

практичні (семінарські) заняття базуються на структурно-візуальному представленні навчальної термінології. Структура містить також українські – російські – англійські – французькі – арабські – іспанські відповідності (в залежності від країн походження слухачів-студентів). Матеріал публікації пройшов апробацію в ході навчального процесу. Публікація носить методично-рекомендаційний характер.

УДК 378.013:004

ОСНОВНІ ЗМІНИ ПЕДАГОГІЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ПРИ ЗАСТОСУВАННІ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Райкова Т.С.

Запорізький державний медичний університет

Ключові слова: інформаційні технології, педагогічна діяльність, основні педагогічно - психологічні компоненти.

Нові інформаційні технології надають великі можливості викладачам у розвитку умінь, навичок та здібностей студентів, інтернів та слухачів курсів із використанням навчальних високопрофесійних комп'ютерних програм, застосуванням комп'ютерних енциклопедій, через вихід в Інтернет тощо.

Тому зміст педагогічної діяльності в умовах інформатизації освіти істотно відрізняється від традиційного.

По-перше, значно ускладнюється діяльність з розробки курсів, оскільки швидко розвивається її технологічна основа. Вона вимагає від викладача розвитку спеціальних навичок, прийомів педагогічної роботи. Крім того, сучасні інформаційні технології висувають додаткові вимоги до якості навчальних матеріалів, що розробляються, здебільшого через вільний доступ до них як великого числа тих хто навчається, так і інших викладачів (експертів), що підсилює контроль за якістю цих матеріалів.

По-друге, особливістю сучасного педагогічного процесу є те, що, на відміну від традиційної освіти, де центральною фігурою є викладач, центр тяжіння під час використання інформаційних технологій поступово переноситься на суб'єкт навчання, який активно будує свій навчальний процес, вибираючи певну траєкторію в розвиненому освітньому середовищі. Важливою функцією педагога стає його підтримка, сприяння успішному просуванню в масиві навчальної інформації, полегшення вирішення проблем, що виникають, допомога в освоєнні великої і різноманітної інформації.

По-третє, надання навчального матеріалу, що передбачає комунікацію педагога і того, хто навчається, вимагає в сучасній освіті більш активних та інтенсивних взаємодій між ними, ніж в аудиторії, де переважає узагальнений зворотний зв'язок викладача з групою слухачів, а взаємодія викладача з окремим учнем досить слабка. Сучасні комунікаційні технології надають можливість зробити таку взаємодію набагато активнішою, але це вимагає від педагога спеціальних додаткових зусиль.

Отже, основними змінами в педагогічній діяльності, у зв'язку із застосуванням інформаційних технологій у сфері освіти, є такі: необхідність розробляти зміст навчальних курсів на новій технологічній основі; необхідність допомагати тому хто навчається зорієнтуватися у величезній і різноманітній навчальній інформації і знайти відповідну саме йому освітню траєкторію; забезпечувати активну взаємодію слухача як з викладачем, так і з іншими суб'єктами процесу, в ході обговорення питань курсу.

При цьому для кожного з цих основних видів педагогічної діяльності характерні специфічні проблеми. Так, розробка курсів на базі інформаційних технологій вимагає не тільки вільного володіння навчальним предметом, його змістом, але і спеціальних знань в галузі інформаційно - комунікаційних технологій (ІКТ). Це стосується і допомоги педагога під час освоєння студентами та слухачами величезних освітніх ресурсів. Взаємодія в ході

навчального процесу, здійснюваного на базі сучасних інформаційних технологій, також вимагає спеціальних не тільки педагогічних, але і технологічних навичок, досвіду роботи з сучасними технічними засобами. Тому важливим стає наявність основних педагогічно - психологічних компонентів у сучасних викладачів:

➤ Мотиваційний компонент (бажання займатись педагогічною роботою за умови інформатизації освіти; розуміння необхідності вдосконалення власної професійної діяльності та впровадження у навчальний процес ІКТ, зацікавленість новими досягненнями в галузі ІКТ; орієнтація на досягнення високих результатів; бажання та здатність проявити креативність у розв'язанні професійних задач; направленість на власний інтелектуальний розвиток, а також розвиток студентів).

➤ Змістовний (когнітивний) компонент (інформованість про новітні ІКТ; володіння змістом технічних дисциплін; інформаційна культура; комп'ютерна грамотність; знання методики викладання спеціальних дисциплін із використанням ІКТ; професійно-педагогічні знання, вміння та якості - педагогічний такт, педагогічна вимогливість, товариськість, самовладання, знання впливу ІКТ на психологію тих хто навчається).

➤ Організаційний компонент (мобілізаційні вміння - вміння привертати увагу студентів, інтернів та слухачів, розвивати в них стійкий інтерес до навчання, формувати потребу в здобутті знань; розвивальні вміння - стимулювання пізнавальної самостійності та творчого мислення, розвиток їх пізнавальних здібностей за допомогою створення проблемних ситуацій та завдань, що потребують застосування раніше засвоєних знань з спеціальних дисциплін, а також орієнтація на постійне вдосконалення; комунікаційні вміння - користування комунікаційними технологіями).

➤ Контрольно - оцінний компонент (рефлексія - самооцінка власної професійної підготовки та діяльності, діагностувальні вміння - перевірка знань умінь та навичок студентів за допомогою інформаційно - комунікаційних та традиційних технологій, корекційні вміння - використання технологій, що направлені на коригування та підвищення освітнього рівня студентів).

Отже, у професійній діяльності викладача конче необхідна реалізація означених компонентів. Викладач перестає бути традиційним вчителем, стає консультантом (тьютор) студента, інтерна, слухача курсів, що допомагає молодій людині у навчанні, житті, практиці, її формуванні як фахівця.

УДК 378.147(378.4:61)-057.85

КЛИНИЧЕСКИЕ ИГРЫ – ОСНОВА В ФОРМИРОВАНИИ МЕДИЦИСКОГО МЫШЛЕНИЯ У СТУДЕНТОВ МЕДИЦИНСКИХ ВУЗОВ

Федотов В.П., Макурина Г.И., Макаrchук А.И., Макаrchук А.А.
Запорожский государственный медицинский университет

Ключевые слова: клиническая игра, организационная игра, деловая игра, методика, тренинг.

Вступление: Игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. Игры дают такую практику, которую ничто другое дать не может.

Цель исследования: Отработать нравственно-деонтологические качества будущих врачей в процессе взаимодействия участников деловых игр.

Основная часть: Различают возрастающие по сложности несколько вариантов клинических игр.