

УДК: 372.862:615.15

**АКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ ПРИ ВИКЛАДАННІ
ТЕХНОЛОГІЧНИХ ДИСЦИПЛІН**

Сайко І.В., Січкара А.А., Манський О.А.

Національний фармацевтичний університет, м. Харків, Україна

Сучасні вимоги до випускників ВНЗ ставлять нові завдання навчання: не тільки дати здобувачеві вищої освіти професійні знання, а й забезпечити формування і розвиток у нього пізнавальних здібностей, творчого мислення, умінь і навичок самостійної праці та прийняття правильних рішень в конкретних умовах промислового виробництва продукції.

При аналізі сучасних тенденцій розвитку професійної освіти складається ситуація, при якій до цього дня студент виступає «об'єктом» навчання, яке не забезпечує умови для розвитку активної позиції здобувача в навчально-пізнавальній діяльності, ускладнюють процеси його професійного самовизначення. Це в свою чергу, ускладнює перехід від абстрактної, заданої теоретичної форми моделі професійної діяльності фахівця до реальної, конкретної, зі всілякими проблемами і суперечностями. Дані обставини послужили причиною для постановки нових аспектів і завдань освіти, а також розробки нових технологій навчання [2].

При отриманні фахової освіти слід використовувати активні методи навчання, які поділяють на імітаційні та неімітаційні. Відмінною рисою імітаційних методів є наявність моделі досліджуваного процесу (імітація індивідуальної або колективної професійної діяльності). Особливість імітаційних занять – поділ їх на ігрові та неігрові. Методи, при яких здобувачі повинні грати певні ролі, відносяться до ігрових.

Ділова гра – це форма відтворення предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделювання системи відносин, характерних для даного виду праці. Мотивація, інтерес і емоційна піднесеність учасників ділової гри обумовлює широкі можливості для організації цілеспрямованої діяльності по досягненню результату, продуктивного спілкування і взаємодії, для розвитку професійного творчого мислення. У грі учасник не тільки отримує задоволення від пошуку рішення, але і швидше знаходить його. При цьому інтерес має як пізнавальну, так і професійну спрямованість. Гра збагачує особистість новими знаннями, вміннями, навичками, досвідом ділових і соціальних контактів [1].

На кафедрі технологій фармацевтичних препаратів були розроблені декілька сценаріїв рольових ігор для технологічних дисциплін і апробовані на деяких темах рольові ігри із здобувачами вищої освіти 4 курсу освітньої програми «Технології фармацевтичних препаратів» з дисципліни «Промислова технологія фармацевтичних препаратів» (ПТФП).

Дисципліна «ПТФП» є однією з основних професійно-орієнтованих дисциплін, яка формує професійні знання і компетенції майбутнього фахівця. Згідно з навчальним планом при вивченні дисципліни ПТФП передбачені: лекції, лабораторні та семінарські заняття. Лабораторне заняття – 4-х годинне, що дозволяє

проводити з окремих тем рольові ігри, що імітують виробничі ситуації і дії персоналу.

Загальноприйнята методика ігрового заняття включає 4 послідовних етапів, яким передують попередня підготовка всіх учасників гри. Попередня підготовка учасників гри за запропонованою темою включає лекційне викладання матеріалу, самостійну роботу з рекомендованою літературою з подальшим самоконтролем і самооцінкою за розробленим переліком запитань. На попередньому занятті викладач пропонує групі з 14-15 осіб вибрати 2-3 незалежних експертів (арбітрів), які будуть оцінювати відповіді та дії підгруп. Інші студенти поділяються на три міні-підгрупи по 4 людини, які будуть виконувати конкретне завдання згідно з розподілом ролей і матеріалами методичних вказівок. Арбітри разом з викладачем повинні розробити систему і критерії оцінювання гри та представити їх усім учасникам.

Запропоноване завдання являє собою імітаційне моделювання організації промислового виробництва фармацевтичного препарату певної лікарської форми з призначеним активним фармацевтичним інгредієнтом (АФІ). Для успішного проведення гри кожна підгрупа повинна вивчити властивості зазначеного АФІ та допоміжних речовин, особливості технології отримання лікарського засобу, вибирати необхідне обладнання, проводити технологічні розрахунки і визначати якість напівпродуктів і отриманого препарату.

На початку ігрового етапу викладач розподіляє ролі кожному учаснику міні-групи і обумовлює додаткові умови (всілякі непередбачені обставини), максимально наближаючи до реальних умов фармацевтичного підприємства. Арбітри теж можуть ввести імпровізації, які мають бути вирішені в режимі скороченого часу.

Під час відповідей члени інших міні-груп можуть доповнювати, уточнювати або спростовувати прийняті рішення. При неправильній відповіді або розрахунку допускаються штрафні санкції, а учасникам інших груп, які правильно відповіли – заохочувальні бали.

На завершальному етапі після виступів кожної підгрупи і виконаної практичної роботи арбітри і викладач аналізують процес гри, поведінку і активність учасників, конфліктні ситуації, звертають увагу на допущені помилки і оригінальні рішення, підводяться підсумки змагання.

Отже, активні методи навчання – це перспективна форма засвоєння знань, яка спонукає майбутніх фахівців до активної розумової і практичної діяльності. В ході запропонованої гри здобувачі освіти, використовуючи теоретичні знання, вирішують конкретні професійні завдання і набувають досвід ділових і соціальних контактів.

Список літератури

1. Гулакова М.В. Интерактивные методы обучения в ВУЗе. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http:// cyberieninka.ru](http://cyberieninka.ru)
2. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: studentam.net.