

але й Українську державу. «Де сила – там воля!», – твердив Іван Боберський і фінансово підтримував розвиток українського народу та залучав інших до цієї шляхетної справи.

Постать Івана Боберського варта того, щоб стати взірцем для української педагогіки – це поєднання невідомого патріотизму, вірності національній ідеї, глибокої фаховості, далекоглядної турботи про майбутні покоління, відповідальності, працелюбства, сили волі та шляхетності. Життєвий шлях ученого цілком співзвучний з його морально-педагогічними настановами, оскільки, як заповів Григорій Сковорода: «Треба вчити так само, як жити і жити так, як вчиш».

Перелік використаних джерел:

1. Педагогічна діяльність Івана Боберського в Дрогобицькій гімназії. / А. Сова. // Дрогобицький краєзнавчий збірник. Дрогобич. 2017. Вип. XIX – XX. С. 294–299.
2. Сова А. Іван Боберський: формування української тіло виховної традиції в Академічній гімназії у Львові в першій чверті ХХ століття. / А. Сова, Я. Тимчак // Новітня доба. 2014. Вип. 2. С. 16–26.
3. «Українському громадянину». Моральні настанови Івана Боберського. З нагоди 145-ліття від дня народження. / Упорядкування А. Сова, оформлення Р. Метельського. Л. 2018. 24 с.
4. Щоденник 1918–1919 рр. / І. Боберський. Упоряд.: Ю. Мицик. НАН України. Ін-т української археографії та джерелознавства ім. М. Грушевського. К. Києво-Могилянська академія. 2003. С. 59–68.

АНАЛІЗ ГОТОВНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ МЕДИЧНОЇ ОСВІТИ ДО ГЕЙМІФІКОВАНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ

Гойдіна В.С., Каліна К.С., Денисенко С.А.

Харківський національний медичний університет, м. Харків, Україна

Перед суспільством у всі роки поставало питання вдосконалення методів і способів виявлення знань студентів. Актуальними завжди були й питання, пов'язані з методами навчання здобувачів освіти будь-якого рівня й профілю. Отже, методи навчання розгалужувалися, видозмінювалися і набували повноти та змісту, тобто постійно вдосконалювалися відповідно до вимог суспільства й розвитку інформаційних технологій.

Цю роботу ми присвятили впровадженню ігрової діяльності як одного з ефективних способів залучення здобувачів освіти до активного навчання й оволодіння навчальним матеріалом, що є, на наш погляд, надзвичайно необхідним і доцільним саме в процесі підготовки майбутніх фахівців у галузі медицини. Зазначено, що проблема впровадження гейміфікації в освітній процес неподільно пов'язана з формуванням позитивної мотивації до оволодіння й закріплення навчального матеріалу, формування практичних навичок і компетенцій. З точки зору педагогічної психології в дослідженнях вітчизняних науковців зазначено позитивний вплив ігрових технологій на освітній процес і процес формування в здобувачів освіти ключових (фахових) компетенцій [1].

Гейміфікація в освіті – це процес поширення гри на різні сфери освіти, який дозволяє розглядати гру і як метод навчання й виховання, і як форму виховної роботи, і як засіб організації цілісного освітнього процесу. Спектр застосування гейміфікації в освіті досить широкий, що дозволяє говорити про перспективи цієї технології.

Гейміфікація допомагає полегшити процеси налагодження комунікації між викладачем і сучасними здобувачами вищої медичної освіти, що, у переважній більшості, звикли грати в комп'ютерні ігри, спілкуватися в соціальних мережах, отримувати інформацію з електронних носіїв й цифрових джерел інформації. Також зазначимо, що гейміфікація широко й вдало використовується прогресивними компаніями в маркетингу, системі управління персоналом. Саме тому, на наш погляд, її доречно використовувати в освітньому процесі сучасних медичних ЗВО.

