



ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ТРАВМАТОЛОГИИ И ОРТОПЕДИИ

Юлдошев Муродхан Хусанович
Эллиев Джавохир Абдирашидович
Абдужабборов Ислом Ахрорович

Ординаторы кафедры Травматологии и ортопедии
Махматкулов О.Х.

Научный руководитель:

Самаркандский Государственный Медицинский Университет
<https://doi.org/10.5281/zenodo.8074502>

ARTICLE INFO

Qabul qilindi: 18-June 2023 yil
Ma'qullandi: 20-June 2023 yil
Nashr qilindi: 23-June 2023 yil

KEY WORDS

Moodle, геймификация,
дистанционное обучение,
вебинары, интерактивная
технология, образование.

ABSTRACT

в статье приведены данные об инновационном методе преподавания – геймификации и её использовании в области травматологии и ортопедии..

Актуальность темы исследования связана с тем, что сегодня технологии оказывают значительное влияние на сферу образования, предоставляя возможности улучшения процесса коммуникации и применения новейших информационных систем в обучении [1]. В условиях развития информационного общества происходит трансформация образовательных подходов: уходят в прошлое традиционные подходы, основанные на трансляции знания и появляются новые, основанные на использовании информационно-коммуникационных и игровых технологий.

Во многом это связано с технологизацией современного общества и сменой поколений. Поколение «цифровых аборигенов» (от англ. digital natives, по М. Пренски) привыкло воспринимать информацию очень быстро, им нравится заниматься несколькими делами одновременно, они предпочитают визуальное представление информации ее текстовой подаче, они привыкли получать мгновенную обратную связь и постоянное поощрение в виде наград и отдают предпочтение играм, нежели «серьезному» делу [2, р. 2]. Представители нового, «цифрового» поколения бросают вызов традиционным подходам и моделям в системе образования.

В нашей стране всегда поддерживали идею развития передовых технологий, как в сфере образования, так и в любой другой, что легко подтверждается третьей инициативой президента Республики Узбекистан, Ш. М. Мирзиёева, геймификация — инновационная технология в сфере образования которую практикуют лучшие учебные заведения в мире. Геймификация — это использование игровых подходов, для неигровых процессов, что позволяет повысить вовлеченность участников в решение прикладных задач. Немало важным является то, что при сочетании игры и научной

деятельности возможно эффективное получение знаний всеми новыми инновациями этого непрерывно развивающегося мира [1,3,4].

Цель: улучшить качество получаемых знаний в сфере травматологии и ортопедии при помощи использования геймификации.

Материалы и методы: в качестве материалов послужили все сайты в и программы обучения на основе геймификации, оценивание проводилось на основе данных анкетирования проведенного среди студентов Самаркандского государственного медицинского университета, которые проходили цикл в нашей кафедре.

Результаты: Мировая тенденция по цифровизации всех областей жизнедеятельности общества привела к изменениям, затрагивающим сферу профессионального образования. Сегодня труд педагога частично компенсируется технологиями, требуя знаний и умений в области цифровизации. Появляются новые компетенции, формируется новый кадровый потенциал образования, новые образовательные концепции. Образовательные стандарты повысили требования к организации и качеству профессионального образования. Однако образование отстает от современных реалий, оставаясь консервативным по своей сути. Актуализация деятельности и задач в системе профессионального образования указывает на необходимость повышения качества подготовки выпускников и совершенствования учебного процесса [].

Мы проанализировали игры «Биотопия», «Физикус» и «Химикус» которые разработаны для изучения соответствующих предметов в игровом контенте. Благодаря тому, что доступ к геймифицированным программам осуществляется через Интернет или другие сети, студенты не были привязаны к конкретному месту и времени, могли двигаться по материалу в собственном темпе из любой части земного шара. Кроме того это позволяет им приобретать знания в более доступной и непринуждённой форме. Они не будут бояться ошибиться и легко могут работать над ошибками, а игровая сфера будет вовлекать их в данный процесс, что позволит увеличить их сосредоточенность. Мы все знакомы такими геймифицированными программами как «ЗОЖ», «Samsung health», «Правильное питание», «Пить воду», «Фитнесс» и т.д., которые имеются во всех смартфонах, и подсчитывают сделанные шаги, выпитую воду, физическую активность, калорийную ценность пищевого рациона и многое другое. Исследования показали, что с момента использования данных программ полезные привычки в виде соблюдения питьевого режима, режима питания, занятия спортом, активность в течение дня у людей возросло, чем до использования их. Это является так же подтверждением эффективности геймификации.

