

ЛЕКЦІЯ 4

СУЧАСНІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ЇХ ВИКОРИСТАННЯ У ВИЩІЙ ШКОЛІ

**Лектор: к.пед.наук, доцент
Васецька Л.І.**



Мета лекції:


- розкрити поняття «технологія», «педагогічна технологія», «навчальна технологія», «інновація»;
- класифікувати освітні технології;
- охарактеризувати сучасні моделі навчання у вищому медичному навчальному закладі з розкриттям сутності їх використання.

План лекції

- 1. Педагогічні технології.*
- 2. Моделі навчальних технологій у вищій медичній школі.*

Поняття «технологія» уведено в обіг педагогічної науки та освіти недавно — це 70-ті роки ХХ ст. **Технологія** передбачає мистецтво володіння процесом, певну послідовність операцій з використанням необхідних засобів.

Сутність поняття «педагогічна технологія» досліджували Т.Ільїна, С.Шаповаленко, Л.Прессман, П.Я. Гальперін, І. Лернер, В.Беспалько, С.Сисоєва, О.Пехота, І.Богданова та ін. У зарубіжній педагогічній теорії та практиці проблеми педагогічних технологій представлено в дослідженнях таких вчених як М.Кларк, Ф.Персиваль. Г.Веллінгтон, П.Мітчел, М. Вульман, С.Ведемейер, Р.Томаста ін.



Педагогічна технологія — це системний метод створення, застосування і визначення усього процесу викладання та засвоєння знань з урахуванням технічних і людських ресурсів у їх взаємодії, що ставить своїм завданням оптимізацію форм навчання (ЮНЕСКО).

A decorative frame in shades of green and yellow, featuring stylized plants, leaves, and two birds (one green, one brown) perched on the top edge. The background is a bright blue sky with white clouds and a green grassy field at the bottom.

Навчальна технологія

визначає шлях оволодіння конкретним навчальним матеріалом (поняттям) у межах відповідного навчального предмета, теми, питання.

