Журнал «Перспективи та інновації науки»
(Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»)
№ 4(38) 2024

УДК 378.147:81

https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-4(38)-667-678

Симоненко Наталія Олександрівна кандидат педагогічних наук, викладач, Сумський державний університет, вул. Харківська, 116, м. Суми, 40007, тел.: (0542) 68-77-87, https://orcid.org/0000-0003-2994-3574

Міхно Світлана Василівна кандидат педагогічних наук, старший викладач, Сумський державний університет, вул. Харківська, 116, м. Суми, 40007, тел.: (0542) 68-77-87, https://orcid.org/0000-0002-8307-1028

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ПРОЦЕСУ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ СТУДЕНТІВ МЕДИЧНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ: ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ТА ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ

Анотація. У дослідженні розглянуто актуальність використання гейміфікації в медичній освіті, зокрема у процесі вивчення іноземних мов студентами медичних ЗВО. Автори провели аналіз теоретичних аспектів гейміфікації та її практичного застосування у навчальному процесі з метою поліпшення навчання студентів медичних спеціальностей. У статті детально розглянуто вплив гейміфікації на мотивацію, активність та успішність навчання, особливо в контексті використання платформ Kahoot!, Brainscape та Duolingo для вивчення медичної термінології. Автори показують, що такий підхід сприяє покращенню рівня володіння іноземною мовою та збільшенню мотивації студентів до вивчення медичних термінів. Виявлено принципи успішного застосування гейміфікації в процесі викладання іноземних мов в медичній освіті, а саме: створення стимулюючого та сприятливого навчального середовища, використання зворотного зв'язку для підвищення ефективності навчання, акцентування на конкуренції та спільному навчанні, інтеграція різних типів учасників та впровадження механіки прогресу. У роботі також розглядається застосування ролевих ігор у навчанні іноземних мов, що дозволяє студентам отримати практичні навички, близькі до реальних умов медичної практики. Висвітлено вплив цих методів на розвиток комунікативних навичок та вміння приймати рішення. Досліджено також можливості практичного використання гейміфікації в медичній освіті та приведено приклади успішних методик, що сприяють підвищенню мотивації студентів та їх активному залученню до навчання. Загалом, стаття пропонує комплексний підхід до використання гейміфікації в медичній освіті з метою забезпечення ефективної підготовки майбутніх медичних фахівців з високим рівнем мовної та професійної компетентності.

Журнал «Перспективи та інновації науки»
(Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»)
№ 4(38) 2024

Ключові слова: гейміфікація, медичні ЗВО, іноземні мови, активність студентів, мотивація, навчальний процес, інтерактивне навчальне середовище, навчальні платформи, рольова гра.

Symonenko Nataliia Oleksandrivna PHD in Pedagogical Sciences, Lecturer, Sumy State University, 116, St. Kharkiivska, Sumy, 40007, tel.: (0542) 68-77-87, https://orcid.org/0000-0003-2994-3574

Mikhno Svitlana Vasylivna PHD in Pedagogical Sciences, Senior Lecturer, Sumy State University, 116, St. Kharkiivska, Sumy, 40007, tel.: (0542) 68-77-87, https://orcid.org/0000-0002-8307-1028

GAMIFICATION OF FOREIGN LANGUAGE LEARNING PROCESS FOR MEDICAL STUDENTS: THEORETICAL FOUNDATIONS AND PRACTICAL ASPECTS

Abstract. The study explores the relevance of gamification in medical education, particularly in the context of foreign language learning among students of medical institutions of higher education. The authors conducted an analysis of the theoretical aspects of gamification and its practical application in the educational process to enhance the learning experience of students of medical specialties. The article extensively examines the impact of gamification on motivation, activity and learning outcomes, especially concerning the use of platforms like Kahoot!, Brainscape and Duolingo for medical terminology acquisition. The authors demonstrate that such an approach contributes to improving proficiency in foreign languages and increasing students' motivation to learn medical terminology. The principles of successful gamification implementation in teaching foreign languages in medical education are identified, including creating a stimulating and supportive learning environment, utilizing feedback to enhance learning efficiency, focusing on competition and collaborative learning, integrating various participant types, and implementing progress mechanics. The study also discusses the use of role-playing games in language learning, allowing students to acquire practical skills relevant to real-life medical practice scenarios. The influence of these methods on the development of communicative skills and decision-making abilities is highlighted. Furthermore, the practical possibilities of gamification in medical education are explored, with examples of successful methodologies provided to boost student motivation and active engagement in learning. Overall, the article proposes a comprehensive approach to integrating gamification into medical education to ensure the effective training of future medical professionals with high levels of linguistic and professional competence.

