



III Международный конгресс
РОСМЕДОБР

16-18 ОКТЯБРЯ 2024

Технологический кластер «Ломоносов»
Москва, Раменский бульвар, 1

Внедрение интерактивных технологий в учебный процесс Высшей школы. Год спустя.

проф. Легонькова Т.И., доц. Штыкова О.Н., доц. Дейнеко О.Я.,
доц. Марченкова Ю.В., асс. Аршанская О.Д., асс. Шпаковская К.С.

Кафедра пропедевтики детских болезней и факультетской педиатрии
Смоленского государственного медицинского университета





В настоящее время игнорировать использование интерактивных технологий в обучении (будь то школа или ВУЗ) нельзя!



- Сегодня учащиеся уже со школы пропускают через себя огромное количество информации.
- Соответственно, скорость переработки этой информации тоже возрастает.
- Необходимо уметь отличать «зерна от плевел»!
- Важно, чтобы у учащегося выработалось логическое, творческое мышление!

Школьное образование сейчас

имеет нацеленность на сдачу ЕГЭ и приводит к:

- формированию шаблонного мышления
- ограничению логического системного и творческого мышления



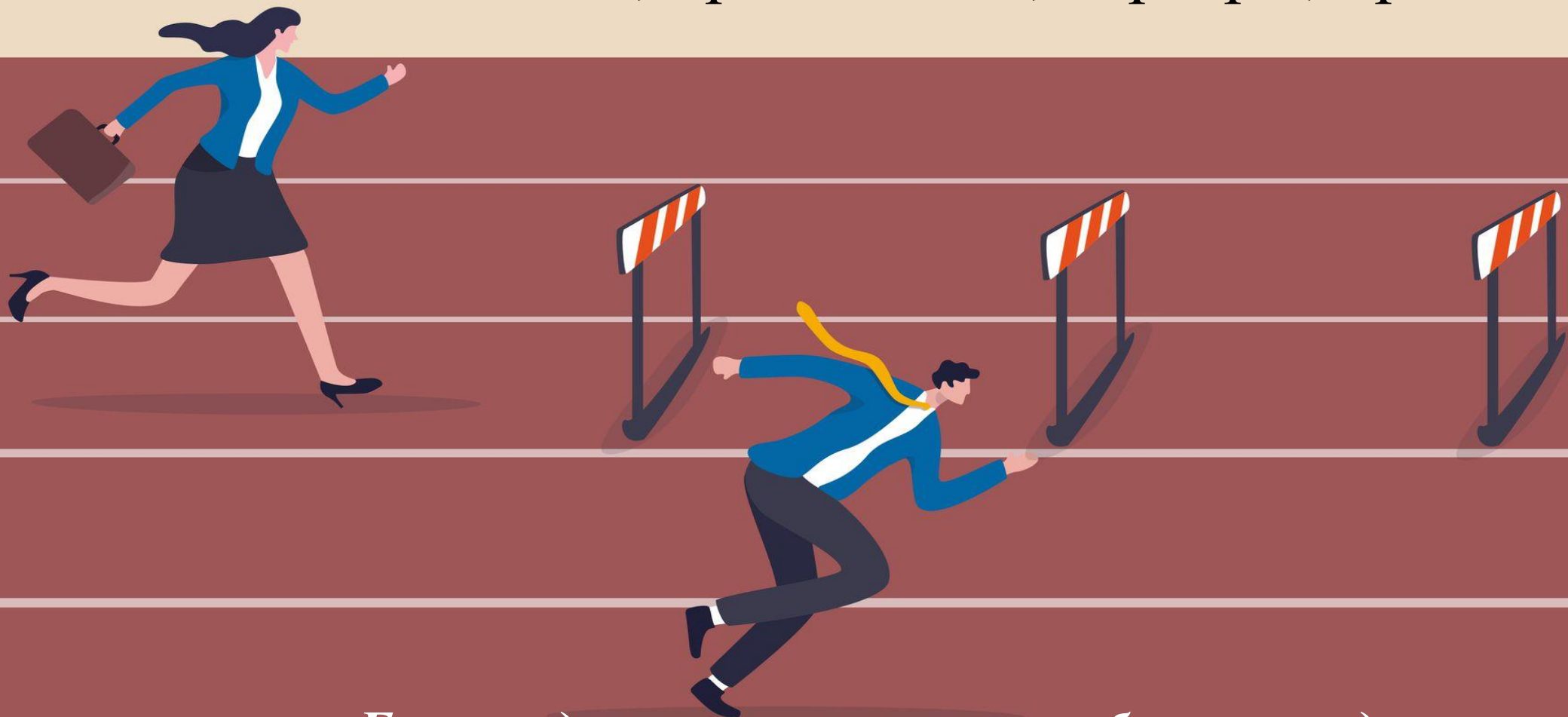
Массово используются шпаргалки и микронаушники.





