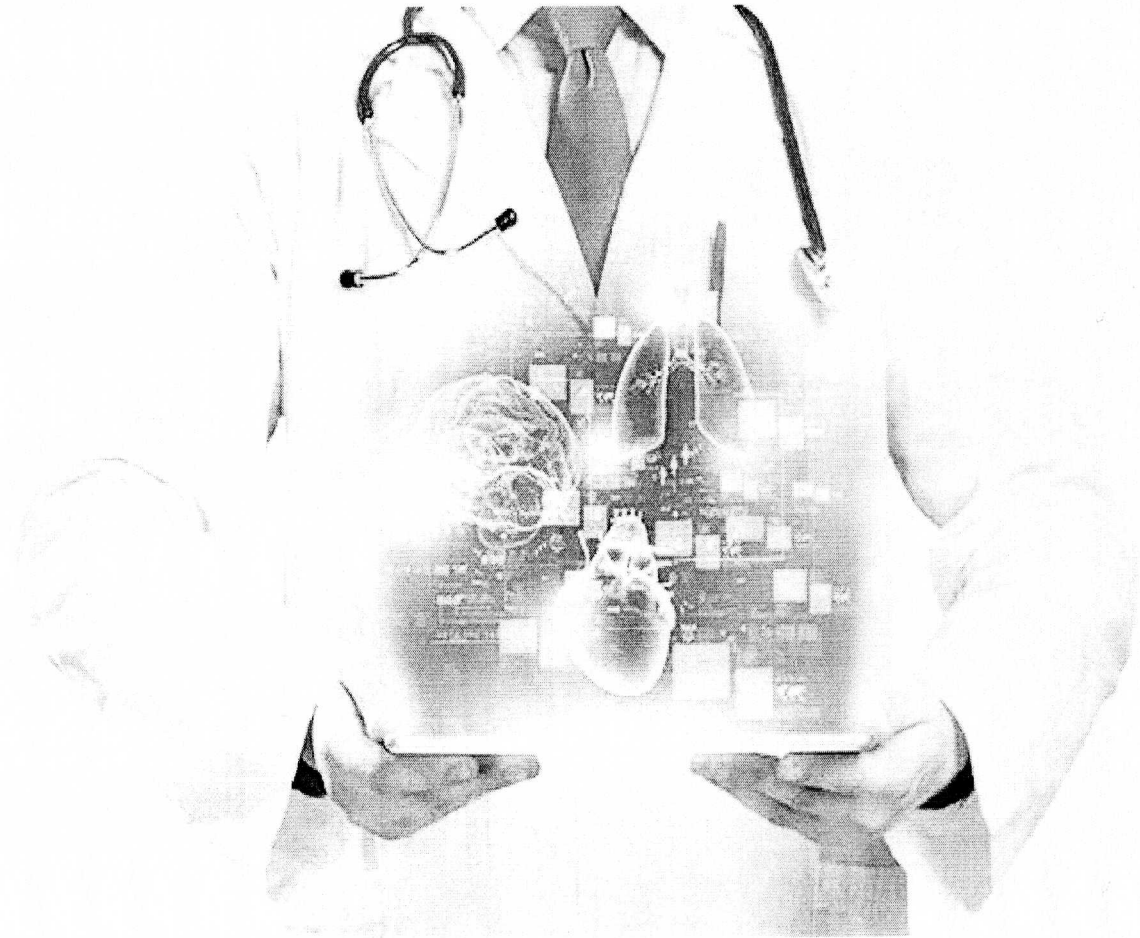


**Вінницький національний медичний університет
ім. М.І.Пирогова
Міністерство охорони здоров'я України**



**СУЧАСНІ МЕТОДИЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ
КЕРУВАННЯ НАВЧАЛЬНИМ ПРОЦЕСОМ У
ВИЩИХ МЕДИЧНИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ**

Тези доповідей
навчально-методичної конференції
15 лютого 2018 року

Вінниця – 2018

- створення матеріальної бази, на основі якої можна буде виконувати самостійні завдання, керуючись критерієм якості і завершеності роботи.

