

Мир науки. Социология, филология, культурология <https://sfk-mn.ru>  
World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies

2025, Том 16, № 1 / 2025, Vol. 16, Iss. 1 <https://sfk-mn.ru/issue-1-2025.html>

URL статьи: <https://sfk-mn.ru/PDF/27SCSK125.pdf>

DOI: 10.15862/27SCSK125 (<https://doi.org/10.15862/27SCSK125>)

5.4.4. Социальная структура, социальные институты и процессы (социологические науки)

**Ссылка для цитирования этой статьи:**

Сериков, В. С. Деловая игра как метод активного обучения студентов / В. С. Сериков, В. А. Журбенко, А. Е. Карлаш // Мир науки. Социология, филология, культурология. — 2025. — Т. 16. — № 1. — URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/27SCSK125.pdf> DOI: 10.15862/27SCSK125

**For citation:**

Serikov V.S., Zhurbenko V.A., Karlash A.E. Business play as a method of active student learning. *World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies*. 2025;16(1): 27SCSK125. Available at: <https://sfk-mn.ru/PDF/27SCSK125.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.) DOI: 10.15862/27SCSK125

УДК 316

**Сериков Вадим Сергеевич**

ФГБОУ ВО «Курский государственный медицинский университет»  
Министерства здравоохранения Российской Федерации, Курск, Россия  
Доцент кафедры «Стоматологии детского возраста и ортодонтии»  
Кандидат медицинских наук  
E-mail: vadya-stom@yandex.ru

**Журбенко Вероника Александровна**

ФГБОУ ВО «Курский государственный медицинский университет»  
Министерства здравоохранения Российской Федерации, Курск, Россия  
Ассистент кафедры «Стоматологии детского возраста и ортодонтии»  
E-mail: prepermed@mail.ru

**Карлаш Анастасия Евгеньевна**

ФГБОУ ВО «Курский государственный медицинский университет»  
Министерства здравоохранения Российской Федерации, Курск, Россия  
Заведующий кафедрой «Стоматологии детского возраста и ортодонтии»  
Кандидат медицинских наук, доцент  
E-mail: karlash2004@mail.ru

## Деловая игра как метод активного обучения студентов

**Аннотация.** К будущим выпускникам высшей школы современные реалии предъявляют высокие требования. В связи с этим наиболее актуальным вопросом образовательной деятельности медицинского вуза является качество обучения будущих медицинских работников. Умение решать разнообразные профессиональные задачи — основа деятельности любого врача. Способность к решению этих задач формируется на протяжении всего периода обучения в медицинском вузе, что достигается различными методами обучения. Методы обучения — способ взаимодействия между преподавателем и студентами, в результате которого происходит передача и усвоение знаний, умений и навыков, предусмотренных содержанием обучения. Методы активного обучения способствуют развитию мотивации и коммуникативных навыков обучающихся, а также лучшему усвоению материала. В настоящее время наблюдается тенденция к использованию игровых технологий в процессе обучения студентов, так как это приводит к достижению следующих важнейших образовательных целей: (а) повышению мотивации; (б) активизации полученных ранее знаний; (в) развитию анализа,

критического мышления; (г) принятию решения; (д) коммуникации; (е) саморазвитию или развитию, благодаря другим участникам игры. Применение деловых игр в процессе обучения способствует развитию профессиональных компетенций обучающихся, формирует умение аргументировано защищать свою точку зрения, анализировать и интерпретировать получаемую информацию, работать в группе. Деловая игра также способствует привитию определенных социальных навыков и воспитанию правильной самооценки. В статье рассматривается использование деловой игры как метода активного обучения студентов, приведены данные анкетирования студентов об отношении обучающихся к использованию в учебном процессе деловой игры.

**Ключевые слова:** деловая игра; активные методы обучения; образовательный процесс

В современном мире социум предъявляет все более высокие требования к выпускникам высших медицинских учебных заведений: ценятся не только полученные знания, но и способность активно использовать эти знания в постоянно меняющихся социально-экономических условиях, умение приспосабливаться к различным жизненным ситуациям [1].

