

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕННЯ ДІЛОВОЇ ГРИ В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАРМАЦЕВТІВ

METHODOLOGY FOR CONDUCTING A BUSINESS GAME IN TRAINING FUTURE PHARMACISTS

Стаття присвячена одній з актуальних проблем підготовки фахівців у закладах вищої освіти – впровадженню нових форм і методів навчання. З огляду на сучасну концепцію гуманізації освіти в Україні, актуальним є впровадження нових активних форм проведення занять, зокрема ділових ігор. Заняття у формі ділової гри спрямовані на підвищення професійної майстерності майбутніх фахівців, дозволяють проявляти особистісні характеристики студентів, набувати навичок з ухвалення рішень у складних ситуаціях тощо. Аналіз останніх досліджень і публікацій підтвердив актуальність даного напрямку роботи викладачів вищих навчальних закладів і висвітлив проблему необхідності розроблення методики проведення занять в активному форматі під час підготовки фахівців різних спеціальностей, зокрема фармацевтів. У статті наведено методику проведення проблемно-проекційної ділової гри із запланованими помилками, яка розроблена й апробована в навчальному процесі підготовки фармацевтів у Національному фармацевтичному університеті під час викладання дисципліни «Аптечна технологія ліків». У статті показана актуальність розробки методики проведення ділової гри. Поетапно описана робота викладача зі створення ігрової ситуації до конкретної теми, підготовки сценарію і необхідного обладнання, документації, допоміжних матеріалів для проведення заняття, а також зазначено необхідність попередньої підготовки студентів до проведення гри. На конкретному прикладі гри «Робота виробничого відділу аптеки» продемонстровано розроблений сценарій гри за темою «Приготування розчинів для ін'єкцій». Описано розподіл ролей для всіх учасників і сценарій розвитку ігрової ситуації. Підкреслено, що дотримання принципу активності є головною нормою поведінки під час ділової гри. Показано важливість спільного обговорення й аналізу проведеної гри. У статті визначено актуальність подальшої роботи зі створення кейсу ділових ігор із даної дисципліни, який потребує постійного розширення і вдосконалення.

Ключові слова: ділова гра, методика, вища освіта, фармація.

The article is devoted to one of the actual problems of training specialists in higher education institutions – the introduction of new forms and methods of education. Taking into account the modern concept of humanization of education in Ukraine, it is important to introduce new active forms of training, in particular – business games. Classes in the form of business games are aimed at improving the professional skills of future specialists. Such classes allow to show personal characteristics of students, acquire decision-making skills in difficult situations. The analysis of modern research and publications has confirmed the relevance of this direction of work of teachers of higher education institutions. This analysis has shown the problem of the relevance of developing new methodologies for conducting classes in an active format in the training of specialists in various specialties, including pharmacists. This article shows the methodology of problem-projection business game with planned mistakes. This methodology was developed and tested in the training process of pharmacists at the National Pharmaceutical University in the course “Technology of Drugs”. The article shows the relevance of the development of methodology for each business game. Stages of work of the teacher on creation of a game situation to a concrete theme, preparation of the scenario and preparation of the equipment, the documentation, auxiliary materials for game are described. The necessity of preliminary work of students before the beginning of the game is also shown. The specific example of the game “The work of the pharmacy production department” demonstrates the scenario of the game on the theme “Preparation of solutions for injection”. The distribution of roles for all participants and the scenario of the game situation development are described. It is established that the observance of the principle of activity is the main norm of behavior during a business game. The importance of joint discussion and analysis of the game is described. The article speaks about the relevance of further work on the creation of a case study of business games in this discipline, this case requires constant expansion and improvement.

Key words: business game, methodology, higher education, pharmacy.

