

**Учреждение образования «Борисовский государственный  
медицинский колледж»**

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ  
ИНФОРМАЦИОННОГО РЕСУРСА  
ЛАБОРАТОРИИ ПО ОТРАБОТКЕ  
НАВЫКОВ ПРИ ОРГАНИЗАЦИИ  
ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ**

**Подготовили:  
О.В. Лебедева,  
И.В. Машкова,  
методисты**

**2021/2022 уч.год**

**Современный специалист должен получить не только конкретные знания, но и умения ставить и решать профессиональные задачи, владеть информационными и коммуникационными технологиями, обладать творческим мышлением.**

**Этому способствуют современные информационные технологии, которые решают образовательную и организационную задачи.**

# ИНФОРМАЦИОННЫЕ МАТЕРИАЛЫ ЛАБОРАТОРИИ ПО ОТРАБОТКЕ НАВЫКОВ

## ДЛЯ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ

1. [Перечень симуляционного оборудования](#) лаборатории по отработке навыков, рекомендуемого для освоения практических навыков по учебным дисциплинам
2. [Руководства по эксплуатации](#) симуляционного оборудования
3. [Электронный каталог](#) информационных материалов по организации симуляционного обучения
4. [Перечень манипуляций](#) для аппаратно-программного комплекса «Телементор»
5. [Обучающие фильмы](#) по выполнению практических манипуляций, снятые преподавателями
6. Видеокаталог по использованию симуляционного оборудования лаборатории по отработке навыков (в работе)

**СИМУЛЯЦИЯ  
(ВИДИМОСТЬ, ПРИТВОРСТВО) В  
МЕДИЦИНСКОМ ОБРАЗОВАНИИ – ЭТО**  
**технология обучения и оценки  
практических умений и навыков,  
основанная на реалистичном  
моделировании, имитации клинической  
ситуации или отдельно взятой  
физиологической системы, для чего  
используются биологические,  
механические, электронные,  
виртуальные модели**

## **ПО УРОВНЮ РЕАЛИСТИЧНОСТИ ВЫДЕЛЯЮТ СЕМЬ ГРУПП СИМУЛЯЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

**Визуальный** – классические учебные пособия, электронные учебники, обучающие компьютерные упражнения, игры.

**Тактильный** – тренажёры для отработки практических навыков, реалистические фантомы органов, манекены сердечно-лёгочной реанимации.

**Реактивный** – манекены низшего класса реалистичности.

**Автоматизированный** – манекены среднего класса реалистичности, видеооборудование.

**Аппаратный** – симулятор среднего класса в палате, оснащённой медицинской мебелью и аппаратурой, тренажёр, укомплектованный реальным медицинским оборудованием.

**Интерактивный** – роботы – симуляторы пациента высшего класса реалистичности и виртуальные стимуляторы с обратной тактильной связью.

**Интегрированный** – комплексные интегрированные симуляционные системы – взаимодействующие виртуальные симуляторы.

# ИЗ ПЕРЕЧИСЛЕННЫХ СИМУЛЯЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРЕПОДАВАТЕЛЯМИ СЕСТРИНСКОГО ДЕЛА И МАНИПУЛЯЦИОННОЙ ТЕХНИКИ ПРИМЕНЯЮТСЯ ВИЗУАЛЬНЫЕ, ТАКТИЛЬНЫЕ И РЕАКТИВНЫЕ

**Визуальный уровень** предполагает знакомство учащихся с алгоритмом выполнения манипуляции. На данном этапе изучается последовательность действий выполнения манипуляции через изучение электронных учебных материалов, просмотр видеофильма или презентации.

**Тактильный уровень** подразумевает воспроизведение и отработку практических манипуляций на фантоме, муляже, стандартизованном пациенте, в ходе которых вырабатывается последовательность и координация движений, совершенствуются коммуникативные умения, формируется практический навык.

**Реактивный уровень** предполагает применение манекенов низшего класса реалистичности. Воспроизводятся простейшие активные реакции фантома или манекена на действия учащегося (например, при правильно выполненном действии загорается лампочка).

# ВИЗУАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ

**I. КЛАССИЧЕСКАЯ ДЕМОНСТРАЦИЯ ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКОЙ МАНИПУЛЯЦИИ С ВИДЕОСЪЕМКОЙ УЧАЩИМИСЯ**

**II. ИЗУЧЕНИЕ ЭЛЕКТРОННЫХ УЧЕБНЫХ МАТЕРИАЛОВ, ПРОСМОТР ВИДЕОФИЛЬМА ИЛИ ПРЕЗЕНТАЦИИ**

**1. С ПОМОЩЬЮ АППАРАТНО-ПРОГРАМНОГО КОМПЛЕКСА «ТЕЛЕМЕНТОР»**

**А) ВСТРОЕННЫЕ ВИДЕОФИЛЬМЫ**

**Б) ВИДЕОФИЛЬМЫ, СНЯТЫЕ ПРЕПОДАВАТЕЛЯМИ ЦК №2**

**2. С ПОМОЩЬЮ ПК И ИНТЕРАКТИВНОЙ ДОСКИ**

**А) ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ, ПРЕЗЕНТАЦИИ ИЗ СЕТИ ИНТЕРНЕТ**

**Б) ТАБЛИЦЫ, СХЕМЫ, ИНТЕРАКТИВНЫЕ ОПОРНЫЕ КОНСПЕКТЫ**

**В) ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ, ПРЕЗЕНТАЦИИ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ ЦК №2**

**Г) ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ, СИТУАЦИОННЫЕ ЗАДАЧИ**

**3. С ПОМОЩЬЮ ТЕХНОЛОГИИ BYOD**

( от англ. Bring your own device – «достаньте свое собственное устройство»)



**А) ИСПОЛЬЗУЕТСЯ QR- код**

# **QR-код** – двухмерный штрих-код (от англ. Quick Response, "код быстрого реагирования")

Представляет собой набор черных квадратов, упорядоченных на квадратной сетке на белом фоне, и приспособлен для быстрого считывания и распознавания специальной программой с помощью фотокамер

В QR-код можно закодировать любую информацию, текст, URL

Для создания кодов существуют сайты-генераторы  
(<http://qrcoder.ru/>)

Для распознавания кодов существуют специальные программы-сканеры ([Сканер QR и штрих-кодов](https://play.google.com)  
<https://play.google.com> )

## **Применение QR-кодов:**

оплата счетов и скидки в магазине;  
ссылки для скачивания файлов, музыки, подкастов, видео, рекламы;  
видоизмененный логотип известных брендов;  
электронный билет;  
визитные карточки;  
штрих-код на товарах;  
приглашение "добавить в друзья" в Facebook , ОК и т.д.





# QR-код на СД и МТ

## ОБУЧАЮЩИЕ ВИДЕО

**для самостоятельной  
подготовки учащихся,  
для отработки  
последовательности  
действий в  
индивидуальном и  
групповом режимах**

## УПРАЖНЕНИЯ

**для самостоятельной  
подготовки учащихся,  
тестовые задания для  
входного и  
выходного контроля  
знаний**



# <https://learningapps.org/createApp.php>



LearningApps.org

Поиск Все упражнения Новое упражнение Создать коллекцию Вход

have an idea pick a template fill in content save your App share it

Найти пару Классификация Хронологическая линейка Простой порядок

Ввод текста Сортировка картинок Викторина с выбором правильного ответа Заполнить пропуски

15:22 19.12.2021

The image shows a browser window with the LearningApps.org website. The page features a navigation bar with a search bar and several menu items. Below the navigation bar is a process flow diagram with five steps: 'have an idea' (lightbulb), 'pick a template' (grid), 'fill in content' (pencil), 'save your App' (map), and 'share it' (people and globe). Below the diagram is a grid of eight interactive app templates, each with a small icon and a title in Russian. The bottom of the image shows a Windows taskbar with various application icons and a system tray with the time and date.

# РЕЗЮМЕ

## Использование информационных технологий позволяет:

- организовать самостоятельную творческую деятельность учащихся;
- обеспечить высокую активность в приобретении знаний по изучаемым дисциплинам;
- экономить время, снижает уровень эмоционального напряжения при контроле знаний;
- делает занятие более эффективным и позволяет повысить уровень восприятия материала, сконцентрировать внимание на важных его моментах.

**БЛАГОДАРИМ ЗА ВНИМАНИЕ!**