

УДК: 378.147.091.33-027.22:615.1

ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ НА ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТТЯХ З ФАРМАКОЛОГІЇ

Тамара Гнатенко
Черкаська медична академія
м. Черкаси, Україна

Якість навчання студентів спеціальності «Фармація, промислова фармація» з фармакології залежить від їх зацікавленості, творчих здібностей, мотивації, яка стимулює пізнавальну та практичну діяльність учасників заняття. Це досягається використанням рольової гри як форми активного навчання, у процесі якої невід'ємною є рольова структура проведення практичного заняття, тобто розподіл ролей, які демонструють діяльність і поведінку студентів в умовах, близьких до реальних. Застосування інтерактивного методу демонстрації дає можливість студенту відпрацьовувати практичні навички, визначати для себе альтернативні способи вирішення ситуаційних завдань та більш якісно закріпити вивчений матеріал.

Важливою сучасною проблемою педагогіки вищої медичної школи в умовах кредитно-трансферної системи навчання залишається його інтенсифікація, передача більшого обсягу інформації при незмінній тривалості навчання і збереженні високого рівня якості знань [1].

Таким чином, пріоритетним завданням викладача вищої школи є мотивація пізнавального процесу під час навчання студентів, що спрямоване на вирішення задач професійної підготовки майбутніх провізорів. Це можливо отримати завдяки використанню на практичних заняттях з фармакології новітніх методів навчання.

Традиційно практичні заняття з фармакології у студентів спеціальності «Фармація, промислова фармація» проводяться, дотримуючись трьох послідовних етапів: підготовчого, основного та заключного.

На підготовчому етапі викладач чітко окреслює тему заняття та мету, обґрунтовуючи її значущість у майбутній професійній діяльності, мотивуючи студентів до її вивчення, обговорює зі студентами незрозумілі питання, які виникли в них при вивченні даної теми і потребують додаткового пояснення. Наступний крок –

контроль вихідного рівня знань, який проводиться, зазвичай, у вигляді індивідуального усного опитування студентів. Основний етап передбачає формування професійних вмінь та навичок у студентів, під час якого і використовуються інтерактивні технології навчання, зокрема, рольова гра та демонстрація [2, 3].

Якість навчання значною мірою залежить від зацікавленості студентів, їх творчих здібностей, мотивації, яка стимулює їхню активну діяльність, активізації пізнавальної та практичної діяльності учасників заняття, необхідної організації їх навчальної співпраці та ділового спілкування. Цього можна досягнути, використовуючи один із методів навчання – рольову гру, як форму активного навчання, у процесі якої невід’ємною є рольова структура проведення практичного заняття, тобто розподіл ролей, які демонструють діяльність і поведінку студентів в умовах, близьких до реальних. Як правило, сценарій рольової гри повинен бути чітко продуманим і організованим, щоб забезпечити позитивний вплив на учасників.

Організуючи такий метод навчання, викладач дотримується наступних етапів: здійснює розподіл студентів на групи кількістю 2–5 осіб, які будуть виконувати свою роль (зазвичай це відбувається в навчальній аптеці), визначає завдання та правила гри, пропонує часові параметри та в кінці разом зі студентами підводить підсумки й аналізує отримані результати.

Рольова гра як інноваційний метод навчання має істотні переваги в порівнянні з традиційними методами, тому що в ній беруть участь всі студенти групи, вона дає можливість висловити свою думку кожному, хто грає свою роль, визначену викладачем. Важливим під час рольової гри є також принцип імітаційного моделювання життєвих ситуацій, спільне вирішення проблеми на основі аналізу обставин та відповідної ситуації, відтворення знань та навиків, необхідних для професійної діяльності. Саме під час інтерактивного навчання студенти вчаться бути демократичними, самостверджуватися, спілкуватися з іншими людьми, конструктивно мислити, приймати продумані рішення, набувати досвіду пізнавальної та професійної діяльності.

Ще одним інтерактивним наочним методом навчання, який дозволяє краще засвоїти вивчений матеріал і передбачає використання навчальних таблиць,

мультимедійних засобів (проектор, інтерактивна дошка), перегляд навчальних відеофільмів, є демонстрація. Завдяки застосуванню інтерактивного методу демонстрації студенти мають змогу відпрацьовувати практичні навички, визначити для себе альтернативні способи вирішення ситуаційних завдань шляхом зворотного зв'язку, закріпити вивчений матеріал. На заключному етапі практичного заняття викладач здійснює корекцію рівня професійних знань, умінь та набутих навичок, підводить підсумки заняття, вказуючи на конкретні помилки, допущені студентами, аналізуючи їх.

Отже, застосування інтерактивних методів навчання на практичних заняттях з фармакології сприяє кращому засвоєнню знань студентами, вони легше формулюють та висловлюють власну думку, доводять свою точку зору, навчаються аргументувати й дискутувати, слухати інших, можуть самі моделювати різні ситуації, збагачують власний досвід, будують відносини в групі, уникають та при виникненні вирішують конфліктні ситуації, знаходять компроміси, аналізують навчальну інформацію і творчо підходять до засвоєння матеріалу, шукають спільне розв'язання проблеми, відпрацьовують навички самостійної роботи та виконання творчих завдань.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ІНФОРМАЦІЇ

1. Шевченко О. С. Вплив стилю педагогічної діяльності викладача на ставлення студента до навчання / О. С. Шевченко, Р. С. Шевченко, Л. Д. Тодоріко // Актуальні питання якості медичної освіти : тези доп. наук.-практ. конф. з міжнар. участю : у 2 т. – Тернопіль : ТДМУ, 2016. – Т. 1. – С. 114–115.

2. Бардась А. В. Ділова гра “Девелопер” як інструмент впровадження компетентнісного підходу у навчальний процес / А. В. Бардась // Економічний вісник. Розвиток економічної освіти. – 2013. – № 1. – С. 161–169.

3. Дуткевич Т. В. Психологічні основи використання інтерактивних методів навчання у процесі підготовки спеціалістів з вищою освітою / Т. М. Дуткевич // Використання інтерактивних методів та мультимедійних засобів у підготовці педагога: зб. наук. праць. – Кам'янець-Подільський : Абетка – Нова, 2003. – С. 26–33.