***Выводы***

Трагедия пациентов в Новинках стала наглядным примером нацистской политики «расовой санации» на территории оккупированной Беларуси. Изучение этой мрачной главы истории минской клиники позволяет лучше понять механизмы реализации подобных программ. Опыт Новинок служит напоминанием о необходимости соблюдения прав человека и гуманного отношения к людям.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Программа эвтаназии // Энциклопедия Холокоста : [сайт]. – URL: https://encyclopedia.ushmm.org/content/ru/article/euthanasia-program (дата обращения: 17.03.2026).

2. Латышева, В. А. Обезличенные жертвы войны: к вопросу об истреблении нацистами душевнобольных на территории Беларуси / В.А. Латышева // 1943 год на Гомельщине: материалы междунар. научно-практич. конф. / под общ. ред. А. М. Куксо. – Гомель : БелГУТ, 2013. – С. 107–115.

3. История центра // РНПЦ психического здоровья : [сайт]. – URL: mentalhealth.by (дата обращения: 16.03.2026).

4. Интересные факты о работе психиатрической службы в годы Второй мировой войны // Медицинский вестник : [сайт]. – 2022. – 20 июня. – URL: medvestnik.by (дата обращения: 18.03.2026).

5. Из показаний свидетеля Н. Н. Акимовой, врача Минской психиатрической больницы, об истреблении гитлеровцами больных советских граждан в больнице в Новинках Минского района в сентябре – ноябре 1941 г. 18 января 1946 г. // Электронная библиотека исторических документов : [сайт]. – URL: docs.historyrussia.org (дата обращения: 24.05.2024).

**УДК 316.346.32 – 053.6**

**А. С. Снытко**

*Научный руководитель: старший преподаватель Ю. С. Севенко*

*Учреждение образования*
*«Гродненский государственный медицинский университет»*
*г. Гродно, Республика Беларусь*

## ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ ВИДЕОИГР-СИМУЛЯТОРОВ ГЛАЗАМИ СТУДЕНТОВ (НА ПРИМЕРЕ ГРГМУ)

***Введение***

Медицина как одна из наиболее динамично развивающихся наук тесно связана с развитием не только технических, но и информационных технологий. В связи с этим использование информационных технологий в медицинском образовании является одним из наиболее перспективных направлений. Так как каждый современный студент имеет в своем распоряжении смартфон/компьютер, то такое решение как создание и внедрение обучающих медицинских видеоигр-симуляторов выглядит достаточно актуальным.

***Цель***

На примере УО «ГрГМУ» произвести оценку мнения студентов об обучающих видеоиграх-симуляторах в медицинском образовании.

***Материал и методы исследования***

Пилотажное исследование. Социологический опрос.

***Результаты исследования и их обсуждение***

В проводимом нами исследовании было изучено мнение студентов по поводу возможности и необходимости использования в учебном процессе обучающих видеоигр-симуляторов. Анализ полученных данных показал, что поколение зуммеров считает использование гаджетов неотъемлемым элементом повседневной жизни, начиная от общения (92% респондентов) и досуга (90%) до непосредственно учебы (98%). При этом наблюдается рост коли-

чества респондентов, отдающих на времяпрепровождение с смартфоном/компьютером более 6 часов в сутки. Так если в 2024 году их численность составила 40% [1] опрошенных, то в 2026 году их количество выросло до78% респондентов. Во многом такой рост объясняется не только использованием гаджетов в свободное время, но и их применение в качестве инструмент для учебы. В этом контексте необходимо провести четкую градацию. Так для подготовки к учебным занятиям студенты используют гаджеты в 98% случаях, среди которых 87% респондентов используют электронные учебники, 91% ищут дополнительную литературу, 89% готовят доклады и презентации, при этом 95% прибегают к услугам ИИ. Таким образом, опрос показывает, что смартфон\компьютер выступает в роли незаменимого средства поиска информации в студенческой среде – источника знаний для подготовки к занятиям.

Важно отметить, что достаточно большой кластер составляют студенты, увлекающиеся видеоиграми в свободное время – 73% [1] респондентов ответили, что это их любимое времяпрепровождение. На вопрос о любимом жанре видеоигр наиболее популярными ответами были «симуляторы» такой вариант выбрали 37% опрошенных и «головоломки» отметили 55% респондентов. Такой результат дает возможность предположить, что медицинские обучающие видеоигры-симуляторы, фактически сочетающие в себе оба данных жанра в совокупности с высоким показателем популярности видеоигр в студенческой среде, будут обладать высоким уровнем популярности среди студентов.

