



**МІНІСТЕРСТВО ОХОРОНИ ЗДОРОВ'Я УКРАЇНИ**

Полтавський державний медичний університет  
Coventry University (Велика Британія)  
Universität Würzburg (Німеччина)  
Universidad de La Rioja (м. Логроньо, Іспанія)  
Lietuvos sveikatos mokslų universitetas (м. Каунас, Литва)  
Instituto Superior Politécnico de Viseu (Португалія)  
Instituto Politécnico de Portalegre (Португалія)  
Uniwersytet Rzeszowski (Польща)  
Instytut Pedagogiki Akademii Techniczno-Humanistycznej w Bielsku-Białej (Польща)  
Universitatea Creștină "Dimitrie Cantemir" (м. Бухарест, Румунія)  
University of Sri Jayawardenepura (Sri Lanka)  
Національний університет охорони здоров'я України імені П.Л. Шупика  
Українська інженерно-педагогічна академія  
Громадська спілка «Асоціація з розвитку професійної та неперервної освіти»  
Харківський національний медичний університет  
Вінницький національний медичний університет імені М.І. Пирогова  
Буковинський державний медичний університет (м. Чернівці)  
Львівський національний університет природокористування  
Полтавський національний педагогічний університет імені В.Г. Короленка

**ЗБІРНИК СТАТЕЙ**

**VIII Міжнародної науково-практичної конференції  
«АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ЛІНГВІСТИКИ, ПРОФЕСІЙНОЇ  
ЛІНГВОДИДАКТИКИ, ПСИХОЛОГІЇ І ПЕДАГОГІКИ  
ВИЩОЇ ШКОЛИ»**

**м. Полтава, 22-24 листопада 2023 року**

**ЗБІРНИК СТАТЕЙ**  
**VIII Міжнародної науково-практичної**  
**конференції**  
**«АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ЛІНГВІСТИКИ,**  
**ПРОФЕСІЙНОЇ ЛІНГВОДИДАКТИКИ,**  
**ПСИХОЛОГІЇ І ПЕДАГОГІКИ ВИЩОЇ ШКОЛИ»**  
**м. Полтава, 22-24 листопада 2023 р.**

**PROCEEDINGS**  
**of the 8th International Conference**  
**“TOPICAL ISSUES OF LINGUISTICS,**  
**PROFESSIONAL LINGUODIDACTICS,**  
**PSYCHOLOGY AND PEDAGOGY OF HIGHER**  
**EDUCATION”**  
**Poltava, 22-24 November 2023**

**ББК 74.58+81.2**

**УДК 378.6**

**ISBN 978-617-8231-43-9**

**Актуальні питання лінгвістики, професійної лінгводидактики, психології і педагогіки вищої школи: збірник статей VIII Міжнародної науково-практичної конференції (м. Полтава, 22-24 листопада 2023 р.). Полтава: Вид-во “Астроя”, 2024. 449 с.**

У збірнику представлено статті вітчизняних та зарубіжних науковців, у яких висвітлюються різноманітні проблеми сучасної лінгвістики, психології, педагогіки та дидактики вищої школи. Збірник рекомендовано науково-педагогічним працівникам вищих навчальних закладів, магістрантам, аспірантам, а також усім, хто цікавиться психолого-педагогічними, лінгвістичними та дидактичними проблемами вищої школи.

*Автори публікацій несуть відповідальність за дотримання авторського права, точність цитування, достовірність наведених фактологічних даних, граматичні та стилістичні помилки.*

**BBC 74.58+81.2**

**UDC 378.6**

**ISBN 978-617-8231-43-9**

**Topical Issues of Linguistics, Professional Linguodidactics, Psychology and Pedagogy of Higher Education: Proceedings of the 8th International Conference (Poltava, 22-24 November 2023). Poltava: “Astraya”, 2024. 449 p.**

The proceedings present articles by the Ukrainian, Polish and Romanian scholars, covering the latest trends in modern linguistics, psychology, pedagogy and didactics in higher education. The collection is recommended for research and teaching staff of higher education institutions, undergraduates, graduate students, as well as anyone interested in the psychological, pedagogical, linguistic and didactic issues of higher education.

