

Марченко З.Н.

Гродненский государственный медицинский университет, Гродно, Беларусь

ГЕЙМИФИКАЦИЯ МЕДИЦИНСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ: ВОЗМОЖНОСТИ И РИСКИ

Актуальность. В процессе становления информационного общества происходят изменения, которые требуют трансформации образовательных подходов. Одним из актуальных направлений в образовательных технологиях является геймификация, к которой обращаются и преподаватели медицинских учреждений образования для оптимизации результатов обучения студентов.

Цель. Рассмотреть положительные и отрицательные аспекты внедрения геймификации в образовательную среду.

Методы исследования. Анализ, систематизация и обобщение фактов.

Результаты и их обсуждение. Геймификация в самом широком смысле слова понимается как «использование игровых техник и элементов игры в неигровом контексте». Базовой моделью геймификации в образовании является модель PBL (от англ. points – очки, badges – значки, leaderboards – таблицы лидеров), где очки являются механизмом обратной связи; значки – визуализацией достижений игрока, а таблицы лидеров – рейтингами игроков по разным критериям.

Первоначально возможность внедрения геймифицированных элементов в процесс обучения вызывала оптимизм. Среди преимуществ назывались: возможность экспериментировать, обусловленная возможностью сыграть заново; включение немедленной и частой обратной связи; подбор индивидуального уровня сложности; социальная вовлеченность через соревнование; визуальное отображение прогресса. Однако и на сегодняшний день существует ряд проблем, которые мешают внедрению геймификации в образовательный процесс: субъективность и размытость в определении термина, нехватка стандартизированных принципов использования, методических рекомендаций для создания геймифицированных заданий. Существует и ряд методических проблем: необходимость выбора программного средства, удовлетворяющего идеям геймификации и обладающего

максимальным эффектом в реализации целей обучения, а также соответствующей подготовки самого педагога.

В целом, результаты внедрения геймификации в образовательный процесс учреждений медицинского профиля исследованы еще недостаточно. Из 44 исследований, посвященных этой теме, 36 имеют описательный характер, где нет контрольных групп для соотнесения влияния на обучение геймифицированного и негеймифицированного опыта. В геймифицированных курсах чаще всего наряду с атрибутами оценки используются «баллы» (26) и «награды» (10). Отмечается, что сочетание атрибутов игры может увеличить использование геймифицированных учебных материалов (8), повысить удовлетворенность (16), улучшить результаты обучения (11). Наряду с тем, что не выявлено ни одного отрицательного результата использования геймификации и снижения успеваемости, есть только одно исследование, которое показало улучшение результатов по сравнению с контрольной группой.

Геймификация представляется многообещающим инструментом для улучшения результатов обучения. Несмотря на то, что уровень удовлетворенности студентов геймифицированных курсов в целом высок, есть только одно исследование, которое указывает на улучшение итоговых результатов по сравнению с контрольной группой, что недостаточно для того, чтобы предоставить педагогам основанные на фактах рекомендации.

Мацюк Т.В.

Гродненский государственный медицинский университет, Гродно, Беларусь

ОСОБЕННОСТИ ЭПИДЕМИОЛОГИИ ЖЕЛЧНОКАМЕННОЙ БОЛЕЗНИ У ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ ГРОДНЕНСКОГО РЕГИОНА НА СОВРЕМЕННОМ ЭТАПЕ

Актуальность. В настоящее время желчнокаменная болезнь (ЖКБ) представляет собой серьезную медико-социальную проблему и занимает по распространенности одно из первых мест, уступая лишь заболеваниям сердечно-сосудистой системы и сахарному