

Материалы и методы

Работа в изолированной группе с последующим анкетированием и анализом полученных данных.

Результаты

Чтобы исключить влияние различий в культурах, к которым принадлежат иностранные студенты, мы взяли в группу студентов из одной страны — Египет. Эти студенты хорошо понимают русский язык, поэтому активно смогли принять участие в исследовании. Группа насчитывала 35 человек. Разобрано пять ситуационных задач с применением симуляторов. Анкета включала 10 вопросов. В результате анализа полученных ответов мы сделали выводы о пользе сочетания симуляционного обучения с игровой формой задания. Интерес к участию в решении ситуационных задач был 100%. Все студенты приняли участие в решении задач и положительно ответили на вопросы анкеты.

Обсуждение

Полученные положительные результаты связи стабильности в освоении нового материала с применением симуляционных методов обучения, позволяют сделать вывод о необходимости применения такой формы проведения практических занятий. Через общение в игровой форме облегчается социокультурная адаптация, а также снижается количество стрессовых ситуаций во время межкультурного общения с преподавателем и российскими сверстниками. Кроме того, симуляция помогает научиться управлять своим эмоциональным поведением, конструктивно относиться к собеседнику, а также способствует выстраиванию плана действий в созданной ситуации. Другими словами, работа в условиях симуляции выступает посредником связи межкультурной адаптации с одной стороны, и стабильностью освоения нового материала — с другой.

Выводы

Успешность в освоении нового материала иностранными студентами во многом зависит от возникающего в процессе обучения интереса. Интерес повышает желание студента участвовать в процессе обучения, активизировать взаимодействие с преподавателем на уроке, а это в свою очередь способствует усвоению и запоминанию нового материала. Полученные результаты могут быть использованы для улучшения адаптации иностранных студентов и снижения возможных рисков их дезадаптации в начале изучения новых предметов в медицинском университете.

*Материал поступил в редакцию 08.09.2025
Received September 08, 2025*

СИМУЛЯЦИОННАЯ ИГРА В ПСИХОТЕРАПИИ

Куликов В. О.¹, Амрани Е. М.²

¹ НМИЦ им. В. А. Алмазова, г. Санкт-Петербург, Российская Федерация

² Театр Драматических импровизаций, г. Санкт-Петербург, Российская Федерация
kulikov.slava@mail.ru

DOI: 10.46594/2687-0037_2025_3_2081

Аннотация. Симуляционная игра — это учебно-практическая программа для начинающих и практикующих психотерапевтов с участием профессионального актера в роли пациента. Отрабатывается и анализируется сценарий «Первая встреча с психотерапевтическим пациентом». В отличие от стандартной супервизии акцент сделан не на пересказывании терапевтического случая, а на его чувственном проживании с последующим обсуждением.

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

A Simulation Game in Psychotherapy

Kulikov V. O.¹, Amrani E. M.²

¹ V. A. Almazov National Medical Research Center, St. Petersburg, Russian Federation

² Theatre of Dramatic Improvisations, St. Petersburg, Russian Federation

Annotation. The simulation game is an educational and practical program for beginners and practicing psychotherapists with the participation of a professional actor in the role of a patient. The scenario “The first meeting with a psychotherapeutic patient” is being worked out and analyzed. Unlike standard supervision, the emphasis is not on retelling the therapeutic case, but on its sensory experience followed by discussion.

Актуальность

Для повышения профессионализма медицинских работников и нивелирования нежелательных последствий в реальной практике с пациентами в современной образовательной медицинской среде активно развиваются симуляционные практики и технологии. Симуляционные практики в медицине преимущественно используются в сферах развития коммуникативных навыков «врач-пациент», технической отработки медицинских интервенций (оперативные, терапевтические, реанимационные) и т. п. Тогда как в психотерапевтической деятельности элемент симуляционной подготовки специалистов отсутствует несмотря на то, что психотерапия — это медицинская дисциплина.

В психотерапии аналогом симуляционной практики может считаться супервизия, но по своему содержанию она ближе к опыту клинического разбора в медицине, а не погружению в практическую среду, приближенную к реальности. Специалист в процессе супервизии, представляя проблемный случай более опытному коллеге, в большей степени опирается на когнитивное осмысление сложностей, возникших в работе с пациентом. В меньшей степени супервизорская практика способствует развитию эмоционального взаимодействия с пациентом. Без должного внимания на супервизии остаются такие навыки как эмпатия, чувственная вовлеченность, невербальное вмешательство, толерантность к фрустрации и др.

Проблема подготовки будущих психотерапевтов с акцентом на развитие эмоционального присутствия в кабинете может быть решена посредством

симуляционной игры, где актер исполняет роль пациента.

