

**МІНІСТЕРСТВО ОХОРОНИ ЗДОРОВ'Я УКРАЇНИ
БУКОВИНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ МЕДИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

МАТЕРІАЛИ

**НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
З МІЖНАРОДНОЮ УЧАСТЮ,**

“МЕДИЧНА СИМУЛЯЦІЯ - ПОГЛЯД В МАЙБУТНЄ”

*(впровадження інноваційних технологій
у вищу медичну освіту України)*

**м. Чернівці
18 лютого 2022**

Лучик Є.Р. - фахівець II категорії навчально-тренінгового центру симуляційної медицини;

Райда В.В. - провідний фахівець навчально-тренінгового центру симуляційної медицини;

Маковський В.О. - фахівця навчально-тренінгового центру симуляційної медицини;

Сирбу Наталю Петрівну – фахівця навчально-тренінгового центру симуляційної медицини.

У тезах доповідей науково-практичної конференції з міжнародною участю лікарів, науковців та молодих вчених, подаються стислі відомості щодо результатів наукової роботи, виконаної учасниками конференції.

М 42 Медична симуляція – погляд у майбутнє (впровадження інноваційних технологій у вищу медичну освіту України) (для лікарів, науковців та молодих вчених) : наук.-практ. конф. з міжнар. участю. Чернівці, 18.02.2022 року: тези доп. /Чернівці: БДМУ. – 400 с.

УДК : 378.147.091.33-048.63:61(063)

М 42

Буковинський державний медичний університет, 2022

Менько О.М., Смандич В.С., Хухліна О.С., Мандрик О.Є., Лучик Є.Р., Сирбу Н.П., Маковський В.О. РОЛЬ СИМУЛЯЦІЙНИХ ЦЕНТРІВ В ПІДГОТОВЦІ СУЧАСНИХ МЕДИЧНИХ КАДРІВ	188
Мишковський Ю.М., Іващук С.І., Козарійчук Н.Я., Мишковська І.Є. ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ У НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНОМУ ЗАБЕЗПЕЧЕННІ ПРИ ВИВЧЕННІ ДИСЦИПЛІНИ «ЗАГАЛЬНА ХІРУРГІЯ»	190
Можарівська А.А. СИМУЛЯЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ПРИ ПІДГОТОВЦІ МЕДИЧНИХ СЕСТЕР	192
Москалюк О.П. ЗАСТОСУВАННЯ ПРИНЦИПІВ ГРИ «МЕМО» ПРИ ВИКЛАДАННІ ХІРУРГІЧНИХ ДИСЦИПЛІН	193
Небила О.О., Смандич В.С., Хухліна О.С., Мандрик О.Є., Лучик Є.Р., Маковський В.О. ОСКІ ЯК СТРУКТУРНА СКЛАДОВА ЄДИНОГО КВАЛІФІКАЦІЙНОГО ДЕРЖАВНОГО ІСПИТУ ДЛЯ ВИПУСКНИКІВ МЕДИЧНИХ ВНЗ	195
Нечитайло Д.Ю. АКТУАЛЬНІСТЬ ВИКОРИСТАННЯ СИМУЛЯЦІЙНИХ МЕТОДИК В ТЕМАТИЦІ З ГРУДНОГО ВИГОДОВУВАННЯ	198
Нечитайло О.Ю. ДОСВІД РОЗРОБКИ ТА ВПРОВАДЖЕННЯ СТАНЦІЇ СЕРЦЕВО-ЛЕГЕНЕВОЇ РЕАНІМАЦІЇ НА ОБ'ЄКТИВНОМУ СТРУКТУРОВАНОМУ КЛІНІЧНОМУ ІСПИТІ	199
Нечитайло О.Ю. ДОСВІД ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДИКИ «ПЕРЕВЕРНУТИЙ КЛАС» У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ КАФЕДРИ АНЕСТЕЗІОЛОГІЇ ТА РЕАНІМАТОЛОГІЇ	201
Ніщович І.Р., Семеняк А.В. ЗАСТОСУВАННЯ СИМУЛЯЦІЙНОГО НАВЧАННЯ ПРИ ВИКЛАДАННІ АКУШЕРСТВА ТА ГІНЕКОЛОГІЇ	203
Овчіннікова Т.С., Смандич В.С., Буряк О.Г., Лучик Є.Р., Сирбу Н.П., Маковський В.О. СИМУЛЯЦІЯ: НАВЧАЛЬНИЙ РЕСУРС ДЛЯ ЯКІСНОГО ЛІКУВАННЯ ТА ПІДВИЩЕННЯ БЕЗПЕКИ ПАЦІЄНТІВ	206
Огоренко В.В., Шорніков А.В. СИМУЛЯЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ВИКЛАДАННІ ПСИХІАТРІЇ СТУДЕНТАМ-МЕДИКАМ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ	209

