

УДК 378

**ГАВРИЛЕНКО Катерина Володимирівна,**  
викладач II категорії,  
Черкаський медичний коледж  
*e-mail: gavrilenkokv10@gmail.com*

### **ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ІНСТРУМЕНТ У ПОКРАЩЕННІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ МЕДИКІВ**

*У статті досліджуються переваги інтерактивного навчання, розглядаються конкретні приклади застосування інтерактивних технологій в аудиторії, виокремлюються три аспекти інтерактивного навчання, що здатні покращити якість освіти.*

**Ключові слова:** *інтерактивні технології; інтерактивне навчання; навчальна гра; питання.*

**Постановка проблеми.** Питання підготовки кваліфікованих та компетентних медичних працівників, які відповідають сучасним запитам суспільства є нагальним завданням нашої держави, бо збереження та зміцнення здоров'я нації, збільшення тривалості її життя є найважливішою проблемою людського суспільства. У зв'язку із цим значно підвищується роль якісної професійної підготовки медиків, котра безпосередньо розв'язує питання забезпечення здоров'я нації.

З метою створення сприятливих умов для досягнення нової, сучасної якості медичної освіти необхідна оптимізація навчального, психологічного та фізичного навантажень студентів. Якість професійної підготовки медика напряду залежить від якості його професійних вмінь та навичок. Застосування нових підходів у професійній підготовці майбутніх медиків дає можливість підняти якість та ефективність занять студентів, під час яких і відбувається оволодіння професійними навичками і вміннями. Але особливе місце в наш час належить інтерактивним методам навчання, в ході якого здійснюється взаємодія вчителя і учня. Мета такого навчання – створення комфортних умов навчання, при яких учень відчуває свою успішність, свою інтелектуальну досконалість, що робить продуктивним сам освітній процес.

**Аналіз останніх досліджень та публікацій.** В останній час ми спостерігаємо посилення наукового інтересу до проблеми впровадження та доцільності використання інтерактивних технологій у навчально-виховний процес. Цю проблему досліджували О. Пометун, І. Якіманська, О. Коротаєва, В. Петрова та інші. На необхідності активної взаємодії у педагогічному процесі неодноразово наголошували Ш. Амонашвілі, С. Гессен, Дж. Дьюї, Я. Корчак, А. Макаренко, В. Сухомлинський, С. Шацький. Різні проблеми сучасних технологій навчання досліджували А. Алексюк, І. Зязюн, Т. Ільїна, О. Падалка,

О. Пехота, О. Савченко, С. Сисоєва, С. Смирнов тощо. Технології колективної і групової роботи студентів як засобу розвитку окремої особистості досліджували Г. Границька, М. Гузик, Б. Щедровський. Формування активності та самостійності майбутніх фахівців у вирішенні теоретичних і практичних завдань технологіями проблемного навчання обґрунтовували І. Лернер, О. Матюшкін, В. Оконь, М. Скаткін. Загальнодидактичні особливості застосування інтерактивних технологій обґрунтовано І. Дичківською, О. Пометун, Л. Пироженко. Окремі аспекти використання інтерактивних технологій у навчальному процесі розглядали О. Єльнікова, М. Кадемія, Ю. Колісник-Гуменюк, О. Копіца, І. Лов'янова, А. Мальцев, О. Павлик. Розроблення елементів інтерактивного навчання знаходимо у працях багатьох інших науковців. І весь цей масив тематичних досліджень зорієнтовано на вивчення різних аспектів використання інтерактивних технологій, залишивши поза увагою специфіку професійної підготовки майбутніх медиків.

**Мета статті.** Дослідження інтерактивних технологій як інструмента підвищення якості професійної освіти, зокрема медичної, є метою статті.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Дві тисячі чотириста років тому грецький філософ Сократ довів, що люди розуміють більше, відповідаючи на питання, а не чуючи готову відповідь. У наш час Вікіпедія визначає інтерактивне навчання як навчання, яке відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учасників навчального процесу. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці), де і учень і вчитель є рівноправними суб'єктами навчального процесу, розуміють, що вони роблять, рефлексують з приводу того, що вони знають, вміють здійснювати. Безпосередньо, сама організація інтерактивного навчання передбачає моделювання різноманітних життєвих ситуацій, спільне вирішення проблем на основі аналізу обставин та відповідної ситуації, використання рольових ігор.

Усі інтерактивні технології поділяються на чотири групи: фронтальні технології, технології колективно-групового навчання, ситуативного навчання та навчання у дискусії. Серед інтерактивних методів широко використовуються такі як: мозковий штурм, мікрофон, коло ідей, робота в малих групах, займи позицію, пресс-метод, акваріум, подорож рольові ігри та інші. Метою інтерактивної технології є створення умов для навчальної взаємодії студентів, отримання ними у співпраці колективного інтелектуального продукту й відповідного досвіду пізнавальної діяльності.

