КУШНЄРОВА Т.Є.,
асистент,
кафедра біології, Національний
медичний університет
імені О.О.Богомольця, м. Київ
КУШНЄРОВА М.О.,
лікар ЦПМСД № 2 Оболонського
району м. Києва,
м. Київ

ЗНАЧЕННЯ КЕЙС-ТЕХНОЛОГІЙ В СИСТЕМІ ПРОФЕСІЙНОГО САМОВИЗНАЧЕННЯ ТА САМОРЕАЛІЗАЦІЇ ОСОБИСТОСТІ

В роботі обговорюється значення кейс-технологій для формування професійних та загальнокультурних компетенцій. В їх основі є розвиток креативності, аналітичного та критичного мислення. Застосування методу case-studies засноване на принципах проблемного навчання, органічного поєднання теорії та практики. Безперечною перевагою кейс-технологій є розвиток системи цінностей, життєвих настанов та професійного самовизначення.

Ключові слова: *методи ситуаційно-рольових ігор, кейс-стади, самоосвіта, творчі здібності.*

В работе обсуждается значение кейс-технологий для формирования профессиональных и общекультурных компетенций. В их основе – развитие креативности, аналитического и критического мышления. Применение метода case-studies основано на принципах проблемного обучения, органического соединения теории и практики. Безусловным преимуществом кейс-технологий является развитие системы ценностей, жизненных установок и профессионального самоопределения.

Ключевые слова: *методы ситуационно-ролевых игр, кейс-стади, самообразование, творческие способности.*

УДК 378.147
© Кушнєрова Т.Є., Кушнєрова М.О., 2014

This article discusses the importance of case-based technologies to create professional and general skills. Their basis is the development of creativity, analytical and critical thinking. Application of the case-study based on the principles of problem-based learning, organic combination of theory and practice individual approach. During the analysis of simulated decision-making, most appropriate situations, developing the ability to handle deadlines argue opinion, improve skills in teamwork, summaries, conduct presentations and press conferences. The introduction of case-based technologies leads to learning, developing creativity. Dialogical thinking person realizes the need for communication, interaction, collaboration, co-creation, affects the psycho-emotional sphere of the individual. Indisputable advantages of case-based technologies is the development of values, attitudes and life of professional self .

Key words: *methods, situational role-playing games, game design, analysis of specific situations, case studies and exercises, case studies, self, creativity.*

Постановка проблеми. Розвиток суспільства передбачає постійне вдосконалення та застосування інноваційних педагогічних технологій, які є основою успішної практичної діяльності людини, соціуму, держави. Сучасний навчальний процес вимагає гнучкої взаємодії теоретичних, прикладних та практичних аспектів, що орієнтовані на розвиток творчої особистості та впроваджуються в шкільну, університетську та післядипломну освіту. До технологій, які активізують навчальний процес і формують професійні та загальнокультурні компетенції, належать кейс-технології, що засновані на розв'язанні нестандартних проблем.

Аналіз останніх досліджень та публікацій з теми. Розвитку проблеми використання кейс-технологій в навчальному процесі присвячені дослідження вітчизняних та зарубіжних учених А. Панфілової, В. Руденя, Г. Прозументової, О. Лєбєдєва, О. Шимутіної, О.Михайлової, О. Пометун, та ін. Кейс-технології є інтерактивними, спрямовані на створення найкращих умов для саморозвитку особистості, атмосфери співпраці та взаємонавчання, передбачають моделювання та аналіз конкретних життєвих ситуацій, використання рольових ігор, групові дискусії, спільне розв'язання проблем.

Метою цієї статті є обґрунтування ефективності використання кейс-технологій для формування професійної та загальнокультурних компетенцій учнів та студентів в системі профільного навчання та неперервної освіти.

Основний виклад матеріалу. Кейс-технології – група освітніх особистісно-орієнтованих технологій, методів та прийомів навчання, що засновані на навчанні шляхом вирішення практичних задач-ситуацій. Метод аналізу конкретних ситуацій виник на початку XX століття в Школі бізнесу Гарвардського університету і успішно застосовується в багатьох країнах. Основними поняттями, що використовуються в кейс-технологіях, є «аналіз» и «ситуація». Термін «ситуація» - низка взаємопов'язаних фактів та подій, що представлені в динаміці і на основі аналізу потребують адекватних рішень. До кейс-технологій належать: методи ситуаційно-рольових ігор, ігрового проектування, ситуаційного аналізу (метод аналізу конкретних

ситуацій, ситуаційні задачі та вправи, кейс-стади). В їх основі є розвиток креативності, аналітичного та критичного мислення. Базовими дидактичними принципами кейс-технологій є прагматизм, проблемність, індивідуалізація, наочність, варіативність змісту, активність.

