

Особливості впровадження інтерактивних технологій в навчальному процесі з іноземними студентами

доцент Киричок В.А.

Особливості підготовки іноземних студентів у ВМНЗ України (1-2)

- Різний рівень підготовки абітурієнтів-іноземців, що обумовлено відсутністю стандартизації на рівні середньої освіти;**
- Наявність протиріччя між рівнем готовності іноземних студентів до сприйняття навчальної інформації і вимогами вищої школи;**
- Короткотривалий термін вивчення мови-посередника, якою буде здійснено навчання у ВМНЗ;**

Особливості підготовки іноземних студентів у ВМНЗ України (2-2)

- Існування відмінностей у стандартах вищої медичної освіти, особливо в країнах, що не визнають вимог Болонської декларації;**
- Низький рівень оволодіння усною і писемною мовою (не рідною) впродовж перших років навчання гальмує вивчення фундаментальних дисциплін.**

**Східна традиція навчання
(ведична, суфізм тощо) націлена на
саморозкриття й самоеволюцію**

студента,

**у яких викладач спрямовує формування
“Я” – особистості студента.**

Принципи самовдосконалення філософії Сходу, зокрема індійської філософії (за О.Романовським):

- По-перше, головна увага приділяється дослідженню **внутрішнього світу людини;**
- По-друге, не визнавалася наявність **думки без дії, оскільки лише дія є закінченістю думки.**

Основою східних традицій навчання є такі особистісні якості:

МУДРІСТЬ, САМОСТІЙНІСТЬ, ДУХ.

Пам'ятаємо, успішність адаптації студентів-іноземців ще на етапі невербального спілкування залежить від розвитку **адаптаційних здібностей (керування своїми емоціями, розуміння емоцій співбесідників, вміння використовувати інформацію, надану емоціями), які є **складовою інтелекту.****

Розвинутий емоційний інтелект – умова готовності до навчання

Функції мозку, які належать до EQ,
який забезпечує права півкуля
людського мозку:

- Усвідомлення цілей і бажань;
- Бачення реальної дійсності й адекватна реакція на неї;
- Синтез і системне мислення
не пов'язані з IQ людини

Високий IQ забезпечує успішність особистості лише на 20%, все інше залежить від сформованості EQ.

EQ (емоційний інтелект) – це область інтелекту, емоційний еквівалент пізнавального IQ.

Він є передумовою лідерства, успіху в кар'єрі, бізнесі, щасті й упевненості у світі людських взаємин.

**В умовах соціальних змін
особливу роль відіграє
здатність людини керувати
своїми емоціями,
а не академічний розум,
оскільки саме він забезпечує
психічне здоров'я особистості.**

Види EQ (за Ховардом Гарднером) (1-2):

Внутрішньоособистісний – здатність людини до самопізнання, розуміння своїх прагнень, самооцінка, самовизнання, готовність налаштуватися на активну діяльність, тобто здатність запобігти стресу (коли людина обирає активну стратегію подолання стресу).

Види EQ (за Ховардом Гарднером) (2-2):

Міжособистісний інтелект – здатність до спілкування і співробітництва з людьми та відчування інших людей (емпатія за К.Роджерсом – основа EQ), знижена вирогідність виникнення конфліктів та непорозумінь у спілкуванні з іншими, взаємодія з ними сприяє збереженню позитивного настрою – **запорука психологічного здоров'я.**

Інтерактивна модель навчання
передбачає застосування
технологічного підходу і бачиться як
застосування у навчання сукупності
інтерактивних технологій, загальною
ознакою яких є **принципи інтеракції:**

- багатостороння комунікація;
- взаємодія і взаємонавчання студентів;
- кооперована навчальна діяльність з відповідними змінами у ролі і функціях як студентів, так і викладача.

Розширення ролей викладача:

- **передавач знань;**
- **організатор навчально-виховного процесу;**
- **консультант;**
- **помічник.**

Педагог – фасилітатор (від англ. «полегшувати»)

Фасилітація (за К. Роджерсом) – передбачає підтримку, допомогу і водночас стимулювання педагогом процесу розвитку і саморозвитку особистості – вільного у своєму виборі, прийнятті рішень, який активно функціонує, намагається виявляти самотійність і відповідальність, вільно рухається шляхом свого особистісного зростання.

Інтерактивна технологія навчання -

це така організація навчального процесу, за якої неможливо неучасть студента в колективному взаємодоповненому, заснованому на взаємодії всіх її учасників процесі навчального пізнання: або кожен студент має конкретне завдання, за яке він повинен публічно прозвітуватися, або від його діяльності залежить якість виконання поставленого перед усією студентською групою завдання.

Чотири групи інтерактивних технологій навчання за формами навчання (О.Пошетун та Л.Піроженко):

інтерактивні технологія

групового (кооперативного) навчання

- робота в парах;**
- у малих групах**

Метод малих груп

Мета: Набуття студентами навичок співпраці та інших важливих міжособистісних навичок.

