

Мультимедиялық технологияларды қолдану білім беру үдерісін ұйымдастыруда, сонымен қатар оқушылардың шығармашылық қабілеттерін дамытуда жаңа мүмкіндіктер ашады. Білім беру саласындағы мамандардың, ғалымдардың, бағдарламашылардың, мультимедиялық оқыту құралдары өндірушілерінің және практик-оқытушылардың бірлескен күш-жігері білім беру мазмұнына, оқыту әдістері мен технологияларына білім беру мен ақпараттық тәсілдерді интеграциялау өте маңызды болатын жаңа ақпараттық білім беру ортасын қалыптастырады.

Оқу немесе қандай да бір академиялық немесе академиялық емес жұмыстарға қатысу болсын, мотивация кез-келген іс-әрекеттің бастапқы нүктесі болып табылады және ол мұғалімдердің сәтті сабақтарының бір тірегі болып табылады. Сабақта кез-келген мультимедиялық құрылғыларды қолданудың ең үлкен артықшылықтарының бірі оның оқушыларды ынталандыру қабілеті. Ағылшын тілінде сөйлейтін нақты адамды түсінетіндерін білу көптеген студенттер үшін маңызды кезең болып табылады. Оқушылар өздерін қоршаған тілдегідей сезінетіндіктен, бұл оларды ынталандыратыны сөзсіз.

Технологияның жаңа элементтері, яғни мультимедиялық өнімдер мұғалімдерге кейбір көкжиектерден немесе шекаралардан өтуге көмектеседі, ал студенттер армандауға, ынталануға және ақыр соңында қызықты әрі қалаулы білім алуға көмектеседі деп ойлаймыз. Біздің ойымызша, мұғалімдер, тиімді оқыту және оған жол ашатын негізгі мақсат – мультимедиялық құралдар.

Қолданылған әдебиеттер тізімі

1. Неделкова А.А. Мультимедийные технологии в обучении английскому языку // Среднее профессиональное образование. – 2012. – № 2. – С. 24-25.
2. <http://www.flashmulti.ru/multimedia.htm>
3. Bent B. Andresen and Katja van den Brink – Multimedia in Education\curriculum. – 2013. –UNESCO. -P. 3-4.
4. Кривенко О. И. Мультимедийные технологии в преподавании иностранных языков. <http://ito.edu.ru/2008/MariyEl/III/III-0-16.html>
5. https://www.researchgate.net/publication/332380884_Using_Virtual_Reality_Tools_for_Teaching_Foreign_Languages
6. J. Reyna. The potential of 360-degree video for teaching, learning and research, 2018.–С. 4-5.
7. Bordcosh L. Using Virtual Reality in the ESL Classroom. URL: <http://www.cambridge.org>

УДК 372.881.111.1

ВЛИЯНИЕ ВИДЕОИГР НА РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ В ИНОЯЗЫЧНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Капан Айша Бауржанкызы

aishakapan@gmail.com

Студент 4-го курса образовательной программы «Иностранный язык: два иностранных языка» ЕНУ им. Л.Н. Гумилева, Нур-Султан, Казахстан
Научный руководитель – Н.С. Касымбекова

Традиционные подходы к обучению иностранным языкам в классе зачастую ограничены в своих возможностях содействовать свободному, полноценному общению между учащимися и,

таким образом, препятствуют достижению коммуникативной компетентности (КК) – способности эффективно и точно выражать свои мысли другим. Общемировой переход учебных заведений к обучению в режиме онлайн из-за ограничений, связанных с пандемией, лишь усугубил и высветил недостатки традиционных моделей преподавания иностранных языков в современных условиях классных комнат.

Технологические достижения последних десятилетий привлекают внимание как потенциальный источник новых, более эффективных форм обучения, которые могут также лучше интегрироваться с ограничениями, присущими онлайн-среде обучения, и использовать собственные интересы учащихся.

В центре внимания данной работы – обзор и оценка педагогической ценности одного из таких нововведений – средства видеоигр/цифровых игр, а также разработка и исследование эффективности практических методических рекомендаций для педагогов по их применению в целях преподавания английского языка (особенно в старших классах средней школы, примерно в 10 классе), а также рассмотрение любых прогнозируемых препятствий на пути их принятия и противоречий, связанных с использованием средства массовой информации в народном дискурсе.

Эти цели достигаются сочетанием нескольких методов: обзор литературы по предыдущим исследованиям из казахских, русских и англоязычных источников, экспериментальная оценка существующих цифровых игровых проектов, мониторинг процессов обучения студентов иноязычной культуре, применение анкет и интервью к преподавателям и студентам в контрольных и экспериментальных группах.