видання. — К.: ТОВ «Міжнародний центр фінансово-економічного розвитку — Україна», 2007–2014. — № 12. — С. 40–48.

5. Arthur J. French. Simulation and Modeling Applications in Global Health Security. Global Health Security. 2020: 307–340. DOI:10.1007/978–3–030–23491–1_13. PMCID: PMC 7123972

6. Heitz C., Eyck R. T., Smith M., Fitch M. Simulation in medical student education: survey of clerkship directors in emergency medicine. Western Journal of Emergency Medicine's; 2011; 12(4): 455–60.

СИМУЛЯЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ВИКЛАДАННІ ПСИХІАТРІЇ СТУДЕНТАМ-МЕДИКАМ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Огоренко В.В., Шорніков А.В.

Дніпровський державний медичний університет, м. Дніпро

В умовах пандемії COVID-19 перед медичною освітою постали нові виклики у вигляді вимушених переходів на дистанційні форми навчання. І якщо на очній формі навчання різні варіанти симуляції, які доступні у викладанні навчальної дисципліни «Психіатрія, наркологія» показали певні переваги та вже напрацьовані, то організація симуляційних технологій в умовах дистанційного навчання з використанням засобів зв'язку поставила викладачів кафедри перед новими викликами. Перспективними симуляційними технологіями у викладанні психіатрії є: ділова гра, відеокейси, симуляційні пацієнти для відпрацювання навичок інтерв'ювання [1, 2]. Оскільки використання симуляційної освіти в підготовці майбутніх лікарів дає змогу здобувати заплановані навчальною програмою компетентності в безпечному (особливо для пацієнта) середовищі, надзвичайно важливим є ретельний відбір тем, у яких запроваджуються симуляційні технології [3]. Загальновизнаним є те, що під час пандемії COVID-19 зростає ризик психічних розладів невротичного реєстру. Також з'ясовано, що виконання карантинних заходів із приводу пандемії COVID-19 (локдауну) збільшує поширеність у майбутніх лікарів тривожних та депресивних розладів [4]. До факторів, які призводять до цього можна віднести зокрема й незадоволеність дистанційним навчанням. Вказані проблеми змусили нас обрати тему невротичні й соматоформні розлади для впровадження симуляційних технологій. У якості методу симуляції ми обрали в умовах дистанційного навчання симуляційного пацієнта. Додатковою метою було підвищення навичок комунікації з пацієнтом,

оскільки при дистанційному навчанні формування та вдосконалення комунікаційною компетентності в спілкуванні з хворим страждає значною мірою.

Методика заняття. Заняття проходило з використанням сервісу Google Meet (Alphabet Inc.). Студенти навчальної групи довільним чином розділялися на пари, після чого обирали між собою ролі «лікаря» та «пацієнта». Завдання «лікаря» було з'ясувати скарги та анамнез «пацієнта» для встановлення попереднього діагнозу невротичного розладу та призначення додаткових методів дослідження. Студент, який відігравав роль «пацієнта», мав відповідати лише в межах клінічної картини захворювання, яке йому «загадав» викладач через повідомлення в персональний чат у Google Meet. У подальшому «пацієнт» мав призначити лікування відповідно до встановленого попереднього діагнозу. При оцінюванні «лікаря» враховувалися як навички комунікації, так і знання клінічної картини захворювання, оскільки без цього неможливо поставити правильні питання; при оцінюванні «пацієнта» — знання ознак хвороби. Під час симуляції зворотній зв'язок не проводився, помилки фіксувалися й розбиралися під час дебрифінгу. Під час дебрифінгу проводився розбір помилок у порівнянні з Калгарі-Кембриджською моделлю медичної консультації.

