

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
МІНІСТЕРСТВО ОХОРОНИ ЗДОРОВ'Я УКРАЇНИ  
БУКОВИНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ МЕДИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

# МАТЕРІАЛИ

III науково-практичної інтернет-конференції



**РОЗВИТОК  
ПРИРОДНИЧИХ НАУК  
ЯК ОСНОВА НОВІТНІХ  
ДОСЯГНЕНЬ У  
МЕДИЦИНІ**

*м. Чернівці  
21 червня 2023 року*

14. Стаффер Д., Рунге М.С., Паттерсон К., Росси Джозеф С. Кардіологія з ілюстраціями Неттера. 2021.
15. Овсянников Д.Ю., Кршеминская И.В., Абрамян М.А. Педіатрія.. серцево-легенева реанімація, неонатологія, 2021.
16. <https://www.youtube.com/watch?v=3N1Ks4P81rs>

УДК: 004.738.54

Заріцька О. О., Мельник О. М.

## ОСВІТНІ МЕДИЧНІ ПЛАТФОРМИ В УМОВАХ ДІДЖИТАЛІЗАЦІЇ

*Національний медичний університет імені О. О. Богомольця, м. Київ*

*[o.o.zaritska@gmail.com](mailto:o.o.zaritska@gmail.com) , [omlnk1988@gmail.com](mailto:omlnk1988@gmail.com)*

**Анотація:** В даній статті проаналізовано зміни, яких зазнав освітній процес в Україні впродовж останніх років. А також запропоновано шляхи вирішення викликів, які постають перед здобувачами освіти в сучасних реаліях. Завдяки дослідженню, яке полягало у проведенні анкетування серед 151 здобувачів освіти 1-6 курсів Національного медичного університету імені О.О. Богомольця було визначено найпопулярніші платформи для освіти, актуальність їх застосування та потреба розвитку даного засобу організації навчання. Також було проаналізовано літературні джерела, що стосуються гейміфікації освітнього процесу. Наведено переваги та недоліки та перспективи розвитку цього інструменту.

**Ключові слова:** діджиталізація, освітні медичні платформи, гейміфікація.

Впродовж останніх років освітній процес в Україні зіштовхнувся із багатьма викликами. Так, через пандемію COVID -19, а тепер через повномасштабну війну росії проти України навчання повністю або частково відбувається у дистанційному форматі. Отже, постає важливе питання щодо здатності здобувачів освіти у організації власного освітнього процесу, а також у пошуку нових джерел для оптимізації засвоєння навчального матеріалу.

Для дослідження потреби здобувачів освіти у сучасних освітніх засобах інформації ми дослідили потребу студентів у онлайн платформах. Для цього було проведено анкетування, у якому взяли участь 151 здобувач освіти 1-6 курсів Національного медичного університету імені О.О.Богомольця. В ході опитування було встановлено, що 94% опитаних використовує будь-які онлайн-платформи, водночас лише 86% опитаних користується медичними онлайн-платформами, для вивчення всіх дисциплін. У зв'язку із переходом на дистанційне навчання через COVID-19 та повномасштабну війну проти України потреба у

онлайн - платформах зросла на 66% та 76,2% відповідно. Таким чином, дане анкетування демонструє чітку потребу здобувачів освіти у сучасних освітніх джерелах.

Аналізуючи платформи, якими користуються респонденти нашого опитування можна виділити наступні групи:

Додатки та сайти для підготовки до ліцензійних іспитів: “Мій успішний крок”, “K-Test”, “Testcentr”, “Krok Plus”, “MedKror”, “Xoorb”, “Тестування. Укр”, “testcentr.net”

Онлайн-платформи для безперервного розвитку: “Doctor thinking”, “Medvoice”, “Accemedin”, “Ukrmedinfo.org”.

Платформи для пошуку та вивчення медичної інформації: “Anatom.ua”, “Empendium”, “BMJ”, “Clinical key”.

Більш технологічними платформами є онлайн-атласи: Complete Anatomy, 3D anatomy, Pathology Outlines.

