

- клинике [Текст] // Вестник современной клинической медицины. 2013; 6(1): 68-76.
8. Касимова Д.А. Медико-социальные аспекты детской инвалидности и пути её снижения (по материалам г. Ташкента): Автореф. дис. кандидата мед. наук. - Ташкент., 2012; 21.
 9. Максимова А.А. Анализ детской инвалидности в республике Саха (Якутия) за 2001-2011 г. [Текст] / Макарова // в сборнике: "Медицинская реабилитация в педиатрической практике: достижения, проблемы и перспективы сборник трудов научно-практической конференции с международным участием". - 2013; 166-175.
 10. Маматкулов Б.М., Авезова Г.С. Врожденные аномалии как причина детской инвалидности (по материалам г. Ташкента, Узбекистан) [Текст] / // Наука молодых - Eruditio Juvenium. - 2015; 2: 110-115.
 11. Павлова, С.В. Медико-социальные причины детской инвалидности вследствие перинатального поражения центральной нервной системы [Текст] // Профилактическая и клиническая медицина. - 2008; 1: 27-30.
 12. Полунин В.С., Полунина Н.В., Буслаева Г.Н. Медико-социальные аспекты состояния здоровья детей-инвалидов с детским церебральным параличом и пути его улучшения [Текст] // Педиатрия. Журнал им. Г.Н. Сперанского. - 2017; 96(5): 222-227.
 13. Пронина Е.В., Жавнерова В.В., Шишлянникова Н.А. Причины инвалидности детей, родившихся недоношенными [Текст] //Трансляционная медицина. 2010; 6: 58.
 14. Указ Президента Республики Узбекистан от 1 августа 2017 года "О мерах по дальнейшему совершенствованию системы государственной поддержки инвалидов".

Келиб тушган кун 09.08. 2019

УДК 616-08-039.12

РОЛЬ ИННОВАЦИОННЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ УРОВНЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Жалолова В.З., Рахматова М.Р., Кличова Ф.К., Назаров С.Э.

Бухарский государственный медицинский институт.

✓ Резюме,

В данной статье приводятся результаты применения интерактивных способов обучения «слабое звено» и «case study» по предмету клиническая фармакология. Установлено, что использованные интерактивные способы обучения по-разному влияют на формирование уровней знания.

Ключевые слова: инновационные способы обучения, интерактивный метод «слабое звено», учебная игра «case study», предмет клиническая фармакология.

INNOVATION O'QITISH USHLARINING TALABALAR BILIM DARAJASINI SHAKLLANTIRISHDAGI ROLI

Jalolova V.Z., Raxmatova M.R., Klichova F.K., Nazarova S.E.

Buxoro davlat tibbiyot instituti.

✓ Rezyume,

Mazkur maqolada «zaif xalqa» va «case study» interaktiv o'qitish uslublarini klinik farmakologiya fanidan qo'llash natijalari keltirilgan. O'rganishlar shuni ko'rsatdiki, qo'llanilgan interaktiv usullar bilim darajasini shakllanishida turli xil ta'sir qiladi.

Kalit so'zlar: innovatsion o'qitish uslublari, «zaif xalqa» va «case study» interaktiv o'qitish uslublari, klinik farmakologiya fani.

THE ROLE OF INNOVATIVE TEACHING METHODS FOR THE DEVELOPMENT OF STUDENTS' KNOWLEDGE

Jalolova V., Raxmatova M., Klichova F.K., Nazarova S.E.

Bukhara State Medical institute.

✓ Resume,

In the present work results of application of interactive ways of training "a weak link" and "case study" on a subject clinical pharmacology are resulted. It is established that the used interactive methods of teaching have different influence on the formation of knowledge levels.

Keywords: Innovative ways of training, interactive method "a weak link", educational game "case study", a subject clinical pharmacology.

Актуальность

Внедрение инновационных форм обучения - одно из важнейших направлений совершенствования подготовки студентов в современном вузе. Основные методические инновации связаны сегодня с применением именно интерактивных методов обучения. Интерактивное обучение - это специальная форма орга-

низации познавательной деятельности. Она подразумевает вполне конкретные и прогнозируемые цели. Одна из таких целей состоит в создании комфортных условий обучения, при которых студент или слушатель чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения [1]. К интерактивным способам обучения относятся те, которые обязывают обу-

чающихся самостоятельно добывать, перерабатывать и реализовать информацию, представленную в определенной дидактической форме. Подобный вид обучения, в отличие от традиционных, значительно обогащает банк знаний с одновременным повышением потенциала творческого мышления студентов. Основой интерактивных подходов к обучению является взаимодействие преподавателя и обучаемых, а также обучаемых между собой. При этом основными условиями существования интерактива являются: наличие цели для достижения которой инициируется диалог, непосредственный и оперативный обмен информацией между преподавателем и студентами, определенная научно-обоснованная степень равноправия при распределении функций, выполняемых в процессе решения проблемы, высокий уровень знаний и взаимопонимания, необходимые для достижения основной цели.