Ситуаційно-рольова гра передбачає творчу діяльність її учасників із заданим сценарієм, який вимагає ознайомлення з матеріалом ситуації, входження в образ, перевтілення. У грі особистість набуває розумового та психомоторного розвитку, залишаючись здебільшого практиком [3]. Розвиток діалогічного мислення реалізує потребу людини у спілкуванні, взаємодії, співпраці, співтворчості. Діалог впливає на психоемоційну сферу пізнавальної діяльності, рефлексію, відбувається постійна взаємодія всіх учасників навчального процесу, розвивається критичне мислення. Прикладом є ситуаційна задача, яка пропонується учням під час вивчення тем «Шкіра» (предмет Біологія) та «Опіки» (предмет Захист Вітчизни. Дівчата): «Людина зазнала дії пару – ушкоджені кисть та передпліччя правої руки. На місці опіку спостерігається почервоніння шкіри. При дотику теплого предмета до цього місця відчувається зростаючий біль. Встановіть ступінь опіку. Які правила та їх обґрунтування при наданні першої допомоги?».

Використання гри в навчальному процесі завжди наражається на суперечність: навчання є процесом цілеспрямованим, гра за своєю природою має невизначений результат. Тому завдання педагога при застосуванні ігор в навчанні полягає в підпорядкуванні гри конкретній дидактичній меті. Так, при вивченні теми «Сенсорні системи» в 9 класі природничого профілю як фрагмент уроку для визначення заходів профілактики захворювань органів зору та слуху учням пропонується рольова гра «На прийомі у лікаря». Учасники навчального процесу за ігровою моделлю перебувають в інших умовах, ніж у традиційному навчанні, їм надана максимальна свобода інтелектуальної діяльності, що обмежується лише конкретними правилами гри. Включаючи дидактичні ігри в хід уроку, необхідно завважити на такі особливості: вчитель – організатор гри, у грі завдяки взаємодії учасників створюється навчальна ситуація, розподіляються ролі, учасники гри заохочуються до питань і відповідей, учні максимально активні, винахідливі, здогадливі, кмітливі [6]. Правила гри ведуть до саморегуляції поведінки: формують моральність, вдосконалюють самооцінку моральності дій [3]. У вищій школі частіше використовується метод ділової гри, який визначає оптимізацію професійного мислення, умінь і навичок, моделювання професійної діяльності. Ділові ігри складаються з трьох етапів: підготовчого, етапу аналізу та узагальнення, проводяться систематично та плануються заздалегідь. Тема ділової гри має бути обґрунтована, з дидактичною метою та практичною зацікавленістю. Процес ділової гри – спосіб розвитку теоретичного та практичного мислення. Під час розробки гри викладач включає проблемні ситуації, що передбачають діяльність студентів в умовах діалогічного спілкування. Пошук адекватного рішення поставленого завдання актуалізує набуті знання та вміння, спонукає студентів до самонавчання (пошуку інформації в наукових журналах, монографіях, мережі Інтернет, самостійної роботи з літературою, аналіз конкретних ситуацій), активізує творчі можливості. Як свідчить досвід, «ефективність розв'язання завдань творчого характеру зростає у колективній праці. А найкращі результати виникають у випадку чергування індивідуального та групового мислення» [7].

Ігрове проектування передбачає реальну розробку проблеми, яка завершується практичним та реальним результатом. Завдання викладача – навчити здобувати знання самостій-

но, використовувати їх для рішення пізнавальних та практичних завдань. Етапами роботи над проектом гри є оголошення теми, мотивація, вибір теми та форми проекту, прогнозування результатів, вибір методів дослідження, розподіл обов'язків між членами групи, консультація викладача щодо підбору джерел інформації та втілення проекту, самостійна робота - збір інформації, обговорення результатів, аналізу та висновків, оформлення проекту, підготовка виступу. Проектна діяльність закладає психологічні основи практичної успішності та розвиває практичний інтелект, що є значущою передумовою досягнень в реальній праці.

