

РОЛЬ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ПАТОЛОГІЧНОЇ ФІЗІОЛОГІЇ

М. Р. Герасимчук

ДВНЗ “Івано-Франківський національний медичний університет”

ROLE OF DIDACTIC GAMES IN THE STUDY OF PATHOPHYSIOLOGY

M. R. Gerasymchuk

SHEI “Ivano-Frankivsk National Medical University”

Одним із дієвих методів активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів-медиків є дидактичні ігри. Об'єднання їх у дидактичний комплекс значно збільшує ефективність, навчальні, розвиваючі й виховні можливості ігор, вплив на формування творчо активної, професійно і соціально компетентної особистості фахівця у сфері медицини.

У статті обґрунтовано сутність, можливості, типи, структуру дидактичних ігор, виявлено їхні основні функції; акцентовано увагу на рольових та ділових іграх. Здійснено аналіз вимог до проведення рольових і ділових ігор з метою підготовки майбутніх фахівців медичної галузі до професійної взаємодії під час вивчення патологічної фізіології. Висвітлено результати впровадження дидактичних ігор у навчальний процес на кафедрі патофізіології серед студентів різних медичних спеціальностей. Найбільш креативними рольовими іграми в освоєнні матеріалу були тематики з вивчення алергічних реакцій та запалення. Відсотковий рівень “виживання” знань у студентів, які розбирали тему методом дидактичної гри, залишався достовірно вищим, ніж у студентів, серед яких заняття проводилося за загальноприйнятими методиками.

Отримані результати свідчать про ефективність рольових ігор на основі формування ґрунтовних теоретичних знань, забезпечення активної творчої діяльності студента-медика, створення умов для підвищеної мотивації та емоційності, розвитку критичного мислення майбутнього лікаря.

One of the most effective methods of activating teaching and learning of medical students is didactic games. Combining them in a didactic complex significantly increases efficiency, training, educational and educational opportunities of games, influence on the formation of creative active, professional and socially competent personality in the field of medicine.

In the article substantiate the essence, opportunities, types, structure of didactic games, and reveals its main functions; special attention is given to role-playing and business games. The analysis of the requirements to role-playing and business games with the aim of preparing future specialists in the healthcare industry for their professional interaction has been performed during the study of pathophysiology. The results of the implementation of didactic games at the Department of Pathophysiology between students from different medical specialties. The most creative role-playing games to learn the material for the study had topics about allergic reactions and inflammation. Interest rate of “survival” knowledge of students, which dismantled subject by didactic game remained significantly higher than the students, in which classes made by conventional methods.

The obtained results show the effectiveness of role-playing games based on the formation of strong theoretical knowledge and provide an active creative career of medical student, create conditions for increased motivation and emotion, develop critical thinking of the future doctor.

Вступ. Вивчення патологічної фізіології передбачає формування у студента-медика базового розуміння основ будь-якої клінічної дисципліни, що потребує вміння знаходити ефективні шляхи та засоби вирішення завдань, які виникають у процесі оцінки патологічних процесів та станів, перебігу захворювання, і навичок орієнтуватися в певних ситуаціях тощо. Викладачі постають перед необхідністю пошуку таких методів та засобів навчання, які б сприяли вирішенню цих завдань і підвищенню рівня розвитку клінічного мислення та компетентності студентів вищих медичних навчальних закладів.

Для досягнення високого рівня активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів-медиків необхідно створити педагогічні та психологічні умови для особистісно орієнтованого навчання. Це сприяє збільшенню продуктивності інтелектуальної праці суб'єктів навчального процесу, спрямованої на досягнення ними теоретичних знань, формування їхніх практичних умінь і навичок, розвиток особистості, значно посилить дієвість застосовуваних методів, прийомів і засобів навчання тощо. З огляду на це важливими є пошуки педагогічних технологій, які дають змогу не тільки забезпечити атмосферу співпраці щодо ефективного навчання, але й сприяють залученню в нього студентів-медиків на різних рівнях

творчої активності (інтелектуальної, практичної, соціальної, наукової, особистісної тощо). До таких, зокрема, на наш погляд, належить *технологія ігрового навчання*.

Психолого-педагогічні особливості та навчальні можливості дидактичної гри, позитивне ставлення до них студентів зумовлюють необхідність включити ігри в поєднанні з іншими методами в навчальний процес у вищому медичному закладі освіти [3].