ЗАГАЛЬНОПЕДАГОГ
ІЧНІ

Освітні
технології за
рівнем
застосування

ЛОКАЛЬНІ ТА
МОДУЛЬНІ

ПРЕДМЕТНІ

СОЦІОГЕННІ

*Освітні
технології за
провідним
чинником
психічного
розвитку*

БІОГЕННІ

Психогенні

**МАТЕРІАЛІСТИЧН
І
та
ІДЕАЛІСТИЧНІ**

**ВІЛЬНОГО
ВИХОВАННЯ
та
ПРИМУСУ**

**ДІАЛЕКТИЧ
НІ та
МЕТАФІЗИЧ
НІ**

**Освітні
технології за
філософськ
ою основою**

**АНТРОПОСОФСЬК
І
та
ТЕОСОФСЬКІ**

**НАУКОВІ
та
РЕЛІГІЙНІ**

**ГУМАНІСТИЧНІ
й
АНТИГУМАННІ**

Освітні технології за
науковою концепцією
засвоєння досвіду

асоціативно
-
рефлекторн
і

розвиваль
ні

гештальттехнол
огії

сугестив
ні

нейролінгвістичн
і

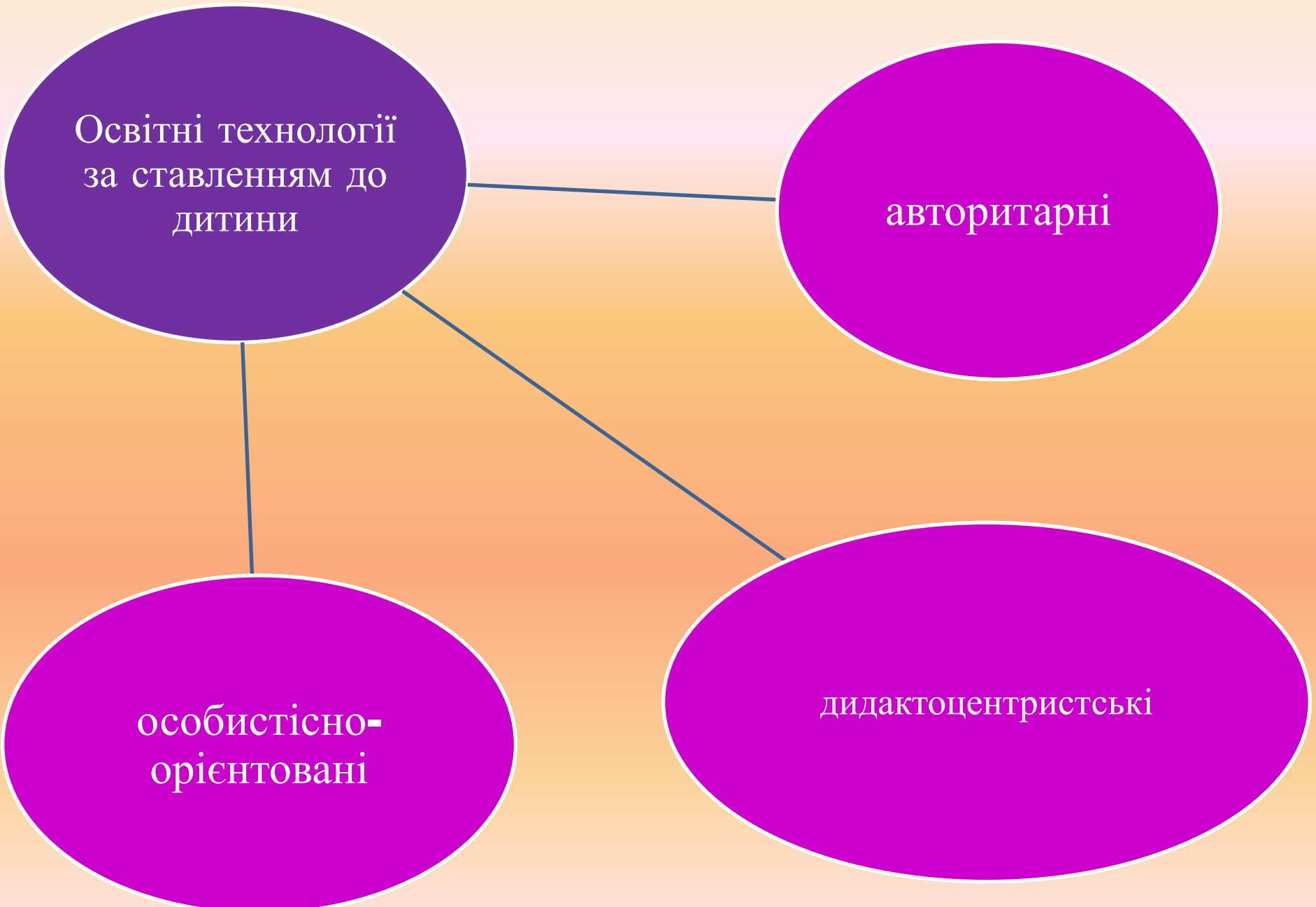
біхевіористсь
кі

Освітні технології
за ставленням до
дитини

авторитарні

особистісно-
орієнтовані

дидактоцентристські



технології
саморозвитк
у

інформаційн
і

евристичні

Освітні
технології за
*орієнтацією на
особистісні
структури*

операційн
і

прикладні

емоційно-
художні

емоційно-
моральні

Освітні технології за
типом організації та
управління
пізнавальною
діяльністю

```
graph TD; A[Освітні технології за типом організації та управління пізнавальною діяльністю] --- B[діалогові]; A --- C[структурно-логічні]; A --- D[тренінгові]; A --- E[комп'ютерні]; A --- F[інтеграційні]; A --- G[ігрові];
```

діалогові

структурно-логічні

тренінгові

комп'ютерні

інтеграційні

ігрові



Педагоги-практики розробляють авторські технології, які поєднують у різних варіантах елементи апробованих технологій.

Вихідним матеріалом для розроблення технології є теорії, концепції.

На основі однієї теорії навчання можуть вибудовуватися різні моделі технологій.

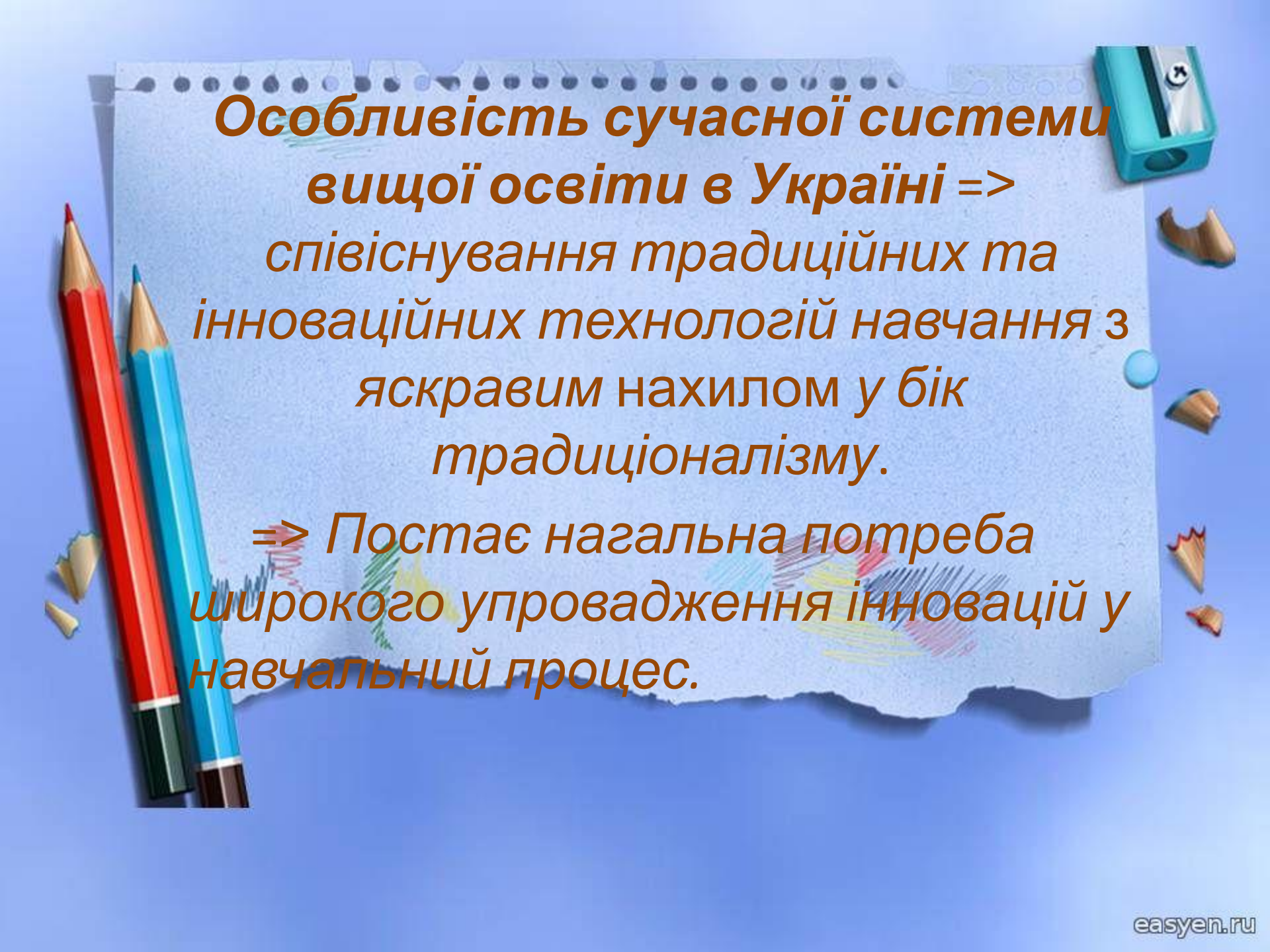
У вищій школі протягом століть традиційно домінувала спочатку лекційна, а потім лекційно-практична методика навчання.

