ID: 2023-01-231-T-19816 Тезис

Михайличенко П.Ю.

Мнение обучающихся о применении метода геймификации в образовательном процессе

ФГБОУ ВО Саратовский ГМУ им. В.И. Разумовского Минздрава России, кафедра экономики и управления здравоохранением и фармацией

Научный руководитель: к.м.н. Чунакова В.В.

Актуальность. Применение современных методов организации образовательного процесса является необходимым условием развития высшего образования. Метод геймификации представляет собой использование игровых элементов в традиционной форме организации практических занятий, способствующий повышению заинтересованности и вовлеченности студентов в учебный процесс.

Цель исследования: изучение мнения студентов о применении метода геймификации в образовательном процессе.

Материал и методы. Проведено анкетирование студентов ФГБОУ ВПО Саратовский ГМУ им. В.И. Разумовского Минздрава России, присутствующих на практическом занятии, организованном с применением метода геймификации. Всего опрошено 36 респондентов, из которых 52,8% респондентов – студенты 1 курса фармацевтического факультета и 47,2% респондентов – студенты 4 курс факультета ВШСО. Среди опрошенных 91,7% респондентов – женщины, 8,3% респондентов - мужчины. Средний возраст опрошенных 20,1±0,425 лет. Большая доля опрошенных (69,4%) обучается на бюджетной основе, на коммерческой основе - 30,6% респондентов.

Результаты. Специфика обучения в медицинском вузе не предусматривает глубокого изучения особенностей финансово-хозяйственной деятельности. В рамках изучения дисциплин экономического профиля, для обучения грамотному и ответственному поведению на финансовом рынке, в учебном процессе используется метод геймификации, а именно тренинг-игры.

В целом респонденты удовлетворены участием в проведении практического занятия в форме игры. В среднем удовлетворенность от участия в по 5-балльной шкале респонденты оценили на 3,7±0,167 балла. Большая часть опрошенных (75,0%) считают, что организация практического занятия в форме игры является целесообразным. 52,7% респондентов отмечают, что применение метода геймификации направленно на формирование соответствующих навыков.

По мнению респондентов основными достоинствами применения метода геймификации является то, что метод позволяет организовать взаимодействие между студентами, студентами и преподавателями (72,2%) и повышает интерес к учебной дисциплине (63,9%). При этом, основным недостатком метода геймификации является ограниченность во времени проведения занятия в форме игры (55,6%).

Выводы. Таким образом, можно утверждать, что применения игровых форм в учебном процессе достаточно эффективно, однако необходимо учитывать специфику преподаваемой дисциплины, ее содержание и уместность применения игровых элементов.

Ключевые слова: игра, геймификация, обучающиеся, образовательный процесс

© Бюллетень медицинских Интернет-конференций, 2023