

«professional mobility», «professional competence» and «self-development» has been grounded in the article. The authors analyzed scientific psychological, pedagogical and methodological literature concerning the disclosure of these concepts. The article is a consideration of various points of view and scientific positions on the problem of professional competence formation in students at higher educational institutions from the vantage point of the competency-based approach. It presents and generalizes the content of the main notions in the terminological apparatus of the competency-based approach and ways of professional competence formation in students as a result of their professional preparation. The authors argue that a special place in the educational process acquires a competent approach that allows the formation of a professionally mobile specialist with a high general, cultural and professional level, ready for change, systematic self-improvement and self-realization.

Keywords: professional training, professional mobility, skills, professional competence, professional formation, self-development.

УДК 378.147:616.9

Наталія Федонюк

Луцький базовий медичний коледж

Використання навчально-рольових ігор професійного спрямування при вивченні дисципліни «інфектологія» у медичному коледжі

У статті представлено сучасні підходи до вивчення інфектології як професійно-орієнтованої дисципліни у медичному коледжі. Розглянуто структуру ігрової пізнавальної діяльності студентів, переваги рольової гри в системі інших комунікативних вправ, її індивідуально-творчий характер. Наведено приклади використання навчально-рольової гри професійного спрямування як на певних етапах практичних занять з інфектології, так і для побудови заняття в цілому. Проаналізовано вплив навчально-рольових ігор, використання яких у процесі вивчення інфектології дає змогу максимально наблизити навчальний процес до практичної діяльності, на формування комплексу професійних навичок та вмінь майбутнього медичного працівника. Обґрунтовано доцільність та високу ефективність використання рольових ігор при вивченні дисциплін професійно-практичного спрямування у медичному коледжі.

Ключові слова: інфектологія, навчально-рольові ігри, активізація пізнавальної діяльності.

Постановка проблеми у загальному вигляді та зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями. У Національній доктрині розвитку освіти в XXI столітті зазначено, що стратегічним завданням сучасної системи освіти є виховання творчої соціально-активної особистості. На сучасному етапі освітній процес потребує перебудови у напрямку його інтенсифікації, динамічності, розвитку в процесі навчання ініціативної моделі поведінки студента.

Перед викладачем стоїть завдання пошуку шляхів, засобів та методів активізації пізнавальної діяльності майбутніх медичних працівників. Метою сучасного процесу навчання є розвиток у студентів гнучкості мислення, уміння використовувати набуті знання на практиці, самостійності в прийнятті рішень. Реалізація цих завдань потребує переходу від вивчення певної сукупності фактів до набуття навичок застосування в житті накопичених знань. Використання традиційних технологій навчання не завжди дозволяє створити сприятливі умови для самореалізації студента, що диктує потребу заміни традиційного репродуктивного підходу до підготовки спеціалістів на індивідуально-творчий.

Застосування інтерактивних технологій сприяє тому, що навчання здійснюється в умовах постійної, активної взаємодії всіх студентів, де студент і викладач – рівноправні учасники навчального процесу.

Організація активних форм навчання передбачає моделювання конкретних життєвих ситуацій, які виникають у роботі медичного працівника, зокрема, шляхом використання рольових ігор.

Виклад основного матеріалу дослідження. Методику моделювання ситуацій, де суб'єкт навчання виступає в ролі головної діючої особи, було розроблено в Гарварді з метою застосування в бізнес-школах. Навчальний процес, який ґрунтується на грі, уводить студентів в ігрове моделювання явищ, що вивчаються, надаючи їм нового життєвого досвіду. Студент входить у світ навчальної гри, як у життя: починає діяти, пізнаючи

невидиму межу між реальністю та умовністю, засвоює оптимальні зразки професійних дій, продукує більш ефективні варіанти професійної діяльності, що допомагає йому в пошуку її сенсу і формуванні професійної компетентності.