Високої популярності серед ефективних методів навчання набрали “рольові” або “ділові” ігри. Свого максимального поширення вони набули не тільки у шкільних закладах, проте і у вищих навчальних закладах. Медицина також не залишилась осторонь таких нововведень. Зокрема в європейських медичних школах надається перевага не прямій роботі з пацієнтом, а участі студента у рольовій грі, де він виконує роль лікаря, а пацієнтами виступають спеціально підготовані актори. За процесом обстеження “пацієнта”, збором анамнезу, призначенням досліджень, постановкою діагнозу та рекомендаціями щодо можливого лікування прискіпливо стежать викладачі. Досить часто така практика навіть присутня на випускних іспитах. У цьому плані вітчизняні медичні школи мають свої беззаперечні переваги, адже справжній хворий – це неоціненний досвід, оскільки всі симптоми реальні. Проте вагомий позитив рольової гри неодноразово підтвердив свою дієвість, доцільність та ефективність не тільки у роботі з “хворими”, а й при засвоєнні теоретичного й різнопланового практичного матеріалу.

Метою статті є висвітлення можливостей дидактичних ігор як засобу підготовки майбутніх фахівців у сфері медицини до професійної взаємодії під час вивчення патологічної фізіології.

Основна частина. За твердженням С. Гончаренка, гра – “форма вільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення (виконання, репрезентації) якихось ситуацій, станів” [2].

Дидактична гра належить одночасно до двох сфер людської діяльності – гри й навчання. В. Семенов зараховує дидактичну гру в системі ігрової діяльності до “інструментальних ігор” (поряд з дослідницькими та організаційно-діяльними). Як стверджує науковець, “вона включає в себе продуктивний компонент – навчання і є засобом для розв’язання його завдань; належить до класу ігор за правилами. Проте для деяких дидактичних ігор обов’язковим є дотримання лише частини правил, бо вони (ігри) передбачають більш або менш виражені елементи рольової поведін-

ки” [4]. На думку П. Підкасистого, *дидактична гра* – це така колективна, цілеспрямована навчальна діяльність, коли кожен учасник і команда в цілому об’єднані виконанням одного завдання і орієнтують свою поведінку на позитивний успішний результат [6].

Дидактична гра надає можливість наблизити освітні знання до практичних умінь, випробувати себе в ролі фахівця, у нашому випадку, лікарської діяльності чи науковця, бути відповідальним за прийняття рішення, пережити певну емоційну напругу. Вона сприяє організації словесної діяльності студентів-медиків з метою виокремлення основних ознак майстерності слова, креативності; виробленню навичок перевтілення відповідно до ролі, яка виконується; донесенню до слухачів/пацієнтів такого підтексту, який відповідав би певному змісту мовлення і конкретній ситуації, науковій інтерпретації проблеми; виявленню й розвитку внутрішнього бачення, з’ясуванню його впливу на характер словесної чи практичної дії мовця; формуванню в студентів уміння правильно визначати та передавати слухачам/колегам власне ставлення до того, про що йдеться. Її особливістю є відтворення предметного й соціального змісту професійної діяльності, що досягається завдяки ігровому імітаційному моделюванню та вирішенню професійно-орієнтованих ситуацій у разі доцільного поєднання індивідуальної й групової ігрової діяльності учасників. Водночас вона надає можливість студентам-медикам самоорганізуватись з огляду на те, що під час гри формуються мотиви, які пов’язані з виконанням взятих на себе обов’язків [1].

Студент пізнає свої можливості, вчиться їх оцінювати, відчуває різні емоції. Таким чином, гра виступає засобом спілкування та самовиховання. Сутність гри полягає в тому, що нові знання отримують завдяки постійному діалогу, обміну різними думками й пропозиціями, їх обговоренню та закріпленню, взаємній критиці та веденню дискусії.

Розглянемо суть поняття “ділова гра”. *Ділова гра* – це моделювання реальної діяльності у спеціально створеній проблемній ситуації. Вона є “засобом і методом підготовки та адаптації до трудової діяльності та соціальних контактів”, методом активного навчання, який сприяє досягненню конкретних завдань, структурування системи ділових, практичних чи наукових стосунків учасників. Її конструктивними елементами є проектування реальності, конфліктність ситуації, активність учасників, відповідний психологічний клімат, міжособистісне та міжгрупове спілкування, розв’язання сформульованих на початку гри проблем [5].

Ділова гра є комплексною, багатофункціональною дією, у межах якої сполучено декілька взаємопов'язаних видів діяльності: аналіз і пошук розв'язання проблем, навчання, розвиток, дослідження, консультування, формування колективної діяльності.

Традиційні ділові ігри мають заздалегідь розроблений сценарій, орієнтовані на вирішення типових проблемних ситуацій, мають на меті навчити учасників гри оптимально розв'язувати ці проблеми.