В окремий розділ слід віднести платформи, які поруч із традиційними методами навчання надають можливість вивчати матеріал з використанням інтерактивних засобів: “Osmosis”, “Amboss”. Такі платформи націлені на всебічний розгляд теми, а також на засвоєння та повторення вивченого матеріалу із використанням різноманітних технік навчання: мнемоніки, флеш-картки, систематичне проходження тестових завдань, повтор завдань, розв’язання яких викликає найбільше труднощів, перегляд коротких відео тощо. Такі платформи об’єднують у собі властивості різних платформ, зазначених вище, а отже, є більш універсальними та зручними у використанні.

Серед причин, чому здобувачі освіти обирають такі засоби навчання респонденти зазначили такі характеристики:

- Матеріал подано доступною та зрозумілою мовою: 64,9%.
- Зручність для систематизації та пригадування матеріалу: 61,6%.
- Можливість опрацьовувати матеріал у будь-якому місці: 53%.
- Постійний доступ до освітніх матеріалів: 42,4%.
- Можливість вивчати матеріал з мінімальним устаткуванням: 37,7%.
- Наявність інтерактивних завдань: 35,8%.

Отже, такі платформи користуються попитом, навіть попри досить високу передплату: наприклад, станом на 09.06.2023 місячна передплата на Amboss становить \$14.99, а річна передплата на Osmosis коштує \$199. Однак, варто згадати, що з початком повномасштабної війни проти України, Osmosis разом із іншими застосунками Elsevier надали українським здобувачам освіти безкоштовний доступ [1].

Слід зазначити, що український ринок подібних онлайн платформ досі не дуже розвинений. Однак, за нашим прогнозом, цей напрямок є актуальним, тому що, по-перше, існує попит серед студентів - за даними нашого анкетування 98% охоче користуються і користувалися б українськими онлайн медичними платформами. По-друге, 50,3% опитаних користувалися б такими засобами, навіть за передплатою.

Крім того, важливою рисою сучасних онлайн медичних платформ є використання гейміфікації. Гейміфікація (або ігрофікація) - використання ігрових підходів для неігрових процесів [2]. Однак, слід зазначити, що на даному етапі автори схильні використовувати різні терміни для однієї концепції або один і той самий термін для різних концепцій, що може бути спричинене тим фактом, що в літературі про ігри немає консенсусу щодо того, що таке концептуально «гра» [2].

Серед переваг освітньої гри для викладання та навчання [4].

Гра як засіб навчання:

- Покращує когнітивні, емоційні, психомоторні знання та набуття навичок.
- Надає можливості позакласного навчання.
- Забезпечує повторюваний досвід навчання.
- Забезпечує ефективну стратегію навчання (інструмент), що є можливою для зрілих здобувачів освіти.
- Покращує процес викладання та навчання.
- Зміцнює засвоєння знань.
- Надає можливість інструкторам обговорити та надати інструкції.
- Забезпечує негайний зворотний зв'язок.
- Є цінним методом навчання абстрактних понять.
- Виходить за рамки основної навчальної програми.
- Налаштовує навчальний вміст для диференціації за темпом і способом (візуальний чи слуховий) навчання.
- Прискорює поглиблене вивчення обраних галузей.
- Надає можливість для взаємного залучення учнів і вчителів для обміну ідеями та спільної роботи.
- Також важливим аспектом є підвищення мотивації та інтересу шляхом забезпечення різноманітності навчання, забезпечення позитивних емоцій та емоційної стабільності, встановленні кращої прив'язаності до навчальних закладів та дотримання підходу, орієнтованого на здобувача освіти.

Серед недоліків використання цифрової гри у викладанні та навчанні в сфері медичних професій [4].

- Загрозливий і лякаючий змагальний характер ігор для деяких учнів.
- Потенціал тривоги та збентеження для здобувачів освіти.
- Невідповідність стилів навчання окремих здобувачів освіти.
- Нудьга у тих, хто погано виконує завдання, що призводить до де мотивації.
- Серйозність контенту призводить до втрати ігрових характеристик, задоволення та мотивації, та, як наслідок, нудьги.
- Відсутність співпраці між здобувачами освіти.
- Потенційна негативні реакція користувачів на дизайн гри.
- Грошові витрати.
- Ефективно навчати за допомогою ігор.
- Впроваджувати велику кількість навчального матеріалу як ігровий контент.
- Необхідність підготовки здобувачів освіти та викладачів.

