

АҒЫЛШЫН ТІЛІ САБАҒЫНДА САНДЫҚ ӘНГІМЕЛЕУДІ ҚОЛДАНУДЫҢ МАҢЫЗЫ

Тұрсын Тоғжан Қанатбекқызы

togzhan_ulytau99@mail.ru

Л.Н. Гумилев атындағы ЕНУ «Шетел тілі: екі шетел тілі» мамандығының 4-курс студенті,
Нұр-Сұлтан, Қазақстан
Ғылыми жетекшісі – А. Алдабердіқызы

Бұл мақалада білім берудегі заманауи технологияның, нақтырақ сандық әңгімелеудің (СӘ) маңыздылығы мен қиындығы. Әсерлі сандық әңгіменің элементтерін, сандық әңгіме құрастыру қадамдарын және СӘ-ні енгізу бойынша сыни сипаттаманы және оқу үлгерімін дамытуды ескере отырып, СӘ-ні қолданудағы ең айқын аспектілерді өңдейді. Бірінші бөлім цифрлық әңгімелеудің не екенін анықтаудан басталады. Келесі бөлімде сандық әңгімелеудің тиімді элементтеріне назар аударылады. Келесі СӘ және оқу жетістіктерін арттыру. Мақала СӘ-нің артықшылықтары мен маңызы жайлы аяқталады.

Білім берудегі, атап айтқанда тілдік білім берудегі заманауи технологияның жетістіктері тіл үйренушілерге қол жетімді ресурстардың, білімнің және ақпараттың үлкен мөлшерін тудырады [1] (59-б). Мұғалімдер, тәжірибешілер мен зерттеушілер үшін осы технологияны қабылдаудың ең күрделі аспектілерінің бірі заманауи технологияларды оқыту үдерісінде тиімді пайдалануға қажетті дағдылары бар оқушыларды дайындау болып табылады. Зерттеушілер қазіргі кездегі академиялық мақсаттарды алу және орындау үшін қоғамдық конструктивизм мен технологиямен интеграцияланған оқытудың үйлесімділігі маңызды деп ұсынды [2,3]. Әлеуметтік конструктивистің принциптері тұжырымдамалар, сенімдер мен идеяларды құруда шынайы және табиғи жағдайда қолда бар оқу әрекеттерін, ресурстар мен құралдарды пайдалану кезінде оқушылардың күш-жігері мен ынтымақтастығының маңыздылығына баса назар аударады [4]. Білім мұғалімдерден білім алушыларға берілмейді; дегенмен, оны әр студент немесе студенттер тобы олардың әлеуметтік, физикалық және технологиялық ортамен жағымды өзара әрекеттесуімен жасайды [5]. Қазіргі заманғы технологиялық құрылғылар студенттердің білімін құруда жеңілдетуде маңызды рөл атқаратын іргелі білім беру құралдары болып саналатындықтан, көптеген зерттеушілер [6; 7; 8] әлеуметтік конструктивист деп аталатын теорияға сәйкес ақпараттық-коммуникациялық технологияларды (АКТ) интеграциялауды ұсынды. Белгілі бір технологияның үлкен педагогикалық әлеуеті болуы мүмкін, бірақ ол дұрыс қолданылмайынша, ол үйрену мен оқыту процестеріне оң әсер етпеуі мүмкін. Сондықтан педагогикалық мақсаттағы технологияның тиімділігі технологияның өзіне және оны қолданушыларға байланысты. Мұғалімдер технологияларды интеграциялау үшін әр түрлі қиындықтарға тап болуы мүмкін; мысал ретінде олардың заманауи технологияларды жеткіліксіз білуі, оқу бағдарламаларын іске асыру проблемалары және технологиялық қолдаудың болмауы болуы мүмкін [9]. Мәтінге немесе хикаяларға ендірілген кескіндер, саундтректер және бейнеклиптер сияқты мультимедиялық құралдар тікелей цифрлық сюжеттердің дамуына ықпал етеді және дамуына әкеледі. Бейнелер СӘ-де шешуші рөл атқарады, өйткені олар балалар үшін де, ересектер үшін де таңқаларлық болуы мүмкін. СӘ – әңгіме құруға арналған компьютерлік құрал. Сандық әңгімелеу (СӘ) білім беру жоспары мен технологиясының осындай жетістіктерінен пайдалана отырып, мазмұнды материалды, тақырыпты, сыни тұрғыдан ойлауды, ақпараттық сауаттылықты және мотивацияны қамтитын оқытуды жетілдіруге арналған трансформациялық технология тәсілінің қолдауына айналуда. Перспективті сандық әңгімелеу (СӘ) жобасын құру мұғалімдерден курс мазмұнымен едәуір байланысты шарттарды қоюды

талап ететіндігін ескере отырып, тыңдаушылардың көзқарасын ескере отырып, білім алушыларға мазмұндық материал мен мультимедиялық компоненттердің үйлесімділігі туралы сыни ойлау талап етіледі.