Как известно, в основе ФГОС высшего образования лежит компетентностно-ориентированный подход обучения. В этой связи для обеспечения качества обучения студентов в медицинских вузах постоянно совершенствуется образовательный процесс [2].

Как известно, метод обучения в медицинском вузе — это способ совместного сотрудничества педагога и студента, направленный на реализацию целей и ценностей, предопределяющих становление личности будущего врача и овладение им основами профессиональной деятельности.

В настоящее время процесс обучения студентов-медиков построен различными способами. Так, на сегодняшний день в медицинском образовании прослеживается плавная тенденция перехода от традиционной системы преподавания к более ориентированным на студентов способам, при которых они являются инициативными участниками. То есть пристальное внимание уделяется таким формам работы, при которых непосредственное и ведущее участие в образовательном процессе отводится студенту, при этом представление знаний происходит различными вариантами моделей обучения и их сочетания.

Ключевым элементом в контексте медицинского образования является интеграция теоретических знаний с практическими умениями, что достигается применением различных методов обучения студентов.

В соответствии с уровнем познавательной активности обучающихся в учебном процессе различают пассивное и активное обучение.

При пассивном обучении студент является объектом учебной деятельности и должен усвоить материал, который передается ему преподавателем или другим источником знаний. Чаще всего это происходит через лекции-монологи, демонстрации и чтение литературы. Обычно студенты не сотрудничают друг с другом и не выполняют проблемных или поисковых заданий.

Для повышения эффективности и качества образовательного процесса в медицинских вузах широко применяют активные формы и методы обучения, направленные на усвоение знаний, формирование умений и навыков студентов.

Активные методы обучения — это способ обучения, при котором студент активно участвует в познавательном процессе, проявляет инициативу при выполнении творческих, поисковых, проблемных заданий.

Активные методы обучения, в соответствии с классификацией А.М. Смолкина, подразделяются на имитационные и неимитационные.

Неимитационные методы — это проблемная лекция, лекция вдвоем, лекция с заранее запланированными ошибками, лекция пресс-конференция; эвристическая беседа; поисковая лабораторная работа студента; учебная дискуссия; самостоятельная работа с литературой, семинары.

К имитационным (игровым) методам он относит деловые игры, педагогические ситуации и задачи, ситуации инсценирования различной деятельности.

Одним из методов получения теоретических знаний и формирования необходимых практических навыков является деловая игра.

Основоположником деловых игр в медицине стал первый заведующий кафедрой педагогики и оптимизации высшего медицинского образования НГМИ профессор Леонид Борисович Наумов. Затем игра как метод обучения и воспитания рассматривалась в трудах классиков отечественной психологии. Были разработаны несколько сотен деловых игр.

Как известно, деловая игра относится к активным методам обучения, дающая возможность обучающимся творчески анализировать знания и применять их в ситуациях, моделирующих условия их профессиональной деятельности, кроме того, игра способствует формированию у студента как общих, так и профессиональных компетенций. Известно, компетенция определяется как способность и готовность обучающегося или выпускника применять полученные знания, умения и навыки, а также имеющиеся личностные качества в практической (профессиональной) деятельности.

Необходимо отметить, профессия врача требует от специалиста умения быстро действовать в нестандартных ситуациях, находить оптимальные профессиональные решения. Поэтому приобретенные в процессе игры практические навыки позволяют будущему специалисту избежать ошибок, которые возникают при переходе к самостоятельной трудовой деятельности [3].

Необходимо заметить, игра как вид деятельности обладает определенной схемой: (1) этап подготовки (разработка сценария, составление плана игры и характеристика ролей); (2) этап объяснения игры, ее правил, условий, постановки проблемы, а также знакомство с раздаточным материалом; (3) этап проведения игры; (4) этап рефлексии: оценка и самоанализ, выводы и рекомендации. Деловые игры повышают уровень знаний студентов, развивают у них самостоятельное мышление, помогают более глубокому освоению теории, вырабатывают навыки и умение применять полученные знания на практике.

