

### **Выводы:**

1. Первые признаки брадиаритмий регистрируются у детей в возрасте 10-11 лет, причем у девочек ЭКГ признаки манифестируют раньше, чем у мальчиков.

2. У каждого пятого ребенка с брадиаритмиями имеет место отягощенность семейного анамнеза по материнской линии среди близких родственников по ишемической болезни сердца, аритмиям, случаям ранней смерти.

### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Игнатова, Т. Б. Функциональные возможности сердечного ритма в зависимости от особенностей гомеостаза у детей младшего школьного возраста / Т. Б. Игнатова, И. С. Майдан // Український журнал Перинатологія і Педіатрія. – 2021 – Том 3, № 87. – С. 30–37.

2. Childhood Bradycardia Associates With Atrioventricular Conduction Defects in Older Age: A Longitudinal Birth Cohort Study / C. C. Topriceanu [et al.] // Jaha. – 2021. Vol.10, № 19. – P.1–9.

3. Myocardial contraction fraction by M Mode echocardiography is superior to ejection fraction in predicting mortality in transthyretin amyloidosis / J. Rubin [et al.] // J Cardiac Fail. – 2018. Vol. 24. P. 504–511.

## **АКТИВНЫЙ МЕТОД ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ»**

*Томчик Н.В., Мулярчик О.С., Новицкая А.О.*

*Гродненский государственный медицинский университет*

**Актуальность.** Современное преподавание в Высшей школе требует поиска новых путей для усовершенствования учебного процесса. Одним из средств достижения этой цели является использование активных методов обучения, которые позволяют повысить мотивацию студентов к изучению учебной дисциплины, развить умение анализировать данные, использовать теоретические знания и применять их в практике [1]. Применение квест-игры как активного метода в образовательном процессе обеспечивает становление и развитие у студентов универсальных навыков. К ним относят способность принимать решения и умение решать проблемы, коммуникативные умения и качества, умение ясно формулировать сообщения и четко ставить задачи, умение выслушивать и принимать во внимание разные точки зрения и мнения других людей, лидерские умения и качества, умение работать в команде [1-3]. Таким образом, можно с уверенностью сказать, что включение в образовательный и воспитательный процесс квест-игры приводит к тому, что студенты, увлеченные игрой, незаметно для себя приобретают определенные знания, умения и навыки. Квест-игра способствует

использованию знаний в новой ситуации, т.е. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в образовательный процесс, способствует формированию информационно-коммуникативных навыков.

**Цель.** Обсудить вклад активного метода обучения в процессе преподавания учебной дисциплины «Первая помощь».

**Методы исследования.** На основе собственного опыта продемонстрирован вклад активного метода обучения и повышение компетентности знаний у студентов первого курса педиатрического факультета, полученные в результате внедрения квест-игры в процесс изучения дисциплины «Первая помощь».

**Результаты и их обсуждение.** Авторами методики была разработана модель квест-игры, включающая алгоритм действий в ситуациях, требующих оказания первой помощи: повреждения кожных покровов, носовое кровотечение, ушибы, вывихи, переломы, термические ожоги, асфиксия, обмороки, остановка сердца. Клинические кейсы были помещены в конверты. Первый конверт был отдан капитану команды, который озвучил задание. Правильно решение кейса давало участникам игры доступ к ключу, который позволял найти спрятанный конверт со следующим заданием. Решение клинических кейсов предусматривало теоретический разбор каждого случая и сопровождалось отработкой практических навыков на муляжах, фантоме младенца и друг на друге. Для закрепления и обобщения знаний, полученных в процессе квест-игры, на заключительном этапе студенты должны были решить кроссворд.

В квест-игре были смоделированы конкретные жизненные ситуации, предельно близкие к повседневной реальности, что позволило студентам-первокурсникам получить базовые знания, необходимые в профессиональной деятельности врача-специалиста. В процессе игры студенты «проживали» события в психологически безопасном пространстве, учились собирать и анализировать полученную информацию, работать в команде, шлифовать коммуникативные навыки, принимать решения, прогнозировать их последствия. Использование именно игровой формы подачи изучаемого материала по дисциплине «Первая помощь» у вчерашних школьников благоприятно сказывалось на улучшении доверительных отношений между преподавателями и студентами, на выявлении лидерских качеств у обучающихся, а также на возможности обсуждении ошибок при выполнении практических навыков и получении опыта в конкретной образовательной ситуации.

Применение активного метода обучения квест-игра в процессе преподавания учебной дисциплины «Первая помощь» способствовало активному вовлечению студентов в усвоение материала. При этом студенты концентрировали все свои умственные способности для достижения заданного результата, а конкуренция между участниками игры позволяла развить навык командной работы. Интерес студентов к теме занятия, их активность, высокий

уровень самоорганизации были отмечены на протяжении всего занятия, что говорит об эффективности применяемого метода обучения.

В конце цикла на платформе Moodle было проведено тестирование, результаты которого продемонстрировали повышение компетентности знаний в вопросах оказания первой помощи у студентов, принявших участие в квест-игре на 24%, по сравнению со студентами, обучающихся по традиционным методикам.

#### **Выводы:**

1. Применение квест-игры как активного метода обучения в процессе преподавания учебной дисциплины «Первая помощь» способствовало активному вовлечению учащихся в усвоении материала.

2. У студентов, принявших участие в квест-игре, повысился уровень знаний в вопросах оказания первой помощи на 24%, таким образом они составили конкуренцию студентам, обучающимся по традиционным методикам.

3. Квест-игра способствовала формированию навыков командной работы, самоорганизации у студентов, анализу имеющихся знаний и применению их в конкретной клинической ситуации на практике.

#### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Гуслова, М. Н. Инновационные педагогические технологии: учебник для использования в учебном процессе образовательных учреждений / М. Н. Гуслова. – 8-е изд., стер. – Москва: Академия, 2019. – С. 18–132.

2. Еромасова, А. А. Общая психология. Методы активного обучения: учебное пособие для вузов / А. А. Еромасова. – 4-е изд., испр. и доп. – Москва: Юрайт, 2022. – С. 58–111.

3. Кругликов, В. Н. Интерактивные образовательные технологии: учебник и практикум для вузов / В. Н. Кругликов, М. В. Оленникова. – 3-е изд., испр. и доп. – Москва: Юрайт, 2022. – С. 134–188.

## **ИШЕМИЯ РЕСПИРАТОРНОГО ГЕНЕЗА. СРАВНИТЕЛЬНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА МОРФОМЕТРИЧЕСКИХ ПОКАЗАТЕЛЕЙ НЕЙРОНОВ НЕОКОРТЕКСА**

*Федуто М.А., Максимович Н.Е., Бонь Е.И., Зиматкин С.М., Хилинская А.В.*

*Гродненский государственный медицинский университет*

**Актуальность.** Аноксия, как крайняя степень острого кислородного голодания головного мозга, может быть вызвана различными внутренними и внешними факторами. В частности, полный дефицит кислорода в головном мозге может наступить в результате нарушения гемодинамики (остановка сердечной деятельности) либо воздействия внешнего механического фактора