Сандық әңгімелеу дегеніміз не?

Сандық әңгімелеу мәтіндерді, суреттерді, жазылған аудио баяндауды, музыка мен бейнені қамтитын цифрлық медианың қоспасымен әңгімелеу өнерін біріктіреді. Бұл мультимедиялық элементтер, әдетте, белгілі бір тақырып немесе тақырып төңірегінде болатын және көбіне белгілі бір көзқарасты қамтитын әңгіме құру үшін компьютерлі -бағдарламалық жасақтама көмегімен біріктірілген. Көптеген сандық сюжеттер салыстырмалы, қысқа, ұзақтығы 2-ден 10 минутқа дейін және компьютерде немесе бейне файлдарды ойнатуға болатын басқа құрылғыда көруге болатын сандық форматта сақталады. Сонымен қатар, сандық әңгімелер әдетте кез-келген танымал веб-шолғыш арқылы көруге болатын интернетке жүктеледі. Сандық оқиғалардың түрлері өте көп, бірақ автор негізгі түрлерін келесі үш санатқа бөлуді ұсынды: 1) жеке әңгімелер – адамның өміріндегі маңызды оқиғалар туралы әңгімелер; 2) тарихи деректі фильмдер – өткенді түсінуге көмектесетін драмалық оқиғаларды зерттейтін әңгімелер және 3) көрерменге белгілі бір ұғым немесе тәжірибе туралы ақпарат беретін немесе нұсқаулық беретін оқиғалар [10].

Әсерлі сандық әңгімелердің элементтері.

Әсерлі сандық әңгіменің жеті негізгі элементі бар, олар: (1) көзқарас, (2) драмалық сұрақ, (3) эмоционалды мазмұн, (4) үнемдеу, (5) жылдамдық, (6) сіздің дауыс ырғағыңыз, соңғысы (7) саундтрек.

Әсерлі сандық әңгіменің әрбір элементі төменде сипатталған:

1. Көзқарас: әңгімелеу жазушылардың жеке сөйлемдерді қолдану мүмкіндігін сезінуіне мүмкіндік береді. Осылайша, оқушылардың сандық оқиғалары олардың жеке тәжірибелерінен және жеке түсініктерінен тұруы керек. Үшінші жақ есімдігінің орнына олар бірінші жақ есімдігін немесе бірінші адамның көзқарасын өздерінің сандық әңгімелерін құру үшін қолдануы керек. Басқаша айтқанда, көзқарас автордың перспективасын көрсетеді және оқиғаның мақсаты мен негізгі нүктесін бейнелейді.

2. Драмалық сұрақ: Аудиторияның назарын аударатын оқиға драмалық сұрақ туғызады, оған оқиға соңына дейін жауап беріледі немесе шешіледі. Басқаша айтқанда, сардық әңгімеде көрермендердің қызығушылығы мен алаңдаушылығын тудыратын және көрермендердің назарын аударатын драмалық және негізгі сұрақ бар.

3. Эмоционалды мазмұн: эмоционалды мазмұн атауынан көрініп тұрғандай, әсерлі сандық әңгімелеу элементтерінің бірі ретінде аудиторияның эмоциясын тудырады. Сюжеттер экранға шығарылған кезде біз кейде көрермендердің көз жасын, күлкісін және қуанышты көріністерін көреміз, бұл әсерлі сандық әңгімелеудің эмоционалды мазмұнын және оқиғаның көрермендермен байланысын көрсетеді.

4. Экономика: тек маңызды мазмұнды және жеткілікті егжей-тегжейлерді қолданып, оқиғаны баяндаңыз және аудиторияны қажетсіз ақпаратпен ауырлатпаңыз. Әңгіменің мазмұнын беруде дәл, қысқа және қарапайым болыңыз. Экономика – бұл әсерлі сандық әңгімелердің ең қорқынышты элементтерінің бірі, мұнда жазушы оқиға үшін маңызды және шешуші болып табылатын нәрсені мұқият шешуі керек.

