

УДК 378.147.34

ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ПРОБЛЕМНО-ОРІЄНТОВАНОГО НАВЧАННЯ ПРИ ВИКЛАДАННІ КЛІНІЧНИХ ДИСЦИПЛІН

Буряк В.В., Главацький О.М., Горбачов С.В.

Запорізький державний медичний університет

Стаття присвячена обговоренню питання щодо застосування нових засобів навчання студентів вищих навчальних медичних закладів. Одним з таких, відповідно до сучасних методологічних аспектів, вважається технологія проблемно-орієнтованого навчання (ділових ігор). Останні вважаються найбільш активним методом, що використовується в процесі проведення практичних занять, зокрема з клінічних дисциплін. З огляду на накопичений досвід, даний підхід сприяє розвитку творчого мислення особистості. Крім того, проведення семінарів за такою формою значно полегшує засвоєння необхідних практичних навичок.

Ключові слова: педагогічні технології, проблемно-орієнтоване навчання, ділові ігри, клінічні дисципліни, практичні заняття.

Постановка проблеми. В умовах сьогодення спеціалістам медичної галузі окрім фундаментальних знань за профільними дисциплінами вкрай необхідний досвід практичного застосування інформаційних технологій, розвиток комунікативних навичок, високий рівень володіння іноземними мовами тощо. Так, реалізація освітньої функції останньої у Вищій медичній школі відкриває можливість майбутнім лікарям одержати необхідну професійну інформацію не тільки з вітчизняних, але й з закордонних джерел, що особливо важливо для формування їх професійної компетенції [4, с. 118; 5, с. 92; 6, с. 45]. Крім того, у зв'язку із появою нових носіїв інформації та засобів її обробки спеціалістам різних медичних спрямувань доводиться оптимізувати співвідношення між вітчизняними та іноземними інформаційними потоками. І як наслідок, пріоритетний напрямок системи вдосконалення вищої освіти пов'язаний із необхідністю розробки теоретичних та методологічних засад проектування навчальних технологій, які сприятимуть розвитку комунікативних вмінь та навичок. Все це обумовлює необхідність виховання нових особистих якостей та розвиток професійного мислення [1, с. 15; 7, с. 126; 8, с. 201].

Мета статті. Метою даної роботи є аналіз досвіду сучасного застосування та вирішення питання щодо актуальності широкого впровадження технології проблемно-орієнтованого навчання (ділових ігор) в процесі викладання клінічних дисциплін у вищих навчальних медичних закладах України.

Виклад основного матеріалу. Об'єктивні умови сучасної системи охорони здоров'я потребують від спеціалістів високої творчої і практичної діяльності, поряд із цим покладають вимоги щодо необхідності альтернативного пошуку нових професійних вмінь та навичок, розвитку клінічного мислення тощо [2, с. 25; 3, с. 38]. Отже, для досягнення вищезазначених цілей вважається за потрібне протягом практичних занять (семінарів) з клінічних дисциплін обговорювати наявні проблеми в академічних групах та проводити дискусії в так званих мікрогрупах. При цьому найкраща відповідь стосовно окреслених питань відповідає найвищому рівню оцінки в даному колективі. Все це може розглядатися в якості позитивних чинників, що сприяють пошуків та

активізації праці, розвитку клінічного мислення та творчості студентів.

Слід зауважити, що інтерактивні методи навчання являють собою засоби активізації навчально-пізнавальних якостей особистості, що спонукає до більш активної розумової та практичної діяльності в процесі оволодіння матеріалом і при цьому активним є не тільки викладач, але й студенти. Одночасно відбувається стимуляція зацікавленості студентів у надбанні певних знань, формування творчого відношення щодо самого процесу навчання, відповідно більш активне сприйняття та засвоєння інформації, вироблення вмінь та навичок професійної діяльності.

