

ОПЫТ ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ ПО АНАТОМИИ СРЕДИ СТУДЕНТОВ-МЕДИКОВ

Морозова Е.Н., Морозов В.Н., Тверской А.В.

*Белгородский государственный национальный исследовательский университет,
Белгород, Россия*

Игровые методы в структуре образовательного процесса являются одним из важных инструментов, необходимых для всестороннего развития личности студента, его самореализации, организации его досуга и эффективной работе в группе. В настоящей работе обобщен опыт проведения интеллектуальной игры по анатомии среди студентов-медиков на кафедре анатомии и гистологии человека Медицинского института Белгородского государственного университета. В интеллектуальной игре участвовало 2 команды по 6 человек в каждой. В каждой команде студентами-участниками был назначен капитан, а также выбран ведущий игры из числа общественно активных студентов. В процессе интеллектуальной игры ведущий зачитывал вопрос, а команды участники имели 1 минуту для подготовки к ответу или право досрочно дать ответ. Правильность ответа на вопросы определялось мнением жюри из профессорско-преподавательского состава кафедры. Максимально за один правильный ответ команде присваивали 1 балл. Для победы в интеллектуальной игре команде необходимо было набрать 15 баллов и опередить другую команду. После выступления и оглашения результатов участники команд детально проанализировали свое выступление, нашли свои слабые и сильные стороны и получили стимул для своего дальнейшего совершенствования, а студенты из числа слушателей проявили большую заинтересованность в плане участия в подобной игре в будущем.

Ключевые слова: образовательный процесс, интеллектуальная игра, анатомия, студент.

EXPERIENCE IN CONDUCTING AN INTELLECTUAL GAME IN ANATOMY AMONG MEDICAL STUDENTS

Morozova E.N., Morozov V.N., Tverskoi A.V.

Belgorod State National Research University, Belgorod, Russia

Game methods in the structure of the educational process are one of the important tools necessary for the comprehensive development of the student's personality, his self-realization, the organization of his leisure time and effective work in a group. This work summarizes the experience of conducting an intellectual game in anatomy among medical students at the Department of Human Anatomy and Histology of the Medical Institute of Belgorod State University. The intellectual game involved 2 teams of 6 people each. In each team, a captain was appointed by the participating students, and a game leader was chosen from among socially active students. In the process of the intellectual game, the game leader read out the question, and the teams participants had 1 minute to prepare for the answer or the right to give an answer ahead of schedule. The correctness of the answer to the questions was determined by the opinion of the jury from the teaching staff of the department. For a maximum of one correct answer, the team was assigned 1 point. To win the intellectual game, the team needed to score 15 points and get ahead of the other team. After the announcement of the results, the team members analyzed their performance in detail, found their strengths and weaknesses and received an incentive for their further improvement, and students from among the listeners showed great interest in participating in such a game in the future.

Key words: educational process, intellectual game, anatomy, student.

В настоящее время, система здравоохранения испытывает необходимость в значительном количестве выпускников медицинских ВУЗов, которые способны не стандартно мыслить, быстро принимать правильные решения с последующими адекватными действиями в отношении пациентов [2]. Поэтому на этапе обучения в ВУЗе одной из задач преподавателей является необходимость выработки этих навыков среди студентов-медиков. Одним из способов достижения этой цели является использование в учебном процессе игровых методов, которые создают необходимые условия для всестороннего развития личности студента, его самореализации, организации его досуга и эффективной работе в группе [1].

Целью настоящей работы является обобщение опыта проведения интеллектуальной игры по анатомии среди студентов-медиков на кафедре анатомии и гистологии человека Медицинского института Белгородского государственного университета.

Данное мероприятие было проведено согласно плану социально-воспитательной работы среди студентов в 2020-2021 учебном году. Местом проведения интеллектуальной игры была лекционная аудитория кафедры анатомии и гистологии человека Медицинского института НИУ «БелГУ». Для участия в интеллектуальной игре были созданы 2 команды по 6 участников в каждой (с учетом пожеланий обучающихся). Критерием отбора участников для формирования команд было наличие у студентов среднего балла текущей успеваемости по анатомии за прошедшие семестры не менее 4,0. В каждую команду входило одинаковое количество студентов и студенток. Участники каждой команды самостоятельно выбирали название своей команды и капитана. Критериями выбора капитана были авторитет студента среди однокурсников, красноречие, опыт предыдущих выступлений в подобных мероприятиях. В качестве ведущего интеллектуальной игры был выбран студент, соответствующий вышеизложенным критериям. Также, для технического обеспечения мероприятия были привлечены обучающиеся, которые оказывали помощь в подсчете баллов, следили за общим порядком в лекционной аудитории, обеспечивали показ презентации с вопросами на компьютере. Вопросы для интеллектуальной игры были составлены штатными преподавателями кафедры анатомии и гистологии человека. Также, практикующие врачи, работающие на кафедре как внешние совместители, оказали помощь в обеспечении мероприятия наглядными материалами – рентгенограммами, томограммами, УЗИ-снимками и т.д. Вопросы были составлены разной степени сложности, с иллюстративным материалом и без такового, а также в форме ситуационных практико-ориентированных задач. В качестве жюри было предложено выбрать 2 штатных преподавателя кафедры – к.мед.н., доцентов и заведующего кафедрой, которые принимали решения о правильности или неправильности ответа командой на вопрос путем поднятия зеленого и красного флажков соответственно. Во время проведения мероприятия в лекционную аудиторию на кафедре анатомии и гистологии человека были приглашены все желающие из числа студентов и преподавателей кафедры.

