
ПАСПОРТ ИССЛЕДОВАНИЯ



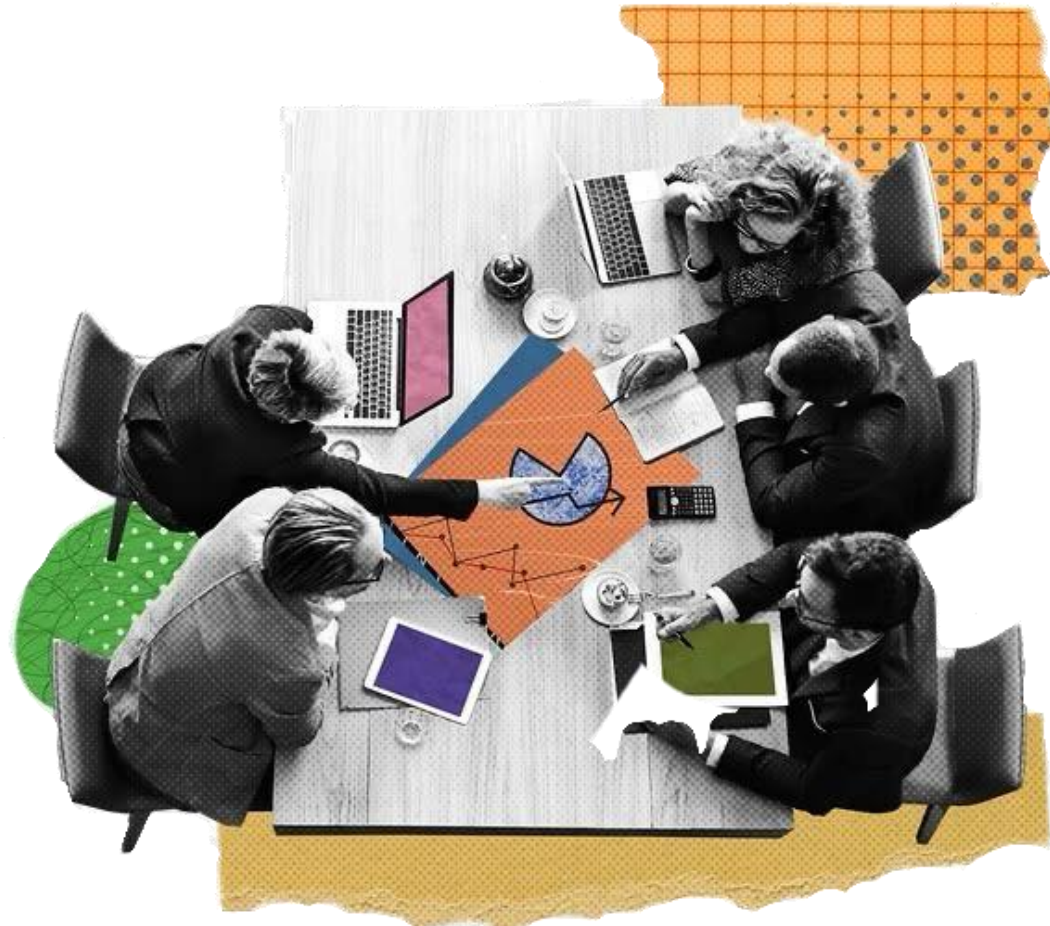
1. НАЗВАНИЕ:

Эффективность настольной игры-пособия «Онтогенез» в повышении мотивации и успеваемости по возрастной анатомии и физиологии среди студентов вуза

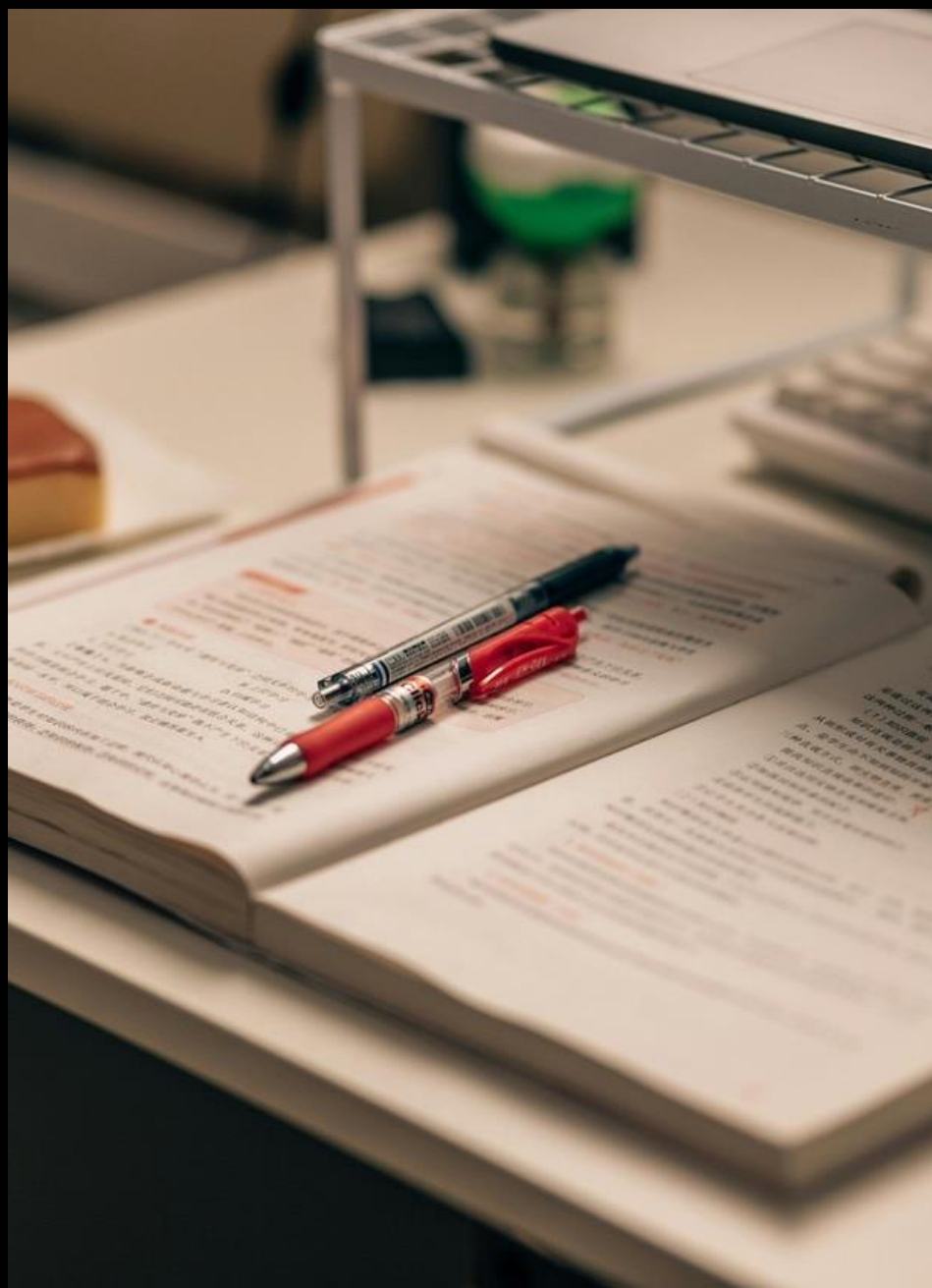
2. ФИО АВТОРА:

