

ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ ВИКЛАДАННЯ ВИБІРКОВОГО КОМПОНЕНТУ «ОСНОВИ ПАТЕНТОЗНАВСТВА. АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ» ОПП «ПЕДІАТРІЯ»

Болотнікова А.О., Пушкарьова Я.М., Зайцева Г.М.

Національний медичний університет імені О.О. Богомольця (Київ)

В умовах реформування освіти та запровадження нових освітніх стандартів сучасні освітні установи вирішують одне з основних завдань – вивести систему освіти на якісно новий рівень, що відповідає вимогам часу. У даній роботі обґрунтовується необхідність використання інтерактивних методів викладання, як засобу реалізації компетентнісного підходу до викладання вибіркового компоненту «Основи патентознавства. Академічна доброчесність» ОПП «Педіатрія». Нові освітні стандарти орієнтовані на впровадження інтерактивних методів, в основі яких лежить діяльнісний характер навчання, а організація навчального процесу спрямована на здатність студента самостійно приймати рішення та діяти в різних практичних ситуаціях, використовуючи наявні знання. Для досягнення таких результатів потрібні нові сучасні підходи до побудови освітнього процесу. Викладачу необхідно орієнтуватися на особисту та професійну індивідуальність кожного студента, використовувати у процесі навчання диференційований та творчий підхід, варіативні форми та методи підготовки [1, 2].

Сьогодні серед сучасних технологій та методик особливе місце у навчально-тренувальному процесі займають різноманітні інтерактивні методи. Особливістю цих підходів є застосування методу активного проблемно-ситуаційного аналізу, в основі якого лежить навчання розв'язання конкретних проблем чи ситуації, що вимагає активної участі студентів та постійної взаємодії з викладачем та студентів між собою. Даний метод активно використовується у педагогічному навчальному процесі, адже це дозволяє орієнтувати на самостійну індивідуальну та групову діяльність студентів щодо навчальних дисциплін, особливо вибіркового дисциплін [1, 2].

На заняттях вибіркового компоненту «Основи патентознавства. Академічна доброчесність» ОПП «Педіатрія» кафедра аналітичної, фізичної та колоїдної хімії Національного медичного університету імені О.О. Богомольця, пропонує декілька видів інтерактивних мето-

дів, а саме: мозкові штурми (brainstorm) [3], кейс-метод [4] та рольові (бізнес) ігри [5].

При проведенні занять з використанням методу brainstorm викладачі кафедри АФКХ створюють умови для вирішення певних завдань чи задач, при чому учасники обговорення генерують максимальну кількість ідей для розв'язання поставленої задачі. Наступним кроком стає вибір найкращого рішення, яке можна використовувати в подальшій професійній діяльності. Як правило, застосування «мозкового штурму» є частиною кейс-методу, який включає в себе різноманіття інтерактивних технологій навчання.

Розробка навчальних кейсів для практичних занять передбачає виконання наступних етапів [6]:

1. Вибір об'єкта для написання кейсу, збір інформації, враховуючи можливі помилки або неправильні дії студентів при аналізі та обговорення цих питань.
2. Структурувати та конкретизувати тематику отриманої інформації, викладати її в текстовому вигляді, доповнюючи малюнками, графіками, персонажами, спеціальними меблями, малюнками, фотографіями та ін.
3. Тестувати кейси в аудиторії, під час занять;
4. Виходячи з ситуації, що склалася, внести корективи та необхідні зміни до змісту кейсу.

Нерідко доречним на заняттях з дисципліни «Основи патентознавства. Академічна доброчесність» ОПП «Педіатрія» є використання рольових чи бізнес ігор, що також може бути однією зі складових частин методу кейсів чи окремим методом.

Організація діяльності на занятті з використанням за рольових ігор [7]:

Перший етап роботи – діяльність і підготовка до уроку.

1. Вибір проблеми і теми для ділової гри та визначення основних та допоміжних матеріалів.
2. Розробка розгорнутого сценарію заняття.

Другий етап – робота на занятті:

1. Організація попереднього обговорення ділової гри.
2. Поділ групи на підгрупи (2-3 студенти, в залежності від групи).
3. Керування обговоренням гри в підгрупах, надаючи їм додаткову інформацію.

Чергуючи різні інтерактивні методи чи застосовуючи їх одночасно можна досягти високої ефективності засвоєння навчального матеріалу та сформувати компетентності у майбутніх педіатрів. Важливим зауваженням є те, що на заняттях вибіркового компоненту «Основи патентознавства. Академічна доброчесність» ОПП «Педіатрія» найважливішим є акцент на медичні аспекти даної дисципліни, які є важливими для формування навичок майбутніх педіатрів. Так, прийоми *brainstorm*, чи ділових ігор мають бути зосереджені виключно на необхідних педіатричних знаннях, але не забувати також про розвинення загальноосвітніх навичок, адже мета вищого начального закладу сформувати цілісну інтелектуально освічену особистість.

Підсумовуючи, слід зазначити, що інтерактивні методи навчання відіграють важливу роль у системі освіти. Сучасна освіта має бути спрямована на розвиток особистості людини, розкриття її можливостей, талантів, самосвідомості, самореалізації. Застосування даних технології в освітньому процесі збагачує структуру знань і підходить до навчання. Студент розуміє глибину знань і ефективність своїх здібностей. Таким чином, розробляються цілі професійних компетенцій. Усвідомлення своїх умінь і знань підвищує конкурентоспроможність на ринку праці та сприяє збагаченню професійного досвіду та самореалізації.

Список використаної літератури:

1. Hritchenko T. *Theoretical foundations of pedagogy and education: collective monograph* (International Science Group). Boston: Primedia eLaunch, 2021. 994p.
2. Bolotnikova A., Pushkarova Ya., Zaitseva G., Hozhdzinskiy S. Interactive methods in teaching of the elective discipline «Fundamentals of patent law» as an element of the legal education of future doctors. *European Journal of Education and Pedagogy*. 2015. Vol. 3, N 4. P. 104–108.
3. Bilenka Y. O. The brainstorming session as one of the effective interactive methods of teaching English. *Лучший инноватор в области науки*. 2022. Т. 1, №. 1. С. 630–666.
4. Герасимова О. В., Процюк Л. О. Кейс-метод як педагогічна технологія у навчанні майбутніх лікарів. *Proceedings of the XV International Science Conference, (Oslo, Norway, December 28–31, 2021)*. P. 275.
5. Reginato L. et al. Transfer of learning in accounting programs: The role of business games. *International Journal of Management Education*. 2022. Т. 20, №. 1. P. 100592.
6. Bolotnikova A. Teaching elective courses using the case study method. *Збірник наукових праць. АООС*, 2021.
7. Bolotnikova A. Business games as a method of learning in modern realities. *Збірник наукових праць. SCIENTIA*, 2021.