



EARTHE

Aktivnost 2

Digitalni alat za inovativni razvoj metodologije i nastavnog plana

Modul 4 – Rešavanje problema

Metoda 6 – Logičke igre i zagonetke

Studija slučaja

Modul 4 – Rešavanje problema

Studija slučaja – Aktivno učenje kroz zagonetke: Intervencija u stvarnom svetu za odrasle učenike u zdravstvenoj zaštiti

Metoda – Logičke igre i zagonetke

Kontekst i okvir

Organizacija: Inicijativa za profesionalni razvoj unutar velike zdravstvene ustanove.
Ciljna grupa: Odrasli učenici, posebno studenti hirurške tehnologije.
Intervencija koja je u fokusu ove studije slučaja imala je za cilj poboljšanje kognitivne memorije i kognitivnih funkcija vezanih za procedure koronarne arterijske bajpas operacije (CABG).

Problem / izazov

Studenti hirurške tehnologije često su imali poteškoća da zapamte složene procedure i da vizualizuju redosled hirurških koraka, alata i opreme. Tradicionalne metode podučavanja nisu bile dovoljne da im pomognu da unaprede veštine rešavanja problema i sposobnost planiranja i efikasnog izvođenja zadataka.

Preduzete akcije / primenjena metoda

Uveden je inovativan pristup integracijom obuke zasnovane na zagonetkama u kurikulum. Metoda je podrazumevala dizajniranje zagonetki koje odražavaju sekvencijalne korake CABG operacije, uključujući vizuelna pomagala za predstavljanje hirurških instrumenata i opreme, i podsticanje rešavanja problema kroz interaktivne aktivnosti. Takođe su facilitirane grupne diskusije radi jačanja ishoda učenja. Ukupno, pristup je imao za cilj stvaranje dinamičnog okruženja za učenje koje podstiče aktivno angažovanje i kritičko razmišljanje.

Ishodi i rezultati

Primena obuke zasnovane na igrama sa zagonetkama dovela je do nekoliko pozitivnih ishoda. Studenti su pokazali poboljšano pamćenje hirurških procedura i unapređene kognitivne sposobnosti, posebno u rešavanju problema i izvršnoj funkciji. Obuka je takođe podržala bolju vizualizaciju hirurških koraka i redosleda opreme, uz povećanu angažovanost i motivaciju studenata. Svi ovi efekti doprineli su efikasnijem i zanimljivijem iskustvu učenja.

Lekcije naučene

Iz ovog iskustva proizašlo je nekoliko ključnih lekcija. Prvo, angažovanost je ključna: interaktivne igre i na igri zasnovane metode učenja mogu značajno povećati motivaciju studenata. Drugo, praktična primena je važna — dizajniranje aktivnosti koje se povezuju sa



EARTHE

realnim situacijama povećava relevantnost i efikasnost učenja. Na kraju, kontinuirana povratna informacija je neophodna, jer redovne procene pomažu u praćenju napretka i otklanjanju praznina u razumevanju.

Ključni faktori uspeha

Nekoliko ključnih faktora doprinelo je uspehu aktivnosti. Zagonetke su pažljivo usklađene sa specifičnim ciljevima učenja programa hirurške tehnologije, čime je osigurana relevantnost i svrha. Igrovni interaktivni dizajn podsticao je aktivno učešće i saradnju među studentima, dok su instruktori stvarali podsticajno okruženje pružajući smernice i ohrabrenje tokom celog procesa učenja.

Izazovi i rešenja

Neki studenti su u početku pokazali sumnju u angažovanje sa novom metodom učenja, što je rešeno jasnim objašnjenjem prednosti i pružanjem podrške kako bi prelazak bio lakši. Pored toga, povremeni tehnički problemi sa digitalnim zagonetkama rešavani su obezbeđivanjem rezervnih materijala i dostupnom tehničkom podrškom.

Primena / preporuke za edukatore

Eduktorima koji žele da isprobaju slične pristupe, preporučuje se prilagođavanje zagonetki sadržaju kursa i ciljevima učenja. Redovna upotreba ovih aktivnosti može da ojača učenje, dok adekvatna podrška i resursi olakšavaju angažovanje studenata. Takođe, redovne povratne informacije su važne jer pomažu nastavnicima da prate napredak i prilagode nastavu po potrebi. Ove strategije mogu da učine iskustvo učenja efikasnijim i prijatnijim za odrasle učenike u bilo kojoj oblasti.