На сегодняшний день существуют различные классификации учебных игр в соответствии с их целями, задачами, формами их проведения, степенью сложности, способами организации, количественным составом участников [4].

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

По времени проведения выделяют:

- без ограничения времени;
- с ограничением времени;
- игры, которые проходят в настоящем времени;
- игры, где время сжато.

По оценке деятельности:

- балльная или иная оценка деятельности игрока или команды;
- оценка работы студента.

По конечному результату:

- жесткие игры, где изначально заранее известен ответ (к примеру, сетевой график), а также есть жесткие правила;
- свободные, то есть открытые игры, где изначально известного ответа нет, а правила игры разрабатываются для каждой игры свои, игроки работают над решением своей задачи.

По конечной цели:

- обучающие — ориентированы на появление новых знаний и закрепление навыков игроков;
- констатирующие — это конкурсы профессионального учебного мастерства;
- поисковые — ориентированы на выявление проблем и поиск путей их решения

Среди основных целей игрового обучения студентов выделяют: (1) развитие клинического мышления в профессиональной сфере; (2) повышение мотивации к изучению дисциплины; (3) обеспечение личностного роста каждого участника игры; (4) формирование и совершенствование умений вступать в межличностную коммуникацию, устанавливать эмоциональные контакты между собой; выработка навыка работы в команде, умения прислушиваться к мнению коллег.

Учебные игры выполняют ряд важных функций, среди которых можно выделить следующие: (а) обучающую; (б) мотивационно-побудительную; (в) ориентирующую; (г) компенсаторную [4–6].

**Цель исследования:** проанализировать эффективность применения деловой игры в образовательном процессе на кафедре стоматологии детского возраста и ортодонтии.

**Материалы и методы.** Для реализации поставленной цели было проведено исследование, в котором приняли участие студенты 5 курса (86 человек) стоматологического факультета КГМУ, изучающих детскую стоматологию. Студенты 1–4 группы составили 1 группу (41 человек), а 5–8 группы — 2 группу (45 человек). Со студентами 1 группы была использована деловая игра по теме «флюороз зубов», со студентами 2 группы практические занятия проводились без включений деловых игр в образовательный процесс.

### Результаты исследования

Деловая игра предусмотрена для диагностики коммуникативных умений обучающихся. Важность ситуации, представленной в игре, обусловлена тем, что, с одной стороны, эффективность лечения больного в значительной степени определяется умением врача построить отношения доверия с пациентом. С другой стороны, низкий уровень

коммуникативных умений молодых врачей не позволяет установить психологический контакт с пациентами. При анализе игрового поведения участников игры просматривается, какие трудности испытывают врачи в понимании личности больного, в техниках общения с пациентами. Анализ результатов игры позволяет обучающимся увидеть основные ошибки своих стереотипов поведения и начать управлять развитием новых эффективных методов построения психологических контактов с пациентами, на основе которых будет создана атмосфера доверия, снизится уровень психологических барьеров со стороны больного, и, как следствие, появится комплаенс — принятие рекомендаций врача по лечению.

Игра включала 3 этапа: подготовительный, основной, заключительный.

Подготовительный этап включал определение темы, целей и задач, разработку сценария, правил, системы критериев оценок игровых действий и распределение ролей между студентами (врач, пациент, родители пациента, медицинская сестра).

В разработке деловой игры принципиальным моментом является определение целей, при постановке которых необходимо различать учебные цели игры (ее ставит перед собой преподаватель) и цели действий ее участников (студентов), которые становятся ими, исходя из игровых ролей. Ключевым моментом деловой игры является сценарий, в котором отображается общая последовательность игры, разбитой на основные этапы, операции и шаги. В заключении были подведены итоги проведения игры, дана оценка выступлениям и работе участников, а также определен уровень усвоения знаний, профессиональных умений и навыков по данной теме.

На итоговом занятии было проведено анкетирование, которое включало ряд вопросов о проведенной деловой игре.

