

zatverdzhennya planu zakhodiv shchodo yiyi realizatsiyi» vid 17 sichnya 2018 r. № 67-r. [Order of the Cabinet of Ministers of Ukraine. On approval of the Concept of Development of the Digital Economy and Society of Ukraine for 2018–2020 and approval of the action plan for its implementation” dated January 17, 2018 No. 67-r.] [in Ukrainian]

8. Sokil, A. A. (2025). Dydaktychni umovy zmishanoho navchannya maybutnikh yurystiv u zakladakh fakhovoyi peredvyshchoyi osvity [Didactic conditions of blended learning of future lawyers in institutions of professional pre-higher education]: dys. ... dokt. filos. zi spets. 011 Osvitni, pedahohichni nauky. Poltava. 193 s. [in Ukrainian]

9. Kucher, S., Gorbatyuk, R., Serdyuk, O., Ozha, M., Grinyayeva, N., Fridman, M. (2022). The use of information and communication technologies in the organisation of blended learning for future vocational school students. №4 (4). [in English]

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

ФІЛОНЕНКО Оксана – доктор педагогічних наук, професор, в.о. завідувача кафедри освітніх наук Центральноукраїнського державного університету імені Володимира Винниченка.

Наукові інтереси: професійна підготовка майбутніх фахівців в умовах ЗВО.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

FILONENKO Oksana – Doctor of Pedagogy Sciences, Professor, Acting Head of the Department at the Department of Education Sciences of Volodymyr Vynnychenko Central Ukrainian State University.

Scientific interests: professional training of future specialists in higher education institutions.

Стаття надійшла до редакції 14.08.2025 р.

Стаття прийнята до друку 30.08.2025 р.

УДК 378.147:614.253.2

DOI: 10.36550/2415-7988-2025-1-220-333-339

МАКАРЕНКО Володимир –

кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри фізики

Полтавського державного медичного університету

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5591-6145>

e-mail: v.makarenko@pdmu.edu.ua

ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ЛІКАРІВ:

РОЛЬОВІ ІГРИ ЯК ІНСТРУМЕНТ РОЗВИТКУ

У статті проаналізовано сучасні підходи до формування креативності та розвитку творчого потенціалу здобувачів вищої медичної освіти. Автор акцентує на фрагментарності та несистематизованості існуючих досліджень щодо використання ігрових технологій, зокрема рольових ігор, у медичній освіті. Теоретично обґрунтовано педагогічний потенціал та доцільність застосування рольових ігор, а також коротких сфокусованих вправ з їх елементами для розвитку креативної компетентності майбутніх лікарів.

Автором наведено приклад практичної реалізації цього підходу на заняттях з медичної та біологічної фізики. Проаналізовано ефективність розвитку компонентів креативної компетентності на таких заняттях з використанням рольових ігор та вправ з їх елементами. Розроблено та обґрунтовано методику їх використання на заняттях з фахових дисциплін на прикладі терапевтичної стоматології та невідкладної хірургії. Сценарії включають первинний прийом пацієнта, повідомлення неприємних новин, взаємодію з конфліктним пацієнтом. Дослідження підтверджує, що регулярне застосування рольових ігор розвиває гнучкість, оригінальність, асоціативне та нестандартне мислення. Ці вправи стимулюють здатність генерувати ідеї, знаходити нові рішення в нетипових обставинах, а також сприяють активній взаємодії, спонтанності та імпровізації, що є ключовим для формування креативної компетентності майбутніх лікарів та успішної медичної практики.

Результати досліджень свідчать, що рольові ігри є потужним інструментом для розвитку креативності, яка є важливою складовою професійної компетентності сучасного лікаря. Намічено перспективи подальших досліджень, зокрема, розробку комплексних програм інтеграції ігрових технологій у навчальні плани медичних закладів та емпіричну оцінку їх довгострокового впливу на клінічну практику та кар'єрний ріст випускників.

Ключові слова: креативна компетентність; майбутні лікарі; медична і біологічна фізика; медична освіта; рольові ігри; стоматологія; хірургія.

MAKARENKO Volodymyr –

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,

Associate Professor at the Department of Physics

Poltava State Medical University

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5591-6145>

e-mail: v.makarenko@pdmu.edu.ua

FORMATION OF CREATIVE COMPETENCE OF FUTURE DOCTORS:

ROLE PLAYING AS A DEVELOPMENT TOOL

The article analyzes modern approaches to the formation of creativity and the development of creative potential of applicants for higher medical education. The author emphasizes the fragmentation and lack of systematization of existing research on the use of game technologies, in particular role-playing games, in medical education. The pedagogical potential and feasibility of using role-playing games, as well as short focused exercises with their elements for the development of creative competence of future doctors are theoretically substantiated.

The author provides an example of the practical implementation of this approach in medical and biological physics classes. The effectiveness of the development of creative competence components in such classes using role-playing games and exercises with their elements is analyzed. The methodology for their use in classes in professional disciplines is developed and substantiated using the example of therapeutic dentistry and emergency surgery. The scenarios include the initial reception of a patient, reporting unpleasant news, interaction

with a conflict patient. The study confirms that regular use of role-playing games develops flexibility, originality, associative and non-standard thinking. These exercises stimulate the ability to generate ideas, find new solutions in atypical circumstances, and also promote active interaction, spontaneity and improvisation, which is key to the formation of creative competence of future doctors and successful medical practice.

