

ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ІНСТРУМЕНТІВ ПРИ ВИКЛАДАННІ ДИСЦИПЛІНИ «ФАРМАЦЕВТИЧНИЙ МЕНЕДЖМЕНТ ТА МАРКЕТИНГ»

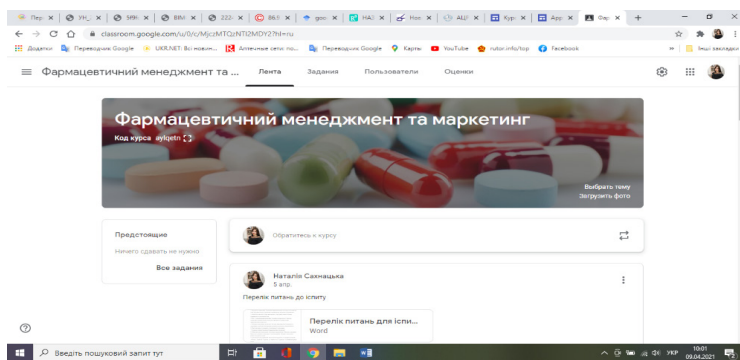
Алекперова Н. В., Сахнацька Н.М.

Національний медичний університет імені О. О. Богомольця

Вступ. У зв'язку з пандемією COVID-19 та введенням суворих карантинних обмежень більшість університетів були вимушені перевести студентів на дистанційне навчання. Впровадження дистанційної освіти стало поштовхом до пошуку інноваційних методів для якісної підготовки студентів фармацевтичного факультету з базових дисциплін. Одною з таких дисциплін є «Фармацевтичний менеджмент та маркетинг», що є складовою ліцензійного інтегрованого іспиту «Крок 2. Фармація». За даними Центру тестування при Міністерстві охорони здоров'я України, відсоток запитань з вищезазначеної дисципліни складає близько 16 % [1]. Оскільки «Крок 2» є ваговою складовою державної атестації здобувачів вищої освіти, на сьогодні актуальним питанням є використання інноваційних технологій у процесі підготовки майбутніх фахівців фармацевтичної галузі в умовах дистанційного навчання. Метою роботи є огляд цифрових інструментів, які використовуються у процесі викладання дисципліни «Фармацевтичний менеджмент та маркетинг» на кафедрі організації та економіки фармації Національного медичного університету імені О.О. Богомольця. У ході роботи опрацьовано офіційні онлайн-ресурси і було використано системний та логічний методи.

Основна частина. Враховуючи карантинні обмеження, студенти все частіше отримують знання за допомогою онлайн-ресурсів та інтерактивних додатків. Під час підготовки майбутніх фахівців викладачам необхідно інтегрувати цифрові інструменти у навчальний процес студентів. Одним із доступних та безкоштовних онлайн-сервісів є додаток Google Classroom. Варто зазначити, що використання додатків компанії Google здійснюється у рамках партнерства Google з Міністерством освіти і науки України для впровадження дистанційного навчання в освітніх установах в умовах карантинних обмежень, пов'язаних із світовою пандемією COVID-19 [2]. Ваговою перевагою є те, що інструментом Classroom можуть користуватись усі, хто має обліковий запис у Google, а сам додаток, на відміну від інших подібних сервісів, не містить у своєму інтерфейсі реклами. На платформі Google Classroom викладачі

можуть розміщувати теоретичні матеріали, ситуаційні та розрахункові завдання з менеджменту та маркетингу, змістовний відео-контент щодо маркетингової діяльності провідних фармацевтичних компаній, а також мають змогу комунікувати зі студентами та навіть їх оцінювати (мал.1.). Зручність та доступність інструменту Google Classroom сприяє підвищенню ефективності навчання та є перспективним напрямком дистанційної освіти у майбутньому.

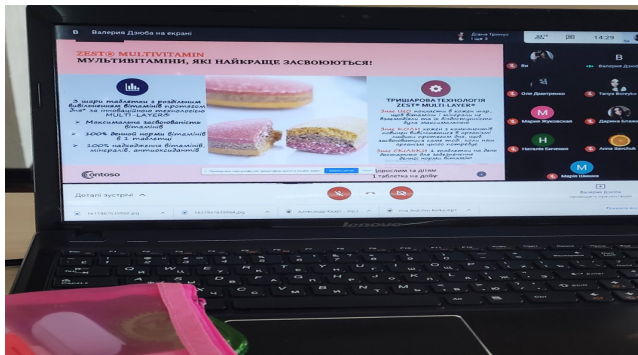


Мал.1. Платформа Google Classroom, створена для студентів 4 курсу фармацевтичного факультету з дисципліни «Фармацевтичний менеджмент та маркетинг»

