

МІНІСТЕРСТВО ОХОРОНИ ЗДОРОВ'Я УКРАЇНИ
ТЕРНОПІЛЬСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ МЕДИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ І. Я. ГОРБАЧЕВСЬКОГО МІНІСТЕРСТВА ОХОРОНИ ЗДОРОВ'Я
УКРАЇНИ

**СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ
ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ
ВИЩОЇ МЕДИЧНОЇ
(ФАРМАЦЕВТИЧНОЇ) ОСВІТИ
В УКРАЇНІ**

**Матеріали XXIII Всеукраїнської науково-практичної
конференції з міжнародною участю**

(Тернопіль, 21–22 травня 2026 року)

Тернопіль
ТНМУ
«Укрмедкнига»
2026

УДК

Відповідальний за випуск: проф. А. Г. Шульгай

Сучасні тенденції та перспективи розвитку вищої медичної (фармацевтичної) освіти в Україні : матеріали XXIII Всеукр. наук.-практ. конф. з міжнародною участю (Тернопіль, 21–22 трав. 2026 р.) / Терноп. нац. мед. ун-т імені І. Я. Горбачевського МОЗ України. – Тернопіль : ТНМУ, 2026. – 254 с.

Матеріали надруковано в авторській редакції. Автори публікацій несуть повну відповідальність за точність наведених фактів, цитат, даних, відповідної галузевої термінології, власних імен та інших відомостей.

© ТНМУ, «Укрмедкнига», 2026

3. Havrylenko O., Kondratova Y., Ivanets L., Berdey I., Logoyda L. Optimization of HPLC methods for the development of quality control methods of combined powder formulations with paracetamol, phenylephrine hydrochloride, pheniramine maleate. BMC Chemistry. 2025. Vol. 19 (1): 145. DOI: 10.1186/s13065-025-01488-0

4. Typlynska K., Kondratova Y., Logoyda L. Development of methods of quality control of the tablets «Ramipril». Sci. Pharm. 2023. Vol. 91 (2): 21. DOI: 10.3390/scipharm91020021

GAMIFICATION OF SIMULATION TRAINING: EXPERIENCE OF IMPLEMENTING THE BOARD GAME «THE ROAD TO SALVATION» IN THE EDUCATIONAL PROCESS

**T. Khimenko, V. Onyshchenko, O. Yehorenko, A. Mindak,
Y. Livandovska**

Odesa National Medical University, Department of Simulation Medical Technologies

Introduction. Modern medical education requires the implementation of interactive methods that effectively combine theoretical knowledge with practical algorithms. Gamification serves as a powerful tool to increase student engagement and improve cognitive learning outcomes within the constraints of a limited training cycle.

Objective. To evaluate the effectiveness of the original board game «The Road to Salvation,» developed by the student research group of the Department of Simulation Medical Technologies at ONMedU, by comparing the results of students using the game format with a group following a traditional educational approach during a 7-day cycle.

Main part. The study involved 40 medical students divided into two equal groups of 20 participants each. The control group underwent standard seven-day theoretical and practical training. The experimental group followed the general curriculum for the first 6 days and participated in the medical game format on the 7th day of the cycle. Statistical comparison of the results between the two groups was performed using

Google Sheets. A self-assessment questionnaire, processed via Google Sheets, included questions regarding confidence in personal theoretical knowledge and practical skills for providing medical care in emergency situations.

The methodology of «The Road to Salvation» is based on a multidisciplinary approach, integrating knowledge from anesthesiology, intensive care, internal medicine, and emergency medicine. The game board models a patient's clinical pathway, where participants encounter various scenarios ranging from diagnostic searches to emergency interventions.

A key feature of the gameplay is its two-component task structure:

Theoretical Block: Cognitive questions requiring rapid decision-making and differential diagnosis.

Practical Block: Demonstration of medical maneuvers. Upon landing on a specific game sector, participants must perform skills (e.g., CPR, tracheal intubation, management of massive hemorrhage) on the department's simulation equipment under a moderator's supervision.

This combination implements the «learning by doing» concept. The game mechanics include elements of competition and time limits, simulating the stressful environment of a real clinical shift, thereby promoting better knowledge consolidation and the automation of manual skills.

Comparative analysis in Google Sheets revealed significant advantages of the gaming method at the final stage of the cycle:

Knowledge Level: In the control group (without the game), the average test score on the 7th day was 72.4%. In the experimental group that used «The Road to Salvation,» the performance reached 91.8%.

Professional Self-Esteem: Results processed in Google Sheets showed that among students in the control group, high confidence in emergency care skills was demonstrated by 45% of respondents. In the experimental group, after the gaming session, this figure rose to 85%.

Conclusions. The comparison of data confirms the feasibility of concluding educational cycles with simulation games. «The Road to Salvation» provides a higher level of material mastery and significantly better subjective readiness of future specialists for actions in critical situations compared to exclusively traditional teaching methods.

References.