Традиційна система навчання більш чи менш задовольняла суспільні потреби, однак кінець ХХ – початок ХХІ століття ознаменувалися революційними соціально-економічними, інформаційними змінами, які вимагали кардинальних змін в освітньому середовищі

Передумови змін в освітньому середовищі:

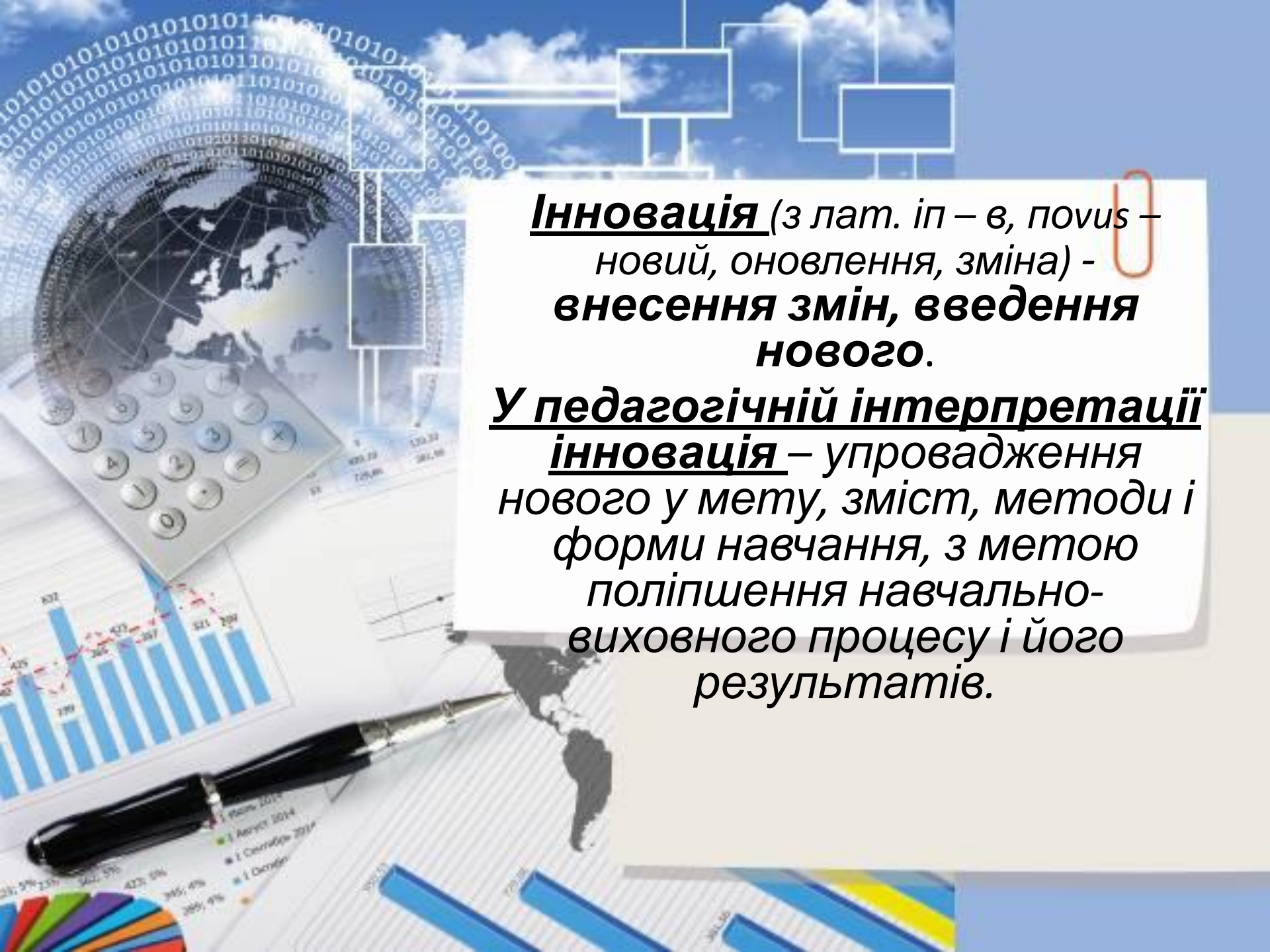
- *освіта перетворюється в одну з ключових сфер суспільства;*
- *освіта найактивніше діє на оновлення і розвиток усіх галузей суспільного життя;*
- *відбувається швидке зростання об'ємів інформації, подовження термінів навчання, утвердження принципу неперервності освіти впродовж усього життя, всебічної технологізації освітнього процесу.*





