

ТПМ» Минздрава России. В эксперименте приняло участие 39 обучающихся ординаторов первого и второго года обучения. Были определены контрольные (19 ординаторов второго года обучения) и экспериментальные (20 ординаторов первого года обучения) группы. В контрольных группах обучение велось по традиционной методике. По окончании обучения отслеживалась динамика развития установленных умений. В экспериментальной группе обучение основывалось на реализации рабочей программы учебной дисциплины (модуля) «Психолого-педагогические особенности взаимодействия врача и пациента».

Результаты

Наиболее эффективной выступает технология учебного тренинга, позволяющая создавать условия для интенсивного взаимообмена чувствами, мыслями и действиями.

Технология учебного тренинга включает в себя четыре этапа: на первом этапе осуществляется планирование коммуникативной структуры деятельности в проведении краткого профилактического консультирования; на втором этапе происходит организация непосредственного взаимодействия с участниками учебного процесса; на третьем этапе осуществляется управление педагогическим процессом. Этот этап требует использования разнообразных приемов и способов педагогического общения в процессе краткого профилактического консультирования, в ситуации оценки знаний и умений обучающихся на зачете; успешность четвертого этапа определяется способностью педагога к рефлексии. Преподаватель анализирует использованную им систему общения, уточняет возможные варианты организации общения, анализирует содержание занятия и тем самым прогнозирует предстоящее общение с аудиторией.

Обсуждение

Обучающиеся экспериментальной и контрольной групп имеют заметное расхождение в уровне сформированности коммуникативных умений, обеспечивающих проведение этапов краткого профилактического консультирования. Анализ полученных результатов свидетельствует об увеличении доли обучающихся ординаторов с третьим уровнем сформированности умений.

Особенностью экспериментальной методики обучения является организация учебного процесса в ходе технологии учебного тренинга, использующая:

- ролевые игры, имитирующие конкретный этап краткого профилактического консультирования и позволяющие обучающимся решать профессиональные задачи в учебной ситуации;
- специальные упражнения на отработку умения слушать, принимать, поддерживать и развивать точку зрения другого, умения донести свое мнение до другого, расширение сферы осознаваемого в понимании поступков другого;
- рефлексии своих переживаний и состояний в ходе работы, рефлексии со стороны участников диалога (насколько успешно в целом прошел этот этап профилактического консультирования).

Выводы

1. Методическими особенностями формирования коммуникативной компетенции врача-терапевта в проведении краткого профилактического консультирования являются одновременное развитие:
 - интеллектуальной и эмоциональной сферы личности врача (формирование коммуникативных умений в проведении всех этапов краткого профилактического консультирования);
 - волевой сферы личности врача (формирование убеждений в необходимости владения врачом коммуникативной компетенцией взаимодействия «врач-пациент»).
2. Методика формирования коммуникативной компетентности врача основывается на технологии учебного тренинга.
3. Содержание тренинга представляет собой систему из трех компонентов:
 - когнитивный компонент — совокупность знаний нормативно-правовой основы проведения краткого профилактического консультирования; знаний о критериях его эффективности; особенностях организации и принципах реализации;
 - эмоционально-мотивационный компонент — формирование личностно значимых представлений о себе как субъекте профессионального общения в процессе проведения краткого профилактического консультирования;
 - поведенческий компонент — формирование убеждений врача в необходимости освоения коммуникативных умений, обеспечивающих формирование компетенции в проведении краткого профилактического консультирования.
4. Результаты экспериментального внедрения методики формирования коммуникативной компетентности врача показали высокий уровень развития: умений в проведении всех этапов краткого профилактического консультирования; убеждений в необходимости владения врачом коммуникативной компетенцией взаимодействия «врач-пациент».

*Материал поступил в редакцию 01.09.2023
Received September 01, 2023*

ОБУЧАЮЩИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В ОСВОЕНИИ ТЕОРЕТИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН СТУДЕНТАМИ МЕДИЦИНСКОГО УНИВЕРСИТЕТА

Жданова Е. В.

Тюменский государственный медицинский университет, г. Тюмень, Российская Федерация

zhdanova.e.v@bk.ru

DOI: 10.46594/2687-0037_2023_3_1704

Аннотация. Разработана и использована в учебном процессе обучающая игровая программа. Программа дает возможность визуализировать учебный материал, погрузить студента в пространство его будущей профессиональной деятельности. При разработке обучающих игр преподаватель должен структурировать материал, его визуализировать, сформировать критерии оценки. Разработка программ позволяет развивать творческое мышление. Использование в учебном

процессе обучающих игровых программ нацелено на повышение уровня усвоения учебного материала, повышение мотивации студентов и улучшение качества образования в целом.