Keywords: gamification, medical institutions of higher education, foreign languages, student activity, motivation, learning process, interactive learning environment, educational platforms, role-playing game.

Постановка проблеми. У сучасному світі медична освіта стикається з численними викликами, серед яких особливе місце посідає вивчення іноземних мов. Підготовка майбутніх медичних працівників вимагає не лише знання медичних термінів, а й володіння мовними навичками для ефективної комунікації з пацієнтами та колегами з різних країн. Сучасні умови спонукають до вдосконалення та впровадження нових методів, стратегій і форм взаємодії між викладачем і студентом у вищій медичній освіті. З урахуванням сучасних освітніх тенденцій особливого значення набуває застосування інноваційних методів організації навчального процесу студентів медичних ЗВО, що посилюють ефективність формування іншомовної компетентності майбутніх медиків. Застосування гейміфікації у медичній освіті може, на нашу думку, стати важливим інструментом для підвищення ефективності навчання іноземних мов студентів медичних ЗВО.

Застосування елементів гейміфікації в освітньому процесі є важливим та перспективним напрямом для створення успішного та ефективного навчального середовища для майбутніх фахівців медичних галузей, що сприяє психологічному розвантаженню та підвищенню ефективності навчання в будь-якій сфері життєдіяльності, зокрема медичній.

У контексті даної наукової розвідки нам вважається необхідним детально проаналізувати сутність поняття гейміфікації у навчанні іноземних мов студентів медичних спеціальностей та визначити її вплив на підготовку кваліфікованих фахівців в галузі охорони здоров'я України.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Наразі педагогічна наука поповнюється дослідженнями, що вивчають питання щодо різноманітних аспектів застосування гейміфікації у підготовці майбутніх фахівців різних галузей. Проблемою визначення, дослідження та застосування гейміфікації в освітньому процесі займалися як українські, так і зарубіжні дослідники, зокрема О. Анічкіна, В.Бузько, О. Зайцева, К. Капп (K. Kapp), О. Карабін, С. Кулєшов, Р. Ландерс (R.Landers), С. Переяславська, О. Саган, М. Сейлер (M. Sailer), Л. Хомнер (L. Homner) та ін. Низка праць провідних науковців, зокрема Н. Постернак, І. Токменко, А. ван Гаален (A. van Gaalen), Дж. Брауер (J. Brouwer) та ін., присвячена теоретичним аспектам застосування гейміфікації у підготовці фахівців медичної галузі. Зазначимо, що питання дослідження можливостей застосування гейміфікації як ефективного педагогічного інструменту в навчанні іноземної мови стало об'єктом досліджень вчених: Ю.О. Біленької, Н.І Бойко, Ю.М. Томіліної тощо.

Незважаючи на значну кількість наукових праць, присвячених гейміфікації, які розглядають різні аспекти проблеми, до цього часу не було проведено систематичного дослідження сутності поняття гейміфікації у контексті навчання іноземних мов студентів медичних спеціальностей, а також не встановлено практичних можливостей використання гейміфікації для покращення якості та ефективності навчання в медичних ЗВО.

Журнал «Перспективи та інновації науки»
(Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»)
№ 4(38) 2024

Мета статті – систематизація теоретичних знань щодо застосування гейміфікації у процесі вивчення іноземних мов, виявлення та аналіз практичних можливостей використання гейміфікації з метою покращення якості та ефективності навчання студентів медичних спеціальностей

Виклад основного матеріалу. В сучасній медичній освіті виявляється значний інтерес до гейміфікації як ефективного засобу вивчення іноземної мови студентами. Гейміфікація може сприяти активному залученню студентів-медиків до навчання, що особливо важливо в умовах обмеженого часу, який вони мають на оволодіння цією дисципліною.