*The authors of the publications are responsible for the copyright observance, accuracy of the given factual data, grammatical and stylistic errors.*

and a sense of responsibility for the learning process.

**Conclusion.** To summarize, it should be noted that the activation of the students' learning process contributes to the formation of independent thinking [3, p. 142], their own views and opinions, allows them to clearly navigate the rapid flow of scientific, political and economic information, analyze the variety of facts and phenomena in everyday life, and allows students to develop an active life position. Conclusions. Thus, the range of possibilities for improving the practical training of students in medical school is quite sufficient, and the rational use of various means of optimizing the educational process will contribute to the graduation of specialists prepared for professional activity. New information technologies allow not only to improve the level of training of medical specialists, but also to optimize the joint work of higher medical education institutions with practical health care institutions.

### References

1. Glazunov OA Application of innovative technologies in the pedagogical process of the Department of Dentistry of the State Institution "DMA of the Ministry of Health of Ukraine" Bulletin of Dentistry. 2014. № 4. С. 86 - 88.
2. Zyuzina L.S. The use of innovative methods of teaching propaedeutic pediatrics in the teaching of foreign students. Perinatology and Pediatrics. 2012. № 3. С. 91 - 92.
3. Innovative technologies in the organization of independent work of students of medical educational institutions. Innovative technologies in the organization of independent work of students of medical educational institutions: educational and scientific conference with international participation: abstracts. Poltava, 2017. С. 142 - 144.
4. Innovative technologies of distance postgraduate education. Surgery of childhood. 2021. VOL. VIII, NO. 3. С. 85-86.
5. Training of dentists from the standpoint of the educational space of the XXI century. Problemsofecologyandmedicine. 2015. Т. 19, № 5-6. С. 22 - 23.

УДК 378.6:61.091.321/322:004.77:794.08

Мигаль В.М., Чекаліна Н.І., Казаков Ю.М.,  
Шуть С.В., Трибрат Т.А.

Полтавський державний медичний університет, м.Полтава, Україна

## МОЖЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ЦИФРОВОГО ДОДАТКУ КАНОТ ДЛЯ ВИКЛАДАННЯ ТА НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ

*Удосконалення освітнього процесу потребує нових підходів до оптимізації отримання знань. Цифровізація один із провідних напрямків сучасного викладання та навчання студентів. Використання цифрових технологій у медичній освіті має вирішальний аспект серед навчальних ресурсів. Використання освітніх ігор як засобів навчання, сприяє розвитку когнітивного, мотиваційного, емоційного та соціального світогляду здобувачів освіти. Kahoot найбільш вдалий приклад гейміфікаційного підходу в освітньому процесі, являючись безкоштовним інструментом навчання у реальному режимі, який не потребує попередньої підготовки до використання. Застосування інтернет ресурсу Kahoot робить навчання веселим та приємним, покращуючи увагу та мотивацію студентів. Комплексне використання цифрових додатків разом з стандартизованими освітніми підходами сприятимуть формуванню загальної, інтегральної та спеціальної компетентностей.*

**Ключові слова:** освітній процес, цифровізація, Kahoot, формувальне оцінювання.

*Improving the educational process requires new approaches to optimizing the acquisition of knowledge. Digitalization is one of the leading trends in modern teaching and learning. The use of digital technologies in medical education has a crucial aspect among learning resources. The use of educational games as learning tools contributes to the development of cognitive, motivational, emotional and social outlook of students. Kahoot is the most successful example of a gamification approach in the educational process, being a free online learning tool that does not require prior preparation for use. The use of Kahoot makes learning fun and enjoyable, improving students' attention and motivation. The integrated use of digital applications together with standardized educational approaches will contribute to the formation of general, integral and special competencies.*

