

## РОЛЬ «АНАТОМИЧЕСКИХ ИГР» В ПОВЫШЕНИИ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ

*Лазутина Г.С., Овчинникова Н.В., Линник Т.А., Бахарев И.В.*  
ФГБОУ ВО «Рязанский государственный медицинский университет  
им. академика И.П. Павлова»  
г. Рязань, Россия

*Мотивация студентов является одним из главных компонентов оценки эффективности процесса изучения предмета. Стимулирование мотивации приводит к достижению успехов на пути к выбранной профессии. В статье описан один из способов такой мотивации - «Анатомические Игры». Описаны правила их проведения и критерии оценки и награды победителям игр. Основой соревновательного процесса Игр явилась телепередача «Своя игра».*

*Ключевые слова:* учебная мотивация, анатомические игры, мыслительная деятельность, работа в команде.

## THE ROLE OF "ANATOMICAL GAMES" IN INCREASING STUDENTS' LEARNING MOTIVATION.

*Lazutina G.S., Ovchinnikova N.V., Linnik T.A., Bakharev I.V.*  
Ryazan State Medical University  
Ryazan, Russia

*Motivation of students is one of the main components of evaluating the effectiveness of the process of studying a subject. Stimulating motivation leads to success on the way to the chosen profession. The article describes one of the ways of such motivation - "Anatomical Games". The rules of their conduct and evaluation criteria and awards to the winners of the games are described. The basis of the competitive process of the Games was the TV show "Own Game".*

*Keywords:* educational motivation, anatomical games, mental activity, teamwork.

**Введение.** Проблема повышения учебной мотивации студентов различных вузов и медицинских, в частности, часто освещается в работах отечественных и зарубежных авторов. Это говорит о высокой актуальности и значимости данного вопроса. Мотивация студентов является одним из главных компонентов оценки эффективности процесса изучения предмета. Стимулирование мотивации приводит к достижению успехов на пути к выбранной профессии [1.2].

Всем известно, что анатомия является базовой дисциплиной в медицинских вузах. Без знания этого предмета невозможно освоить никакие клинические дисциплины. Наша наука в формировании врача занимает особое место: без хороших знаний о строении тела врач не может считаться

квалифицированным специалистом. Академик В.Н. Тонков писал: «анатомия вполне может обойтись без хирургии, хирургия не может обойтись без анатомии» [3]. К сожалению, распространено мнение, что анатомия является статичной наукой и ничего нового в ней быть не может: все известно о строении тела и человек не изменяется. То есть анатомия — своеобразный букварь медика, который следует просто вы зубрить. Мы, преподаватели вуза, должны играть особую роль «творческого начала» в обучении нынешнего поколения студентов. От того, насколько грамотен и профессионален преподаватель зависит качество подготовки обучающихся к будущей профессиональной деятельности. Важнейшей задачей современного преподавателя становится необходимость использовать в учебном процессе такие приемы и методы обучения, которые позволяют повысить и удержать на высоком уровне интерес студентов к учебе, так как от этого полностью зависит эффективность процесса познания [4]. Нынешнее поколение студентов очень трудно вовлечь в учебный процесс, они люди нового мышления. Просыпаясь утром, на них обрушивается непрерывный поток информации. Социальные сети, теленовости, надписи-наклейки на упаковках продуктов, бытовой химии, звуковая и видеoinформация из телевизора, интернета или плеера. На улице человека подстерегает масса рекламы во всех мыслимых и немыслимых местах и т.д. Человеческий мозг адаптируется не сразу, а со временем, и не в силах обработать такое количество данных. Это приводит к тому, что нынешнему поколению людей (новому поколению школьников и студентов) достаточно трудно сконцентрироваться на одной мысли и удерживать ее в поле своего внимания продолжительное время, у них есть определенные особенности мышления. Это так называемое «клиповое мышление».

**Цель:** в нашей статье мы хотим поделиться опытом проведения «Анатомических игр» и показать, как эти игры стимулируют студентов к освоению анатомии человека.

**Материалы и методы.** В конце весеннего семестра, перед зачетом кафедры анатомии Рязанского медицинского университета ежегодно проводит «Анатомические игры», исключением были годы с пандемией ковида. Как правило, в играх принимают участие студенты 1-го курса лечебного и педиатрического факультетов, имеющие средний балл за зачет 4,0 и выше, и не имеющие задолженностей за текущие и рубежные контроли 2-го семестра. Игры обычно проводятся в два этапа. Отборочный тур проводится на интернет-платформе РязГМУ онлайн в виде тестовых заданий в Moodle. Тестовые задания, по вопросам анатомии, пройденным за первый и второй семестры были размещены во вкладке кафедры на соответствующих факультетах. Участники, правильно выполнившие 51% и более заданий, допускались до участия в основной игре. По рейтингу баллов набралось 60

человек. Они-то и приняли участие во втором, очном этапе. Данные 60 студентов, путем жеребьевки были нами разделены на 6 команд по 10 человек в каждой. В дальнейшем в трех отдельных аудиториях кафедры анатомии было размещено по две команды, где и состоялась основная битва, в формате «Своя игра». Студенты, зная об этих условиях стараются при сдачах рубежных контролей, т.к. победа в Играх является высокой наградой для получения автомата по зачету.