Згідно з визначенням Кембриджського словника, гейміфікація – це використання елементів гри з метою зробити діяльність більш цікавою та захопливою [1].

Американські науковці-медики Л. Маккой, Д. Льюїс, Д. Далтон вважають, що сутність гейміфікації полягає у використанні елементів та механік гри з метою залучення користувачів до розв’язання проблем [2, с. 23].

На думку М. Маджджуба, гейміфікація – це інноваційний підхід, який застосовується у різних галузях, в тому числі і в освітній, з метою використання ігральних елементів для стимулювання та залучення учасників, а також для поліпшення навчального процесу. Хоча освітні ігри спонукають до внутрішньої мотивації студентів в межах самої гри, гейміфікація використовує ігральні компоненти, такі як значки, бали, турнірні таблиці лідерів або інші елементи, пов'язані з іграми, для впливу на поведінку студентів поза контекстом гри [3, с. 2055]. В ідеальних навчальних середовищах з гейміфікацією студенти можуть бачити онлайн-значки, які заробили їхні однокурсники, для створення відчуття товариства або конкуренції [4].

Британські вчені Ш. Сінгхал, Дж. Гаф, Д. Кріппс стверджують, що гейміфікація впроваджує елементи гри у реальність, охоплюючи різні види діяльності та поведінку учасників. Використання гейміфікації у сфері освіти зростає, оскільки вона робить процес навчання цікавішим та сприяє більш ефективному запам’ятовуванню матеріалу [5].

У наведених визначеннях гейміфікації можна виокремити спільні характеристики, такі як використання елементів гри, залучення учасників, стимулювання та покращення навчального процесу. Отже, гейміфікація, на нашу думку, представляє собою концепцію, що застосовує ігральні елементи з метою досягнення різноманітних цілей, включаючи залучення, мотивацію та поліпшення навчання.

Дослідники Ш. Сінгхал, Дж. Гаф, Д. Кріппс пропонують кілька принципів для успішної інтеграції гейміфікації у навчальний процес медичного вишу, які можуть бути застосовані й під час вивчення іноземної мови.

- **Створення стимулюючого та сприятливого навчального середовища**, що спонукає до активної участі учасників у процесі навчання.

Дослідження показують, що функціональні зміни в мозку, які відбуваються під час навчання, найбільш ефективно відбуваються в умовах активної участі. Три основні джерела для активної участі – досягнення, відкриття нового та зв'язок між учасниками – розглядаються як ключові для гейміфікації. Фокусування на цих аспектах є практичним підходом для досягнення максимального ефекту від застосування гейміфікації.