Найбільш задовільною є група з **5-ти осіб**.

Переваги малих груп:

- Швидше піддаються організації;
- Прискорення процесу навчання;
- Надання кожному студенту можливостей внести в роботу свій внесок.

Варіанти реалізації методу “роботи в малих групах”:

- Робота в малих групах з елементами ділової гри;
- Робота в малих групах у вигляді каруселі;
- Метод малих конкурентних груп;

Форма проведення заняття

“Взаємоконтроль у парах” (з взаємооцінкою результатів та самооцінкою студентів).

Технологія опрацювання дискусійних питань –

навчання у дискусії:

- бесіда-дискусія;
- диспут;
- дискусія;
- семінар-дискусія;
- «круглий стіл».

Метод дискусії

- Один із видів міжособистісного спілкування;
- Провідна діяльність в освітньому процесі;
- Сприяє не лише всебічному і глибокому вирішенню проблеми, а й спонукає учасників замислитись над нею, переглянути свої переконання та уявлення;
- Дозволяє уточнити та визначити кожним учасником своєї позиції;
- Вчить аргументовано відстоювати власну точку зору, усвідомлюючи право інших мати свій погляд на проблему, що дискутується;
- Вчить бути індивідуальністю.

Метод дискусії використовується:

в групових формах занять:

- **на семінарах-дискусіях;**
- **в бесідах по обговоренню підсумків виконання завдань на практичних і лабораторних заняттях;**
- **на лекції-дискусії**

Ігрові технології навчання (1-2)

Ділова гра – форма відтворення предметного і соціального змісту професійної діяльності медика, моделювання систем взаємин, характерних для даного виду практики.

Ділові ігри бувають:

- Дослідницькими;
- Виробничими;
- Навчальними.

Ігрові технології навчання (2-2)

- Ігри можуть бути проведені не лише в умовах оснащених клінік і кафедр, а й **первинної лікарської мережі** (амбулаторний прийом в поліклініці, в ролі дільничного лікаря, на швидкій допомозі).
- Ділові ігри – є **бар'єром** на шляху студента **до ліжка хворого**, дозволяють проконтролювати рівень його професійної підготовки.

Ігрова модель навчання має чотири етапи:

- **орієнтація (ведення у ГРУ студентів, ознайомлення з правилами гри, загальний огляд її перебігу);**
- **підготовка до проведення гри (ознайомлення зі сценарієм, визначення ігрових завдань, ролей, орієнтовних шляхів вирішення проблеми);**
- **основна частина проведення гри;**
- **обговорення.**

Фронтальні технології інтерактивного навчання:

- «мікрофон»;
- «мозковий штурм»;
- аналіз конкретних ситуацій;
- «кейс-метод».

“Мозковий штурм”

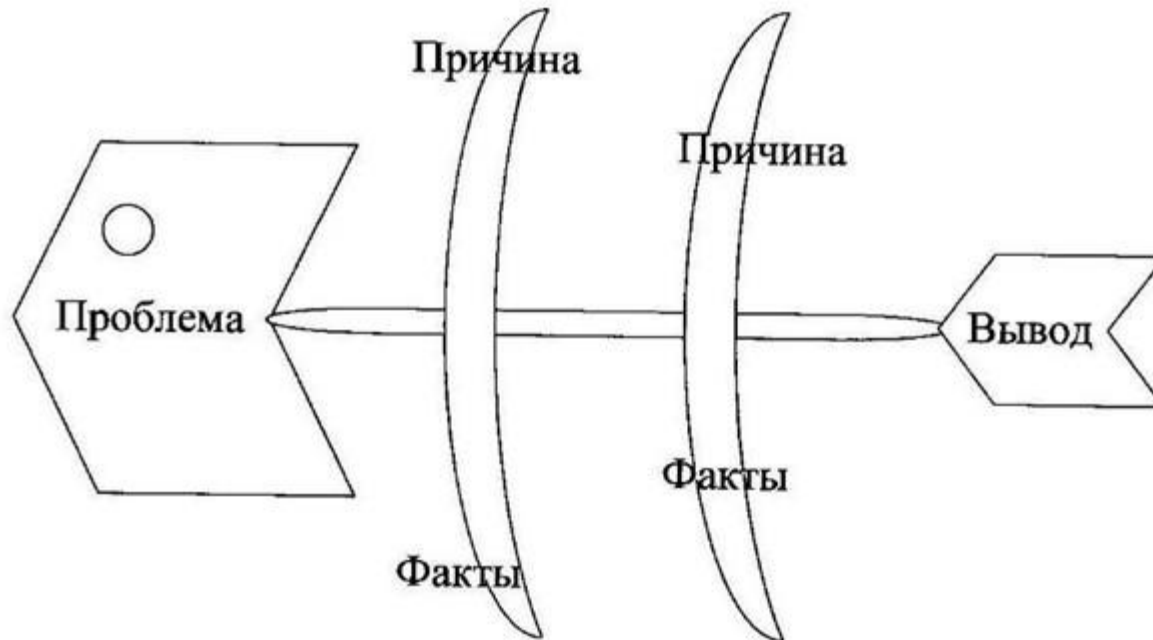
Мета: отримання від групи студентів в короткий час максимуму ідей для розв'язання проблеми.