Кейс-метод (case-studies) – метод активного проблемно-ситуаційного аналізу, заснований на навчанні шляхом вирішення конкретних задач-ситуацій [9]. Функціями викладача в процесі навчання з використанням цього методу є: гносеологічна (отримання нових знань з дисципліни), проектувальна (проектування мети, програми, планів, методичних систем та технологій), конструювальна (визначення змісту курсу, форм і методів проведення занять), організаційна (організація навчально-виховного процесу), комунікативна (встановлення доцільних взаємовідносин), виховна (направлена на формування особистості, її загальну та професійну соціалізацію) [4]. Переваги кейс-методу: використання принципів проблемного навчання, імітація механізму прийняття рішень в житті, найбільш адекватних життєвій ситуації, знання та розуміння термінів, уміння ними оперувати, аргументувати думку, вдосконалення навичок роботи в команді, узагальнень, ведення презентацій, прес-конференцій.

В освітянській практиці застосовують навчальні, науково-дослідницькі та практичні кейси. Типологія кейсів, визначена організацією ECCH (European Case Clearing House) [9], включає кейс-випадки (короткі кейси для обговорення певного поняття), допоміжні кейси (для передачі інформації), кейси-вправи (для здійснення кількісного аналізу в контексті реальної ситуації), кейси-приклади (для аналізу інформації та виявлення найважливіших зв'язків між різними складовими), комплексні кейси (для відділення важливих аспектів від малозначущих), кейси-рішення (для обгрунтування підходів, націлених на успіх).

Кейс – це єдиний інформаційний комплекс, що містить допоміжну частину, необхідну для аналізу кейсу, опис конкретної ситуації та завдань, які потрібно вирішити. Джерелами для створення кейсів є життя (надає факти для створення проблемної ситуації та сюжету), освіта (визначає мету, завдання, інтеграцію методів) та наука (є методологічною основою дослідницької , аналітичної діяльності та системного підходу).

Кейс-метод – складна система, в яку інтегровані більш прості методи пізнання: моделювання, системний аналіз, мисленнєвий експеримент, описовий, проблемний та ігровий методи, класифікація, «мозковий штурм», дискусія [1].

Застосування методу case-studies засноване на принципах проблемного навчання, органічного поєднання теорії та практики, емоційності навчання, індивідуального підходу. Це потужний та ефективний, проте не універсальний інструмент навчальної технології. Ситуаційні вправи використовуються поряд з іншими навчальними методиками, доповнюють лекції, семінари та практичні заняття [5]. Метод аналізу ситуації використовує конкретні випадки (історії) з певного розділу навчальної дисципліни для спільного обговорення та вироблення рішень. Цей метод відображає певний комплекс знань, який необхідно засвоїти, практичну проблему, поєднує навчальну, аналітичну та виховну діяльність, активізує творчий потенціал, надає можливість діяти результативно, розвивати фахову майстерність. Так, в процесі формування професійної

компетенції при вивченні змістового модуля "Медична паразитологія" дисципліни "Медична біологія" студентам необхідно вирішити актуальні ситуаційні завдання, пов'язані з нижче наведеними статистичними даними. В Україні поширені 25 – 30 видів гельмінтів, щорічно виявляється 500 тис. осіб з гельмінтозами, захворюваність - 1333 особи на 100 тисяч населення, серед них ентеробіоз – 90%, аскаридоз – 7,4%, трематодози – 1,7 %, інші гельмінтози – менш, ніж 1%. Але розповсюдженість різноманітних гельмінтозів щонайменше в 10 разів перевищує дані офіційної статистики. Серед основних причин недостатньо ефективної боротьби з ними в нашій країні є: недооцінка органами охорони здоров'я впливу паразитарних хвороб на організм, неспецифічність клінічних проявів захворювань, ріст кількості домашніх тварин в міських квартирах, міграція населення [2]. Кейси вчать ставити мету, аналізувати, розв'язувати проблеми. При їх вирішенні розвивається логічне та образне мислення, навички роботи з науковою біологічною та медичною літературою, дослідницької діяльності та вироблення алгоритму процесу рішення. Так, наприклад, розв'язування запропонованих ситуацій «Завдання № 1. До лікаря звернувся пацієнт К., 20 років, зі скаргами на важкий, іноді сильний біль в правому підребер'ї. За результатами біохімічних досліджень крові виявили помірне порушення функцій печінки та підшлункової залози, в загальному аналізі крові вміст еозинофільних гранулоцитів підвищився до 38%. В дуоденальному вмісті та фекаліях яєць гельмінтів не виявлено. Які дослідження має призначити лікар, щоб встановити діагноз? (Відповідь: уточнення раціону харчування, дослідження крові з метою виявлення паразитарної інвазії методом імуноферментного аналізу). Завдання № 2. До лікаря звернувся хворий Б., 40 років, зі скаргами на високу температуру, болі в м'язах, набряки обличчя, шиї, кінцівок. Декілька тижнів тому він вполював вепра і їв страву із м'яса цієї тварини. Який попередній діагноз має поставити лікар? Які лабораторні дослідження потрібно провести? (Попередній діагноз: трихінельоз; хворого потрібно госпіталізувати та провести декілька разів серологічні реакції, лярвоскопію біоптату надсухожилкової ділянки литкового м'яза)» дозволяє студенту реалізувати набуті знання з даної теми та надає можливості формувати клінічне мислення, необхідне для майбутньої професійної діяльності. Запропоновані приклади ситуативного моделювання особливо актуальні у підготовці майбутніх лікарів та фармацевтів, які мають використовувати як з медичної, так і з економічної точки зору обґрунтовану тактику проведення інструментальних та лабораторних методів дослідження, застосовувати спеціальні технології лікування. При вирішенні наведеної життєвої ситуації доцільно застосувати методичні прийоми роботи в групах, "мозкового штурму" або рольової гри, використати можливості мультимедійних технологій. Навчання за допомогою кейсів допомагає студентам набути різноманітні навички, навчитися вирішувати складні неструктуровані проблеми.

