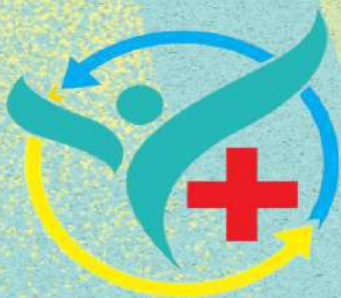


**МІНІСТЕРСТВО ОХОРОНИ ЗДОРОВ'Я
БУКОВИНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ МЕДИЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ**

**м. Чернівці
20-21 лютого 2025**

**МАТЕРІАЛИ
З НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
З МІЖНАРОДНОЮ УЧАСТЮ
"МЕДИЧНА СИМУЛЯЦІЯ-
ПОГЛЯД У МАЙБУТНЄ"**



УДК: 378.147.091.33–048.63:61(063)

М 42

Головний редактор:

Ігор Геруш — ректор закладу вищої освіти Буковинського державного медичного університету, д.мед.н., професор.

Редакційна колегія:

Володимир Ходоровський — к.мед.н., доцент, проректор із науково-педагогічної роботи;

Сергій Сажин — к.мед.н., доцент, начальник навчального відділу із сектором моніторингу якості освіти та інформаційно-аналітичного забезпечення;

Віталій Смандич — к.мед.н., керівник навчально-тренінгового центру симуляційної медицини, доцент кафедри внутрішньої медицини, клінічної фармакології та професійних хвороб;

Людмила Хлуновська — к.мед.н., доцент кафедри педіатрії та медичної генетики;

Валерія Андрієць — викладач коледжу Буковинського державного медичного університету, кафедра суспільних наук та українознавства;

Віталіна Сокорська — провідний фахівець навчально-тренінгового центру симуляційної медицини;

Віталій Поточняк — фахівець I категорії навчально-тренінгового центру симуляційної медицини;

Василь Бондар — фахівець II категорії навчально-тренінгового центру симуляційної медицини;

Едуард Зуб — фахівець I категорії навчально-тренінгового центру симуляційної медицини.

У тезах доповідей науково-практичної конференції з міжнародною участю лікарів, науковців та молодих учених, подаються стислі відомості щодо результатів наукової роботи, виконаної учасниками конференції.

М 42 Медична симуляція — погляд у майбутнє (для лікарів, науковців та молодих учених): наук.-практ. конф. з міжнар. участю.

Чернівці, 20–21.02.2025 року: тези доп. /Чернівці: БДМУ. — 292с.

УДК: 378.147.091.33–048.63:61(063)

М 42

Буковинський державний медичний університет, 2025

працівники можуть зіткнутися не часто, але які вимагають високого рівня кваліфікації. Наприклад, це можуть бути надзвичайні ситуації, хірургічні втручання в критичних умовах або лікування пацієнтів із рідкісними захворюваннями. Віртуальне середовище дає змогу відтворити ці ситуації з високим ступенем реалістичності, що є важливим для підготовки медичних працівників.

Застосування. Хірургія та операції. Однією з найбільш вражаючих сфер застосування VR є хірургія. З допомогою VR технологій хірурги можуть практикувати складні операції, не виконуючи їх на реальних пацієнтах. Віртуальна реальність також використовується для підготовки до операцій, даючи змогу вивчати анатомію пацієнта через тривимірні моделі та шукати оптимальні варіанти виконання процедур. Такі тренування дають змогу знизити ризик помилок і зробити хірургічні втручання більш точними. Анестезіологи використовують VR для тренування з введення анестезії в складних умовах. Віртуальні симуляції дають змогу вивчити різні типи анестезії та їхні ефекти на організм пацієнта, що допомагає уникнути помилок у реальних ситуаціях.

Реабілітація пацієнтів. VR активно використовується в реабілітації пацієнтів після травм або операцій. Віртуальні програми дають змогу пацієнтам виконувати вправи для відновлення рухливості в безпечному й контролюємому середовищі. VR дає змогу коригувати рівень складності вправ залежно від стану пацієнта, що підвищує ефективність реабілітації.

Психіатрія та психологія. Віртуальна реальність застосовується для лікування посттравматичного стресового розладу (ПТСР), фобій та інших психологічних захворювань. Пацієнти можуть пройти через віртуальні ситуації, що допомагають їм впоратися з емоційними переживаннями або страхами, під контролем фахівця.

Висновок. Віртуальна реальність у симуляційній медицині відкриває нові можливості для навчання медичних працівників, вдосконалення їхніх навичок і підвищення рівня безпеки пацієнтів. Використання VR дає змогу лікарям тренуватися в реалістичних умовах без ризику для пацієнтів, що сприяє підвищенню точності та ефективності медичних процедур. Проте технологія потребує подальшого розвитку й доступності для широкого кола медичних закладів.

ГЕЙМІФІКАЦІЯ У МЕДИЧНІЙ ОСВІТІ: СИМУЛЯЦІЙНІ ІГРИ ЯК МЕТОД ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ

Мандрик О.Є., Смандич В.С., Поточняк В.Р., Бондар В.О.

