

Хникіна Оксана Олександрівна,
канд. філол. наук, доцент,
доцент кафедри іноземних мов
природничо-математичних спеціальностей,
Волинський національний університет імені Лесі Українки
м. Луцьк

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ІНСТРУМЕНТ МОТИВАЦІЇ ВИВЧЕННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ СТУДЕНТАМИ-МЕДИКАМИ

На сучасному етапі розвитку суспільства підготовка студентів вимагає дотримання нових стандартів вищої освіти у межах кожної спеціальності. Важливим завданням вищої медичної освіти є становлення всебічно розвиненої особистості майбутнього медичного фахівця відповідно до вимог сьогодення. Саме тому медична освіта передбачає впровадження нових та сучасних педагогічних підходів та технологій.

Компетентнісний підхід є ключовим у формуванні системи знань, умінь, навичок майбутніх медичних професіоналів. Головним завданням вивчення іноземної мови за професійним спрямуванням є формування конкретних компетентностей. Вивчення іноземної мови студентами-медиками передбачає практичне оволодіння англійською мовою професійного спрямування, формування професійної іншомовної комунікативної компетентності для використання іноземної мови в різних сферах професійної діяльності. Отже, студенти повинні навчитись не тільки спілкуватись іноземною мовою, але й вміти застосовувати свої знання, вміння та навички у практичних професійних ситуаціях.

У вищій медичній освіті викладачі використовують різноманітні технології та методи навчання. У контексті розвитку освітньої парадигми, з'являються нові та оригінальні методи навчання. За характером взаємодії між викладачем і студентом розрізняють такі моделі методів навчання: пасивні, активні та інтерактивні [2, с. 19–20].

Пасивні методи навчання характеризуються такою взаємодією викладача і студента, при якій студент виступає у ролі пасивного слухача, а викладач є основною діючою особою, яка керує процесом навчання.

Активні методи навчання являють собою взаємодію студента і викладача, при якій обидва учасники є активними та рівноправними у ході заняття. Такі методи навчання базуються на демократичному стилі педагогічного спілкування.

Інтерактивні методи навчання відзначаються співробітництвом, взаємодією викладача і студента на заняттях, розвивають критичне та аналітичне мислення, й найбільше стимулюють та мотивують навчально-пізнавальну діяльність студентів.

Одним з найефективніших серед інтерактивних методів навчання студентів-медиків є навчальні ігри. У дидактичній науці існують різноманітні класифікації навчально-педагогічних ігор. Так, М. П. Щербань виокремлює такі види навчально-педагогічних ігор: ділова гра, рольова гра, дидактична гра, аналіз конкретних психолого-педагогічних ситуацій, аналіз інцидентів, розв'язання педагогічних задач, мозковий штурм, ігрове проектування [3, с. 29–34].

Професійно-орієнтована гра моделює ситуацію максимально наближену до реальних умов у медичній професії й тому сприяє кращому засвоєнню матеріалу, вдосконалює вміння оцінювати та аналізувати ситуацію, приймати рішення, працювати в команді та інші.

У медичній освіті ділові ігри виконують конкретні завдання:

- занурюють в атмосферу імітації професійної діяльності, близької до професійної практичної роботи лікаря в розпізнаванні хвороби і лікуванні пацієнтів;

- створюють динамічні зміни картини хвороби в залежності від правильних і помилкових дій і рішень;

- допомагають проводити диференційну діагностику за короткий час і призначити оптимальну терапію найбільш простими та доступними методами лікування [2, с. 32–33].

Ділові навчальні ігри часто та ефективно використовують заняттях з іноземної мови за професійним спрямуванням. Прикладом такого виду гри є гра “*Guess the Illness*”. Один студент озвучує усі можливі симптоми та ознаки хвороби, не називаючи її. Інші студенти намагаються відгадати хворобу. Якщо студентам не вдається це зробити відразу, вони ставлять максимальну кількість запитань з метою правильного розпізнавання захворювання. Студентів можна поділити на команди. Виграє та команда, яка найшвидше дасть правильну відповідь. У навчальній командній грі “*Good advice*” викладач (або студент) описує клінічну ситуацію, а команди повинні дати максимальну кількість релевантних для цієї ситуації порад. Виграє команда, яка дасть найбільшу кількість корисних рекомендацій.

Навчальні рольові ігри є важливим компонентом вищої медичної освіти. Впровадження рольових ігор уможливорює наближення навчального процесу до практичної професійної діяльності. Студенти намагаються приймати рішення в умовах проблемних ситуацій, відстоювати свої пропозиції, отримати результати за досить обмежений час, що сприяє розвитку особистості майбутнього медичного фахівця. Моделювання професійної діяльності майбутнього медичного працівника у процесі рольової гри сприяє вдосконаленню практичних вмінь та навичок студентів (1, с. 58–60).

На заняттях із іноземної мови за професійним спрямуванням використання навчальних рольових ігор дає можливість студентам приміряти на себе роль лікаря, медичної сестри (інших медичних фахівців), пацієнта, рідних хворого, що максимально занурює їх у практичну професійну ситуацію.

Отже, ігрові технології сприяють підвищенню інтересу студентів до навчального процесу. Навчальні ігри позитивно впливають на засвоєння лексичного матеріалу, тренуванню граматичних структур, розвитку критичного

мислення, вмінню працювати в команді, вдосконаленню професійних навичок, оптимізації самооцінки студентів.

ЛІТЕРАТУРА

1. Федонюк Н. Р. Використання навчально-рольових ігор професійного спрямування при вивченні дисципліни «Інфектологія» у медичному коледжі. *Науковий вісник СНУ імені Лесі Українки. Серія : Педагогічні науки*. Луцьк, 2017. № 2(351). С. 57–61.
2. Філоненко М. М. Методика викладання у вищій медичній школі на засадах компетентнісного підходу : методичні рекомендації для викладачів та здобувачів наукового ступеню доктора філософії (PhD) ВМ(Ф)НЗ України. К., 2016. 88 с.
3. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах : навч. посібник. К. : Вища шк., 2004. 207 с.