Согласно полученным данным, на вопрос анкеты «понравилось ли участие в деловой игре» преобладал положительный ответ: 81 (94,2 %) студент ответил «да», при этом 5 (5,8 %) человек ответили «нет», причина отрицательного ответа указана не была. Также следует отметить, что большинство респондентов указало на позитивный настрой, доброжелательную, дружескую атмосферу в группе во время практического занятия с включением в него деловой игры. В ходе проведенного анкетирования студентов стоматологического факультета КГМУ об отношении обучающихся к использованию в учебном процессе деловой игры 91,7 % респондентов дали положительную оценку, отметив при этом, что лучше освоили тему, а также выразили готовность снова поучаствовать в данном виде обучения.

Одним из ключевых аспектов деловой игры является формирование и развитие умений и навыков в условиях, максимально приближенных к условиям реальной профессиональной деятельности [7; 8].

Роль игр на практических занятиях по стоматологии детской, особенно на начальном этапе изучения, огромна, так как она позволяет сделать образовательный процесс более интересным и привлекательным для каждого студента. Используя игровые технологии на занятиях, следует помнить, что игра должна соответствовать учебным, воспитательным и развивающим целям практического занятия<sup>1</sup> [9].

Известно, что чем ниже уровень подготовки специалиста, тем выше вероятность врачебной ошибки. Следовательно, практические навыки, сформированные в ходе игры, позволяют выпускнику медицинского вуза минимизировать ошибки, которые могут возникнуть при переходе к самостоятельной трудовой деятельности [10; 11]. С помощью игры

<sup>1</sup> Афанасьева, Т. П., Караваева, Е. В., Канукоева, А. Ш., Лазарев, В. С., Немова, Т. В. Методические рекомендации по разработке и реализации на основе деятельностно-компетентностного подхода образовательных программ ВПО и СПО, ориентированных на ФГОС третьего поколения. — М.: Изд. МГУ, 2007.

студент может видеть возникающие в профессиональной деятельности проблемы и находить пути их решения.

Таким образом, деловая игра играет важную роль в подготовке высококвалифицированных специалистов, формируя у студентов целостное понимание механизмов и причинно-следственных связей в развитии врачебных ошибок и их устранении.

### Выводы

Использование деловой игры в структуре практических занятий позволяет существенно разнообразить методики ведения учебного процесса, а также быстро выявлять слабые места в знаниях студентов. Необходимо подчеркнуть, что предложенные практические ситуации обучающиеся рассматривают, руководствуясь практическими знаниями, игра развивает способность самостоятельно выполнять сложные нестандартные задания, умение найти нужную информацию профессионального характера [12–14].

Во время разыгрывания ролей в деловой игре студент апробирует или репетирует поведенческие модели, успешные для его будущей профессиональной деятельности. Ролевая игра выступает инструментом, позволяющим освоить профессионально значимые компетенции, а впоследствии, при возникновении соответствующей ситуации на практике, реализовать их.

В заключение необходимо отметить, игра способствует повышению знаний выпускников, развивает интерес к предмету, исследовательские и творческие навыки студентов, позволяет сформировать у выпускника как общие, так и профессиональные компетенции.

### ЛИТЕРАТУРА

1. Абдулгалимов Р.Д. Образовательный процесс в формировании мировоззрения будущего врача в медицинском вузе. // Проблемы современного педагогического образования — 2018 — № 59(2) — С. 4–6.
2. Килейников Д.В. Современные подходы к организации образовательной деятельности в медицинской академии // Высшее образование в России. — 2011. — № 11. — С. 59–63.
3. Алёшина О.Г. Деловая игра как средство развития профессиональных компетенций студентов // Молодой ученый. — 2014. — № 4(63). — С. 908–910.
4. Малыгина О.Г., Лейхтер С.Н., Лепешкин С.Ю., Бажукова Т.А. Опыт использования деловой учебной игры у студентов медицинского вуза // Медицинское образование и профессиональное развитие. — 2021 — № 3(43) — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/opyt-ispolzovaniya-delovoy-uchebnoy-igry-u-studentov-meditsinskogo-vuza> (дата обращения: 19.01.2025).
5. Итинсон К.С. Современные методы обучения в медицинском вузе // Региональный вестник. — 2020. — № 3(42). — С. 51–52.
6. Итинсон К.С. Деловая игра как интерактивный метод обучения иностранным языкам // Региональный вестник. — 2020. — № 3(42). — С. 55–56.
7. Мурзаева А.К., Воробьев А.Е. Активные методы обучения студентов вузов // Устойчивое развитие науки и образования. — 2018. — № 7. — С. 287–294.