**Особливість сучасної системи
вищої освіти в Україні =>
співіснування традиційних та
інноваційних технологій навчання з
яскравим нахилом у бік
традиціоналізму.**

**=> Постає нагальна потреба
широкого упровадження інновацій у
навчальний процес.**



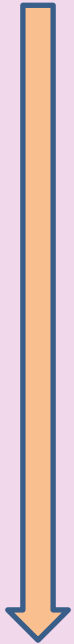
Інновація (з лат. *in* – в, *novus* – новий, оновлення, зміна) - **внесення змін, введення нового.**

У педагогічній інтерпретації інновація – упровадження нового у мету, зміст, методи і форми навчання, з метою поліпшення навчально-виховного процесу і його результатів.

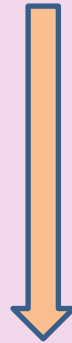
□ Характерна риса інноваційних педагогічних і дидактичних технологій – *особистісно-орієнтована освіта.*

- *Інноваційні технології відрізняються від традиційних перш за все місцем і роллю основних учасників навчального процесу – викладача і студентів, їх взаємовідносинами, характером і змістом освітньої діяльності.*
- *В інноваційному навчальному процесі зникає жорсткий розподіл ролей між викладачем і студентом.*
- *Спрямованість на суб'єкт-суб'єктну, діалогічну взаємодію закономірно приводить до необхідності реалізувати навчально-виховний процес як через традиційні, так і через інноваційні форми у їх гармонійному поєднанні.*

Сучасні технології навчання



Технологія
ігрового
навчання



Технологія
проблемного
навчання



Інформаційні
технології
навчання

Моделі навчальних технологій студентів

- ✓ інформаційна,
- ✓ структурно-логічна (операційно-діяльнісна або технологічна),
 - ✓ особистісно-орієнтована,
 - ✓ структурно-логічна,
 - ✓ інтеграційна,
 - ✓ ігрова,
 - ✓ тренінгові,
 - ✓ діалогова,
- ✓ інформаційно-комп'ютерна.

Інформаційна модель

Сутність:

Оволодіння знаннями в межах навчального предмета, що передбачає заучування і запам'ятовування об'єму інформації без практичної реалізації в житті. Кінцевий результат, ерудиція студента перевіряється на семестрових заліках або екзаменах.

Переваги

- ✓ зростання інтелектуального рівня майбутніх лікарів,
- ✓ накопичення теоретичних знань
- ✓ поетапне засвоєння знань



Недоліки

- ✓ відсутній взаємозв'язок теорії з практикою.

Структурно-логічна (операційно-діяльнісна або технологічна) МОДЕЛЬ

Сутність: поетапна організація навчального процесу, побудова схем орієнтовної основи діяльності (ООД), алгоритмів тощо.

Завдання: навчити студента використовувати отримані знання на практиці у процесі навчання, а не поза ним.

Психолого-педагогічна схема орієнтованої основи діяльності

- засвоєння і відтворення знань;
- використання дій у стандартних ситуаціях (за зразком);
- застосування дій у нестандартних ситуаціях;
- контроль і корекція знань, умінь та навичок у процесі навчання.

Недоліки: не використовується індивідуальний досвід студента, особистісні орієнтації.

Особистісно-орієнтована модель

Головна мета: сприяння особистісному
росту і студентів, і викладачів.

Викладач – фасилітатор.

Головні завдання:

- розкриття індивідуальних пізнавальних
можливостей кожного студента;
- розвиток його індивідуальних пізнавальних
здібностей;
- допомога йому в самопізнанні,
самоактуалізації, самореалізації,
самовизначенні;
- формування культури його
життєдіяльності

ІНТЕГРАЦІЙНА МОДЕЛЬ

Сутність: педагогічний процес передбачає взаємозв'язок різнопредметних знань та умінь, видів діяльності на рівні інтегрованих курсів, навчальних тем, які складають відповідні цикли підготовки: гуманітарної та соціально-економічної, природничо-наукової та професійної.

