

©Устинов А.Л., Винокуров Д.С.

УДК 009 303.01 930.1

## К ВОПРОСУ ОБ ЭФФЕКТИВНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ПРЕПОДАВАНИИ ДИСЦИПЛИН ИСТОРИЧЕ- СКОГО ЦИКЛА В МЕДИЦИНСКОМ УНИВЕРСИТЕТЕ

Устинов А.Л.<sup>1</sup>, Винокуров Д.С.<sup>1</sup>

*<sup>1</sup> Федеральное государственное образовательное учреждение высшего образования  
«Уральский государственный медицинский университет» Министерства здравоохра-  
нения Российской Федерации*

**Резюме.** Статья представляет собой первый этап большого психолого-педагогического исследования по проблемам духовно-нравственного воспитания студентов Медицинского Университета при использовании игровых методов и приемов обучения по истории. В статье анализируются результаты исследования эффективности применения игровых технологий, проведенного в 2020/2021 учебном году на студентах Уральского государственного медицинского университета. Авторы делают вывод о прямой зависимости интенсивности применения игровых технологий от базового уровня студентов, дают практические рекомендации по использованию игровых и интерактивных методик в преподавании истории.

**Ключевые слова:** игровые технологии, геймификация, интерактивные формы, эффективность, история, медицинское образование.

## ON THE QUESTION OF THE EFFECTIVENESS OF THE USE OF GAMING TECHNOLOGIES IN TEACHING DISCIPLINES OF THE HISTORICAL CYCLE AT A MEDICAL UNIVERSITY

Ustinov A.L.<sup>1</sup>, Vinokurov D.S.<sup>1</sup>

*<sup>1</sup> Federal State Educational Institution of Higher Education «Ural State Medical University»  
of the Ministry of Health of the Russian Federation*

**Summary.** The article is the first stage of a large psychological and pedagogical research on the problems of spiritual and moral education of Medical University students using game methods and methods of teaching history. The article analyzes the results of a study of the effectiveness of the use of gaming technologies conducted in the 2020/2021 academic year on students of the Ural State Medical University. The authors conclude that the intensity of

the use of gaming technologies directly depends on the basic level of students, give practical recommendations on the use of gaming and interactive techniques in teaching history.

**Keywords:** game technologies, gamification, interactive forms, efficiency, history, medical education.

## **Введение**

Каждое новое поколение осмысливает исторический процесс по-своему. Эта истина непреложна. И всякий раз, с каждым новым поколением студентов, преподавателю приходится искать новые методы, позволяющие поднять мотивацию к изучению истории.

Ключевая проблема, с которой сталкивается преподаватель исторических, и в целом гуманитарных дисциплин в Медицинском вузе – это крайне низкий уровень мотивации студентов. Вместе с тем значимость гуманитарного стержня в становлении личности будущего врача трудно переоценить. Именно при изучении гуманитарных дисциплин формируется мировоззрение специалиста, научное мышление, коммуникативный навык, способность к критическому анализу. И история является той самой базовой дисциплиной, которая готовит студента к овладению всеми этими компетенциями.

В последнее время все более популярными в педагогической среде становятся методы геймификации. Использование игровых технологий позволяет повысить мотивацию студентов непрофильных вузов к изучению истории. Однако это создает и определенные трудности для преподавателя – как, внедряя такие технологии, не потерять «лицо», не снизить качество преподавания истории, не превратить учебный процесс в чисто развлечение, которое студенты не будут воспринимать всерьез. Иными словами, как сохранить, и даже повысить эффективность образовательного процесса при использовании игровых технологий.

## **Цель работы**

Проанализировать эффективность использования игровых технологий при преподавании дисциплин исторического цикла в Медицинском Университете на базе проведенного в УГМУ исследования.

## **Материалы и методы**

В качестве материала исследования выступили учебные группы, с которыми применялись различные, в том числе игровые, формы работы. Студенты были разделены на следующие группы:

1. Группы, в которых основным методом организации учебного процесса были игровые технологии (на регулярной основе проводились викторины, игровые турниры);
2. Группы, в которых использовались различные варианты интерактивной работы с использованием методов геймификации (суды истории, словесные дуэли);
3. Группы, обучавшиеся по традиционной системе обучения, без применения игровых форм работы;
4. Группы, в которых применяется комбинированный формат обучения (наряду с традиционными учебными занятиями используются игровые, интерактивные и т.д.).

Методологическую базу исследования составили различные методы сбора статистической информации, сравнения и анализа, а также идеографии (описания).

### **Результаты и обсуждение**

Конечно, приемы и методы геймификации не новы. Классикой использования игровых технологий при преподавании истории является работа Г. А. Кулагиной «Сто игр по истории». Автор отмечает, что «творческое применение исторических игр будет способствовать углублению знаний учащихся в области общественных наук, расширению их общественно-политического кругозора, развитию общей культуры, разносторонних интересов и способностей [1, с. 4].