Метод кейсів має широкі освітні можливості. При його застосуванні досягаються навчальні результати, пов'язані із засвоєнням знань, умінь та навичок, та освітні результати – досягнення особистісної мети, формування досвіду прийняття рішень, дій в новій ситуації, вирішення проблем, підвищення рівня професійної компетентності. Кейс-стади розвиває аналітичні (уміння класифікувати, виділяти головне), практичні (розв'язання проблемних ситуацій практичної професійної діяльності), творчі, комунікативні (ведення дискусії, використання наочності), соціальні (уміння слухати та аргументувати протилежну думку, здійснювати самоконтроль) професійні уміння та навички.

Висновки, рекомендації та перспективи подальшого розвитку напрямку. Впровадження кейс-технологій в освітянську практику актуальне і необхідне. Безперечними їх перевагами є не тільки отримання знань та формування практичних навичок, але й розвиток системи цінностей учнів, студентів та викладачів, життєвих настанов, світосприйняття та професійного самовизначення. Застосування кейс-технологій вдосконалює творчі здібності, логічне та критичне мислення, формує в особистості позитивну мотивацію до навчання, самостійність, ініціативність, толерантність, здатність до успішної соціалізації та активної адаптації на ринку праці.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. *Лебедев О.Е. Компетентностный подход в образовании. / О. Лебедев // Школьные технологии. – 2004. - № 5. – С. 3 – 12.*
2. *Майданник В.Г. Гельминтозы у детей: актуальная проблема в практике педиатра // К.: Здоров'я дитини. – 2010. - № 3. – С. 28.*
3. *Максименко С.Д. Загальна психологія. – К., 2000. - 543 с.*
4. *Ожегова Л.А. Метод case-studies как эффективная форма обучения студентов географических специальностей. / Л.А. Ожегова // Ученые записки Таврического национального университета им. В.И. Вернадского. Серия «География». – Том 25 (64). – 2012. - № 4. – С. 89.*
5. *Осадченко І.І. Різнорівнева ефективність застосування ситуаційної методики навчання у ВНЗ. / І.І.Осадченко // Педагогічна наука: історія, теорія, практика, тенденції розвитку. – 2010. - № 1. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http: // intellect – invest.org.ua / ukr / pedagog_ editions_e-magazine_pedagogical_-science_vypuski_n12010_st_14 /*
6. *Пометун О., Пироженко Л. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід: методичний посібник. – К.: А.П.Н. – 2002. – 136 с.*
7. *Хмілевська Л. Ситуаційні задачі – один з методів розвитку логічного мислення учнів. // Біологія. Шкільний світ. – 2006. - № 29. – С.9 – 12.*
8. *Шимутина Е. Кейс-технологии в учебном процессе. / Е. Шимутина // Народное образование . – 2009. - № 2. – С. 174 – 179.*
9. *ECCH the case for learning [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://www.ecch.com/educators/casemethod/resources/freecasesoverview.*