Переваги: вивчення інтегрованих дисциплін забезпечить здатність розв'язувати професійні клінічні задачі на основі узагальненого володіння знаннями, способами і прийомами діяльності

Модель проектного

навчання типів проектів

Сутність:

організація навчального процесу згідно алгоритму розв'язання проблемної ситуації або виконання навчального завдання.

□ *Дослідницький проект - наукове дослідження.*

□ *Творчий проект здійснюється у вигляді газети, фільму, твору, свята, екскурсії тощо у межах навчально-пізнавальної діяльності студентів.*

□ *Інформаційний проект – навчально-пізнавальна діяльність з ядро вираженою евристичною спрямованістю.*

Ігрова (симуляційна)

МОДЕЛЬ

Сутність: організація навчального процесу, заснована на реконструкції моделі діяльності у межах запропонованого сценарію.

Різновиди:

- Навчальна гра
- Ділова гра
- Рольові ігри
- Симуляційні ігри

Особливістю симуляційних технологій є:

- ✓ розв'язання етичних проблем і проблем з безпеки пацієнта;
- ✓ помилки можуть бути визначені, обговорені і виправлені;
- ✓ скорочення кількості медичних помилок, що збільшує безпеку пацієнта.

Проблемна



Сутність: організація навчального процесу, який передбачає постановку **проблемних завдань**, створення **проблемних ситуацій** для стимулювання активної пізнавальної діяльності студентів.

Включає: проблемну, бінарну лекції, кейс-метод,

Переваги:

- 1) *прищеплює інтерес і підвищує мотивацію до навчання;*
- 2) *сприяє розвитку клінічного мислення;*
- 3) *стимулює навички ефективного спілкування в команді;*
- 4) *стимулює самонавчання і забезпечує конструктивну зворотний зв'язок.*



КЕЙС-МЕТОД

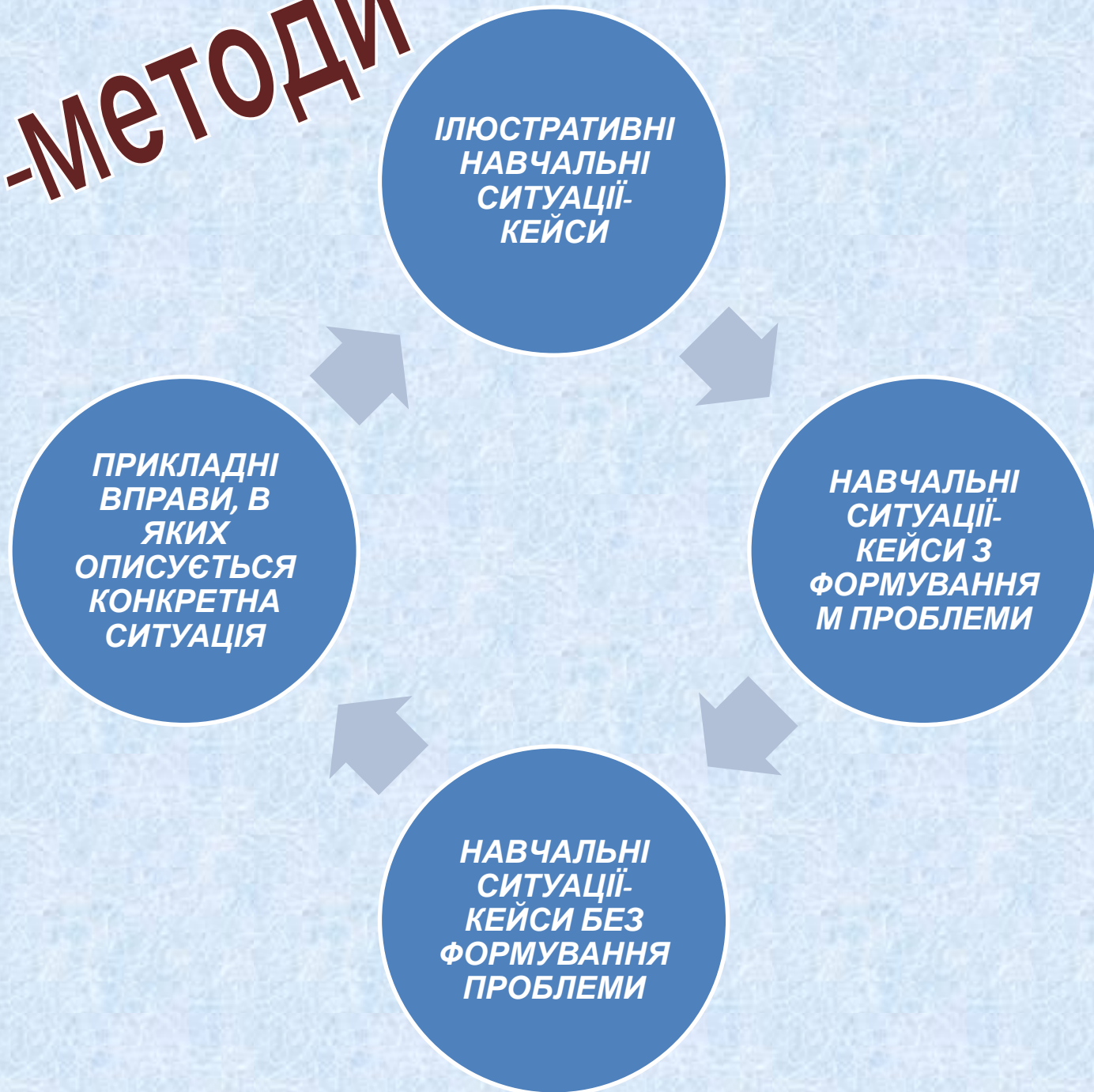
(Від *англ.* «*case*» — випадок, ситуація)

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

Основна функція – вчити студентів вирішувати складні неструктуровані проблеми, які не можливо вирішити аналітичним способом.