**Keywords:** educational process, digitalization, Kahoot, formative assessment.

Освітній процес постійно вдосконалюється й потребує нових підходів до оптимізації отримання знань. Наукові технології та цифровізація володіють значним впливом на ефективність та продуктивність в усіх сферах сучасної епохи, і зарекомендували себе як ефективний інструмент, щоб полегшити життя людини [9, с. 461; 10, с. 1]. Цифровізація освітнього процесу являється одним із провідних напрямків сучасного викладання та навчання студентів. Діджиталізація це не лише технологія чи процес, вона являє собою сукупність можливостей, які в комплексному застосуванні із класичним підходом до викладання допомагає кращому засвоєнню матеріалів. Протягом останніх років у процесі здобування професійної медичної освіти зростає інтерес до ігрового навчання через його захоплюючі властивості та позитивний вплив на мотивацію та навчання студентів. Використання цифрових технологій у медичній освіті має вирішальний аспект серед навчальних ресурсів. Це не тільки розширює розуміння предмета, але й готує студентів до практичної роботи зі сценарієм реального життя [2, с. 103726; 6, с. 102; 12, с. 1;]. Тим не менш, впровадження цифрового навчання в освітні програми здобувачів медичних дисциплін залишаються на початковому етапі [3, с.1; 13, с. 683]. Студенти охоче експериментують з різними технологіями для удосконалення свого навчання, головним чином тому, що вони вміють користуватися мобільними технологіями та отримують задоволення від використання програм та ігор, розроблених для таких пристроїв. Такий підхід підвищує мотивацію та залученість здобувачів освіти порівняно з використанням звичайного стилю лекції та «дошки з крейдою», які викликають нудьгу у студентів [7, с. 4].

Використання освітніх ігор як засобів навчання сприяє розвитку когнітивного, мотиваційного, емоційного та соціального світогляду здобувачів освіти. Раннє використання елементів гейміфікації в освітньому процесі покращує систему реагування студентів із багатообіцяючими результатами, але обмеженим впливом на залучення та мотивацію здобувачів [15, с. 217]. Основною проблемою, пов'язаною з використанням цих технологій, є витрата часу, необхідного для вивчення та налаштування цих технологій, створення відповідного контенту та надання студентам корисного та своєчасного зворотного зв'язку [8, с. 819 ].

На сьогодні існує недостатньо якісних доказів, які б керували вибором

найефективнішого ігрового дизайну навчання в певному освітньому процесі. Це, у свою чергу, збільшує ймовірність вибору неоптимальних або навіть контрпродуктивних стратегій освітнього процесу, заснованого на іграх. Важливо пам'ятати, що елементи гри, які мотивують одних студентів, можуть фактично демотивувати інших, вказуючи на те, що вирішальним моментом являються особистісні характеристики кожного студента, що в свою чергу залежить від психотипу особистості. Саме тому виділяють 4 різних психологічних типи гравців: соціалізатори (користувачі, які люблять взаємодіяти з іншими гравцями, наприклад, гра є інструментом для знайомства з іншими людьми), дослідники (користувачі, яким подобається взаємодіяти зі світом, наприклад, відкривати нові території та занурюватися в ігровий світ), успішні (користувачі, яким подобається діяти на світ, наприклад, надавати перевагу отриманню нагород, балів і оволодінням ігровим світом) і вбивці (користувачів, які люблять діяти на інших гравців, наприклад, процвітати, перемагаючи інших людей) [16, с. 772; 14, с.1; 1, с. 272].

На сьогодні найбільш поширеними онлайн-платформами, які використовуються в освітньому процесі, являються Kahoot, Quizziz, Quizlet та Socrative [5, с. 1]. На нашу думку, цифровий додаток Kahoot є найбільш вдалим прикладом гейміфікаційного підходу, який використовує принципи гри та інструменти систем реагування здобувачів для підтримки навчання, залучення, мотивації та розваг під час освітнього процесу.

