

Фаизова Ф.Ш., преподаватель кафедры русской филологии
Национальный университет Узбекистана, г.Ташкент

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ЧЕРЕЗ СЕРВИС ZOOM В УСЛОВИЯХ ПАНДЕМИИ COVID - 2019

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 помещенные 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.

Использованная литература:

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

Бейсембаева, А. К. (2018). Игровые технологии в обучении (на примере преподавания иностранного языка). Молодой ученый, № 44 (230), 255-257.

Шапиева А. С., Магомедова П. К. (2015). Применение игровых технологий в процессе обучения. Евразийский Союз Ученых, 10–4 (19), 70–73.