КЕЙС-МЕТОДИ



Ділові та рольові ігри

- *Навчальна гра – форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення і засвоєння суспільного досвіду.*
- *Ділова гра – це форма відтворення предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделювання систем відносин, характерних для даного виду практики.*

Загальні цілі ділових ігор у медицині

- ❑ Занурювати в атмосферу інтелектуальної діяльності, гранично близьку до професійної практичній роботі лікаря.**
- ❑ Створювати граючим динамічно змінну картину в залежності від правильних і помилкових дій і рішень.**
- ❑ Нести виховну функцію.**
- ❑ Формувати наступні вміння:**
 - проводити диференціальну діагностику найкоротшим шляхом і за мінімальний час;**
 - обирати оптимальну тактику лікування найбільш простими і доступними методами ;**
 - створювати оптимальний психологічний клімат спілкування з хворими і колегами по роботі;**
 - ефективно діяти не в умовах багато оснащених клінік, кафедр, інститутів, а в умовах первинної лікарської мережі;**
 - контролювати професійну підготовку студентів, щоб пропускати до хворого тільки професійно підготовлених учнів.**

СЕНС НАВЧАЛЬНОГО МОДЕЛЮВАННЯ

**За допомогою
діагностичних і лікувальних
завдань, проблемних
ситуацій та навчальних ігор
забезпечити високу
професійну підготовку
лікаря .**



РЕКОМЕНДАЦІЇ

- **У медичних навчальних іграх потрібно передбачити повноту ситуацій.**
- **Розробляючи гру, крім необхідної і достатньої для діагностики інформації, необхідно включати й надмірні відомості: складні лабораторні аналізи, численні інструментальні дослідження.**



Ділові ігри

```
graph LR; A[Ділові ігри] --- B[дослідницькі]; A --- C[виробничі]; A --- D[навчальні];
```

дослідницькі

виробничі

навчальні

Ділові ігри

Однобічні

Усі гравці прагнуть до досягнення єдиної певної мети.

Двосторонні

Усі протиборчі сторони намагаються вирішити ситуацію на свою користь.

Багатосторонні

Гравців з конкуруючими і взаємовиключними інтересами намагаються організувати складну взаємодію.

ВАРІАНТИ КЛІНІЧНИХ

ІГОР

- «Лікар — хворий»**
- «Консиліум»**
- «Палатний лікар»**
- «Спеціалізоване відділення стаціонару»**
- «Палатний лікар з декількома хворими»**
- «Поліклініка»**
- «Лікарня» тощо**



Етап ділової клінічної гри

□ ПІДГОТОВЧИЙ

- Вибір курсу і теми.
- Визначення цілей гри.
- Складання сценарного плану:
 - ✓ вибір ситуації професійної діяльності (реальної, актуальної, типової);
 - ✓ визначення набору ролей;
 - ✓ визначення місць дії;
 - ✓ підготовка реальної медичної документації;
 - ✓ повторення базисних розділів з попередніх і паралельно досліджуваних дисциплін.



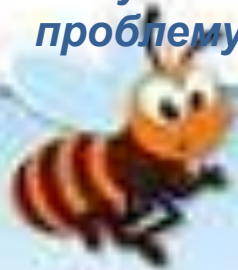


МОЗКОВИЙ ШТУРМ (МШ)

Метою проведення «мозкового штурму» є можливість за короткий час отримати від групи студентів велику кількість варіантів відповідей.

«Мозковий штурм» може

- о продемонструвати рівень професійних і загальноосвітніх знань студентів;**
- о запропонувати ідеї, які допоможуть вирішити актуальну навчально-професійну або професійну проблему.**



РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ПРОВЕДЕННЯ «МОЗКОВОГО ШТУРМУ»

- ✓ Добре підготуйтеся до проведення «мозкового штурму».
- ✓ Поясніть порядок роботи студентам.
- ✓ Усі ідеї записуються словами.
- ✓ Не допускається ні викладачеві, ні будь-яким членам групи давати негативну оцінку будь-якої ідеї.
- ✓ Група працює не на якість, а на кількість: чим довший список, тим краще.
- ✓ Приймаються протилежні ідеї.
- ✓ Після зібрання усіх пропозицій студенти висловлюють свої зауваження чи свою незгоду, дають коментар або обговорюють запропоновані пропозиції.
- ✓ При перегляді та оцінці пропозицій розташуйте їх у певному порядку, наприклад, згрупувавши схожі ідеї.

ДИСТАНЦІЙНЕ НАВЧАННЯ

Орієнтація студентів на самостійну навчальну діяльність під час оволодіння знаннями сприяє введенню у систему освіти інноваційної технології — дистанційного навчання.