Цель

Разработать учебно-практический сценарий «Первая встреча в психотерапевтическом кабинете» в рамках программы «Симуляционная игра в психотерапии» с привлечением профессиональных актеров в роли психотерапевтических пациентов.

Материалы и методы

Исследование проходило на базе кафедры и клиники психиатрии и психотерапии с клиникой ИМО ФГБУ «НМИЦ им. В. А. Алмазова» в рамках цикла профессиональной переподготовки по психотерапии в весенний период 2025 г. В исследовании принимали участие врачи-психиатры, получающие специализацию «психотерапия», и актеры Театра Драматических импровизаций г. Санкт-Петербурга.

В период профессиональной переподготовки для обучающихся была организована исследовательская группа, в которой проводились занятия по симуляционной игре с актером в роли психотерапевтического пациента. Во время этих занятий разыгрывался сценарий «Первая встреча с пациентом». Продолжительность занятия — 90 минут, где первые 50 минут (средняя продолжительность стандартной психотерапевтической сессии) отводились симуляционной игре, а оставшееся время — подробному рефлексивному анализу игрового процесса.

Результаты

Разработка подготовки и структуры занятия:

1. Подготовка актера, играющего роль психотерапевтического пациента. Для работы привлекается актер аффективной школы, владеющий навыками импровизации. Актер заранее знакомится с профайлом, созданным на основе реальной практики и выходит на игру с заданными обстоятельствами роли. Необходимо заметить, что актер не должен строго следовать сценарию, сохраняя спонтанность и непосредственность реакций на предъявленные обстоятельства внутри игры.
2. Подготовка пространства для игры. Организованный круг для группы и ведущего, в центре которого находятся участники игры, имитирующие реальное взаимодействие в психотерапевтическом кабинете.
3. Правила симуляционной игры. Ведущий обозначает временные и этические рамки игры (право остановить игру в любой момент, свобода проявлений актера и обучающегося). Ведущий начинает и заканчивает игру, следит за соблюдением тайминга. Ведущий ставит задачу первой встречи в кабинете — установление терапевтического контакта с пациентом и формирование терапевтического альянса.
4. Обсуждение игры. Ведущий задает рамки рефлексивного анализа игры с обязательной обратной связью от участников игры и участников группы. Обсуждаются вопросы: решена ли зада-

ча первой встречи, что получилось, что можно улучшить, какие сложности возникли у терапевта и т. п.

Обсуждение

В ходе наблюдения за процессом симуляционной игры было отмечено её важное отличие от классической супервизии: переживания, реакции и поведение участника в роли психотерапевта были такими же как в ситуации реального взаимодействия специалиста с пациентом в кабинете. Обучающиеся сообщали, что испытывали тревогу и напряжение, и старались придерживаться знаний по формированию терапевтического альянса, полученных ими на цикле теоретических занятий, но им часто приходилось действовать исходя из предъявленных обстоятельств симуляционной игры и отступать от шаблонного поведения. Взаимодействуя с актером, учащиеся становились спонтанными, адаптивными и гибкими как в реальной практике (обучающиеся приводили сравнение со своим опытом общения с психиатрическими пациентами). Симуляционная игра показала, что у будущих психотерапевтов отсутствует навык эмоциональной саморегуляции, что приводит к трудностям в сохранении терапевтической позиции (нейтральности) во взаимодействии с реальным пациентом.

Выводы

На основании полученных результатов можно сделать следующие выводы:

1. Участие актера в симуляционной игре развивает в будущих специалистах психическую гибкость, эмоциональную вовлеченность, устойчивость к тревоге.
2. Симуляционная игра тренирует навык сохранения терапевтической позиции в стрессовых ситуациях психотерапевтического кабинета.
3. Симуляционная игра отражает реальное положение дел в кабинете и не нарушает этические принципы психотерапии.
4. Полноценное моделирование психотерапевтической ситуации требует разработки других тематических сценариев для симуляционной игры.

Материал поступил в редакцию 09.09.2025

Received September 09, 2025

РАЗРАБОТКА И ВНЕДРЕНИЕ ЭФФЕКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ ОПЕРАЦИОННЫХ МЕДИЦИНСКИХ СЕСТЕР ДЛЯ ОБЕСПЕЧЕНИЯ ХИРУРГИЧЕСКОЙ БЕЗОПАСНОСТИ МЕДИЦИНСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Логвинов Ю. И., Орловская А. И.

Московский многопрофильный научно-клинический центр им. С. П. Боткина, г. Москва, Российская Федерация

orlovskaya82@bk.ru

DOI: 10.46594/2687-0037_2025_3_2082

Аннотация. Масштабные изменения в технологиях здравоохранения сегодня диктуют образовательным организациям необходимость внедрения наиболее эффективных технологий и современных форм об-