Важливим фактором успішного та ефективного впровадження явища гейміфікації в освіту є правильний добір способів її інтеграції в різні форми навчання. Потрібно також приділити увагу тому, що викладачам треба чітко усвідомлювати, які елементи гейміфікації і в якому порядку й обсязі слід включати в різні форми навчання та до яких результатів це може привести. Зокрема, є ризик того, що вся увага здобувачів вищої медичної освіти може фокусуватися не на процесі навчання, а на кінцевому результаті у вигляді перших місць, балів, значків, інших винагород, виконанні максимальної кількості завдань тощо. Це може відволікти здобувача від основного посилу так званої гри, тобто перемкнути увагу та зациклити на самому процесі гри, а не на процесі отримання інформації, усвідомлення нових знань із використанням сучасних методів і підходів у процесі навчання [2].

Усі дії з впровадження гейміфікації повинні бути дуже чітко сплановані. Розроблення кожного сценарію потребує наявності спеціаліста з великим досвідом. Педагогічний працівник має самостійно розібратися в усіх тонкощах спеціалізованих програм перед впровадженням гейміфікованих елементів або занять в освітній простір. Гейміфікація часто вимагає індивідуального підходу до особистості кожного студента. Отже, гейміфікація – це не окремі ігри або їхня сукупність, а загальна ігрова оболонка для будь-якого цілеспрямованого процесу. Результатом і метою впровадження такої ігрової оболонки в життя є не просто підвищення мотивації або зацікавленості, а зміна системної поведінки людини, групи людей, якоїсь частини або суспільства в цілому [3].

Гейміфікація є чудовим способом отримання викладачем зворотного зв'язку від студента. Зарубіжний досвід колег із США та Європи показав, що гейміфікація навчання є одним із прогресивних підходів до підвищення ефективності освіти, адже з першої хвилини заняття ми повинні захопити увагу студентів та надихнути до роботи. Зворотний зв'язок є дуже важливим елементом у навчанні, він цікавий тим, що одночасно приносить користь як здобувачам освіти, так і викладачам. Це спонукає одних до удосконалення своїх технологій викладання, та допомагає іншим не боятися помилок та знизити стресовий рівень від навчання.

Будь-яка сучасна людина щодня, використовуючи можливості ігрового простору, привносить елементи розмаїття при виконанні рутинних щоденних операцій. Не є винятком і студенти більшості вищих навчальних закладів, які так само проводять істотну кількість свого часу у віртуальному просторі різних програмних продуктів ігрової індустрії. А саме зараз, в умовах тотальних змін,

що відбуваються в українському освітньому просторі (карантину та війни), ми спостерігаємо майже повне перенесення всіх видів навчального процесу до віртуального середовища. Це прив'язує викладачів і студентів до екранів своїх гаджетів, час, коли людина перебуває онлайн, значно зростає [4].

У нашій роботі ми намагалися приділити увагу процесу гейміфікації освітнього простору медичного ЗВО з точки зору його здобувачів з метою визначення їхньої готовності й ставлення. Опитування проходили студенти 2 курсу, що не отримували практичних гейміфікованих навичок. Вони навчались лише на теоретичних кафедрах та не мали досвіду роботи з пацієнтами, навіть на стимуляторі. Але теоретичний аспект має багато розгалужень, різних спроб впровадження гри в освітній процес.

Ми намагалися більш ретельно підійти до систем упровадження гейміфікації в навчальний процес студентів медичного вищого навчального закладу. Було проведено опитування, яке складалося з 10 запитань щодо ознайомлення здобувачів з таким процесом, їхньої вмотивованості та задоволенням від отриманого досвіду.

Нами було простежено, що здобувачі досі не часто стикалися з поняттям «гейміфікації» в освітньому процесі загалом. Лише 10 % скоріше часто чули про таке направлення. Однакова кількість в 32.5 % не обізнані у цьому питанні чи мають поверхнєве уявлення про системну освіту з використанням гейміфікації. 25 % респондентів одноразово стикалися з використанням ігрового процесу навчання.

При відповіді на питання «Як часто на заняттях викладачі використовують елементи гейміфікації для викладання нового матеріалу / вивчення нової теми?», нами отримано таку відсоткову залежність. Мала кількість, 2,5 % респондентів часто, але не повсюдно, стикаються з такими принципами викладання. 20 % мають уявлення про таке питання та мають невеликий досвід роботи за такими педагогічними моделями. Найзначніша кількість опитаних, 45 %, одноразово чули про такі підходи чи одноразово стикалися з таким застосуванням на заняттях від своїх викладачів. Майже 33 % ніколи не мали практичного досвіду участі в гейміфікованих методиках донесення знань до освітян та не мають жодного уявлення, що такі бувають.