У навчальному процесі ділову гру використовують з метою закріплення знань, які студент здобуває у процесі лекційних і семінарських чи практичних занять, самостійної роботи.

Застосування ділових ігор під час навчання дає змогу максимально наблизити навчальний процес до наукової проблеми, практичної діяльності, врахувати реалії сьогодення, приймати рішення в умовах конфліктних ситуацій, відстоювати свої пропозиції, розвивати в учасників гри колективізм та відчуття команди, отримати результати за досить обмежений час. У спеціально створених умовах студент "пробляє" найрізноманітніші життєві/клінічні ситуації, які дають йому змогу сформулювати світогляд, відстояти свою позицію.

Характерними ознаками ділових ігор є: отримання результатів, спрямованих на вирішення завдань за короткий проміжок часу; зацікавленість учасників гри, а отже, її підвищення, порівняно з традиційними методами, ефективність навчання; науково-педагогічний працівник безпосередньо перевіряє знання студентів, їхню підготовку, уміння розв'язувати проблеми.

Усі ділові ігри можна класифікувати за часом проведення (ігри без обмежень часу, з обмеженням часу, в реальному часі); за оцінкою діяльності (гру кожного учасника оцінюють або ні); за остаточним результатом (ігри з жорсткими правилами та відкриті ігри); за завершальною метою (навчальні, пошукові, констатуючі); за методологією проведення (рольові, групові, імітаційні, організаційно-діяльнісні, інноваційні, ансамблеві); за сферою використання (промислові, навчальні, кваліфікаційні).

Ділова гра, імітуючи окрему ситуацію, дає змогу розв'язувати конкретно сформульовані завдання та проблеми, розробляти методи вирішення проблем. Вона має жорстку структуру і правила, її головною функцією є вироблення навичок та вмінь діяти у стандартних ситуаціях. Ділову гру використовують для засвоєння нового та закріплення старого матеріалу, вона дає можливість студентам зрозуміти і вивчити навчальний матеріал з різних позицій.

У вищому навчальному закладі застосовують різноманітні модифікації ділових ігор: імітаційні, операційні, рольові ігри, діловий театр, психо-соціодраму.

Імітаційні ігри. На заняттях імітують діяльність певного лікувально-профілактичного чи навчально-виховного закладу, підприємства, розвитку патологічного процесу чи реакції тощо. Можуть імітувати події, конкретну діяльність людей (обговорення плану лікування пацієнта, ділова нарада) та умови, у яких відбувається подія (операційна, кабінет керівника). Сценарій імітаційної гри, крім сюжету подій, містить опис структури і призначення процесів і об'єктів, що їх імітують.

Операційні ігри. Допомагають відпрацювати виконання конкретних операцій, наприклад, методики проведення тої чи іншої хірургічної маніпуляції, методики організації та проведення тренінгових занять, специфіки диспансеризації тощо. Ігри цього виду проводять в умовах, які імітують реальність.

Рольові ігри. У них відпрацьовують тактику поведінки, дій, функцій і обов'язків конкретної особи. Для проведення рольових ігор розробляють модель-п'єсу ситуації, між учасниками розподіляють ролі.

"Діловий театр". Розігрують якусь ситуацію і поведінку людини під час неї. Студент має мобілізувати весь свій досвід, знання, навички, зуміти вжитися в образ певної особи, зрозуміти її дії, оцінити ситуацію і знайти правильну лінію поведінки. Для прикладу тут варто згадати тих же акторів, які демонструють те чи інше захворювання, а студент в образі майбутнього лікаря повинен провести ретельну діагностику, встановити попередній діагноз і призначити адекватне лікування.

Основне завдання *методу інсценізації* – навчити студентів орієнтуватися в різноманітних обставинах, давати об'єктивну оцінку своїй поведінці, враховувати можливості інших людей, встановлювати з ними контакти, впливати на їхні інтереси, діяльність. Для ділових ігор цього виду складають сценарій, де описано конкретну ситуацію, функції і обов'язки діючих осіб, їх завдання.

Психодрама і соціодрама дуже близькі до рольових ігор і "ділового театру". Це також театр, але вже соціально-психологічний, у якому відпрацьовують уміння відчувати ситуацію в колективі, оцінювати і змінювати стан іншої людини, уміння ввійти з нею в контакт. Такі види ігор найчастіше використовують у процесі підготовки майбутніх лікарів, учителів, соціальних працівників, практичних психологів.

Як правило, ділова дидактична гра складається з таких етапів, як: ознайомлення учасників гри з ме-

тою, завданнями та умовами гри; інструктаж щодо правил проведення гри; утворення учасниками гри робочих груп; аналіз, оцінка та висновки результатів гри.