Мы выделяем несколько предлагаемых ролей, которые видеоигры могут служить с образовательной точки зрения. Это включает в себя [1]: развитие навыков и умений, повышение мотивации к обучению путем стимулирования интереса студента к какой-либо теме (например, истории) до расширения его знаний с помощью других методов, а также развитие более глубокого понимания процесса путем облегчения его моделирования и визуализации студентом.

Мы также рассматриваем текущее состояние знаний в отношении общих образовательных преимуществ видеоигр. Это включает: представление богатых интерактивных моделей процессов; возможность смены ролей, что требует разработки гибких подходов к решению проблем с целью адаптации к изменяющейся среде; развитие навыков долгосрочного планирования; быстрое обеспечение обратной связи; и психологические преимущества, такие как расслабление [2] и повышение мотивации к обучению [3]. Мы обращаем особое внимание на результаты успешных попыток интеграции видеоигр в преподавание биологии [4] и физики [5], а также на данные, свидетельствующие об улучшении внимания к этому вопросу [6].

Мы также обращаем внимание на общую идею о том, что видеоигры вызывают или поощряют насильственное поведение. После А.Г. Шмелева [2] и Г. Петруса [7] мы утверждаем, что вместо того, чтобы пропагандировать насилие, игры предлагают своего рода "психологическую подготовку" по преодолению ситуаций насилия без нанесения вреда.

Далее мы продолжаем обсуждать применение видеоигр для содействия развитию КК в изучении языка, и в частности: его формирование проявляется во всех навыках речевой деятельности (чтение, разговорная речь, аудирование, письмо); формирование межкультурной компетентности; развитие мотивации учащихся; развитие способности к самостоятельной работе; стимулирование феномена открытий; содействие рефлексии и самоанализу.

Мы выделяем четыре атрибута, отвечающие за эффективность видеоигр в обучении КК. Это: презентация в контексте и с многочисленными повторениями, интерактивность, разнообразие и удовольствие. Характеристики презентации контекстуализируют словарный запас игры и стимулируют игроков к его запоминанию, что еще более усиливается частыми повторениями; интерактивность гарантирует, что все учащиеся остаются вовлеченными и

помогают подражать окружающей среде реального общения; разнообразие условий и жанров обеспечивает преподавание широкого спектра предметов, а аспект удовольствия служит мотивацией учащихся к взаимодействию с материалом.

Данные анкеты были получены путем запроса ответов через формы Google, распространяемые через социальные медиа-платформы, такие как WhatsApp, Instagram и ВКонтакте, среди аудитории, состоящей в основном из учащихся средних и старших классов (5-11 классы). В целом мы собрали данные 104 респондента.

Наиболее популярными среди респондентов были игры Dota 2, World of Warcraft (WoW) и Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO). Уровень опыта игроков варьируется от 1 месяца до 9 лет, в среднем 2-3 года. Стоит отметить, что все игры упомянутые выше, являются многопользовательскими. В связи с их форматом часто происходит общение на темы, не связанные с игровыми ситуациями, 79% респондентов указали на участие в таких дискуссиях. В связи с этим студентам было предложено сообщить о наиболее часто обсуждаемых темах в таких ситуациях. В качестве наиболее часто обсуждаемых тем были названы: учеба, родной город, политика, спорт, наука (особенно физика), IT/технологии, а также личные темы. Студенты в возрасте 17–18 лет указали философию, карьеру и автомобили.

Кроме того, некоторые студенты решили использовать иностранные серверы при игре. Отвечая на вопрос о мотивации такого выбора, только 26% утверждали, что это было связано с отсутствием альтернатив, остальные 74% сознательно выбирали такие серверы, обычно ссылаясь на то, что это один из самых эффективных способов изучения иностранных языков. Размер первой группы коррелирует с количеством детей, которые не общаются на неигровые темы во время игры (21%), и детей, которые не отметили свой прогресс в изучении языка (18%). Мы отмечаем, что студенты, которые играют в видеоигры на английском языке: 1) реже сталкиваются с проблемой языкового барьера, 2) более охотно участвуют в дискуссиях в классе; 3) лучше развивают лингвистические догадки.

Данные, полученные из анкет, подтверждают гипотезу о том, что интерес к онлайн-играм, подразумевающий более активное общение на английском языке, способствует развитию КК, а также более высоким процентным ставкам на иностранном языке и культуре.

Для следующей части исследования мы лично опросили тех студентов, которые являются постоянными и активными игроками. Они состояли из пяти молодых людей (около 15-16 лет), которые учились под нашим непосредственным руководством. Ученикам были заданы вопросы о роли видеоигр в их жизни, о преимуществах, которые принесла им игра, а также о тех аспектах игр, которые важны для них.