В наше время эти приемы переживают свое «второе рождение». Так О.И. Ваганова и Ж.В. Смирнова отмечают, что «Одним из более эффективных методов является игровая деятельность», при этом признавая, что «традиционное отечественное образование, прежде всего, концентрируется на передаче знаний основного теоретического характера и гораздо меньше внимания уделяет прикладным» [2, с. 16–17]. В.С. Зайцев отмечает, что «переход к рыночной экономике, необходимость неформальной системы подготовки специалистов стали стимулом широкого применения игровых технологий в учебном процессе» [3, с. 5].

А.С. Шапиева и П.К. Магомедова объясняют возросший интерес к игровым технологиям в учебном процессе следующими причинами:

1. Интенсификация учебного процесса требует искать средства поддержания у студентов мотивации к изучаемому материалу и активизировать их деятельность на протяжении всего занятия;
2. Одной из важнейших задач в преподавании является овладение коммуникативными навыками, что позволяет приблизить процесс обучения к условиям реального обучения, и как следствие повысить мотивацию к обучению [4, с. 71].

На кафедре истории, экономики и правоведения игровые технологии активно внедряются в течение последних 10 лет. Наиболее активно игровые технологии внедряют доцент кафедры И.В. Айрапетова и старший преподаватель кафедры А.Л. Устинов. Внедрение игровых технологий на кафедре прошло два этапа:

1. До 2016 г. – внедрение в учебный процесс дидактических и учебных интеллектуальных игр (викторин), организация игровых турниров, участие в городском игровом турнире «Познай истину»;

2. После 2016 г. – внедрение в учебный процесс ролевых игр (суды истории, словесные дуэли и т.д.), организация кафедральных, внутриуниверситетских и межвузовских словесных дуэлей «К барьеру».

Последние два года внедрение игровых технологий замедлилось, что связано с объективными условиями пандемии COVID-19.

Итогом первого этапа стала подготовка и издание учебных пособий «20 игр по истории» и «20 игр по истории медицины», которые позволили обобщить первый опыт внедрения игровых технологий в образовательный процесс кафедры [5; 6]. По итогам организации ролевых игр также выходил ряд публикаций преподавателей и студентов кафедры. Отмечается, что «в образовательный процесс в негуманитарных вузах следует возможно шире внедрять дискуссионные формы общения и обучения, которые расширяют возможности самореализации студентов, повышают уровень эмоциональной и когнитивной эмпатии» [7, с. 67].

Оценка эффективности использования игровых технологий становится наиболее актуальным вопросом в преподавании дисциплин исторического цикла на кафедре. Большинство преподавателей отмечают крайне низкую мотивацию студентов Медицинского Университета к изучению гуманитарных дисциплин и как следствие низкий базовый уровень обучающихся [8, с. 88]. С целью оценки такой эффективности в 2020/2021 учебном году было проведено исследование, в ходе которого студенты I курса были поделены на 4 категории. В каждой категории было проведено входное тестирование по истории для определения базового уровня знаний обучающихся и итоговое тестирование с целью оценить эффективность использованных технологий обучения. Результаты проведенного исследования иллюстрируют график (см. рис. 1).

В каждой группе было 25 студентов. В группу А вошли студенты, обучающиеся с использованием различных форм интерактивной работы (ролевые игры, дискуссионные трибуны). Группу В составили студенты, обучение которых шло с применением

интеллектуальных игр и викторин. Группа С объединила студентов, обучение которых велось традиционными методами (докладная система, работа по плану семинарского занятия). В группу D вошли студенты, обучающиеся в комбинированном формате (наряду с традиционными семинарами применялись как игры-викторины, так и интерактивные формы работы).



**Рис. 1. Результаты входного и итогового тестирования студентов по истории в 2021 г. [9; 10; 11; 12; 13; 14; 15; 16]**

Надо понимать, что вопросы итогового теста были сложнее, чем входящего. Входящий тест представлял собой проверку остаточных знаний школьного курса, тогда как итоговый тест формировался по тем дидактическим единицам, которые изучались студентами в течение семестрового курса по истории. Поэтому незначительное снижение среднего балла по большинству учебных групп вполне ожидаемо, тем более что чаще всего оно колеблется в рамках статистической погрешности. Однако наша задача – оценить именно эффективность применяемых на занятиях технологий обучения, в том числе игровых и понять, какой формат работы может быть наиболее удачным. Конечно, универсальными наши выводы вряд ли смогут стать, т.к. эффективность использования тех или иных педагогических методов и приемов зависит и от уровня учебной группы, и от компетентности преподавателя, и от комфортности взаимодействия участников образовательного процесса, и от психологического микроклимата в

группе, и от многих других параметров. Но в целом ряд общих закономерностей проследить можно.

