

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
МІНІСТЕРСТВО ОХОРОНИ ЗДОРОВ'Я УКРАЇНИ  
БУКОВИНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ МЕДИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

# МАТЕРІАЛИ

III науково-практичної інтернет-конференції



**РОЗВИТОК  
ПРИРОДНИЧИХ НАУК  
ЯК ОСНОВА НОВІТНІХ  
ДОСЯГНЕНЬ У  
МЕДИЦИНІ**

*м. Чернівці  
21 червня 2023 року*

УДК 611-013.85:618.39-021.3

Гарвасюк О.В.

## ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ ЯК СКЛАДОВА НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ В ЗАКЛАДІ ВИЩОЇ ОСВІТИ

*Буковинський державний медичний університет, Чернівці*

*olexandra.garvasuk@bsmu.edu.ua*

**Анотація.** Інтерактивні методи навчання – методи, які організують процес навчання як спільну роботу викладача та студентів. Самий викладач виступає в ролі не лише джерела знань, фасилітатора, ментора, коуча, а і модератора навчального процесу. Творчі завдання, робота в малих групах та навчальні ігри відносяться до інтерактивних методів навчання. Використання суспільних ресурсів, наприклад, запрошення фахівця в тій чи іншій галузі, відвідування тематичних екскурсій, залучення студентів до участі у соціальних проєктах (змагання, виставки, спектаклі, вистави) також є однією із складових інтерактивних методів навчання. Вивчення нового інформаційного матеріалу шляхом інтерактивної лекції, методології «студент у ролі вчителя» та «кожен вчить кожного», робота з наочними матеріалами (посібником, ментальними картами, інтерактивними плакатами тощо), використання та аналіз відео-, аудіо- матеріалів, практичних завдань, «кейс методу», розбір ситуації з практики учасника, представлення та обговорення складних і дискусійних проблем, робота з документами (складання документів, письмова робота з обґрунтування), тестування, анкетування, іспит з подальшим аналізом результатів – це все також методи інтерактивного навчання.

**Ключові слова:** інтерактивні методи навчання, патоморфологія, педагогічний процес.

**Вступ.** Поняття «інтерактивний» запозичене з англійської мови й походить від слова interact (inter – взаємний, act – діяти). Інтерактивний – процес взаємодії, перебування в процесі бесіди, дебат, діалогу. Навчальний процес відбувається шляхом постійної взаємодії викладач-студент, студент-студент, лектор-студент тощо. Використання інтерактивних методів навчання (ІМН) дозволяє вчитися взаємодіяти між собою, у такій роботі і педагог і студенти є суб'єктами навчального процесу [1, 2]. Отже, інтерактивне навчання – це співнавчання та взаємонавчання, процес діалогового навчання, коли відбувається постійна, активна взаємодія студентів між собою та взаємодія викладача з ними.

**Мета дослідження:** огляд та обґрунтування використання інтерактивних методів навчання у медичному закладі вищої освіти у процесі проведення практичного заняття.

**Методи дослідження:** аналіз, узагальнення та систематизація відомостей науково-методичної літератури.

**Результати дослідження та їх обговорення.** В арсеналі викладача є різноманіття освітніх технологій, способів і методів навчання. До прикладу практичне заняття може бути проведене у вигляді тренінгу, дебатів, «мозкового штурму», ділових та рольових навчальних ігор, з використанням тренажерів, імітаторів, комп'ютерної симуляції, методів «малих груп» або Веб-квесту [3, 4, 5, 6]. Лекційний матеріал можна подати за допомогою використання комп'ютерних навчальних програм, інтерактивних плакатів, скрайбінгу або ментальних карт. Приклад вживаних ментальних карт на кафедрі патологічної анатомії Буковинського державного медичного університету з предмету патоморфологія для студентів 2-го та 3-го курсів спеціальностей «Медицина» та «Стоматологія» зображено на рисунках 1 та 2. Заняття із запрошеним фахівцем можна провести у вигляді «круглого столу», заняття-конференції, майстер-класу. Захист проєкту чи самостійної роботи можна запропонувати у вигляді регламентованої доповіді з наступною дискусією типу форуму. Невід'ємною частиною ІМН є і участь у предметних олімпіадах, навчально-дослідницьких проєктах, у науково-практичних конференціях, з'їздах, симпозіумах, конгресах. Екскурсії до анатомічних музеїв, відвідування лікарських конференцій, консилиумів, розбір клінічних випадків, підготовка та захист історії хвороби різнобічно допоможуть у розвитку клінічного мислення майбутнього фахівця [7, 8, 9].