Однак для більш ефективного та глибокого засвоєння великого обсягу матеріалу, важливою є безпосередня комунікація студента з викладачем віч-на-віч. Для цього у нагоді стає ще один додаток з пакету Google, що має назву Google Meet. Для опанування відповідних тем згідно календарно-тематичного плану, студенти відвідували лекційні заняття у режимі онлайн. Для перевірки та контролю засвоєння теми майбутніми провізорами, практичні заняття також проводились за допомогою Google Meet. Перевагою є те, що Google Meet є захищеним середовищем – на відеозустріч зможе потрапити лише той, кого запросили або той, хто має посилання на конкретну зустріч [3].

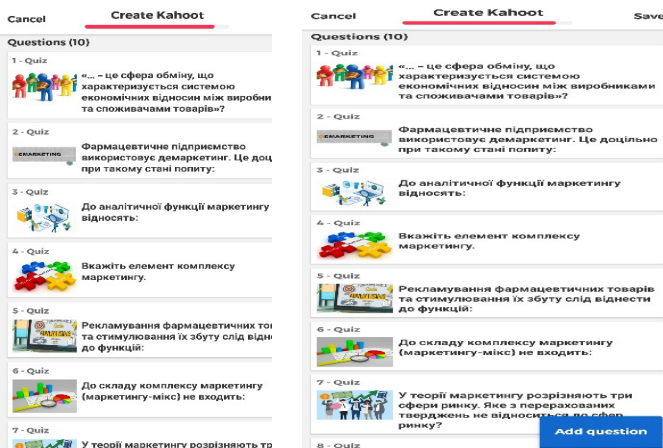
На практичних заняттях студенти мали нагоду виступити у ролі фармацевтичного представника. За допомогою функції Google Meet «Демонстрація екрану» майбутні провізори демонстрували рекламні презентації лікарських препаратів чи косметичних засобів та захищали свій творчий проект перед аудиторією (мал.2). Публічний захист про-

ектів відкриває можливості для розвитку творчої особистості студента, формує якості лідера, розвиває комунікативні та аналітичні здібності та формує навички критичного мислення.



Мал.2. Демонстрація рекламних презентацій студентів за допомогою додатку Google Meet

Для здійснення тестового контролю студентів було обрано інтерактивну платформу Kahoot [4]. Сьогодні популярним методом навчання є засвоєння матеріалу, викладеного у формі інтерактивної гри чи вікторини. Даний метод називається гейміфікацією (від англ. game – гра). Перевагами гейміфікації у навчальній діяльності є залученість та зацікав-



Мал. 3. Використання інтерактивної платформи Kahoot для проведення тестового контролю з дисципліни «Фармацевтичний менеджмент та маркетинг»

леність студентів, підвищення їх мотивації. На платформі-конструкторі Kahoot можна швидко та безкоштовно створити навчальну гру за допомогою готових шаблонів та відправити її студентам, які можуть перейти на гру через посилання або за кодом. Платформа є зручним інструментом, який можна використовувати для поточного та модульного контролю знань студентів та є альтернативним шляхом підготовки студентів до ліцензійного інтегрованого іспиту «Крок 2. Фармація» (мал.3.).

Висновки. Можна зробити висновок, що за умов дистанційного навчання використання цифрових інструментів при викладанні дисципліни «Фармацевтичний менеджмент та маркетинг» забезпечує передумови для якісного опанування теоретичного матеріалу та сприяє розвитку професійних здібностей та практичних навичок здобувачів вищої фармацевтичної освіти. Впровадження інтерактивних додатків у дистанційну форму навчання допомагає студентам вдосконалювати свій рівень знань, а викладачам університету допомагає у підготовці кваліфікованих та вмотивованих спеціалістів фармацевтичної галузі.

Література

1. Центр тестування при МОЗ України. – [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.testcentr.org.ua/uk/>.
2. Лист МОН України від 02 листопада 2020 року № 1/9-609 «Щодо організації дистанційного навчання». – [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.mon.gov.ua/ua/npa/shodo-organizaciyi-distancijnogo-navchannya>
3. Google Meet. – [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.meet.google.com/>
4. Kahoot! Learning games | Make learning awesome! [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.kahoot.com/schools-u/>