

# 22А. Еще учите или уже играете?

Серьезные игры (serious games). Применение игровых технологий в медицинском образовании

Дискуссионная секция

РОСОМЕД-2023

Москва, 23 сентября



# Модератор секции

## **Колыш Александр Львович**

Российское общество симуляционного обучения в  
медицине (РОСОМЕД), Москва, Россия

# Дискутируют эксперты

- **Анисимов Андрей Андреевич**  
Казанский государственный медицинский университет, Казань
- **Духовный Юрий Сергеевич**  
Национальный медицинский исследовательский центр имени В. А. Алмазова, Санкт-Петербург
- **Зарипова Зульфия Абдулловна**  
Первый Санкт-Петербургский ГМУ имени академика И. П. Павлова, Санкт-Петербург
- **Ким Евгений Владимирович**  
Учебно-симуляционный центр «Синтомед», Москва
- **Перепелица Светлана Александровна**  
Балтийский федеральный университет им. И. Канта, Калининград

(в алфавитном порядке)

## Серьезные игры (serious games)

«Серьезные игры» — игры, основная цель которых лежит вне плоскости игры, развлечений. Они применяются для образования, использования в здравоохранении и т.п. Имеют четкую структуру и цели, а также принципы разработки

# Серьезные игры в здравоохранении

Серьезные игры (Serious games) уже давно и успешно применяются в практическом здравоохранении.

- Неврологическая реабилитация (инсульты, травмы)
- Обучение пациентов (диабет, сексология)
- Отвлечение как обезболивание (“Peppa-Pig-Narcosis”)



# Игровые технологии в медобразовании

В медицинском образовании и игры и игровые технологии также нашли широкое применение: Обучающие игры, квесты, «запертые комнаты» (escape rooms), соревнования, встроенные в обучение — все это существенно повышает эмоциональность происходящего, влияя на конечный результат обучения — эффективность усвоения материала и на позитивное восприятие процесса в целом.

# Геймификация

Геймификация (от англ. *game* – «игра») – внедрение игровых элементов в учебный процесс



# Игровое обучение



Игровое обучение (game-based learning) – это учебный процесс, полностью построенный на играх.

## Игровые элементы

- наличие правил
- соревнования
- награды
- интерактивное участие
- прогресс и обратная связь

Эти элементы могут сделать процесс обучения более приятным и мотивирующим для студентов.

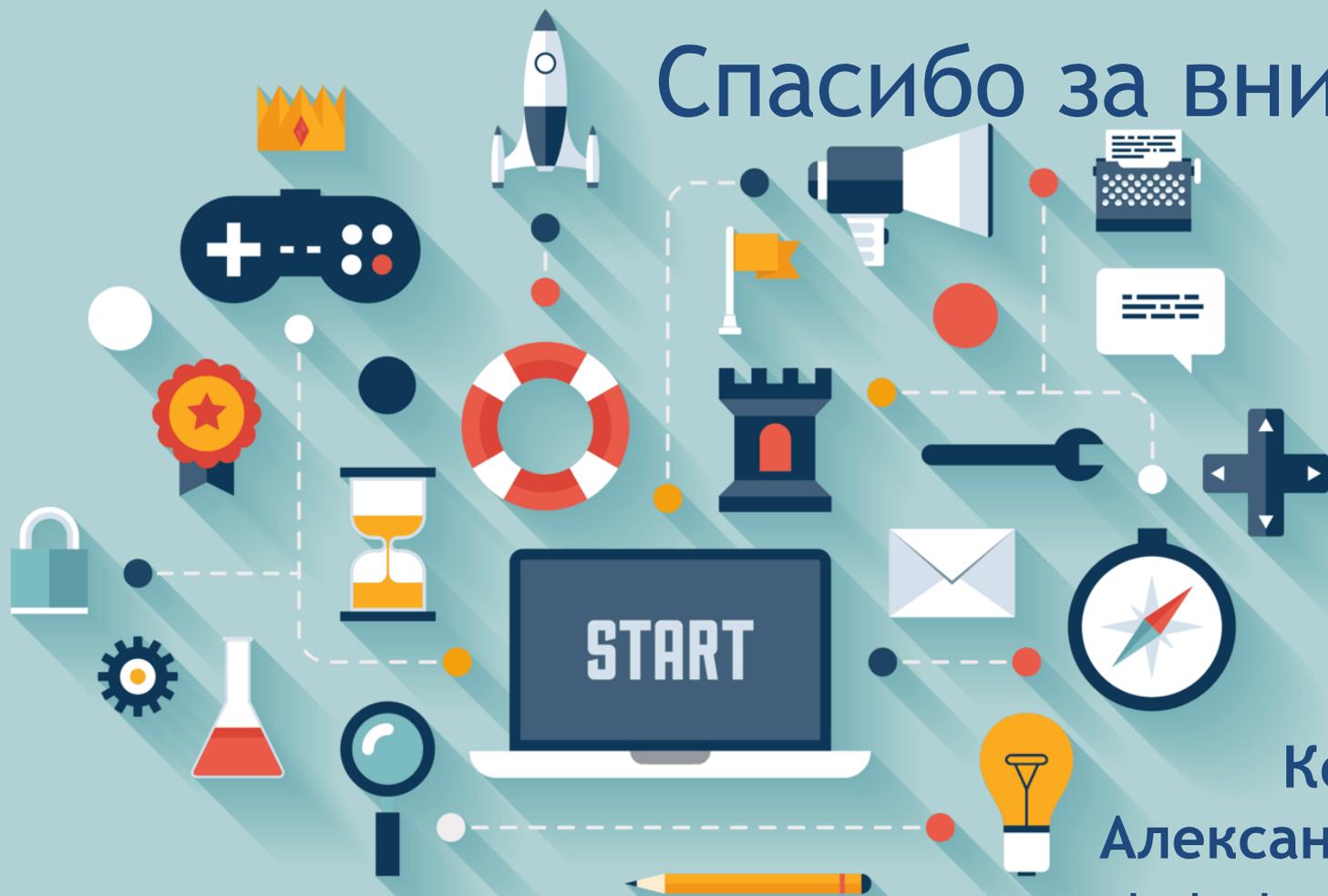
## Предлагаем обсудить

- Какие игры и как широко применяются у вас в вузе?
- Как интегрировать серьезные игры в учебный процесс?
- Каким требованиям они должны отвечать?

# Регламент

1. Вводный доклад модератора – 5 минут
2. Короткие доклады экспертов – по 5 минут
3. Промежуточный итог обсуждения (модератор)
4. Основная часть дискуссии, эксперты (30 минут)
5. Выступления из зала (строго не более 1 минуты)
6. Второй раунд дискуссии, комментарии экспертов
7. Завершение секции, подведение итогов (модератор)

# Спасибо за внимание!



Колыш  
Александр Львович  
[kolysh@rosomed.ru](mailto:kolysh@rosomed.ru)