



ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
РЕСПУБЛИКА САХА (ЯКУТИЯ)
«НЕРЮНГРИНСКИЙ МЕДИЦИНСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

Применение онлайн-игровых технологий в обучении «Анатомии и физиологии человека» в Нерюнгринском медицинском колледже

Грядунова Виктория Николаевна
преподаватель первой квалификационной категории
ГБПОУ РС(Я) «Нерюнгринский медицинский колледж»

Усилия Министерства образования и науки России сосредоточены на том, чтобы в рамках модернизации российского образования создать образовательную среду, обеспечивающую доступность качественного образования для всех лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов с учетом особенностей их психофизического развития и состояния здоровья.

Для повышения качества преподавания на занятиях необходимо, прежде всего, создать условия для развития личности каждого обучающегося через совершенствование системы преподавания, а именно активизировать познавательную деятельность, внимание учащихся, посредством игровых методик обучения. Применение игровых технологий позволяет вывести занятие на современный уровень, обеспечить сотрудничество между преподавателем и обучающимся, добиться формирования необходимых общих компетенций в будущей профессиональной деятельности.

Игра - одно из проявлений когнитивной деятельности. В процессе игры происходит активное формирование интереса к дисциплине. У обучающихся появляются возможности реализовать свой потенциал. В процессе игры вырабатываются такие качества, как память, воображение, внимание, умение логически анализировать, сопоставлять факты и делать на основе этого выводы. Обучающая игра обеспечивает вовлеченность каждого учащегося в активную деятельность, в ходе которой, проявляются способности к импровизации и перевоплощениям, формируются уникальные условия, когда обучающиеся могут самостоятельно получать необходимые знания и искать требуемую информацию.

Изучая «Анатомию и физиологию человека», обучающиеся сталкиваются с рядом сложностей:

- одна из которых, специальная терминология без которой объяснение материала становится практически не возможным;
- вторая, заключается в добавлении латинского языка, который до этого момента был неизвестен.

Лопатка – плоская кость треугольной формы.

Различают:

1. верхний угол
2. Надостная ямка
3. Верхний край
4. Вырезка лопатки
5. Ключовидный отросток
6. Акромион лопатки
7. Латеральный угол
8. Подостная ямка
9. Латеральный край
10. Нижний угол
11. Медиальный край
12. Ость лопатки

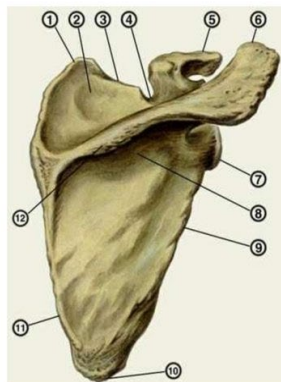
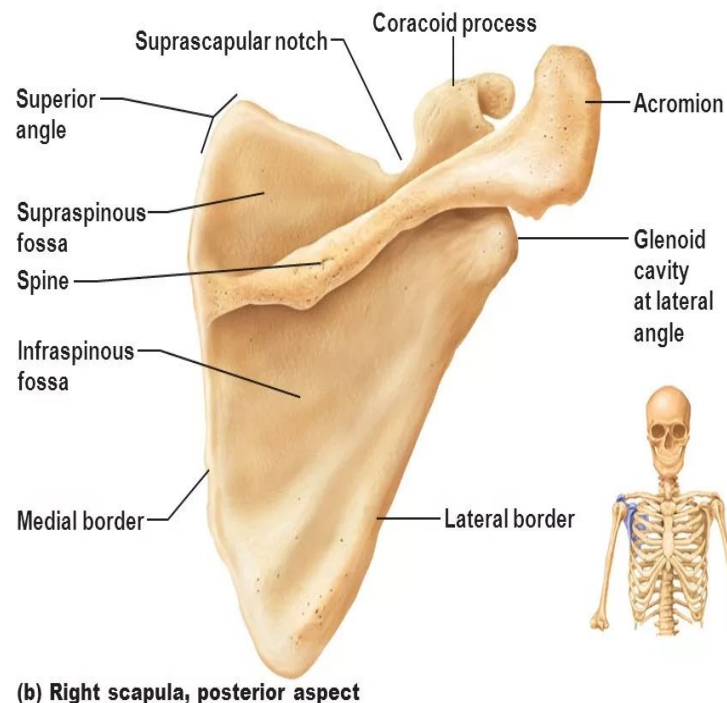


Figure 8.2b The scapula.

