

АҒЫЛШЫН ТІЛІ САБАҒЫНДА ЦИФРЛЫҚ ТЕХНОЛОГИЯНЫ ҚОЛДАНУДЫҢ ДИДАКТИКАЛЫҚ ҚЫЗМЕТТЕРІ

Дүйсенғалиева Марал Қанатқызы
maral_9309@mail.ru

Л.Н. Гумилев атындағы ЕҰУ 7М01103 Педагогика және психология мамандығы 2 курс
магистранты

Ғылыми жетекшісі - Асылбекова М.П.

Компьютерлік технологияны қолдай отырып, білім беруді дамытудың алғашқы кезеңі, 50 жылдардың аяғында басталды. және 60-70 жылдарға дейін жалғасты. XX ғасыр және шартты түрде бихевиористік деп аталатын, сол кездегі танымал бихевиористік оқыту теориясына негізделген. Осы кезеңде жасалған компьютерлік жаттығулар оқушылардың дағдыларын (грамматика, жазу) қайталау арқылы жаттықтыру болды. Компьютерлік бағдарламаларды құрудың негізгі қағидасы «жаттығу және тәжірибе» болды. Компьютерлік жаттығуларды оқытудың белгіленген моделі принцип бойынша жұмыс жасады: презентация - оқыту - бақылау.

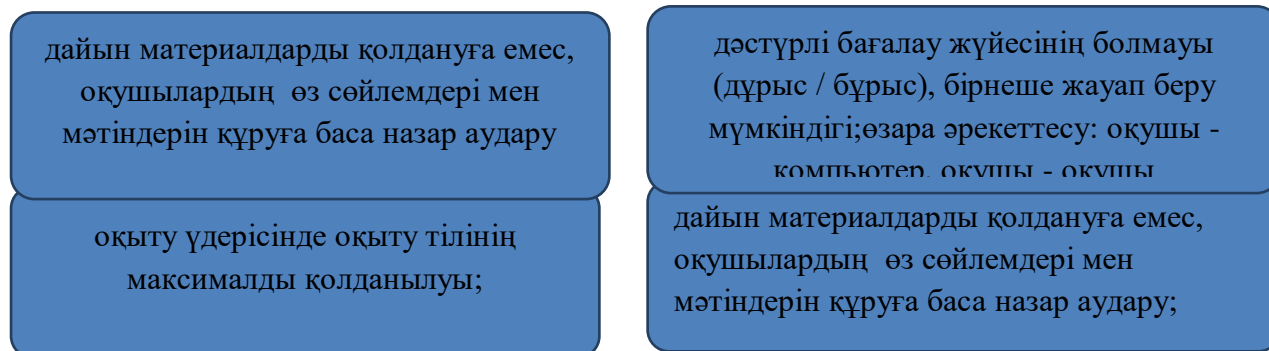
Сонымен қатар, компьютер қайталауға негізделген жаттығулар үшін өте қолайлы, өйткені ол объективті баға береді; компьютерлік бағдарлама әр оқушыға өз қарқынымен жұмыс істеуге мүмкіндік береді.

Алайда, 70-ші жылдардың аяғында - 80-ші жылдардың басында. оқытуда компьютерді қолдануға бихевиористік көзқарас көптеген себептерге байланысты танымалдылығын жоғалтты.

Біріншіден, тілді үйренудің бұл тәсілі теориялық және практикалық деңгейде жоққа шығарылды.

Екіншіден, дербес компьютерлердің пайда болуы көптеген жаңа мүмкіндіктерге жол ашты. Бұл 80-жылдары оқытуда танымал коммуникация теориясына негізделген жаңа коммуникативті кезеңнің басы болды.

Ал, компьютерлік технологияларды қолданудағы коммуникативті тәсілдің негізгі принциптері жақтаушылар тілдік формаларды сөйлеу барысында қолдану деген ұйғарымға келді. (сурет 1)



Сурет 1 – Компьютерлік технологияларды қолданудағы коммуникативті тәсілдің негізгі принциптері

Сонымен қатар, қарым-қатынас принциптеріне сәйкес құрылған жаңа компьютерлік бағдарламалардың тұтас буыны пайда болды. *Біріншісі* - оқыту үдерісін тиімді ұйымдастыру болды. Компьютерде дұрыс жауап болды, бірақ оның жауабын табу үшін оқушының ізденісі, өзін-өзі бақылау және оқушылардың өзара әрекеті қажет болды.

