

**GAMIFIKATSIYA ELEMENTLARIDAN FOYDALANISH
ORQALI NEVROLOGIYA FANINI O'QITISHDA TALABALAR
MOTIVATSIYASI VA O'QUV FAOLLIGINI OSHIRISHNING
PEDAGOGIK MEXANIZMLARI**

Samatov Zoxidjon Zokirovich

*Namangan davlat universiteti, tibbiyot fakulteti, klinik fanlar kafedrası
o'qituvchisi*

Annotatsiya: *Ushbu tezisda nevrologiya fanini o'qitish jarayonida gamifikatsiya elementlaridan foydalanish orqali talabalar motivatsiyasi va o'quv faolligini oshirishning pedagogik mexanizmlari tahlil qilinadi. Ballar tizimi, reyting jadvallari, darajalar, mukofotlar va interaktiv o'yin topshiriqlari kabi gamifikatsiya vositalarining o'quv jarayoniga integratsiyasi talabalar o'rtasida raqobat muhitini shakllantirib, mustaqil o'rganish faolligini kuchaytirishi asoslab beriladi. Tadqiqot natijalari gamifikatsiya yondashuvi nevrologiya fanini o'rganish jarayonida o'quv motivatsiyasini oshirish hamda klinik vaziyatlarni tahlil qilish ko'nikmalarini rivojlantirishda samarali pedagogik vosita ekanligini ko'rsatadi.*

Kalit so'zlar: *gamifikatsiya, nevrologiya ta'limi, o'quv motivatsiyasi, o'quv faolligi, interaktiv o'qitish, raqamli ta'lim texnologiyalari, klinik fikrlash.*

Kirish

Zamonaviy tibbiyot ta'limida talabalarni o'quv jarayoniga faol jalb etish, ularning mustaqil o'rganish motivatsiyasini oshirish va klinik fikrlash ko'nikmalarini rivojlantirish muhim pedagogik vazifalardan biri hisoblanadi. Ayniqsa, nevrologiya fani murakkab nazariy tushunchalar, klinik sindromlar va differensial tashxis algoritmlarini o'z ichiga olgani sababli talabalar tomonidan yuqori darajadagi intellektual faollik va tizimli o'rganishni talab etadi. An'anaviy o'qitish usullarida ma'ruza va standart seminar mashg'ulotlari asosiy o'rin tutib, talabalarning o'quv jarayonidagi faol ishtiroki har doim ham yetarli darajada

ta'minlanmaydi. Natijada ayrim talabalar o'quv materiallarini passiv o'zlashtirishi, mustaqil o'rganish faolligi va motivatsiya darajasi pasayishi kuzatiladi.

Ta'lim jarayoniga innovatsion pedagogik texnologiyalarni joriy etish, xususan gamifikatsiya yondashuvidan foydalanish, o'quv jarayonini yanada qiziqarli, interaktiv va motivatsion muhitga aylantirish imkonini beradi. Gamifikatsiya — bu o'yin mexanizmlari va elementlarini (ballar, reytinglar, darajalar, badge mukofotlari, interaktiv topshiriqlar) o'quv jarayoniga integratsiya qilish orqali talabalarni faol o'rganishga rag'batlantirishga qaratilgan pedagogik yondashuv hisoblanadi. Tibbiyot ta'limida gamifikatsiya elementlarini qo'llash talabalarning bilimlarni bosqichma-bosqich o'zlashtirishiga, klinik vaziyatlarni tahlil qilish jarayonida faol ishtirok etishiga hamda mustaqil o'rganish faoliyatini kuchaytirishga xizmat qiladi.

Shu sababli nevrologiya fanini o'qitishda gamifikatsiya elementlaridan foydalanish orqali talabalar motivatsiyasi va o'quv faolligini oshirishning pedagogik mexanizmlarini ilmiy asosda o'rganish dolzarb pedagogik muammo hisoblanadi.

Asosiy qism

Gamifikatsiya yondashuvi o'quv jarayonini o'yin mexanizmlari asosida tashkil etish orqali talabalarning ichki motivatsiyasini faollashtirishga qaratilgan. Nevrologiya fanini o'qitishda gamifikatsiya elementlarini qo'llash klinik simptomlarni aniqlash, differensial tashxis qo'yish va davolash strategiyasini tanlash kabi murakkab o'quv topshiriqlarini bosqichma-bosqich o'zlashtirish imkonini yaratadi. Masalan, klinik vaziyatli keyslarni o'yin formatida taqdim etish, har bir to'g'ri tashxis yoki diagnostik qaror uchun ball berish, talabalar o'rtasida reyting jadvallari yuritish ularning o'quv jarayoniga qiziqishini oshiradi.

