

вильно построить разговор, чтобы разрешить проблему, с которой был совершён визит пациента к врачу. Также врач должен обладать определёнными способностями и умениями, чтобы ускорить процесс выздоровления. Выздоровление пациента протекает быстрее при правильно выстроенном общении между пациентом и врачом, а лечение становится более эффективным.

Таким образом, врач – это общественно-важная и востребованная профессия, предполагающая постоянный рост профессиональных знаний и наличие большой ответственности.

Проблема общения в медицинской сфере является глобальной. Существует огромное количество ошибок в общении. В современном мире прослеживается повышенный интерес к проблемам взаимоотношений между врачом и пациентом. Культура речи врача имеет большое значение для его профессиональной деятельности. Возникает потребность в создании коммуникативно-речевых культур, которая обуславливается наличием специфики общения в сфере медицины.

Литература:

1. Грайс, Г. П. Логика и речевое общение / Г. П. Грайс // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 116. – Лингвистическая прагматика. – М. : Прогресс, 1995.
2. Жура, В. В. Дискурсивная компетенция врача в устном медицинском общении: монография / В. В. Жура. – Волгоград, 2008.
3. Белогурова, В. А. Культура речи медицинского работника / В. М. Белогурова. – М. : ООО «Издательство «Медицинское информационное агентство», 2010. – 208 с.

НОВАЦИИ И ТРАДИЦИИ EDTEX В «MINECRAFT: EDUCATION EDITION»

Трухонь Е.А.,

студентка 4 курса факультета иностранных языков

УО «Брестский государственный университет имени А.С. Пушкина»

Кафедра методики преподавания физико-математических дисциплин

Научный руководитель –старший преподаватель Концевой М.П.

В контексте EdTex виртуальные образовательные среды (VLE, virtual learning environment), предоставляющие пользователю инструментарий создания произвольного образовательного контента и допускающие любую активность в рамках технологической платформы, предоставляют наиболее адекватные решения для перспективных образовательных моделей. VLE позволяют моделировать «обучение действием» в условиях, которые способствуют немедленному практическому применению навыков при выполнении учебных поручений, что делает их удобными площадками для создания и апробации инновационного педагогического инструментария моделирования и решения

современных образовательных проблем. Одной из наиболее развитых и популярных VLE является «Minecraft: Education Edition» (MEE) – виртуальная образовательная среда, предназначенная для совместной работы над учебными проектами (в классе или удаленно) [1]. Уроки Minecraft сделали обязательными в нескольких странах. Педагогическое осмысление дидактического потенциала MEE приводит к выводу, что эта VLE определяет облик образования будущего.

MEE, будучи привлекательным для учащихся и захватывающим их внимание, в полной мере реализует концепцию *immersive learning* (обучение через погружение в мультимодальные среды). Модель урока «Minecraft: Education Edition» включает в себя презентацию и настройки для мира, в котором учащимся необходимо производить эксперименты. На образовательном портале Minecraft есть готовые VLE-модели уроков по биологии, химии, языкам, математике, природоведению, искусству, литературе, истории. Учебные задания можно выполнять самостоятельно или в сетевом сообществе, обретая опыт продуктивной образовательной сетевой коммуникации. Образовательный потенциал MEE растет на основе создания учителями и учениками новых моделей (модов) – доработок игрового мира, которые обогащают и развивают его. В полной мере это касается и медицинского образования.

Одна из основных характеристик сущностей в Minecraft – здоровье. У каждого персонажа базовых модов Minecraft Earth есть индикатор здоровья (Health), который уменьшается, когда игрок получает урон. Восстановление и пополнение здоровья возможно различными способами (сон, правильное питание, терапевтические средства: пластыри, лекарства и др.). The First Aid mod добавляет сложную структурированную систему управления здоровьем, в которой выделяют ряд компонентов и параметров. Там можно отслеживать состояние каждой части и получить доступ к новой системе здравоохранения. Каждая секция может быть повреждена индивидуально и может вызвать появление дебаффов в зависимости от того, что было повреждено. Например, если персонаж игрока получает повреждения при падении, его ноги примут основной удар, и он будет страдать от медлительности, пока не исцелится. Медицинские препараты (лекарства) в Minecraft различны и многие доступны только в Education Edition. Лекарства (снадобья) изготавливаются по специальным рецептам с использованием различных элементов.

На основе когнитивных технологий суперкомпьютера IBM Watson и облачных вычислений создан Medical Minecraft [2], где персонажи наноразмера путешествуют через кровоток человеческого тела, изучая его и поражая элементы таких инфекционных заболеваний, как корь и малярия. Цель образовательной игры – предоставить учащимся увлекательный опыт обучения на основе реализации собственных интеллектуальных запросов.

Мод Historicized Medicine добавит в игру медицинские инструменты и предметы, которые использовались в средние века. В этом моде появятся такие эффекты, как боль, инфекция, кровотечение. Каждый эффект обладает своим

свойством: кровотечение убивает, боль замедляет, инфекция не даст персонажу регенерировать. В данном моде можно создавать сооружения, интерьеры и оборудование, посредством которых будет восстанавливаться здоровье персонажей. Моды Medical Minecraft и Historicized Medicine позволяют соединить медицинские новации облачных вычислений с культурно-историческими реалиями традиционной медицины различных стран и веков.

МЕЕ может быть использован также в социальной адаптации детей с расстройствами аутистического спектра, представляя для них комфортное и безопасное пространство учебы и общения.

Творческий режим МЕЕ обучает детей пространственному мышлению, моделированию, навыкам логико-алгоритмического планирования и программирования, мотивирует самостоятельность и проектное мышление в сетевых сообществах (community), обеспечивающих получение отличного от традиционных обществ (society) реального предметного, социального и коммуникативного опыта сетевого взаимодействия, в том числе в организации системы здравоохранения [3].

Литература:

1. Minecraft: Education Edition [Electronic resource]. – Mode of access: <https://education.minecraft.net/>. – Date of access: 24.10.2020.
2. Medical Minecraft [Electronic resource]. – Mode of access: https://www.ibm.com/ibm/responsibility/initiatives/activitykits/medical_minecraft/index.shtml. – Date of access: 24.10.2020.
3. Isaac S. Kohane What Minecraft can teach the health care system [Electronic resource]. – Mode of access: <https://www.statnews.com/2016/04/21/minecraft-health-care/>. – Date of access: 24.10.2020.

ОБЩЕНИЕ ВРАЧА И ПАЦИЕНТА. ВСЕ ЛИ УДОВЛЕТВОРЕНЫ?

Шахова М.Н.,

студентка 1 курса отделения «Лечебное дело»

ФГБОУ ВО «Курский государственный медицинский университет»

Минздрава России

Медико-фармацевтический колледж

Научные руководители – преподаватели иностранных языков

Багликова В.П., Прокопова А.М.

Коммуникация в сфере здравоохранения – это один из тех навыков, который имеет большое значение в практической медицине. Умение доктора общаться с больным – это один из важных компонентов, который помогает верно поставить диагноз и назначить лечение. К сожалению, обучение навыкам общения во врачебной практике отодвигается далеко назад, приводя к тому, что врачу бывает сложно донести необходимую информацию до пациента.