В ході застосування методу:

1. Викладач формулює проблему у формі запитання.
2. Студенти демонструють свої знання.
3. Можуть бути запропоновані ідеї, здатні вирішити проблему.
4. Може бути створена структура обміну думками.
5. Висловлені викладачем побажання студентам.

Інноваційні прийоми навчання – конкретні компоненти методу МШ (1-3)

Приєм "Фішбоун"

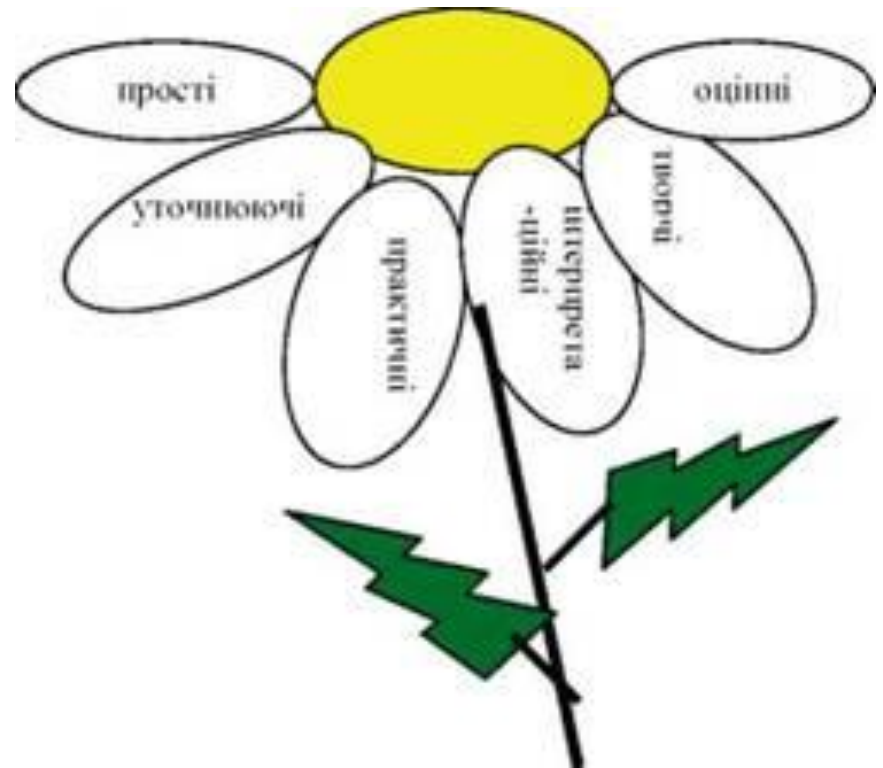


Інноваційні прийоми навчання – конкретні компоненти методу МШ (2-3)

Приєм "Ромашка запитань" або "Ромшка Блума"

Запитання:

- Прості
- Уточнюючі
- Практичні
- Інтерпретаційні
- Творчі
- Оцінні



Інноваційні прийоми навчання – конкретні компоненти методу МШ (3-3)

Прийоми “Кластери”, “Кубування”

Методична стратегія розуміння явища у
6-ти площинах:

- Опис
- Встановлення асоціацій
- Порівняння
- Аналіз
- Наведення аргументації
- Застосування



Проблемна ситуація -
ситуація, для оволодіння якою
індивід або колектив мають **знайти**
і використати нові для себе засоби і
способи діяльності.

- **Ситуаційних задачі сприяють**
формуванню в майбутньому
клінічного мислення студента.

Типи проблемних ситуаційних клінічних задач (М.Діанкіна):

- З відсутніми вихідними даними;**
- З надлишковими вихідними даними (які вміщують деякий "інформаційний шум");**
- З невизначеністю в постановці питання;**
- З суперечливими (частково невірними) даними в умові;**
- З обмеженим часом рішення.**

Кейс-метод

(від англ. – “випадок”, “ситуація”) -

метод активного проблемно-ситуативного аналізу, заснований на навчанні шляхом вирішення конкретних завдань – ситуацій (вирішення кейсів).

