



До переваг використання даного онлайн-інструменту слід віднести: інтерактивність; підвищення мотивації та концентрації; підтримку як аудиторного, так і дистанційного навчання, що особливо актуально в умовах змішаного формату; можливість формувального оцінювання; простоту у використанні, а отже – доступність для широкого кола педагогів; мобільність (відсутність обмежень у часі, просторі та технічному обладнанні щодо використання). Інтерактивні завдання можна виконувати на будь-якому гаджеті за посиланням, QR-кодом, HTML-кодом.

Недоліками використання Wordwall є: певна обмеженість за кількістю вправ у безкоштовній версії, недостатній рівень відповідної практики серед педагогів, залежність від стабільного інтернет-з'єднання. Слід зазначити також, що надмірне захоплення ігровими формами може відволікати здобувачів вищої освіти від глибокого аналізу матеріалу, якщо вправи не збалансовані з теоретичною базою.

Висновки. Цифровий сервіс Wordwall є перспективним інструментом освітньої діяльності у вищій школі, який поєднує інтерактивність, доступність і гнучкість; сприяє посиленню мотивації здобувачів, розвитку професійних компетентностей та полегшує оцінювання. Проте, для повноцінної реалізації його дидактичного потенціалу, слід подолати обмеження безкоштовної версії та адаптувати платформу до локальних потреб.

Проведене дослідження не вичерпує всіх аспектів проблеми. Актуальним напрямом подальших розвідок є аналіз ефективності Wordwall у медико-фармацевтичних дисциплінах та його впливу на академічні результати здобувачів вищої освіти.

ПЕРСПЕКТИВИ ВПРОВАДЖЕННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У ПРОЦЕС ВИКЛАДАННЯ ФАРМАЦЕВТИЧНОЇ БОТАНІКИ

Хворост О., Опрошанська Т., Скребцова К.

Національний фармацевтичний університет, м. Харків, Україна

skrebtsovakate@gmail.com

Вступ. Зважаючи на наслідки COVID19 та війни, процес навчання часто протікає он лайн. Тому на перше місце виходить проблема ефективного засвоєння матеріалу, в тому числі й у практичних аспектах. Термін “gamification” в перекладі з англійської означає «використання гри механіки в неігрових контекстах». Термін «гейміфікація» виник у індустрії цифрових



медіа та його вперше було використано ще у 2002 році розробником популярних відеоігор Ніком Пелінгом. Сьогодні аналіз кількості пошукових запитів про гейміфікацію свідчить про те, що Україна займає 63 місце серед 66, що демонструє вкрай низький рівень розвитку у вітчизняному секторі. Не зважаючи на те, що концепція гейміфікації різнопланово використовується у різних напрямках: маркетингу, охороні здоров'я, професійному розвитку, політиці тощо, саме у освіті ця концепція лише набуває популярності в останні часи.

Гейміфікація дозволяє створити простір для експериментування, вирішення проблем та розвитку критичного мислення. Тому перспективно використати принципи гейміфікації у процесі викладання такого фундаментального природничого освітнього компонента як фармацевтична ботаніка.

Мета дослідження – проаналізувати навчально-методичний комплекс з фармацевтичної ботаніки щодо перспектив впровадження у освітній процес елементів гейміфікації.

Матеріали та методи. Створений для вивчення фармацевтичної ботаніки навчально-методичний комплекс.

Отримані результати. Навчально-методичний комплекс включає базовий підручник, атласи по мікроскопії, збірку гербаріїв, робочий журнал, а також збірки тестів, аудіографічні лекції та відео до практичних занять. Специфіка освітнього компонента «Фармацевтична ботаніка» полягає у великому обсягу ілюстративного матеріалу, який можна використовувати на платформах Classcraft, iLearn, Kahoot, Gimkit, Quiziz, Blooket, Riddle з обов'язковим використанням мотиваційних засобів, які запозичені із комп'ютерних ігор (бали, заохочення, рейтинги, відзнаки і т. ін.)

Висновки. Фармацевтична ботаніка завдяки своїй наочності є перспективною для впровадження в освітній процес елементів гейміфікації. Для цього необхідна гармонізована робота команди фахівців-одномислців, що дозволить підвищити рівень залученості студентів, покращити їхні навички та оптимізувати процес навчання.