальних ігор необхідно визначити такі цілі та етапи.

1. Границі діяльності.
2. Структуризацію діяльності.
3. Об'єктивізацію власної діяльності.
4. Самоаналіз.
5. Креативний компонент.

Границі діяльності визначають мету, задачі, форми й засоби діяльності.

Структуризація діяльності полягає в її схематизації.

Об'єктивізація власної діяльності передбачає формування практичних навичок у тій чи іншій ситуації.

Креативний компонент несе завершальне функціональне навантаження при навчанні. Актуалізація нових клінічних здібностей дає змогу оперувати освоєними у процесі зразками діяльності. Реалізація даного компонента веде до ефекту саморозвитку діяльності та її суб'єкта.

Так, при проведенні практичної частини заняття з вивчення розділу «Пародонтологія» серед студентів-стоматологів на четвертому курсі застосовувались рольові ігри, коли в якості пацієнта виступав один зі студентів, котрий за завданням викладача «фантазував» про симптоми захворювання. При цьому інший студент проводив його обстеження та диференційну діагностику. Ця тактика сприяла розвитку у студентів логічного мислення й формуванню комунікативних здібностей. При реалізації ділової гри також використовувався метод поділу студентів на «бригади спеціалістів»: терапевт, ортопед,

ортодонт, хірург, котрі разом проводили обстеження пацієнта, ставили попередній діагноз, проводили консиліум, складали план лікування.

В якості іншої форми даної тактики ведення заняття був використаний проспективний розбір клінічного випадку. За завданням викладача студенти виконували пошук нової клінічної інформації для запропонованої ситуації й на наступному занятті висловлювали свої думки про можливості застосування нових знань у конкретній клінічній ситуації. Таким чином, кожний студент мав можливість продемонструвати свої знання. А конкурентні обставини забезпечували підтримання більш високого рівня клінічної практики.

Висновок

Завдяки проведенню занять у вигляді організаційно-навчальних ігор у студентів-стоматологів виникає усвідомлення потреби самовдосконалення, з'являється зацікавленість у придбанні практичних умінь орієнтуватись у різних ситуаціях, самостійно розробляти план реалізації клінічних випадків.

ЛІТЕРАТУРА

1. Лю Н.К. Академічний рейтинг університетів світу / Н.К. Лю, І. Чень // Вища школа. – 2006. – № 5–6. – С. 67–77.
2. Розин В.М. Методологический анализ игры как новой области научно-технической деятельности и знания / В.М. Розин // Вопр. философии. – 1986. – № 6. – С. 67.
3. Приходько В.В. Стратегія реформи національної вищої школи / В.В. Приходько // Журфонд. – 2014. – С. 406–407.
4. Косарева Л.И. Организация и методическое обеспечение подготовки специалиста-стоматолога / Л.И. Косарева, А.А. Удод // Український стоматологічний альманах. – 2013. – № 6. – С. 107.
5. Кудрявцева Т.О. Ділова гра як засіб підготовки майбутніх лікарів до розв'язання проблемних ситуацій у професійній діяльності / Т.О. Кудрявцева // Актуальні проблеми державного управління, педагогіки та психології: зб. наук. пр., вип. 2 (9). – Херсон, 2013. – С. 304–308.

Деловая игра, как средство педагогического воздействия на студента-стоматолога при изучении клинической пародонтологии

А.В. Самойленко, А.Е. Горшкова, Ю.В. Карелина

Резюме. В статье освещаются вопросы качественной подготовки студентов-стоматологов при изучении клинической пародонтологии. Проанализирована суть понятия «деловая игра», которая используется в ходе обучения. Приведены правила, которые необходимо соблюдать при организации «деловой игры» в учебном процессе. А именно: должна быть сформулирована цель и разработан сценарий игры; определены роли участников и проведен их предварительный инструктаж; игра должна направляться и организовываться ее руководителем; после игры важно провести анализ и сделать выводы, соотносимые с поставленной на игру целью. Момент организации существенный как при проектировании игры, так и при реализации ее организационного проекта. Для того, чтобы студент в процессе обучения действительно создавал новые нужные ему в дальнейшей жизни способности и качества, его надо поставить в ситуацию, правдоподобно и достаточно полно имитирует некоторую реальность.

Авторы освещают различные варианты проведения практических занятий в виде «деловой игры» и их преимущества.

Вывод. с целью закрепления и углубления знаний студентов-стоматологов, профессиональных умений и навыков; содействие формированию в них практической заинтересованности проработка и усвоение учебного материала есть смысл в проведении практических занятий в виде «деловой игры».

Ключевые слова: учебный процесс, педагогическая технология, организационно-обучающие игры, качество подготовки.

Business game, as an approach of pedagogical influence on a dental student in studying of clinical periodontology

A. Samojlenko, A. Gorshkova, Yu. Karelina

Resume. The issues of a dental student quality training in studying of clinical periodontology are highlighted in the article. The essence of the concept «business game» used in studying has been analysed. The rules have been given that must be followed in organizing business game in the educational process. They are following: the goal must be formulated and game script is developed; roles of the participants must be defined and their preliminary instruction is made; the game must be directed and organized by its leader; it's important to conduct an analysis and draw conclusions after the game, that relate to the goal.

The moment of organization is significant both as in designing the game and in implementing the organizational project. It is important for student to create abilities and skills needed in his future life in the educational process. The student should be put in a situation that imitates some reality quite completely and believably.

The authors propose some variants of conducting practical classes in form of business game and their advantages.

Conclusion. It makes sense to conduct practical classes in form of «business game» with the purpose of consolidating and deepening of knowledge, professional abilities and skills for dental students, assisting in the formation of their practical interest in processing and mastering the educational material.

Key words: educational process, pedagogical technology, organizational and educational games, quality training.

А.В. Самойленко – професор, д-р мед. наук,

завідувач кафедри терапевтичної стоматології ДЗ «Дніпропетровська медична академія МОЗ України».

А.Е. Горшкова – асистент кафедри терапевтичної стоматології ДЗ «Дніпропетровська медична академія МОЗ України».

Ю.В. Карелина – асистент кафедри терапевтичної стоматології ДЗ «Дніпропетровська медична академія МОЗ України».