- Сегодня местом обучения может стать любое пространство.
- Цифровые интерактивные технологии помогают в усвоении информации.
- Эти технологии позволяют учащимся изучать дисциплины в комфортных условиях, в удобное время и с индивидуальной скоростью.

Начало внедрения новых интерактивных технологий в образовательный процессе
всегда имеет сложности, препятствия, барьеры, противников...



«Без труда не вытащишь и рыбку из пруда»



Успех внедрения интерактивных технологий зависит от многих факторов, главными среди которых являются преподаватели, студенты и учебный процесс...

Преподаватели и проблемы

- Нехватка преподавателей в ВУЗе
- Мало «молодых» преподавателей
- Средний возраст сотрудников — предпенсионный и пенсионный
- В связи с чем возникают **трудности в перестройке алгоритмов преподавания**

(проще по старинке, по накатанному пути)!

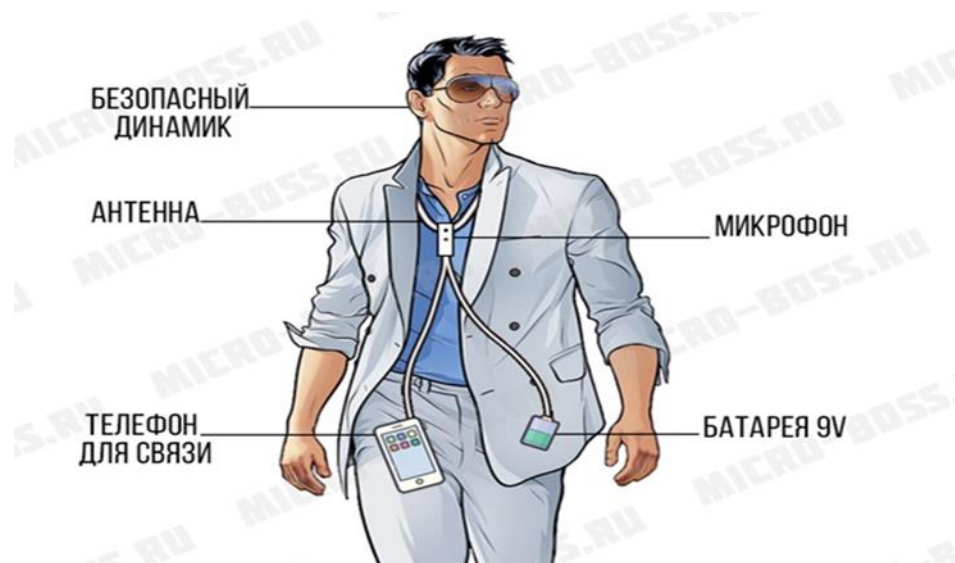
Нам нужно убедить преподавателей, «что человек никогда не стар, что бы учиться»