Дуже важливо встановити чіткі і ясні параметри роботи, яку студент повинен виконати, в якому вигляді має бути представлений звіт про роботу та вимоги до результату. Найчастіше завдання по самостійній роботі пов'язані з тим, що студент повинен вирішити якусь проблему, тому йому надається максимальна свобода у виборі засобів визначення параметрів задачі. Складання планів самостійної роботи студентів пов'язане з багатьма труднощами, серед яких, мабуть, головним є психологічний фактор – розгляд деякими викладачами та студентами цього виду діяльності як якоїсь формальності.

Особливо така робота важлива на молодших курсах, коли відбувається адаптація студента до освітнього процесу у вузі. Оволодівши навичками технології самостійної роботи, студент отримує теоретичні знання, знайомиться із зразками, різними фактами, систематизованою інформацією. Самостійна робота дає знання про реальність. Саме знання, отримані в процесі самостійної роботи, являють собою безпосередні власні знання студента. Самостійна робота студента сприяє розвитку навичок і умінь, що відносяться до організації власної роботи. Це – планування своєї діяльності, реалістичне сприйняття своїх можливостей, вміння працювати з інформацією. Ритмічність у роботі студентів, яка досягається завдяки технологічному процесу, сприяє виникненню позитивних емоцій і формування усвідомлення важливості дисципліни, без якої студент не може стати суб'єктом освітнього процесу.

Підводячи підсумок, слід ще раз зазначити, що самостійній роботі студентів у сучасних умовах необхідно приділяти велику увагу. Саме тут прихований резерв істотного просування до якісної підготовки студентів за державними освітніми програмами.

Процюк Т.Л., Герасимова О.В., Капітан Т.В.

Рольова гра як засіб інтенсифікації навчання груповому спілкуванню на заняттях з педіатрії

*Розкажи мені – і я забуду,
Покажи мені – і я запам'ятаю,
Дай мені діяти самому – і я навчуся.
Конфуцій*

Вітчизняна система охорони здоров'я нині перебуває в пошуку шляхів виходу з кризової ситуації та побудови нової моделі, наближеної до європейських стандартів. І цей процес обов'язково потребує зміни парадигми базової вищої медичної освіти. Саме тому, в умовах стрімкого розвитку інноваційних технологій та доказової медицини, впровадження в практику роботи закладів охорони здоров'я нових методів лікування і діагностики захворювань, новітніх інформаційних і сучасних телемедичних технологій, що дають змогу працювати в єдиному професійному світовому чи європейському просторі, на часі гостро стоять питання реформування системи медичної освіти, підвищення якості професійної підготовки майбутніх лікарів відповідно до світових і загальноєвропейських стандартів з метою посилення

конкурентоспроможності вітчизняної вищої медичної освіти, оптимізації умов для міжнародної мобільності студентів-медиків і розширення можливостей українських медичних фахівців на вітчизняному та міжнародному ринках праці зумовлені і проголошенням Україною курсу на євроінтеграцію.

У практиці навчально-виховної діяльності сучасного вищого навчального закладу найпоширеніші такі технології навчання: диференційоване навчання, проблемне навчання, ігрові технології навчання, інформаційні технології навчання, особистісно орієнтоване навчання, тощо.

Нині сучасна медична вища школа потребує побудови освіти не академічного (орієнтованого не на передачу готових знань), а компетентнісного, орієнтованого навчання спроможного знаходити ці знання та застосовувати їх у ситуаціях, що імітують реальні професійні ситуації. Тому рольову гру можна розглядати як саму точну модель спілкування, так як вона наслідує дійсності в найбільш істотних рисах і в ній як в житті переплітається мовна і немовна поведінка партнерів. Відомо, яке велике значення в організації навчального процесу має мотивація навчання. Вона сприяє активізації мислення, викликає інтерес до того чи іншого виду занять, до виконання того чи іншого завдання. Найбільш сильним мотивуючим фактором є прийоми навчання, що задовольняють потребу студентів у новизні матеріалу, що вивчається і різноманітності виконуваних завдань. Рольову гру можна віднести до навчальних ігор, оскільки вона в значній мірі сприяє більш широкому вивченню питань епідеміології, етіології, клініки, діагностики, лікування та профілактики захворювання, відпрацюванню практичних навичок і вмій, дозволяє моделювати тактику студента у різних ситуаціях.