5. Жылдамдық: жылдамдық экономикаға байланысты, әсіресе оқиғаның қаншалықты жылдам немесе баяу қозғалатындығына және ілгерілейтіндігіне байланысты. Бұл оқиға ырғағына қатысты; ол оқиғаның мақсаты мен міндеттеріне сәйкес келуі керек.

6. Дауыс: студенттер аудиторияға оқиғаның мазмұнын қабылдауға көмектесу үшін өздерін жазған сценарийлерін айтып беру арқылы оқиғаны жекелендіруге тырысуы керек.

7. Саундтрек: музыканы немесе басқа да дыбыстарды қосу сюжеттік желіні және баяндаудың тереңдігін қолдайды және жақсартады.

Сандық әңгіме құрастырудың алты кезеңі бар:

1. Не айту керек: оқушылар айтылатын мәселе мен айтылатын оқиға туралы өз ойларын ортаға салуы керек. «Олар әңгімелеуге тұрарлық нақты оқиғаларды анықтауы керек» [11].

2. Артефактты іздеу: студенттер өз әңгімелерін қолдайтын және нығайта алатын қажетті және пайдалы ақпарат пен артефактілерді іздеуі керек.

3. Сюжетті сценарий: Оқушылар сандық әңгіменің сценарийін жасау керек. Бұл қадамның екі қадамы бар: (1) хронологиялық (не болады және қашан болады) және (2) өзара әрекеттесу (дыбыстық ақпарат ұсынылған суреттермен өзара әрекеттесуі). Оқушылар сюжеттік тақта құру арқылы әр суретті, техниканы және өз әңгімелерінің элементтерін картаға түсіру керек. Сондай-ақ, сюжеттік тақта жазушыдан эффектiлер, ауысулар мен дыбыстың қалай реттiлiк болатынын қарастыруды талап еттi [11].

4. Түзетулер: студенттер, егер қажет болса, баяндауды өңдеу және қайта қарау үшін сценарийлерін мұқият тексеріп шығуы керек.

5. Құрылысы: студенттер музыкалық және ауызша баяндаумен сандық фильмдер түсіреді. Студенттер өздерінің фотосуреттерін цифрландыруы, нақты эффектiлердi қосуы, баяндауды жазуы және саундтрек қосуы керек, бұл әсерлі сандық әңгіме.

6. Көрсетілім: соңғы фильм интернетте жарияланады немесе көрермендер үшін көрсетіледі.

СӘ және оқу жетістіктерін арттыру.

Соңғы онжылдықта сандық әңгімелеудің білім берудегі және барлық деңгейдегі педагогикалық тәжірибелердегі маңызы күрт күшейтілді. СӘ-ді тілдік білім беруде қолдану тіл үйренушілердің сыни ойлауын, сандық сауаттылығын, ынтымақтастықты, олардың шешім қабылдау қабілеттерін және тілді үйрену дағдыларын жақсарта алады [11,15]. Білім беруде заманауи технологиялардың кез-келген түрін енгізу үшін, оны жүзеге асырудың оқушылардың оқу жетістіктеріне қалай әсер етуі мүмкін екендігін зерттеу қажет және есте сақтау қажет маңызды мәселе; басқаша айтқанда, үйрену мен оқыту процесінде жаңа технологияны қолдану үшін нұсқаушыларға алдымен оның оқушылардың оқу жетістіктері мен нәтижелеріне әсерін бағалау қажет. Тілді меңгеруге қатысты зерттеушілер [12,13,14] тілді үйренудің алғашқы кезеңінде оқу жетістіктері ән айту және қайталаудың ауызша мінез-құлқымен тиімді байланыста болады деп тұжырымдайды. Ертегілерді айту немесе тіпті тыңдау ерте оқыту мен интеллекттің табиғатын қалыптастырады [14]. Нақтырақ айтқанда, СӘ ағылшын тілін екінші / шет тілі ретінде бастапқы деңгейде үйренушілердің тыңдау арқылы түсіну дағдыларын жетілдіруде тиімді болып саналады [15,16]. Анықтама авторлары [16] олардың нәтижелері СӘ оқушылардың жазу дағдыларын арттыруда өте тиімді болатындығын растайды.

