відповідях. Таку ігрову методику навчання не варто оцінювати традиційними оцінками, адже мета її в підвищенні обізнаності та зацікавлення студента в предметі та конкретній темі заняття. Можна використовувати вигадані титули, вигадані нагороди — це може стимулювати інших студентів до більшої самостійної праці для переходу на інший «рівень».

Отже, метод гейміфікації в навчальному процесі може знизити ступінь стресу, підвищити мотивації до відвідування та навчання, призвести до поглиблення знань студентів, їх зацікавленням предметом, інтерактивності навчального заняття та отримання зворотного зв'язку викладачам.

Список використаних джерел

1. Gabe Zichermann, Christopher Cunningham. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media, Inc. 2011. 14–15 С. ISBN 1449315399, 9781449315399.
2. Bauman Eric B, Gilbert Gregory E, Vaughan Greg. Short-term gains in histology knowledge: A veterinary gaming application. PeerJ PrePrints; San Diego (Nov 20, 2017). DOI:10.7287/peerj.preprints.3421v1

ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ОРГАНІВ ЗА ДОПОМОГОЮ ШТУЧНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Столяр Д.Б., Лаврів Л.П.

Буковинський державний медичний університет, м. Чернівці

Сучасний світ усе більше переходить у віртуальний світ і навчання не може відставати від загальних тенденцій. Студентам під впливом новітніх технологій та великого обсягу інформації стає все важче утримувати увагу й цікавість до навчання. Виходом може стати використання віртуальної реальності, а саме штучної реальності.

Штучною реальністю (англ. artificial reality) заведено називати інтерактивні занурювальні середовища, які створюються за допомогою методів розпізнавання відео. Для цього використовуються камери мобільних телефонів, планшетів чи інших засобів із достатньою обчислювальною потужністю. Суть методу полягає у візуалізації запрограмованого об'єкта на екрані пристрою, проте цей об'єкт розташовується в приміщенні, у якому перебуває людина, також переміщаючись приміщенню присутня можливість розглядати запрограмований об'єкт із будь-яких сторін. У певних випадках допускається також маніпуляція з об'єктом візуалізації.

Цей метод є економічно обґрунтованим, адже при програмуванні та створенні об’єкту візуалізації один раз він завжди буде доступний для перегляду та ознайомлення. Такі об’єкти не можна пошкодити, зате вони дають змогу в тривимірному просторі побачити та розгледіти в деталях орган чи систему, а можливо навіть із нормою/патологією.

Отже, цей метод може підвищити зацікавленість та підвищити мотивацію до вивчення органів та систем організму в студентів медичних закладів освіти. Проте, необхідно детально підходити до розроблення об’єктів для візуалізації, переслідуючи мету не тільки візуалізації, але й майбутньої інтеграції в освітню програму.

ОЦІНКА ТЕСТОВОЇ ТРИВОЖНОСТІ НА ДО- ТА ПІСЛЯДИПЛОМНОМУ ЕТАПАХ ПІДГОТОВКИ СТУДЕНТІВ ТА ЛІКАРІВ-ІНТЕРНІВ ПІД ЧАС ВПРОВАДЖЕННЯ СИМУЛЯЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Тарнавська С.І.

Буковинський державний медичний університет, м. Чернівці

У всьому світі дистанційна освіта давно займає свою соціально-значущу нішу [2], забезпечує постійний контакт та інтенсивний обмін інформацією між слухачем та викладачем (тьютором), при цьому ефективність навчання залежить від застосування різноманітних прийомів подачі нової інформації та впровадженням сучасних інформаційних технологій.

Відповідно до наказу МОН України від 25.04.2013 р. N 466, під дистанційним навчанням розуміється індивідуалізований процес набуття знань, умінь, навичок і способів пізнавальної діяльності людини, який відбувається в основному за опосередкованої взаємодії віддалених один від одного учасників навчального процесу в спеціалізованому середовищі, яке функціонує на базі сучасних психолого-педагогічних та інформаційно-комунікаційних технологій [1].

Для підготовки високоспеціалізованих фахівців із медичної освіти необхідно оволодіти не тільки грунтовними теоретичними знаннями, але і здобути компетенції, які необхідні майбутньому лікарю. Саме застосування симуляційних технологій навчання з клінічних дисциплін дають змогу поглибити розуміння навчального матеріалу, сприяють розвитку аналітичного, творчого мислення, та розвитку професійних умінь та навиків. Водночас в умовах дистанційного навчання використання манекенів,