Портрет сегодняшнего студента

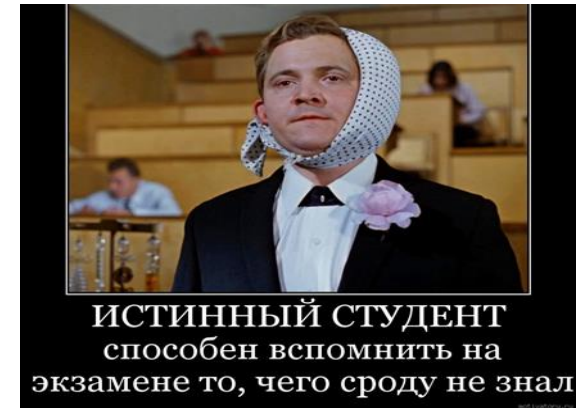
Может
подготовиться к
сессии за ночь

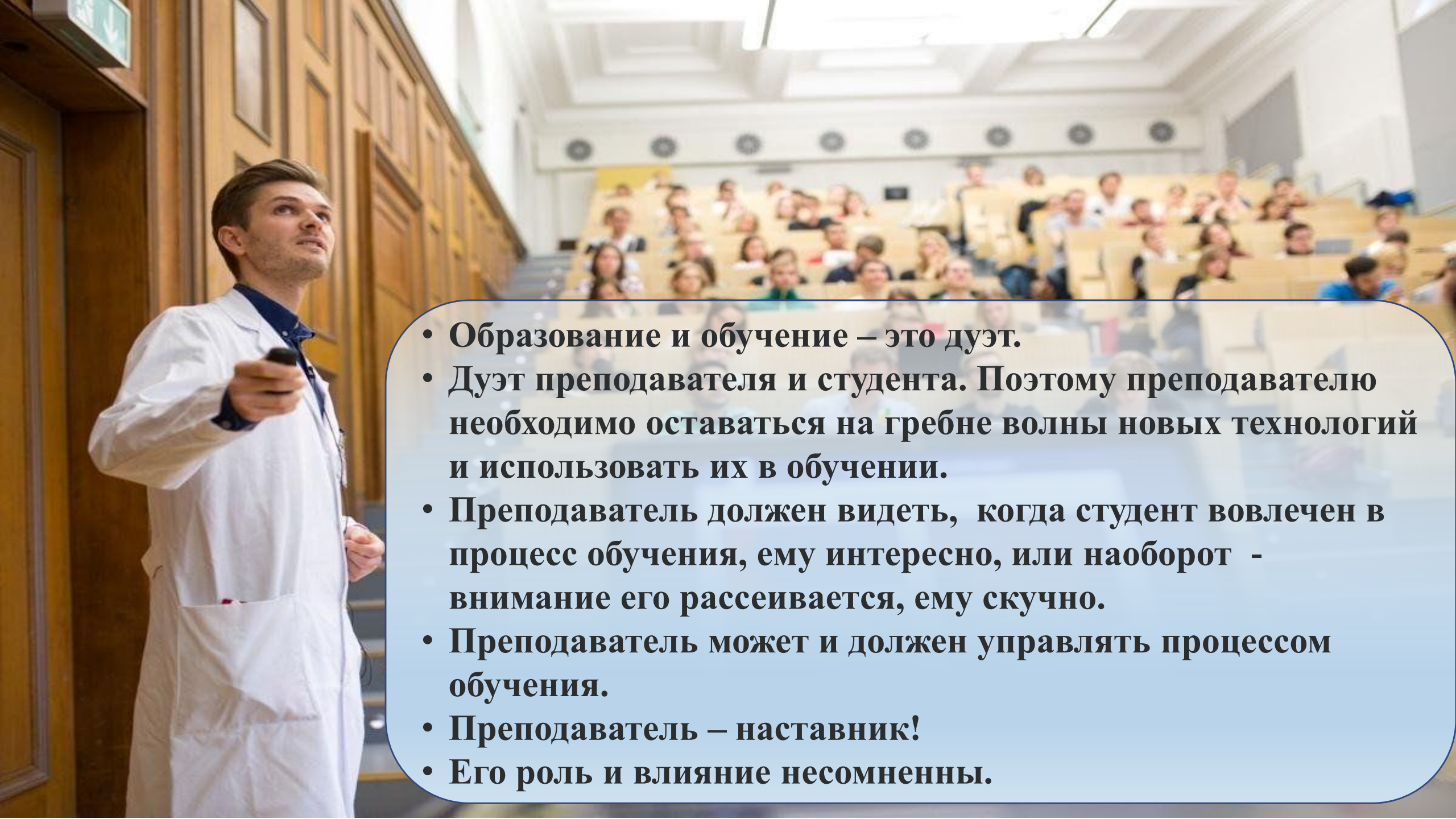
Мифическое
существо на 1
паре

«Кушать и
спать» -
главные мысли
на паре



Смартфон –
третья рука!





