



# Геймификация как способ углубленного познания ДИСЦИПЛИНЫ

Кафедра хирургии МПФ  
ФГАОУ ВО Первый МГМУ им. И.М. Сеченова



СЕЧЕНОВСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ

Киценко Юрий Евгеньевич  
ассистент, заведующий учебной частью



# Игры?



# Реакция?



«Книжки читай и ходи в операционную!»

# Геймификация

это применение **игровых** механик  
в **неигровых** процессах



# Классический процесс обучения

- Требует сильной мотивации
- Примитивен (учебник-семинар-лекция)
- Не вызывает заинтересованности («зачем мне эта ваша хирургия?»)
- Часто занятие воспринимается как наказание, а отмена семинара - чудо



# Геймификация в классическом процессе обучения

- «Автоматы»
- «Зачеты»





# Задачи геймификации

- повысить общий уровень образования;
- выявить лидеров в той или иной области;
- определить вектор развития каждого конкретного студента и коллектива в целом и стимулировать их развиваться в этом направлении;
- обеспечить всех студентов оперативной обратной связью по результатам обучения;
- повысить видимость результатов работы каждого студента;
- улучшить качество коммуникаций в группе;
- объединить студентов общей идеей, вовлечь в командную работу



## Степень геймификации по Е.В. Любко

- **тяжелая геймификация** – превращение реального рабочего процесса в настоящую игру: с четко ограниченным временем, с определенным игровым пространством, с ролями, с четко прописанным игровым сценарием (использование настольных игр в процессе адаптации студентов);
- **легкая геймификация** – обеспечение виртуального пространства для использования инструментов мотивации, состоит из ограниченного набора механик: обычно виртуальные баллы для оценки активности или же с функцией виртуальной валюты (с покупательной способностью), награды-бейджи, рейтинги, миссии, призы и т.п.



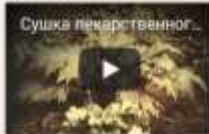
# ЕОП



СЕЧЕНОВСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ

### Видеолексы

**Сушка лекарственного растительного сырья**  
Сушка лекарственного растительного сырья (10 лекц. 1995г.)



Перейти в видеотеку

### Календарь

Май 2018

Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб	Вс
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

### Категории курсов

Дистанционная подготовка	2
Среднее профессиональное образование	
Высшее профессиональное образование	
Дополнительное профессиональное образование	
Научный центр здоровья детей Российской академии медицинских наук	1
Центр изучения иностранных языков	2
Центр непрерывного профессионального образования	4
Центр информационных технологий	7
Центр оценки и сертификации квалификаций	1
Промышленная Фармация	27
Медицина	1
Предуниверсарий	2
Преподаватели	1
Образовательная программа "Современные аспекты работы аптеки"	
Центр магистерских программ / Master program center	
Предакзабационное тестирование	
Система менеджмента качества в медицинском и фармацевтическом вузе	1
Проект 5-100	1

Поиск курса:

### Новости портала

(Пока новостей нет)

### Основное меню

- Получение пароля для доступа сотрудников университета
- Получение пароля для доступа обучающегося
- Задания и тематические задания
- Новости портала
- Видеолексы
- Форум Единого образовательного портала
- Результаты аккредитационного тестирования личного факультета

### Глобальный поиск

Поиск по portalu

### Элементы курса

- Глоссарий
- Ресурсы
- Тренинги
- Форумы

# Ограничения геймификации

- Нельзя допускать, чтобы студент мог обойти базовое обучение при помощи виртуальных баллов;
- Нельзя допускать, чтобы студент, отказывающийся от геймификации, выпал из процесса обучения





# Разделение

- **Первый уровень** – студенты, базово изучающие дисциплину («*основная масса*»).
- **Второй уровень** – студенты, углубленно изучающие дисциплину в рамках учебного календарного плана («*отличники*»).
- **Третий уровень** – студенты, углубленно изучающие дисциплину вне учебного календарного плана (СНК, Школа мастерства).

# Элементы, внедряемые на кафедре

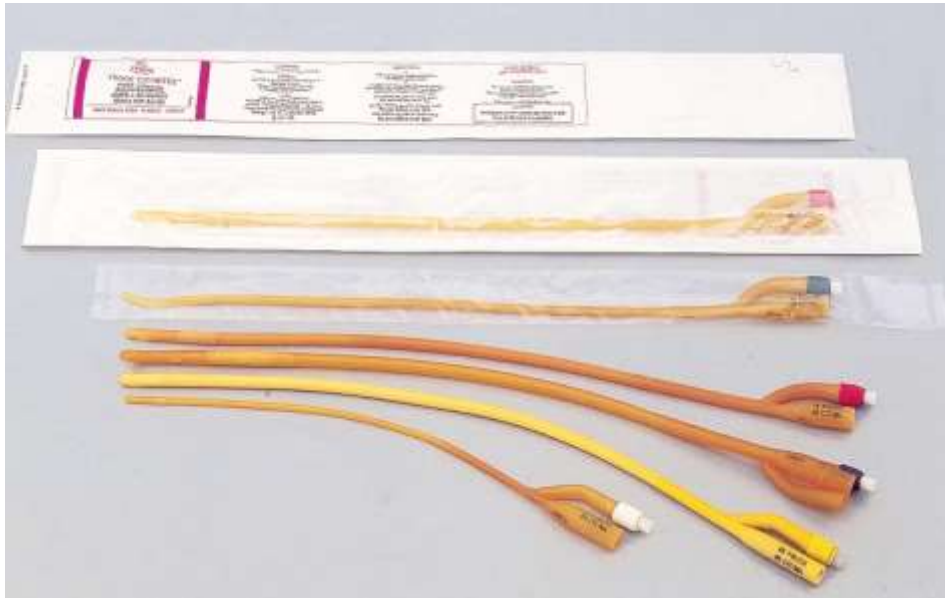
- Практическая работа на семинарах
- Практические игры
- Работа группами

