



**UNIWERSYTET MEDYCZNY
W LUBLINIE**

Medical University of Lublin

Scientific and pedagogic internship

**INNOVATIVE STRATEGIES FOR THE
DEVELOPMENT OF MEDICAL EDUCATION
IN UKRAINE AND EU COUNTRIES**

February 8 – March 19, 2021

**Lublin,
Republic of Poland
2021**

Scientific and pedagogic internship «Innovative strategies for the development of medical education in Ukraine and EU countries»: Internship proceedings, February 8 – March 19, 2021. Lublin : «Baltija Publishing», 2021. 100 pages.

Head of the organising committee:

prof. dr hab. n. med. **Andrzej Drop**, rector of Medical University of Lublin.

Each author is responsible for content and formation of his/her materials.

The reference is mandatory in case of republishing or citation.

CONTENTS

Вплив дистанційного навчання на академічну успішність студентів-іноземців Богачова О. С., Кателевська Н. М.	6
Трансформація освітніх методів при формуванні готовності до професійної діяльності медичного фахівця Бродська Е. В.	8
Біосинтез клінічної медицини, громадського здоров'я та екології – новітня тенденція сучасної медичної освіти Васильченко Л. А., Занько О. В.	10
Peculiarities of training of doctors at the present stage of reorganization of the medical field Horokhovskiy V. V.	14
Набуття студентами навичок контролю артеріальної гіпертензії у пацієнтів з імплантованим двокамерним електрокардіостимулятором Дерієнко Т. А.	16
Місце тестового контролю знань у структурі викладання профілактичної медицини в контексті реалізації компетентісного підходу до організації навчання сучасних студентів Дреженкова І. Л., Сергета І. В.	19
Виробнича лікарська практика з акушерства та гінекології як засіб підвищення професійної компетентності майбутнього спеціаліста Дрогомирецька Н. В.	21
The role of OSCE for successful acquisition of clinical skills in students Dudka T. V.	25
Особливості викладання анатомії та гістології в дистанційному режимі з формуванням сучасного глобального світогляду Дунаєвська О. Ф.	27
Моделювання процесу підготовки майбутнього викладача медичного закладу вищої освіти Кліщ І. П.	30

Особливості безперервного навчання студентів стоматологічного факультету Львівського національного медичного університету імені Данила Галицького в умовах карантину, пов'язаного з COVID-19	
Колесніченко О. В.	34
Implementation of new forms of postgraduate medical education in the field of occupational medicine during the COVID-19 epidemic in Ukraine	
Корач К. D.	37
Застосування інтерактивних технологій у формуванні професійних компетенцій зі спеціальності «Акушерство та гінекологія»	
Мартинюк В. М.	42
Вища школа в умовах пандемії COVID-19	
Остапенко В. М.	45
Вибіркова навчальна дисципліна «Психогігієна та актуальні проблеми університетської гігієни» і її місце у структурі підготовки здобувачів наукового ступеня доктора філософії	
Панчук О. Ю.	47
Актуальні аспекти підготовки медичних фахівців в умовах світового конкурентного середовища у Вінницькому національному медичному університеті імені М. І. Пирогова	
Пликанчук О. В.	52
Використання елементів гейміфікації в симуляції як новий інструмент у викладанні медичних дисциплін	
Псарьова В. Г.	56
Можливості та обмеження компетентнісного підходу в умовах дистанційного навчання серед студентів медичних вузів	
Пугач М. М., Колесник В. П.	60
Формування сучасного глобального світогляду лікаря-інтерна хірурга на проблему діагностики та лікування гриж стравохідного отвору діафрагми	
Стасишин А. Р.	63

Специфіка викладання клінічної теми «Інтестинальне порушення травлення: ензімопатії» у лікарів-інтернів першого року навчання Тараненко Т. В.	66
Удосконалення викладання діабетології в курсі внутрішньої медицини Тихонова Т. М.	70
Шляхи удосконалення дистанційного навчання морфологічним дисциплінам в умовах локдауну Черно В. С., Зюзін В. О., Харченко О. В., Нужна О. К.	74
Innovative teaching methods in the formation of clinical thinking of higher education students Shakhova O. A.	78
Особливості освітнього процесу при підготовці фахівців для промислової фармації в технічних університетах Швед О. В., Губицька І. І., Болібрух Л. Д., Баранович Д. Б.	81
Проблеми і шляхи вирішення при викладанні клінічних дисциплін англомовним студентам-медикам: взаємозв'язок інновацій і традицій Юрків О. І.	92
Нові підходи до оцінки адаптаційних можливостей студентів вищих медичних навчальних закладів в умовах сьогодення Яковенко Н. О.	96

ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В СИМУЛЯЦІЇ ЯК НОВИЙ ІНСТРУМЕНТ У ВИКЛАДАННІ МЕДИЧНИХ ДИСЦИПЛІН

Псарьова В. Г.