Рольова гра являє собою вправу для оволодіння навичками і вміннями в конкретній ситуації на сучасному рівні. Відомо, що рольова гра є умовним відтворенням її учасниками реальної практичної діяльності людей, створює умови реального спілкування. Ефективність навчання тут обумовлена в першу чергу вибухом мотивації, підвищенням інтересу до предмету. Як показує практика навчання і спеціальні дослідження, студентам імпонує роль керівника (експерта). Разом з тим студенти з задоволенням грають ролі хворих. Тобто, ми говоримо про виховну функції рольових ігор. Рольова гра формує у студента здатність зіграти роль іншої людини (хворого або лікаря), побачити себе з позиції партнера по спілкуванню та орієнтує їх на вибір майбутньої вузької спеціальності.

Рольова гра сприяє формуванню навчального співробітництва і партнерства, роботи в команді та злагодженості дій у певній ситуації. Адже її виконання передбачає охоплення цілої групи студентів, які повинні злагоджено взаємодіяти, точно враховуючи реакції інших учасників, допомагати один одному. В результаті студентам з більш слабкою підготовкою вдається подолати нерішучість, збентеження і з часом повністю включитися в рольову гру.

Таким чином, центром уваги студентів при вивченні педіатрії, стають ключові моменти теми заняття, що само по собі є позитивним фактором. Гра активізує прагнення студентів до контакту один з одним і викладачем, створює

умови рівності в ході гри, руйнує традиційний бар'єр між викладачем і учням. Учні мають можливість мінятися ролями, що дозволяє в повному обсязі удосконалювати практичні навички і вміння. В іграх учні оволодівають такими елементами спілкування, як вміння почати бесіду, підтримати її, перервати співбесідника, в потрібний момент погодитися з ним або спростувати його, вміння цілеспрямовано слухати співбесідника, задавати уточнюючі питання, тощо. Ще одним позитивним фактором гри є те, що заняття будується таким чином, що доброзичливе ставлення до студентів знімає страх перед можливою помилкою та розкриває здібності студента, вони активно, захоплено працюють, допомагають один одному, а на занятті панує атмосфера інтересу і дисципліни та зосередженості.

Таким чином, рольові ігри позитивно впливають на формування пізнавальних інтересів, сприяють усвідомленому освоєнню теми заняття і педіатрії в цілому. Перевага рольової гри над іншими засобами навчання виявляються в тому, що вона здатна забезпечити не лише індивідуальну, але й групову, а головне колективну форму роботи на занятті з педіатрії, максимально мотивує студентів до навчально-пізнавальної діяльності, вимагає від них наполегливості, цілеспрямованості, самостійного оволодіння знань, тоді як на викладача, в даній ситуації, покладаються функції координування пізнавального процесу та консультування.

Пшук Н.Г., Камінська А.О.

Сучасні освітні технології та перспективи колаборативного навчання у вищих медичних навчальних закладах

Освітні технології це «дослідження та етична практика полегшення навчання та підвищення продуктивності шляхом створення, використання та управління відповідними технологічними процесами та ресурсами» [Robinson, 2016]. Сучасні освітні технології створюють безліч нових можливостей для підвищення ефективності навчання у вищих медичних навчальних закладах та включають як використання новітньої фізичної апаратури, так і сучасних освітніх можливостей у різних сферах, в т.ч. комп'ютерну підготовку, онлайн-навчання та навчання з використанням мобільних технологій.

Колаборативне навчання - це групове навчальне підґрунтя, що забезпечує оптимальні можливості для навчання та академічної взаємодії. Завдяки останнім досягненням у технологіях, багато розробників програм та експертів з питань освіти вивчають можливості та переваги колаборативного навчання з використанням комп'ютерної підтримки. У комп'ютеризованому колаборативному навчанні використовуються навчальні методи, призначені для заохочення та стимулювання студентів до спільної праці над навчальними завданнями, що передбачає соціальне навчання та формування навичок комунікативної взаємодії в групі. З розвитком сучасних технологій (наприклад Web 2.0) обмін інформацією між групами людей в мережі став набагато простішим і доступнішим. Навчання відбувається шляхом обговорення змісту навчального матеріалу та взаємодії, спрямованої на вирішення проблем та конструктивну діяльність. На відміну від лінійної передачі змісту, в якому