

Случай третий. Пациент женщина в возрасте 42 лет, основная жалоба – резкие скачкообразные подъемы артериального давления в течение суток, в том числе и в ночное время, без каких-либо эмоциональных и физических воздействий. Повышение давления сопровождается покраснением лица, чувством нехватки воздуха, характеризуется внезапным резким повышением артериального давления (до 250-300 мм рт. ст. и выше), сопровождающимся головной болью, головокружением, сердцебиением, чувством страха, бледностью кожных покровов, потливостью, дрожью во всем теле, болями за грудиной и в животе, одышкой, нарушением зрения, тошнотой, рвотой, полиурией, повышением температуры тела. При сборе анамнеза студент выясняет, что у данной пациентки нет семейного анамнеза гипертензии. При обследовании пациента выявляется микроцитоз, эритроцитоз, лимфоцитоз, гипергликемия и глюкозурия. Продолжительность катехоламиновых кризов весьма вариабельна - от нескольких минут до нескольких часов.

При обсуждении плана диагностики студент проводит оценку продукции и секреции катехоламинов. Определяет суточную экскрецию или содержание катехоламинов в часовых порциях мочи. Точность метода исследования экскреции катехоламинов в суточной моче достигает 96 %. Кроме того, в крови определяют адреналин, норадреналин и дофамин, в моче – содержание адреналина, норадреналина и общего для всех катехоламинов метаболита – ванилилминдальной кислоты.

После описания третьего случая в игровой форме обсуждаются виды эндокринных вторичных гипертензий с участием студентов-слушателей.

В конце игры студентам слушателям предлагается обсудить и проанализировать наиболее частые варианты ошибок в процессе сбора анамнеза, в планировании исследований и определении наибольшей важности конкретного метода исследования при конкретном клиническом случае. Возможен вариант с обсуждением ситуации, когда в условиях, допустим сельской больницы, недоступны некоторые методы исследования. Обсуждается возможность замены одного метода на другой в условиях смоделированной ситуации.

Метод ролевой игры позволяет увеличить приверженность студентов к изучению дисциплины, способствует концентрации внимания студента и развивает клиническое мышление у студентов медицинского университета.

УДК 616.1/4:378.016-057.875

МЕТОДИКА, ПОЗВОЛЯЮЩАЯ ЭФФЕКТИВНО ОБУЧАТЬ СТУДЕНТОВ КЛИНИЧЕСКОМУ МЫШЛЕНИЮ НА ПРИМЕРЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Лемешевская З.П., Варнакова Г.М.

УО «Гродненский государственный медицинский университет»

г. Гродно, Республика Беларусь

Одной из технологий обучения в ВУЗе, обеспечивающей активность студентов, является педагогическая ролевая игра. При этом мотивация игровой

деятельности стимулируется элементами потребности в самоутверждении и самореализации обучаемого.

Наиболее часто данный вид обучения используют при изучении иностранных языков. Принято считать, что использование на занятиях ролевых игр способствует выработке коммуникативных умений, способности обучающихся активно использовать языковой «запас» в общении на иностранном языке, варьировать такое общение, переносить усвоенные единицы в другие ситуации [1].

Ролевая игра – это методический прием обучения, при котором однородная группа в форме игрового представления критически рассматривает важную для неё тему, чаще всего социальный конфликт, (диагноз и решение). Участники воображаемой ситуации (студенты), как в модели реальной ситуации, исполняют роли различных предполагаемых людей или вариации к одной и той же роли, причем происходит критическое рассмотрение комплексности социального поведения, которое имеет гибкое компетентно-ролевое отношение к учебной цели.

Педагогические игры по игровой методике классифицируются на: предметные; сюжетные; ролевые; деловые; имитационные; драматизация. Практически все виды педагогических игр, используемые в системе высшего и среднего специального профессионального образования по своему содержанию, являются деловыми играми, так как они, как правило, разрабатываются в рамках определённых учебных предметов или тематик; имеются сюжеты и роли, имитируются различные ситуации. То есть деловые игры в системе высшего профессионального образования имеют все составляющие компонента, которыми характеризуются педагогические игры.

Методической целью ролевой игры является проигрывание и опытная проверка стратегий решения проблем в конфликтных случаях, а также анализ собственного или чужого действия при необходимости изменения точки зрения и поведения. Прежде всего, стимулируются сопереживание, способности к наблюдению, сотрудничеству и общению с другими людьми, а также к решению проблем для достижения учебной цели [2].

Игра, как правило, жестко ограничена во времени и пространстве и теме. Поэтому организатору преподавателю всегда необходимо представлять сценарий игры. Организаторам остается только продумать точки входа и выхода из игры, а также то, каким образом будет осуществляться управление игрой. Точка входа в игру чрезвычайно важна, особенно если участники не имеют за спиной опыта ролевых игр. В этой точке ученики становятся персонажами игрового мира, начинают действовать исходя из событий игры и мотивации отведенных им ролей. Все участники играют роли, пытаются воссоздать не только сложный характер своих персонажей, но и действовать исходя из тех социальных отношений, в которые включены.

Ролевая игра является активным смоделированным способом изучения и закрепления материала. Она позволяет студентам эмоционально в непринужденной обстановке обсуждать вопросы, входящие в план обучения и максимально развивать образное клиническое мышление.

В данной статье описан один из вариантов ролевой педагогической игры на цикловых занятиях студентов 4-го курса лечебного факультета.