Рис. 1 – Види росту пухлин (ментальна карта)



Рис. 2 – Вторинні зміни у пухлинах (ментальна карта)

Використання у навчальному процесі ІМН базується на принципах науковості, інформативності та саморозвитку, взаємозв'язку теорії та практики, оптимальному поєднанні індивідуальної та колективної активності. Важлива особливість інтерактивних ігор – їх здатність мотивувати навчання студента, сприяти соціалізації та професійному розвитку, надання можливості перевірити знання на практиці та в ургентній ситуації, розвивати й інтегрувати навички та здібності [10]. Роль викладача полягає в тому, щоб запропонувати такі навчальні ситуації, які є професійно цінними для студента. Саме в таких симуляційно-ігрових ситуаціях студент зможе асоціювати себе з лікарем-хірургом чи лікарем будь якого фаху, набуде необхідних практичних навичок, по суті «приміряє» спеціальність на себе.

Порівняно з реальною професійною діяльністю, коли прийняте рішення призводить до певних результатів, в ігровій взаємодії можна змінити перебіг вчинків, спосіб діяльності, мислення тощо. У разі негативного результату можна «відмотати» назад і почати з початку, аби забезпечити позитивний вихід із проблемної ситуації. Загалом, це і надає можливість майбутнім фахівцям обрати найбільш оптимальний та ефективний шлях формування власного професіоналізму і професійної компетентності [11].

**Висновки.** Головними перевагами інтерактивних методів навчання є можливість активізації самостійної пізнавальної і розумової діяльності студентів, посилення мотивації до вивчення дисципліни, підвищення самооцінки в процесі отримання позитивних результатів, розвиток навичок володіння сучасними інформаційними технологіями.

**Перспективи подальших досліджень** полягають у розробці спеціальних методик інтерактивних ігор, навчальних ділових та рольових ігор, які доцільно застосовувати у процесі навчання та професійній підготовці майбутніх спеціалістів медичної галузі.

### Список використаної літератури:

1. Volkova NP. Interaktyvni tekhnolohii navchannia u vyschii shkoli [Interactive learning technologies in higher education]. Dnipro; 2018. 360 p. (in Ukrainian)
2. Hevko IV. Use of modern information technologies in training students of high schools. Scientific Journal of M.P. Dragomanov National Pedagogical University. Series 5 Pedagogical Sciences: Realities and Perspectives. 2018;62:46-50. [in Ukrainian]
3. Serheieva SM. Tekhnolohiia Veb-kvest [Web-quest technology]. Lysychans'k; 2016. 18 p. (in Ukrainian)
4. Maruxo HB, Prado C, de Almeida DM, Tobase L, Grossi MG, Vaz DR. Webquest and Comics in the Formation of Human Resources in Nursing. Rev Esc Enferm USP. 2015;49(Spec N):68-74. doi: [10.1590/s0080-623420150000800010](https://doi.org/10.1590/s0080-623420150000800010)
5. Jahromi ZB, Mosalanejad L. Integrated method of teaching in Web Quest activity and its impact on undergraduate students' cognition and learning behaviors: a future trend in medical education. Glob J Health Sci. 2015;7(4):249-59. doi: [10.5539/gjhs.v7n4p249](https://doi.org/10.5539/gjhs.v7n4p249)
6. Sanford J, Townsend-Rocchiccioli J, Trimm D, Jacobs M. The WebQuest: constructing creative learning. J Contin Educ Nurs. 2010;41(10):473-9. doi: [10.3928/00220124-20100503-04](https://doi.org/10.3928/00220124-20100503-04)
7. Burgess A, van Diggele C, Roberts C, Mellis C. Team-based learning: design, facilitation and participation. BMC Med Educ [Internet]. 2020[cited 2022 Dec 16];20(Suppl 2):461. Available from: [https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7712595/pdf/12909\\_2020\\_Article\\_2287.pdf](https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7712595/pdf/12909_2020_Article_2287.pdf) doi: 10.1186/s12909-020-02287
8. Kaur M, Manna S, Ahluwalia H, Bhattacharjee M. Flipped Classroom (FCR) as an Effective Teaching-Learning Module for a Large Classroom: A Mixed-Method Approach. Cureus [Internet]. 2022[cited 2022 Dec 17];14(8):e28173. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9491688/pdf/cureus-0014-00000028173.pdf> doi: [10.7759/cureus.28173](https://doi.org/10.7759/cureus.28173)
9. Kang HY, Kim HR. Impact of blended learning on learning outcomes in the public healthcare education course: a review of flipped classroom with team-based learning. BMC Med Educ [Internet]. 2021[cited 2022 Dec 13];21(1):78. Available from: [https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7845047/pdf/12909\\_2021\\_Article\\_2508.pdf](https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7845047/pdf/12909_2021_Article_2508.pdf) doi: 10.1186/s12909-021-02508
10. Hurevych R, Kademiya M. Suchasni interaktyvni tekhnolohii navchannia studentiv [Modern interactive technology learning of students]. Teoriia i praktyka upravlinnia sotsial'nymy systemamy: filosofii, psyholohiia, pedahohika, sotsiolohiia. 2014;4:99-104. (in Ukrainian)
11. Ramnanan CJ, Pound LD. Advances in medical education and practice: student perceptions of the flipped classroom. Adv Med Educ Pract. 2017;8:63-73. doi: [10.2147/amep.s109037](https://doi.org/10.2147/amep.s109037)