У методичній літературі рольова гра визначається як спонтанна поведінка учнів, їхня реакція на поведінку інших людей, які беруть участь у гіпотетичній ситуації. Рольова гра – це своєрідний навчальний прийом, за якого учень повинен вільно говорити в рамках заданих обставин, виступаючи в ролі одного з учасників професійного спілкування. Обов'язковим елементом рольової гри є розв'язання проблемної ситуації, вирішення тієї чи іншої проблеми, що забезпечує максимальну ефективність навчального процесу. Пошук шляхів вирішення поставленого завдання обумовлює природність спілкування. Постановка проблеми й необхідність її розв'язання сприяє розвитку критичного мислення, а необхідність ретельного продумування ситуації, пошуку рішення розвиває логічне мислення, уміння переконувати співрозмовника.

О. Щербак підкреслює, що рольові ігри вигідно відрізняються від інших методів навчання тим, що дозволяють учням бути причетними до розробки теми, що вивчається, дають можливість їм ніби «прожити» деякий час у ролі когось іншого, спробувати свої сили в конкретних життєвих ситуаціях. При цьому дослідник підкреслює, що рольові ігри не замінюють традиційних методів навчання, а раціонально їх доповнюють. Основним критерієм, який з'ясовує правильність використання рольових ігор у навчальному процесі, є досягнення мети навчання з урахуванням умов, у яких буде проходити процес навчання. Доцільність використання рольових ігор у навчально-виховному процесі, на думку науковця, доводять наступні обставини:

- підвищення інтересу до навчальних занять і взагалі до тих проблем, які розглядаються в процесі гри;

- зростання пізнавального інтересу в процесі навчання (студенти засвоюють та утримують більшу кількість інформації, яка базується на прикладах конкретної професійної діяльності, що сприяє формуванню в учасників гри навичок прийняття рішень);

- позитивний вплив рольових ігор на ставлення студентів до навчального процесу;

- оптимізація самооцінки: вона стає більш об'єктивною, іноді змінюється й оцінка можливостей інших людей;

- покращення взаємин студента і викладача.

Структура ігрової пізнавальної діяльності студентів містить у собі такі компоненти: предмет – ігрова ситуація професійної спрямованості; діяльність викладача щодо відбору змісту навчального матеріалу; постановка завдань та організація управління ігровою пізнавальною діяльністю; діяльність студента (ролі, посади у грі), правила, функціональні обов'язки учасників рольової гри; ігрове поле (модель середовища). Важливою педагогічною умовою ефективного використання навчально-рольових ігор професійної спрямованості є поетапність їх підготовки та проведення. Для студента-медика ігрові дії набувають особистісного змісту, оскільки в них явно простежуються контури їх майбутньої професійної діяльності.

Рольова гра також дещо подібна до вистави в театрі: її основний зміст складає виконання студентами ролей, заданих певними ситуаціями, які вимагають особливої поведінки та відповідної лексики. Гра забезпечує невимушену обстановку, у якій студенти експериментують, використовуючи свої знання про певну інфекційну хворобу, і водночас розвивають здатність взаємодіяти з іншими людьми. Інсценування, драматизація допомагають створити атмосферу, у якій навчальний матеріал активізується, інтерпретується на новому рівні та використовується на практиці.

Переваги рольової гри в системі інших комунікативних вправ полягають у тому, що вона припускає наслідування дійсності в найбільш суттєвих рисах, посилення особистої причетності до всього, що відбувається. У грі навіть інтелектуально-пасивний студент спроможний виконати досить складне завдання, оскільки певна умовність ситуації є чинником зняття психологічної напруги, емоційного розвантаження. Отже, рольові ігри уможливають реалізацію особистісно-орієнтованого підходу до навчання майбутніх

медиків, тому що диференційовані завдання, передбачені сценарієм рольової гри, створюють умови, за яких учні з різними рівнями сформованості професійних умінь і навичок співпрацюють з іншими, не помічаючи цієї різниці.

Застосування рольових ігор під час навчання дає змогу максимально наблизити навчальний процес до практичної діяльності, врахувати реалії сьогодення, приймати рішення в умовах проблемних ситуацій, відстоювати свої пропозиції, розвивати в учасників гри колективізм та відчуття команди, отримати результати за досить обмежений час. У спеціально створених умовах студент відпрацьовує найрізноманітніші ситуації, які дають йому змогу сформуватися як майбутньому спеціалісту.