Екінші тұрғыдан, тақырыптарды жазбаша талқылауға, оқушылар арасындағы қарым-қатынасқа және сыни ойлауды дамытуға бағытталған арнайы бағдарламалар жасалды.

Үшіншісі - нақты тілдік материалдарды қамтымайтын, бірақ оқушыларға қарым-қатынас кезінде алынған дағдыларды пайдалануға, сондай-ақ шет тілінде сөйлеуді түсінуге мүмкіндік беретін жаңа бағдарламалар пайда болды.

Одан кейін 90-шы жылдар (XX ғасыр) келді. Интернеттің пайда болуымен, мультимедиялық және гипермәтіндік технологиялардың ойлап табылуымен және коммуникациялық технологиялардың одан әрі жетілдірілуімен байланысты компьютерлік технологиялардың дамуында жылдам секіріс болды.

Техникалық прогресстің нәтижелерін қолданатын шетел тілдерін оқуда басқаша көзқарас қажет болды. Интеграциялық кезең шет тілдерін оқытуда жаңа тәсілдердің пайда болуымен сипатталды, олар тілді нақты жағдайда қолдануды, сөйлеу әрекетінің төрт түрін үйретуді, сонымен қатар АКТ-ны оқу үдерісіне үйлесімді интеграциялауды білдірді.

Байланыс технологиялары (форум, чат, жазылым тізімдері) арқылы оқушылар тікелей (синхронды немесе асинхронды) және іс жүзінде ақысыз түрде басқа оқушылармен немесе ана тілінде сөйлейтіндермен мектептен, университеттен, үйден немесе жұмыстан тәулік бойы байланыса алады. Оқушылар әртүрлі мәліметтер базасына және электронды оқу ресурстарына қол жеткізе алады, басқа зерттеушілермен нәтижелерімен бөліседі, және белгілі бір сала мамандарынан кеңестер алады.

Бүгінде, жалпы білім беруде, шет тілдерін оқытуда компьютерлік технологияны қолданудың мүлдем жаңа кезеңнің, атап айтқанда әлеуметтік-интерактивті кезеңнің пайда болуы мен қалыптасуы туралы айтуға болады. Бұл кезең Web 2.0 әлеуметтік қызметтерінің және олардың мобильді қосымшаларының қарқынды дамуы, мазмұнның жинақталуы, пайдаланушылар контентінің жедел дамуы, желілік ынтымақтастық жүйелері, оқу материалына жедел қол жетімділік және т.б. байланысты белсенді әлеуметтік өзара әрекеттесуімен сипатталады. , сандық технологиялар смартфондарды, планшеттік компьютерлерді және басқа да жеке мобильді құрылғыларды кеңінен қолдану оқу процесімен қатар, сонымен қатар адамның күнделікті өмірінің ажырамас бөлігі болды.

Қорытындылай келе, С. В. Титованың зерттеуіне талдау жасай келе, қазіргі кезде оқу материалдары мен бағдарламаларына, білім беру ресурстарына, тапсырмаларды орындауға, оқытушымен кез-келген уақытта, кез-келген жерде жедел қол жеткізе алады.

Мобильді құрылғылар байланыстың келесі түрлерін ұсынады: дауыстық, SMS, электрондық пошта, бейнекоммуникация, әлеуметтік желілер (Twitter, Facebook және т.б.), яғни жазу, көрсету және айту қабілеттерін қамтамасыз етеді. Бұл өзгерістер «өмір бойына білім беру» идеясына немесе білім берудің қазіргі құзыреттілікке бағытталған тұжырымдамасына толық сәйкес келеді, мұнда қажетті ақпаратты өз бетінше таба білуге, проблемаларды бөліп көрсетуге және оның жолдарын іздеуге үйретуге баса назар аударылады. Проблемаларды шешу арқылы, алған білімдерін сыни тұрғыдан талдай алады және оны практикада қолдана алады.

Демек, цифрлық технологияның мұғалімдерге ашқан мүмкіндіктері заманауи білім беру жүйесін реформалаудың мақсаттарына барынша сәйкес келеді. Дәл осы технологиялардың арқасында білім берудің жаңа түрлері пайда болды - қашықтықтан және аралас оқыту жүйесі, жалпыға білім беретін мектептерде бірыңғай ақпараттық-білім беру кеңістігі құрылуда.

