



ИГРА И МЕДИЦИНА: СОГЛАСОВАННОСТЬ ИЛИ ВЗАИМОИСКЛЮЧЕНИЕ?

Докладчик: Духовный Юрий Сергеевич,
ассистент Аккредитационно-симуляционного
центра

ФГБУ «Национальный медицинский
исследовательский центр им. В. А. Алмазова»
Минздрава России, г. Санкт-Петербург

Институт медицинского образования

E-mail: dukhovnyy_yus@almazovcentre.ru



Игры по своей природе требуют активного участия обучающихся. Во многих случаях процесс обучения улучшается, когда участники процесса активно вовлечены в процесс и получают **удовольствие**.

Фонтейн и Хунхаут описывают **удовольствие\веселье (fun)** как эволюционную стратегию вознаграждения за определенное поведение, например, за использование навыков и информации для повышения шансов на выживание.





Удовольствие\веселье в учебной игре исходит из трёх источников:

Приз
Оценка
Выгода



Достижение

Балл
Статус
Прогресс

Новое знание
Принцип поведения
Озарение, осознание



Открытие

Решение загадки
Понимание возможностей
Новый взгляд

Чувство локтя
Общность
Понимание общей силы



Связь

Делиться переживаниями
Находить сторонников
Отражение своих мыслей

Практический подход к получению максимального удовольствия от игрофикации –
обратиться к каждому из этих трех источников.



КАК ЗАСТАВИТЬ ИГРОФИКАЦИЮ РАБОТАТЬ?

1. Сделайте обучение **увлекательным**
2. Улучшить **мотивацию**
3. Использование системы **вознаграждений**
4. Используйте подходящие **нарративы**
5. Используйте обучение **на опыте**
6. Используйте **обратную связь**
7. Обеспечьте **устойчивость**
8. Используйте **технологии**
9. Обучение требует **повторения**
10. Используйте **соревнование**
11. Важность **сотрудничества**
12. Обеспечьте **разнообразие**





Духовный Ю.С., 2023

«Помогают запоминать»



«Вовлекают в обучение»

«Игры в медицине – полезны»

«Надо просто учить»

«Снимают барьеры»

«Всё играете? А учиться когда?»

«Студентам нравится»



«Медицина – не место для игр»

«Давайте уже по-взрослому»

«На это нет времени»