

## **Virtuálne formy podpory vzdelávania v medicínskych odborech**

***Majerník J., Pomfy M., Majerníková Ž.***

Využívanie moderných technológií vo vzdelávaní prináša do pedagogického procesu nový rozmer, zvyšuje jeho kvalitu, podnecuje odborný rast poslucháčov i pedagógov a v neposlednom rade zvyšuje profesionálny obzor budúcich absolventov a ich uplatnenie na trhu práce. Tvorba elektronických študijných materiálov sa v drvivej väčšine zameriava na oživenie prezentácie a jej podania formou prostriedkov počítačovej grafiky. Do popredia sa tiež dostáva otázka zefektívnenia komunikácie medzi pedagógom a študentom. Mnohé systémy riadenia výučby ako vzdelávacie portály, LMS či WLE, majú túto problematiku prepracovanú a efektívnosť ich praktického využitia je do značnej miery závislá hlavne od organizačného zabezpečenia vzdelávacieho procesu. Rezonujúcou otázkou však zostáva osobný kontakt pedagóga a študentov a obava z možných „podvodov“, napríklad v prípadoch, kedy sa dištančná forma vzdelávania a eventuálne aj hodnotenia nadobudnutých vedomostí má riešiť on-line formou. Jednou z alternatív ako oživiť vzdelávanie a priniesť do systému nové technológie pri zachovaní potrebnej prezenčnej formy výučby je využívať prostriedky simulujúce aktivity reálnej praxe. Forma virtuálnej podpory prináša poslucháčom možnosti precvičiť si prácu s informačnými systémami na fiktívnych pacientoch, evidovať elektronickú zdravotnú dokumentáciu bez obáv z negatívnych dopadov pri ich zlej aplikácii či hodnotení, vykonávať operačné zákroky na simulovaných bežných aj atypických stavoch či študovať organizmus v priestorovom zobrazení. S cieľom podporiť aktivity týkajúce sa využívania zdravotníckych informačných systémov je na Lekárskej fakulte UPJŠ v Košiciach budované Laboratórium virtuálnej nemocnice. Štúdium stavby ľudského tela, jednotlivých orgánov a následne aj rôznych operačných postupov bude počas prednášok oživené systémom 3D projekcie, ktorý umožní študovať problematiku virtuálne, v najmenších detailoch, v rôznych pohľadoch a podľa potreby v zrýchlených alebo spomalených sekvenciách.