- **Образование и обучение – это дуэт.**
- **Дуэт преподавателя и студента. Поэтому преподавателю необходимо оставаться на гребне волны новых технологий и использовать их в обучении.**
- **Преподаватель должен видеть, когда студент вовлечен в процесс обучения, ему интересно, или наоборот - внимание его рассеивается, ему скучно.**
- **Преподаватель может и должен управлять процессом обучения.**
- **Преподаватель – наставник!**
- **Его роль и влияние несомненны.**

Учебный процесс

- Занятия ограничены по времени, имеют четкий план, согласно стандарту
- Большое количество студентов в группе
- Отсутствие возможности индивидуального подхода к каждому студенту в процессе обучения



РЕГЛАМЕНТ ЗАНЯТИЯ



№ п/п	Этап практического занятия	Примерное распределение учебного времени (% , мин) 3 ак. часа
1	Организационная часть	
1.1	Приветствие, овладение вниманием аудитории, установление контакта с аудиторией	~ 7% ~ 10 мин
1.2	Проверка присутствующих (отсутствующих), записи в журнале	
2	Введение	
2.1	Сообщение темы, цели (актуальность и проблемность практического занятия), план практического занятия	~ 7% ~ 10 мин
3	Разбор и контроль материала	
3.1	Разбор материала с элементами опроса/дискуссии и разбором ситуационных задач с использованием плазменных панелей, муляжей для демонстрации	~ 60% ~ 80 мин
3.2	Тестовый контроль	
4	Ориентирование на новую тему	
4.1	Введение в новую тему с демонстрацией презентации и учебных пособий	~ 20% ~ 25 мин
4.2	Выдача методических указаний	
5	Заключительная часть	
5.1	Подведение итогов работы. Оценка результатов, ответы на вопросы. Информация для студентов, которые получили неудовлетворительные оценки	~ 7% ~ 10 мин
5.2	Задание для самостоятельной работы, источники информации, рекомендуемая литература	
6	Завершение занятия, оформление учебного журнала	





ИНТЕРАКТИВНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОДУКТЫ

Для высшего и среднего
профессионального образования

ГЭОТАР  ЦИФРА



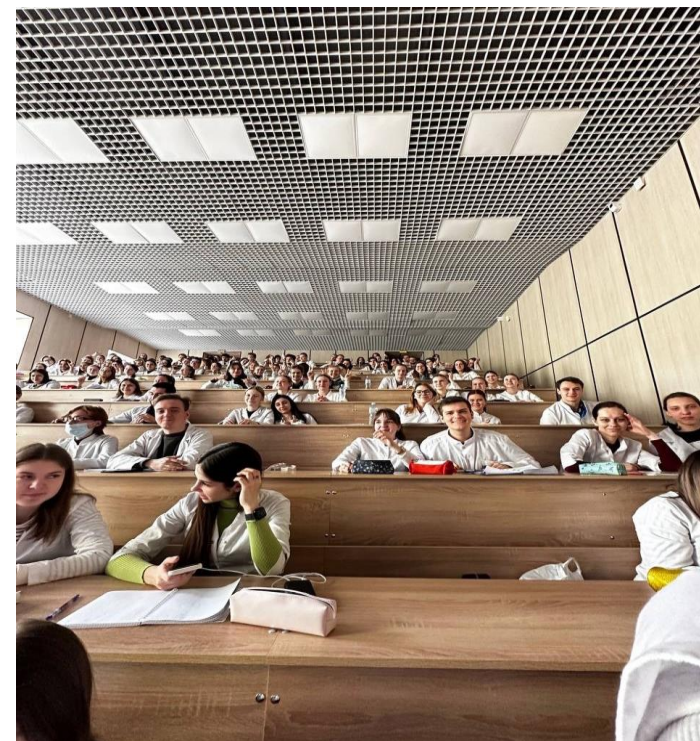
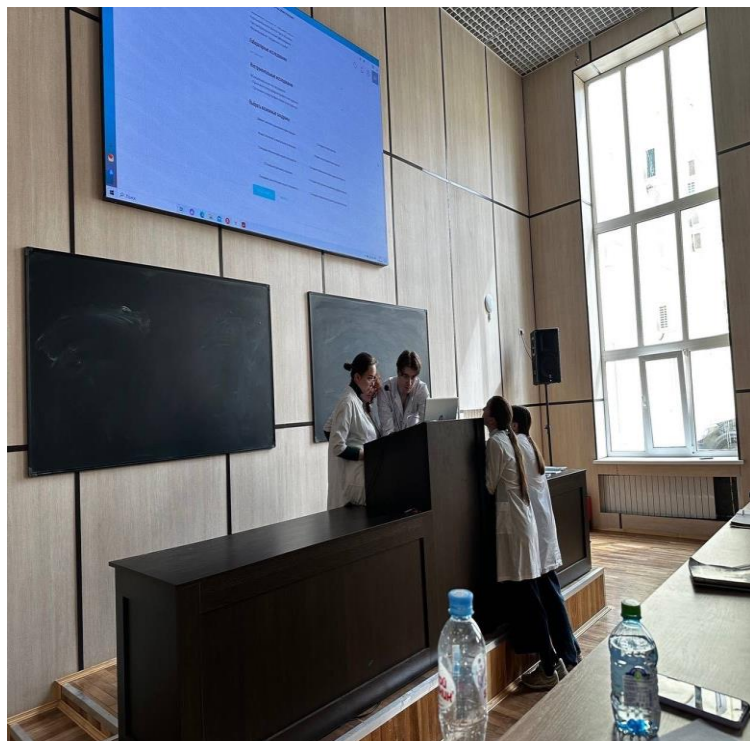
iСКЭЛАП