Інтерактивна взаємодія характеризується високим показником інтенсивності спілкування учасників, їх прямою комунікацією, зміною використаних прийомів та форм спілкування, що допомагає урізноманітнити сприйняття інформації, тим самим, покращуючи її засвоєння [1, с. 35–37]. Методика проведення інтерактивного заняття є активною, тобто жоден студент не залишається без уваги і, у сприятливій атмосфері, навіть пасивні студенти прагнуть бути активними учасниками. Застосовуючи такі підходи викладач може домогтися того, що студенти працюють більше, але із більшим задоволенням. Якість викладання підвищується так само як і рівень знань студентів. Особливо важливим питанням є якість освіти майбутніх медиків, тому що в руках саме цих студентів незабаром опиниться здоров'я нації.

Окремої уваги заслуговує гра – найбільш доступний для студентів вид діяльності, спосіб переробки отриманих із зовнішнього світу вражень [2, с. 7–10]. У грі яскраво проявляються особливості мислення та уяви, емоційність, активність, розвиваюча потреба в спілкуванні. Цікава гра підвищує рівень активності студента, і він може вирішити більш складну задачу, ніж на звичайному занятті. Але це не свідчить про те що всі заняття повинні проходити в формі гри. Гра – це тільки один з методів, і вона дає гарні результати тільки у поєднанні з іншими: аудіюванням, бесідами, читанням та іншими.

Гра має велике значення для розвитку особистості. Успіх навчальної гри визначається можливостями учасників, а також віковими особливостями. Навчальна ділова гра має такі функції:

1. Розвиваюча – забезпечує під час навчальної діяльності розвиток творчого потенціалу учнів, їх самостійності в оволодінні методами отримання необхідних знань.

2. Комунікативна – реалізується через організацію спілкування, регулювання міжособистісних відносин, виникнення механізму саморегуляції поведінки.

3. Активізуюча – передбачає стимулювання пізнавальних процесів, інтересів, потреб.

4. Інформаційна – проявляється у спрямованості змісту гри на соціальні, психологічні та методичні проблеми.

5. Функції інтеграції знань забезпечує міжпредметні зв'язки між курсами загальних об'єктів вивчення [1, с. 45–67].

Ще однією складовою інтерактивного навчання є питання поставлені студентам. Дослідниками було визначено багато важливих причин для використання питань у класі. За допомогою питань викладач може:

- оцінити попередні знання;
- перевірити засвоєння викладеного матеріалу;
- дати поштовх обговоренню у класі;
- підкреслити або закріпити певні положення;
- представити нову тему;
- переконатися, що студенти можуть використати попередній матеріал для засвоєння нового;
- перевірити, чи прочитали студенти книгу;
- перевірити, чи зрозуміли студенти те, що було зроблено в лабораторії;
- перевірити вірність здогадок студентів перед викладенням нового матеріалу;
- оцінити вірність сприйняття презентації;
- виправити помилковість сприйняття;
- підвести студентів до кращого розуміння.

Цей список ілюструє педагогічну різноманітність, яка відкривається перед викладачем, що готовий зробити крок на зустріч інтерактивному навчанню [3].

Тож в самому по собі інтерактивному навчанні немає нічого особливо нового або загадкового. Якщо викладач ставить питання студентам, дає та перевіряє домашнє завдання, проводить обговорення та дискусії в групі студентів, то він вже викладає інтерактивно. Багато викладачів так працюють, то про що ж ще може йти мова? Щоб дати відповідь на це питання, треба подумати не про викладання, а про те, як студенти навчаються. За останні 20 років когнітивна наука багато прояснила в тому, як люди вчаться. Основний принцип, що всіма визнається, полягає в тому, що все, чому ми вчимося, ми ніби «конструємо» для себе. Тому зовнішні чинники не мають прямого ефекту на те, що ми вивчаємо. Якщо наш мозок не зробить це сам, то жодна зовнішня сила не матиме ніякого ефекту [4].

Наприклад, навіть найбільш досконалий виклад матеріалу викладачем, може бути сприйнятим в обмеженій мірі студентами, якщо їх мозок не виконає необхідної роботи по переробці цієї інформації. Цьому можуть існувати різні пояснення:

- студенти могли не зрозуміти ключової концепції, тому все, що було сказано після цього, не мало для них сенсу;
- студенти могли пропустити попередні теми і тому не здатні сприйняти нову презентацію;
- недостатність інтересу, мотивації, бажання можуть теж вплинути на результат засвоєння нової інформації.

Ось і перша чітка причина для використання інтерактивних технологій. Вони дають змогу побачити реальну картину того, що відбувається в мозку студентів. Це так званий «підсумовуючий» аспект.

Другий аспект можна назвати «формуючим», бо викладач ніби веде студентів шляхом роздумів з метою засвоєння нової концепції. Як стверджував Сократ: «Хороше питання може досягти кращого результату, ніж готова відповідь».

Третій аспект прийнято вважати «мотивуючим». Навчання - це тяжка праця, а ін'єкція мотивації в правильний момент може все змінити. Одним з прикладів такої мотивації може бути необхідність вирішити живу задачу, поставлену інтерактивним викладачем. Відчуваючи прогрес у знаннях, студент отримує величезний заряд енергії.

