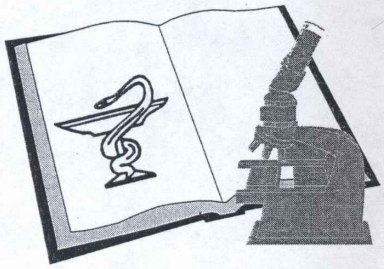
Міністерство охорони здоров'я України
Тернопільська державна медична академія ім. І.Я. Горбачевського

МЕДИЧНА ОСВІТА

НАУКОВО-ПРАКТИЧНИЙ ЖУРНАЛ

- *ВДОСКОНАЛЕННЯ ВИЩОЇ МЕДИЧНОЇ ОСВІТИ*
- *ДОСВІД З ОРГАНІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОЇ РОБОТИ*
- *ПОВІДОМЛЕННЯ, РЕЦЕНЗІЇ*
- *З ІСТОРІЇ МЕДИЧНИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ*



Ministry of Public Health of Ukraine
Ternopil State Medical Academy by I.Ya. Horbachevsky

MEDICAL EDUCATION

SCIENTIFIC-PRACTICAL JOURNAL

2/2002

УДК 614.383 (477)

ВИКОРИСТАННЯ ВІДЕОМАТЕРІАЛІВ НА ЗАНЯТТЯХ З ІСТОРІЇ УКРАЇНИ

В.З.Ухач, Р.Ю.Чигур

Тернопільська державна медична академія ім. І.Я. Горбачевського

USING VIDEODATA AT LESSONS OF HISTORY OF THE UKRAINE

V.Z. Uhach, R.Yr. Chyhur

I. Horbachevsky Ternopil State Medical Academy

Одним із факторів поглибленого вивчення гуманітарних дисциплін є подальша оптимізація навчального процесу, зокрема підвищення наочності викладання предмета. Використання відеоматеріалів сприятиме формуванню у студентства критичної думки, власної оцінки історичних фактів, розкриттю їх духовного світу та рівня загальної культури.

One of the tools of advanced study of humanitarian sciences is optimization of educational process, in particular, increasing visualization tools. Usage of video data helps students to form critical opinion,own estimate of historical events, to extend their spirit world anl general culture level.

Вступ. Серед різних засобів активізації навчального процесу, підвищення його ефективності відносно новим є застосування відеотехніки. Це дозволяє підвищити не тільки науковий, документальний, але й емоційний рівень занять.

Основна частина. В Україні поступово створюється історична відеотека з різноманітними фільмами та сюжетами. Серед них слід виділити київські серіали "Невідома Україна", "Довженко без омани" (на архівному матеріалі колишнього КДБ), фільми про депортацію 1944 року, про старий дореволюційний Київ тощо. Окреме місце серед цього матеріалу посідають документальні фільми серіалів "Голоси великого терору" (США) та "Українська ніч 33-го року". Слід також використовувати не тільки документальний, але й ігрові художні фільми на історичні теми. При прискіпливому відборі тут можна дещо взяти, передусім з точки зору ознайомлення з певною історичною епохою хоча б у загальних рисах. Ігрові інсценізації на історичні теми широко розповсюджені у світі, зокрема у США, там ці сюжети активно використовуються в навчальних цілях.

Водночас проблема обмеження екранного часу вимагає створення детального каталогу із зазначенням не тільки назви чи теми, але й головного змісту та хронометражу. Реакція студентів на певний історичний матеріал значною мірою розкриває їх духовний світ і показує рівень загальної культури. Це дає серйозний матеріал для індивідуалізації роботи із студентством у подальшому. Привертає увагу незаперечний факт зміни не тільки настроїв, але й загального уявлення про ті чи інші факти нашої історії та їх власної оцінки [1].