ЭКРАННЫЙ СИМУЛЯТОР ВИРТУАЛЬНОГО ПАЦИЕНТА
«ФИЛАТОВ. ПЕДИАТРИЯ»

Наш опыт показывает, что использование интерактивных образовательных технологий в Высшей школе сегодня просто необходимо! Это глоток свежего воздуха

Первое знакомство с ГЭОТАР ЦИФРА



Произошло в 2023г. Нашими наставниками является команда И. Кроахмаль
Презентация продукции ГЭОТАР ЦИФРЫ студентам 3 и 4 курса педиатрического факультета
СГМУ (iСКУЛАП и Филатов)



iСКУЛАП – используется нами на кафедре ПДБ и
ФП для студентов 3 и 4 курсов как современное
интерактивное учебное пособие - тренажер



Интерактивное учебное пособие

Для студентов медицинских вузов и ординаторов



Изучай



Закрепляй знания



Диагностируй



Меняемся
к лучшему!

іСКУЛАП помогает студентам:



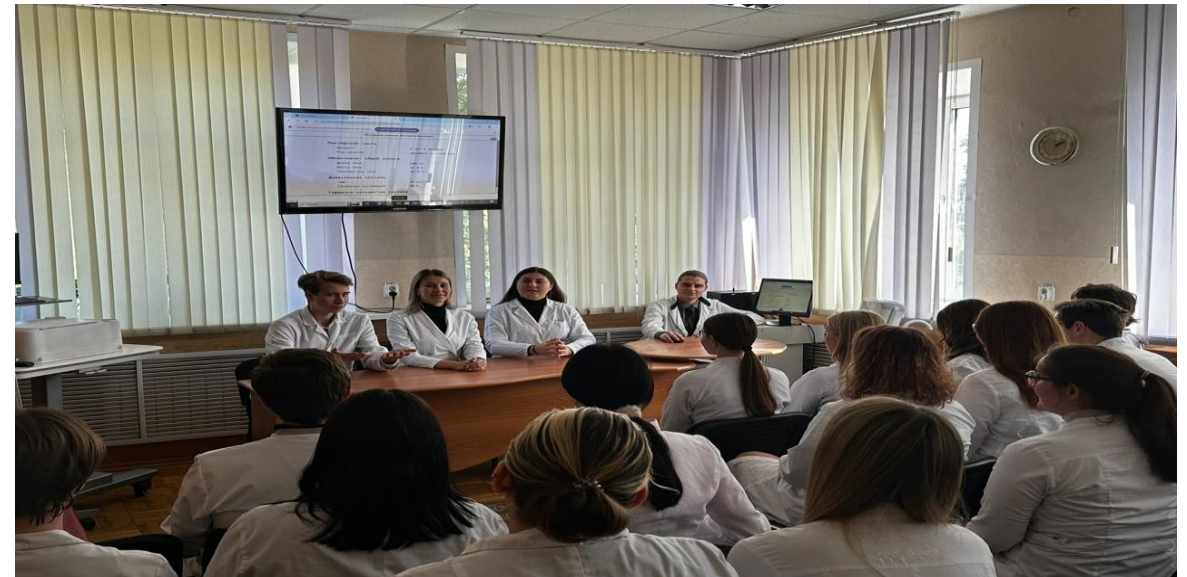
- Приобрести, укрепить и проверить свои знания
- На основе имеющихся жалоб определить симптомы и синдромы, уровень поражения органов и систем (КМС, ДС, ССС, ЖКТ, МВС, крови).