8. Бахметова Ю.Н., Егорова Е.Н. Интерактивные методы обучения студентов как часть практико-ориентированного подхода в образовании // Культурная жизнь Юга России. — 2014. — № 3. — С. 61–63.
9. Базарова, Н.Ю. Активные методы обучения в высшей школе / Н. Ю. Базарова. — М.: Академия, 2020. — 224 с.
10. Гордеев К.С., Жидков А.А., Караганова К.А., Закунова Е.Д., Анисимова А.Е. Понятие, сущность и преимущества учебных деловых игр // Современные научные исследования и инновации. — 2019. — № 10(102). — С. 18.
11. Журбенко, В.А. Использование инновационных методов обучения в медицинском вузе / В.А. Журбенко, Э.С. Саакян // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. — 2016. — № 11 (часть 1). — С. 164.
12. Журбенко, В.А. Применение деловой игры в обучении студентов на кафедре стоматологии детского возраста КГМУ / В.А. Журбенко, А.Е. Карлаш // Региональный вестник — № 9(48) — 2020 — С. 7–9.
13. Смаилова Ж.К., Каражанова Л.К., Смаилов Н.С. Освоение практических клинических навыков как основная составная часть профессиональной компетентности будущих врачей // Медицинское образование и профессиональное развитие. — 2013. — № 2-3(13). — С. 159–161.
14. Журбенко, В.А. Использование активных методов обучения в обучении студентов стоматологического факультета / В.А. Журбенко, А.Е. Карлаш // Наука и современное общество: актуальные вопросы, достижения и инновации: сборник статей VIII Международной научно — практической конференции — Пенза — 2021 — С. 178–181

**Serikov Vadim Sergeevich**

«Kursk State Medical University» Ministry of Health of the Russian Federation, Kursk, Russia  
E-mail: vadya-stom@yandex.ru

**Zhurbenko Veronika Alexandrovna**

«Kursk State Medical University» Ministry of Health of the Russian Federation, Kursk, Russia  
E-mail: prepvermed@mail.ru

**Karlash Anastasia Evgenievna**

«Kursk State Medical University» Ministry of Health of the Russian Federation, Kursk, Russia  
E-mail: karlash2004@mail.ru

## **Business play as a method of active student learning**

**Abstract.** Modern realities impose high demands on future graduates of higher education. In this regard, the most pressing issue of educational activities of a medical university is the quality of training for future medical workers. The ability to solve various professional problems is the basis of the activities of any doctor. The ability to solve these problems is formed throughout the entire period of study at a medical university, which is achieved by various teaching methods. Teaching methods are a way of interaction between a teacher and students, as a result of which knowledge, skills and abilities provided for by the content of training are transferred and assimilated. Methods of active learning contribute to the development of motivation and communication skills of students, as well as better assimilation of the material.

Currently, there is a tendency to use gaming technologies in the process of teaching students, as this leads to the achievement of the following most important educational goals: (a) increasing motivation; (b) activation of previously acquired knowledge; (c) development of analysis, critical thinking; (d) decision-making; (e) communications; (f) self-development or development due to other participants in the game. The use of business games in the learning process contributes to the development of professional competencies of students, forms the ability to reasonably defend their point of view, analyze and interpret the information received, and work in a group. The business game also helps instill certain social skills and nurture the right self-esteem. The article discusses the use of business games as a method of active training of students, provides data on student surveys on the attitude of students to the use of business games in the educational process.

**Keywords:** business game; active learning methods; educational process