Також 42,5 % опитаних мають чітке позитивне бачення гейміфікованого впровадження до системи надання медичної освіти. 45 % майже повністю згодні з оптимістичним впливом гейміфікації на навчально-освітній здобуток. 7,5 % не бачать суттєвих змін при ігровізації медичних дисциплін у ЗВО. 5 % взагалі не вбачають малих змін у позитивному напрямку після отримання досвіду участі в ігровізованому навчанні.

При відповіді щодо самоосвіти в ігровому форматі, отримали такі показники: 25 % зовсім не використовують чи не мають поняття про гейміфіковані методи самостійної освіти, 15 % деінде займались самовдосконаленням нетрадиційними методами навчання; найбільший показник, а саме 42,5 % анкетованих, має часткове уявлення про такі засоби та подекуди використовує їх у своїй навчальній практиці; 12,5 % часто звертаються за допомогою в самостійному опрацюванні нових тем до інтерактивних методів освіти; 5 % використовують гейміфіковані моделі освіти при кожній своїй підготовці до нових занять.

За результатами опитувань студенти вищого медичного навчального закладу визнали підвищення зацікавленості в новому форматі проведення занять, підтвердили свою більшу залученість в ігровікованому середовищі. Мало місце спонукання до серйозного ставлення до процесів самонавчання, самопідготовки у вивченні складних тем, розуміння цілей та способів їх досягнення.

Таким чином, досліджуване питання потребує подальшого вивчення, аналітичного дослідження, технічної базової підготовки, що дасть можливість залучення всіх здобувачів вищої освіти до освітнього процесу.

Перелік використаних джерел:

1. Захарова О.В., Грузд А.В. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації. Наукові праці Кіровоградського національного технічного університету. Економічні науки. Кропивницький, 2017, № 32. С. 113–122.

2. Мехед К.М. Гейміфікація навчання як інноваційний засіб реалізації компетентнісного підходу у закладах вищої освіти. Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка. Вип. 7 (163) / Нац. ун-т «Черн. колегіум» ім. Т.Г. Шевченка; голов. ред. М.О. Носко. Чернігів: НУЧК, 2020. С. 19–22. (Серія: Педагогічні науки).

3. Leonov S.Yu., Dmitrienko V.D., Zakovorotniy A.Yu. Analysis Of Modeling Methods Of Computer Engineering Digital Devices // Turkish Journal of Computer and Mathematics Education Vol. 12. – No. 9. – 2021. – P. 1612–1619.

4. Katz D., Zerillo J., Kim S., Hill B., Wang R., Goldberg A., DeMaria S. Serious gaming for orthotopic liver transplant anesthesiology: A randomized control trial. Liver Transpl. 2017 Apr; 23 (4). – P. 430–439. doi: 10.1002/lt.24732. PMID: 28133947.

ВІРТУАЛЬНА АКАДЕМІЧНА МОБІЛЬНІСТЬ – МОЖЛИВІСТЬ ДЛЯ КОЖНОЇ ЛЮДИНИ!

Gemignani Angelo, Sergio Frumento

University of Pisa, Italy

Григорян О.

Харківський національний медичний університет, м. Харків, Україна

Існує потреба в гнучких, але всеосяжних навчальних шляхах для студентів на всіх етапах їхнього життя. Ця потреба виникла у світі з пандемією COVID-19. Але й зараз не кожен може бути учасником академічної мобільності фізично, це стосується як викладачів, так і студентів з різних причин (інвалідність, економічна неспроможність, робочі моменти, захворювання та інш.). Україна з кожним роком приділяє більше уваги інклюзивному навчання, створюючи всілякі умови для цього процесу.

Існує низка вимог задля створення належного віртуального навчання Erasmus, а саме [1]:

- створення цифрового технічного та дидактичного ноу-хау;
- інформаційна та медіаграмотність;
- розширення міжнародної співпраці з університетами Європи та інших країн;
- інтернаціоналізація навчальних програм;
- відкритий та інклюзивний менталітет;
- відсутність мовного бар'єру;
- створення та постійне удосконалення міжнародних платформ навчання;