Натомість, на даному етапі численні дослідження не виявили жодних негативних наслідків використання гейміфікації в освіті медичних процесій [2].

До прикладу, застосування гейміфікації для вивчення анатомії шляхом використання ігор допомогли покращити вивчення цієї дисципліни у 97% випадків [3].

Водночас, досі існує дефіцит ґрунтовних досліджень, що лежать в основі наслідків гейміфікованих освітніх втручань, тобто бракує досліджень, які могли б надати розуміння механізмів, задіяних у гейміфікованому навчанні [2].

В умовах діджиталізації новітні технологічні рішення все більше набуватимуть ваги та важливості. Це стосується і освітнього процесу різних рівнів. Саме тому, розвиток сучасних онлайн медичних платформ з використанням новітніх навчальних технік, в тому числі гейміфікації, є перспективним напрямом роботи. Припускається, що в подальшому застосування таких засобів зможе покращити культуру самодисципліни, самоосвіти та самодослідження серед здобувачів освіти, а створення вітчизняних аналогів стане потужним кроком у діджиталізації української освіти.

### Список використаних джерел

1. Українським студентам-медикам і практикуючим лікарям надано безкоштовний доступ до медичних ресурсів ELSEVIER. [Електронний ресурс] // Міністерство освіти і науки України онлайн портал. - Режим доступу: <https://mon.gov.ua/ua/news/ukrayinskim-studentam-medikam-i-praktikuyuchim-likaryam-nadano-bezkoshtovnij-dostup-do-medichnih-resursiv-elsevier>

2. van Gaalen, A.E.J., Brouwer, J., Schönrock-Adema, J. *et al.* Gamification of health professions education: a systematic review. *Adv in Health Sci Educ* 26, 683–711 (2021). <https://doi.org/10.1007/s10459-020-10000-3>
3. Perumal V, Dash S, Mishra S, Techataweewan N. Clinical anatomy through gamification: a learning journey. *N Z Med J.* 2022 Jan 21; 135(1548):19-30. PMID: 35728127. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35728127/>
4. Bigdeli S, Kaufman D. Digital games in health professions education: Advantages, disadvantages, and game engagement factors. *Med J Islam Repub Iran* 2017; 31 (1) :780-785  
URL: <http://mjiri.iums.ac.ir/article-1-4341-en.html>

УДК 378.147+378.147.88

Іванчук М.А.

## ЗМІШАНЕ НАВЧАННЯ ЯК МЕТОД ПЕРСОНАЛІЗОВАНОГО НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ

*Буковинський державний медичний університет, м. Чернівці*

*ivanchuk.m@bsmu.edu.ua*

**Анотація.** В роботі розглянуті сучасні принципи персоналізованого навчання студентів, зокрема моделі змішаного навчання

**Ключові слова:** змішане навчання, персоналізоване навчання

За останні кілька років комп'ютерні технології дозволили викладачам вийти за межі уніфікованого підходу до викладання. Викладачі опанували навчальні стратегії, що допомагають задовольнити потреби індивідуальних здібностей студентів. У минулому було важко досягти персоналізованого навчання через значну кількість часу, яку викладач мав витрати для його розробки. Сучасні технології значно полегшили процес і дозволили викладачам по-справжньому перейти на персоналізоване навчання. Персоналізоване навчання можна проводити багатьма способами, найпоширенішим з яких є змішане навчання [1].

В освітніх програмах модель змішаного навчання прийнята в усьому світі відповідно до технологічного розвитку та посилення цифровізації. Дизайни змішаного навчання є лідерами тенденцій у вищій освіті, частково через їхню гнучкість і зручність для студентів. Середовища змішаного навчання включають не лише фізичну присутність викладачів і студентів, але також володіння та контроль студентів над часом, місцем, обстановкою, шляхом і темпом, у якому відбувається навчання. Концепція змішаного навчання означає поєднання віртуальних цифрових онлайн-медіа, навчання традиційними методами в класі та особистих занять під керівництвом інструктора [2].

**Змішане навчання** – це модель, яка поєднує навчання в аудиторії та онлайн. Модель змішаного навчання зазвичай базується на веб-сайті викладача, де він публікує завдання, які