Е.С. Полат, дидактикалық материалдар цифрлық оқыту құралдарының негізгі сипаттамаларын, ерекшеліктерін білдіреді, оларды басқалардан ажырата отырып, дидактика үшін теория тұрғысынан да, практика тұрғысынан да маңызды деп қарастырған.

Цифрлық технологияның жалпы дидактикалық функциялары олардың екі негізгі қызметіне негізделген - ақпараттық және коммуникативті. Бұл функциялар білім беру процесінің барлық кезеңдерінде - білім туралы ақпаратты ұсынудан бастап оны шоғырландыруға және бақылауға дейін көрінеді.

Келесі кезекте цифрлық технологиялардың жалпы материалдары мен оған сәйкес функцияларына тоқталайық:

Кесте 1

Е.С. Полат бойынша цифрлық технологиялардың функциялары

<i>Дидактикалық материалдар</i>	<i>Дидактикалық функциялар</i>
<i>Мультимедиялық</i>	<i>ақпаратты визуалды мен өзара әрекеттесуіне байланысты тиімді есте сақтау; эмоционалды қарым-қатынастың жоғарылауы; эмоционалды қарым-қатынастың жоғарылауы; оқушылардың ынтасын дамыту;</i>
<i>Интерактивтілік</i>	<i>оқушылардың қарқындылығы мен ынтасын арттыру; жұмыстың жаңа интерактивті түрлерін енгізу, синхронды және асинхронды ұйымдастыруды ұйымдастыру; оқу үдерісінде жылдам кері байланысты жүзеге асыру; проблемалық оқыту әдістерін жүзеге асыру; топтық ғылыми жұмыстар жүргізу өзін – өзі бағалау, топтық бағалау</i>
<i>Ақпаратты ұсынудың сызықтық емесі</i>	<i>оқытудың ақпараттылығын арттыру оқыту курстарының модульдігі; проблемалық оқыту әдістерін жүзеге асыру, ғылыми жобалар; өзіндік жұмысты ұйымдастыру;</i>
<i>Ақпараттық</i>	<i>білім беру ақпараттарымен жұмысты оңтайландыру: жылдам іздеу, сақтау, бірлесіп редакциялау, басылымды жүктеу және құрылымдау; өзіндік жұмысты ұйымдастыру оқытудың жеке стратегияларын құру оқушылардың ынтасын арттыру</i>
<i>Геймификация</i>	<i>проблемалық оқыту әдістерін жүзеге асыру ғылыми жобаларды ұйымдастыру оқушылардың ынтасын арттыру оқу іс –әрекетін модельдеу өзін – өзі бағалау, топтық бағалау</i>

Дидактикалық материалдың негізі ретінде Е.С. Полат, мультимедияны айтқан. Мультимедия технологиясының тімділігі, басқа технологиялардың көмегімен қалыптаспайтын дағдыларды қалыптастыруға мүмкіндік береді, мысалы, шет тілін үйрену кезінде айтылым (pronunciation). Ауызша, графикалық, кескіндемелік, дыбыстық тіректерді қолдану мағыналық қабылдауды жеңілдетеді, жұмыс жадын жеңілдетеді және ұзақ уақыт жұмыс істеуін белсендіреді, ықтималды болжау механизмін дамытады және оқу мотивациясын арттырады.

Мультимедиялық материалды қабылдау мен есте сақтауға ықпал ететін белсенді психологиялық құбылыстарға әкеледі, бұл оқушының бейсаналық реакцияларын қосады .

Мультимедиялық оқыту жүйелерінде тренингтермен және қателіктерді талдаумен қатар «оқытудың келесі түрі негізінен жұмыс істейді: визуалды түрде ұсынылған коммуникативті жағдай, мақсаты белгілі бір нәтижеге жету». Мұндай технологияларды шет тілдерін оқыту процесінде қолдану оқу іс әрекетінің құрылымында кейбір өзгерістерге әкеледі. Субъект-субъект әрекеттестігінің кеңістіктік параметрлері, қызметтің

коммуникативті компоненттері, оның қажеттілік-мотивациялық реттелуі, мақсат қою және т.б. өзгереді.