- **Зворотний зв'язок може зробити навчання ефективнішим**. Один з важливих мотиваторів людської поведінки полягає в бажанні знати, наскільки ми успішно впоралися із завданнями, причому можливість досягнення успіху має значний вплив на підвищення мотивації. Вплив цих факторів збільшується, коли ми маємо очікування щодо успіху, і зменшуються, коли досягнення мети вважається малоймовірним або неможливим. Отже, зворотний зв'язок залучає студентів у процес навчання і сприяє збереженню інформації, дозволяючи їм досягати своєї кінцевої мети. Дослідники зазначають, що чим частіше та швидше надається зворотний зв'язок, тим більша ефективність навчання та зацікавленість.
- **Повторення відіграє ключову роль у навчанні**, а гейміфікація може бути корисною для закріплення знань та покращення пам'яті. Студенти-медики повинні запам'ятовувати великі обсяги фактичних даних, і повторення є важливим для зміцнення знань та збереження інформації. Однак, у медичній навчальній програмі, де час обмежений, повторення тем може бути проблематичним. Саме гейміфікація може швидко охопити різноманітні теми та забезпечити ефективне повторення. Тестування у вигляді гри також є ефективним, оскільки стимулює активне відтворення інформації.
- **Конкуренція** може сприяти підвищенню мотивації та зацікавленості у навчанні. У межах аудиторного навчання конкуренція може впливати на надання матеріальних стимулів або на досягнення «престижу» перемоги. Важливим аспектом, що слід враховувати, є керування рівнем стресу при впровадженні елементу конкуренції в процес навчання. Наприклад, проведення дружнього невеликого квізу може сприяти здоровому рівню стресу, однак відповіді на запитання квізу перед великою аудиторією можуть призвести до стресу, який є шкідливим для навчального процесу. Таким чином, доцільно забезпечити баланс між конкуренцією та співпрацею. Рівні стресу, пов'язані з конкуренцією, можна зменшити до певної міри, якщо студенти працюють у команді, оскільки це розподіляє відповідальність за успіх або невдачу.
- **Фокус на спільному навчанні.** Гейміфікація може стимулювати співпрацю, де студенти у парах або командах працюють разом над спільною метою або завданням. Це дозволяє обмінюватися знаннями та навичками, розподіляючи відповідальність. Спільне навчання сприяє досягненню вищих результатів, покращенню міжособистісних навичок та підвищенню самооцінки, за умови забезпечення позитивного середовища підтримки.

Журнал «Перспективи та інновації науки»
(Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»)
№ 4(38) 2024

Багато ігор та додатків використовують соціальні елементи для створення спільноти., а розуміння того, як соціальні мережі (Twitter, Facebook тощо) сприяють залученню студентів у медичній освіті, зростає.

- **Впровадження механіки прогресу** – механізмів, які дозволяють студенту бачити прогрес у навчанні та заробляти «нагороди» по мірі просування. Базовий приклад – це серія коротких вікторин. Кожен студент має «рівень» (наприклад, починаючи з рівня 1), і кожного разу, коли він набирає певну оцінку на вікторині, він «піднімається на рівень». Перехід на вищі рівні може надавати доступ до більш складних вікторин або інших переваг, таких як значки, апгрейд персонажів тощо.
- **Інтегрування різних типів учасників**. Студенти, залучені до гейміфікації, відрізняються рівнем знань, навичок, досвіду, вподобаннями щодо матеріалу та стратегій навчання, особистісними характеристиками тощо. Ефективна гейміфікація у групі створює середовище, що враховує всі ці фактори. Гейміфікація дозволяє моніторинг та оцінку здібностей студентів, необхідних для ефективного навчання. Вона також вносить новизну та різноманіття в групу, викликаючи інтерес у різних учасників гри. При створенні гейміфікованих елементів для групи важливо враховувати можливість спільної роботи студентів і використання їх різноманітних знань. Включення різних навичок, таких як швидкість, точність, візуальна сприйнятливість та координація рука-око, також може підвищити ефективність цих елементів [5].

Аналіз сучасних досліджень вказує на те, що впровадження гейміфікації в навчальний процес вимагає урахування поведінкових, емоційних та когнітивних складових. За дослідженням М. Маджуба, гейміфікація набула широкої популярності завдяки своєму потенціалу сприяти мотивації та активному залученню студентів шляхом полегшення навчання, підвищення активності й інтерактивності на заняттях, а також підвищенню рівня їхньої успішності. Стратегії гри стимулюють студентів активніше займатися навчальною діяльністю, допомагають контролювати й відстежувати їхні навчальні досягнення через використання нагород та значків.

Науковець зазначає, що гейміфікація сприяє когнітивному залученню студентів, оскільки учасники зазвичай витрачають більше часу та зусиль для виконання завдань з метою отримання значків, збереження свого рангу та отримання позитивного зворотного зв'язку від колег; студенти проявляють саморегуляцію в навчальних дискусіях за допомогою двох ігрових механік, а саме панелі прогресу та лідерства. Оскільки гейміфікація ґрунтується на ігрових механіках, різні елементи гри можуть бути використані для вибору, організації та інтеграції інформації, що є важливими аспектами для когнітивного залучення студентів [3, с. 2054-55].