The results of the study indicate that role-playing games are a powerful tool for the development of creativity, which is an important component of the professional competence of a modern doctor. Prospects for further research are outlined, in particular, the development of comprehensive programs for the integration of game technologies into the curricula of medical institutions and an empirical assessment of their long-term impact on clinical practice and career growth of graduates.

Keywords: creative competence; future doctors; medical and biological physics; medical education; role-playing games; dentistry; surgery.

Постановка та обґрунтування актуальності проблеми. Сучасна медична освіта має на меті не лише надати глибокі професійні знання, а й розвинути творчий потенціал майбутніх лікарів. Це зумовлено постійною еволюцією медичної практики, яка вимагає від фахівців інноваційного та гнучкого мислення для вирішення складних клінічних випадків. Традиційні методи навчання часто обмежують розкриття цих якостей, що може призвести до недостатньої підготовки випускників. Тому формування креативної компетентності є критично важливим для забезпечення високої якості та доступності медичної допомоги.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Аналіз наукової літератури свідчить про зростаючий інтерес до формування креативності у різних сферах професійної діяльності, включно з медициною. Дослідники, такі як Н. Вовчаста, О. Байрамова, Г. Чорна, Ю. Дашко, С. Лавриненко, К. Тараненко, підкреслюють важливість розвитку творчого потенціалу здобувачів вищої освіти. Їхні роботи висвітлюють методи активації творчих здібностей студентів, аналізують фактори впливу та пропонують рекомендації для навчальних закладів [2, 4].

Особлива увага приділяється формуванню некогнітивних навичок, де креативність займає центральне місце. Вчені наголошують на пріоритетності новітніх технологій та інтерактивних методів навчання [11]. Важливо створювати у закладах вищої освіти (ЗВО) середовище, що стимулює креативність та інноваційне мислення [1], а також комфортне навчальне середовище, що сприяє розкриттю індивідуальних здібностей, взаємоповазі та делікатності [7].

Згідно з дослідженнями С. Дімітрової-Бурлаєнко [5], для формування креативної компетентності студентів важливим є вдосконалення розумових операцій, розвиток характеристик мислення та уяви. Вона наголошує на необхідності застосування викладачами спеціальних креативних технологій, зокрема методів психологічної активації, пошуку ідей та розвитку творчої уяви. Окрім того, для розвитку креативного мислення рекомендується тренувати швидкість, гнучкість та прогностичність розуму [2].

Проблему використання ігрових технологій у навчальному процесі розглядали у своїх дослідженнях Н. Вовчаста, Ю. Дашко, О. Іваніга, О. Макаренко, У. Науменко, П. Тадєєв, В. Фрицюк та інші [2, 4, 6, 10, 11, 13, 14]. На їхню думку, ігрові технології є ефективним методом розвитку різноманітних компетентностей здобувачів. Ігри сприяють розвитку креативності, критичного мислення, здатності розв'язувати складні проблеми

та генерувати нові ідеї [4]. Пізнавальні рольові ігри моделюють життєві ситуації, дозволяючи студентам імпровізувати та виявляти свої творчі здібності [11]. Ці ігри забезпечують активне навчання, розвивають комунікативні навички та мовленнєву практику в ситуаціях, наближених до реальних [13].

У контексті особистісно-розвивальної моделі педагогічного процесу, що використовує ігрові технології для розвитку творчих здібностей, ключовим є визначення оптимального місця та послідовності включення гри в заняття [10]. Зокрема, ділова гра допомагає студентам практикувати вирішення професійних ситуацій, розвиваючи навички аналізу та прийняття оптимальних рішень [2]. Дослідження показують, що рольові та ділові ігри є найбільш ефективними для формування креативності [14].

Незважаючи на значний науковий інтерес до творчості та креативності, а також визнану ефективність ігрових технологій у розвитку компетентностей, існує суперечність: дослідження конкретних методик формування креативної компетентності майбутніх лікарів за допомогою ігрових технологій, зокрема рольових ігор, залишаються фрагментарними та не систематизованими.

Мета статті – теоретично обґрунтувати використання рольових ігор як засобу формування креативної компетентності майбутніх лікарів.

Виклад основного матеріалу дослідження. Для досягнення цієї мети ми проаналізували педагогічний потенціал рольових ігор, а також розробили та обґрунтували методику їх використання для формування зазначеної компетентності.

Для реалізації поставлених завдань у дослідженні були використані такі методи: теоретичні (аналіз, синтез, узагальнення, класифікація наукової та методичної літератури з проблем формування креативності, медичної освіти, застосування ігрових технологій); емпіричні (педагогічне спостереження).

У дослідженні було застосовано такі методи: теоретичні: аналіз, синтез, узагальнення та класифікація наукової і методичної літератури з проблем формування креативності, медичної освіти та застосування ігрових технологій; емпіричні: педагогічне спостереження.