1. Bhoopathi, P. S., & Shewade, D. G. (2021). Board games in medical education: A systematic review. *Journal of Education and Health Promotion*, 10, 396.
2. Rutledge, C., et al. (2018). Gamification: An Innovative Method to Promote Member Engagement and Quality Improvement. *Journal of Graduate Medical Education*, 10(2), 143–150.
3. Gentry, S. V., et al. (2019). Serious Gaming and Gamification Education in Health Professions: Systematic Review. *Journal of Medical Internet Research*, 21(3), e12994.
4. Kuyare, S. S., et al. (2022). Board Game as an Innovative Tool for Learning in Medical Education. *Journal of Clinical and Diagnostic Research*, 16(11).
5. Brull, S., & Finlayson, S. (2016). Importance of Gamification in Healthcare Education. *Journal of Continuing Education in Nursing*, 47(8), 372–375.

СУЧАСНІ ВИКЛИКИ НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНОГО ТА ОРГАНІЗАЦІЙНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ПІДГОТОВКИ СТУДЕНТІВ НА КАФЕДРІ АНАТОМІЇ ЛЮДИНИ

І.Є. Герасимюк, А.М. Пришляк, Б.Я. Ремінецький,
С.І. Яворська, А.В. Гантімуrow

Тернопільський національний медичний університет
імені І. Я. Горбачевського МОЗ України

Вступ. Спеціальна підготовка та виховання молодого фахівця – це багатофакторний і багатомірний процес. Оволодіння професією лікаря потребує систематичної та кропіткої праці, де центральне місце серед фундаментальних дисциплін посідає анатомія людини. Знання з цього предмета є фундаментом для вивчення всіх клінічних дисциплін. Саме завдяки розумінню будови людського тіла у майбутнього лікаря формується загальнобіологічне та медичне мислення, а також професійний світогляд. Цей шлях пов'язаний із труднощами

<i>В.В. Лотоцький, О.Б. Сван, І.В. Пилипко, О.М. Мартинчук</i> ВПРОВАДЖЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ «ОСНОВИ НАЦІОНАЛЬНОГО СПРОТИВУ» У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ МЕДИЧНОЇ ОСВІТИ	189
<i>А.І. Гуцуляк, О.В. Прудніков, В.І. Гуцуляк</i> ВІЗУАЛІЗАЦІЯ НАВЧАЛЬНОГО МАТЕРІАЛУ В КЛІНІЧНІЙ ХІРУРГІЇ: СКРАЙБІНГ ЯК ІНСТРУМЕНТ ЦИФРОВОЇ ДИДАКТИКИ.....	190
<i>Г.І. Кліщ, Н.І. Гантімурова</i> ЗАСТОСУВАННЯ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ САМОСТІЙНОГО НАВЧАННЯ МЕДИКІВ	192
<i>Л.С. Логойда, Д.Б. Коробко</i> «КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА» ЯК НЕОБХІДНА НОРМАТИВНА ДИСЦИПЛІНА ДЛЯ ПІДГОТОВКИ МАГІСТРІВ ФАРМАЦІЇ.....	193
<i>Л.С. Логойда, Д.Б. Коробко</i> ОСОБЛИВОСТІ РЕАЛІЗАЦІЇ ОСВІТНЬО-НАУКОВОЇ ПРОГРАМИ «ФАРМАЦІЯ» В УМОВАХ ВИКОНАННЯ ДИСЕРТАЦІЙНИХ ДОСЛІДЖЕНЬ З ФАРМАЦЕВТИЧНОЇ ХІМІЇ НА ВИРОБНИЧИХ БАЗАХ.....	195
<i>T. Khimenko, V. Onyshchenko, O. Yehorenko, A. Mindak, Y. Livandovska</i> GAMIFICATION OF SIMULATION TRAINING: EXPERIENCE OF IMPLEMENTING THE BOARD GAME «THE ROAD TO SALVATION» IN THE EDUCATIONAL PROCESS	197
<i>І.Є. Герасимюк, А.М. Пришляк, Б.Я. Ремінецький, С.І. Яворська, А.В. Гантімуров</i> СУЧАСНІ ВИКЛИКИ НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНОГО ТА ОРГАНІЗАЦІЙНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ПІДГОТОВКИ СТУДЕНТІВ НА КАФЕДРІ АНАТОМІЇ ЛЮДИНИ.....	199
<i>Н.О. Твердохліб, М.О. Левків, І.В. Антонишин</i> ERASMUS+ ЯК ІНСТРУМЕНТ ПРОФЕСІЙНОГО РОЗВИТКУ ВИКЛАДАЧІВ У СИСТЕМІ ВИЩОЇ МЕДИЧНОЇ ОСВІТИ УКРАЇНИ ..	202
<i>О.В. Солейко, Б.Б. Івнєв, О.В. Поканевич</i> ЯКІСТЬ ВИЩОЇ ОСВІТИ: АРХІТЕКТУРА АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ – ВІД ТЕОРЕТИЧНОГО ФУНДАМЕНТУ ДО НЕФОРМАЛЬНИХ ПРАКТИК.....	203