После рассмотрения вопросов касающихся общих факторов, была проведена оценка ответов на вопросы, иллюстрирующие мнение студентов об использовании видеоигр в учебном процессе. Так, в вопросе «возможно ли полноценно обучаться (на примере незнакомого языка), играя в обучающие видеоигры» 45% респондентов ответили, что полноценного обучение возможно, при этом 50% [1] студентов ответили, что полноценное обучение возможно, но при этом сложнее классической схемы обучения по причине отсутствия четко выстроенной структуры программы обучения. Весьма показательными являются данные, собранные из результатов ответа на вопрос «могут ли медицинские обучающие видеоигры самостоятельно и полноценно обучать студентов в качестве отдельного вида обучения?». В 2024 году 83% респондентов ответили, что видят место медицинских обучающих видеоигр-симуляторов в качестве дополнение к уже существующей структуре обучения. По результатам опроса 2026 года 47% респондентов рассматривают возможность введения обучающих видеоигр как самостоятельный вид учебного процесса. Это демонстрирует готовность студентов принять медицинские обучающие видеоигры-симуляторы в качестве нового отдельного источника знаний и инструмента в обучении, тонко вплетенного в уже существующий образовательный процесс. Также необходимо рассмотреть вопросы, касательно влияния обучающих медицинских видеоигр-симуляторов на учебный процесс. Так в вопросе, затрагивающем высокий уровень интерактивности медицинских обучающих видеоигр-симуляторов, 70% респондентов считает, что высокий уровень интерактивности способствует лучшему усвоению знаний, а в свою очередь 63% считают, что способствует лучшей выживаемости знаний, и также 65% [1] респондентов ответили, что интерактивность способствует усилению концентрации внимания студента на обучении, а наличие наиболее приближенной к реальности симуляции в обучающей видеоигре повысит уровень образования. Полученные данные свидетельствует о высоком уровне востребованности среди студентов наглядного пособия, способного привлекать студента к непосредственному взаимодействию с предметом обучения, теме занятия. Подтверждением данного высказывания служат следующие цифры: 77% респондентов ответили, что медицинские обучающие видеоигры способны помочь эффективно разобраться со сложным материалом, 90% респондентов ответили, что они способные помочь в визуализации анатомических структур и их функций, 80% респондентов отметили, что медицинские обучающие видеоигры способны наглядно продемонстрировать механизм действия различных лекарственных средств, и также 77% [1] респондентов считают, что они

могут выступить в качестве демонстрации проведения той или иной хирургической манипуляции. Также, помимо этого, был выдвинут вопрос, с целью оценки требований, предъявляемых студентами, по отношению к медицинским обучающим видеоиграм симуляторам. Так ведущим требованием является достоверность источника информации (выбрало 90% респондентов) и непосредственная достоверность симуляции (83%), далее возможность обращения за объяснением непонятных моментов непосредственно во время симуляции (82%), а также высокий уровень графики в симуляции анатомических структур (65% респондентов).

***Выводы***

Таким образом, по мнению студентов, медицинские обучающие видеоигры-симуляторы должны выступать в качестве достоверного источника информации, который благодаря своей интерактивности, наглядности, доступности для студента способен стать мощным инструментом в постижении знаний, являющимся полезным дополнением к уже оформленной современной системой образования. В таком случае отклик студенческой среды на внедрение данного рода инновации будет положительным, как со стороны лучшей подготовки к учебному процессу, так и в качестве системы обеспечивающей повышение уровня знаний и их выживаемости в долгосрочной перспективе.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Снытко, А. С. О возможности использования обучающих видеоигр в медицинском вузе (на примере ГрГМУ) / А. С. Снытко, Ю. С. Севенко // Философские, этические и исторические проблемы медицины: материалы шестой междунар. науч. конф. молодых ученых и студентов, 8 апреля 2025 г. – Иваново, 2025. – С. 97–98.

**УДК 61+91]:001.895**

**А. В. Филипенко[1]**

*Научные руководители: к. филос. н., доцент С. П. Кулик[1], начальник управления М. А. Литреева[2]*

*[1]Учреждение образования «Витебский государственный медицинский университет», г. Витебск, Республика Беларусь*

*[2]Государственное унитарное предприятие «Национальное кадастровое агентство», г. Минск, Республика Беларусь*

## ГЕОИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ В СФЕРЕ ЗДРАВООХРАНЕНИЯ

***Введение***

В настоящее время наблюдается этап активной информатизации в сфере медицинских исследований и здравоохранения. Применение информационных технологией в здравоохранении позволяет сделать более эффективной деятельность столь важной для нас области, модернизировать ее, обеспечить современный уровень медицинского обслуживания населения. В то же время, применение методологии геоинформационных систем (ГИС) в медицинских научных исследованиях и практике здравоохранения находится пока на начальной стадии. ГИС-технологии помогают разрабатывать эффективные меры по предотвращению и контролю заболеваний, а также регулировать распределение медицинских ресурсов.

***Цель***

Рассмотрение предмета, своеобразия технологий ГИС и их применения в научных исследованиях и практике здравоохранения.