

Феруза Ш. Фаизова
преподаватель
Национальный университет Узбекистана,
Ташкент, Узбекистан

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ЧЕРЕЗ СЕРВИС ZOOM В УСЛОВИЯХ ПАНДЕМИИ COVID-19

Аннотация: статья посвящена использованию игровых технологий в современных условиях.

Ключевые слова: студент, вуз, преподаватель, экономика, инновации.

Встав на путь обновления, Независимый Узбекистан активно использует все то новое, что появляется в жизни мирового сообщества. Это особенно явно проявилось в том, что в период пандемии университеты нашей республики стали изыскивать новые формы организации учебного процесса, выбрав для этого дистанционный формат общения со студентами через сервис ZOOM. Этот сервис позволил в полной мере реализовать устойчивую связь между преподавателями и студентами в онлайн-формате. Студенты заблаговременно оповещались о времени проведения занятий, их тематике, могли ознакомиться с текстом лекций, посмотреть видео уроки, презентации, подготовленные преподавателями-предметниками, выполнить предложенные практические задания, которые были прикреплены к платформе модуля.

Переход к кредитно-модульной системе был задуман руководством университета достаточно давно, а необходимость экстренного поиска организации учебного процесса обусловила реализацию этой задачи. Особенно такой переход оказался востребованным в связи с тем, что 2020 год в нашей республике объявлен «Годом развития науки, просвещения и цифровой экономики». И хотя пандемия усилила напряженность в обществе, преподаватели и студенты оказались в вынужденной изоляции, очень быстро руководство университета и члены учебных кафедр наладили учебную работу, воплотив в жизнь возможность использования учебно-образовательной платформы ZOOM.

Национальный университет Узбекистана (НУУз) подготовил для преподавателей и студентов методические рекомендации и инструкции, обеспечивающие переход на дистанционный формат. Они были размещены на сайтах университета и разосланы в Telegram-канал. Все преподаватели и студенты получили свои логины и пароли для входа на платформу, что позволило в дальнейшем обеспечить доступ к материалам учебного процесса.

Чтобы учебный процесс не вызывал серьезные трудности со стороны студентов и не усиливал психологическую напряженность, преподаватели применяли различные инновационные технологии. Мы в своей работе ориентировались на современный комплекс применяемых педагогических технологий. Они достаточно разнообразны и применялись нами в соответствии учебными целеустановками. О самом разнообразии этих технологий свидетельствуют помещённые на сайте Яндекс.ru 7 тыс. изображений, представленных в виде схем и картинок.



Даже из этих 4 изображений видно, что всегда упоминаются в качестве современной образовательной технологии игровые методы. На наш взгляд, применение игровых технологий оказалось в современных условиях пандемии действенным, поскольку позволило заинтересовать студентов, вовлечь их в интересный формат общения, освободить от излишнего эмоционального напряжения, активизировать навыки коллективного обучения, проявления лидерских и поисковых качеств. О действенности применения игровых технологий говорили многие преподаватели – теоретики и практики, а мы убедились в этом во время подготовки и проверки заданий для студентов, обучающихся в онлайн-формате.

Для студентов национальной аудитории особенно сложным является курс «История русского литературного языка», поэтому помочь им преодолеть

языковой и психологический барьер при ознакомлении с материалами лекций и выполнении практических заданий помогли разработанные нами игровые методики. В частности, для заданий мы использовали игры «Самый быстрый переводчик», «На скейте в Древнюю Русь», «Все на Карамзина», «Свой среди чужих», «Сто к одному», «Умники и умницы», «Лучше всех», «Базар рукописей» и др.

Использование игровых технологий позволило создать ощущение того, что обучение не превратилось в обыденное выполнение письменных заданий, а приобрело характер заинтересованного и творческого поиска и накопления знаний, приобретения качественных навыков и умений, когда преподаватели и студенты совместно преодолевали трудности изоляции, не чувствовали отчужденности, а наоборот, активно участвовали в апробации платформы ZOOM.

Литература

Абрамова Е.А., Капралова М.А. Роль цифровой экономики в эффективном управлении современными экономическими отношениями // Вестник Ивановского государственного университета. Серия «Экономика». Иваново, 2019. Выпуск 1/2 (39/40).

Бейсембаева, А. К. Игровые технологии в обучении (на примере преподавания иностранного языка) / А. К. Бейсембаева. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2018. — № 44 (230). — С. 255-257. — URL: <https://moluch.ru/archive/230/53357/> (дата обращения: 18.06.2020).

<http://uza.uz/ru/politics/poslanie-prezidenta-respubliki-uzbekistan-shavkata-mirziyeev-25-01-2020/> (дата обращения: 11.04.2020).

Шапиева А. С., Магомедова П. К. Применение игровых технологий в процессе обучения.// Евразийский Союз Ученых.- № 10–4 (19).- 2015.- С. 70–73.

EFFICIENCY OF USING GAMING TECHNOLOGIES THROUGH THE ZOOM SERVICE IN THE CONTEXT OF THE COVID 2019 PANDEMIC

F. Sh. Faizova

Abstract: the article is devoted to the use of gaming technologies in modern conditions.

Keywords: student, University, lecturer, Economics, and innovation.