Мультимедиялық бағдарламалар мен ресурстарды пайдалану барысында бірқатар маңызды әдістемелік мәселелер шешіледі, кейде дәстүрлі (цифрлық технологияларды қолданбай) оқытуда шешілмейтін мәселелер.

Сонымен, шет тілдерін оқытуда мультимедиялық бағдарламалар мен ресурстарды пайдалану бірқатар күмәнсіз артықшылықтарға ие, олар білім беру туралы ақпаратты көп өлшемді ұсынумен және тілді үйренуге табиғи жағдай жасауымен байланысты, өйткені оқушылар бір уақытта көре, ести алады және тыңдай алады. сөйлеу іс-әрекетінің төрт түрін де бір тапсырмада үйлестіре білу.

Келесі дидактикалық материал - *геймификация* - өте жоғары мотивацияға ие. Сонымен қатар, геймификация ішкі мотивацияның дамуына ықпал етеді, оған әдетте қол жеткізіледі:

- ойынның сюжеті мен сценарийі;
- виртуалды қатысу әсеріне әкелетін іс-әрекетті визуалдау;
- ойын интерфейсін жобалау;
- интерактивтілік және жылдам кері байланыс.

Геймификация оқушыларды ынталандырып қана қоймайды, сонымен қатар негізгі дидактикалық қағидаларды іске асыратын келесі мүмкіндіктерді ұсына отырып, оқу үдерісін оңтайландыруға көмектеседі:

- жедел кері байланыс және бағалау - тыңдаушылардың санасы мен белсенділігі принципі;
- материалды ұсынудың мультимедиялық-динамикалық түрі - анықтық принципіне;
- ойын шарттары мен ойын материалдарының біртіндеп күрделенуі - жүйелілік пен жүйелілік принципі;
- жеке траекторияны таңдау мүмкіндігі - оқытудың дараландыру принципі;
- ынталандыру және ойын бонустары - тыңдаушылардың санасы мен белсенділігі принципі.

Геймификация элементтері көбінесе ашық білім беру ресурстарында, тестілерде қолданылады. Мысалы, Quizlet, <https://quizlet.com> веб-тестілік дизайнерлік платформасы, жақында оқу материалын максималды визуалдауға негізделген интерактивті Gravity және Scatter тесттері өте қарапайым дизайн арқылы жасалынған, олардың көмегімен тіл мұғалімдері өздерінің ойын сценарийлері мен ойын тағайындау формаларын жасай алады.

Шет тілдерін оқытуда қазіргі кезде әртүрлі платформалар мен қосымшаларда орындалатын ойын тапсырмаларының әр түрлі форматтары қолданылады:

- имитациялық ойындар;
- геолокация ойындары;
- толықтырылған шындыққа арналған ойындар;
- квест ойындары;
- конференциялардағы, дөңгелек үстелдердегі ойындар мен виртуалды пікірталастар.

Қорытындылай келе, ойын процесінің элементтерін білім беру үдерісіне енгізудің нәтижесінде:

- проблемалық оқыту әдістерін жүзеге асыру;
- ғылыми жобаларды ұйымдастыру;
- оқушылардың ынтасын дамыту;
- оқу әрекеттерін модельдеу (яғни виртуалды тілдік кеңістікті құру);
- өзін-өзі бағалауды және топтық бағалауды ұйымдастыруға болады.

Қолданыған әдебиеттер тізімі:

1. Патаракин Е. Д. Социальные сервисы Веб 2.0. в помощь учителю: практ. руководство. М., 2009.
2. С. В. Титова Цифровые технологии в языковом обучении: теория и практика, <http://flibusta.site/b/489068/read>

3. Hargadon S. Web 2.0. Is the Future of Education, 2008.
URL: http://www.techlearning.com/blog/2008/03/web_20_is_the_future_of_educat_1.php
4. Титова С. В., Авраменко А.П. Мобильные технологии в преподавании иностранных языков: Учеб. пособие для вузов. М., 2014.
5. Полат Е. С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: Учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений. М., 2007
6. С. В. Титова Цифровые технологии в языковом обучении: теория и практика, <http://flibusta.site/b/489068/read>
7. Полат Е. С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: Учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений. М., 2007
8. Полат Е. С., Бухаркина М. Ю., Моисеева М. В., Петров А. Е. Новые педагогические технологии в системе образования. М., 2001.