Kahoot являє собою безкоштовний інструмент для ігрового навчання у реальному режимі, який не потребує попередньої підготовки до використання. Згідно статистичних даних, застосунок Kahoot використовують близько 30 мільйонів користувачів [11, с. 199]. Використання платформи Kahoot дозволяє викладачу створювати чотири різні типи ігор-завдань, які включають вікторини, опитування, ігри та дискусії, у яких учасники змагаються один з одним. У процесі гри, студенти отримують бали за правильні відповіді на запитання, та водночас враховується швидкість відповіді, впливаючи на кількість балів. Кількість отриманих балів по закінченню гри мотивує студентів потрапити на вершину таблиці лідерів [4, с. 1].

Для створення гри Kahoot, викладачу необхідно увійти на офіційний сайт Kahoot (<https://getkahoot.com>). Після вибору опції викладачі можуть створювати запитання використовуючи доступні функції. Розпочавши гру автоматично згенерується код, який повинні ввести студенти для участі в інтерактиві та зареєструвати своє ім'я.

Будучи одним із можливостей формування оцінювання, Kahoot володіє безліччю переваг, зокрема:

1. Вільний доступ для всіх бажаючих (студентів, вчителів).
2. Різноманіття типів Kahoot, наприклад, вікторини, питання для обговорення або опитування.
3. Застосунок простий та зручний для використання.
4. Не потребує реєстрації облікового запису.

5. Студенти можуть приєднатися до сесій Kahoot, ввівши код, наданий викладачем.
6. Сумісний зі смартфонами, планшетами та комп'ютерами.
7. Інтерфейс додатку заохочує та надає енергії студентам.
8. Час відповіді на кожне питання є гнучким і регулюється відповідно до складності завдання.

Як і будь-які інші, цифрові технології, крім позитивних якостей, володіють деяким недоліками. Зокрема, у застосунку Kahoot обмежений вибір типів питань: кількість відповідей – максимум чотири, правильних варіантів – один або три. Проте, раціональне використання Kahoot у навчальному процесі відповідно до його цілей дозволить уникнути даних недоліків.

Використання GSRS (game-based student response systems), як одну із форм формування оцінювання шляхом застосування додатку Kahoot, дозволяє зробити навчання веселим та приємним покращуючи увагу та мотивацію студентів. Комплексне використання цифрових додатків разом з стандартизованими освітніми підходами сприятимуть формуванню загальної, інтегральної та спеціальної компетентностей. Крім того, використання цифрових технологій, зокрема додатку Kahoot, сприятимуть покращенню навчальних досягнень здобувачів освіти.

### Список використаних джерел

1. Barata G., Gama S., Jorge J., Goncalves D. Early prediction of student profiles based on performance and gaming preferences. *IEEE Trans Learning Technol.* 2016. Vol. 9, №3. P. 272-284.
2. Barteit S., Guzek D., Jahn A., Bärnighausen T., Mendes Jorge M., Neuhann F. Evaluation of e-learning for medical education in low- and middle-income countries: A systematic review. *Computers and Education.* 2020. Vol.145. P. 103726. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103726>.
3. Dichev C., Dicheva D. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *Int J Educ Technol High Educ.* 2017. Vol.20. № 14. P. 1.
4. Cugelman B. Gamification: what it is and why it matters to digital health behavior change developers. *JMIR Serious Games.* 2013. Vol. 1, № 1.
5. Ismail M.A-A., Mohammad J.A-M. Kahoot: a promising tool for formative assessment in medical education. *Education in Medicine Journal.* 2017. Vol. 9, №2.
6. IzetM. E-learning as new method of medical education. *Acta informatica medica.* 2008. Vol.16, № 2. P. 102.
7. GrahamK. TechMatters: getting into Kahoot!(s): exploring a game-based learning system to enhance student learning. *LOEX Quarterly.* 2015. Vol. 42. № 3. P.4.
8. KayR.H., LeSage A. Examining the benefits and challenges of using audience response systems: a review of the literature. *Computers & Education.* 2009. Vol. 53, № 3. P. 819–827.
9. Knopes J. Science, technology, and human health: The value of STS in medical and health humanities pedagogy. *J Med Humanit.* 2019. Vol. 40.P. 461–471. <https://doi.org/10.1007/s10912-019-09551-3>.
10. Li J. Witnessing the advance of science and technology in life sciences in the new era. *Sci. China Life Sci.* 2018. Vol. 61, №1. <https://doi.org/10.1007/s11427-017-9265-8>
11. Nicol D.J., Macfarlane-Dick D. Formative assessment and self-regulated learning: a model