Отбор заинтересованных студентов

- Допуск к дополнительным  
ВОЗМОЖНОСТЯМ
- Самостоятельные исследования
- Самостоятельная работа студента



# Практическая работа на семинаре



Мочевой катетер



Мочевой пузырь

Катетер в мочевом  
пузыре

Уретра

# Практическая работа на семинаре

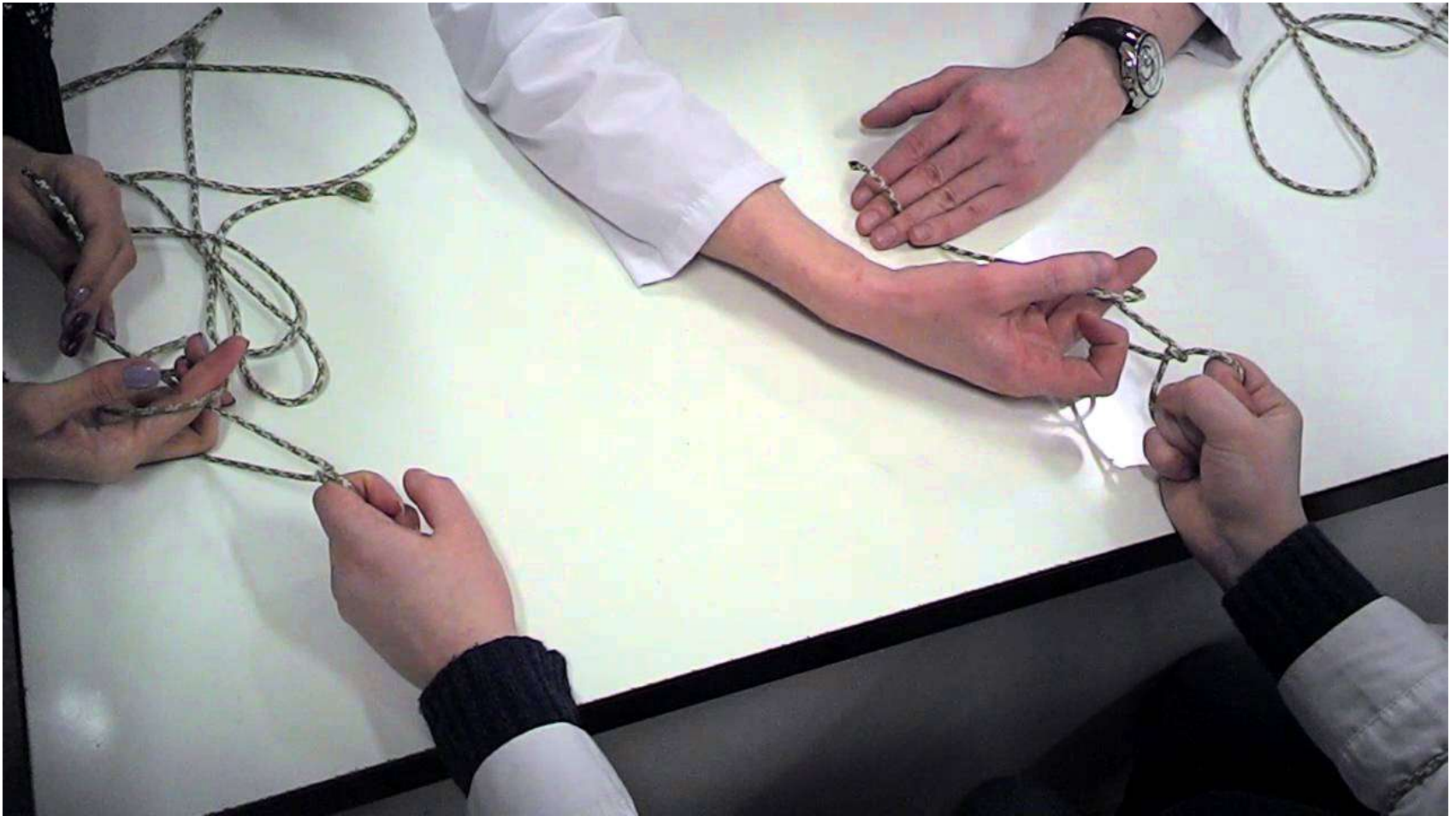


За время практических работ ни один студент не пострадал

# Практическая работа на семинаре



# Практические игры





# Практические игры



# Соревнования между группами

## «Бригада хирургов»

- Проведение мини-операции (на примере гнойно-воспалительных заболеваний)
- Подготовка операционного поля
- Ушивание послеоперационной раны (базовое)
- Хирурги vs Эпидемиологи



Без  
экзаменационного  
контроля!



# Исследования

- В условиях стационара
- Первый опыт проведения исследовательской работы
- Практическое применение



# Итог: интерес к обучению у студента



Интеллектуальные развлечения необходимы  
для нашего духовного здоровья.

Льюис Кэрролл. Символическая логика