Формування фахових компетентностей майбутніх лікарів, зокрема креативної, є актуальною проблемою медичної освіти. Здатність до нестандартного мислення, пошуку інноваційних рішень та адаптація до швидкозмінних умов є

критично важливою, адже лікарі щодня стикаються з унікальними клінічними випадками.

Вирішення цієї проблеми потребує розвитку креативного освітнього середовища, що забезпечує педагогічні умови для формування відповідних компетентностей. Традиційні методи навчання часто не надають достатнього простору для цього, тому необхідно впроваджувати активні й інтерактивні дидактичні методи, зокрема ігрові технології. Для цього викладачам слід відійти від стереотипних підходів і проявити креативність [8].

Ігрові технології, зокрема рольові ігри, є потужним інструментом для активізації освітнього процесу та ефективного формування креативної компетентності майбутніх лікарів. Як зазначає М. Герасимчук, технології ігрового навчання визнані ефективним засобом формування предметних компетентностей у майбутніх лікарів [3]. Рольові ігри дають студентам можливість випробувати професійні ролі, імітуючи реальні сценарії, такі як медичні консультації [4]. Це дозволяє майбутнім лікарям розвивати комунікативні навички, емпатію та вміння приймати рішення в нестандартних ситуаціях. Рольові ігри, що базуються на реальних ситуаціях, дозволяють студентам вирішувати проблеми, відмежовуючись від власного «Я» та вільно висловлюючи думки. Багаторівнева структура цих ігор забезпечує залученість кожного учасника відповідно до його інтелектуального, емоційного та вольового рівня, що вимагає гнучких сценаріїв для адаптації до різних студентських груп [9].

Рольові ігри застосовуються в освітньому процесі для імітації клінічних сценаріїв, які можуть включати первинний прийом пацієнта, повідомлення неприємних новин, взаємодію з конфліктним пацієнтом чи його родичами, а також проведення консилиуму. Під час таких ігор студенти не лише застосовують теоретичні знання, а й активно шукають творчі рішення.

Рольові ігри, окрім розвитку комунікативних навичок, емоційного інтелекту та здатності до співпраці – невід'ємних складових успішної професійної діяльності лікаря, – значно сприяють також і розвитку креативної компетентності.

Чудовим прикладом є короткотривала рольова гра «Експерти електричних сигналів», проведена на занятті з медичної та біологічної фізики під час вивчення теми «Основи електрографії». Її мета – не лише закріпити розуміння фізичних основ електрографії, а й розвинути навички креативного та нестандартного мислення в інтерпретації медичних даних, стимулюючи командну комунікацію та співпрацю.

Захоплива гра тривалістю 15-20 хвилин розгорталася за таким сценарієм:

Студенти об'єднувалися в невеликі групи по 3-4 особи, перетворюючись на справжніх «експертів електричних сигналів». Кожна команда отримувала нестандартний опис гіпотетичного клінічного випадку про ситуацію з аномальною електричною активністю певного органу, але без прямого зазначення діагнозу. Основне завдання експертів полягало в тому, щоб, застосовуючи креативне мислення та глибоке розуміння

фізичних принципів електрографії, «розшифрувати» цей клінічний випадок і запропонувати переконливе гіпотетичне пояснення.

Гра проходила в чотири етапи. На першому етапі (1-2 хвилини) викладач пояснював правила, наголошуючи, що гра спрямована не на встановлення медичного діагнозу, а на креативну інтерпретацію фізичних принципів електрографії. На другому етапі (1 хвилина) кожна група отримувала один із трьох сценаріїв. Наприклад, сценарій «Тиша в камері» пропонував ситуацію: «Ви приєднали пацієнта до приладу, що реєструє електричні потенціали, але замість звичної електрограми бачите ізоелектричну лінію – жодної ознаки електричної активності. Що, з фізичної точки зору, могло статися з біопотенціалами?» Інші сценарії включали «Непроханий гість» (про високі, гострі «піки» на фоні основного сигналу) та «Розбалансований оркестр» (про хаотичну зміну амплітуди та форми електрограми).

На наступному етапі, який тривав 5-7 хвилин, здобувачі обговорювали в групах свій клінічний випадок. Їм необхідно було не лише назвати можливий медичний стан, але й ґрунтовно проаналізувати порушені фізичні процеси (деполяризація, реполяризація, іонні потоки, провідність тканин), запропонувати креативні аналогії для доступного пояснення ситуації, а також висунути гіпотези щодо фізичних причин аномальної електрограми.

На останньому етапі (3-4 хвилини) кожна група лаконічно презентувала свої «експертні висновки», пояснюючи фізичні причини виявлених аномалій. Викладач модерував обговорення, активно заохочуючи інші групи до запитань та доповнень.

Очікувані результати розвитку креативності були очевидними: гнучкість мислення (студенти виходили за рамки стандартних діагностичних алгоритмів, зосереджуючись на фізичних механізмах), генерування ідей (пошук нестандартних пояснень та використання аналогій), оригінальність (висування унікальних, фізично обґрунтованих гіпотез, що не завжди є «правильними» діагнозами), та асоціативне мислення (здатність встановлювати зв'язки між абстрактними фізичними явищами та їх клінічними проявами). Вирішуючи завдання в клінічних сценаріях, учасники гри розвивають специфічні навички та властивості мислення, зокрема здатність встановлювати взаємозв'язки між об'єктами або явищами [6].