Первое. Базовый уровень всех представленных групп обучающихся был примерно равным. Средний балл за входной тест варьировался от 12,46 до 13,25 из 20 возможных.

Второе. По большинству экспериментальных групп наблюдается снижение среднего балла к итоговому тесту, и только группа, обучавшаяся с использованием комбинированной формы обучения, показала рост.

Третье. Больше всего просел средний балл в группе студентов, обучавшихся по традиционной системе обучения, без использования игровых и прочих интерактивных методов и приемов.

Какие выводы и рекомендации напрашиваются исходя из представленных результатов?

1. Исследование показало, что традиционные формы обучения без использования игровых методов и приемов не способствует повышению эффективности и качества обучения студентов. Студенты-медики, и так не особо мотивированные на изучение дисциплин гуманитарного цикла, не проявляют особой заинтересованности на учебных занятиях. В учебной группе выделяется небольшой пласт студентов, активно работающих от семинара к семинару, но основная масса обучающихся остается не активна. Да и даже для активных студентов практически единственной мотивацией работать на занятиях остаются баллы, которые они могут заработать. Группа студентов, обучавшихся по традиционной системе, имела самый высокий базовый уровень (средний балл 13,26), и показала самый высокий спад (10,79), из чего можно сделать вывод, что чем выше базовый уровень студентов, тем более разнообразными должны быть инструменты, методы и приемы работы с ними. Исключительно традиционные формы работы больше подходят группам с низким базовым уровнем.

2. Использование игровых и прочих интерактивных форм обучения со студентами, имеющими невысокую мотивацию к обучению, позволяет несколько поднять такую мотивацию. Через игровые формы студенты охотнее усваивают новый материал, вживаясь в роль и образ своего героя, лучше понимают прошлое, протекающие процессы в настоящем, повышается социальная активность обучающихся. Кроме того, в процесс игры вовлечена практически вся учебная группа, что существенно повышает интерес студентов к изучению дисциплины. Отметим, что группы студентов, обучающиеся по

игровым и интерактивным технологиям (группы А и В), имея изначально более низкий базовый уровень, в итоге показали более высокие показатели, чем группа студентов, обучавшаяся в традиционной форме.

3. Игровые и интерактивные формы являются отличным дополнением к традиционным формам обучения, но не могут собой подменять их. Экспериментальная группа студентов D, обучавшаяся по смешанным формам с использованием как традиционных приемов, так и игровых, единственная показала рост к итоговому тесту – с 13,25 до 13,46 баллов. При этом надо понимать, что это группа, имевшая примерно равный базовый уровень со студентами, обучавшимися только по традиционной системе. Исходя из этого напрашивается вывод, что использование разнообразных форм и методик работы со студентами повышает их мотивацию к изучению непрофильного предмета и дает самый высокий показатель эффективности обучения. От части можно согласиться с выводом, сделанным коллективом кафедры истории, экономики и права, что «игровые модели обучения при всех их достоинствах не могут быть единственными и должны занимать не более 10–12 % часов, отведенных в РПД на семинары» [5, с. 20]. Думается, правда, что этот процент можно повысить хотя бы до 30, при этом он может быть тем выше, чем выше базовый уровень учебной группы.

### **Выводы**

Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы:

1. Использование игровых технологий имеет давнюю традицию в отечественной методике преподавания истории. В 1990-е гг., в связи с переходом к рыночной экономике, игровые технологии переживают второе рождение. Большинство исследователей в области методики преподавания исторических дисциплин называют игровые методы наиболее эффективной формы организации учебного процесса как в системе среднего, так и в системе высшего образования. Главным достоинством игровых технологий является повышение мотивации студентов к изучению непрофильных предметов.

2. На кафедре истории, экономики и права внедрение игровых технологий имеет уже 10-летнюю историю. Банк учебных игр на кафедре уже включает более 60 дидактических, тематических и обобщающих игр по различным темам истории России, всеобщей истории и истории медицины. Опыт внедрения игровых форм выявил как преимущество таких методов, так и трудности, с которыми приходится сталкиваться преподавателям. Одновременно игровые методы, особенно после начала применения



интерактивных и ролевых игр (суды истории, словесные дуэли) существенно повысили мотивацию студентов. Преподаватели старших курсов стали отмечать, что студенты, прошедшие на младших курсах через игровые формы, качественно отличаются от прочих обучающихся: более сплочены, обладают более высокими коммуникативными навыками, более организованы и мотивированы к учебе.

