

## ОРГАНІЗАЦІЯ ДІЛОВОЇ ГРИ НА ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТТЯХ З МЕДИЧНОЇ БІОЛОГІЇ

Л. С. Швець

*ДВНЗ “Івано-Франківський національний медичний університет”*

## ORGANIZATION OF BUSINESS SIMULATION IN PRACTICAL CLASSES IN MEDICAL BIOLOGY

L. S. Shvets

*SHEI “Ivano-Frankivsk National Medical University”*

Застосування новітніх методів навчання у системі вищої медичної освіти дозволяє імітувати професійну діяльність лікаря. Ділові ігри дають змогу сформувати у студентів навички і вміння, забезпечують посилення міжпредметних зв'язків. У статті розроблений сценарій ділової гри на практичному занятті з медичної паразитології на тему “Лабораторна діагностика гельмінтозів”. У команді студентів присутні фахівці різного профілю, кожен з яких має своє чітко сформульоване завдання. Спільний результат роботи команди забезпечується її всіма членами. Таким чином, ділова гра, як форма навчання, дає змогу студентам розвинути переконання, навички та здібності, необхідні для фахової діяльності лікаря.

The introduction of modern technologies allows the successful combination of theoretical and practical elements in the educational process, provides a transition from the traditional passive learning aimed at knowledge accumulation to students' motivated use of the acquired knowledge and skills in the professional activities. The business simulation scenario is used in practical class in medical parasitology. The topic of the class is “Laboratory diagnosis of helminthes”. The group is divided into 5 teams. Each team consists of three students and receives one microslide. At the first stage the task lies in helminth's diagnostics, with its eggs presented on the microslide. Thus, the use of business simulation as a form of learning allows students to develop the skills necessary for professional doctor's activity.

**Вступ.** Зростання обсягів інформації у світі вимагає застосування новітніх методів навчання, зокрема у системі вищої медичної освіти. Сучасні технології надають студентам більшої самостійності у засвоєнні змісту навчального матеріалу [1]. Впровадження останніх дозволяє вдало поєднувати теоретичні та практичні ланки у навчально-виховному процесі. Інноваційні зміни, що відбуваються в системі медичної освіти, вимагають переходу від традиційного пасивного навчання з метою накопичення знань до вмотивованого застосування студентами набутих знань і вмінь у професійній діяльності [2].

Використання методів активного навчання сприяє кращій адаптації студентів до майбутньої фахової діяльності. Такі методи допомагають мотивувати навчання студентів, сприяти їх соціалізації та професійному розвитку, дають можливість перевірити на практиці, розвинути й інтегрувати сформовані переконання, навички та здібності. В освітньому процесі найбільш поширеними методами активного навчання є імітаційні.

Особливе дидактичне значення мають ігрові імітаційні технології, зокрема ділові ігри. Останні забезпечують створення моделі професійної діяльності лікаря. Відповідно, викладачеві надається роль суб'єкта, а студентів – об'єкта навчальної діяльності. Важливими особливостями ділової гри є: мінімальний комплект ролей, невеликі витрати часу на проведення, швидкість отримання результату [3]. За допомогою ділової гри студенти закріплюють на практичних прикладах набуті під час лекцій теоретичні знання, розвивають особистісні здібності, вміння та навички. Конструктивними елементами ділової гри є проектування реальності, конфліктність ситуації, активність учасників, відповідний психологічний клімат, міжособистісне та міжгрупове спілкування, яке дозволяє досягти вирішення сформульованих на початку гри проблем [4].

Перевагою ділової гри є розвиток відповідальності не тільки за власні вчинки, а й за вчинки колег-партнерів по грі, що сприяє можливості адекватно оцінити процес і результат спільної діяльності [5]. Окрім того, ділова гра є засобом значного посилення міжпредметних зв'язків [6].

Мета статті – визначення особливостей організації ділової гри на практичних заняттях з медичної біології.

