

ський процес [Електронний ресурс] //Socrates – Tempus. – Режим доступу: [http://www.unideusto.org/tuningeu/images/stories/documents/General\\_Brochure\\_Ukrainian\\_version.pdf](http://www.unideusto.org/tuningeu/images/stories/documents/General_Brochure_Ukrainian_version.pdf).

2. Закон України «Про вищу освіту» [Електронний ресурс] //Верховна Рада України, офіційний веб-портал. – 2014. – № 37-38. Режим доступу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/1556-18>.

3. Кривенко І.П. Формування у майбутніх лікарів компетентності з опрацювання медико-біологічних даних у процесі навчання медичної інформатики: дис. на здобуття наук. ступеня канд. педагог. наук: спец. 13.00.02 /І.П. Кривенко. – К., 2015. – 208 с.

4. Максименко С.Д. Педагогіка вищої медичної освіти [текст]: підручник /С.Д. Максименко, М.М. Філоненко. –

К.: Центр учбової літератури, 2014. – С. 109–116.

5. Січкарук О.І. Інтерактивні методи навчання у вищій школі: навч.-метод. посібник /О.І. Січкарук. – К.: Таксон, 2006. – 88 с.

6. Філоненко М.М. Специфіка викладання навчальних дисциплін на основі компетентнісного підходу [Текст] / М.М. Філоненко //Науково-практична конференція з міжнародною участю «Вища медична освіта: сучасні виклики та перспективи», (3-4 березня 2016 р., Київ): зб. наук. праць – К.: «КіМ», 2016. – С. 246–250.

7. The Tuning Project (Medicine): Learning Outcomes/ Competences for Undergraduate Medical Education in Europe. – Режим доступу: <http://www.umed.pl/procesbolonski/materialy/tuning%20project.pdf>

## РОЛЬОВА ГРА: СУЧАСНИЙ МЕТОД ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ МАЙБУТНІХ ЛІКАРІВ

*Н. М. Казіцька*

*ДЗ «Дніпропетровська медична академія МОЗ України»*

**Вступ.** На сьогоднішній день у професійній освіті активно використовується сучасні технології інтерактивного навчання, які допомагають формувати специфічні практичні вміння. Так вид гри (симуляції, імітації), в процесі якої в уявлених ситуаціях моделюється зміст професійної діяльності майбутніх фахівців повинно активно використовуватися при проведенні практичних занять з лікарями-інтернами [1, 4].

Основними атрибутами професійної гри є: а) імітація обраного аспекту цілеспрямованої лікарської діяльності; б) конкретизація ролі кожного учасника; в) регламентація ігрових певною дій системою правил; г) умовний характер гри; д) оцінювання діяльності учасників гри. До видів ділових ігор відносяться: “мозковий штурм”, інноваційні, імітаційні, організаційно-діяльнісні, організаційно-комунікативні та ін. [2, 3].

Метою розігрування ситуації в ролях стає визначення власного ставлення до конкретної професійної ситуації, набуття досвіду поведінки в подібній ситуації шляхом виконання певної «ролі» яка є близькою до реальної життя [4]. Перевагою ділових ігор як методу навчання є: спілкування у грі, наближене до реального життя, що забезпечує навчання через власний досвід та почуття; виявлення рівня володіння професійними навичками в залежності від ролі, яка дісталася конкретному учаснику, моделюючи реальну поведінку; відпрацювання професійних навичок учасників гри; переймання досвіду між учасниками гри.

Викладач в ситуаційній моделі виступає має виступати як у якості інструктора (виконує функції ознайомлення з правилами гри, консультації під час її проведення), судді-рефері (котрий проводить коректування і надає поради з розподілу ролей), тренера (робить підказки лікарям-інтернам для прискорення проведення гри) так й ведучого (організатора обговорення аналізу гри) [4].

Застосування інтерактивних технологій (як у нашому випадку – рольової гри) висуває певні вимоги до структу-

ри заняття, яке, як правило, складається з п'яти елементів [3]: мотивації, оголошення теми, ознайомлення з інформаційним блоком до теми, виконання інтерактивної вправи, аналізу отриманих результатів.

**Висновки.** Отже, використання інтерактивних технологій у навчання майбутніх лікарів дозволяє організувати процес таким чином, що в ньому беруть участь всі учасники навчального процесу, взаємодіючи між собою та викладачем, та відкривають можливість здійснення самостійного навчання, розв'язку життєво важливих проблем (спираючись не тільки на свій, але й на досвід своїх колег). Учасники навчального процесу отримують досвід роботи в команді, щодо захисту власної точки зору, презентацію відповідних власних напрацювань та ін. Робота в інтерактивному режимі сприятиме розвитку комунікабельності, що забезпечує повноту й адекватність спілкування в різних ситуаціях, вмінь до самостійної діяльності, створення ситуацій, що спонукають до інтеграції знань для розв'язання висунутої проблеми.

### Література

1. Гуревич Р. С. Інформаційно-комунікаційні технології в професійній освіті майбутніх фахівців / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія, М. М. Козяр; за ред. член-кор. НАПН України Гуревича Р. С. – Львів: ЛДУ БЖД, 2012.– 380 с.

2. Кадемія М. Ю. Використання інтерактивних технологій навчання / Теорія і практика управління соціальними системами, 2013. – № 3. – С. 125–132.

3. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Наук.- метод. посібн. / О.І. Пометун, Л.В. Пироженко. За ред. О.І. Пометун. – К.: Видавництво А.С.К., 2004 – 192 с.

4. Поліщук В.А. Особливості використання інтерактивних методів навчання у процесі професійної підготовки фахівців фізичної реабілітації / Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України, 2013. – № 5. – С. 123–131.