Подібні рольові ігри є ефективним інструментом для розвитку креативної компетентності майбутніх лікарів, особливо в контексті професійної підготовки. У медичній практиці часто виникають нестандартні ситуації, наприклад, відмова пацієнта від лікування. Це вимагає від лікаря прояву емпатії, переконливості та здатності знаходити оригінальні аргументи замість використання шаблонних фраз. Такий підхід свідчить про високий рівень креативності, що є ключовим для формування інноваційних рішень у складних клінічних випадках та успішної комунікації в непередбачуваних умовах.

Для відпрацювання цих навичок ми пропонуємо реалізувати рольову гру «Нестандартний пацієнт: Мистецтво переконання та інноваційне рішення» на занятті з терапевтичної стоматології. У грі беруть участь дві діючі особи – стоматолог і пацієнт, а решта студентів виступають експертами.

Перед початком гри викладач пояснює сценарій та ролі. За сценарієм, клінічна ситуація така: пацієнт прийшов на плановий огляд, під час якого виявлено каріозну порожнину на жувальній поверхні моляра. Проте, пацієнт дуже тривожний, боїться препарування зуба і має незвичайне уявлення про лікування.

Завдання стоматолога – переконати пацієнта в необхідності лікування, заспокоїти його тривогу та знайти компромісне, клінічно ефективне рішення, враховуючи його нестандартний запит. Пацієнт, зі свого боку, має бути дуже тривожним, задавати багато питань про біль і маніпуляції, а також висловити нереалістичний запит, наприклад: «Я чув, що зараз є якісь нові стоматологічні матеріали, пломби з яких є невидимі на загальному фоні зуба навіть при зміні спектрального складу світла. Я хочу таку пломбу!».

На початку гри стоматолог вітає пацієнта, проводить огляд і повідомляє про карієс. Пацієнт висловлює свою тривогу та «креативний» запит щодо пломби. У процесі гри стоматолог проявляє емпатію та заспокоює пацієнта. Він пояснює реальні можливості сучасної стоматології щодо пломбувальних матеріалів (наприклад, естетичні композити, керамічні вкладки), не відкидаючи одразу запит пацієнта, а намагаючись знайти в ньому раціональне зерно (наприклад, «невидимість» сучасної пломби). Стоматолог також пропонує альтернативні методи знеболення або релаксації, якщо пацієнт боїться болю.

У цьому випадку стоматолог має знайти креативний спосіб «перекласти» бажання пацієнта у реальну, клінічно обґрунтовану пропозицію, яка задовольнить його естетичні чи психологічні потреби. Наприклад: «Ми можемо підібрати колір пломби так точно, що вона буде абсолютно не відрізнятися від вашого зуба, ніби хамелеон, який ідеально зливається з оточенням».

Після завершення ігрової частини викладач проводить обговорення та рефлексію. Він спочатку задає питання стоматологу: «Як ви почувалися в ролі? Які були складнощі? Які рішення ви прийняли? Чи задоволені ви результатом?», потім пацієнту: «Наскільки стоматолог зміг вас заспокоїти? Чи була його пропозиція переконливою? Що спрацювало, а що ні?», а також експертам: «Які креативні підходи ви помітили? Що можна було зробити інакше? Які ще варіанти вирішення ситуації ви можете запропонувати?».

У кінці викладач підсумовує, наголошуючи на важливості не лише клінічних знань, а й емпатії, гнучкості мислення та здатності до інноваційного вирішення проблем, навіть коли запити пацієнтів здаються нереалістичними. Обговорюється, як можна «перетворити» нереалістичний запит на реальне, але задовільне рішення.

Інший приклад рольової гри – «Екстрена діагностика у польових умовах». Вона може бути реалізована на занятті з невідкладної хірургії. Ця гра спрямована на розвиток креативної компетентності, вміння швидко приймати рішення в умовах обмежених ресурсів та нестандартно мислити. Її мета – відпрацювання навичок швидкої діагностики та прийняття рішення щодо тактики дій в умовах, максимально наближених до польових або катастрофічних, коли традиційні методи обстеження недоступні або обмежені.

У грі задіяні 3-4 студенти: один пацієнт, один лікар, та два асистенти. Інші можуть бути експертами або спостерігачами, які беруть участь у подальшому обговоренні. Необхідне уявне або мінімальне обладнання, наприклад, ручка, блокнот для записів, стетоскоп, скальпель, ліхтарик та аптечка.

За сценарієм: уявіть, що ви перебуваєте на виїзді (наприклад, після дорожньо-транспортної пригоди або в зоні, де медична інфраструктура зруйнована). До вас доправляють пацієнта з гострим болем у животі, який швидко наростає. З доступних інструментів у вас лише стетоскоп, ліхтарик, скальпель та ваші руки. Мобільний зв'язок працює з перебоями, зв'язатися з клінікою для термінової госпіталізації або консультації складно.