Көрнекі кескіндерді мәтінмен интеграциялау оқушылардың түсінуін едәуір жақсарта алады, ал СӘ визуалды кескіндерді жинау, құру, талдау және жазбаша мәтінмен үйлестірудің ерекше жақсы құралы болып табылады [16]. Демек, СӘ білім берудегі салыстырмалы түрде жаңа технологиялық құрал ретінде оқушылардың түсіну қабілетін дамыту және жеделдету үшін қолданыла алады. Мұғалімдер СӘ-ні оқушылардың білімдері мен көзқарастарын жеке маңызды түрде ұйымдастыруға және білдіруге ынталандыру арқылы оқу процесін қолдау үшін қолдана алады. СӘ студенттердің, сондай-ақ мұғалімдердің қиялын ұстап, мазмұнды және маңызды сандық оқиғалар жасайды, бұл мұғалімдер мен оқушылар үшін тәжірибені жоғарылатып, арттыра алады [14].

Қорытынды.

Қорытындылай келе, тілдік білім беруде СӘ-ді енгізудің көптеген артықшылықтары бар: мысалы, оқытудың шығармашылық әдістерін ұсыну, дәстүрлі тәсілдерге қарағанда көп

вариация, оқу тәжірибесін жекелендіру, өмірде кездесетін жағдайларды қарапайым және маңызды түрде құру және білім алушыларды оқу процесіне тарту. СӘ-ді тілдік оқу бағдарламасына кіріктіру – бұл оқушылардың сөйлеу, тыңдау, оқу және жазудың төрт дағдылары бойынша білім алу мүмкіндіктерін арттыра алатын тілді үйрену мен оқыту процестеріндегі маңызды қадам. Сонымен бірге, білім берудегі СӘ интеграциясына қатысты барлық оң нәтижелерден басқа, СӘ-дің әртүрлі аспектілері туралы көбірек білу үшін неғұрлым практикалық және ауқымды зерттеулер жүргізу керек екенін ескеру қажет. Біздің жұмысымыздың келесі кезеңі СӘ бойынша практикалық зерттеу жүргізу және оның білім беру ерекшеліктері және осы зерттеудің эксперименттік растамасы болады.

Қолданылған әдебиеттер тізімі

1. Moradi H. Self-directed learning in language teaching-learning processes. *Mod. J. Lang. Teach. Methods*. 2018;8:59–64. doi: 10.26655/mjltm.2018.6.3.
2. Neo M., Neo T.K. Students' perceptions in developing a multimedia project within a constructivist learning environment: A Malaysian experience. *Turk. Online J. Educ. Technol.* 2010;9:176-184.
3. Sadik A. Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educ. Technol. Res. Dev.* 2008;56:487–506. doi: 10.1007/s11423-008-9091-8.
4. Vygotsky L.S., Cole M. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press; Cambridge, MA, USA: 1978.
5. Fosnot C.T. *Constructivism: Theory, Perspectives, and Practice*. Teachers College Press; New York, NY, USA: 1996.
6. Ayas C. An examination of the relationship between the integration of technology into social studies and constructivist pedagogies. *Turk. Online J. Educ. Technol.* 2006;5:14–25.
7. Jonassen D.H., Carr C.S. Mindtools: Affording multiple knowledge representations for learning. In: Lajoie S.P., editor. *Computers as Cognitive Tools*. Lawrence Erlbaum Associates Mahwah; Mahwah, NJ, USA: 2000. pp. 165–196.
8. Milson A.J., Downey P. Webquest: Using internet resources for cooperative inquiry. *Soc. Educ.* 2001;65:144–146.
9. Keengwe J., Onchwari G. Technology and early childhood education: A technology integration professional development model for practicing teachers. *Early Child. Educ. J.* 2009;37:209–218. doi: 10.1007/s10643-009-0341-0.
10. Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006* (pp. 709-716). Chesapeake, VA: AACE.
11. Ahmed A.K. Socially orientated digital storytelling among Saudi EFL learners: An analysis of its impact and content. *Interact. Technol. Smart Educ.* 2019;16:130–142. doi: 10.1108/ITSE-11-2018-0098.
12. Ellis J. Japanese students abroad: Relating language ability in class and in the community. *Thought Curr. Engl. Lit.* 1993;66:45–82.
13. Gomez A.M., Arai M.J., Lowe H. When does a student participate in class? Ethnicity and classroom participation; *Proceedings of the Paper Presented at the 81st Annual Meeting of the Speech Communication Association; San Antonio, TX, USA. 18–21 November 1995.*
14. Tsou W. Storytelling workshop: For EFL teachers. *J. Natl. Tainan Teach. Coll.* 2003;37:113–130.