- and seven principles of good feedback practice. *Stud High Educ.* 2006. Vol.31, № 2. P.199–218.
12. O’Doherty D., Dromey M., Loughheed J. et al. Barriers and solutions to online learning in medical education – an integrative review. *BMC Med Educ.* 2018. Vol.18, № 130. <https://doi.org/10.1186/s12909-018-1240-0>
  13. Van Gaalen A.E.J., Brouwer J., Schönrock-Adema J., Bouwkamp-Timmer T., Jaarsma A.D.C., Georgiadis J.R. Gamification of health professions education: a systematic review. *Adv Heal Sci Educ.* 2021. P. 683-71.
  14. Van Gaalen A. E. J., Schönrock-Adema J., Renken R. J., Jaarsma A. D. C., Georgiadis J. R. Identifying Player Types to Tailor Game-Based Learning Design to Learners: Cross-sectional Survey using Q Methodology. *JMIR serious games.* 2022. Vol.10, № 2. <https://doi.org/10.2196/30464>
  15. Wang A.I. The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education.* 2015. Vol. 82. P. 217–227.
  16. Yee N. Motivations for play in online games. *Cyberpsychol Behav.* 2006. Vol. 9, № 6. P. 772-775

УДК: 378:615.83:615.851.3

**Микитенко А.О., Омельченко О.Є., Білець М.В.**  
**Полтавський державний медичний університет, Полтава, Україна**

## **УДОСКОНАЛЕННЯ ПІДГОТОВКИ ЕРГОТЕРАПЕВТІВ І ФІЗРЕАБІЛОЛОГІВ**

*З початку повномасштабного вторгнення росії в Україну за даними Організації Об'єднаних Націй в Україні внаслідок бойових дій отримали поранення понад 7,4 тис. цивільних осіб. За даними УНІАН за це й же період Україна втратила близько 70 тисяч убитих воїнів та 100-120 тисяч поранених. Кількість поранених серед цивільного населення та військовослужбовців надзвичайно велика і безумовно є необхідність в їх лікуванні та реабілітації.*

*З 2022 року в Полтавському державному медичному університеті здійснюють підготовку фізреабілологів та ерготерапевтів. Відповідно до освітньо-професійної програми (ОПП) для бакалаврів фізичної терапії та реабілітації за спеціалізацією 227.02 «Ерготерапія» виконана профілізація фундаментальних та клінічних дисциплін з метою ефективною підготовки спеціалістів.*

*Профілізація викладання біологічної хімії для здобувачів освіти, що навчаються за ОПП «Фізична терапія та ерготерапія» полягає у вивченні основних закономірностей метаболізму людини з опануванням знань про особливості перебігу біохімічних процесів у нормі та при патології з урахуванням анатомо-фізіологічних змін у різновікових категорій пацієнтів з різними фізичними та психологічними можливостями. Також опанувати знання про особливості метаболізму в дитячому віці, так як реабілітація таких пацієнтів є надзвичайно складною.*

**Ключові слова:** біологічна хімія, фізреабілітація, ерготерапія, відновлення, освітній процес.

*According to the United Nations, since the beginning of russia's full-scale invasion of Ukraine more than 7.4 thousand people have been made a casualty in Ukraine as a result of hostilities. According to UNIAN, during the same period, Ukraine lost about 70,000 killed soldiers and 100,000-120,000 wounded. The number of civilian and military casualties is very high and requires treatment and rehabilitation.*

*Since 2022, Poltava State Medical University has been training physical therapists and occupational therapists. In accordance with the academic and professional program (APP) for bachelors of physical therapy and rehabilitation in the specialization 227.02 "Occupational*