Студенты отмечают удобство Программы іСКУЛАП, представленной в виде сайта, мобильного приложения и

3-х режимов работы:

1. Обучение
2. Тестирование
3. Диагностика



Мультимедийная программа для онлайн- обучения студентов мед. вузов



Филатов
педиатрия

ЭКРАННЫЙ СИМУЛЯТОР ВИРТУАЛЬНОГО ПАЦИЕНТА «ФИЛАТОВ. ПЕДИАТРИЯ»



Интерактивный симулятор виртуального пациента «Филатов. Педиатрия»



99 кейсов по 11 разделам медицины

Каждый кейс - это один полноценный врачебный прием

ГЭОТАР ЦИФРА

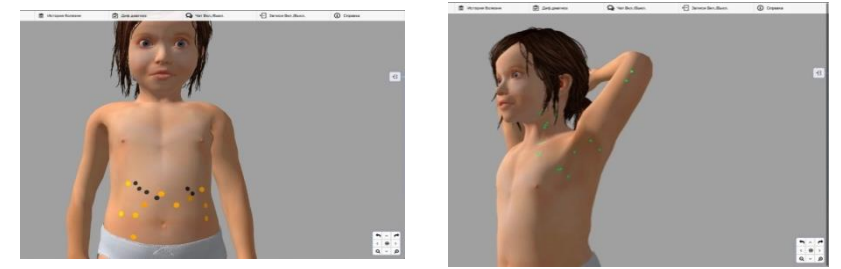
Раньше об этом и мечтать нельзя было.



Наши студенты с удовольствием проводят разборы клинических задач с помощью виртуального пациента с элементами компьютерной игры и обратной связью.



- Студенты проводят обследование пациента (сбор анамнеза, физикальное обследование ребенка) в условиях виртуального кабинета участкового педиатра.
- Экранные 3D-персонажи разного возраста (от 1 года до 14 лет) воспроизводят движения ребенка *на приеме врача*
- **Студент имеет возможность** указать точки на теле ребенка, в которых необходимо провести пальпацию или перкуссию с последующим отображением результата на экране.
- **Важно, что этап аускультации** сопровождается соответствующими звуками для каждой выбранной точки.
- *Диалог с персонажем* представлен в виде текста с возможностью добавления информации в электронную историю болезни, что очень важно для *самостоятельной работы в дальнейшем.*



Симулятор пациента «Филатов. Педиатрия»

Дает возможность и осуществлять современные подходы к вопросам питания, при назначении рекомендаций виртуальным пациентам, включают грудное, искусственное и СВ вскармливание, назначение докорма и прикорма, варианта диет

Преимущества интерактивных технологий ГЭОТАР (iСКУЛАП и Филатов)

1. Они дают возможность компенсировать недостатки обучения и формировать **системное логическое мышление**
2. Позволяют студенту самостоятельно **оценить уровень своих знаний и восполнить имеющиеся пробелы**
3. Новая интересная образовательная форма всегда с ним и доступна в любом месте 24/7
4. ЦИФРА – важный аспект в формировании **клинического мышления**, что является основой практической деятельности врача!

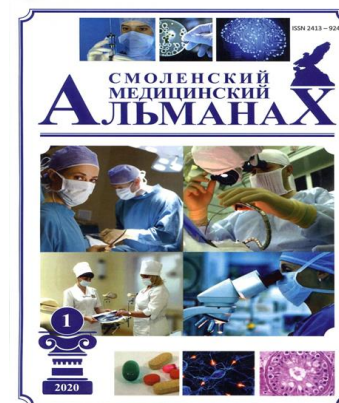




Наши предложения:

1. Широко информировать студентов и преподавателей о существовании новых методов обучения, их сути и преимуществах
2. Привлекать клинических ординаторов кафедры к освоению интерактивных учебных пособий и помощи преподавателям в работе с ними
3. Знакомить и работать с ГЭОТАР ЦИФРА на заседаниях студенческих кружков, напоминать об этом на лекциях
4. Использовать на ПЗ и факультативных занятиях для развития *клинического мышления*

5. Публиковать больше статей о цифровых интерактивных технологиях ГЕОТАР в ведущих научно-практических журналах



6. Рассмотреть возможность применения данных технологий при аккредитации специалистов.

**Если я видел дальше других, то потому,
что стоял на плечах гигантов**

Исаак НЬЮТОН



Секрет успеха - люди