



Zgłoszenie do IV edycji konkursu Teaching Slam 2025

Autorzy: lek. Małgorzata Sudacka, lek. Robert Kupis

Temat: Na medycynie nie musi być trudno (ani nudno)! Z duchem pokolenia – grywalizacja i nowe technologie w dydaktyce na Wydziale Lekarskim.

Jednostka: Zakład Dydaktyki Medycznej Centrum Innowacyjnej Edukacji Medycznej

Rozumowanie kliniczne to złożony proces, który angażuje zarówno zdolności poznawcze, jak i wiedzę specyficzną dla danej dyscypliny. Obejmuje ono umiejętność zbierania informacji, ich analizy, oceny i podejmowania trafnych decyzji klinicznych. W Zakładzie Dydaktyki Medycznej podjęliśmy się ambitnego zadania wprowadzenia nauczania rozumowania klinicznego do programu studentów Wydziału Lekarskiego. Chcemy nauczyć studentów świadomie analizować własny proces myślenia, niezbędny do pracy w przyszłym zawodzie. Mając świadomość dużego obciążenia nauką z przedmiotów przedklinicznych na drugim roku studiów, zaprojektowaliśmy krótki, 10-godzinny, w pełni zgrywalizowany kurs „Budowanie informacji o pacjencie”.

Przez wszystkie zajęcia w kursie studenci zdobywają pieczątki, osiągając kolejne poziomy wtajemniczenia na Karcie Kompetentnego Myśliciela – od Młodzika, przez Odkrywcę i Wywiadowcę, aż po Kompetentnego Myśliciela. Pieczątki przyznawane są za obecność, aktywność, wykonane zadania obowiązkowe i dodatkowe oraz komentowanie pracy innych. Dzięki temu nauka staje się przyjemną przygodą i motywującym wyzwaniem.

Każde zajęcia w kursie wykorzystują interaktywne narzędzia, takie jak Padlet, CASUS oraz platformę DID-ACT, zawierającą materiały do nauki rozumowania klinicznego. Zajęcia odbywają się w przyjaznej, niestresującej atmosferze, w małych zespołach, z wykorzystaniem metod aktywizujących — korzystamy m.in. z takich technik

jak debata, praca w parach i burza mózgów. Różnorodność form prowadzenia dyskusji pozwala uczestnikom nie tylko rozwijać kompetencje kliniczne, lecz umożliwia naukę współpracy w zespole oraz efektywnej komunikacji – kluczowych umiejętności w pracy lekarza.

Większość aktywności realizowana jest podczas zajęć, a obowiązkowe zadania domowe mają formę krótkich, 20-minutowych powtórek lub angażujących materiałów multimedialnych. Nowy przedmiot, nowe technologie, nowe podejście — nauka nie musi być trudna ani nudna. Wystarczy połączyć wiedzę z zabawą, by osiągnąć trwale efekty i prawdziwą satysfakcję z uczenia się.