

Корчуганова Е.А., Алешко Е.В.

**ИГРОВОЙ СИМУЛЯТОР — НОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ
ОБУЧЕНИЯ РУКОВОДИТЕЛЕЙ МЕДИЦИНСКИХ
ОРГАНИЗАЦИЙ.**

*Кафедра общественного здоровья и здравоохранения
ФГБОУ ВО «Московский государственный медико-
стоматологический университет им. А.И. Евдокимова»
Минздрава России*

Образовательные технологии, равно как и любые другие технологии в условиях информационного насыщения, постоянно развиваются. Ученики, студенты и слушатели классическую лекцию в условиях отсутствия сильной мотивации воспринимают лишь благодаря вовлеченности в учебный процесс лектором [4]. К сожалению, далеко не все преподаватели обладают харизмой лидера и владеют мастерством ораторского искусства [2,3]. Новые технологии обучения в век компьютерных игр и виртуального пространства на основе достижений и перспективных направлений нейронауки [1] — это необходимость, продиктованная временем.

Перед создателями симуляционного комплекса была поставлена задача представить текстовые контрольные материалы в новой форме — компьютерной игры. Актуальность экономических знаний для современного руководителя медицинской организации обусловлена как традиционной необходимостью организации хозяйственных процессов, так и существенными преобразованиями в системе здравоохранения последних лет. С изменением законодательной базы у руководителя бюджетного учреждения появилось больше возможностей для принятия самостоятельных решений, применения инновационных методов организации деятельности. Вместе с этим увеличилась и ответственность за результаты деятельности медицинского учреждения. Поэтому, в числе первых тем были определены вопросы экономической тематики: расчёт функции врачебной должности, оценка обеспеченности медицинской организации необходимыми кадровыми ресурсами, выработка и оценка вариантов управленческих решений.

Одним из основных вопросов, который нужно было решить методологам игры, — это то, каким образом сухую обезличенную информацию представить будущим игрокам. Сами экономические расчёты предполагают преимущественно работу с массивами цифр, показателей, характеризующих деятельность медицинской организации. Поиск ответа на этот вопрос привёл к идее формирования модели пространственно-временных отношений, интуитивно понятных слушателям, которым предстоит продемонстрировать свои навыки и компетенции на данном симуляционном комплексе. Было принято решение в основе названной модели использовать организационную структуру медицинской организации, оказывающей медицинские услуги амбулаторно в условном городе.

Таким образом, пространственные характеристики будущей игры были определены в форме виртуальной поликлиники. Исходя из этого решения, были разработаны графические материалы, которые визуально представляют модель медицинской организации. В составе виртуальной поликлиники были выделены: два профильных отделения, вспомогательные и административные подразделения. Такое представление напоминает большинству слушателей ту среду, в которой они осуществляют свою профессиональную деятельность каждый день.

В целях формирования единого методологического подхода при разработке квестов (заданий) был сформирован перечень вопросов, ответы на которые должны содержаться в описании проблемной ситуации:

- в чем состоит главная цель решения задачи;
- что мешает достижению цели;
- что нужно для устранения затруднения,
- мешающего фактора;
- что даст решение задачи для человека и общества;
- какова её актуальность.

Постановка проблемы для игрока осуществляется по ходу развития действия, действующими лицами которого являются виртуальные персонажи. Их взаимодействие между собой формирует систему причинно-следственных связей, на которые может оказывать непосредственное влияние человек, находящийся перед экраном компьютера.

Образы персонажей легко узнаваемы визуально, конкретизация их функций и возможных действий приводится в текстовых элементах игры. «Знакомство» с персонажами игры, их основными функциями происходит в начале игры — до перехода к решению заданий.

Для более комфортного освоения пространства симуляционной модели виртуальной поликлиники введён персонаж под условным названием «Академик». Его основная функция — направлять действия игрока, предоставлять необходимую информацию, делать «подсказки» (т.е., указывать верные действия при совершении ошибок при решении заданий). В случае совершения ошибок (невозможности игроком совершить правильный выбор), предоставляет необходимые алгоритмы действий, дополнительную информацию — направляет игрока (по сути, делает подсказки, которые в отличие от «выдачи информации (условий)» могут снижать общую оценку).

Таким образом, пространственная модель виртуальной поликлиники и действующие в ней персонажи формируют условную реальность, в которой предстоит действовать игроку.

После постановки задачи, которую должен решить игрок, ему предоставляется возможность ознакомиться с информацией, характеризующей деятельность конкретного медицинского учреждения. Так, например, численность прикреплённого населения и количество штатных единиц врачей-терапевтов участковых — это данные, при помощи которых смоделирована проблемная ситуация. Она отражает имеющиеся место быть (т.е. типичные) медико-экономические показатели поликлиники.

Кроме информации о деятельности виртуальной поликлиники, игроку доступны нормативные документы, требования и положения которых влияют на принятие управленческого решения. Получив исчерпывающую информацию (описание проблемы, нормативные документы), игрок приступает к поиску решения. Он должен самостоятельно совершить выбор, произвести расчёты, определить способ и источник получения необходимой информации, распределить поручения между подчинёнными. В случае совершения ошибочного действия или принятия неверного решения игрок получает соответствующее сообщения от «Академика», в котором содержатся необходимые рекомендации.

После этого появляется возможность решить предложенную задачу иначе.

Заключение

Преимущества игрового симулятора в обучении руководителей медицинских организаций заключается в возможности самостоятельно формировать запросы данных, необходимых для выполнения заданий, умении распределять условные задания между персонажами игры по функциональной принадлежности, формирующие среду, в которой проявляются компетенции, приобретённые во время обучения.

Игровой симулятор обеспечивает условия для демонстрации игроком (слушателем) приобретённых знаний и сформированных навыков. Этот продукт представляет собой многокомпонентный инструмент обеспечения контроля качества оказываемых образовательных услуг.

ЛИТЕРАТУРА

1. Барабаш Н.С. *Непрерывное образование в России и мире: новые подходы, тенденции и технологии*. Инноватика и экспертиза: научные труды. 2015; 1(14): 260-270.

2. Суздальова М. А., Сушко А. В. *О необходимости владения навыками публичного выступления для современного успешного руководителя в условиях изменяющегося рынка труда*. Экономика и предпринимательство. 2014; 5(1): 603–606.

3. Чеботарева Е.Г. *Проблемы обучения ораторскому искусству на занятиях по русскому языку и культуре речи*. Сибирский педагогический журнал. 2015; 2: 139-144.

4. Юрьева О.В., Хазиев А.Р. *Профессиональная мотивация как фактор успешного обучения студентов в ВУЗе*. Вопросы экономики и права. 2015; 6: 69-73.