На *першому етапі*, підготовчому, обґрунтовують вибір гри, визначають ігрові цілі та завдання, формулюють проблемну ситуацію, розробляють сценарій гри, готують інформаційний і методичний матеріал.

На *другому етапі* розглядають правила проведення гри та функції гравців.

Третій етап залежить від змісту та форми конкретної гри і полягає в обговоренні учасниками гри поставлених проблем, прийнятті узагальнених рішень, їхньому аналізі.

Цікавим власним досвідом виявилось проведення дидактичних ігор у процесі вивчення типових патологічних процесів при вивченні патологічної фізіології. Досить ефективними і креативними рольовими іграми в освоєнні матеріалу були тематики з вивчення алергічних реакцій та запалення. Так, для прикладу варто розглянути ситуацію з розбору теми “Алергія”. Студентам на попередньому занятті давали завдання з відповідною розробкою попереднього сценарію щодо основних питань теми, обумовлювався час на кожен епізод гри, в даному випадку основних типів алергічних реакцій та розподілялися “ролі”: лімфоцитів, алергенів, макрофага, нейтрофіла, імуноглобулінів, головного комплексу гістосумісності, цитокінів та лікарських засобів. На практичному занятті розбір теми відбувався у вигляді рольової гри, де спочатку студенти у відповідних ролях демонстрували нормальну імунну відповідь на патогенний чинник, а потім розвиток і перебіг алергічних реакцій за Кумбсом і Джелом. Обов'язковою умовою було те, що кожен студент повинен бути задіяним у даному дійстві, а не просто займати місце спостерігача. Варто заува-

жити, що зміна “ролей” при відтворенні різних типів алергічних реакцій сприяла міцному закріпленню вивченого матеріалу. Окрім того, в кінці заняття підводилися підсумки та демонструвався відеофільм з експериментальним відтворенням алергічних реакцій з акцентуванням уваги студентів на ключових патогенетичних моментах. Така практика проведення практичного заняття застосовувалась на різних факультетах і її з величезним азартом сприймали студенти усіх спеціальностей, як майбутні фахівці з “Лікувальної справи” чи “Педіатрії”, так і “Стоматології” та “Фармації”, як вітчизняні, так і іноземні студенти. Відсотковий рівень “виживання” знань у студентів, які розбирали тему методом дидактичної гри, залишався достовірно вищим, ніж у студентів, серед яких заняття проводилося за загальноприйнятими методиками. На цей позитивний момент вказували не тільки тестові контролю, але й змістові модулі, а також результати підсумкового модульного контролю.

Висновки. Отже, дидактичні ігри належать до активних методів навчання, які забезпечують активну творчу діяльність студента-медика, створюють умови для підвищеної мотивації та емоційності, розвивають критичне мислення майбутнього лікаря. Проте необхідно зазначити, що використання таких активних форм навчання, як ігрові, – процес складний та довготривалий, що потребує від викладача перегляду власних педагогічних концепцій, змісту навчальних завдань, що ставляться перед студентами під час вивчення патофізіології. Викладач повинен відійти від стереотипних методик проведення практичних занять, перебороти почуття протистояння новому, має сам бути творчою особистістю та майстром професійної взаємодії.

Література

1. Белкін І. В. Педагогічні умови використання ділових ігор у вищих навчальних закладах / І. В. Белкін, Ю. Ю. Цивак // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.rusnauka.com/2_ANR_2010/Economics/6_57510.doc.htm
2. Ковальчук О. Дидактичні ігри як метод активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів у процесі вивчення педагогіки / О. Ковальчук // Вісник Львів. ун-ту. Серія педагогічна. – 2004. – Вип. 18. – С. 89–97.
3. Кожушко С. П. Дидактичні ігри як засіб підготовки майбутніх фахівців комерційної діяльності до професійної взаємодії / С. П. Кожушко // Педагогіка формування твор-

чої особистості у вищій і загальноосвітній школах. – 2013. – Вип. 28 (81). – С. 184–191.

4. Основи психології: підручник / за заг. ред. О. В. Киричука, В. А. Роменця. – К.: Либідь, 2002. – 632 с.

5. Навчальні матеріали онлайн. Ділові ігри [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://pidruchniki.com/16850303/ pedagogika/dilovi_igri

6. Третяков П. И. Адаптивное управление педагогическими системами / П. И. Третяков, С. Н. Митин, Н. Н. Бояринцева. – М.: Академия, 2003. – 368 с.

Отримано 02.10.14