

УДК378.147

ДІЛОВІ ІГРИ ЗМАГАННЯ НА ЗАНЯТТЯХ З МЕДИЧНОЇ МІКРОБІОЛОГІЇ

Т. Ю. Крушинська, Г. М. Кременчуцький, Д. О. Степанський
ДЗ “Дніпропетровська медична академія МОЗ України”

COMPETITION BUSINESS GAMES ON MEDICAL MICROBIOLOGY CLASSES

T. Yu. Krushynska, H. M. Kremenchutskyi, D. O. Stepanyki
SI “Dnipropetrovsk Medical Academy of MPH of Ukraine”

Ділові ігри є одним з інтерактивних методів навчання, орієнтованим на активну та самостійну пізнавальну діяльність студентів. Вони мають значний дидактичний та виховний потенціал. У медичному ВНЗ можуть використовуватися як імітаційні ігри, так і ігри змагання, але останні виявляються більш придатними для організації навчального процесу при вивченні базових теоретичних дисциплін на молодших курсах. У статті описано конкретні сценарії та наведено рекомендації щодо використання ігор змагання на практичних заняттях, залежно від змісту навчальної теми та рівня підготовки студентів. Крім забезпечення активності студентів, ігри змагання також сприяють формуванню професійно та соціально значущих рис особистості майбутнього лікаря, їх використання відповідає завданням рейтингового оцінювання.

Business games are one of interactive methods of studies, oriented to active and independent cognitive students' activity. They have considerable didactics and upbringing potential. Both imitation games and competition games can be used in higher medical schools, but the last appear more suitable for organization of educational process for junior students at the study of base theoretical disciplines. Concrete scenarios and recommendations for the competition games use on practical classes in dependence on content of educational theme and level of students' knowledges and skills have been described in the article. The competition games not only provide an active students' work. They also promote development of professionally and socially important characteristics of student's personality and correspond to the tasks of rating evaluation.

Вступ. Найбільш продуктивними вважаються такі форми роботи студентів, коли вони працюють самостійно, хоча й під керівництвом викладача. Самостійна робота студентів на практичному занятті може бути не тільки суто індивідуальною. Нерідко вона передбачає певну взаємодію між студентами. Це характерно для інтерактивних методик навчання, де основною функцією викладача є створення умов для такої взаємодії. До категорії інтерактивного навчання належать ділові ігри, які моделюють професійні та соціальні відносини. Ділові ігри мають великий дидактичний потенціал для формування професійно значущих умінь і розвитку творчих здібностей студентів, впливу на їх емоційну та моральну сферу. У навчальній грі, особливо в процесі змагання, виховується воля до дії та здатність до гальмування, необхідні у подальшій професійній діяльності та професійному спілкуванні [1]. Ділові ігри здатні не тільки пробудити у студентах активність, впевненість, спроможність до змагання, а й створити умови, щоб ці

конкурентні якості проявлялися у рамках загальнолюдської та професійної етики [2].

У медичних ВНЗ перевага надається імітаційним рольовим іграм, зазвичай за сценарієм “доктор – пацієнт”, або “консиліум” [3]. Проте реалізація цього методу навчання пов'язана з певними проблемами: потрібен час на підготовку гри, складно забезпечити динамізм роботи і активну участь усієї групи, крім того, імітаційний сценарій не завжди адаптується до базових теоретичних дисциплін, які вивчаються на молодших курсах. На відміну від рольових, ділові ігри змагань не мають таких обмежень і легко інтегруються до структури практичного заняття.

Іграм змагання притаманна більша керованість. У рольовій грі існує досить приблизний та гнучкий сценарій, передбачена значна самостійність учасників, а втручання викладача, навіть якщо воно виправдане, руйнує відтворення імітованої ситуації. Тому на молодших курсах рідко вдається повною мірою використати цей прогресивний метод навчання. Для гри змагання викладач пропонує студентам не сце-

© Т. Ю. Крушинська, Г. М. Кременчуцький, Д. О. Степанський

нарий, а правила її проведення. Саме через ці правила і здійснюється педагогічне управління інтерактивною діяльністю студентів.

Основна частина. Для навчальних тем, де обсяг матеріалу значний, а логічні зв'язки між його елементами не виражені чітко та однозначно, придатною буде гра змагання “Останнє слово”. На практичному занятті вона може виконувати ту ж саму функцію, що традиційне фронтальне опитування. Її нескладні правила полягають у тому, що викладач встановлює черговість, у якій студенти називають по одній властивості об'єкта вивчення, наприклад, збудника певної інфекції. Тому, хто пропустив “хід” або дав неправильну відповідь, нараховуються штрафні бали, а переможцем вважається той, за ким залишилося “останнє слово”. Щоб істотні характеристики даного об'єкта або явища не залишилися поза увагою студентів, викладач може по ходу гри висловлювати зауваження або навідні питання.