В начале данного мероприятия выступил заведующий кафедрой анатомии и гистологии человека, который рассказал о первом подобном опыте проведения данной интеллектуальной игры, а также о том, что в предыдущие годы кафедра являлась площадкой для проведения всероссийских олимпиад по анатомии среди студентов.

Далее слово было передано ведущему мероприятия, который рассказал участникам и присутствующим на мероприятии правила проведения интеллектуальной игры.

Так, во время игры ведущий дважды медленно четко зачитывает вопрос, который также дублируется на большом белом экране и мониторах в лекционной аудитории для всестороннего обзора. После чего на экране начинается отчет 1 минуты времени, которую команды используют для обсуждения и ответа. После истечения 45 секунд компьютером издается звуковой сигнал, свидетельствующий о том, что осталось 15 секунд до окончания времени на ответ. Если команда подает сигнал о том, что желает ответить раньше положенного времени, то ей дается такая возможность. Правильность ответа подтверждается голосованием жюри путем поднятия зеленого или красного флажков. Если 2 из 3-х жюри показывают зеленые флажки, то команде засчитывается 1 очко. В случае неправильного ответа на вопрос одной командой, другой команде предоставляется новая 1 минута для обсуждения и последующего ответа. В случае отсутствия ответа или его неправильности, то ни одна из команд не получает ни одного очка и переходит к следующему вопросу.

Для победы команде нужно было набрать 15 очков и опередить другую команду. В середине мероприятия командам было дано время для отдыха, в течение которого студент из числа слушателей мероприятия исполнил музыкальную композицию. Финальным результатом интеллектуальной игры явилось значительное преобладание результата одной команды над другой – 15/7. При последующем анализе результатов игры было установлено, что, несмотря на то, что изначально уровень подготовки у всех студентов-участников был примерно одинаковым, одна команда превзошла другую за счет наличия в ней студентов, умеющих быстро воспринимать и анализировать заданный вопрос, а также из-за коллективной работы команды при поиске ответа и грамотного назначения капитаном лиц, отвечающих на вопрос. Команда-победитель по итогам интеллектуальной игры получила стимулирование от кафедры в виде творческого рейтинга (дополнительных баллов) за прошедшие семестры обучения. Вопросы, на которые не смогли ответить участники 2-х команд во время мероприятия, были заданы студентам-слушателям, находящимся в лекционной аудитории. Те студенты, которые успешно ответили на вопросы, были поощрены в виде творческого рейтинга за семестр, в который входит тематика заданного вопроса.

Заключение. В целом, проведенное мероприятие вызвало большой интерес, как среди студентов, так и преподавателей. Студенты-участники команд детально проанализировали свое выступление после игры, нашли свои слабые и сильные стороны и получили стимул для своего дальнейшего совершенствования. Также, студенты-слушатели проявили большую заинтересованность в плане повторения подобного формата интеллектуальной игры, так как это способствует углублению знаний по дисциплине, развитие опыта командной игры, умения быстро мыслить и принимать решение, развитие лидерских качеств в роли капитана.

Список литературы

1. Блонский Л.В. Интеллектуальная игра как фактор формирования гармонично развитой личности студента вуза: на примере чемпионатов по «Что? Где? Когда?» // Общество: социология, психология, педагогика. 2021. 5. С. 141-144. <https://doi.org/10.24158/spp.2021.5.24>
2. Решетников А.В., Присяжная Н.В., Павлов С.В., Морозов А.П., Петров М.А., Кутакова Ю.Ю., Морозов П.Н., Лакунин К.Ю. Молодой медицинский специалист на рынке труда: ожидания работодателей // Социология медицины. 2017. 16 (1). С. 32-44. DOI 10.18821/1728-2810-2017-16-1-32-44