Научная специальность: 3.2.3. Общественное здоровье и организация здравоохранения, социология и история медицины.

Educational Computer Games in the Mastering of Theoretical Disciplines by Students of the Medical University

Zhdanova E. V.

Tyumen State Medical University, Tyumen, Russian Federation

Annotation. A training game program has been developed and used in the educational process. The program makes it possible to visualize the educational material, immerse the student in the space of his future professional activity. When developing educational games, the teacher must structure the material, visualize it, form evaluation criteria. Software development allows you to develop creative thinking. The use of educational game programs in the educational process is aimed at increasing the level of assimilation of educational material, increasing student motivation and improving the quality of education in general.

Актуальность

Игрофикация — использование подходов, характерных для компьютерных игр, игрового мышления в неигровом прикладном программном обеспечении для привлечения пользователей и повышения их вовлеченности в использовании программы, интереса к решению прикладных задач [1]. Игрофикация способна повысить мотивацию и качество знаний обучающихся.

Цель

Оценить возможности использования игровой обучающей программы при освоении патологии студентами фармацевтического факультета.

Материалы и методы

На кафедре патофизиологии Тюменского медицинского университета при непосредственном участии студентов разработана компьютерная игра «Патогенетическое обоснование фармакокоррекции нарушения функций внешнего дыхания».

Результаты

Игра включает в себя 3 сюжета: у пациента сухой кашель, влажный кашель, приступ бронхиальной астмы. Все 3 сюжета сопровождаются аудиозаписями соответствующего диспноэ. Из предложенного списка групп лекарственных средств студенту предлагается выбрать необходимые для коррекции того или иного патологического состояния. Если выбор правильный, кашель или астматическое дыхание прекращаются, при неправильном — продолжают. По итогам игры студенту автоматически выставляется оценка. При неудовлетворительной оценке студент может ознакомиться с соответствующими учебными материалами, также включенными в программу.

Обсуждение

Одна из возможностей этой компьютерной игры — визуализация теоретического учебного материала. Если студенты врачебных факультетов на третьем курсе начинают осваивать клинические дисциплины и контактировать с пациентами, то их сокурсникам с фармацевтического факультета приходится довольствоваться лишь теоретическим описанием тех или иных симптомов заболеваний. Наглядность предлагаемого материала сокращает время на анализ информации, улучшает ее понимание и развивает познавательный интерес студентов. Кроме того, благодаря использованию информационных технологий, мультимедийно-динамическая форма подачи учебного материала дает возможность сценарного погружения в пространство профессиональной деятельности провизора.

Смоделированное патологическое состояние и его реакции на фармакологические воздействия позволяют продемонстрировать студенту тесные связи между смежными предметами — патологией и фармакологией в процессе решения практико-ориентированных задач. Благодаря особому принципу игрового дизайна — свободе в совершении ошибок, у пользователей формируется конструктивное отношение к ним, снижается страх получить их в ходе обучения. Ошибка становится необходимой частью обучения: благодаря ей студенты могут обратиться к справочным материалам и повысить уровень знаний. При этом путем совершения ошибок в игрофицированной среде формируется ответственность за свои результаты в ходе обучения.

Разработка обучающих игр предъявляет особые требования к преподавателю в отношении структурирования осваиваемого студентами материала, его визуализации, формирования критериев оценки. С другой стороны, она позволяет развивать творческое и нестандартное мышление как у педагога, так и у студентов, принимающих участие в осуществлении проекта. Игрофикация предоставляет новые возможности для личностного и профессионального самовыражения преподавателя и студентов.

Выводы

Таким образом, игрофикация нацелена на повышение уровня усвоения учебного материала, повышение мотивации студентов и улучшение качества образования в целом. Использование обучающих компьютерных игр позволяет сформировать у студентов системное мышление, обучить их анализу конкретных учебных ситуаций, подготовить к решению жизненных и профессиональных задач.

Материал поступил в редакцию 01.09.2023

Received September 01, 2023

ПЕРСПЕКТИВЫ СИМУЛЯЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ АППЕНДЭКТМИИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ МОДЕЛИ ИЗ ЖИВОТНОГО ОРГАНОГО БИОМАТЕРИАЛА

Ведерин А. А., Кузнецов А. В.

Новосибирский государственный медицинский университет, г. Новосибирск, Российская Федерация
alexandrvederin@mail.ru

DOI: 10.46594/2687-0037_2023_3_1705