Завдання пацієнта – описати свої скарги та симптоми (за вказівками викладача, наприклад: «різкий біль, нудота, блювання, слабкість»), надавати додаткову інформацію, якщо лікар її запитує, та максимально реалістично імітувати стан.

Лікар, зі свого боку, має провести максимально швидкий і точний клінічний огляд, використовуючи лише доступні методи (огляд, пальпація, перкусія, аускультация), поставити попередній діагноз та прийняти рішення про подальшу тактику (чи потрібна екстрена операція, якщо так – як її забезпечити в цих умовах, які першочергові дії). При цьому він має проявити креативність у діагностиці та прийнятті рішення за відсутності звичних технологій.

Асистенти, своєю чергою, допомагають лікарю за потреби (наприклад, тримають ліхтарик, готують і подають інструменти). Вони також фіксують дії лікаря, відзначають вдалі креативні рішення, пропущені моменти, обґрунтованість діагнозу та тактики.

Викладач оголошує сценарій, ролі та правила, і гра розпочинається. Пацієнт озвучує основну скаргу. Лікар починає огляд та збір анамнезу, використовуючи тільки дозволені інструменти та власні знання. Він ставить питання пацієнту, проводить пальпацію живота, аускультацию. Після огляду формулює попередній діагноз (наприклад, «гострий апендицит з підозрою на перфорацію», «защемлена грижа» або інше гостре хірургічне захворювання). Далі лікар озвучує план дій в умовах, що склалися (наприклад, «Потрібно терміново доставити пацієнта до найближчого медпункту для операції, поки що – знеболювальні, холод на живіт, готуємо транспорт»).

Після завершення ігрової частини викладач проводить обговорення та рефлексію. Він спочатку ставить питання лікарю: «Які ваші висновки? Чому ви обрали саме цей діагноз та тактику? З якими труднощами ви зіткнулися? Як би ви діяли, маючи більше ресурсів?». Потім асистентам: «Що ви помітили? Які рішення лікаря були креативними та ефективними в цих умовах? Що можна було б зробити інакше?». А також пацієнту: «Як ви себе почували? Чи відчували, що лікар вас зрозумів і діяв правильно?». Після цього відбувається загальна дискусія, на якій обговорюються варіанти діагнозу та лікування, а також пошук альтернативних креативних рішень в умовах дефіциту ресурсів.

Завдяки такій рольовій грі студенти вчаться діяти в ситуації, коли звичні діагностичні можливості відсутні, змушені покладатися на клінічне мислення та досвід. Це сприяє адаптації до невизначеності. Необхідність приймати рішення про подальші дії без УЗД, КТ, лабораторних аналізів вимагає креативного підходу до оцінки стану пацієнта та планування, що сприяє генерації нестандартних рішень. Гра розвиває критичне мислення, оскільки потрібно швидко аналізувати наявну інформацію та відсіювати несуттєве. Студенти можуть запропонувати нестандартні способи використання підручних засобів або організації допомоги, що є проявом інноваційного підходу до ресурсів. Важливою є й постійна комунікація та переконання, адже лікарю потрібно чітко комунікувати з пацієнтом та асистентами, щоб зібрати максимум інформації та організувати допомогу.

Таким чином, ця гра дозволяє в безпечному середовищі відчувати тиск «екстреної» ситуації та спонукає майбутніх лікарів до гнучкості та оригінальності мислення, що є ключовим для креативної компетентності.

У медичній освіті, де переважають серйозні підходи, варто згадати про короткі, сфокусовані вправи з елементами рольової гри – «Крокодил» та «Хто я?», які доцільно використовувати на основному етапі заняття. Ці ігри, незважаючи на свою уявну невідповідність для академічного середовища, розвивають критичне і креативне мислення (8). Вони створюють безпечне, стимулююче середовище, де студенти можуть експериментувати, ризикувати, імпровізувати та генерувати оригінальні ідеї без страху помилитися.

Для проведення цих ігор завчасно готуються картки з відповідними словами, фразами чи зображеннями, враховуючи рівень підготовки студентів. Перед початком необхідно чітко пояснити правила. Важливо підтримувати позитивну атмосферу, заохочувати активну участь та креативність. Обов'язковою є дискусія після кожної гри, під час якої аналізуються складні моменти. Використання таких ігор робить навчання більш захопливим, сприяє кращому запам'ятовуванню наукової термінології та розвиває нестандартне мислення у майбутніх лікарів.

В педагогічній практиці добре себе зарекомендували так звані симуляційні тренінги креативності – вправи з міміки та жестів, які

розвивають артистизм, фантазію та уяву, дозволяючи без слів демонструвати складні процеси, що потребують коментарів [12]. Так, гра «Крокодил» фокусується на розвитку невербальної комунікації, образного мислення та здатності візуалізувати складні поняття. У контексті медичної освіти студентам пропонується показувати без слів наукові терміни, обладнання, процеси, явища, симптоми захворювань, процедури або емоційний стан пацієнта. Наприклад, на заняттях з медичної та біологічної фізики студенти демонстрували «ефект Доплера в ультразвуковій діагностиці», «магнітно-резонансну томографію», «явище поверхневого натягу», «натрій-калієвий насос» або «адгезію». Аналогічно для інших дисциплін можна використовувати терміни типу «ДНК», «мейоз», «бактеріофаг», «гліколіз», «денатурація білка», «АТФ-аза» «препарування каріозної порожнини», «пломбувальний матеріал», «біл у животі» чи «панічну атаку».