УДК 378.147.227:37.032.5:37.026
DOI <https://doi.org/10.32843/2663-6085-2019-19-3-24>

Орловецька Н.Ф.,
канд. фарм. наук,
доцент кафедри технології ліків
Національного фармацевтичного
університету
Данькевич О.С.,
канд. фарм. наук,
доцент кафедри технології ліків
Національного фармацевтичного
університету

Постановка проблеми в загальному вигляді. Сучасна система підготовки молоді до професійної діяльності передбачає набуття студентами вмінь швидкого пристосування до нових умов роботи. Від цього залежить продуктивність праці й ефективність використання власного потенціалу. Видатний американський соціолог і футуролог Деніел Белл у 2007 р. писав: «Економіка, побудована на знаннях або рушійна знаннями, дозволяє тим країнам, що найбільш успішно продукують знання, вириватися у своєму розвитку вперед». Гуманістична парадигма вищої

освіти зосереджує навчально-пізнавальну діяльність на особистості студента, особистісному зростанні та професійному становленні майбутнього фахівця [7]. Розвиток особистого потенціалу не відбувається без пізнавальної, комунікативної активності студента. Запорукою якісної професійної підготовки фахівця будь-якого профілю є оптимально організоване навчання у ЗВО, яке передбачає перехід від пізнання до самопізнання і далі – до творчості. Провідна роль у цьому належить інтерактивним методам навчання, зокрема діловим іграм [3].

Сьогодні багато вищих навчальних закладів проводять заняття у формі ділової гри, що сприяє виникненню зацікавленості, концентрації уваги студентів на навчальному матеріалі [1; 2]. Ділова гра об'єднує в собі різні функції: освітню, розвиваючу, комунікативну, виховну. Навчання у вигляді ділової гри є груповою формою навчання. Ділові ігри сприяють розвитку активності студентів, їх включенню в міжособистісне спілкування, а також оволодінню професійною майстерністю.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

У літературі наведено багато прикладів застосування ділових ігор у навчальному процесі студентів різних спеціальностей, зокрема і для майбутніх фармацевтів. Так, О. Антонова у своєму дослідженні щодо впровадження інноваційних технологій у процес професійної підготовки майбутніх фармацевтів зазначає доцільність такого підходу, оскільки він підвищує у студентів мотивацію до навчання і пізнавальну активність. За її спостереженнями, це також підтримує викладача у стані творчого пошуку дидактичних новацій [2].

Активно розробляють і впроваджують ділові ігри викладачі Буковинського державного медичного університету: О. Геруш, К. Садогурська, А. Паламар, Н. Музика – з дисципліни «Менеджмент та маркетинг у фармації»; В. Зеленюк, О. Горошко, О. Ткачук – з аптечної технології ліків; а також викладачі Національного фармацевтичного університету Т. Кудрявцева й О. Андрєєва – з різних дисциплін [4–6]. Усі публікації об'єднують наявність певних структурних елементів гри і загальний формат проведення. У низці публікацій автори наводять результати експериментальної перевірки ефективності власних сценаріїв ділової гри (В. Зеленюк, О. Антонова, О. Андрєєва) [1; 2; 5].

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Аналіз останніх досліджень і публікацій показав, що сьогодні актуальне створення системи ділових ігор із навчальних дисциплін різних спеціальностей. Водночас необхідне методичне забезпечення для проведення занять у форматі гри, тобто моделювання ігрового поля, структури гри, критеріїв оцінювання, правил реалізації зворотного зв'язку та використаних методичних прийомів. Для кожної гри необхідно наводити мету, характеризувати ролі й умови взаємодії учасників і організатора, описувати спосіб розподілу студентської групи на малі групи або особистісні ролі, наводити правила гри.

Розроблення методик проведення ділових ігор із різних дисциплін і їх упровадження в навчальний процес дозволить активізувати самостійність думок студентів, залучити їх до роботи зі значними обсягами інформації, створити атмосферу порозуміння й співпереживання, дозволить студентам бути справжніми суб'єктами навчання [6; 8].

Мета статті – розробити і впровадити в навчальний процес проблемно-проекційну ділову гру із запланованими помилками. Визначити зміст і особливості ділової гри як навчальної технології під час викладання дисципліни «Аптечна технологія ліків» у системі підготовки фармацевтів.