Интерактивное обучение позволяет решать одновременно несколько задач, главной из которых является достижение целей обучения, развитие коммуникативных умений и навыков. Оно помогает установлению эмоциональных контактов между участниками, обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает работать в команде, прислушиваться к мнению своих товарищей.

Интерактивные формы обучения принято делить на имитационные и неимитационные. Имитационные методы, к которым относятся учебные клинические игры погружают студентов в атмосферу, предельно близкую к практической работе врача. Более того, формирует и поддерживает эмоциональный накал участников и повышает чувство ответственности за судьбу больного, по крайней мере, на ее интеллектуальном уровне. Учебные клинические игры позволяют систематически контролировать качество прироста профессиональной подготовки студентов, и исполняют роль барьера на пути их следования к постели больного, пропуская к пациентам только подготовленную их часть [2].

Учитывая, вышеизложенное предпринята настоящая работа целью, которой явилась сравнительная оценка уровня клинических знаний студентов, приобретенных интерактивными формами обучения "слабое звено" и "case study".

В целях осуществления поставленных задач в практических занятиях по предмету клиническая фармакология целенаправленно применялись интерактивные способы обучения - учебные клинические игры "слабое звено" и "case study". Контролем служили рейтинговые показатели студентов, полученные с помощью традиционных способов оценки знаний. Группы обучающихся, привлеченные в круг исследования были репрезентативны по количеству: студентов, этапов и видов оценки знаний, а также индивидуальному их рейтингу. Уровень знаний систематически проверялся с помощью устных и письменных (кроссворды, тесты, ситуационные задачи и другие) заданий по ходу текущих, промежуточных и итоговых контрольных работ. Интерактивная игра "слабое звено" применялась в модифицированном варианте, сущность которого заключалась в следующем: вопросы разделялись по уровню сложности на легкие (L1), средние (L2) и сложные (L3). Их соотношение в общем банке вопросов составляло 1:2:1. Величина выделенных баллов и предоставляемое время на правиль-

ные варианты ответов зависели от степени сложности вопроса и возрастали по мере роста последней [2].

В ходе проведенных исследований были получены следующие результаты. Установлено, что интерактивные способы обучения в отличие от традиционных, в целом более эффективно влияют на процесс усвоения комплекса клинических знаний. Помимо этого, они наглядно отличались индивидуальным характером воздействия на формирование общеизвестных уровней знания. Так, если традиционные методы обучения влияли на развитие в основном начальных I (знание - знакомство) и II (знание - копия) уровней, то интерактивные способы обучения на более совершенные III (знание - умение) и IV (знание - творчество) их формы.

Занятия, проводимые с применением учебной игры "слабое звено" отличались высокой активностью участников, что отчасти объясняется условием его проведения, требующего непрямого участия всех членов группы. Концовка настоящей учебной игры приобретала весьма заманчивый характер, особенно тогда, когда оставалась финальная пара участников. Определение лидера - знатока группы всегда завершалось всплеском эмоций и задора со стороны участников. Вместе с тем, возможности данной игры в плане совершенствования отдельных уровней знаний оказались далеко не равными. Согласно полученным результатам интерактивный способ обучения "слабое звено" способствовало совершенствованию I (знакомство) и II (копия) уровней знания. На формировании более совершенных уровней (III- умение и IV- творчество) оно особо не влияло. Последнее существенно ограничивает возможности применения учебной игры "слабое звено". Для достижения искомого результата выбор настоящей учебной игры должен быть дифференцированным, с учетом специфики конкретного занятия. Ибо уровень освоенных знаний с помощью нее, особенно из частного раздела предмета клиническая фармакология, в итоге может оказаться низким [2].

Несколько отличительными оказались результаты, полученные вследствие применения учебной клинической игры - "case study". Разбирая кейс, студенты фактически получают на руки готовое решение, которое можно применить в других аналогичных обстоятельствах. По мере роста числа проанализированных кейсов, увеличивается шанс применения готовой схемы решений в одном из очередных ситуациях с аналогичным характером. Следовательно, формируются навыки скрупулезного решения более серьезных проблем (3). Данный интерактивный способ обучения способствовал существенному росту багажа как теоретических, так и практических знаний студентов. Содействовал к максимальному пониманию значение диалога врача с больным и совершенствованию потенциала клинического мышления, а также умению своевременно использовать теоретические знания в собственной практической деятельности. Следует подчеркнуть, что для успешного проведения учебной клинической игры "case study" требуется достаточно большой объем знаний по фундаментальным медицинским дисциплинам, а также владение широким диапазоном манипуляций. К этому обязывало условие сбора субъективных и объективных информации, наиболее сближенное к реальной клинической обстановке.

