

Более 90% студентов отметили, что даже такая краткосрочная практика помогла лучше понять анатомию женской репродуктивной системы и хотели бы, чтобы занятий подобного формата было больше.

#### Выводы

1. Результаты проведенного исследования подчеркнули высокую значимость использования симуляционного оборудования в ходе занятий на клинической кафедре.
2. Работа с гибридным симулятором в рамках цикла «Акушерство и гинекология» способствовала снижению уровня волнения студентов перед практикой с реальными пациентами.
3. Положительная обратная связь, полученная от работы с симулятором, усиливает учебную вовлеченность студентов, что, в свою очередь, может благоприятно сказаться на результатах обучения.
4. Результаты анкетирования позволяют сделать вывод о необходимости увеличения количества подобных занятий в учебном плане.

*Материал поступил в редакцию 25.08.2025  
Received August 25, 2025*

#### ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ФОРМИРОВАНИИ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ У СТУДЕНТОВ-МЕДИКОВ И ОРДИНАТОРОВ

Линок Е. А., Шикунова Я. В.  
Сибирский государственный медицинский университет, г. Томск, Российская Федерация  
elena9024@yandex.ru  
DOI: 10.46594/2687-0037\_2025\_3\_2057

**Аннотация.** Коммуникативная компетентность — важная составляющая клинической компетентности и неотъемлемый элемент профессионализма врача любой специальности. В работе представлены результаты использования специально разработанной деловой игры, направленной на формирование коммуникативных навыков среди студентов 6 курсов и ординаторов. На основании анализа анкет и чек-листов показано, что игра создает условия для формирования коммуникативных навыков, повышает мотивацию к их приобретению и способствует формированию пациентоориентированного мышления.

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

#### Using Gamification in Forming Communication Skills in Medical Students and Residents

Linok E. A., Shikunova Ya. V.  
Siberian State Medical University, Tomsk, Russian Federation

**Annotation.** Professional communication is an important component of clinical competence and an integral element of professionalism of a doctor of any specialty. The paper presents the results of using a specially developed business game aimed at developing communication skills among 6th-year students and residents. Based on the analysis of questionnaires and checklists, it is shown that

the game creates conditions for developing communication skills, increases motivation to acquire them and promotes the formation of patient-oriented thinking.

#### Актуальность

Одна из основных задач здравоохранения РФ — повышение качества медицинской помощи. Важный показатель ее оценки — удовлетворенность пациентов оказанием медицинской помощи. На удовлетворенность, в частности, влияют — умение персонала эффективно общаться с пациентом, а также полнота и качество предоставляемой пациенту информации. На клинических кафедрах студентов традиционно учат какую информацию необходимо получить от пациента, чтобы правильно поставить диагноз и какую информацию следует предоставить пациенту, чтобы сформировать приверженность к лечению (hard-навыки), но не демонстрируют приемы получения и подачи такой информации (soft-навыки). Лучший способ овладения коммуникативными навыками (КН) — практика, включающая взаимодействие со стандартизированным пациентом (СП). Формирование КН (soft-навыки) в рамках симуляционного курса имеет ряд трудностей как объективного (мало часов, сложность привлечь СП), так и субъективного характера (отсутствие заинтересованности у обучающихся).

Чтобы повысить мотивацию студентов и ординаторов к развитию КН, создать условия для их тренировки и способствовать формированию лояльности к концепции пациентоориентированности была предложена деловая командная игра.

#### Цель

Проанализировать возможность и эффективность использования игровой технологии при формировании коммуникативных навыков и лояльности к концепции пациентоориентированности среди студентов 6 курсов и ординаторов.

#### Материалы и методы

Была разработана игра «Тайный пациент». В ее основу положена Калгари-Кембриджская модель медицинской консультации. Каждый обучающийся был как в роли врача, так и пациента. Во время игры каждый игрок-врач имел возможность встретиться с несколькими игроками-пациентами и получить обратную связь от них.

До и после игры заполнялась анкета. Анкета, заполняемая после игры, содержала как оценочные, так и открытые вопросы, на которые респонденты могли дать несколько вариантов ответа.

В исследовании приняли участие 40 человек, из них 18 (45%) студентов 6 курса лечебного факультета и 22 (55%) ординатора 2 года обучения. Из них до игры не проходили обучения по коммуникативным навыкам вообще 12 студентов (30%), прослушали только лекцию 12 шестикурсников и ординаторов (30%), 16 (40%) прослушали лекцию и посетили факультативные занятия. Статистическая обработка данных проводилась с использованием программ пакета Microsoft Office Excel-2007 for Windows.

## Результаты

Интересность игры по пятибалльной шкале на 4 и 5 (Мо 5) оценили 38 участников (95%), на 1-3 (Мо 3) 2 человека (5%).

Атмосферу во время игры на 4 и 5 (Мо 5) оценили 38 (95%) респондентов, на 1–3 (Мо не определяется) 2 (5%) опрошенных.