Буковинський державний медичний університет, м. Чернівці

Вступ. У сучасній медичній освіті дедалі більшого значення набуває гейміфікація як ефективний інструмент навчання, що поєднує ігрові механіки та симуляційні технології. Використання симуляційних ігор у підготовці медичних фахівців дозволяє створювати реалістичні клінічні сценарії, у безпечних умовах відпрацьовувати алгоритми надання допомоги, розвивати критичне мислення та навички командної роботи. Такий підхід підвищує залученість студентів, сприяє кращому засвоєнню матеріалу та мінімізує ризики при реальній взаємодії з пацієнтами. У тезах розглянуто роль гейміфікації в медичній симуляції, її переваги та перспективи застосування у професійній підготовці майбутніх лікарів.

Актуальність. Сучасна медична освіта потребує інноваційних підходів, що поєднують теорію з практикою у безпечному середовищі. Симуляційні ігри, як елемент гейміфікації, сприяють розвитку клінічного мислення, вдосконаленню навичок прийняття рішень і командної роботи. Вони дозволяють майбутнім фахівцям відпрацьовувати медичні сценарії без ризику для пацієнтів, що робить їх цінним інструментом підготовки. Актуальність теми зумовлена необхідністю підвищення ефективності навчального процесу та впровадження інтерактивних методів у медичну освіту.

Мета. Метою дослідження є аналіз впливу гейміфікації, зокрема симуляційних ігор, на підготовку медичних фахівців, а також визначення їх ефективності у формуванні клінічного мислення, практичних навичок і командної взаємодії.

Основна частина. Сучасні студенти-медики стикаються з необхідністю швидко опановувати великий обсяг інформації та ефективно застосовувати її у клінічній практиці. Як викладачка кафедри внутрішньої медицини, я щодня бачу, наскільки складно майбутнім лікарям адаптуватися до реальних клінічних ситуацій, особливо коли йдеться про прийняття рішень у невизначених умовах. Саме тому симуляційні ігри стали невід'ємною частиною моєї викладацької практики. На практичних заняттях використовую різні формати симуляцій: від настільних кейс-ігор до цифрових платформ та реалістичних сценаріїв із використанням манекенів. Один із ефективних підходів — розробка клінічних квестів, у яких студенти в команді проходять послідовні етапи діагностики та лікування, отримуючи нові дані на основі своїх рішень. Такий метод не лише стимулює клінічне мислення, а й розвиває комунікативні навички та стресостійкість. Важливим аспектом гейміфікації є можливість безпечного відпрацювання помилок. Під час традиційного навчання студенти бояться

приймати рішення через страх помилитися, тоді як у симуляційному середовищі вони можуть аналізувати власні дії без загрози для пацієнта. Наприклад, моделюючи випадки гострої серцевої недостатності чи цукрового діабету в декомпенсації, ми спостерігаємо, як студенти вчаться діяти швидко, узгоджено та логічно. Практичний досвід показує, що після інтеграції симуляційних ігор у навчальний процес зростає зацікавленість студентів, покращується рівень засвоєння матеріалу та впевненість у власних знаннях. Важливим є й те, що такий підхід допомагає формувати навички міждисциплінарної взаємодії, що особливо цінне у внутрішній медицині, де необхідна комплексна оцінка стану пацієнта.

Висновок. Отже, гейміфікація, зокрема симуляційні ігри, є потужним інструментом у підготовці майбутніх лікарів, оскільки поєднує інтерактивне навчання з відпрацюванням клінічних навичок у безпечному середовищі. Практичний досвід показує, що такі методи підвищують залученість студентів, формують критичне мислення та сприяють розвитку командної взаємодії. Впровадження симуляційних технологій у внутрішню медицину дозволяє студентам відпрацьовувати діагностичні алгоритми та тактику лікування без ризику для пацієнтів, що значно підвищує якість їхньої підготовки. Таким чином, гейміфікація є не просто трендом, а необхідною складовою сучасної медичної освіти, яка готує компетентних та впевнених у своїх знаннях фахівців.

Список використаної літератури:

- 1) Issenberg, S. B., McGaghie, W. C., Petrusa, E. R., Gordon, D. L., & Scalese, R. J. (2005). Features and uses of high-fidelity medical simulations that lead to effective learning: a BEME systematic review. *Medical Teacher*, 27(1), 10-28.
- 2) Cant, R. P., & Cooper, S. J. (2010). Simulation-based learning in nurse education: systematic review. *Journal of Advanced Nursing*, 66(1), 3-15.
- 3) McGaghie, W. C., Issenberg, S. B., Petrusa, E. R., & Scalese, R. J. (2010). A critical review of simulation-based medical education research: 2003–2009. *Medical Education*, 44(1), 50-63.

ВЗАЄМОДІЯ МЕДИКІВ І СЛУЖБ ПОРЯТУНКУ ПІД ЧАС ЛІКВІДАЦІЇ НАСЛІДКІВ КАТАСТРОФ: ПРАКТИЧНИЙ ТРЕНІНГ НА СИМПОЗІУМІ «SMART LION 2024».

Маріна В.Н., Терлецький О.М., Павловський Я.І.

*Львівський національний медичний університет імені Данила Галицького,
м. Львів*