Виклад основного матеріалу. Суть проблемно-проекційної ділової гри полягає в передачі студентам деяких функцій (контрольної, інформаційної, організаційної, оцінюючої), які традиційно виконуються викладачем. Така організація навчального процесу вирізняється значною різноманітністю і залежить від педагогічної майстерності викладача до створення певної ситуації і проведення заняття в такому форматі. Характер і зміст ділової гри залежать від специфіки навчальної дисципліни, від рівня підготовленості студентів, вона може мати різні форми проведення. Або вся група ділиться на кілька невеликих груп для взаємодії чи конкурування одна з одною, або деякі студенти отримують індивідуальні ролі, а інші дають їм оцінку. Важливо, щоб викладач під час організації та проведення гри звертав увагу не на якість виконання тієї або іншої ролі, а на рівень включення у процес гри всіх учасників, на прояви їхньої активності, ініціативності, здатність імпровізувати під час виконання різних ролей чи різних видів діяльності. Ділова гра – умовне відтворення, імітація, моделювання деякої реальної діяльності, яку спільно освоюють учасники гри. Кожний студент вирішує своє окреме завдання відповідно до своєї ролі та функції. У спільній діяльності студентів розвиваються навички співпраці в ухваленні рішень.

На кафедрі технології ліків Національного фармацевтичного університету накопичено значний досвід із розроблення і впровадження активних методів навчання під час проведення занять із метою оптимізації освітнього процесу згідно з вимогами сучасності. Для використання в навчальному процесі з дисципліни «Аптечна технологія ліків» викладачами кафедри технології ліків запропоновано проведення трьох видів ділових ігор: «Конференція», «Доповідь і дискусія», «Робота виробничого відділу». Кожна із цих ігор має свої особливості ролевого плану, сценарію і форм оцінки. Методика проведення тієї чи іншої гри розроблена для кожного конкретного заняття. Найбільш наближена до реальних умов роботи у виробничій аптеці ділова гра «Робота виробничого відділу», яка за змістом і наповненістю найбільш повно відповідає умовам майбутньої професійної діяльності і дозволяє забезпечити максимально можливий рівень самостійної роботи студентів. Згідно з ігровою ситуацією, кожний студент групи є співробітником виробничої аптеки і виконує обов'язки відповідно до своєї ролі. Ролі студентів у даній грі відображають реальну ситуацію у виробничому відділі аптеки:

завідувач аптеки, завідуючий відділом, провізор-аналітик, два-три технологи (з контролю якості й із приготування внутрішньоаптечної заготовки), фасувальник, санітарка, інші дійові особи згідно зі сценарієм.

Передумовою якісного проведення заняття у формі ділової гри є ретельно розроблена методика її проведення. Викладач заздалегідь формує основний сценарій, ретельно опрацьовує кожну роль, передбачає можливі шляхи розвитку ситуації тощо. Бажано обирати ролі для учасників таким чином, щоб найповніше розкрити потенціал кожного студента у групі. Або можливий вибір ролі за парадоксальним принципом, що інколи дозволяє у процесі гри розкрити несподівані аспекти психоемоційного типу студента. Для наближення ситуації до реальних умов роботи в аптеці перед проведенням ділової гри викладачеві необхідно підготувати комплекти завдань, рецепти, реєстраційні журнали, акти обстеження, форму протоколу наради, візитні картки й інші документи. Педагогічна майстерність викладача під час проведення заняття є визначальним чинником якості роботи всіх учасників гри, оскільки викладач вибудовує і підтримує або коригує весь комплекс спілкування, поведінки та діяльності студентів у процесі гри.