*доктор медичних наук, доцент,
доцент кафедри внутрішньої медицини
з центром респіраторної медицини
Сумський державний університет
м. Суми, Україна*

В сучасних умовах навчальний процес вимагає постійного вдосконалення, оскільки відбулися докорінні зміни стратегії і тактики навчання у вищій школі. Головними характеристиками випускника вузу в даний час є його мобільність і компетентність. Акценти при вивченні навчальних дисциплін переносяться на сам процес пізнання, ефективність якого залежить від активності самого студента. Тому в сучасній освіті поряд із традиційними педагогічними технологіями необхідно впровадження нових методик, які дозволяють наблизити знання та навички фахівця до сучасних вимог. Ця сукупність прийомів і засобів повинна бути спрямована, перш за все, на формування у майбутніх фахівців поряд з теоретичними знаннями досить міцних навичок практичної діяльності за обраним профілем. У цій новій парадигмі найбільш ефективним представляється навчання за допомогою активних методів, форми і засоби яких допомагають

активізувати пізнавальну діяльність студентів: проблемні лекції, семінари – дискусії, аналіз конкретних ситуацій, методи моделювання, ділові та імітаційні ігри і т. д.

В умовах пандемії COVID 19 для оптимізації процесу навчання викладачі вузу взаємодіють зі студентами більшою мірою віддалено. Для організації навчального процесу за допомогою дистанційних освітніх технологій найбільш актуальними форматами взаємодії зі студентами є: онлайн формат – навчання в реальному часі з використанням різних засобів зв'язку; офлайн формат – взаємодія зі студентами в відкладеному режимі, що має на увазі самостійне опанування матеріалу і виконання завдання в конкретній часовий проміжок, але з комфортною для слухача швидкістю; електронна пошта – технологія для відправки та отримання електронних листів; месенджери і соціальні мережі – мають ряд безумовних переваг: створення індивідуального або групового чату для спілкування; відправка файлів різного формату; конференц-дзвінки; відеодзвінки, у тому числі і в режимі конференції; створення своїх каналів або груп для публікації матеріалів.

При переході на дистанційне навчання актуальним стає питання отримання зворотного зв'язку, як від того, хто навчається (виконання завдання), так і від викладача (оцінка виконаної роботи). Зворотній зв'язок в широкому сенсі означає відгук, зворотну реакцію на будь-яку дію чи подію. В контексті дистанційного навчання це може бути інформація, що надається викладачем або студентом щодо аспектів роботи або розуміння матеріалу.

Впровадження дистанційного навчання загостило проблему залучення й утримання уваги студентів у процесі навчання. Поява смартфонів і розвиток індустрії ігор відкрили викладачам нові можливості. Гейміфікація або ігрофікація – це використання окремих елементів ігор у неігрових практиках [1]. Від інших ігрових форматів гейміфікація відрізняється тим, що її учасники орієнтовані на ціль своєї реальної діяльності, а не на гру як таку. Ігрові елементи інтегруються до реальних ситуацій для мотивації конкретних форм поведінки у заданих умовах [2]. Гейміфікація може спрямовувати людську поведінку. Цим вона схожа на технології переконування [3], розроблені для впливу на поведінку без надмірного примусу до змін. Схвалення через нарахування балів та просування у рейтингу може працювати як стимул діяти у схвалюваний спосіб. Для досягнення мети люди змінюють небажані моделі поведінки на користь більш ефективних.

Довгий час вважалося, що потрібно чітко розділяти гру та роботу, але сьогодні доводить, що ця думка не зовсім вірна. Сьогодні елементи гри є у багатьох неігрових процесах. Гейміфікація спрямовує ігрові патерни на розв'язання життєвих ситуацій. Вона реорганізовує і перетворює досвід, який часто буває рутинним чи складним для «не експертів». Головна мета використання ігрових елементів – створення простору для продуктивної конкуренції та співпраці [4, 5].