Принциповою особливістю технології проблемно-орієнтованого навчання є те, що сам процес, як такий, проходить у порівняно невеликих академічних групах (не більше 8 осіб) та здійснюється методом кейсів – теоретичні питання розглядаються на прикладі конкретної клінічної ситуації в ігровій формі, під час чого викладач (тьютор) персонально мотивує студентів, ставить орієнтовні запитання та спрямовує дискусію, забезпечує зворотній зв'язок. В якості ключових моментів можна виділити концентрацію навчання на самостійному пошуку студентами необхідної інформації, поширене використання інноваційних технологій (інтерактивні дошки, ноутбуки, планшети, системи голосування та інше), що робить процес навчання більш динамічним, захоплюючим та пізнавальним. Як наслідок, відбувається розвиток комунікативних навичок, формування здібності працювати в команді, з'являється можливість знаходити нові та застосовувати раніше отримані знання в конкретній ситуації. Все це дозволяє студентам в перспективі досягти необхідного рівня компетенції.

Так звані ділові ігри займають важливе місце серед сучасних психолого-педагогічних технологій при засвоєнні студентами фундаментальних клінічних дисциплін та сприяють активізації навчального процесу, пробудженню творчого початку, а також дозволяють знайти певне рішення проблем, які доволі часто зустрічаються у повсякденні.

Навчальне завдання технології проблемно-орієнтованого навчання – це оволодіння певними знаннями та вміннями. Викладач – розробник гри повинен чітко визначити її мету, окреслити

знання, які мають бути закріплені, систематизовані та сформовані. Особливими ознаками ділової гри є наступні: наявність загальної мети і відповідних ролей її учасників, моделі об'єкту, залежність досягнення мети кожного від конкретних дій інших в колективі, колективна розробка рішень. Метою використання ділових ігор в навчальному процесі є можливість формування певних навичок та вмінь студентів в активному творчому процесі.

Для підготовки ділової гри використовуються наступні дидактичні методи: пояснювально-ілюстраційний, репродуктивний, пошуковий, дослідницький тощо, які сприяють логічному продовженню та завершенню конкретної теоретичної теми певної клінічної дисципліни, що вивчається в цілому та є її практичним доповненням. При цьому вкрай актуальними та вельми необхідними є максимальна наближеність до реальних професійних умов, створення атмосфери пошуку, ретельна підготовка навчально-методичної документації. Важливими також є чітко сформульовані завдання, умови та правила гри, визначення можливих варіантів рішення зазначеної проблеми, наявність необхідного діагностичного обладнання.

В курсі будь-якої клінічної дисципліни для вивчення етіопатогенезу, епідеміології, клініки та диференційної діагностики, питань профілактики і лікування певної нозологічної одиниці можливе використання однієї з форм ділової гри – ігрового моделювання. Так, невелика група студентів, яка попередньо вивчила клінічну історію хвороби, виконує роль лікарів, що доповідають скарги хворого, анамнестичні дані, виявлені клінічно значимі ознаки фізикального обстеження, результати лабораторних та інструментальних методів дослідження, консультативні висновки інших спеціалістів. У цьому випадку проблемна ситуація являє собою навчально-професійну задачу, з метою вирішення якої викладач повинен спрямувати дії студентів певним чином та сприяти формуванню навичок формулювання клінічного діагнозу (в тому числі у порівнянні з попереднім), визначення об'єму та послідовності дій лікаря при наданні медичної допомоги.

Процес застосування технології проблемно-орієнтованого навчання повинен передбачати

можливе виділення та окреслення наступних операцій:

1. Вибір теми та попередній аналіз клінічної ситуації. Основою цього може бути будь-який розділ навчального курсу, що передбачає професійну спрямованість, певну проблематику та неоднозначність її вирішення.

2. Формулювання мети і задач для її вирішення із урахуванням обраної тематики та відповідного клінічного випадку.

3. Проведення занять в ігровій формі, так як дії викладача в цьому випадку будуть спрямовані по відношенню до певної особи або групи студентів.

4. Визначення структури практичного заняття (семінару) із урахуванням конкретної тематики, попередньо сформульованої мети та окреслених задач, складу академічної групи тощо.

5. Розробка сценарію ділової гри, підготовка до неї студентів, вивчення теоретичного матеріалу практичного спрямування та оволодіння ігровими ролями.