Багато елементів дизайну ігор, такі як нагороди, аватари та сюжети, сприяють формуванню відносин та переконань, що спонукають до емоційного залучення. Гейміфіковані формативні тести сприймаються студентами як цікаві, мотивуючі та емоційно захоплюючі, оскільки вони викликають почуття задоволення, радості, зацікавленості, ентузіазму та інтересу. Крім того, соціальні аспекти гри тісно пов'язані з емоційним залученням. Наприклад, соціальні взаємодії, які підтримуються системами миттєвого обміну повідомленнями та іншими інструментами комунікації в реальному часі, які сприяють співпраці та комунікації, можуть викликати так звані «про-соціальні» емоції, такі як любов, співчуття, захоплення та відданість, які вважаються позитивними емоціями [3, с. 2055].

На нашу думку, для успішної гейміфікації в контексті вивчення іноземних мов студентами-медиками, необхідно врахувати наступні умови: 1) відповідність меті: гейміфікація має бути спрямована на досягнення конкретної мети в контексті вивчення мови та медичної термінології (вивчення лексики, граматичного матеріалу тощо); 2) відповідність контексту (наприклад, гейміфікація повинна відображати реальні сценарії, з якими студенти стикатимуться у своїй медичній практиці); 3) використання сучасних технологій (наприклад, інтерактивних платформ, мобільних додатків, відеоігр); 4) індивідуальний підхід (гейміфікація повинна забезпечувати індивідуальний підхід до кожного студента, враховуючи їхні особисті потреби та рівень знань мови); 5) систематичність та контроль (гейміфікація повинна бути систематичною та давати можливість контролю за прогресом студентів, наприклад, за допомогою системи балів або тестів); 6) стимулювання мотивації (стимулювати мотивацію студентів до активного вивчення мови та використання її в медичній практиці).

Існує безліч платформ з ігровими компонентами для навчання іноземної мови. Деякі з них можуть бути ефективними інструментами для навчання медичної англійської мови та інших іноземних мов студентів медичних спеціальностей. Наведемо приклади застосування платформ, які можна використовувати для навчання іноземної мови студентів медичних ЗВО.

Використання гейміфікації у навчальному процесі медичних вишів може бути ефективним шляхом підвищення мотивації та інтересу до вивчення іноземних мов, зокрема медичної англійської. Це підтверджується дослідженнями Ф. Рахмана та Р. Гідаятулли, які демонструють можливості цифрових навчальних платформ, таких як Kahoot!, у створенні інтерактивного середовища для навчання.

Після викладення матеріалу викладач проводить цифровий ігровий квіз за допомогою Kahoot!. Студенти відкривають додаток на своїх мобільних пристроях. Зауважимо, що існує два режими гри: класичний та командний, який викладач може обрати. У класичному режимі студенти відповідають на питання індивідуально, використовуючи свій власний мобільний пристрій,

Журнал «Перспективи та інновації науки»
(Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»)
№ 4(38) 2024

тоді як у командному режимі вони об'єднуються в команди для відповіді на питання за допомогою одного мобільного пристрою [6, с. 93].

Після того, як студенти долучились до гри, створеної викладачем за допомогою унікального коду гри (game pin), вона автоматично відображається на екрані проєктора. Питання разом з можливими відповідями виводяться на екран і студенти реагують на них за допомогою власного телефону, натисканням на форму, яку вони вважають вірною відповіддю [6, с. 94].

Після кожного завдання на екрані з'являються результати оцінювання для визначення рейтингу студентів. Оцінка залежить не тільки від кількості правильних відповідей, а й від швидкості виконання завдань. По закінченню гри результати квізу демонструють переможця і вони є доступними для завантаження, що полегшує викладачу визначення рівня засвоєння навчального матеріалу студентами [6, с. 95]. Це сприяє активній участі студентів і формуванню конкурентної атмосфери, мотивації до вивчення матеріалу.