До проведення ділової гри готуються також і студенти: кожному учасникові необхідно знати свої вихідні дані, права й обов'язки свого героя, щоб повною мірою використати знання, уміння і навички, вироблені у процесі аудиторної роботи і самопідготовки. Учасникам гри необхідно дотримуватися функціональних обов'язків відповідно до інструкції та регламенту роботи, послідовності виконання дій. Під час гри викладач повинен створити атмосферу індивідуальної і колективної відповідальності за результати роботи групи, тому його роль у грі є провідною. На початку заняття він викладає проблемну ситуацію, коригує перебіг гри або акцентує увагу на особливо важливих питаннях, заохочує кращих виконавців професійної ролі.

На занятті «Робота виробничого відділу аптеки» імітується діяльність провізора-технолога під час надходження до аптеки повідомлення з відділення лікарні про недоброякісне приготування ін'єкційного розчину: «В аптеку, яка працює на території клінічної лікарні, надійшла інформація, що після введення хворим ін'єкційного розчину глюкози 5% у них виникла специфічна реакція організму, що проявилось в появі ознобу, падінні артеріального тиску, підвищенні температури тіла, появі ціанозу кінцівок, блювоти і проносу. Лікарі припустили, що введений 5% розчин глюкози містить пірогенні речовини, які і викликали таку реакцію організму у хворих. Завідувач відділенням розпорядився відправити 5% розчин глюкози для дослідження його на апірогенність і стерильність, а також повідомити в аптеку про те, що від розчину

глюкози, приготовленого в аптеці, у хворих підвищується температура».

За сценарієм гри для працівників аптеки виникла екстремальна ситуація і необхідно терміново з'ясувати такі питання:

1. З якої причини у хворих проявляється пірогенна реакція.

2. Якщо причиною цього є введення розчину глюкози 5%, то на якій стадії його приготування були занесені пірогенні речовини.

3. Як у короткі терміни усунути причину недоброякісності розчину.

Ці проблеми вирішуватимуться у процесі гри, і її учасники повинні входити в ролеве спілкування один з одним.

Гра проводиться в три етапи. Головний зміст *першого етапу* – встановлення причини виникнення пірогенної реакції у хворих. Студентам належить з'ясувати:

– чи це реакція на пірогенні речовини, що містяться в розчині глюкози;

– чи це реакція на пірогенні речовини, занесені нестерильним шприцем або системою для інфузійної терапії;

– чи пірогени занесені з іншими препаратами, введеними спільно з розчином глюкози.

Для з'ясування всіх обставин провізор-технолог і завідувачка аптекою вступають в ролеве спілкування із завідуючим відділенням, лікарями, старшою медичною сестрою й іншими особами. За сценарієм вони відвідують кардіологічне відділення лікарні, звідки поступив сигнал. У розмові з медичною сестрою вони з'ясовують, як і яким способом було введено розчин глюкози, у поєднанні з якими препаратами він вводився, де і скільки часу він зберігався до введення. Потім вони досліджують використану систему для вливання і флакон з-під розчину глюкози.

На *другому етапі* гри всі дії гравців будуть підпорядковані одній меті – з'ясуванню причини передбачуваної пірогенності розчину глюкози 5%. Провізор-технолог спільно із провізором-аналітиком за дорученням завідувачки аптекою поетапно:

– досліджують процес приготування ін'єкційних розчинів в аптеці шляхом аналізу таблиці постадійного контролю технологічних операцій, заповненої співробітниками, які брали участь у технологічному процесі, та спілкуються з ними згідно зі сценарієм;

– складають перелік зазначених недоліків чи порушень у всьому ланцюзі приготування ін'єкційних розчинів;

– перевіряють доставку ін'єкційних розчинів у відділення лікарні, умови їх зберігання і використання.

