

3. Как увеличить человеческий капитал и его вклад в экономическое и социальное развитие [Текст]: тез. докл. / Бирюкова С. С. и др. / под ред. Я.И. Кузьмина, Л.Н. Овчаровой, Л.И. Якобсона – М.: НИУ ВШЭ, 2018. – 63 с.

4. Методические рекомендации по проведению независимой системы оценки качества работы образовательных организаций // Вестник образования, 2013. – № 21. – С. 62-79.

5. Оськин С.В., Пястолова И.А. Способы оценивания знаний, умений и навыков на этапах формирования компетенций // Технические и технологические системы. – Материалы 6-й международной научной конференции ТТС-14. – Краснодар: ФВУНЦ ВВС ВВА, 2014. – С. 372-379.

6. Универсальные компетентности и новая грамотность: чему учить сегодня для успеха завтра. Предварительные выводы международного доклада о тенденциях трансформации школьного образования / И.Д. Фрумин, М.С. Добрякова, К.А. Баранников, И.М. Реморенко // Современная аналитика образования. – М.: НИУ ВШЭ, 2018. – №2 (19). – 28 с.

УДК 378.147.34

И.В. Русакова, Д.Д. Козлова, П.А. Новосёлова, М.А. Шамбатов

**ЭДЮТЕЙНМЕНТ КАК ФОРМА ОБУЧЕНИЯ В МЕДИЦИНСКОМ ВУЗЕ**

Уральский государственный медицинский университет

Екатеринбург, Российская Федерация

I.V. Rusakova, D.D.Kozlova, P.A.Novoselova, M.A. Shambatov

**EDUTAINMENT AS A FORM OF TRAINING IN A MEDICAL UNIVERSITY**

Ural State Medical University

Yekaterinburg, Russian Federation

Email: [rusakovaiv@mail.ru](mailto:rusakovaiv@mail.ru)

**Аннотация:** в статье представлены результаты одномоментного исследования, посвященного сравнению классической и интерактивной формы проведения семинара.

**Ключевые слова:** высшее образование, семинары, формы обучения, эдтейнмент.

**Annotation:**The article presents the results of the cross-sectional study of different between classical and interactive forms of seminar.

**Keywords:**education, seminars, forms of education, edutainment.

### **Введение**

В условиях современного, быстроразвивающегося общества необходимым компонентом подготовки специалистов, особенно в медицинской сфере, является не только высокий уровень компетенций. Специалисту необходимо решать профессиональные проблемы и конфликты[1].

Ключевые компетенции рассматриваются, как готовность обучающихся применять усвоенные знания, умения, способы деятельности в реальной жизни для решения практических задач, как в стандартных, так и нестандартных ситуациях. Признаками ключевых компетенций являются: различные универсальные ментальные средства, инструменты достижения человеком значимых для него целей; ключевые компетенции помогают достигать результатов в проблемных вопросах самостоятельно или в групповой работе при отсутствии средств решения проблемы [2].

Сформировать ключевые компетенции возможно через интерактивное обучение. По данным различных исследований, общепринятые методы обучения: информационно-сообщающий, объяснительный, инструктивно-практический, объяснительно-побуждающий часто не обеспечивают достаточное развитие ключевых компетенций, навыков практического мышления и ориентации в реальных ситуациях. Интерактивное обучение – это диалоговое обучение, которое характеризуется взаимодействием преподавателя и обучающихся. Этот ме-

тод предполагает активизацию познавательной деятельности и самостоятельности обучающихся, выполняющих творческие задания. Кроме этого, интерактивное обучение создает комфортные условия для обучения [2,5].

Одной из ключевых проблем медицинского образования в целом, является то, что предметом изучения и последующей работы должна быть не просто конкретная нозология, а прежде всего человек, как цельное биосоциальное явление, как неразрывное единство соматического и психического [5]. В сложившейся ситуации, большое значение получает так называемый «контекстный» подход обучения. Одним из вариантов контекстного обучения является «эдьютейнмент» (от англ. Education – обучение и entertainment – развлечение) - форма обучения, предполагающая соединение образовательных и развлекательных элементов [3]. Одной из разновидностей эдьютейнмента является – игровое обучение, в частности, ролевая игра. В отличие от классических форм обучения, эдьютейнмент, как игровой процесс, универсален и эффективен вне зависимости от половозрастных характеристик обучаемых. Также, исследователями отмечается более высокий прирост интереса обучающихся к предмету обучения при проведении занятий в развлекательной форме [4].

При обучении работников медицинской сферы, данная форма обучения может реализовываться посредством воссоздания различных клинических случаев. Данный подход позволяет студентам получить опыт, приближенный к реальной жизни. Что является крайне важным, в сложившейся на данный момент ситуации, обусловленной сокращением времени работы студентов медицинского ВУЗа с пациентами, более строгий контроль медицинской информации, как личной информации пациента.

### **Материалы и методы**

Проведено одномоментное аналитическое исследование, посвященное оценке мнения студентов 2 групп (23 человека) 5 курса лечебно–профилактического факультета ФГБОУ ВО УГМУ по результатам изучения дисциплины «Общественное здоровье и здравоохранение». Дисциплина преподавалась в течение 12 занятий, каждое занятие длилось 4 академических (3 астрономических) часа.