ДИСТАНЦІЙНЕ НАВЧАННЯ -
це форма отримання освіти, при якій у навчально-виховному процесі використовуються кращі інноваційні засоби та форми навчання, засновані на комп'ютерних і телекомунікаційних технологіях.




- **Дистанційне навчання** — особлива досконала форма, яка поєднує елементи очного, очно-заочного, заочного й вечірнього навчання на основі нових інформаційних технологій та систем мультимедіа.
- **Дистанційне навчання** — нова організація освітнього процесу, що базується на принципі самостійного навчання студента.
- **Дистанційне навчання** — це технологія, що базується на принципах відкритого навчання, широко використовує комп'ютерні навчальні програми різного призначення та сучасні телекомунікації для доставки навчального матеріалу та спілкування.



Завдання дистанційного навчання

- ✓ інтеграція вищого навчального закладу до світового освітнього процесу;
- ✓ отримання вищої освіти особою незалежно від місця проживання стосовно навчального закладу;
- ✓ задоволення потреб громадян у якісних освітніх послугах;
- ✓ удосконалення технологічних засад, на базі яких функціонує дистанційне навчання.



**Матеріальне забезпечення
дистанційного навчання вищого
навчального закладу дозволяє
студентам, як учасникам інноваційного
навчально-виховного процесу:**

- підвищувати власний рівень професійних компетенцій, а також компетентностей;
- одержувати необхідні знання з дисциплін за допомогою електронних версій, представлених у навчальному плані ВНЗ;
- контролювати отримані знання (інтерактивні тести, тренажери і лабораторні практикуми, домашні завдання тощо);
- спілкуватися з викладачами, тьюторами, психологами, батьками і іншими студентами (форуми, чати, електронна

Принципи дистанційного навчання

- Гуманістичності навчання.
- Пріоритетності педагогічного підходу.
- Педагогічної доцільності.
- Застосування нових інформаційних технологій.
- Вибору змісту освіти.
- Забезпечення безпеки інформації.
- Стартового рівня освіти.
- Відповідності технологій навчання.
- Мобільності навчання.
- Неантагоністичності дистанційного навчання наявним формам освіти.




СИСТЕМА ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ ВНЗ ВКЛЮЧАЄ ТАКІ *ВИДИ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ*:

- **Методичне:** методики, рекомендації з технології дистанційного навчання.
- **Програмне:** мережеві системні програми, комп'ютерні навчальні програми, інструментальні середовища для створення навчальних програм.
- **Технічне:** персональні й мережеві комп'ютери.
- **Інформаційне:** конспекти лекцій, підручники та інші методичні матеріали, довідники, різноманітні бази даних методичного характеру та ін.
- **Організаційне:** нормативні документи держави і організацій, що здійснюють дистанційне навчання.

У дистанційному навчальному процесі використовуються *такі засоби навчання:*

- ❖ друкуванні видання;
- ❖ електронні видання на гнучких магнітних, лазерних або жорстких дисках;
- ❖ комп'ютерні навчальні системи у звичайному й мультимедійному варіантах;
- ❖ аудіальні навчально-інформаційні матеріали;
- ❖ відеонавчальні матеріали;
- ❖ лабораторні дистанційні практикуми;
- ❖ тренажери.





Курс дистанційного навчання здійснюється переважно відтерміновано, без особистої участі у ньому розробника (викладача), навчально-пізнавальною діяльністю студента управляє викладач-консультант чи тьютор.

Тьютор (англ. tutor — репетитор, наставник) — посередник між студентом і викладачем, який допомагає визначити індивідуальні потреби на освітні послуги.

Завданнями тьютора є:

- *навчити слухачів орієнтуватися в інформації;*
- *сформувати потяг до самостійного*
- ✓ *пошуку відповідей на запитання,*
- ✓ *розв'язання поставленої проблеми і вирішення конкретних пізнавальних ситуацій.*

- «**Мультимедія**» - це спектр інформаційних технологій, що використовують різноманітні програмні та технічні засоби.
- Одночасна дія графічної, аудіо (звукової) і візуальної інформації дає великий емоційний заряд і активно включає увагу користувача (який став одночасно і читачем, і слухачем, і глядачем).

ПЕРЕВАГИ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЗАСОБІВ

- *Досягнення інтеграції інформації.*
- *Симулювання складних реальних експериментів.*
- *Візуалізація абстрактної інформації.*
- *Розвиток когнітивних структур студентів.*