Для участия в игре приглашаются три студента. С целью описания ситуации преподаватель предлагает представить, что данные студенты окончили медицинский университет и являются дипломированными врачами, которые работают в приемном отделении в одной из больниц. Врач приемного отделения несет ответственность за правильность поставленного им диагноза и дальнейшую тактику ведения пациента.

Остальным участникам группы студентов разрешено дополнять играющих только после того, как они сами затрудняются с ответом в конкретной ситуации. При уверенном участии, остальные участники группы играют роль слушателей.

Преподаватель предлагает представить, что в приемный покой поступило три человека с одинаковым симптомом – по одному на каждого студента. По очереди студентам предлагается собрать анамнез у воображаемых пациентов (роль пациентов выполняет преподаватель, который отвечает на вопросы студентов от лица воображаемых пациентов), провести объективное обследование, сформулировать план инструментальных и лабораторных исследований по предлагаемому диагнозу, затем, воображаемо, их выполнить. Преподаватель озвучивает результаты проведенных исследований в соответствии с конкретным диагнозом конкретного пациента. Следующим этапом преподаватель предлагает правильно сформулировать диагноз пациента в соответствии с международными и национальными рекомендациями. При совпадении предполагаемого диагноза приступают к обсуждению следующего пациента и, таким образом, обсуждают трех пациентов. В конце игры студенты, которые играли роль врачей приемного отделения, оцениваются преподавателем, в соответствии с правильностью выполнения технологии сбора анамнеза, формулировки плана исследований и диагноза с выставлением оценки в журнал. Тактические ошибки исправляются преподавателем. Сначала предлагается их исправить студентам-слушателям, а далее они обсуждаются всеми участниками группы. Технология максимальной оценки заключается в следующем: при адекватном сборе анамнеза, корректном объективном обследовании и составлении правильного плана исследований, а затем, постановке правильного диагноза, студенту выставляется оценка девять.

При составе обучаемой группы студентов в количестве 10 человек данная методика позволяет в игровой форме изучить и закрепить дифференциальную диагностику в соответствии с тематикой занятия, помогает в непринужденной форме обсудить достаточно сложные вопросы диагностики и лечебной тактики заболеваний, а также одновременно позволяет «держать в тоне» студентов-слушателей. В конце игры решается вопрос об оценке студентов на занятии. Метод ролевой игры позволяет увеличить приверженность студентов к изучению дисциплины, способствует концентрации внимания студента и развивает клиническое мышление у студентов медицинского университета.

ЛИТЕРАТУРА

1. Дубовая, Г.И. Урок-игра как активизация деятельности иностранных учащихся в усвоении языкового материала / Г.И. Дубовая // Преподавание языков в высших учебных заведениях на современном этапе. Междисциплинарные связи: Тезисы XV Международной

научно-практической конференции. – Харьков: Изд-во ХНУ имени В.Н. Каразина, 2011. – С. 120-123.

2. Одилова, Н. Ф. Эффективность использования ролевых игр в процессе обучения / Н.Ф. Одилова // Молодой ученый. – 2011. – №12, Т.2. – С. 121-124.

УДК 378.663 : 378.03(476.6)

**О РЕЗУЛЬТАХ МОНИТОРИНГА ЭФФЕКТИВНОСТИ
ИДЕОЛОГИЧЕСКОЙ И ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ В
УО «ГРОДНЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АГРАРНЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ» В 2013-2014 УЧЕБНОМ ГОДУ**

Леонов Ф.Н., Пинюта Р. М., Серехан О.В., Лепеша Л.В.

УО «Гродненский государственный аграрный университет»

г. Гродно, Республика Беларусь

Важным направлением воспитательной работы в университете является гражданско-патриотическое воспитание. Данные мониторинговых исследований свидетельствуют о том, что студенты УО «ГГАУ» обладают достаточно высоким уровнем сформированности гражданско-патриотической, нравственной, правовой, политической культуры. Активная гражданская позиция студентов университета выражается в участии в мероприятиях гражданско-патриотической и идеологической направленности, в избирательных кампаниях, в общественно-полезных и военно-патриотических акциях.

Весомый вклад в гражданско-патриотическое воспитание студентов вносит деятельность ПО ОО «БРСМ», профсоюзная организация студентов, а также такие молодежные объединения, как информационно-пропагандистский клуб «Квітней Беларусь!», добровольная дружина «МООП», клуб молодого избирателя «Выбор молодых», волонтерский клуб «Крыніцы дабрыні», студенческий оперативный отряд. Эти общественные организации и формирования объединяют студентов, увлеченных одной идеей или интересом, способствуют раскрытию их способностей, включению в систему общественных отношений. Целесообразно продолжать работу по росту численности студентов в молодежных организациях и объединениях позитивной направленности.

В 2013-2014 учебном году особое внимание уделялось организации и проведению мероприятий, посвященных празднованию 70-летия освобождения Беларуси от немецко-фашистских захватчиков. Был разработан План УО «ГГАУ» по подготовке и проведению 70-й годовщины освобождения Республики Беларусь от немецко-фашистских захватчиков и Победы советского народа в Великой Отечественной войне. В рамках реализации данного плана студенты приняли участие в областной патриотической акции «С лампадой вечного огня», состоялась студенческая научная конференция «Подвиг народа бессмертен в веках», презентация новой книги доктора исторических наук, профессора, ветерана трудового фронта Великой Отечественной войны В.П. Верхося «Память. Белорусский пограничный округ» и др.