

## **РОЛЬ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ НА КАФЕДРЕ ГОСПИТАЛЬНОЙ ДЕТСКОЙ ХИРУРГИИ**

**Шамсиев А.М., Гаффаров У.Б., Атакулов Д.О., Шамсиев Ж.А., Юсупов Ш.А.**

*Самаркандский государственный медицинский институт,  
Самаркандский филиал детской хирургии РСНПМЦ педиатрии*

В процессе обучения студентов в медицинских вузах основополагающим является практическое занятие, на котором преподаватель обеспечивает управление формированием понятий и действия. Занятие должно объединять у студента восприятие и память, внимание и мышление и результат будет тем эффективнее, чем интенсивнее будет потребность и мотивация усвоения. Сотрудниками кафедры госпитальной детской хирургии Самаркандского медицинского института уделяется пристальное внимание повышению качества преподавания.

На кафедре госпитальной детской хирургии в течение 5 лет в учебном процессе используется интерактивная игра «метод снежков». Данная игра позволила оживить учебный процесс, сделать его увлекательным и интересным. Немаловажным является то, что метод позволяет максимально объективно оценить знания и навыки студента. Суть игры заключается в следующем, две группы студентов совместно обсуждают одну про-

блему или ситуацию с целью набора наибольшего количества правильных ответов. В роли проблемы могут быть использованы ситуационные задачи, заготовленные заранее или конкретный случай из практики. Каждый правильный ответ записывается как балл этой группе в виде «снежков». Ответ на каждый вопрос оценивается по 5 бальной системе: правильный, полный ответ – 5 баллов, правильный неполный ответ – 3 балла, неправильный ответ – 0 баллов. В конце игры баллы суммируются, выводится средний балл и оглашается студентам. В процессе игры устанавливается атмосфера доверия, преодолевается психологическое напряжение как помеха открытому обсуждению, концентрируется внимание студентов.

Таким образом, описанный метод интерактивного обучения, используемый на кафедре госпитальной детской хирургии, делает учебный процесс интересным и познавательным, способствует повышению качества обучения детской хирургии.

## **ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР ПРИ ИЗУЧЕНИИ ХИРУРГИЧЕСКИХ ЗАБОЛЕВАНИЙ ДЕТСКОГО ВОЗРАСТА**

**Шамсиев А.М., Атакулов Д.О., Рахимов Ф.Э., Базаров Б.Б.**

*Самаркандский государственный медицинский институт,  
Самаркандский филиал детской хирургии РСНПМЦ педиатрии*

На кафедре госпитальной детской хирургии Самаркандского медицинского института проводится активная работа по подготовке всесторонне развитых, отвечающих требованиям современности, врачей общей практики.

Обучение проводится со студентами 6-7 курсов педиатрического факультета, 5-6 курсов лечебного факультета, 5-6 курсов факультета медицинской педагогики, а также магистрами, клиническими ординаторами, курсантами по детской анестезиологии и реаниматологии, детской хирургии факультета усовершенствования врачей. С ними проводятся теоретические и практические занятия. Созданы все условия для глубокого изучения заболеваний детского возраста.

Для повышения уровня оказания медицинской помощи населению врачи общей практики должны быть всесторонне подготовленными.

Основной целью проведения практических занятий является развитие восприятия, памяти, а также логического и клинического мышления.

На кафедре с большими успехами проводятся практические занятия с использованием новых педагогиче-

ских технологий. Решаются различные ситуационные задания, практические и теоретические стороны хирургических заболеваний детского возраста. «Ручка не середине стола» - один из видов интерактивных игр проводимых на кафедре. Предлагается задание всей группе (например: укажите осложнения дивертикула Меккеля). Каждый студент записывает на листе свой вариант ответа, а свою ручку передвигает не середину стола. Педагог контролирует работу группы и участие в ней каждого. Общий вариант записывается в тетради. При работе по этому методу можно использовать адаптированные задания обучающие и контролирующие программу. По данной методике подготовлены методические пособия в соответствии с календарно-тематическим планом.

Переход на эти методы обучения позволяет изменить мышление врача, ориентировать его не на болезнь, а на здоровье человека. Применение интерактивных игр к практическим занятиям повышает интерес к предмету, к науке и к врачебной деятельности.