Як правило, рольова гра складається з таких етапів: ознайомлення учасників гри з метою, завданнями та правилами проведення гри; утворення учасниками гри робочих груп; аналіз, оцінка та висновки за результатами гри.

На підготовчому етапі викладач обґрунтовує вибір гри, визначає її мету та завдання, формулює проблемну ситуацію, розробляє сценарій гри, готує інформаційний і методичний матеріал. На другому етапі розглядають правила проведення гри та функції учасників. Третій етап залежить від змісту та форми конкретної гри і полягає в обговоренні учасниками гри поставлених проблем, прийнятті узагальнених рішень, їх аналізі.

Використовувати прийоми рольової гри особливо доречно під час проведення практичних занять з клінічних дисциплін. Оволодіння професійними навичками передбачає безпосередній тісний контакт пацієнта і медичного працівника. Студенти, не маючи досвіду прямого спілкування з пацієнтами з інфекційними хворобами, почуваються невпевнено, розгублено, комунікативний процес викликає у них значні труднощі. Вивчаючи теми спеціальної інфектології, використовую елементи рольової гри для відпрацювання професійних навичок «Збір епідеміологічного анамнезу», «Збір клінічного анамнезу», «Об'єктивне обстеження пацієнта», «Забір матеріалу на бактеріологічне та серологічне дослідження», «Проведення санітарно-освітньої бесіди з пацієнтом».

Розглянемо поетапний шлях до рольової гри. Спочатку студенти вивчають алгоритм виконання певної практичної навички, зміст якої викладено в індивідуальних збірниках. Далі проводиться розподіл ролей: пацієнт, його родич, медичний працівник фельдшерсько-акушерського пункту, амбулаторії сімейної медицини. Викладач пояснює зміст рольової гри, пропонує самостійно розподілити ролі. Студент повинен, використовуючи свої знання з теми, що вивчається на занятті, адаптувати смислове наповнення своєї ролі відповідно до клінічних проявів, епідеміологічних особливостей тієї чи іншої інфекційної патології. Можна використовувати проблемний підхід у формулюванні завдань. Наприклад, якщо під час виконання забору крові на біохімічне дослідження розбилася пробірка, стався прокол рукавички, ВІЛ-інфікована пацієнтка відмовляється від лікування. Студент повинен обґрунтувати дії медичного працівника у таких ситуаціях.

Як правило, у групі є частина студентів, які активно висловлюють бажання взяти участь у такій формі діяльності, але певна частина студентів виявляє острах, відмовляється від участі в рольовій грі. Часто це буває пов'язано не тільки з недостатнім рівнем підготовки до заняття чи з низькою успішністю взагалі, а є наслідком психологічних проблем особистості, які відображаються в утрудненні комунікативних процесів. Варто відмітити, що поступово такі студенти включаються у роботу, але це відбувається не одразу, на наступних заняттях. Зникає невпевненість, зникає страх зробити помилку чи поставити пацієнту недоречні у випадку даної інфекційної хвороби питання. Потрапивши в позитивну емоційну атмосферу рольової гри, студент з низьким рівнем знань намагається виконати своє завдання якнайкраще, на рівні зі студентами з хорошою базовою підготовкою.

Для ефективнішого залучення студентів у процес рольової гри варто використовувати різнорівневі завдання, що є практичною реалізацією особистісно-орієнтованого підходу, адже здійснюється заповнення прогалін у вихідному рівні знань, активізація та стимулювання навчальної діяльності студента, розвиток впевненості у власних силах та з'являється відчуття духу змагання, що сприяє пізнавальній мотивації.

