

об'єктивний контроль за їх виконанням, що у комплексі сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу.

Колективом кафедри підготовлені навчальні алгоритми виконання сестринських маніпуляцій на англійській мові, за допомогою яких студент може покроково («step-by-step») засвоїти ту чи іншу практичну навичку. Студенти-іноземці мають можливість власноруч виконувати певні сестринські маніпуляції, що значно підвищує їх зацікавленість і заохочує до вивчення дисципліни.

На наш погляд, найбільш перспективним напрямком в організації сестринської практики є створення в умовах медичної академії симуляційного центру з наявністю високотехнологічних симуляційних моделей, що дозволить студентам проходити тренінги з опанування практичними навичками медичної сестри.

Висновки. Розширення арсеналу засобів навчання за рахунок візуалізації під час брифінгу та створення стимуляційних центрів дозволять, на нашу думку, інтенсифікувати результативність практичної роботи англомовних студентів.

Список використаних джерел

1. Гантімурова Н.І. Професійна підготовка студентів-іноземців у медичних університетах України / Н. І. Гантімурова, Н. О. Федчишин, Ю. А. Рудяк // *Медична освіта*, 2019. - № 4. – С.5-9.
2. Раковська Л. О. Взаємозв'язок інновацій і традицій при викладанні клінічної дисципліни англомовним студентам-медикам: проблеми і шляхи вирішення / Л. О. Раковська // *Проблеми сучасної освіти: зб. наук.-метод. праць*. – Вип. 4. – Х.: ХНУ, 2013. – С. 154–159.
3. Щербатюк Н. Ю. Засвоєння студентами практичних навичок при вивченні педіатрії / Щербатюк, І. М. Горішний, І. Б. Чорномидз // *Медична освіта*. – 2019. - № 3. – С.35-38.

Т. В. Коршевнюк

ЕФЕКТИВНІ ПРАКТИКИ НАВЧАННЯ БІОЛОГІЇ УЧНІВ: ДИДАКТИЧНА ГРА

Трансформація мети загальної середньої освіти на засадах дитиноцентризму детермінує використання практик навчання, що забезпечують особистісний розвиток і формування компетентностей учнів. Однією з ефективних практик виступає дидактична гра, яку вітчизняні й зарубіжні вчені визначають і методом, і способом, і засобом, і формою навчання [2, 3]. Така багатофункціональність дидактичних ігор робить їх інструментом для розв'язання комплексу завдань біологічної освіти: формування якостей, необхідних для досягнення життєвого успіху (наприклад, рефлексії, перцепції, наполегливості, інтелектуальної гнучкості, толерантності); забезпечення трансформації і синтезу біологічних знань учнів, застосування їх для розв'язання різнотипних завдань; аналіз, оцінка і корегування рішень, що приймаються у навчальних і позанавчальних ситуаціях; ліквідація суб'єктивної тривожності учнів за можливі помилки, спонукання до самовдосконалення; підвищення інтересу учнів до навчальних занять з біології і модельованих аспектів дійсності; концентрування уваги здобувачів профільної біологічної освіти на конкретних професійних проблемах і задачах, умовно виокремлених з проблем реальної професійної діяльності. Українськими вченими створено методичні рекомендації щодо використання ігрової діяльності в освітньому процесі з біології в основній школі [1].

Прикладом використання дидактичної гри у старшій школі слугує розроблене нами заняття у форматі прес-конференції «Проблеми і перспективи використання біотехнологій». Проведенню цієї імітаційної гри передують підготовчий етап: за два тижні до неї учням пропонуються проблеми, обговорення яких відбуватиметься в

межах гри. На основі власних інтересів старшокласники утворюють групи фахівців, стаючи біотехнологами, журналістами, промисловцями, екологами, представниками бізнесу і громадських організацій. Кожний представник груп отримує певну частину спільного завдання, яку йому необхідно виконати і представити на обговорення всій групі. Наступний крок роботи кожної групи – обмін інформацією, відібраної її учасниками, визначення форми структурування (схема, граф, таблиця тощо) і представлення (комп'ютерна презентація, виготовлення роздаткового матеріалу, моделі тощо) узагальненої інформації. Учні здійснюють групову взаємодію: обговорюють конкретні питання, виділяють головне, інтегрують відомості, приймають спільні рішення, створюють «продукт», який будуть представляти на прес-конференції. Так, журналісти готують запитання для кожної групи спеціалістів, що відображають профіль та інтереси певного видання. При цьому важливо зорієнтувати представників цієї групи на різноманітність типів запитань (прості, уточнюючі, оцінні, практичні, творчі, запитання-інтерпретації). Представники громадських організацій добирають інформацію псевдонаукового і футурологічного змісту, що суперечать тезам фахівців, провокує зіткнення точок зору.

На прес-конференції, що проводиться у межах заняття, відбувається публічний виступ груп, виголошення запитань журналістами, виступи представників громадськості, пояснення суперечливих фактів біотехнологами, екологами і представниками інших груп спеціалістів. Завершується таке заняття взаємооцінюванням і самооцінюванням діяльності учасниками груп.

Заняття подібного формату наділені розвивальними потенціалом, оскільки у процесі підготовки і проведення прес-конференції в учнів розвивається індивідуальна пізнавальна активність, відбувається самоорганізація і самовизначення. Тому оцінювання результатів таких занять не обмежується констатацією суто предметних результатів: береться до уваги, в якій мірі групам вдалося використати наданий їм час і сферу діяльності для розкриття своїх пізнавальних можливостей та особистісних якостей. З цією метою за підсумками прес-конференції учасникам дискусії пропонується написати есе, в якому необхідно відобразити відповіді на запитання: «Що нового Ви дізналися?», «Які запитання викликали у Вас найбільший інтерес?», «Які запитання, на Вашу думку, залишилися нерозкритими?». А також провести рефлексивний аналіз своєї діяльності й діяльності учасників прес-конференції.

У процесі підготовки і проведення дидактичних ігор відбувається становлення особистісної позиції учнів щодо змісту навчального матеріалу і діяльності з його вивчення, розвиток проектно-дослідницьких і комунікативних умінь, вдосконалення навичок екстраполяції набутих знань і вмінь у різні сфери життя. Старшокласникам надається можливість спробувати себе у різних ролях, приймати рішення і відповідно до них діяти, бути учасником і/або організатором групової взаємодії, критично ставитись не лише до своєї діяльності, але й до роботи інших. Такий підхід сприяє самоідентифікації учнів, їхній самореалізації у невеликому колективі, а також набуттю важливого атрибуту компетентностей – досвіду, що включає не лише різні дії, але й осмислення їх, рефлексію.

Список використаних джерел

1. Матяш Н. Ю., Коршевнюк Т. В., Рибалко Л. М., Козленко О. Г. Навчання біології учнів основної школи : методичний посібник. Київ : КОНВІ ПРИНТ, 2019. 208 с. 2. Щербань П. М. Становлення ігрових технологій як інноваційної форми навчання. Педагогічні науки. 2014. Вип. 60. С. 102–108. 3. Kaszkowiak Natalia. Games as teaching method. Cometa Research. April 5, 2017. Mode of access: URL: <http://cometaresearch.org/educationvet/didactic-games-as-teaching-method/>.