Следует указать, что учебная клиническая игра "case study" вызывала повышенный интерес всех участников. Знания, полученные с помощью данного вида учебной игры, были намного совершенные и соответствовали - III (знание - умение), а то и IV (знание - трансформация) его уровнем. Более чем у половины участников игры отчетливо формировались элементы III (знание-умение), а у остальной части IV уровня (знание-творчество) знания. Вместе с этим, гораздо быстрее обогащался банк клинического знания, что является важным и отличительным превосходством данного способа обучения.

Прослеживалось и другое положительное качество учебной игры "case study". Среди участников - "игроков" неуклонно возрастала частота лиц владеющих методами физических исследований и главное, улучшалось качество их выполнения, что соответствует цели и задачам предмета клиническая фармакология.

На кафедре разработаны сценарии различных клинических ситуаций, созданы специальные условия со средствами оснащения, необходимые при проведении учебных клинических игр. За ходом течения учебной игры преподаватель бдительно следит, строго контролирует каждое действие участников. В случаях допущения промаха, скрупулезно их корректирует. По требованию обстановки нередко вносит дополнительную информацию, усложняющую клиническую ситуацию. По ходу учебной игры участникам позволяет дискутировать роль каждого симптома в диагностики данного заболевания, обсуждать план предстоящего обследования таковых больных. Подытоживая занятие, преподаватель дает объективную оценку действиям каждого участника игры, комментирует ответы, корректирует составленный план обследования. Выступая в качестве арбитра, подробно останавливается на допущенные просчеты и промахи студентов "игроков" и советует пути их устранения [2].

На основании проведенных исследований можно заключить, что интерактивные способы обучения: "слабое звено" и "case study" по разному влияют на формирование отдельных уровней знания. Так, если, первый из них способствовал преимущественному росту I и II, то второй - III и IV уровней знания. С учетом последнего выбор способа учебной игры должен осуществляться в соответствии цели и задач каждого занятия. Считаем целесообразным применение интерактивную игру "слабое звено" по ходу обучения

занятий общей, а "case study" специальной части предмета клиническая фармакология.

Таким образом, применение учебных клинических игр в процессе обучения предмета клиническая фармакология существенно развивает багаж клинического знания с одновременным повышением познавательной способности студентов. Придает им творческую самостоятельность, расширяет и укрепляет круг приобретенных практических навыков. Студенты, в этих учебных играх имеют возможность проявить инициативу, почувствовать самостоятельность в освоении теоретических положений и овладении практическими навыками. Главное, они непринужденно воспринимают преподнесенный учебный материал. В конечном итоге, все это способствует к усвоению новых теоретических и практических знаний, повышает качество подготовки будущих врачей общей практики [2].

Подводя итог выше сказанному, следует еще раз отметить, что данные методы предоставляют отличную возможность творчески применять пройденный материал на базе своих профессиональных знаний и позволяет студентам быстрее адаптироваться к реальным и потенциально возможным ситуациям. Не менее важно и то, что анализ ситуаций довольно сильно воздействует на профессионализацию студентов, способствует их повзрослению, формирует интерес и позитивную мотивацию к учебе [3].

Использование интерактивных форм в процессе обучения, как показывает практика, снимает нервную нагрузку обучающихся, дает возможность менять формы их деятельности, переключать внимание на узловые вопросы темы занятий.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Ermakova T.I., Ivashkin E.G. "Provedenie zanyatiy s primeneniem interaktivnix form i metodov obucheniya". Uchebnoe posobie, Nijniy Novgorod 2013; 137. (In Russ)
2. D.B. Mirzaeva, Z.M. Orziev "Rezultati otsenki urovney klinicheskix znaniy poluchennix interaktivnimi formami obucheniya" // jurnal "dnevnik kazanskoy meditsinskoy shkoli" №I (IV)-2014g. 13.00.00 pedagogicheskie nauki. (In Russ)
3. Pokushalova L.V. Metod case-study kak sovremennaya texnologiya professionalno-orientirovannogo obucheniya studentov // Molodoy ucheniy. 2011; 5(2): 155-157. (In Russ)

Поступила 09.09. 2019