Можливо використовувати форму рольової гри як на певних етапах, так і для побудови заняття в цілому. Наприклад, для проведення заняття на тему «Вірусні гепатити» потрібно було визначити кілька умовних локацій для розгортання рольової гри: амбулаторія сімейної медицини, стаціонар інфекційної лікарні, лабораторія, епідеміологічний відділ санепід служби. Важливо визначити для кожного студента перелік конкретних індивідуальних завдань, структурувати систему ділових стосунків учасників. Студенти повинні повністю адаптуватися до своєї ролі, продемонструвати достатній рівень знань та професійних умінь, в тому числі у нестандартних, проблемних ситуаціях. Роль викладача полягає в тому, щоб запропонувати такі навчальні ситуації, які мають цінність для майбутнього медика, оскільки мають чітке професійне спрямування, задовольняють пізнавальний інтерес студента й водночас надають йому змогу розкрити і реалізувати набуті професійні навички та уміння.

На заключному етапі проводиться аналіз, обговорення та оцінка результатів гри. На цьому етапі здійснюється обмін думками, дискусія, захист учасниками ігор своїх рішень і висновків, остаточний підсумок результатів гри. Оцінка кожного студента є індивідуалізованою та одночасно комплексною, для наочності її варто представити у вигляді таблиці. Враховуються як правильність виконання тих чи інших професійних навичок, допущені помилки, так і активність учасників, продемонстровані навички міжособистісного та міжгрупового спілкування, вміння створити відповідний психологічний клімат під час роботи, ефективність розв'язання сформульованих на початку гри проблем.

Моделювання професійної діяльності майбутнього медичного працівника в умовах рольової гри, яка є «навчальним майданчиком» для відпрацювання практичних умінь і навичок, дає змогу наперед підготуватися до навчально-виробничої практики в лікувально-профілактичних установах, а також трансформувати отримані знання під час вивчення інфектології у системний комплекс професійних дій, з якими майбутній медичний працівник може розпочинати професійну діяльність, удосконалюватися, професійно зростати, а не навчатися методом спроб і помилок на реальному робочому місці.

Висновки з цього дослідження і перспективи подальших розвідок у даному напрямку. Отже, рольова гра належить до активних методів навчання, які забезпечують творчу діяльність студента, створюють умови для підвищеної мотивації та емоційності, розвивають критичне мислення. Даний метод недоцільно застосовувати на всіх заняттях через звикання, розвиток шаблону в роботі викладача, що призводить до зниження ефективності навчального процесу. Сучасна педагогіка пропонує значну кількість методів та прийомів активного навчання. Досвід показує, що для опанування ними потрібно бажання викладача збагачуватися методично, постійно розвивати новаторський, творчий бік власної особистості, бажання відповідати запитам сучасної студентської молоді.

Джерела та література:

1. Ігри дорослих. Інтерактивні методи навчання / [упоряд. Л. Галіцина]. – К.: Ред. загальнопед. газ., 2005. – 128 с.
2. Кічук, Н. В. Ігрове проектування як інтерактивна дидактична технологія підготовки фахівців / Н. В. Кічук // Наука і освіта. – 2005. – №3–4. – С. 61–65.
3. Макаров В. І. Нетрадиційні форми виховної роботи з студентською молоддю / В. І. Макаров. – К. : Навчально-методичний центр УКОО Освіта, 2005. – 112 с.
4. Манолова Є. П. Ділова клінічна гра як спосіб активного засвоєння навичок професійної діяльності майбутнього лікаря / Є. П. Манолова, І. Б. Єршова, М. В. Воронов // Український медичний альманах. – 2004. – Т. 7. – № 3. – С. 84–85.
5. Щербак О. І. Пріоритетні напрями підготовки педагогів професійного навчання з урахуванням перспектив навчання протягом всього життя / О. І. Щербак // Педагог професійної школи: Зб. наук. праць / Редкол.: Н. Г. Ничкало, І. А. Зязюн, О. І. Щербак. – К.: Науковий світ, 2002. – Вип. III. – С.14–19.
6. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах // Щербань П. М. : навч. посібник. – К. : Вища шк., 2004. – 207 с.