**Основна частина.** Досвід проведення занять у вигляді ділової гри показав, що для успішного втілення мети викладач повинен чітко визначити цілі, розподілити завдання, пояснити студентам правила самоорганізації та взаємодії у групі під час ділової гри, наголосити на важливості толерантності та взаємодопомоги. В подальшому викладач пояснює послідовність етапів ділової гри, встановлює норми роботи в групі. На початку гри зазначаються та обговорюються умови групового та індивідуального оцінювання. Технічне завдання виноситься на самостійну роботу, а його обговорення відбувається під час заняття, що збільшує автономію повноважень у групі. Надалі управління стає більш рефлексивним, група стає більш самостійною. Студенти стають саморегульованою структурою, що є корисним у майбутній професійній діяльності, адже розвиваються уміння ефективно розподіляти завдання [7].

Досягти взаєморозуміння між студентами допомагають такі прийоми, як “Запитання-відповідь” та “Обговорення впівголоса”. Для уточнення деталей члени команди відповідно до ролей задають один одному запитання.

Визначальну роль у розробленій нами діловій грі має сценарій. Практичне заняття за сценарієм ділової гри складається із таких етапів, як: постановка проблеми та формулювання мети; концептуальна фаза гри; етап безпосереднього проведення гри, який включає перший і другий раунди, та аналітично-оцінювальний етап гри.

Розроблений сценарій ділової гри застосований на практичному занятті з медичної паразитології на тему “Лабораторна діагностика гельмінтозів”. Відповідно, група ділиться на 5 команд. Кожна команда, яка складається із трьох студентів, отримує по одному мікропрепарату. На першому етапі формулюється завдання у вигляді діагностики гельмінта, яйця якого представлені на мікропрепараті.

Концептуальна фаза гри забезпечує планування дій команди, усвідомлення можливості досягнення поставлених на початку гри завдань, вибір конструктивної форми міжособистісної співпраці. На подальших етапах гри викладач намагається допомогти студентам самостійно оцінити результат своєї праці, перевірити її доцільність та відповідність визначеній меті роботи команди. В процесі концептуальної фази гри між членами команди

розподіляються функціональні ролі у наступному порядку:

1. Студент (лікар-лаборант) діагностує запропоновані на препараті яйця, встановлює матеріал, який забирається у пацієнта для дослідження, визначає систематичне положення гельмінта. Окрім того, студент аналізує можливі шляхи проникнення гельмінта в організм пацієнта.

2. Студент (лікар-терапевт, інфекціоніст), встановивши локалізацію гельмінта, пояснює можливі клінічні прояви хвороби, описує та пояснює всі можливі патологічні зміни з підґрунтям знань з анатомії. При тривалій інвазії рекомендує можливі додаткові методи діагностики.

3. Студент (лікар-епідеміолог, працівник у галузі профілактичної медицини) розробляє методи суспільної та індивідуальної профілактики, акцентує увагу на географічному поширенню гельмінта. Окрім того, передбачає можливість контролю членів родини та інших осіб, які контактували з хворим.

Отже, у команді студентів присутні фахівці різного профілю, вона здатна до самоорганізації, характеризується постійним складом, готова до взаємодопомоги під час вирішення конфліктних ситуацій у ході ділової гри та оцінювання роботи команд. Члени команди повинні дотримуватися регламенту та забезпечити досягнення цілей ділової гри, а на завершення – ефективно аналізувати результати роботи.

На етапі безпосереднього проведення гри у першому раунді проявляються егоїстичний та інтегративний підходи учасників команди до організації взаємодії між собою. Скоординованість дій залежить від оперативності дій та прийняття рішення першим студентом. Як лікар-лаборант, він проводить лабораторну діагностику гельмінтозів за морфологічними особливостями яєць. У другому раунді здійснюється корекція діагностики яєць гельмінтів. На цьому етапі передбачається формулювання повних відповідей кожним студентом залежно від його функціональної ролі та поставлених питань. Власний досвід показав, що в процесі другого раунду визначається лідер. У різних групах це може бути студент, який виконує будь-яку з ролей. Його відрізняє вміння організувати групу для оптимального виконання завдання, переконати в правильності діагностики гельмінта. В ході роботи використовуються таблиці, монітори, які розміщені у навчальних аудиторіях, інші унаочнення,

використовуються знання, набуті студентами на заняттях з анатомії, гістології та інших теоретичних дисциплін.