Креативність у «Крокодилі» проявляється на кількох рівнях: у виборі найбільш влучних та оригінальних способів передачі інформації, у вмінні обходити складні моменти, розбиваючи поняття на простіші елементи, у вмінні команди швидко генерувати гіпотези та інтерпретувати побачене, встановлюючи неочікувані зв'язки між побаченим та можливими варіантами. а також у створенні гумористичних ситуацій. Ця гра не лише розвиває креативність у вираженні думок без слів, але й допомагає майбутнім лікарям краще розуміти пацієнтів, які не завжди можуть чітко артикулювати свої скарги. Крім того, вона вчить швидко адаптуватися до нестандартних ситуацій, де вербальна комунікація може бути обмеженою.

Гра «Хто я?» може стати цінним інструментом у медичній освіті для розвитку асоціативного мислення, швидкості реакції та вміння передавати складну інформацію простими, зрозумілими словами. Замість загальних понять, студентам пропонується відгадувати наукові терміни, назви обладнання чи органів, діагнози, захворювання, ліки, матеріали або навіть прояви симптомів. Головне завдання – не просто описати, а максимально креативно, можливо, метафорично чи образно пояснити, що вимагає від гравців нестандартного погляду на проблему. Наприклад, для опису інфаркту міокарда можна використовувати асоціації з «пожежею в серці» або «раптовим перекриттям дороги». Це стимулює формування нових нейронних зв'язків та здатності до абстрактного мислення, що є основою креативності майбутніх лікарів.

Адаптація гри «Хто я?» для різних медичних дисциплін, як загальної, так і професійної підготовки, робить навчання більш інтерактивним та сприяє кращому засвоєнню термінології та концепцій. Наприклад, на заняттях з медичної та біологічної фізики під час гри один із студентів через ланцюжок запитань: «Я електромагнітна хвиля? Мене використовують для діагностики? Я можу проникати крізь тканини?» здогадався, що він «Рентгенівське випромінювання». Інший студент відгадав, що він «Радіоізотоп (для ПЕТ)»,

використавши ланцюжок запитань: «Я нестабільний атом? Мене вводять в організм для діагностики? Я випромінюю позитрони?». Аналогічно, для проведення гри на заняттях таких дисциплін, як медична біологія, можна використати «Рибосому», «ДНК-полімеразу» та «Імуноглобулін»; для біологічної хімії – «Інсулін», «Гемоглобін» і «Глюкозу»; для терапевтичної стоматології – «Фотополімер», «Скалер» та «Рентгенівський знімок зуба»; а для внутрішньої медицини – «Вірус», «Аневризму аорти» та «Виразку шлунка».

У грі «Хто я?» креативність майбутніх лікарів проявляється у виборі персонажа/об'єкта, формулюванні оригінальних запитань («Чи існував я до винайдення електрики?» замість «Я людина?») та вмінні інтерпретувати лаконічні відповіді, роблячи неочікувані висновки.

Використання інтерактивних ігор «Хто я?» та «Крокодил» на заняттях у медичних закладах вищої освіти з різних дисциплін – це не просто розвага, а потужний інструмент для системного розвитку креативної компетентності майбутніх лікарів. Ці ігри дозволяють студентам вийти за рамки стандартного мислення, розвинути гнучкість, інноваційність та здатність до ефективного вирішення складних клінічних завдань.

«Крокодил» та «Хто я?» є справжніми полігонами для креативності, потужним інструментом розвитку нестандартного мислення, вміння знаходити нові рішення, діяти в нетипових обставинах та адаптуватися до невизначеності. Інтелектуальні ігри, за словами О. Іваніги, навчають ухвалювати складні та часто неординарні рішення [6]. Ці ігри стимулюють активну взаємодію, спонтанність та імпровізацію, що є ключовим для креативності у медичній практиці, зокрема для нестандартного підходу до діагностики, лікування та спілкування з пацієнтами.

Висновки та перспективи подальших розвідок напрямку. Отже, можна стверджувати, що формування креативної компетентності є критично важливим аспектом для майбутніх лікарів, оскільки це безпосередньо впливає на якість надання медичної допомоги.

Проведене дослідження підтвердило, що рольові ігри є потужним та ефективним інструментом для розвитку креативності, гнучкості та оригінальності мислення, що є ключовим для формування креативної компетентності майбутніх лікарів. Було доведено, що використання коротких сфокусованих вправ з елементами рольової гри, стимулює нестандартне мислення, вміння знаходити нові рішення, діяти в нетипових обставинах та адаптуватися до невизначеності. Запропоновані сценарії рольових ігор для занять з терапевтичної стоматології та невідкладної хірургії демонструють практичну цінність ігрових технологій у медичній освіті.