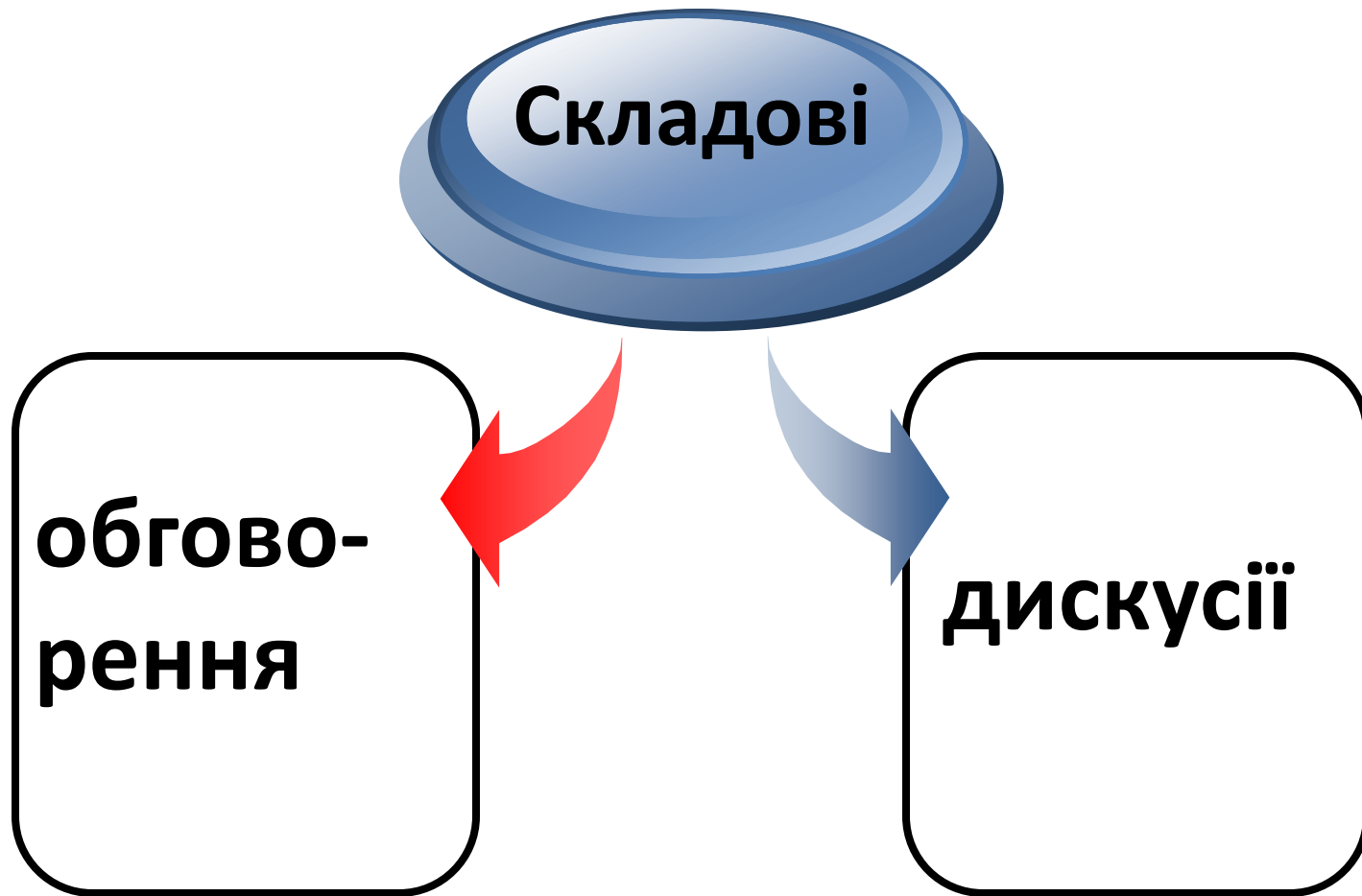
- Це неігровий імітаційний активний метод навчання, інструмент, що дозволяє застосувати теоретичні знання до розв'язання практичних завдань.**

Його основна функція – вчити студентів вирішувати складні неструктуровані проблеми, які неможливо вирішити аналітичним способом.

Інші функції кейсу:

- **активізує студентів;**
- **розвиває аналітичні та комунікативні здібності, залишаючи їх один на один з реальними ситуаціями.**

Кейс-метод



Класифікація кейсів:

- ілюстративні навчальні ситуації;
- навчальні ситуації (кейс з формуванням проблеми);
- навчальні ситуації (кейс без формуванням проблеми);
- прикладні вправи (опис конкретної ситуації);

По суті, **кейси** – інтегровані комплексні ситуаційні задачі

Місце розв'язання кейсів:

- **аудиторне заняття** – колегіально;
- **позааудиторне заняття** – самостійно з обов'язковим письмовим звітом;
- якщо на кафедрі створений банк кейсів 2-го і 3-го рівня – кейс застосовується **на підсумковому занятті з модуля.**

ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!