



Hry a gamifikácia vo výučbe nefrológie a dialýzy

Ľubomír Polaščin | Praha | 30. 05. 2023



Hry a gamifikácia vo výučbe nefrológie a dialýzy

| ZÁBAVA | SÚŤAŽ | ⇒ | ↑MOTIVÁCIA | ↑ZAPOJENIE |

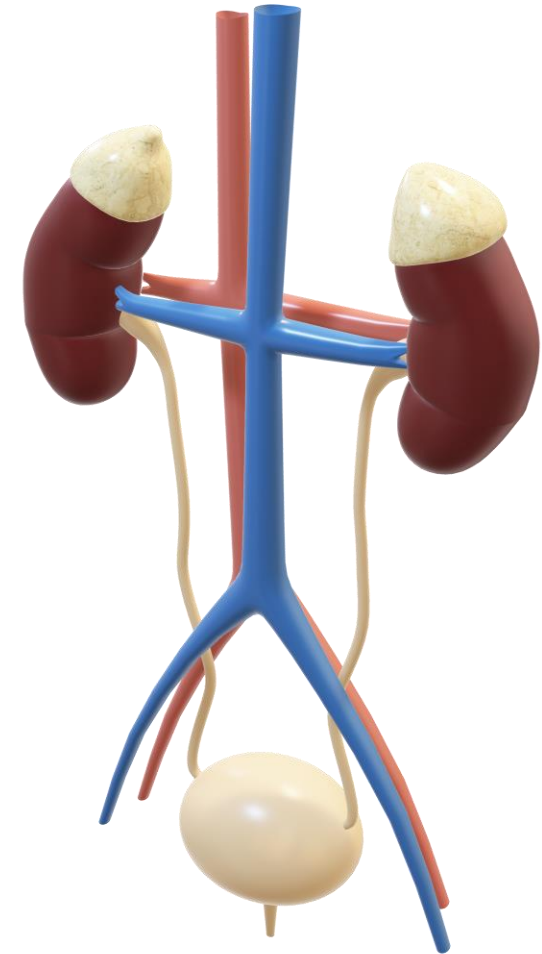
Hry a gamifikácia sú metódy, ktoré využívajú prvky zábavy a súťaže na zvýšenie motivácie a zapojenia študentov do učebného procesu.

| KOMPLEXNOSŤ | SÚVISLOSTI |

Výučba nefrológie je založená na pochopení komplexných fyziologických, patologických a patofyziologických mechanizmov obličiek a ich vzťahu k ostatným orgánovým systémom.

| ↑OSVOJENIE |

Hry a gamifikácia môžu pomôcť študentom *lepšie si osvojiť a aplikovať* nefrologické koncepty a zručnosti v rôznych klinických situáciách.



Príklady hier a gamifikácie vo výučbe nefrológie a dialýzy



Simulácia dialýzy

Študenti sa oboznámia s **princípami a technikami** dialýzy pomocou virtuálnej alebo fyzickej simulácie dialyzačného prístroja a pacienta.

Nefrologický kvíz

Študenti sa zapoja do súťaže o najlepšie **znalosti** nefrologických tém pomocou interaktívnej aplikácie alebo webovej platformy.

Nefrologické pexeso

Študenti si precvičia **pamäť** a **asociáciu** nefrologických pojmov pomocou kariet s obrázkami a definíciami.

Nefrologický „escape room“

Študenti musia **spolupracovať** a riešiť záhady a úlohy súvisiace s nefrológiou, aby sa dostali z uzamknutej miestnosti.

Prínosy hier a gamifikácie do výučby nefrológie a dialýzy

- A. Personalizované učenie.
- B. Adaptívna spätná väzba.
- C. Sledovanie pokroku.

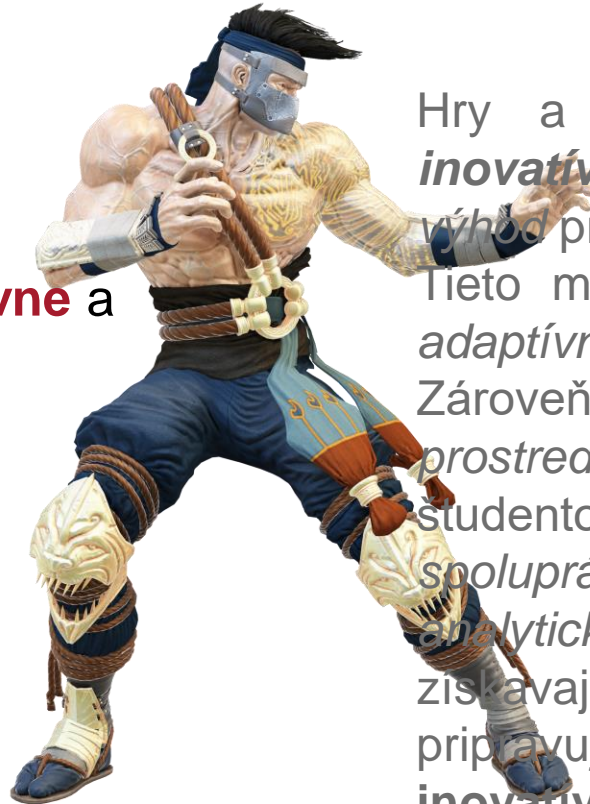
Prostredie vzdelávania: **interaktívne** a **zábavné**.

- I. Motivácia.
- II. Angažovanosť (zapojenie).

Podpora:

- 1. Spolupráca.
- 2. Kritické myslenie.
- 3. Analytické schopnosti.

*Obohatenie vzdelávacieho procesu.
Vyššia kvalita starostlivosti o pacientov.*



Hry a gamifikácia vo výučbe nefrológie sú **inovatívnym prístupom**, ktorý prináša mnoho výhod pre študentov a zdravotníckych pracovníkov. Tieto metódy umožňujú *personalizované učenie, adaptívnu spätnú väzbu a sledovanie pokroku*. Zároveň poskytujú *interaktívne a zábavné prostredie*, ktoré zvyšuje *motiváciu a angažovanosť* študentov. Hry a gamifikácia tiež *podporujú spoluprácu, rozvoj kritického myslenia a analytických schopností*. S ich pomocou študenti získavajú *praktické skúsenosti* a lepšie sa pripravujú na *reálne klinické situácie*. Celkovo ide o **inovatívne nástroje**, ktoré *obohacujú vzdelávací proces* v nefrológii a prispievajú k *vyššej kvalite starostlivosti o pacientov* v tejto oblasti.



***Ďakujem
za pozornosť!***