Завершальний результат, наданий Kahoot!, є надзвичайно корисним для викладача для оцінювання рівня засвоєння навчального матеріалу студентами; цей процес є простим і точним. Викладачу залишається лише завантажити кінцевий результат та на його основі визначати рівень засвоєння навчального матеріалу студентами [6, с. 96]. Такий підхід не лише підвищує ефективність навчання, але й спрощує процес оцінювання знань студентів.

У сфері медичної освіти, поряд із глибоким розумінням медичних концепцій, необхідно також володіти медичною термінологією. З метою вдосконалення процесу вивчення медичних термінів та одночасного підвищення рівня володіння іноземною мовою, використання платформи Brainscape [7] стає ключовим інструментом для студентів-медиків. Гейміфікований підхід до вивчення медичної термінології на платформі Brainscape розширює можливості студентів та стимулює їхню мотивацію. Використання Health Science Flashcards у поєднанні з елементами гри, такими як змагання, досягнення та зароблені бали, сприяє створенню стимулюючої навчальної атмосфери.

Один із підходів полягає у створенні карток з медичними термінами та їх перекладом на іноземну мову. Також є можливість додавати до карток фрази або речення, які демонструють їх вживання у реальних ситуаціях, сприяючи усвідомленню студентами використання термінів у практичних сценаріях. Крім того, існує можливість спільної роботи над наборами карток, додавання власних карток студентами або внесення змін до існуючих, що сприяє діалогу та обміну думками між ними. На платформі Brainscape, студенти можуть змагатися між собою або у групах, що сприяє створенню здорової конкурентної атмосфери та підтримує активну участь. Здобуті досягнення можуть бути відзначені у вигляді віртуальних медалей чи нагород, що підвищує мотивацію студентів до вивчення іноземної мови.

Журнал «Перспективи та інновації науки»
(Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»)
№ 4(38) 2024

Використання аудіо-ілюстрацій на платформі Brainscape сприяє поліпшенню розуміння медичної термінології та розвитку мовної компетентності студентів. Прослуховування аудіофайлів з правильною вимовою термінів та їх систематичне повторення дозволяє ефективно навчатися вимові та запам'ятовувати терміни за слух.

Засоби тестування та системи повторення, доступні на платформі Brainscape, надають студентам можливість не лише перевіряти свої знання, але й систематично закріплювати вивчений матеріал. Кожне успішно виконане завдання може відзначатися наданням балів або досягненням нового рівня компетенції. Окрім того, студенти отримують можливість пройти квізи, спрямовані на перевірку їх знань у галузі медицини. Такий підхід не лише стимулює активну участь студентів у навчальному процесі, але й сприяє їхньому постійному розвитку та підвищенню рівня професійної компетентності.

Зазначимо, що застосування гейміфікації у навчанні медичної термінології на платформі Brainscape є ефективним засобом закріплення знань та підвищення мотивації студентів до вивчення іноземної мови. Таким чином, гейміфікація на платформі Brainscape відкриває нові можливості для підготовки майбутніх медичних працівників до успішної професійної діяльності.

Використання платформи Duolingo для навчання студентів-медиків іноземної мови з елементами гейміфікації є досить ефективним і цікавим підходом. Наприклад, створення спеціального курсу з медичної термінології на платформі Duolingo дозволить студентам ознайомитися з ключовими термінами та фразами, які є важливими для їхньої майбутньої професійної діяльності. Додавання ігрових елементів до завдань Duolingo, таких як можливість отримання бонусних балів за швидкість або правильність виконання завдань, стимулюватиме активність та мотивацію студентів. Організація групових проєктів на платформі Duolingo, де студенти можуть змагатися або спільно працювати, сприятиме колективному навчанню та взаємонавчанню. Забезпечення можливості взаємодії студентів з платформою через відгуки та коментарі допоможе глибше засвоїти навчальний матеріал. Такий підхід до використання Duolingo з елементами гейміфікації не лише сприятиме вивченню іноземної мови, але й допоможе закріпити медичну термінологію, підвищуючи якість підготовки майбутніх медичних фахівців.