Висновки. Пандемія COVID-19 примусила не тільки ширше використовувати технології дистанційної освіти в здобувачів вищої медичної освіти, а і примусила переосмислювати та вдосконалювати під наявні умови технології симуляційної освіти. Використання симуляційного пацієнта є перспективним варіантом у викладанні психіатрії, особливо при дистанційній освіті, але потребує мотивованих і підготовлених за темою здобувачів освіти.

Список використаних джерел

1. Огоренко, В.В., & Шорніков, А.В. (2021). Перспективи симуляційної освіти в післядипломній освіті лікарів-психіатрів. Медична симуляція — погляд у майбутнє (впровадження інноваційних технологій у вищу медичну освіту України) (для лікарів, науковців та молодих вчених), 155–157.
2. Спіріна, І.Д., Рокутов, С.В., Феденко, Є.С., Шорніков, А.В., & Тимофєєв, Р.М. (2018). Оптимізація процесу викладання дисципліни «Психіатрія. Наркологія» в сучасних умовах. Медична освіта, (4), 178–181. doi: 10.11603/me.2414–5998.2018.4.9008
3. Ханюков, О.О., & Смольянова, О.В. (2020). Симуляційне навчання як засіб оволодіння фаховими компетентностями студентами 6 курсу (обґрунтування, методика проведення заняття, аналіз). SWorldJournal, (06–04), 78–85. doi: 10.30888/2663–5712.2020–06–04–043

4. Юр'єва, Л.М., & Шорніков, А.В. (2021). Психологічний стан майбутніх медиків під час дистанційного навчання. Здобутки клінічної й експериментальної медицини, (1), 156–159. doi: 10.11603/1811–2471.2021.v.i1.12008

ГЕЙМІФІКАЦІЯ НАВЧАННЯ — ЯК ОДИН ІЗ МЕТОДІВ СИМУЛЯЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Оксюта В.М., Палапа В.В.

КЗВО «Рівненська медична академія», м. Рівне

Одним зі шляхів вирішення питання покращення практичної підготовки фахівців у віддаленому режимі, на нашу думку, може стати використання ресурсів, що дають змогу вносити елементи віртуальних ігор перенесені в «стіни» лікувально-профілактичних установ: поліклініки, стаціонари, аптеки, тощо.

Одним із перших прикладів казуальних медичних ігор є програми «Швидка допомога» та «Кімнати невідкладної допомоги» створені ще у 2003р. [1].

Хоча відеоігор на медичну тематику можна знайти величезну кількість, усі вони побудовані на технології 3D, створення яких потребує досить специфічних та об'ємних знань із комп'ютерної графіки. Вищезгадані ж ігри створені за технологіями відео монтажу, де кожен наступний ролик залежить від дій гравця. На теперішній час ця технологія стала не тільки доступною, але й можливою для користування зовсім не підготовлених користувачів. Для прикладу можна взяти сервіс H5P. H5P — це безкоштовна платформа для спільної роботи з вмістом із відкритим вихідним кодом на основі Java Script. H5P — це абревіатура від HTML5 Package, яка має на меті полегшити створення, обмін і повторне використання інтерактивного вмісту HTML5 для всіх. [2]. Окрім того цей плагін можна додати на свій сайт у тому числі й на навчальну платформу MOODLE.

Досвід показує, що варто розпочати зі створення інтерактивного відео, що передбачає додавання до вашого відеоконтенту запитання з кількома варіантами з однією чи кількома правильними відповідями. Усі типи запитань можна налаштувати на адаптивну поведінку, тобто правильна відповідь може призвести до того, що користувач перейде до вказаного місця у відео, а неправильна відповідь може перенести користувача в інше місце у відео. Як правило, надсилання неправильної відповіді призведе до того, що користувач буде спрямований до місця у відео, де представлена відповідь на