(cc) BY

Юдаева Юлия Александровна
канд. мед. наук, доцент, доцент, заведующая кафедрой
Негодяева Ольга Александровна
старший преподаватель
Снасапова Диляра Мабаракжановна
старший преподаватель
ФГБОУ ВО «Оренбургский государственный
медицинский университет» Минздрава России
г. Оренбург, Оренбургская область

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В МЕДИЦИНСКОМ ОБРАЗОВАНИИ

Аннотация*: материал статьи посвящен методике реализации игровых технологий в медицинском образовании. Цель исследования – представить методику реализации игровых технологий в рамках симуляционных тренингов с использованием деловых и ролевых игр. Эффективность игровых технологий напрямую зависит от уровня педагогического мастерства преподавателя и грамотной реализации различных форм игр. Деловая игра состоит из трех этапов, на каждом из которых преподаватель должен четко выполнять поставленные перед ним задачи.*

Ключевые слова*: симуляционный тренинг, игровые технологии, деловая игра, ролевая игра, практические навыки.*

К современному выпускнику медицинского вуза предъявляются более высокие требования, особенно к практической подготовке. Молодой специалист сегодня после окончания 6 курса должен быть в состоянии быстро интегрироваться в рабочий процесс, демонстрируя эффективную работу.

В связи с этим образовательная парадигма сегодня имеет выраженное практико-ориентированное направление, активно использует инновационные педагогически технологии [1; 2], делает акцент на роли студента в процессе обучения.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Одним из способов повысить уровень практической подготовки является внедрение игровых технологий, как особой формы взаимодействия будущего врача и преподавателя в рамках реализации геймификация.

Однако есть причины, которые ограничивают использование игр в медицинском образовании.

Серьезной проблемой является подготовка деловой/ролевой игры, которая требует подготовительного этапа, занимающего, как правило, больше времени, чем ее реализация. Это дополнительная нагрузка на преподавателя. Успех игровых технологий во многом определяет уровень педагогической подготовки сотрудников кафедры, способность преподавателя грамотно реализовывать педагогические технологии при реализации игровых методик в симуляционных тренингах. Врач-преподаватель, не имеющий соответствующей педагогической подготовки, может использовать псевдоигровые формы, которые являются «пустым сосудом» и не несут образовательной ценности.

Цель работы является представление собственного опыта реализации игровых технологий в медицинском образовании.

На базе симуляционно-аккредитационного центра Оренбургского государственного медицинского университета клинические кафедры ряд практических занятий реализуют с использованием деловых и ролевых игр. Симуляционный тренинг дает возможность проводить театрализованные, деловые, ролевые, а также компьютерные игры (методика «виртуальный пациент»).

Хороший эффект деловые игры дают на этапе отработки практических навыков и умений, контроля результатов обучения. В этом случае деловая игра включается в конструкцию практического занятия как структурный элемент и оценочное средство.

Реализация занятия в симуляционном центре с применением игровой педагогической технологии осуществляется в три этапов.

1 этап – подготовительный.

Задачи преподавателя:

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

1. Выбор темы игры. Важно чтобы тема была актуальной и приближенной к реальной практической деятельности.

2. Постановка основной цели и задач (ориентация на профессиональные компетенции).

3. Разработка сценария игры (с учетом уровня теоретической и практической подготовки студентов).

4. Подготовить материально-техническое оснащение (симуляторы высокой степени реалистичности или симулированный пациент, действующее медицинское оборудование, расходный материал и т. д.).

5. Подготовить чек-лист для оценки результатов каждого члена команды и команды в целом.

6. Разработка четкого брифинга для введения студентов в игру.

7. Распределение ролей в команде.

Задачей студентов на этом этапе является формирование теоретической базы по данной теме.

2 этап – основной.

Задача преподавателя:

1. Контролирование хода сценария (без вмешательства в ход игры с целью акцентирования внимания на ошибках).

2. Обеспечение корректной работы симуляционного оснащения, при необходимости изменение параметров сценария по ходу игры.

3. Остановка сценария, может зависеть от действий участников (запланированная остановка, возникновение тупиковой ситуации, грубейшие ошибки и т. д.).

4. Видеофиксация хода игры для последующего разбора ошибок (только для внутреннего пользования).

3 этап – заключительный.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Задача преподавателя: проведение дебрифинга. Дебрифинг – это совместный анализ действий студентов в «клинической ситуации», определение собственной роли, оценка полученных результатов, разбор ошибок и делаются выводы [3].

Погружение студентов в ходе деловой игры в профессиональную проблему в условиях, максимально приближенных к реалистичным способствует формированию навыков критического мышления. Деловая игра – это возможность сформировать и техническое мастерство, навыки работы в команде.

Таким образом, мы выделяем несколько существенных преимуществ при использования игровых технологий в симуляционном тренинге.

Во-первых, деловые и ролевые игры дают возможность студенту найти пробелы в знаниях и умениях опытным путем.

Во-вторых, игра является мощным мотивационным моментом для большинства студентов, более глубоко погружая их в учебный процесс, способствует ненавязчивому приобретению и закреплению практических умений и навыков.

Для получения качественного результата преподаватель должен очень серьезно подходить к реализации подготовительного этапа, грамотно внедрять деловые игры в процесс обучения.

Список литературы

1. Шмаков С.А. Игровые технологии / С.А. Шмаков, Б.П. Никитина, Д.Б. Эльконин, Л.С. Выготский // Методическая разработка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.maam.ru/detskijsad/igrovye-tehnologi-shmakov-s-a-nikitina-b-p-yelkonin-d-b-vygotskii-l- (дата обращения: 19.03.2021).

2. Зайцев В.С. Современные педагогические технологии: учебное пособие: в 2-х кн. Кн. 1 / В.С. Зайцев. – Челябинск, ЧГПУ, 2012. – 411 с.

3. Khan K. AMEE Guide 50: Simulation in Healthcare Education. Building a Simulation Programme: Practical Guide / K. Khan, S. Tolhurst-Cleaver, S. White, W. Simpson. – 2011. – 31 p.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)