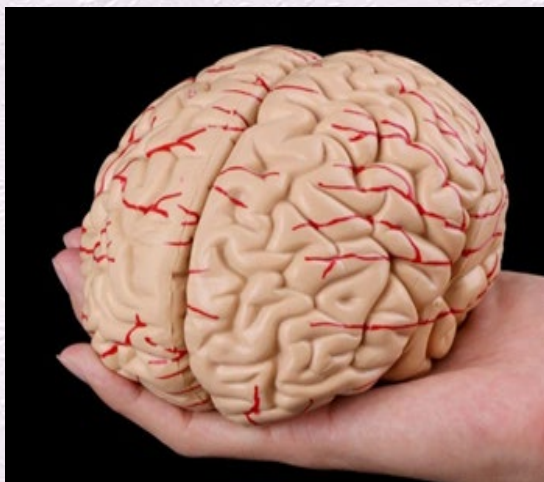


Copyright © 2011 Pearson Education, Inc., publishing as Pearson Benjamin Cummings.

Чтобы преодолеть вышеупомянутые трудности, пришлось искать точки соприкосновения, которые помогут в усвоении дисциплины, сделают изучение приемлемым и доступным для понимания.

Первым шагом было выстраивание ассоциаций для лучшего запоминания анатомического строения органов и систем.

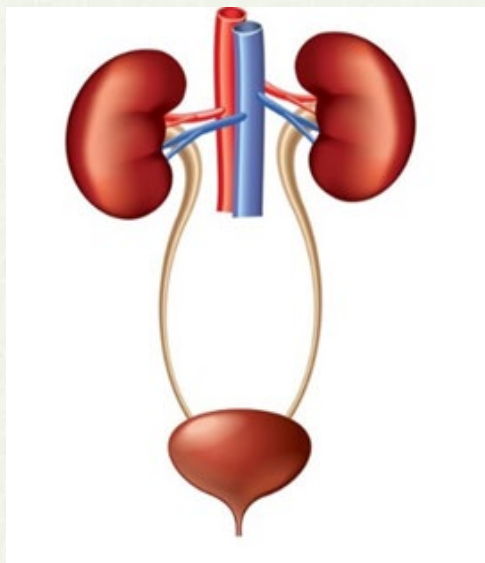
**Кора больших полушарий
головного мозга
и грецкий орех**