За умов порівняно слабкої підготовки студентів ця ж гра може проводитися з елементами письмового опитування: студенти спочатку отримують завдання коротко записати перелік основних властивостей об'єкта, що вивчається, потім один із студентів зачитує свій список, а інші відмічають збіги; у наступний тур переходять ті, у кого залишилися не викреслені позиції в списку, і так до визначення переможця з його “останнім словом”. Викладач відстежує правомірність включення того або іншого пункту до списку, а якщо якісь суттєві характеристики об'єкта не були названі жодним зі студентів, то перше місце не присуджується. Для заощадження часу, складання списку може бути винесене на самостійну позааудиторну роботу студентів, але тоді є імовірність, що вони почнуть звирятати свої списки до оголошення початку гри.

Якщо на занятті вивчається процес, що складається з послідовних етапів (наприклад, репродукція вірусів, механізми імунної відповіді або лабораторна діагностика певного захворювання), то сценарій гри трансформується в “низку подій”: студенти повинні назвати ці етапи в правильному порядку. Переможця в такій грі визначити складніше через досить обмежену кількість етапів, принаймні для тих явищ, що розглядаються у курсі медичної мікробіології. Переможцем може вважатися студент, який набрав найменшу кількість штрафних балів за відсутність відповіді чи помилкові відповіді, або той, хто дав правильну відповідь після декількох безуспішних спроб інших студентів.

Ігри змагань добре поєднуються з іншими прогресивними методами навчання, наприклад, з аудіо-відеодемонстрацією. При вивченні медичної мікробіології демонстрація реальних об'єктів часто неможлива через їх небезпеку для життя і здоров'я студентів, а виконання ряду лабораторних досліджень – через складність і тривалість. Тоді як навчальні фільми дають гарну можливість зазирнути у мікросвіт. Проблемою є те, що при перегляді фільмів видовищна сторона нерідко затьмарює для студентів змістовну, і крім того, більше 80 % навчальних фільмів з медичної мікробіології – англійські [4]. Організувати продуктивну пізнавальну діяльність при використанні таких відеоматеріалів допоможе командна гра “Питання і відповіді”. По ходу демонстрації учасники команд складають питання до відеофільму, а потім задають їх команді суперників і при цьому мають бути готові самі відповісти на своє питання. Викладач веде рахунок, звертаючи увагу на коректність питань та ґрунтовність відповідей. У результаті оголошується команда-переможець і найбільш результативні гравці з кожної команди. У разі рівного рахунку результат гри вирішує “пенальті” – питання від викладача.

Елемент змагання можна привнести і у виконання інших навчальних завдань, що відносяться як до мануальних, так і інтелектуальних навичок майбутнього лікаря: відмітити кращий з виготовлених студентами мікропрепаратів, найдосконаліше оформлений протокол дослідження, раціонально складений алгоритм діагностики, нестандартний підхід до рішення проблемної задачі. Для клінічних дисциплін цей перелік буде ще більш поширеним. Можна також називати “Людину дня” – кращого студента за сукупністю академічних успіхів на практичному занятті. Такий вплив на емоційну сферу, зокрема, сприяє активізації роботи студентів-контрактників, у яких мотивація до навчання не має матеріальної складової у вигляді стипендії і тому зазвичай доволі низька.

Висновки. Ігри змагання забезпечують високу пізнавальну активність студентів на практичному занятті, створюючи ті самі сприятливі для засвоєння знань умови, “коли студенти вимушені бути активними незалежно від їх бажання” [5]. Участь у ділових іграх змагань, як інтерактивна діяльність, виховує у студентів адекватне поєднання конкурентоспроможності і товариства, коригує їх самооцінку. Самоствердження в грі змагання може стати для студентів додатковою мотивацією до оволодіння знаннями з навчальної дисципліни. Слід також відміти-

ти, що такі ігри знаходяться у відповідності до принципів кредитно-модульної системи навчання, де ра-

зом з абсолютними використовуються і рейтингові оцінки успішності студентів.

Література

1. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник / С. У. Гончаренко. – Київ : Либідь, 1997. – 376 с.

2. Крушинська Т. Ю. Виховання конкурентоздатності в умовах безперервної освіти / Т. Ю. Крушинська // Виховна робота в умовах безперервної освіти : матеріали міжнар. наук.-практ. конф. – Харків : Народна українська академія, 2009. – С. 172–176.

3. Мещерякова М. А. Технологии профессионально-ориентированного обучения в медицинских вузах / М. А. Мещерякова. – М. : МГМСУ, 2010. – 75 с.

4. Крушинська Т. Ю. Англomовні навчальні відеофільми на практичних заняттях з мікробіології / Т. Ю. Крушинська, Г. М. Кременчуцький, Д. О. Степанський // Мовна комунікація: наука, культура, медицина : матеріали всеукр. наук.-практ. конф. – Тернопіль : ТДМУ, 2012. – С. 137–139.

5. Борисова Н. В. Образовательные технологии как объект педагогического выбора / Н. В. Борисова. – М. : ИЦПКПО, 2000. – 146 с.

Отримано 04.02.14