

використовувати основні форми, методи, засоби реалізації диференційованого підходу до проблеми кожного окремого завдання.

Передбачається, що більшість завдань можуть виконати всі студенти, використовуючи в разі необхідності матеріал навчального посібника. Але для мотивації навчання сильних студентів до кожної теми було внесено завдання, які вимагають більш глибокого осмислення матеріалу, та завдання проблемного характеру.

На нашу думку робочі зошити є найбільш зручним засобом взаємодії студента з викладачем, оскільки: по-перше, студенти мають змогу готуватися до заняття, а також попрацювати над розв'язанням тих завдань, що залишилися поза заняттям; по-друге, наявність у студентів робочих зошитів допускає не лише кардинальні зміни у структурі і змісті практичних занять і домашніх завдань, але й дозволяє встановити нову форму звітності студентів про результати роботи.

*Булик Р.Є., Власова К.В., Обрадович А.С. (Чернівці, Україна)*

## **ГЕЙМІФІКАЦІЯ НА ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТТЯХ З МЕТОЮ АКТУАЛІЗАЦІЇ ОПОРНИХ ЗНАНЬ СТУДЕНТІВ**

Сучасний освітній процес сьогодні характеризується модернізацією процесу навчання. Його удосконалення та підвищення ефективності вимагає застосування інноваційних технологій. Використання сучасних педагогічних методів під час навчального процесу дозволяє урізноманітнити форму проведення практичних занять, підвищити творчу активність та актуалізувати опорні знання студентів. Однією з таких технологій є гейміфікація.

Гейміфікація - це використання ігрових елементів як системи мотивування студентів до навчального процесу. Сьогодні з'являється багато онлайн-ресурсів, які дозволяють спростити процес формування гри. Застосування таких сервісів також створює можливість використання такого

формату навчання не тільки в умовах повноцінних практичних занять, але й в умовах дистанційного навчання.

Одним із таких сервісів є «Wordwall». Це багатофункціональний інструмент, який дозволяє створювати інтерактивні вправи на основі стандартних шаблонів, що легко відтворюються на будь-якому пристрої, який має доступ до Інтернету: на комп'ютері, планшеті, телефоні або інтерактивній дошці. Ресурс дозволяє використовувати наявні версії ігор або почати їх створення з нуля. Перевагою є створення не лише онлайн-версій ігор, а й їх завантаження у форматі PDF за відсутності доступу до Інтернету. Ігрові вправи можна використовувати як тренажер при повторенні або як навчальні завдання на інтерактивній дошці.

Інтерфейс сайту зручний та зрозумілий. Для створення власної розробки необхідно натиснути кнопку «Створити вправу», вибрати шаблон та завантажити у нього необхідні матеріали. Сервіс пропонує великий перелік різноманітних форматів ігор, що стануть цікавими під час навчання.

Наприклад, використання шаблону «Open the box» дозволяє студентам самим обрати собі запитання за принципом випадку. Перевагою є те, що при наповненні гри, у процесі можна змінити шаблон та обрати тему, тобто зовнішній вигляд вправи. Це дозволяє викладачу обрати найбільш ефективний формат комунікації з кожною групою.

Отже, гейміфікація, зокрема використання сервісу «Wordwall» є сучасним інструментом для зацікавлення студентів та урізноманітнення практичних занять, що допомагає при актуалізації та систематизації опорних знань.

*Винничук П.В., Руденька Е.Л. (Київ, Україна)*

## **ЛЕЧЕНИЕ БОЛЬНЫХ С НЕЙРОСЕНСОРНОЙ ТУГОУХОСТЬЮ, ВЫЗВАННОЙ ВИРУСОМ SARS-CoV-2**

30 января 2020 г. ВОЗ официально объявила эпидемию SARS-CoV-2, чрезвычайной ситуацией в области международного здравоохранения, а в марте 2020 г. была объявлена пандемия COVID-19. В октябре 2020 г. - постковидный синдром (Post-COVID-19 syndrome, Post COVID-19 condition) был включен в Международный классификатор болезней МКБ-10.