4 занятия проведены в классической форме, 4 занятия проведены в контекстной форме, 3 занятия проведены в дистанционном формате, заключительное занятие представляло собой рубежный контроль.

Исследование проходило в форме создания отзыва: было предложено оценить классическую и контекстную форму обучения по 10 – балльной шкале, отметить достоинства и недостатки данной формы занятия и указать, какие навыки были приобретены. Отзывы структурированы, выявлены и описаны наиболее часто упоминаемые дефекты и преимущества.

Данные представлены в виде: среднее значение  $\pm 2\sigma$ . Статистическая обработка данных проводилась с помощью пакетов «STATISTICA 10.0» и «Microsoftofficeexcel 2016». Значения считались достоверными на уровне  $p < 0,05$ .

### **Результаты и обсуждение**

При оценке по десятибалльной шкале получены следующие результаты: классическая форма -  $8,53 \pm 0,87$ , ролевая игра -  $8,73 \pm 1,22$ . При использовании непараметрического критерия Манна – Уитни для сравнения независимых выборок достоверных различий не получено. ( $U = 103,5$ ;  $p = 0,37$ ).

При анализе отзывов об игровой форме процесса обучения студентами наиболее часто отмечались следующие преимущества: наглядность, вовлеченность в процесс, высокая мотивация при освоении знаний, развитие клинического мышления и навыков работы в нестандартных ситуациях, командная работа и положительные эмоции, полученные при обучении. Среди недостатков отмечали: отсутствие индивидуальной оценки и субъективность оценки преподавателем, бессистемность получаемых в ходе игры знаний и недостаточное количество времени при выполнении заданий.

Чтобы преодолеть перечисленные недостатки необходимо, на этапе получения кейса (задания), студенты должны быть ознакомлены с критериями оценивания и предупреждены о продолжительности подготовки к выступлению. Следовательно, это предполагает разработку критериев оценивания студентов при контекстном обучении. Для отслеживания индивидуального вклада каждого

в работу группы и систематизации материала необходима дополнительная группа оценивания и обобщения деятельности всех групп. Недостаток времени для подготовки можно объяснить отсутствием организованности и должной подготовки обучающихся.

При анализе отзывов о классической форме обучения получены следующие данные. Среди преимуществ чаще отмечали: конкретность и систематизированность получаемой информации, больший в сравнении с игровой формой объем разбираемого материала. К недостаткам же относили: отсутствие индивидуального диалога студента и педагога, более низкая в сравнении с игровой формой мотивация, неспособность концентрировать внимание. Преодолеть недостатки классической формы обучения возможно, если внедрять в занятия диалог, обсуждение конкретных клинических ситуаций. Кроме этого, поощрение наиболее активных студентов баллами.

#### **Выводы:**

1. Эдьютейнмент – перспективная форма обучения будущих медицинских работников, имеющая значительные преимущества перед классическими формами обучения.

2. На сегодняшний день не существует единых подходов и методических рекомендаций по реализации вышеупомянутой формы обучения в медицинском ВУЗе, требуется продолжение научно – практического поиска при заинтересованности и совместной работе педагогов различных медицинских специальностей.

3. Наиболее уместным на текущий момент является сочетание классических и современных методик. Классическая форма (лекции) носят информативный характер, контекстное же обучение направлено на развитие навыков, умение принимать решения в нестандартной ситуации и способствует преодолению стресса у обучающихся в процессе обучения.

#### **ЛИТЕРАТУРА:**

1. Вербицкий А. Контекстное обучение в компетентностном подходе //Высшее образование в России. – 2006. – №. 11. – С.39-46.

2. Двудичанская Н. Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций //Наука и образование: научное издание МГТУ им. НЭ Баумана. – 2011. – №. 4. – С. 13 -17.

3. Дьяконова О. О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике //Сибирский педагогический журнал. – 2012. – №. – С.182 – 185.

4. Кармалова Е. Ю., Эдьютейнмент: понятие, специфика, исследование потребности в нем целевой аудитории //Вестник Челябинского государственного университета. – 2016. – №. 7 (389). – С. 64 – 71.

5. Субботина М. В. Формирование компетентностного подхода у будущих врачей на основе контекстного обучения //Сибирский медицинский журнал (Иркутск). – 2010. – Т. 98. – №. 7. – С.84 – 86.

УДК 616-01

Р.А. Салеев, Л.И. Волкова

**СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ ОЦЕНКИ КАЧЕСТВА ОБУЧЕНИЯ ОРДИНАТОРОВ НА КАФЕДРЕ НЕРВНЫХ БОЛЕЗНЕЙ, НЕЙРОХИРУРГИИ И МЕДИЦИНСКОЙ ГЕНЕТИКИ**

Уральский государственный медицинский университет

г. Екатеринбург, Российская Федерация

R.A. Saleev, L.I. Volkova

**IMPROVING THE ASSESSMENT OF QUALITY OF TRAINING OF RESIDENTS AT THE DEPARTMENT OF NERVOUS DISEASES, NEUROSURGERY AND MEDICAL GENETICS**

Ural state medical University

Ekaterinburg, Russian Federation

Email: [lar-volkova@mail.ru](mailto:lar-volkova@mail.ru)