3. Проведенное в 2020/2021 учебном году исследование, в ходе которого студенты были поделены на четыре экспериментальные группы, показало, что интерактивные и игровые методы могут показать свою эффективность в преподавании дисциплин исторического цикла в Медицинском ВУЗе при их грамотном использовании. В условиях полного отсутствия интерактивных форм работы мотивация студентов быстро снижается, работа студентов сводится к простому набору баллов, и формирование предусмотренных образовательными стандартами компетенций отходит на второй план. Вместе с тем интенсивность применения игровых технологий зависит от базового уровня учебной группы: чем он выше, тем чаще такие формы работы можно применять. При этом стоит понимать, что игровые и интерактивные формы не должны собой подменять традиционные семинары, но должны их дополнять. Общая доля занятий, проводимых в игровой форме, не должна превышать 30 % от общего объема занятий, предусмотренных учебным планом, дальнейшее повышение доли игровых занятий может только снизить уровень их эффективности.

В целом, игровые технологии показали достаточно высокую эффективность при преподавании истории в Медицинском Университете. Однако очень важно, чтобы понимать, как наиболее эффективно можно работать с учебными группами, провести входной контроль для определения базового уровня обучающихся и подбора наиболее эффективного набора приемов и методов работы с ними.

#### Список литературы

1. Кулагина Г.А. Сто игр по истории. – 2-е изд., доп. и перераб. – М.: Просвещение, 1983. – 240 с.
2. Ваганова О.И., Смирнова Ж.В., Мокрова А.А. Применение игровых технологий в обучении студентов // Инновационная экономика: Перспективы развития и совершенствования. – 2019. – №1 (35). – С. 16–21.
3. Зайцев В.С. Игровые технологии в профессиональном образовании. – Челябинск: Библиотека А. Миллера, 2019. – 23 с.



4. Шапиева А.С., Магомедова П.К. Применение игровых технологий в процессе обучения // Евразийский Союз Ученых (ЕСУ). – 2015. – № 10 (19): Педагогические науки. – С. 70–72.
5. Шапошников Г.Н., Айрапетова И.В., Устинов А.Л., Шумкин Г.Н. 20 игр по истории. – Екатеринбург: Изд-во УГМУ, 2015. – 224 с.
6. Шапошников Г.Н., Айрапетова И.В., Устинов А.Л. 20 игр по истории медицины. – Екатеринбург: Изд-во УГМУ, 2017. – 240 с.
7. Шапошников Г. Н., Айрапетова И. В., Устинов А.Л., Никитина И.А., Ятлук А.А. Развитие познавательной, интеллектуальной и эмоциональной активности студентов медицинских вузов на основе дискуссионных форм и методов внеаудиторной работы // Системная интеграция в здравоохранении: Электронный научный журнал. – 2018. – № 2 (39). – С. 57–68.
8. Устинов А.Л., Шапошников Г.Н., Никитина И.А., Ятлук А.А. Диспут как форма игрового моделирования (на примере проекта «К барьеру») // Вестник Уральского государственного медицинского университета: Научно-практический журнал. – 2018. – № 2. – С. 87–91.
9. Входной тест по истории гр. ОЛД-105/106 // [Электронный ресурс]: Режим доступа: <https://forms.gle/16XnrX1SaCjMWVMq8> (дата обращения 02.03.2022 г.).
10. Входной тест по истории гр. ОЛД-109/110 // [Электронный ресурс]: Режим доступа: <https://forms.gle/P88PKQsUWUGHA8FSA> (дата обращения 02.03.2022 г.).
11. Входной тест по истории гр. ОЛД-127/128 // [Электронный ресурс]: Режим доступа: <https://forms.gle/MSfifdHXyeHSczCn9> (дата обращения 02.03.2022 г.).
12. Входной тест по истории гр. ОЛД-137/138 // [Электронный ресурс]: Режим доступа: <https://forms.gle/vYMaKXPZCUcAM8q26> (дата обращения 02.03.2022 г.).
13. Итоговый тест по истории гр. ОЛД-105/106 // [Электронный ресурс]: Режим доступа: <https://forms.gle/rCa7dHcabji4o51f7> (дата обращения 02.03.2022 г.).
14. Итоговый тест по истории гр. ОЛД-109/110 // [Электронный ресурс]: Режим доступа: <https://forms.gle/MEaQ9NsRvAu93rEv7> (дата обращения 02.03.2022 г.).
15. Итоговый тест по истории гр. ОЛД-127/128 // [Электронный ресурс]: Режим доступа: <https://forms.gle/G9Mug7YFuZAEac1r8> (дата обращения 02.03.2022 г.).
16. Итоговый тест по истории гр. ОЛД-137/138 // [Электронный ресурс]: Режим доступа: <https://forms.gle/DQuuzBWaZcGMSKko6> (дата обращения 02.03.2022 г.).