

Министерство здравоохранения Российской Федерации
«Неделя медицинского образования-2019»
X Общероссийская конференция с международным участием
1 - 5 апреля 2019 года

**Применение учебной игры в процессе
преподавания различных дисциплин в системе
высшего медицинского образования**

ФГБОУ ВО МГМСУ
им. А.И. Евдокимова
преподаватель кафедры
истории медицины
И.Э. Нагиева

Москва
2019

В современной образовательной ситуации для повышения эффективности обучения необходим особый подход к организации учебного процесса и выбору метода обучения.

Цель работы - показать целесообразность применения учебных игр и внедрения их в технологию обучения различных дисциплин в системе высшего медицинского образования.

Быстрее
сформировать у
студентов
компетенции

Индивидуализировать
процесс обучения

**Активные методы
обучения**
(в т.ч. учебные игры)
позволяют

замотиви-
ровать
студентов

повысить
эффективность
усвоения учебного
материала

Задействовать
максимальное
количество
студентов в
учебный процесс

Умение выразить
свои мысли
(развитие
коммуникативного
навыка)

Анализировать,
мыслить
абстрактно

Работать
в
команде

**В процессе
игры
студенты
приобретают**

Брать на себя
ответственность
за принятое
решение

Виды учебных игр

Принцип
табличек

Имитационная
игра с
элементами
соревнования

Принцип
«Слайдов»

Принцип «Крокодил»
Принцип «Таблица»

Принцип
«Интерактивные
столбцы» или
«Смысловые пары»

Принцип «Логической
схемы или
последовательности»

Принцип
«Дифференциации»

Принцип «Табличек»

Является универсальным, как для темы занятия, так и для других дисциплин.

Возможны вариации с одним и тем же набором табличек и использование их в нескольких видах игр по одной теме.

Имеет несколько разновидностей.

Принцип «Крокодил»

Работа единой группой-командой. Возможно регулирование степени сложности заданий для каждой группы.

Принцип игры – объяснения понятия (термина) группе, выбранного студентом из множества табличек.

Задача студента – объяснить, а группе угадать тест таблички.

Принцип «Таблица»

Принцип игры – командный.

Игра носит соревновательный характер.

Количество команд зависит от количества составленных преподавателем комплектов (вариантов) таблиц.

Каждый раздел таблицы заполняется табличками по соответствующей тематике (содержит разное количество табличек, что усложняет задание).

Побеждает команда, которая быстрее и с минимальным количеством ошибок соберет таблицу.



**Принцип
«Таблица»**

Принцип «Интерактивные столбцы» или «Смысловые пары»

Игра предназначена для самостоятельной работы студента.

Задача студента - составить смысловые пары из полученного набора табличек.

Таким образом, имеется возможность осуществить контроль знаний каждого студента.

Возможны задания с этим же набором табличек (вариации).

Принцип «Интерактивные столбцы» или «Смысловые пары»

Примеры

Нозология 1

возбудитель 1

Нозология 2

возбудитель 2

И Т.Д.

Принцип «Интерактивные столбцы» или «Смысловые пары»

Примеры

Нозология 1

**симптомы
заболевания 1**

Нозология 2

**симптомы
заболевания 2**

И Т.Д.

Принцип «Интерактивные столбцы» или «Смысловые пары»

Примеры

Нозология 1

**дифференциальная
диагностика 1**

Нозология 2

**дифференциальная
диагностика 2**

И Т.Д.

Принцип «Интерактивные столбцы» или «Смысловые пары»

Примеры

Нозология 1

**методы
лечения 1**

Нозология 2

**методы
лечения 2**

И Т.Д.

Принцип «Интерактивные столбцы» или «Смысловые пары»

Примеры

Нозология

Возбудитель

**симптомы
заболевания**

**дифференциальная
диагностика**

**методы
лечения**

Принцип «Логической схемы или последовательности»

Игра предназначена, как для самостоятельной работы студента, так и для работы всей группой.

Принцип – набор табличек выстраивается в строгой последовательности.

Работа командой - члены команды вытягивают по одной табличке и выстраиваются в последовательности, согласно смыслу задания.

Задача группы – определить правильность выполнения задания.

За семинарское занятие успевает ответить вся группа.

Принцип «Логической схемы или последовательности»

Примеры:

Стадия
заболевания
I



```
graph LR; A[Стадия заболевания I] --> B[Стадия заболевания II]; B --> C[Стадия заболевания III];
```

Стадия
заболевания
II

Стадия
заболевания
III

И Т.Д.

Принцип «Логической схемы или последовательности»

Примеры:

Этапы
лечения
заболевания
I



```
graph LR; A[Этапы лечения заболевания I] --> B[Этапы лечения заболевания II]; B --> C[Этапы лечения заболевания III];
```

Этапы
лечения
заболевания
II

Этапы
лечения
заболевания
III

И Т.Д.

Принцип «Логической схемы или последовательности»

Примеры:



И Т.Д.

Принцип «Дифференциации»

Игра предназначена для самостоятельной работы студента.

Задача студента – разложить таблички в две колонки.

Принцип дифференцировки определяется самим студентом.

Осуществляется контроль знаний каждого студента.

Принцип «Дифференциации»

Примеры:

Греческие термины

Латинские термины

Греческие термины

Латинские термины

Греческие термины

Латинские термины

И Т.Д.

Принцип «Дифференциации»

Примеры:

**Симптомы
заболевания 1**

**Симптомы
заболевания 2**

**Симптомы
заболевания 1**

**Симптомы
заболевания 2**

**Симптомы
заболевания 1**

**Симптомы
заболевания 2**

И Т.Д.

Принцип «Дифференциации»

Примеры:

Бактерии

Вирусы

Бактерии

Вирусы

Бактерии

Вирусы

И Т.Д.

Имитационная игра с элементами соревнования



Принцип «Слайдов»

Принцип игры - изображение на слайдах картинки- задания. Задействована вся группа.

Варианты:

- Слайды показываются всей группе, кроме одного студента. Затем, группа объясняет данному студенту, что изображено на слайде, не называя объект. Ответ студента оценивается баллами
- Группа делится на две команды. Выигрывает первая, справившаяся с заданием, команда
- Показывается несколько слайдов в заданном темпе. Задача каждого студента - последовательно записать ответа на слайды. Работает вся группа.

Таким образом, использование учебных игр:

1. Повышает мотивацию студентов
2. Повышает эффективность усвоения учебного материала
3. Способствует индивидуализации (личностно-ориентированная педагогика) процесса обучения
4. Происходит более быстрое формирование у студентов компетенций, необходимых согласно требованиям ФГОС
5. Позволяет вовлечь максимальное количество студентов в учебный процесс
6. Способствует формированию клинического мышления, приучает к работе в команде

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!