Створення нових можливостей для підвищення мотивації навчання та професійної іншомовної компетенції студентів медичних ЗВО може бути досягнуто за допомогою впровадження такого методу гейміфікації як «рольова гра» (Role-Playing Game). Використання медичних сценаріїв у вигляді рольових ігор активно застосовується у процесі викладання іноземних мов у медичному виші, що дозволяє студентам отримати практичні навички і вміння в умовах, які максимально наближені до реальних ситуацій медичної

Журнал «Перспективи та інновації науки»
(Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»)
№ 4(38) 2024

практики. В «рольовій грі» студенти використовують іноземну мову для комунікації з пацієнтами та колегами, вчаться отримувати та аналізувати медичну інформацію, приймати рішення відповідно до ситуації. Наприклад, вони можуть вивчати, як правильно проводити основні медичні процедури, такі як огляд пацієнта, написання історії хвороби та призначення лікування у контексті віртуальної гри. Такі ігрові сценарії дозволяють студентам вивчати медичну іноземну мову та відчувати себе більш впевнено у спілкуванні з пацієнтами, а також набувати практичних навичок, які будуть корисні в їхній майбутній медичній практиці.

Рольові ігри можуть охоплювати широкий спектр від простих сценаріїв, де студенти мають представити себе в ролі пацієнта, до складних ситуацій, де вони розглядають та обговорюють етичні аспекти лікування пацієнтів під час гри. Для успішної рольової гри рекомендується розділити студентів на невеликі групи, розподілити ролі та встановити обмежений час для виконання завдання. Також можна проводити обмін ролями, щоб кожен студент мав можливість спробувати різні медичні образи. У разі наявності часу групам можна дати можливість представити свої сценки перед аудиторією [8].

Проводити рольову гру доцільно дотримуючись певних вимог: 1) вибір теми: обрати конкретну медичну ситуацію або проблему, яка буде розігруватися під час гри (наприклад, можна обрати ситуацію з вибором між двома різними методами лікування або донорським запитом); 2) розподіл ролей: розділіть учасників на малі групи і призначте роль. – лікарів, медичного персоналу, пацієнтів тощо; 3) розробка сценарію: розробіть сценарій, що містить основні аспекти ситуації, яка буде розігруватися; визначте ключові точки, які учасники повинні враховувати під час гри; 4) встановлення правил: визначте правила гри, включаючи час на обговорення кожної ситуації, процедури обміну ролями та інші деталі; 5) проведення гри: проведіть рольову гру, дозволяючи учасникам відігравати ролі та обговорювати ситуації; надайте можливість для обміну ролями та додаткового обговорення після кінця гри; 6) обговорення і висновки: після закінчення гри обміняйтеся з учасниками думками та враженнями від гри; підкресліть ключові навчальні моменти та навчальні цілі.

На підсумкових заняттях з курсу «Англійська мова» для студентів спеціальності «Медицина» ми організували рольову гру у формі «суду». Учасники отримали завдання відіграти конкретну ситуацію, яка мала суспільно-етичний аспект та стосувалася медичних проблем, таких як етична дилема при реанімації, медична помилка та її наслідки, конфлікт інтересів в лікуванні дитини або доступ до медичних послуг. Учасники гри грали ролі медичного персоналу, родичів пацієнта, представників страхових компаній або державних органів тощо. Зауважимо, що обрані сценарії рольової гри були цікавими для студентів, пов’язані із раніше вивченими темами. Запропоновані теми для «суду» стимулювали обговорення етичних, правових та соціальних

аспектів медичної практики та сприяли розвитку навичок комунікації та співпраці учасників.

Розподіл ролей відбувався з урахуванням здібностей та зацікавленості студентів у залежності від рівня володіння англійською мовою. Викладач призначав певні «головні» ролі, такі як відповідач, пацієнт чи захисник, але «другорядні» ролі студенти обирали самостійно. Викладач виступав у ролі фасилітатора під час гри, надаючи допомогу за потреби. Ця допомога не була нав'язливою і сприяла створенню позитивної атмосфери в групі. Такий підхід дозволив студентам активно взаємодіяти, розвивати комунікативні навички та робити висновки з медичних ситуацій.