**Клетка эритроциты и
курага**

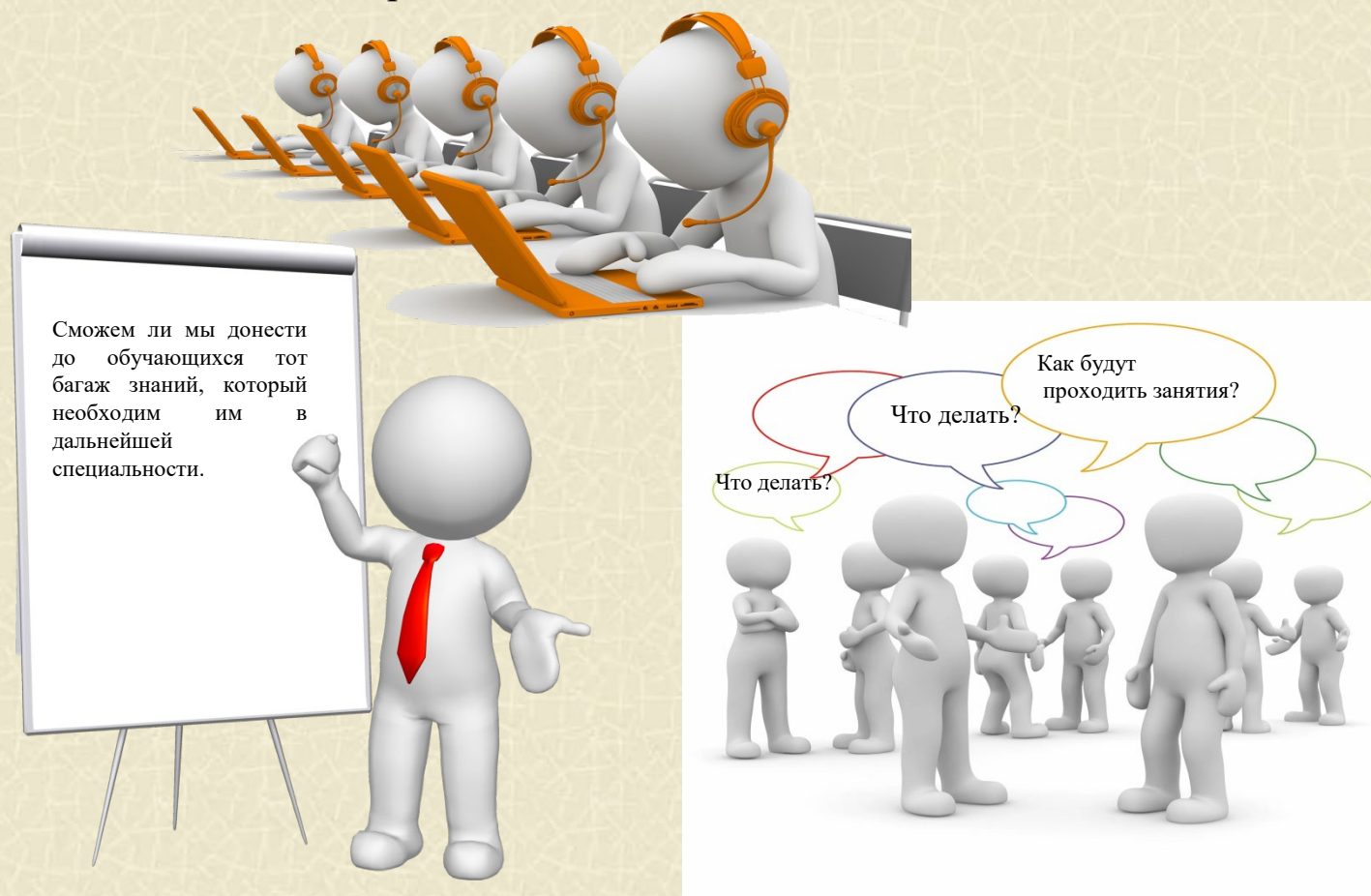


Лейкоциты и Рафаэлло



**Выделительная система и
сотовый телефон с гарнитурой**

Второй шаг для изучения качества усвоения дисциплины, возник в момент пандемии, когда мы все оказались в ограниченных рамках и столкнулись с дистанционным обучением. Что делать? Как будут проходить занятия? Сможем ли мы донести до обучающихся тот багаж знаний, который необходим им в дальнейшей специальности.





В интернете, существует большое количество образовательных программ, одна из которых показалась очень интересной LearningApps.org., в ней имеется обширный материал по разным дисциплинам. Скачав и установив данную программу, можно создавать свой информационный ресурс или воспользоваться готовым. Остановившись на втором варианте, его апробация была выполнена на информационной образовательной платформе MOODLe.

ДЕМОНСТРАЦИЯ РАБОТЫ НА ПЛАТФОРМЕ

Данная программа позволяет обучающимся в непринуждённой, игровой форме проверить и применить свои знания по определенным темам. Используемые методики очень разнообразны и практически не имеют повторений. Применение таблиц и схем, позволяет наглядно показать топографию, строение органов, систему органов, их патологию. Используется работа с рисунками, что немаловажно при изучении дисциплины.

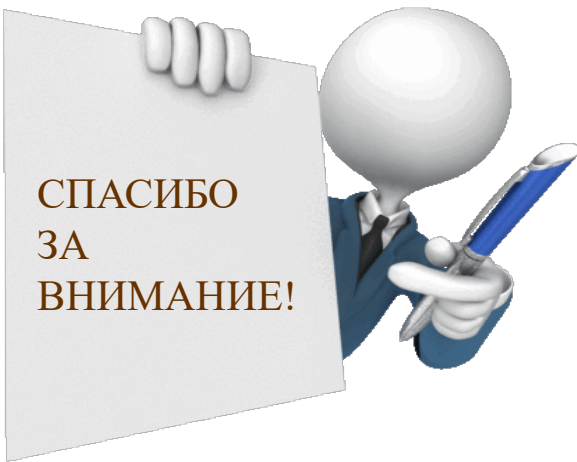


Помимо игровых технологий студенты отрабатывают свои навыки и умения на практических занятиях, которые включают в себя изучение анатомии и физиологии человека с использованием мультимедийных технологий. Именно использование на практических занятиях мобильного приложения <https://anatomylearning.com> Анатомия - 3D атлас, послужило **третьим шагом** для более эффективного изучения дисциплины, с проявлением повышенного интереса к ней. Важность внедрения данной программы на практических занятиях возникло в связи с тем, что студенты СПО не имеют возможности изучать внутреннее строение организма и его отдельных органов с использованием трупного материала.

Преимущества программы Анатомия - 3D атлас, заключается в том, что любой орган можно детально рассмотреть и изучить со всех различных перспектив, а затем закрепить полученные знания викториной, которая следует за обзорным материалом.

ДЕМОНСТРАЦИЯ РАБОТЫ В ПРИЛОЖЕНИИ

В перспективе: разработка заданий к олимпиаде по Анатомии и физиологии человека с использованием мультимедийных технологий, проведение которой планируется в начале февраля 2023 года



СПАСИБО
ЗА
ВНИМАНИЕ!