Слід підкреслити, що ця робота впливає на світогляд студентів та їх громадську позицію. Що ж стосується індивідуальної роботи із студентами, то перегляд відеоматеріалів повинен супроводжуватись бесідою та постановкою конкретних завдань, на що звернути увагу в тому чи іншому сюжеті. В окремих випадках студентів можна об'єднати в невеликі групи за інтересами і дати одне завдання для всіх. А при обговоренні теми кожен студент висловлює власну думку з урахуванням поставленого завдання. Звичайно, як і кожна нова справа, застосування відео потребує постійного контролю та аналізу своєї ефективності. У подальшому студенти можуть самі шукати та приносити відеофільми на історичну тему. Як свідчить закордонний досвід, теми, проілюстровані документально, засвоюються міцніше, а окремі кадри просто "врізаються" в пам'ять. З іншого боку, поглиблюється взаємодія викладача та студентів, виникає своєрідний емоційний контакт, що сприяє формуванню спільних поглядів на ті чи інші історичні події [2].

Висновок. Особливістю процесу впровадження відео є його системно-концептуальний харак-

© В.З.Ухач, Р.Ю.Чигур, 2002

тер, постійний пошук цікавого та корисного історичного матеріалу. За умови зміцнення матеріальної бази гуманітарної кафедри, зокрема її забезпечення новітньою аудіо- та відеоапаратурою, перспектива створення історичної відеотеки, яка б охоплювала найголовніші та найцікавіші теми вітчизняної історії, може стати цілком реальною. Це, у свою чергу, створить нові можливості для подальшого вдосконалення навчального процесу та поглибленого вивчення історичного матеріалу.

Література

1. Баханов К.О. Інноваційні системи, технології та моделі навчання історії в школі. – Запоріжжя, 2000. – 159 с.
2. Васильченко К.Е. Предложения по совершенствованию учебного процесса // Матер. учебно-методич. конф. "Современные информационные технологии в учебном процессе". – Ростов, 2000. – С. 132-133.

УДК 616.85

ВІРТУАЛЬНА МОДЕЛЬ НЕВРОЗУ – НОВІ АСПЕКТИ ТЕРАПІЇ

О.С. Чабан, О.П. Венгер

Тернопільська державна медична академія ім. І.Я. Горбачевського

VIRTUAL MODEL OF NEUROSIS – NEW ASPECT OF THERAPY

O.S. Chaban, O.P. Venger

I.Horbachevsky Ternopil state medical academy

На основі нової комп'ютерної технології Landscape Reality створена модель неврозу - де невроз є наслідком співіснування людини одночасно в двох світах - реальному та світі реалізації неусвідомлених запитів, з виходом на рівень двох гомеостазів – патологічного та первинно віртуального (створеного).

On the basis of new computer technology Landscape Reality model neuroses – as a consequence of coexistence of the person simultaneusly in two world of realization unconciousness of inguiries with an output (exit) on a level two homeostasis is created: pathalogic and primery- virtual (created).

Вступ. Моделі психічних порушень, що превалюють на сьогоднішній день як базисно-патогенетичні, або як такі, що претендують на цю базисність, а саме: - порушення нервових процесів, домінанти патологічних осередків головного мозку (Іван Павлов); витіснення у несвідоме конфліктів (в основному дитинства) (Зігмунд Фройд); неспецифічного адаптаційного синдрому (Ганс Сельє); порушення відповідності стимулів та поведінки (Д. Ватсон); порушення архітектоніки функціональних систем (П. Анохін), та інші, містять протиріччя дуалістичного підходу до будь-якої психопатології - оцінки патосу і нозосу, як-от зсув «розуміння» невротичної патології з боку невизначеної середньої норми (дуже суб'єктивне поняття) у бік аналогії в т.ч. емпатії (не менш суб'єктивного поняття), коли хворобливі відчуття подаються у двох ступенях значимості: інформативної («у мене немає достатньо даних що б я щось зробив... ») і емоційної («те, що я переживаю це жахливо, це крах, усе втрачено, у мене немає настрою та бажання це робити... »).

Основна частина. Винахід програмістів XX сторіччя - Landscape Reality (віртуальна реальність) несе в собі крім нового світу сприймання і порушення можливостей (протиріччя дійсності і фантастичних можливостей, доведених до вітальної значимості) такі робочі моменти, на яких будується будь яка віртуальна модель [1-4]:

1. Робота людини із засобом комунікації, що превалює у своїх можливостях на усвідомленому рівні в момент роботи користувача (явна асиметрія у бік

© О.С. Чабан, О.П. Венгер, 2002