Геймификация сегодня признана быть одним из самых эффективных подходов к преподаванию через эффективное управление персоналом с вовлеченностью студентов в среду обучения. Так, начиная с 2011 года геймификация получила активное развитие: наблюдалось увеличение научных публикаций по геймификации особенно за рубежом, стали появляться первые аналитические обзоры, в которых описывался процесс становления и популяризации инструментов геймификации в образовательных процессах. Геймификация процесса обучения ориентировано на совместную работу как студентов внутри группы, так и с преподавателем. В системе

для этого предусмотрена масса инструментов: вики, глоссарий, блоги, форумы, практикумы, уровни. Система поддерживает обмен файлами любых форматов - как между преподавателем и студентом, так и между самими студентами. Кроме того основным элементом геймификации является уровни и вознаграждения в них. В качестве вознаграждения студентам за успешную работу начисляются баллы, выдаются в игровой среде сертификаты, при групповом участие возможно выделить достоинство каждого участника «медалями» такими как «самый быстрый ответ», «лучший в курсе», «самый креативный подход» и многое другое. Это все, несомненно, является преимуществом данной платформы, что обеспечивает полноценное обучение в любой сфере. Связи с тем, что в геймификации используется кроме текстового материала, аудио, видео, мультимедиа, схемы, различные глоссарии и практикумы, одним словом наглядный материал, он помогает всестороннему изучению темы, развитию мышления и способности запоминания при помощи ассоциаций.

По инициативе Президента Республики Узбекистан был осуществлен проект «Национальной сети электронного образования», построена сеть на основе волоконно-оптических линий связи, к которой подключены все вузы страны, которые также оснащены оборудованием для проведения видеоконференций[3]. В результате реализации данного проекта в 2011 году 80 объектов вузов подключены к сети. В 2012 году 84 объекта системы среднего специального, профессионального образования подключены к единой корпоративной сети «Электронного образования». С 25 июля 2012 года работает современно оснащенный Центр внедрения электронного образования в образовательных учреждениях при МВССО, основанный в соответствии с постановлением Кабинета Министров. Эти данные показывают, насколько для нашей страны важно развитие технологий в сфере образования, а также подготовка высококвалифицированных кадров. В настоящий момент ведутся бурные исследования в области геймификации, и мы не остались в стороне.

На основе анкетирования студентов СамГосМУ было выяснено, что электронные ресурсы для обучения используют больше 80% студентов, 50% опрошенных указали, что пользуются только электронными ресурсами, 67% указали, что текстовым материалом не могут заниматься больше 2х часов. Медицина одна из сложнейших предметов, изучение её требует кропотливой работы, но в век развития инновационных технологий даже этот трудный предмет можно изучать проще и эффективнее. При прохождении таких игр как «Биотопия», «Физикус» и «Химикус» все студенты отметили, что воспринимать сложные темы было куда проще и нагляднее чем по стандартной методике.

Выводы: Исходя из выше сказанного можно сказать, что геймификация одна из передовых технологий и отвечает всем потребностям студентов. На данном этапе как в нашей стране, так и за рубежом нет геймифицированных предметов по многим дисциплинам в том числе по дисциплинам медицинских вузов.