References

1. Igrы doroslyh. Interaktyvni metody navchannja / [uporjad. L. Galicyna]. – K.: Red. zagal'noyed. gaz., 2005. – 128 s.
2. Kichuk, N. V. Igrove proektuvannja jak interaktyvna dydaktyčna tehnologija pidgotovky fahivciv / N. V. Kichuk // Nauka i osvita. – 2005. – №3–4. – S. 61–65.
3. Makarov V. I. Netradycijni formy vyhovnoi' roboty z students'koju moloddju / V. I. Makarov. – K. : Navchal'no-metodychnyj centr UKOO Osvita, 2005. – 112 s.
4. Manolova Je. P. Dilova klinična gra jak sposib aktyvnogo zasvojennja navychok profesijnoi' dijal'nosti majbutn'ogo likarja / Je. P. Manolova, I. B. Jershova, M. V. Voronov // Ukraїns'kyj medychnyj al'manah. – 2004. – T. 7. – № 3. – S. 84–85.
5. Shherbak O. I. Priorityetni naprjamy pidgotovky pedagogiv profesijnogo navchannja z urahuvannjam perspektyv navchannja protjagom vs'ogo zhyttja / O. I. Shherbak // Pedagog profesijnoi' shkoly: Zb. nauk. prac' / Redkol.: N. G. Nychkalo, I. A. Zjazjun, O. I. Shherbak. – K.: Naukovyj svit, 2002. – Vyp. III. – S.14–19.
6. Shherban' P. M. Navchal'no-pedagogični igry u vyshhyh navchal'nyh zakladah // Shherban' P. M. : navch. posibnyk. – K. : Vyshha shk., 2004. – 207 s.

Федонюк Наталья. Использование учебно-ролевых игр профессиональной направленности при изучении дисциплины «инфектология» в медицинском колледже. В статье представлены современные подходы к изучению инфектологии как профессионально-ориентированной дисциплины в медицинском колледже. Рассмотрена структура игровой познавательной деятельности студентов, преимущества ролевой игры в системе других коммуникативных упражнений, ее индивидуально-творческий характер. Приведены примеры использования учебно-ролевой игры профессионального направления как на определенных этапах практических занятий по инфектологии, так и для построения занятия в целом. Проанализировано влияние учебно-ролевых игр, использование которых в процессе изучения инфектологии позволяет максимально приблизить учебный процесс к практической деятельности, на формирование комплекса профессиональных навыков и умений будущего медицинского работника. Обоснована целесообразность и высокая эффективность использования ролевых игр при изучении дисциплин профессионально-практического направления в медицинском колледже.

Ключевые слова: инфектология, учебно-ролевые игры, активизация познавательной деятельности.

Fedonyuk Natalija. The use of profession-oriented role play games for learning Infectology in Medical College. The article deals with modern approaches to the study of infectology as a professionally oriented discipline in a medical college. The structure of the play cognitive activities of students, the advantages of the role-play in the system of other communicative exercises, its individual-creative character are investigated. Examples of the use of professionally orientated educational role-play games are given both at certain stages of practical classes on infectology, and for building the lesson in general. The influence of educational role-play games is analyzed, the use of which in the process of the study of infectology enables to bring the learning process as close as possible to practical activity and to the formation of a complex of professional skills and abilities of the future healthcare worker. The expediency and high efficiency of the use of role-play games in the study of the professionally and practically directed disciplines in medical college have been substantiated.

Keywords: infectology, educational role-play games, activation of cognitive activity.

УДК 371.14

Харашук Ірина
Коломийський медичний коледж
імені Івана Франка (м. Коломия)

Формування професійних рис та якостей студентів коледжу у процесі вивчення іноземної мови

У статті розглянуто основні шляхи формування висококваліфікованого фахівця у процесі навчання. Шляхом аналізу, спостереження, вивчення низки літературних джерел і останніх наукових досліджень у даному напрямі, ознайомлення з передовим педагогічним досвідом встановлено актуальність проблеми, визначено особливе місце курсу «Іноземна мова» у формуванні професійних умінь і навичок майбутніх фахівців, засвоєння ними необхідних знань, формування людини глибоко духовної, високоінтелектуальної, відкритої новим ідеям, креативної й творчої, готової до подальшого самовдосконалення та самореалізації.

Основна мета статті полягає у аналізі й виокремленні особливостей формування професійних рис та якостей студентів коледжу у процесі вивчення ними іноземної мови. Автор визначає потребу оновлення вимог