

ГЕЙМІФІКАЦІЯ У ВИВЧЕННІ МЕДИЧНИХ ПРЕДМЕТІВ

Столяр Д.Б.

Буковинський державний медичний університет, м. Чернівці

У сучасному світі все більшої популярності набирають гейміфікації навчання задля підвищення мотивації та збереження уваги студентів до навчання. Гейміфікація — це використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до розв'язання проблем [1].

У вищій медичній освіті, де на студента чиниться великий тиск обсягом матеріалу та моральною й соціальною відповідальністю, часто в студентів спостерігається емоційне вигорання, яке супроводжується різкою втратою мотивації до навчання. У випадку вищої медичної освіти, цьому можна запобігти використанням гейміфікації викладання під час вивчення складних тем чи матеріалу, який важко сприймається студентами. У цьому контексті мова йде про полегшення сприйняття навчального матеріалу та зменшення стресу, який буде відчувати реципієнт навчання під час навчального процесу [2]. До таких методик можна віднести паперові картки, на яких будуть зображені різні процеси чи назви цих процесів, а завданням студента буде розмістити їх у порядку виконання та пояснити деякі із цих карток, до прикладу, гістологічного алгоритму виготовлення мікропрепаратів. У зв'язку зі збільшенням використання смартфонів, планшетів та інтернету, такий спосіб легко перенести у вебпростір зберігаючи структуру вищезгаданого прикладу навчання. У такий спосіб у мережі можливо створити ресурс або локальний сервер, на який студенти будуть заходити із власних пристроїв та бачити запитання та картки, які можна переміщувати — завданням студента буде розмістити їх у правильному порядку або ж показувати гістологічний слайд у високій роздільній здатності із пропозицією обрати неправильні чи правильні відповіді із запропонованих — у такий спосіб студентом буде здійснюватися ідентифікація органу чи тканини та перевірятися теоретичні знання пропонованого органу чи тканини. Результати можливо демонструвати одразу на екрані пристрою студента із заохочувальними оповістками або із роз'ясненнями, чому потрібно було обрати ту чи іншу відповідь. У викладача можуть збиратися дані за кількістю правильних та неправильних відповідей, що своєю чергою буде позначатися на подальшому проведенні заняття — так пропонується до гейміфікації додати й адаптивне проведення заняття, адже одразу буде видно, де студенти помиляються найбільше й буде змога одразу підвищити обізнаність у помилкових

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.