15. Kim H., Lee J.H. The value of digital storytelling as an L2 narrative. Asia Pac. Educ. Res. 2018;27:1–9. doi: 10.1007/s40299-017-0360-3.
16. Burmark L. Visual presentations that prompt, flash & transform. Media Methods. 2004;40:4–5.

UDC 372.881.111.1

АҒЫЛШЫН ТІЛІН ОҚЫТУДАҒЫ МИ ШАБУЫЛЫНЫҢ ТИІМДІЛІГІ

Ұмбет Жанат Жомартқызы

zhanatumbet@mail.ru

Л.Н. Гумилев атындағы ЕҰУ Филология факультеті, Шетел тілдерінің теориясы мен тәжірибесі кафедрасының 4 курс студенті, Нұр-Сұлтан, Қазақстан
Ғылыми жетекшісі – А.А. Байбатырова

Бүгінгі таңда мұғалімдердің көпшілігі интерактивті оқыту әдістері мен инновациялық технологияларға назар аударады. Бұл әдістер студенттердің мұғаліммен ғана емес, сонымен бірге бір-бірімен де кең қарым-қатынасына бағытталған, олар достық атмосфераны құруға, ойын білдіруден қорқудан арылуға және шет тілдерін үйренуге деген ынтаны қалыптастыруға көмектеседі.

Интерактивті оқыту әдістерінің бірі - бұл соңғы уақытта ағылшын тілі сабағында белсенді позицияны ұстанған миға шабуыл технологиясы. Бұл әдісті 1930 жылдың аяғында АҚШ-та ірі жарнама фирмасының тең иесі А.Ф.Осборн белгілі бір технологияны құруға мүмкіндік беріп, белгілі бір дәйектілікпен тұжырымдады. Миға шабуыл әр түрлі салаларда қолданылады және жақында оқу үдерісіне тығыз еніп келеді, атап айтқанда, ағылшын тілі сабағында сөйлеу дағдыларын дамыту, сыни тұрғыдан ойлау дағдыларын қалыптастыру, қиындықтар мен өз пікірлерін білдіруден қорқу сезімдерін жою, талқылауға ынталандыру және өзіндік көзқарасын білдіреді.

Е.Г.Асимов пен А.Н. Шукиннің пікірінше, миға шабуыл технологиясы «Бұл проблемаларды талқылау мен шешудің әдеттегі әдістерінде жаңа идеялардың пайда болуына сананың басқару механизмдері кедергі жасайды деген болжамға негізделген шығармашылық белсенділік пен өнімділікті ынталандыру әдісі, содан кейін бұл идеяларды шешім қабылдаудың үйреншікті, стереотиптік формаларының қысымымен қабылдайды» [1] (менің аудармам). Осы факторлардың әсерін жою үшін сабақ өткізіледі, оған қатысушылардың әрқайсысы ұсынылған тақырып бойынша кез-келген ойларын айтады, ал басқаларды осындай еркін мәлімдемелер мен идеялар бірлестіктеріне шақыруға тырысады.

Бұл технология түпкілікті нәтижеге әкелетін әрекеттерді дәйекті түрде орындаудың белгілі бір құрылымына ие. Халка Балакованың «Миға шабуыл: есептер шығарудың шығармашылық әдісі» мақаласын зерттегеннен кейін біз «Миға шабуылдың» келесі кезеңдерін ажыратуға болады [2].

Бірінші кезең дайындық болып табылады және миға шабуыл процесін ұйымдастыруды қамтиды. Қорытынды мақсат пен талқылауға тандалған тақырып анықталып, оқушылар бөлінетін топтардың нұсқалары қарастырылып, олардың жас ерекшеліктері ескеріледі. Іс-шараның уақыты мен орны пысықталуда.

Екінші кезең - идеяларды қалыптастыру. Кез-келген пікірдің, егер ол абсурдтық немесе жағдайға сәйкес келмейтін болып көрінсе де, қабылданатындығын ескеру маңызды. Модератордың рөлі - шығармашылық жұмыс ортасын сақтай білу және оқушылардың сын-ескертпелерінен аулақ болу. Сонымен қатар, қатысушыларды белсенді жұмыс істеуге