#### **Результаты и их обсуждение.**

Основными задачами игр являются:

- повышение интереса учащихся к углубленному изучению морфологических дисциплин;
- всестороннее развитие интересов, способностей студентов, расширение профессионального кругозора;
- развитие у студентов логического мышления;
- отработка у студентов анатомических навыков и умений;
- повышение уровня учебной мотивации;
- проявление интереса к научной работе.

Рассмотрим структуру «Своей игры». Для проведения данной игры мы выделили следующие темы:

1. Остеология, артрология
2. Миология
3. Спланхнология
4. Сердечно-сосудистая система
5. Ученые.

По каждой теме составлены вопросы или ситуационные задачи разной сложности (от 100 до 500 баллов), которые далее предлагаются команде студентов, и они выбирают вопрос по сложности исходя из баллов и таким образом накапливает баллы. Например, остеология, артрология 200 – «Благодаря повышенной эластичности какой связки балерины делают шпагат в воздухе?» Или, сердечно-сосудистая система 200 – «При проведении операции по удалению небных миндалин есть возможность повредить данную структуру. Исход операции может быть вплоть до летального. Объясните какую структуру можно повредить и от чего наступит смерть.» Или, Ученые 100 – «Именно это использовал известный хирург Пирогов, когда еще не придумали вату?» На обдумывание ответа обеим командам дается одна минута. Команда, ответившая правильно, зарабатывает баллы, если ответа на вопрос нет, команда зарабатывает минус данный балл. Жюри обсуждает результаты и определяет команду-победителя «Анатомических игр» на основе разработанных критериев, организует и проводит их награждение. Победителями «Анатомических игр» являются студенты одной команды, набравшие наибольшее количество баллов. Победители Игр автоматически

получают отличную оценку на зачете по анатомии человека во втором семестре. Игры проходят с огромным здоровым азартом. Иногда студенты уходят в глубокий минус, а потом, дав правильный ответ на вопрос высокой ценности, побеждают в Игре. Участие в таких играх приучает студентов к самостоятельному поиску, расширяет их кругозор, формирует у них собственное мнение, опирающееся на определенные факты, учит их работе в команде, умению слышать друг друга, а также анализировать полученную информацию с последующим принятием правильного решения в предложенной ситуационной задаче. Хотя «Анатомические игры» проводятся нами в конце семестра, студенты знают об этом в его начале. Весенний семестр на лечебном и педиатрическом факультетах заканчивается зачетом с оценкой, которая влияет на получение стипендии. Стремление к получению хороших и отличных оценок, заставляет студентов большее время проводить за учебниками, вникать в проблемы изучаемого материала.

**Заключение.** «Своя игра», по нашему мнению, является одним из активных методов обучения такого сложного предмета, как анатомия. Это играет значимую роль в формировании общекультурных и профессиональных компетенций будущих медицинских специалистов. При использовании игровых технологий наилучшие результаты обучения показывают студенты, которые хотят не просто достичь высоких показателей в учебе, а те, которые непосредственно увлечены нашей дисциплиной. Применяя активные методы обучения, мы стараемся разнообразить мыслительную и практическую деятельности обучающихся, вовлекая студентов в проектирование образовательного процесса, помогая развитию мотивации [5].

### **Литература**

1. Бадмаева, Н. Ц. Влияние мотивационного фактора на развитие умственных способностей / Н. Ц. Бадмаева. УланУдэ, 2004. С. 151-154.
2. Соловьева, М. А. Учебная мотивация у студентов медицинского вуза / М. А. Соловьева, А. В. Абрамов, О. Н. Голоденко. Журнал психиатрии и медицинской психологии. 2017. № 1 (37).
3. Тонков, В. Н. Избранные труды / В. Н. Тонков. Ленинград : Медгиз, 1959.
4. Павлов, А. В. Место дисциплины «Анатомия человека» в медицинском образовании XXI века / А. В. Павлов. Гены & Клетки. 2018. Т. XIII. № 2. С. 89-91.
5. Изменение учебной и профессиональной мотивации студентов вуза в процессе профессионального обучения / И. М. Кусраева. Вестник Бурятского государственного университета, 2009. № 5. С. 193-198.