На открытый вопрос «Что понравилось в игре» ответили 100% респондентов. Ответы были условно разделены на несколько групп: 1. «понравилось в игре побыть в роле пациента» — указали 19 респондентов (48%), 2. «возможность тренироваться с разными пациентами» — 4 (10%), 3. форма игры — 12 (30%), 4. выявление ошибок — 9 (23%), 5. работа над ошибками — 8 (20%), понравилось в игре другое 30 (75%).

Данные анкетирования говорят, что формат игры был положительно воспринят респондентами и способствовал их вовлеченности в тему занятия.

Высказали пожелания по организации и проведению игры в будущем 36 человек (90%), что подтверждает интерес к проведению занятия в форме игры.

Чтобы косвенно выяснить, вызвала или нет игра интерес к приобретению КН, выявлялось мнение респондентов о необходимости введения дисциплины по формированию коммуникативных навыков в программу обучения в медицинских вузах. Анкета содержала открытый вопрос «Ваши пожелания по формированию коммуникативных навыков в медицинских вузах». Ответы были разделены на несколько групп:

- 1) не ответили на вопрос или ответили, что все устраивает 14 респондентов (35 %);
- 2) предложили ввести обучение коммуникативным навыкам с 4–5 курса 16 человек (40%);
- 3) другое (факультатив, более младшие или более старшие курсы) предложили 20 опрошенных (50%).

Из представленных данных видно, что игра вызвала интерес студентов и ординаторов к проблеме использования коммуникативных навыков в практике врача. Они считают, что данный предмет необходимо ввести еще при обучении в специалитете.

Ответы на открытый вопрос «Напишите три позиции, которые берете для себя по итогам игры» среди студентов 6 курса лечебного факультета (18 человек) распределились так: «бережное отношение к пациенту» — ответ в 10 (56%), три навыка «структурирование консультации», «установление контакта», «поощрение пациента к рассказу» указывались по 7 раз (39%), навык «внимательно слушать, предоставлять пациенту возможность высказаться до конца, не перебивая» взяли 6 студентов (33%). Данные цифры говорят, что игра способствовала как формированию КН, так и лояльности к концепции пациент ориентированности. «Бережное отношение к пациенту» взято в кавычки, так как это не является навыком.

При оценке действий игрока в роли врача игроками-пациентами выполнение чек-листа было от 90 до 100%, а у эксперта от 60% до 90%. Особенно выраженная разница между мнением игроков и эксперта выявляется в раунде «Консультирование». Таким образом использование чек-листов для оценки игроками-пациентами в настоящее время не является достаточно объективным.

## Обсуждение

Игра способствовала созданию условий для формирования КН и лояльности к концепции пациент ориентированности среди студентов и ординаторов. Использование игры «Тайный пациент» вызвало интерес у обучающихся к теме профессиональной коммуникативной компетенции. Использование чек-листов при оценке действий игрока в роли врача игроками-пациентами не является объективным и требует доработки.

## Выводы

Игра «Тайный пациент» может эффективно использоваться в учебном процессе у студентов 6 курсов и ординаторов для формирования КН и лояльности к концепции пациент ориентированности, так как она способствует созданию условий для их формирования, вовлеченности обучающихся в процесс обучения, демонстрирует важность процесса выстраивания отношений.

*Материал поступил в редакцию 26.08.2025*

*Received August 26, 2025*

## ВОСПРОИЗВОДИМОСТЬ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСКЭ В ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ ВЫПУСКНИКОВ СПЕЦИАЛЬНОСТИ «ЛЕЧЕБНОЕ ДЕЛО»

Теслова О. А., Котович И. Л., Кадушкин А. Г., Савченко М. А., Ишутин О. С.

Белорусский государственный медицинский университет, г. Минск, Республика Беларусь

teslova@tut.by

DOI: 10.46594/2687-0037\_2025\_3\_2059

**Аннотация.** Современное практико-ориентированное медицинское образование нацелено на формирование компетенций для подготовки квалифицированных специалистов, готовых по окончании учреждения образования приступить к профессиональной деятельности. На основании анализа результатов практического и теоретического этапов государственных экзаменов студентов, обучавшихся в Белорусском государственном медицинском университете по специальности «Лечебное дело», установлены взаимосвязи и воспроизводимость отметок на этапах объективного структурированного клинического экзамена и традиционного устного экзамена.

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

## Reproducibility of the OCE Results in the Final Certification of Graduates of the Specialty “Medical Science”

Teslova O. A., Kotovich I. L., Kadushkin A. G., Savchenko M. A., Ishutin O. S.

Belarusian State Medical University, Minsk, Republic of Belarus

**Annotation.** Modern practice-oriented medical education is aimed at the formation of competencies for the training of qualified specialists who are ready to start professional activities after graduation. Based on the ana-