У процесі підготовки лікаря першочергове місце займає практико-орієнтоване навчання. Симуляція – це створення моделі хвороби або симптомів із навчальною метою. Слід зазначити, що комплексність і системність підходів, присутніх у концепції медичної симуляції, дозволяють застосовувати в навчальному процесі елементи ігрового процесу, при правильному балансі яких із навчальними завданнями підвищується ефективність освітніх результатів.

Інтерактивний характер медичного моделювання надає широкі можливості учасникам отримувати і розвивати свої первинні навички та компетенції з невідкладних станів в клініці внутрішньої медицини: побудова стратегій, вирішення тактичних і практичних завдань – тобто навчитися робити все те, що можна засвоїти тільки в практичній діяльності.

Переваги медичної симуляції (моделювання):

- 1) медичне моделювання скорочує розрив між теорією і роботою над пацієнтом;
- 2) медична симуляція є гнучкою і може бути адаптована до різних тем курсів;
- 3) медичне моделювання використовується для удосконалення клінічних навичок;
- 4) медична симуляція допомагає студентові спокійно налаштуватися на зустріч з пацієнтами;
- 5) за допомогою медичної симуляції можна відпрацювати навички широкого спектру діагностики та процедур, без участі реального пацієнта;
- 6) медичні тренажери і симулятори для опанування клінічних навичок можуть бути використані для оцінки знань і вмінь студентів – медиків.

Матеріали і методи. Для навчання та контролю засвоєння практичних навичок студентами Сумського державного університету при вивченні дисципліни «Невідкладні стани в клініці внутрішньої медицини» була запропонована наступна стратегія подачі матеріалу:

1. Навчальне відео з поясненням алгоритму виконання навички. Змодельована реальна ситуація відображає реальну практичну проблему. Завдання студента – проаналізувати ситуацію і співставити навичку, продемонстровану викладачем, із оцінювальним чек-листом.

2. Відео виконання навички (без пояснень).

3. Для контролю знань пропонується відео виконання навички із навмисно допущеними помилками у виконанні алгоритму. Студент виступає в якості експерта і оцінює вірність послідовності дій, заповнюючи при цьому чек-листок.

Результати виконаної роботи викладач оцінює обраними на власний розсуд елементами гейміфікації:

1. Балами – нагородою за успішно виконане завдання.

2. Створенням таблиці лідерів – рейтингу студентів за кількістю балів.

3. Наявністю рівнів – розбиття великих тем, на невеликі рівні за певним критерієм, що здаються не такими важкими та великими для виконання.

4. Статистичним оцінюванням – візуалізацією прогресу навчання, відображення кількості правильно виконаних практичних навичок.

Результати. Дистанційне навчання повністю не замінює спілкування наживо, але має свої переваги. Гейміфікація завжди передбачає прийняття обдуманого рішення, мотивує, активізує увагу, запам'ятовування, інтерес, сприйняття і мислення.

Використання елементів гейміфікації в симуляції, як новий інструмент у викладанні медичних дисциплін надає значних переваг:

1) можливість зробити процес вивчення матеріалу цікавим і різнобарвним;

2) матеріал запам'ятовується без зайвих вольових зусиль;

3) додаткові емоції підвищують рівень запам'ятовування;

4) краща мотивація студентів;

5) можливість постійного моніторингу прогресу студента.

Література:

1. Salen K., Zimmerman E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press. Cambridge, 2003. 688 p.

2. Hamari J., Koivisto, J. Measuring flow in gamification: Dispositional Flow Scale-2. *Computers in Human Behavior*. 2014. Vol 40. P. 133-143. DOI:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.07.048>.

3. Hamari J., Koivisto J., Pakkanen T. Do Persuasive Technologies Persuade? – A Review of Empirical Studies. *Persuasive Technology*. 2014. LNCS Vol. 8462. P. 118-136.

4. Ткаченко О. Гейміфікація освіти : формальний і неформальний простір. Актуальні питання гуманітарних наук. 2015. Вип. 11. С. 303-309.

5. Meske C., Brockmann T., Wilms K., Stieglitz S. Social Collaboration and Gamification. *Springer*. 2016. 17pp. DOI: 10.1007/978-3-319-45557-0_7