З огляду на отримані результати, у подальших дослідженнях доцільно зосередитися на розробці комплексних програм інтеграції рольових ігор у медичні навчальні плани. Крім того, необхідна емпірична оцінка довгострокового впливу такого

навчання на клінічну практику та кар'єрний ріст випускників медичних закладів вищої освіти.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Боровець О.В., Яковичина Т.В. Умови формування креативності у вищій освіті. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2021. 76. Т. 1. С. 79-83.
2. Вовчаша Н., Байрамова О., Чорна Г. Розвиток навичок креативного мислення у здобувачів вищої освіти. *Український педагогічний журнал*. 2022. 1. С. 87-97.
3. Герасимчук М. Р. Роль дидактичних ігор у процесі вивчення патологічної фізіології. *Медична освіта*. 2014. 4. С. 30-33. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mosv_2014_4_11
4. Dashko Yu., Lavrynenko S., Taranenko K. Activating the creative potential of higher education students. *Імідж сучасного педагога*. 2024. 5(218). С. 42-49.
5. Дімітрова-Бурлаєнко С. Д. Формування креативної компетентності студентів технічних спеціальностей у процесі викладання дисциплін фізико-математичного циклу. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2017. Вип. 55. С. 526-533. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pfto_2017_55_73
6. Іваніга О. В. Інтелектуальна гра як засіб формування знань та умінь студентів під час занять з англійської мови. *Інноваційна педагогіка*. 2021. Вип. 34. Т. 1. С. 67-70.
7. Лисаченко О. Д., Шепітько В. І., Боруца Н. В., Стецук Є. В., Пелипенко Л. Б., Вільхова О. В., Волошина О. В. Роль креативності у формуванні особистості майбутнього медика. *Український журнал медицини, біології та спорту*. 2022. 6 (40) Т. 7. С. 163-166.
8. Макаренко В. І., Макаренко К. С., Макаренко О. В., Сілкова О. В. Використання ігрових технологій у процесі підготовки майбутніх лікарів. Матеріали II науково-практичної інтернет-конференції, м. Чернівці. 22 червня 2022 року. Розвиток природничих наук як основа новітніх досягнень у медицині. Чернівці. С. 335-337.
9. Макаренко В. І., Макаренко О. В., Макаренко К. С. Формування творчої компетентності майбутніх лікарів на заняттях з біофізики. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2015. 3 (47). С. 397-405.
10. Макаренко О. В. Елементи творчості у підготовці майбутнього лікаря. *Наукові інновації та передові технології. Серія «Педагогіка»*. 2023. 13(27) 2023. С. 748-757. URL: <http://perspectives.pp.ua/index.php/nauka/article/view/7268/7309>
11. Науменко У. В. Інноваційні методи навчання англійської мови у вищій школі в умовах модернізації. *Молодий вчений*. 2018. 3.1 (55.1). С. 118-122. URL: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2018/3.1/29.pdf>
12. Овчаров С. М. Тренінг креативності учнів на уроках інформатики *Креативна педагогіка. Наук.-метод. Журнал. Академія міжнародного співробітництва з креативної педагогіки*. 2011. 4. С. 91-98.
13. Тадеев П. О. Обдарованість і творчість особистості: Американський підхід: Монографія. Тернопіль: Навчальна книга-Богдан, 2008. 240 с.
14. Фрицюк В. А. Формування креативності майбутніх учителів музики: автореф. дис. ... канд. пед. наук : спец. 13.00.04. Вінниця, 2004. 20 с.

REFERENCES

1. Borovets, O. V., Yakovyshyna, T. V. (2021). Umovy formuvannia kreatyvnosti u vyshchii osviti [Conditions for the formation of creativity in higher education]. *Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkolakh*. 76. (1). S. 79-83. [in Ukrainian]

2. Vovchasta, N., Bairamova, O., Chorna, H. (2022). Rozvytok navychok kreatyvnoho myslennia u здобувачів вищої освіти [Development of creative thinking skills in higher education students]. *Ukrainskyi pedahohichnyi zhurnal*. 1. S. 87-97. [in Ukrainian]
3. Herasymchuk, M. R. (2014). Rol dydaktychnykh ihor u protsesi vyvchennia patolohichnoi fiziologii [The role of didactic games in the process of studying pathological physiology]. *Medychna osvita*. 4. S. 30-33. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mosv_2014_4_11 [in Ukrainian]
4. Dashko, Yu., Lavrynenko, S., Taranenko, K. (2024). Activating the creative potential of higher education students. *Imidzh suchasnoho pedahoha*. 5(218). Pp. 42-49. [in English]
5. Dimitrova-Burlaienko, S. D. (2017). Formuvannia kreatyvnoi kompetentnosti studentiv tekhnichnykh spetsialnostei u protsesi vykladannia dystsyplin fizyko-matematychnoho tsykladu [Formation of creative competence of students of technical specialties in the process of teaching disciplines of the physics and mathematics cycle]. *Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkolakh*. 55. S. 526-533. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pfto_2017_55_73 [in Ukrainian]
6. Ivaniha, O.V. (2021). Intelktualna hra yak zasib formuvannia znan ta umin studentiv pid chas zaniat z anhliiskoi movy [Intellectual game as a means of forming students' knowledge and skills during English lessons]. *Innovatsiina pedahohika*. 34(1). S. 67-70. [in Ukrainian]
7. Lysachenko, O. D., Shepitko, V. I., Boruta, N. V., Stetsuk, Ye. V., Pelypenko, L. B., Vilkhova, O. V., Voloshyna, O. V. (2022). Rol kreatyvnosti u formuvanni osobystosti maibutnoho medyka [The role of creativity in the formation of the personality of a future doctor]. *Ukrainskyi zhurnal medytsyny, biolohii ta sportu*. 6 (40) vol. 7. S. 163-166. [in Ukrainian]
8. Makarenko, V. I., Makarenko, K. S., Makarenko, O. V., Silkova, O. V. (2022). Vykorystannia ihrovykh tekhnolohii u protsesi pidhotovky maibutnikh likariv [The use of gaming technologies in the process of training future doctors]. *Materialy II naukovo-praktychnoi internet-konferentsii, m. Chernivtsi. 22 chervnia 2022 roku. Rozvytok pryrodnychkykh nauk yak osnova novitnykh dosiahnen u medytsyni. Chernivtsi*. S. 335-337. [in Ukrainian]
9. Makarenko, V. I., Makarenko, O. V., Makarenko, K. S. (2015). Formuvannia tvorchoi kompetentnosti maibutnikh likariv na zaniattiakh z biofizyky [Formation of creative competence of future doctors in biophysics classes]. *Pedahohichni nauky: teoriia, istoriia, innovatsiini tekhnolohii*. 3 (47). S. 397-405. [in Ukrainian]