**Висновки.** Використання інтерактивних технологій і таких простих прийомів як навчальна ділова гра чи хороші питання поставлені в правильному контексті може трансформувати аудиторію. Оточення стає більш живим та активним. Атмосфера змінюється та стає більш радісною! Студенти більш наполегливо працюють, але їм це подобається. Кроки на зустріч інтерактивному навчанню з його різними аспектами здатні зробити якість освіти вищою, що є особливо важливим у сфері медичної професійної освіти, яка є однією з ключових в нашій державі як і в будь-якій іншій.

#### Список використаної літератури

1. Пометун О. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання / О. Пометун, Л. Пироженко. – К., 2004. – С. 192.
2. Крамаренко С.Г. Інтерактивні техніки навчання, як засіб розвитку творчого потенціалу учнів / С. Г. Крамаренко // Відкритий урок. – 2002. – № 5–6. – С. 7–10.
3. Пометун О. Як оцінити діяльність учнів на інтерактивному уроці / О. Пометун. // Доба. – 2002. – №2. – С. 2–6.
4. Abrahamson, L. (1999). Teaching with classroom communication system – what it involves and why it works. *Better Education Inc.* Retrieved 28/11/2016, from <http://www.bedu.com/Publications/PueblaFinal2.html>

#### References

1. Pometun, O., Pyrozhenko, L. (2004). *Contemporary lesson. Interactive teaching techniques*. Kyiv. (in Ukr.).
2. Kramarenko, S.G. (2002). Interactive teaching techniques as means of students' creative potential development. *Demo lesson, 5–6. 7–10.* (in Ukr.).
3. Pometun, O. (2002). How to evaluate students' activity at an interactive lesson. *Doba, 2, 2–6.* (in Ukr.).
4. Abrahamson, L. (1999). Teaching with classroom communication system – what it involves and why it works. *Better Education Inc.* Retrieved 28/11/2016, from <http://www.bedu.com/Publications/PueblaFinal2.html>

**HAVRYLENKO Kateryna,**

teacher of second category,  
Cherkassy Medical College  
e-mail: gavrylenkokv10@gmail.com

### INTERACTIVE TEACHING METHODS AS AN EFFECTIVE TOOL OF FUTURE MEDICAL WORKERS' PROFESSIONAL TRAINING UPGRADING

**Abstract.** *Advantages of interactive teaching are studied in the paper. Concrete examples of implementing interactive techniques in classrooms are considered. Three aspects of interactive training that are able to improve the quality of medical professional education are singled out.*

*The first thing to realize about interactive teaching is that it is not something new or mysterious. If a teacher asks questions in class, assigns and checks homework, or holds class or group discussions, then he/she already teaches interactively. But, almost all teachers do these things, so is there more to interactive teaching? To answer this question, one has to step away from teaching and think about learning. Over the last twenty years, the field of cognitive science has taught us a lot about how people learn. A central principle that has been generally accepted is that everything we learn, we «construct» for ourselves. If our brain does not do it itself, - that is, take in information, look for connections, interpret and make sense of it, - no outside force will have any effect. This does not mean that the effort has to be expressly voluntary and conscious on our parts. But, conscious or not, the important thing to understand is that it is our brains that are doing the learning, and that this process is only indirectly related to the teacher and the teaching. For example, even the most lucid and brilliant exposition of a subject by a teacher in a lecture, may result in limited learning if the students' brains do not do the necessary work to process it. There are several possible causes why students' learning may fall short of expectations in such a situation. They may, not understand a crucial concept partway into the lecture and so what follows is unintelligible, be missing prior information or not have a good understanding of what went before, so the conceptual structures on which the lecture is based are absent, lack the interest, motivation, or desire to expend the mental effort to follow the presentation, understand the arguments, make sense of the positions, and validate the inferences. However, whatever the cause, without interacting with the students (in the simplest case by asking questions or conducting training games), a teacher has no way to know if his/her efforts to explain the topic were successful.*

*This brings us to the first of three distinct reasons for interactive teaching. It is an attempt to see what actually exists in the brains of your students. This is the «summative» aspect. It is the easiest aspect to understand and it is well described in the literature. But, it is far from being the only perspective! The second*

*reason is «formative», where the teacher aims through the assigned task to direct students' mental processing along an appropriate path in «concept-space». The intent is that, as students think through the issues necessary in traversing the path, the resulting mental construction that is developed in the student's head will possess those properties that the teacher is trying to teach. As Socrates discovered, a good question can accomplish this result better than, just telling the answer. The third may be termed «motivational». Learning is hard work, and an injection of motivation at the right moment can make all the difference. One motivating factor provided by the interactive teacher is the requirement of a response to a live classroom task. This serves to jolt the student into action, to get his brain off the couch, so to speak.*

**Key words:** *interactive techniques; interactive teaching; training game; questions.*

*Одержано редакцією 05.12.2016  
Прийнято до публікації 08.12.2016*