Аналітично-оцінювальний етап гри включає формулювання висновків, оцінку результатів гри та правильності дій команд. Важливим на цьому етапі гри для студентів є можливість адекватно визначити результативність гри для особистого професійного зростання у майбутньому. На цьому етапі викладач аналізує недоліки у роботі команди, оголошує результати гри, пропонує кожному члену команд здійснити рефлексію власних дій та дій товаришів по команді, відповівши на запитання “що було зроблене правильно”, “у чому було припущено помилок” та “як можна було би поліпшити результат роботи команди”.

Для підведення підсумків і підсилення ефекту самоаналізу викладач пропонує відповісти на запропоновані тестові ситуаційні завдання у письмовій формі. Згодом кожен з учасників гри публічно зачитує свою відповідь перед аудиторією. Відбувається взаємне оцінювання роботи учасників гри, коли діяльність кожного члена команди

оцінюється його колегами за традиційною для даного модульного контролю шкалою.

Результат роботи студента складається з досягнутого командою загального результату. Оцінювання викладачем є останнім етапом студентського оцінювання, протягом якого він розподіляє заохочувальні бали відповідно до внеску кожного члена команди.

**Висновки.** Таким чином, застосування ділової гри, як форми навчання, дає змогу студентам розвинути наступні вміння та навички: операційні – вміння працювати з мікроскопом; командні – розподіляти ролі між студентами групи, працювати в команді для досягнення спільного результату; комунікативні – доступно та чітко передавати власну точку зору, сприймати інформацію, представлену іншими членами команди, співпрацювати; лідерські – організувати роботу команди, толерантно переконувати; самоорганізаційні – відповідати за виконання своїх завдань, працювати в умовах часових обмежень; концептуальні – здатність бачити суть проблеми, виявляти взаємозв’язки між окремими структурними компонентами.

#### Список літератури

1. 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.
2. Дзендзьора Н. Педагогічний досвід: рольова гра як метод активного навчання майбутніх економістів / Н. Дзендзьора // Український науковий журнал. Освіта регіону. Політологія. Психологія. Комунікації. – 2014. – № 1–2. – С. 130–135.
3. Палійчук І. В. Застосування ділової гри на післядипломному етапі підготовки лікарів / І. В. Палійчук // Современная стоматология. Обучение. – 2014. – № 3. – С. 116–118.
4. Петрова І. В. Проектування в соціально-культурній сфері [Електронний ресурс]: навч. посіб. / І. В. Петрова. – Режим доступу : [http://culturalstudies.in.ua/2008\\_petrova43.php](http://culturalstudies.in.ua/2008_petrova43.php).

5. Кудрявцева Т. О. Ділова гра як засіб підготовки майбутніх лікарів до розв’язання проблемних ситуацій у професійній діяльності / Т. О. Кудрявцева // Актуальні проблеми державного управління, педагогіки та психології: зб. наук. пр. – Херсон, 2014. – Вип. 2 (9). – С. 304–308.
6. Конопленко Л. О. Технологія організації ділової гри в інтегрованому навчанні усного англomовного спілкування / Л. О. Конопленко // Педагогічні науки. Збірник наукових праць. – 2014. – Вип. 120. – С. 66 – 73.
7. Зарічанська Н. В. Використання інноваційних технологій в процесі професійної підготовки майбутніх фахівців філологічних спеціальностей / Н. В. Зарічанська // Міжнародний науковий вісник: збірник наукових праць. – 2014. – Вип. 2 (9). – С.174–182.

Отримано 26.02.16