В якості позитивних ефектів використання технології проблемно-орієнтованого навчання можна відзначити те, що за умови її належного застосування забезпечується висока мотивація, емоційна насиченість процесу, підготовка до професійної діяльності, формування необхідних знань та вмінь, принцип колективної праці, практична доцільність, персоніфікована максимальна зайнятість, тоді як самі студенти вчаться застосовувати свої знання на практиці. Так само ділові ігри розвивають у студентів навички активної пошукової діяльності, самостійність, вміння організувати працю, керувати колективом, формулюють необхідні навички професійного спілкування.

Висновок. Таким чином, прийняті методологічні аспекти навчання з клінічних дисциплін та знання, що виявляють студенти протягом практичних занять дозволяють зробити висновок, що під час ділової гри відбувається як краще засвоєння теоретичного матеріалу, так і більш інтенсивне засвоєння необхідних практичних навичок, тобто застосування технології проблемно-орієнтованого навчання об'єктивно сприяє оптимізації вказаних процесів та сприяє розвитку творчого мислення особистості.

Список літератури:

1. Кіяниця Б. Б. Динаміка та інформація / Б. Б. Кіяниця. – К.: Новий колегіум, 2008. – № 1. – С. 14-22.
2. Кухаренко Т. А. Біометричні системи / Т. А. Кухаренко. – К.: Новий колегіум, 2009. – № 5. – С. 24-27.
3. Миколаєнко С. М. Інноваційні системи у Вищій медичній школі України / С. М. Миколаєнко. – К.: Наука і життя, 2001. – № 12. – С. 37-42.
4. Михайличенко О. І. Динаміка нестійкості / О. І. Михайличенко. – Х., 1998. – 327 с.
5. Онищенко В. В. Детермінований хаос / В. В. Онищенко. – К., 2007. – 132 с.
6. Петренко М. Р. Світогляд і методологічні аспекти викладання клінічних дисциплін у медичних університетах / М. Р. Петренко. – К.: Науковий світ, 2001. – С. 44-49.
7. Пригожин І. В. Порядок з хаосу / І. В. Пригожин, І. Р. Стенгерс // К.: Знання, 2005. – 264 с.
8. Рибаченко Ю. І. Комп'ютерне моделювання педагогічного процесу / Ю. І. Рибаченко. – К.: Золота амфора, 2005. – 239 с.

Буряк В.В., Главацкий А.Н., Горбачев С.В.
Запорожский государственный медицинский университет

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ПРОБЛЕМНО-ОРИЕНТИРОВАННОГО ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ КЛИНИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН

Аннотация

Статья посвящена обсуждению вопроса касательно использования новых средств обучения студентов высших учебных медицинских заведений. Одним из таких, соответственно современных методологических аспектов, считается технология проблемно-ориентированного обучения (деловых игр). Последние рассматриваются в качестве наиболее активных методов, используемых в процессе проведения практических занятий, в том числе по клиническим дисциплинам. С учетом накопленного опыта, данный подход способствует развитию творческого мышления личности. Кроме того, проведение семинаров в такой форме значительно улучшает усвоение необходимых практических навыков.

Ключові слова: педагогические технологии, проблемно-ориентированное обучение, деловые игры, клинические дисциплины, практические занятия.

Buriak V.V., Glavatskiy O.M., Gorbachev S.V.
Zaporizhzhya State Medical University

USING OF PROBLEM-ORIENTED LEARNING TECHNOLOGY DURING THE STUDY OF CLINICAL DISCIPLINES

Summary

This article is about using of novel learning facilities in academic medical institution students. One of them, according to modern methodological aspects, is the problem-oriented learning technology (business games). The last one are considered like more active methods, using during the practical classes, in clinical disciplines particularly. Based on previous experience, this approach is suitable for personal creative thinking improvement. Besides that, this form of seminar is better for necessary practical skills assimilation.

Keywords: educational technologies, problem-oriented learning, business games, clinical disciplines, practical classes.