На *третьому етапі* гри підбиваються підсумки постадійного контролю якості ін'єкційних розчинів в аптеці, виявлено причини недоброякіс-

ності лікарського препарату і шляхи їх усунення. Провізор-технолог докладає на загальних зборах колективу аптеки про недоліки і порушення положень нормативної документації із приготування ін'єкційних розчинів, робить висновки і надає пропозиції щодо їх усунення. На зборах ведеться обговорення висунутих пропозицій. На завершення завідувачка аптекою повідомляє конкретні заходи щодо усунення зазначених недоліків, призначає відповідальних осіб за їх реалізацію і відповідає на питання, якщо вони виникли в учасників зборів. На цьому ігровий сценарій заняття закінчується.

Кожний учасник має реально включитися в активну групову взаємодію з метою адаптації до проблем гри, активно орієнтувати свою увагу на інших, включатися в аналіз певних групових процесів. На заняттях у формі ділових ігор заохочується конструктивна дискусія, різноманітність рішень, вітаються різні думки всіх учасників гри й опрацьовуються різні варіанти вирішення тих чи інших проблемних питань. Ділові ігри дозволяють студентам вибудувати такі взаємини з іншими учасниками процесу, які ґрунтуються на принципах співробітництва та партнерства, що є важливим для професійного становлення висококваліфікованого фахівця в майбутньому.

Формат проведення занять у вигляді ділової гри дозволяє майбутнім фахівцям визначитися з необхідністю власного професійного розвитку, адекватно оцінити свої професійні здібності, окреслити особистісну програму становлення себе як фахівця. Усе це мотивує студентів до активізації самоосвіти і саморозвитку.

Висновки. Розроблення методики проведення ділових ігор із різних дисциплін, їх апробація в навчальному процесі є актуальним напрямом роботи викладача. Ділова гра дозволяє використовувати широкий комплекс організаційно-педагогічних форм, методів і засобів для засвоєння студентами навчального матеріалу, набуття практичних умінь відповідно до кінцевих цілей підготовки фахівця. Застосування ділових ігор у навчальному процесі показало їхню високу ефективність для

засвоєння студентами нових способів діяльності, навиків продуктивного спілкування і знаходження рішень. У подальшому кафедра технології ліків Національного фармацевтичного університету планує проводити розробку нових занять у формі ділових ігор з метою їх упровадження в навчальний процес.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Андреева О. Дослідження успішності навчання та самооцінки активності студентів при удосконаленні викладання дисципліни «Клінічна фармація». *Управління, економіка та забезпечення якості у фармації*. 2014. № 5. С. 41–45.
2. Антонова О. Упровадження інноваційних технологій у процес професійної підготовки майбутніх фармацевтів (аналіз досвіду Житомирського базового фармацевтичного коледжу). *Професійна підготовка фахівців: креативний підхід* : монографія. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2017. С. 198–217.
3. Белкін І. Педагогічні умови виникнення ділових ігор у вищих навчальних закладах. *Гуманітарний вісник*. 2011. № 22. С. 3–5.
4. Інтерактивні методи навчання як спосіб розвитку творчих здібностей студентів на практичних заняттях із менеджменту та маркетингу у фармації / О. Геруш та ін. *Медицина освіта*. 2017. № 3. С. 91–94.
5. Зеленюк В., Горошко О., Ткачук О. Ефективність методу «Ділова гра» на заняттях з аптечної технології лікарських засобів. *Медицина освіта*. 2018. № 1. С. 22–25.
6. Кудрявцева Т. Ділова гра як засіб підготовки майбутніх фармацевтів до розв'язання проблемних ситуацій у професійній діяльності. *Актуальні питання освіти і науки* : збірник наукових статей, матеріали IV Міжнародної науково-практичної конференції, 10–11 листопада 2016 р. Харків : ХОГОКЗ, 2016. С. 216–219.
7. Про Національну стратегію розвитку освіти в Україні на період до 2021 р. : Указ Президента України від 25 червня 2013 р. № 344/2013. URL: <http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/344/2013/>.
8. Ромась К., Половко Н. Сучасні підходи до викладання аптечної технології ліків. *Науковий вісник Інституту професійно-технічної освіти Національної академії педагогічних наук України. Професійна педагогіка*. 2017. № 13. С. 80–86.