Список использованной литературы:

1. Акчелов Е. О., Галанина Е. В. Новый подход к геймификации в образовании //Векторы благополучия: экономика и социум. – 2019. – №. 1 (32). – С. 117-132.
2. Абдыкеримова Д. А. ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ В МЕДИЦИНСКОМ ОБРАЗОВАНИИ-ОПЫТ КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ //Вестник медицинского института

- «Реавиз»: реабилитация, врач и здоровье. – 2022. – №. 2 (56) Special Issue. – С. 102-105.
3. Кобилова З.А. Мнемотехника в образовательном процессе в медицинских вузах./ Проблемы биологии и медицины 2018. - №2.1(101). -С. 326
4. Калиниченко Д. А., Деговцов Е. Н., Павлов С. С. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ЧТЕНИИ ЛЕКЦИЙ СТУДЕНТАМ СТАРШИХ КУРСОВ МЕДИЦИНСКИХ ВУЗОВ //Медицинское образование и профессиональное развитие. – 2022. – Т. 13. – №. 4 (48). – С. 41-47.
5. Туракулова И. Э., Худоярова Д. Р. БЕСПЛОДИЕ ТРУБНО-ПЕРИТОНЕАЛЬНОГО ГЕНЕЗА СОВРЕМЕННАЯ ДИАГНОСТИКА И ЛЕЧЕНИЕ //ВВК 79. – 2020. – С. 958.
6. Павлов Я. Ю., Кочина С. А. // Новые вызовы для педагогики и качества образования: массовые открытые онлайн курсы, облачные сервисы, мобильные технологии. – Москва, 2014.
7. Худоярова Д. Р. и др. Диагностика и ранняя реабилитация бесплодия трубно-перитонеального происхождения //Достижения науки и образования. – 2020. – №. 8 (62). – С. 62-64.
8. Худоярова Д. Р. и др. Ведение беременных с преэклампсией тяжелой степени //Достижения науки и образования. – 2020. – №. 7 (61). – С. 29-30.
9. Худоярова Д. Р., Кобилова З. А., Шопулотов Ш. А. СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ МЕТОДОВ ВОССТАНОВЛЕНИЯ ЕСТЕСТВЕННОЙ ФЕРТИЛЬНОСТИ У ЖЕНЩИН С БЕСПЛОДИЕМ, ВЫЗВАННЫМ ЭНДОМЕТРИОЗОМ //ЗДОРОВЬЕ, ДЕМОГРАФИЯ, ЭКОЛОГИЯ ФИННО-УГОРСКИХ НАРОДОВ HEALTH, DEMOGRAPHY, ECOLOGY. – С. 453.
10. Худоярова Д. Р. ДЕЙСТВИЕ ОЗОНОТЕРАПИИ НА БЕРЕМЕННЫХ С ВРОЖДЕННЫМИ ПОРОКАМИ СЕРДЦА //ВВК 79. – 2020. – С. 1050.
11. Чагин С. С. Геймификация профессионального образования: стоит ли игра свеч? //Профессиональное образование и рынок труда. – 2021. – №. 1 (44). – С. 26-35.
12. Amador F, Martinho AP, Bacelar-Nicolau P, Caeiro S, Oliveira CP (2015) Education for sustainable development in higher education: evaluating coherence between theory and praxis. *Assess Eval High Educ* 40(6):867–882
13. KHUDOYAROVA D. R. et al. RESTORING NATURAL FERTILITY IN WOMEN WITH ENDOMETRIOSIS //БИОМЕДИЦИНА ВА АМАЛИЁТ ЖУРНАЛИ. – С. 43.
14. KHUDOYAROVA D. R., kizi DONABOEVA Z. J. FREQUENCY AND STRUCTURE OF CONGENITAL ANOMALIES OF HEAD AND SPINE DEVELOPMENT BY RESULTS OF PRENATAL ULTRASONIC SCREENING Gulnara Sherbekovna ELTAZAROVA //БИОМЕДИЦИНА ВА АМАЛИЁТ ЖУРНАЛИ. – С. 37.
15. Yakubovich S. I. et al. Morphofunctional Changes of the Adrenals at Chronic Exposure to Magnesium Chlorate //Central Asian Journal of Medical and Natural Science. – 2022. – Т. 3. – №. 6. – С. 178-185.