ВИСНОВКИ

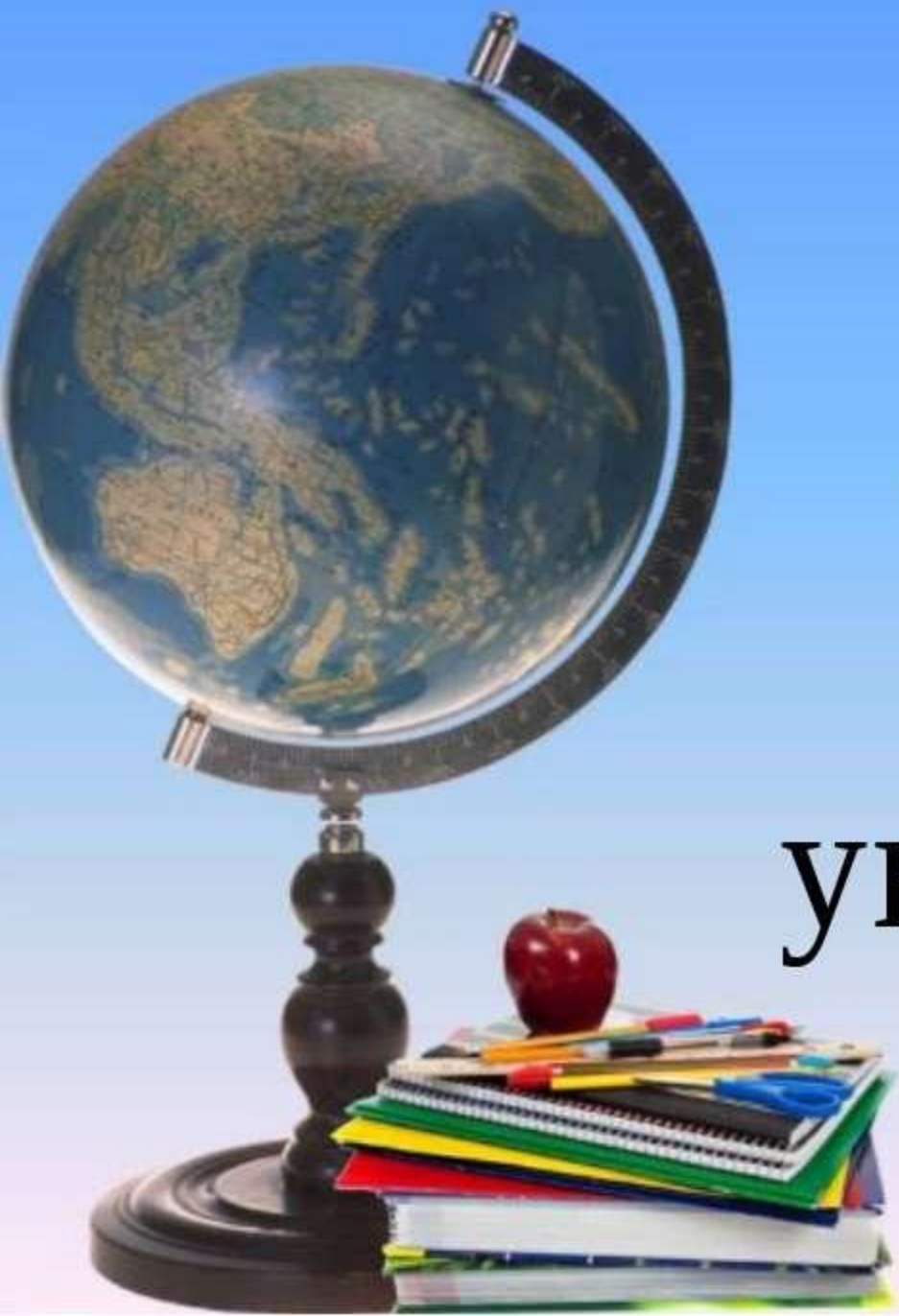
- **Забезпечення якості підготовки фахівців на рівні міжнародних стандартів можливе за умови зміни педагогічних методик та впровадження інноваційних технологій навчання.**
- **Використання інноваційних методик у навчальному процесі ВНЗ, зокрема при вивченні клінічних дисциплін, створює умови для ефективної самореалізації особистості кваліфікованого фахівця.**
- **Під час використання названих педагогічних технологій суттєво покращується мотивація студентів до навчання.**

ЗАПИТАННЯ ТА ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

1. Розкрийте сутність понять «технологія», «педагогічна технологія», «навчальна технологія», «інновація».
2. Які існують класифікації освітніх технологій?
3. У чому полягають характерні риси інноваційних технологій?
4. Охарактеризуйте сучасні моделі навчання у вищому медичному навчальному закладі.
5. Охарактеризуйте мультимедійні технології.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Бондаренко В.В. Современные педагогические технологии как объективная потребность: Учебно-метод. пособ. / В.В. Бондаренко, М.В.Ланских, Ю.В.Бондаренко. – Харьков: ХНАДУ, 2011. – 146 с.
2. Гладуш В.А. Педагогіка вищої школи: Теорія, практика, історія : Навч. посіб. / В.А.Гладуш, Г.І. Лисенко. – Д., 2014. - 416 с.
3. Образовательный портал/ Мультимедиа в образовании / – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.ido.edu.ru/open/multimedia/index.html>.
4. Про досвід використання мультимедійних технологій у навчальному процесі (у ВНЗ) [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.ime.edu-ua.net/em11/content/09rssseh.htm>.
5. Психолого-педагогічні основи використання технічних засобів навчання [Електронний ресурс] – Режим доступу : <http://bo0k.net/index.php?p=achapter&bid=14596&chapter=1>.
6. Танасієнко О. В. Використання технічних засобів навчання в навчальному процесі/ О. В. Танасієнко [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/28365/.



Дякую
за
увагу!