

EDUCATIONAL QUESTION AS A MODERN METHODOLOGY FOR TEACHING MEDICAL UNIVERSITY STUDENTS

Kodirova Sh.A.

Tashkent State Medical University

Abstract: One of the most promising technologies in modern pedagogy is educational quest. This method combines elements of problem-based learning, role-based interaction, teamwork, and practical activity. Unlike traditional forms of teaching, quest involves students' active independent work, finding solutions in non-standard situations, and applying acquired knowledge in conditions close to professional practice.

Keywords: educational quest, technology, students, practice

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ-КАК СОВРЕМЕННАЯ МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ МЕДИЦИНСКОГО ВУЗА

Кодирова Ш.А.

Ташкентский государственный медицинский университет

Аннотация: Одной из наиболее перспективных технологий в современной педагогике является образовательный квест. Данный метод сочетает в себе элементы проблемного обучения, ролевого взаимодействия, командной работы и практической деятельности. В отличие от традиционных форм преподавания, квест предполагает активную самостоятельную работу студентов, поиск решений в нестандартных ситуациях и применение полученных знаний в условиях, приближённых к профессиональной практике.

Ключевые слова: образовательный квест, технология, студенты, практика

Актуальность: В современных условиях модернизации системы высшего образования особое значение приобретает внедрение инновационных педагогических технологий, направленных на развитие профессиональных компетенций, самостоятельного мышления и коммуникативных навыков

обучающихся. В связи с этим возрастает интерес к интерактивным формам обучения, одной из которых является образовательный квест. Образовательный квест как современная методика обучения ориентирована не только на получение знаний, но и на способы их усвоения, на особенности мышления и на развитие коммуникативных навыков обучающихся. Квест позволяет моделировать реальные профессиональные ситуации, приближенные к будущей врачебной практике, что способствует более эффективной адаптации студентов к профессиональной деятельности.

Цель: создание условий для овладения обучающимися методологией инновационной деятельности в профессиональной сфере посредством внедрения образовательного квеста, а также совместная отработка методических подходов и способов решения поставленных учебно-практических задач.

Задачи: определить педагогические возможности образовательного квеста в медицинском образовании, разработать алгоритм проведения образовательного квеста, сформировать у студентов навыки профессионального общения, сформировать умение анализировать полученную информацию и представлять результаты работы.

Тематика: образовательный квест-проблема, реализующая образовательные задачи, отличающаяся от учебной проблемы элементами сюжета, ролевой игры, связанная с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, для решения которой используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Алгоритм: структура образовательного квеста может быть следующей: введение (в котором прописывается сюжет, роли); задания (этапы, вопросы, ролевые задания); порядок выполнения (бонусы, штрафы); оценка (итоги, призы). Выполнение проекта должно проходить в три этапа. Преподаватель

принимает участие только на первом этапе и на этапе проверки. Сначала он исполняет роль организатора. Работа заключается в определении задания для образованных микрогрупп, поля деятельности для каждого участника, последовательности действий и при необходимости помощи с литературой. Задание должно быть понятно и интересно обучающимся и самое главное – выполнимо. На втором этапе участники работают самостоятельно. Это выполнение задания и подготовка отчета. Третий этап предполагает представление результата проделанной работы и его проверка преподавателем, исправление ошибок. Квест может быть использован на практических занятиях с учетом будущей профессии. Так студенты медицинских вузов могут получить задание: «Произвести опрос пациента и подготовить отчет». Студенты делятся на микрогруппы. Каждая микрогруппа получает заранее подготовленную карточку с адресом и именем пациента. Задача участников игры: произвести опрос больного и подготовить отчет о его состоянии. Вместе с преподавателем оговариваются разделы медкарты, по которым необходимо будет собрать информацию: паспортные данные, жалобы пациента, история заболевания, проводимое лечение и его эффективность. Каждый участник группы получает свое задание: собрать информацию по определенному пункту плана Вопросы по каждому пункту плана, которые будут задаваться, их последовательность могут оговариваться заранее преподавателем на подготовительном этапе, или можно предоставить только разделы медкарты. Важно напомнить об уточняющих вопросах: куда отдает боль, какой кашель: сухой или влажный и прочее. Преподаватель сам определяет поле деятельности каждого участника. Роли могут быть распределены по-разному: в зависимости от уровня владения языком назначается тот, кто будет производить непосредственно опрос больного, кто будет фиксировать ответы, снимать видео и т.д. На заключительном этапе каждая группа должна подготовить отчет о

состоянии пациента. Результат самостоятельной работы группы должен быть четко определен. Например, отчет о результатах опроса пациента, согласно собранной информации. Он может быть представлен в устной или письменной форме. При проверке преподавателем учитывается в первую очередь правильность в употреблении форм и конструкций, связность текста, грамматика

Выводы:

1.Использование квест-технологий делает образовательный процесс более интерактивным, практико-ориентированным и эффективным. Внедрение образовательных квестов в систему медицинского образования способствует подготовке конкурентоспособных специалистов, способных эффективно работать в условиях современной системы здравоохранения.

2.Образовательный квест является эффективной инновационной методикой обучения студентов медицинского вуза. Данная технология позволяет моделировать реальные ситуации профессионального общения, развивает практические и коммуникативные навыки, способствует формированию клинического мышления и повышает мотивацию обучающихся к изучению дисциплины.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1.Кларин М.В. Инновационные модели обучения в зарубежных педагогических поисках. — Москва, 2021.

2.Полат Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования. — Москва: Академия, 2022.

3.Смирнов А.И. Современные образовательные технологии в медицине. – Санкт-Петербург, 2021. – 280 стр.

4.Garris R., Ahlers R., Driskell J. Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*. 2021;52(2):173–196.

5.Deterding S. Gamification in education and healthcare. *Educational Technology Research*. 2022;18(4):45–58.