Висновки. Загалом, варто зазначити, що гейміфікація виявляє великий потенціал у поліпшенні якості навчання та стимулюванні мотивації студентів. Використання гейміфікації в навчанні іноземних мов студентів медичних спеціальностей створює сприятливе середовище для активного навчання та їх залучення на рівні їхнього когнітивного та емоційного розвитку. Крім того, гейміфікація сприяє розвитку командних навичок та співпраці, що є важливими аспектами підготовки медичних фахівців. Щодо оцінювання, гейміфікація може включати не лише традиційні тести, а й форми оцінювання, такі як показові вправи або рольові ігри, що дозволяють визначити рівень засвоєння матеріалу та розвиток практичних мовних навичок**.** З урахуванням принципів гейміфікації, таких як створення стимулюючого середовища, зворотний зв'язок, фокус на спільному навчанні та інші, можна зробити висновок про його ефективність у підвищенні результативності навчання іноземних мов у медичних вишах.

Наша робота не вичерпує багатогранності досліджуваної проблеми, тому подальші наукові розвідки вважаємо перспективними, маючи на меті розробку та впровадження інноваційних методів оцінювання знань та вмінь, що ґрунтуються на принципах гейміфікації, для об'єктивної оцінки академічних досягнень студентів.

Література:

1. Gamification. In *Cambridge dictionary*. Retrieved from: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gamification

2. McCoy, L, Lewis, J. H., Dalton, D. (2016, January). Gamification and Multimedia for Medical Education: A Landscape Review. *The Journal of the American Osteopathic Association,* 116(1), 22–34

3**.** Majdoub, M. (2021). Motivating and Engaging ESL Students Using Gamified Learning. *International Journal for Infonomics*, 14(1), Canada,, 2053–2056

4. University of Waterloo. Gamification and Game-Based Learning. Retrieved from: https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/catalogs/tip-sheets/gamification-and-game-based-learning

5. Singhal, S, Hough, J., Cripps, D. (2019). Twelve tips for incorporating gamification into medical education. *MedEdPublish,* 8. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/337555371_Twelve_tips_for_incorporating_gamification_into_medical_education

6. Rahman, F., Hidayatullah, R. (2019). Gamification of EFL classroom in a healthcare education context in Indonesia: Kahoot! *Proceedings of the 3rd INACELT (International Conference on English Language Teaching)*, 91–101

7. Brainscape. *Spaced Repetition*. Retrieved from: https://www.brainscape.com/spaced-repetition

8. FluentU. *20 Creative ESL Role Play Ideas for Students of Any Age*. Retrieved from: https://www.fluentu.com/blog/educator-english/esl-role-play-topics/

References:

1. Gamification. In *Cambridge dictionary*. Retrieved from: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gamification

2. McCoy, L, Lewis, J. H., Dalton, D. (2016, January). Gamification and Multimedia for Medical Education: A Landscape Review. *The Journal of the American Osteopathic Association*, 116(1), 22–34

3. Majdoub, M. (2021). Motivating and Engaging ESL Students Using Gamified Learning. *International Journal for Infonomics*, 14(1), Canada,, 2053–2056

4. University of Waterloo. Gamification and Game-Based Learning. Retrieved from: https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/catalogs/tip-sheets/gamification-and-game-based-learning

5. Singhal, S, Hough, J., Cripps, D. (2019). Twelve tips for incorporating gamification into medical education. *MedEdPublish*, 8. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/337555371_Twelve_tips_for_incorporating_gamification_into_medical_education

6. Rahman, F., Hidayatullah, R. (2019). Gamification of EFL classroom in a healthcare education context in Indonesia: Kahoot! *Proceedings of the 3rd INACELT (International Conference on English Language Teaching)*, 91–101

7. Brainscape. *Spaced Repetition*. Retrieved from: https://www.brainscape.com/spaced-repetition

8. FluentU. *20 Creative ESL Role Play Ideas for Students of Any Age*. Retrieved from: https://www.fluentu.com/blog/educator-english/esl-role-play-topics/