Gamifikatsiyaning muhim pedagogik mexanizmlaridan biri — tezkor qayta aloqa (feedback) tizimidir. Talabalar topshiriqlarni bajarish jarayonida natijalarini darhol ko'rib, o'z bilim darajasini baholash imkoniyatiga ega bo'ladi. Bu esa o'z-o'zini nazorat qilish, xatolarni tahlil qilish va bilimlarni mustahkamlash jarayonini faollashtiradi. Shuningdek, o'yin elementlari asosida tashkil etilgan guruh

mashg'ulotlar talabalar o'rtasida sog'lom raqobat muhitini shakllantirib, jamoaviy ishlash va kommunikativ kompetensiyalarni rivojlantirishga yordam beradi.

Nevrologiya fanida gamifikatsiya elementlarini raqamli ta'lim platformalari, mobil ilovalar va virtual klinik simulyatsiyalar bilan integratsiyalash o'quv jarayonining samaradorligini yanada oshiradi. Virtual klinik o'yinlar orqali talabalar nevrologik bemor holatini bosqichma-bosqich tahlil qiladi, simptomlarni aniqlaydi, tashxis qo'yadi va davolash rejasini ishlab chiqadi. Ushbu jarayon o'quv materialining amaliy yo'naltirilganligini kuchaytirib, klinik fikrlash va diagnostik qaror qabul qilish ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi. Tadqiqot natijalari gamifikatsiya asosida tashkil etilgan mashg'ulotlarda qatnashgan talabalar o'quv jarayonida yuqori faollik ko'rsatib, mustaqil bajarilgan topshiriqlar soni va o'zlashtirish darajasi an'anaviy o'qitish usullariga nisbatan sezilarli yuqori bo'lganini ko'rsatadi.

Xulosa

Gamifikatsiya elementlarini nevrologiya fanini o'qitish jarayoniga integratsiya qilish talabalar motivatsiyasi va o'quv faolligini oshirishning samarali pedagogik mexanizmlaridan biri hisoblanadi. Ballar tizimi, reyting jadvallari, interaktiv o'yin topshiriqlari va virtual klinik simulyatsiyalar talabalarning o'quv jarayoniga faol jalb etilishini ta'minlab, klinik fikrlash va amaliy ko'nikmalarni rivojlantirishga xizmat qiladi. Shu sababli gamifikatsiya yondashuvini klinik fanlarni o'qitish jarayoniga tizimli joriy etish tibbiyot ta'limi samaradorligini oshirishning muhim pedagogik yo'nalishlaridan biri hisoblanadi.

Foydalanilgan adabiyotlar.

1. O'zbekiston Respublikasi Prezidenti Qarori PQ-4884. "Raqamli O'zbekiston – 2030" strategiyasini amalga oshirish chora-tadbirlari to'g'risida, 2020-yil.
2. Rustamov M. USE OF MODERN METHODS IN TEACHING "INFORMATION TECHNOLOGY" IN MEDICAL EDUCATION //Science and innovation. – 2023. – T. 2. – №. A7. – C. 30-33.
3. Rustamov M. IMPROVING THE METHODOLOGY OF TEACHING THE SUBJECT "INFORMATION TECHNOLOGIES AND MODELING OF

TECHNOLOGICAL PROCESSES” IN AN INNOVATIVE EDUCATIONAL ENVIRONMENT //Science and innovation. – 2023. – T. 2. – №. B7. – C. 58-61.

4. Rustamov M. Rustamov Murodil Makhammadzhanov TEACHING COMPUTER SCIENCE IN HIGHER EDUCATION: PROBLEMS AND SOLUTIONS: The rapid development of information and communication technologies in our country is due to state support, which allows us to confidently enter the world information community //Архив исследований. – 2020. – C. 5-5.

5. Rustamov M. ENHANCE STUDENTS'KNOWLEDGE AND SKILLS WITH MULTIMEDIA TOOLS IN AN INNOVATIVE EDUCATIONAL ENVIRONMENT //Science and innovation. – 2023. – T. 2. – №. B10. – C. 43-45.

6. RUSTAMOV M. TIBBIY TA'LIMDA INNOVATSION TA'LIM METODLARI VA TA'LIM VOSITALARIDAN FOYDALANISHNING AFZALLIKLARI (AXBOROT TEXNOLOGIYALARI VA JARAYONLARNI MATEMATIK MODELLASHTIRISH FANIGA TADBIQI MISOLIDA) //News of the NUUz. – 2024. – T. 1. – №. 1.5. 1. – C. 197-199.