

УДК:378.147.091.321-059.2-057.875:61

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНОЇ РОЛЬОВОЇ ГРИ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ КЛІНІЧНОГО МИСЛЕННЯ У СТУДЕНТІВ-МЕДИКІВ

Лупальцов В.І. Котовщиков М.С.

Харківський національний медичний університет.

Кафедра хірургії №3.

Вступ. Зміна вектору освітнього підходу ґрунтованого на пасивному сприйнятті знань на практико-орієнтований, привело до появи нових методів навчання, серед яких на перше місце вийшли активні і інтерактивні їх форми і методи [1, 2].

Виходячи з цього, освітня підготовка студентів-медиків вимагає впровадження в учбовий процес нових методик, що забезпечують придбання високого рівня інтелектуальних навичок, здібностей до самостійного аналізу, оцінки та формування критичного мислення. Це особливо важливо на завершальних курсах, коли студент сформував свою думку про лікарську діяльність і вже позиціонує себе як лікаря конкретної спеціальності. До основних методологічних нововведень на сьогодні слід віднести інтерактивні форми навчання (ґрунтовані на взаємодії учнів між собою і педагогом, коли обидві сторони є суб'єктами учбового процесу), серед яких метод інтерактивної ролевої гри найбільш сприяє стимулюванню клінічного мислення і ухваленню самостійних рішень [2].

Мета. Підвищення клінічного мислення студентів-медиків на додипломному етапі, шляхом використання інтерактивних методів в учбовому процесі.

Основна частина. Використовуючи вищеперераховане, ми на практичному занятті в процесі навчання використовуємо окрім стандартних методик "начитування" і перевірки, ще інтерактивний варіант у вигляді ролевої гри, коли викладач виконує роль пацієнта з як можна більшим числом супутньої патології, такої, що приховує або імітує основний діагноз.

Викладач клінічної кафедри, що постійно стикається з різними формами однієї і тієї ж патології, або навпаки, коли основна патологія симулює клініку іншої хвороби, може в інтерактивній ігровій формі провести заняття у форматі

"лікар-пацієнт", використовуючи як приклад реальні випадки з практики, які завжди будуть наочнішими і такими, що запам'ятовуються.

У варіанті інтерактивної ролевої гри, викладач-пацієнт, на певному етапі, може змінити скарги або клінічні дані, цілеспрямовано змушуючи студентів аналізувати і згадувати фізіологію, анатомію, патогенез, особливості розвитку хвороби, фармакодинаміку препаратів, а також течію конкретної патології у різних вікових і гендерних груп пацієнтів з урахуванням придбаної ними патології і вікових змін в організмі. Розширюючи кількість патологій в ігровій ситуації, за рахунок раніше вивчених, на кожному подальшому зайнятті, викладач опосередковано визначає "виживаність" знань і об'єми засвоєної інформації.

Висновки.

Використання інтерактивної форми навчання у вигляді учбової ролевої гри підвищує вдосконалення підготовки студента, дозволяє інтегрувати знання за окремими предметами, аналізувати і систематизувати отримувану інформацію, тим самим стимулюючи розвиток клінічного мислення.

Інтерактивні методики дозволяють студентам-медикам відпрацювати в практичному напрямку навички ухвалення рішень, придбати упевненість для ефективного виконання своїх функціональних обов'язків в умовах реальної роботи.

Література.

1) Кудрявая Н.В., Уколова Е.М., Смирнова Н.Б., Волошина Е.А., Зорин К.В. Педагогика в медицине: Учебное пособие для студентов высших медицинских учебных заведений /Под ред. Н.В. Кудрявой. - М.: Издательский центр "Академия", 2006. - 320 с.

2) Панина Т. С. Современные способы активизации обучения: учебное пособие / Т. С. Панина, Л. Н. Вавилова; под ред. Т. С. Паниной. — 4-е изд., стер. — М.: Издательский центр «Академия», 2008. — 176 с.