Новосёлова Алёна Игоревна

КОЛЛЕКТИВ



1. **ФИО:**
Крайних Софья Александровна
2. **ОПЫТ В ПРОВЕДЕНИИ НАУЧНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ В ИНСТИТУТЕ/УНИВЕРСИТЕТЕ:**
Настольная игра-пособие по возрастной анатомии и физиологии «Онтогенез», исследование влияния VR на равновесие, интеллектуальная игра BGS
3. **ФУНКЦИИ В РАМКАХ ПРОВЕДЕНИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ:**
Один из разработчиков и дизайнер настольной игры-пособия по возрастной анатомии и физиологии «Онтогенез», разработчик и организатор интеллектуальной игры BGS, помощник в организации исследования влияния VR на равновесие
4. **ДОЛЖНОСТЬ/СТАТУС:**
Студентка магистратуры, член СНО ИЕСТ



ОБ ИССЛЕДОВАНИИ

Краткая информация об исследовании:

Апробирована настольная игра-пособие по возрастной анатомии и физиологии «Онтогенез» на практических занятиях среди 70 студентов ИЕСТ МГПУ. Обучающиеся отвечали на игровые задания (вопросы, ребусы, загадывание слов/словосочетаний без использования однокоренных), описывающих возрастные изменения в человеческом организме. Студенты разделились на группы, за верные ответы команды получали баллы. По завершении занятия учащиеся проходили опрос о вовлечённости в игровой процесс и степени усвоения материала дисциплины.

Научная новизна, актуальность исследования:

Научная новизна состоит в создании уникальной настольной игры-пособия для изучения возрастной анатомии и физиологии. Игра объединяет визуализацию и практические задания, превращая обучение в увлекательное занятие, способствующее глубокому пониманию сложного материала. Актуальность исследования обоснована снижением эффективности традиционных методов преподавания, недостаточной мотивацией учащихся и трудностью восприятия знаний в области анатомии и физиологии.

ЦЕЛЬ

Оценить эффективность и педагогический потенциал настольной игры-пособия «Онтогенез» как средства повышения учебной мотивации и качества усвоения сложного терминологического материала по курсу «Возрастная анатомия и физиология» у студентов вуза.

ЗАДАЧИ

1. Оценить степень влияния игрового формата на познавательную активность и эмоциональную вовлеченность студентов во время занятия;
2. Проанализировать эффективность группового соревновательного взаимодействия для стимулирования учебного интереса и коллективного решения задач;
3. Обобщить субъективную оценку обучающихся относительно влияния игрового занятия на понимание и запоминание учебного материала;
4. Выявить организационно-методические условия для успешного внедрения подобных игровых инструментов в образовательный процесс.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Подавляющее большинство респондентов (97,3%) позитивно восприняли игровой формат, что свидетельствует о его высокой привлекательности для целевой аудитории. Ключевыми мотивирующими факторами выступили командное взаимодействие (56,8%) и познавательная ценность (32,4%). Более 81% студентов отметили, что игровая деятельность способствовала лучшему усвоению теоретического материала, 83,3% оценили баланс сложности игровых заданий как оптимальный, что обеспечило устойчивую вовлеченность в процесс. В обратной связи зафиксировано формирование позитивного эмоционального фона, снижение стресса при оценивании, рост интереса к предмету и развитие навыков командной коммуникации.

ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ

Планируется разработка адаптированного методического комплекса для внедрения настольной игры-пособия «Онтогенез» в учебные планы на различных уровнях образования (профильные школы, СПО, вузы) по медико-биологическим дисциплинам. Это позволит тиражировать эффективный педагогический инструмент, расширяя арсенал современных образовательных технологий.

СТАТЬЯ, ТЕЗИСЫ

Статья рекомендована к публикации (Шаг в науку 2025г.)

РАСХОДЫ

1. Расходы на работу дизайнера – 10000 руб.
2. Расходы на корректировку и адаптацию информации для учащихся школ и СПО – 10000 руб.