10. Makarenko, O. V. (2023). Elementy tvorchosti u pidhotovtsi maibutnoho likaria [Elements of creativity in the training of a future doctor]. *Naukovi innovatsii ta peredovi tekhnolohii. Seria «Pedahohika»*. 13(27) S. 748-757. URL: <http://perspectives.pp.ua/index.php/nauka/article/view/7268/7309> [in Ukrainian]
11. Naumenko, U. V. (2018). Innovatsiini metody navchannia anhliiskoi movy u vyshchii shkoli v umovakh modernizatsii [Innovative methods of teaching English in higher education in the conditions of modernization]. *Molodyi vchenyi*. 3.1 (55.1). S. 118-122. URL: <http://molodyvchenyi.in.ua/files/journal/2018/3.1/29.pdf> [in Ukrainian]
12. Ovcharov, S.M. (2011). Treninh kreatyvnosti uchniv na urokakh informatyky [Training of students' creativity in computer science lessons] *Kreatyvna pedahohika. Nauk.-metod. Zhurnal. Akademiia mizhnarodnoho spivrobitnytstva z kreatyvnoi pedahohiky*. 4. S. 91-98. [in Ukrainian]
13. Tadeiev, P. O. (2008). Obdarovanist i tvorchist osobystosti: Amerykanskyy pidkhid [Giftedness and creativity of the individual: American approach] *Monohrafiia. Ternopil: Navchalna knyha-Bohdan*. 240 s. [in Ukrainian]
14. Frytsiuk, V.A. (2004). Formuvannia kreatyvnosti maibutnikh uchyteliv muzyky [Formation of creativity of future music teachers]: Aref. dys. ... kand. ped. nauk : spets. 13.00.04. Vinnytsia. 20 p. [in Ukrainian]

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

МАКАРЕНКО Володимир – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри фізики Полтавського державного медичного університету.

Наукові інтереси: формування фахових компетентностей майбутніх лікарів засобами креативних освітніх технологій.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

MAKARENKO Volodymyr – Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor at the Department of Physics of Poltava State Medical University.

Scientific interests: formation of professional competencies of future doctors through creative educational technologies.

Стаття надійшла до редакції 16.08.2025 р.

Стаття прийнята до друку 30.08.2025 р.

УДК 004:37.018.43:378.147:34

DOI: 10.36550/2415-7988-2025-1-220-339-344

СЕМЕНІХІНА Олена –

доктор педагогічних наук, професор,
професор кафедри інформатики
Сумського державного педагогічного університету
імені А. С. Макаренка
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3896-8151>
e-mail: e.semenikhina@fizmatsspu.sumy.ua

ЦИФРОВІ ІНСТРУМЕНТИ В ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ПРАВОЗНАВЦІВ: МОЖЛИВОСТІ, ВИКЛИКИ, ПЕРСПЕКТИВИ

Стаття присвячена аналізу можливостей, викликів і перспектив застосування цифрових інструментів у підготовці майбутніх правознавців. У роботі підкреслюється, що цифровізація правничої сфери стала визначальним чинником трансформації юридичної освіти та професійної діяльності, адже сучасний юрист дедалі частіше покладається на штучний інтелект, хмарні платформи, системи аналітики великих даних і LegalTech-рішення. Метою дослідження є з'ясування ролі таких технологій у формуванні нової моделі компетентностей юриста, визначення їхніх переваг та ризиків, а також формування орієнтирів для інтеграції у освітні програми підготовки майбутніх правознавців. Результати дослідження засвідчили, що цифрові інструменти суттєво підвищують ефективність освітнього процесу, створюють умови для моделювання складних правових сценаріїв,