

ДІЛОВА ГРА В ЯКОСТІ ІНТЕРАКТИВНОГО МЕТОДУ НАВЧАННЯ У ВИВЧЕННІ ДИСЦИПЛІНИ «ПРОМИСЛОВА ТЕХНОЛОГІЯ ЛІКАРСЬКИХ ЗАСОБІВ»

Ковалевська І. В., Хохлова Л. М.

Національний фармацевтичний університет, м. Харків

Важливою дисципліною для здобувачів вищої освіти спеціальності «Фармація» є промислова технологія лікарських засобів (ПТЛЗ), сутність якої полягає у засвоєнні теоретичних основ та практичних навичок у виготовленні готових лікарських засобів у промислових умовах.

Сучасна освіта покликана забезпечити перехід студента з пасивного споживача знань до фахівця, який вміє окреслити, проаналізувати проблему при веденні технологічного процесу та знайти раціональний шлях з її вирішення.

Це передбачає орієнтацію навчального процесу на активні методи оволодіння знаннями, розвиток творчих здібностей, перехід від поточного до індивідуалізованого навчання з урахуванням потреб і можливостей особистості студента.

В цьому плані застосування інноваційних методів і технологій навчання є, безумовно, необхідним та актуальним.

Метою даної роботи стало розкриття сутності використання інтерактивних методів навчання під час проведення семінарів і лабораторних занять при вивченні ПТЛЗ та їх впливу на якість підготовки майбутніх провізорів.

Результати та їх обговорення

Під час вивчення навчальної дисципліни ПТЛЗ на кафедрі заводської технології ліків НФаУ на протязі попередніх років застосовувались різні форми інтерактивного навчання, але це питання потребувало подальшої розробки для досягнення головної мети навчального процесу а саме - глибоке оволодіння теоретичними та практичними питаннями промислової технології лікарських засобів.

Застосування цих методів можливо як під час аудиторних занять, так і при виконанні індивідуальної самостійної роботи.

Відомо, що важливим фактором для підвищення ефективності засвоєння навчального матеріалу, творчих здібностей та активізації пізнавальної діяльності здобувачів вищої освіти є використання ділових ігор, в процесі проведення яких має місце рольова структура заняття, яка пропонує умови близькі до реальних.

Ігрова технологія відрізняється від інших методів навчання тим, що дозволяє здобувачу вищої освіти бути особисто причетним до функціонування дослідження системи, дає можливість «прожити» деякий час в «реальних» життєвих умовах.

При цьому слід зазначити, що ігрова технологія не є заміною для традиційних методів навчання, лише раціонально їх доповнює, розширює педагогічний арсенал викладача, дозволяє більш ефективно вирішувати поставлені завдання конкретного заняття та всього навчального курсу.

Ділова гра відтворює предметний контекст - навколишнє середовище майбутньої професійної діяльності (умовної практики) - і соціальний контекст, в якому здобувач взаємодіє з представниками інших рольових позицій.

Таким чином, в діловій грі реалізується цілісна форма колективної учбової діяльності на цілісному об'єкті - на моделі умов та діалектики професійної діяльності.

Моделюючи або імітуючи умови і динаміку виробництва, дії та відносини фахівців, ділова гра є засобом оновлення, застосування і закріплення знань та засобом розвитку практичного мислення.

Цей ефект досягається за рахунок взаємодії учасників гри в даній конкретній ситуації або системі виробництва. Ділова гра реалізується на імітаційній моделі як спільна діяльність по створенню та вирішенню ігрових навчальних задач, в підготовці та використанні індивідуальних і спільних рішень.

Правила і норми спільної діяльності, мова імітації та з'єднання задаються заздалегідь або виникають під час гри.

Ділова гра проводиться в режимі діалогічного спілкування, вона є двоплановою діяльністю, оскільки направлена на досягнення двох цілей: ігрової та педагогічної, що є пріоритетною, не повинна домінувати над першою.

Під час проведення аудиторних занять та самостійної роботи зі здобувачами вищої освіти можуть бути застосовані різні види ділових ігор залежності від складності теми, що вивчається, рівня підготовки студентів, відведеного часу та ін.:

1) імітаційні вправи – вони відрізняються від ділової гри меншим об'ємом та обмеженістю задач, які вирішуються.

Мета імітаційних вправ – надати можливість студентам в у творчому середовищі закріпити ті чи інші навички, акцентувати увагу на будь-якому важливому розумінні, категорії.

2) "Аналіз конкретних виробничих ситуацій" – студенти знайомляться з ситуацією, з поєднанням взаємопов'язаних фактів та явищ, які характеризують конкретну подію, виникнення перед спеціалістом в його професійній практиці ситуації, яка потребує від нього відповідного вирішення, студенти пропонують свої рішення в тій чи іншій ситуації, які колективно обговорюють.

3) "вибір ролей" – студенти отримують необроблені дані по ситуації, а потім беруть на себе виконання конкретних ролей.

Виконання ролей відбувається в присутності інших членів навчальної групи, які потім оцінюють дії учасників ситуації, прийняття їх самостійних рішень в залежності від умов сценарію, дії інших виконавців в залежності від раніше прийнятих власних рішень, тобто при розігруванні ролей не можна повністю передбачення таких ситуацій, в яких може опинитися той чи інший виконавець.

Цей метод навчання застосовується для утворення практичних професійних та соціально-моральних навиків.

4) повномаштабна ділова гра, яка комплексно імітує професійну діяльність та наслідки професійних рішень, що приймаються.

Висновки.

Таким чином, інтерактивні методи забезпечують ефективність процесу навчання здобувачів вищої освіти при вивченні дисципліни «ПТЛЗ», формують їх професійне мислення, сприяють професійно-особистому розвитку, стимулюванню навчально-пізнавальної активності, оволодінню навичкам всебічного аналізу ситуації, оперативному прийняттю рішення, вмінню аналізувати додаткову інформацію для уточнення вихідної ситуації, самостійності прийнятих рішень.