Первый вывод заключается в том, что взгляд студентов на видеоигры в целом позитивный. Никто из опрошенных и только четверо из опрошенных студентов не жалели о времени, проведенном в видеоиграх; они также сообщили о целом ряде самореализуемых преимуществ – от чистого отдыха, приобретения навыков и знаний, до социальных факторов. Хотя игра в игры часто рассматривается как самостоятельная деятельность, в качестве одного из ее общих преимуществ была названа способность общаться и заводить новых друзей. Кроме того, более половины (3 из 5) опрошенных сообщили, что общаются с людьми, с которыми играют вне игры, а один специально отметил, что эта деятельность делает их менее застенчивыми.

Часто персонаж игрока разрабатывается с учетом его настроек. Мы поинтересовались у учеников, какие функции наиболее важны для них, когда речь заходит о характеристиках виртуальных персонажей. Визуальный дизайн, похоже, играет важную роль для подростков; отождествляя себя с персонажами, они обращают внимание на доступный стилистический выбор и ожидают, что смогут выразить аспекты своей собственной личности с помощью визуальных подсказок и будут выглядеть уникальными и неповторимыми. Это, по-видимому, так же важно для учащихся мужского пола, как и для учащихся женского пола. Взаимоотношения и

личность персонажа, и его когнитивные особенности упоминаются гораздо реже, вероятно, потому что эти аспекты менее заметны и требуют активных усилий со стороны игрока для их идентификации.

Экспериментальная часть исследования проводилась на основе игры «Не голодай вместе». 26 учеников 10 класса были разбиты на контрольные (14 учеников) и экспериментальные (12 учеников). Оценка КК у учеников основывалась на задании провести неподготовленные диалоги в различных ситуациях, как указано в карточках упражнений. В обеих группах это задание было задано дважды, перед введением коэффициента игры – для установления базовой линии – и в конце урока – для наблюдения за его влиянием на языковые навыки.

Выполнение учениками заданий оценивалось по контрольному перечню критериев, обозначающих хорошо развитую спонтанную речь: умение действовать в условиях ограниченности времени; наличие структуры высказывания; использование паразитических слов или саморепетирование; отсутствие длительных пауз; умение включать в речь различные грамматические конструкции и лексические единицы; высокая скорость реакции на быстро меняющуюся ситуацию. Эти черты оценивались отдельно по 5-балльной шкале, соответствующей их интенсивности, от «отсутствующих» до «сильно выраженных».

Экспериментальная группа была ознакомлена с игрой, было предложено несколько текстов с описанием игры, отзывы и краткие советы по ее прохождению на английском языке. Затем ученики были разделены на пары, и каждому из них был выдан уникальный текст для чтения и обмена со своими сверстниками. В течение основной части урока группа была разделена на две команды по шесть человек и получила 40-минутное задание на создание максимально комфортной базы выживания. По истечении 40 минут были записаны результаты работы каждой команды, отмечено, каких успехов им удалось достичь; также была записана речевая активность каждой команды и отмечены отдельные игроки, занявшие лидирующие позиции.

По критерию «умение действовать в условиях нехватки времени» результаты показали, что 8% экспериментальной группы не имели этого навыка, так как студент по каким-то причинам не продемонстрировал его, и диалог не состоялся. В 50% группы навык был слабо выражен. 25% показали заметное выражение в них, однако этого было недостаточно для естественной речи. Только 17% имеют существенное выражение навыка. В контрольной группе результаты вступительной оценки показывают, что из всех учеников, вступивших в диалог, 50% имели слабую способность к его выражению, а 36% имели заметную способность к его выражению. Есть также учащиеся – по 7%, – которые показали, что эта особенность спонтанной речи является «значимой» или «ярко выраженной».

Оценка «наличия состава выписки» показала, что в экспериментальной группе 8% опрошенных не имели состава выписки; в 33% случаев свидетельств о составе выписки было мало; в 25% случаев критерий был заметно выражен. Структура была заметно выражена у 17% студентов, которые последовательно выстраивали свою речь, используя вспомогательные лексические единицы, соединения и устойчивые конструкции. Структура высказывания также была выражена в 17%, где в дополнение к вышесказанному студенты имели возможность приводить аргументы и примеры из жизни в поддержку высказывания. В контрольной группе этот критерий был слабо выражен у 36% студентов, в остальных 36% он уже был замечен, и только 7% показали хорошее владение структурой речи.

При оценке критерия «использование паразитических слов или самовторителей» мы заметили, что в экспериментальной группе 16% учащихся стараются не использовать этот вид лексических единиц в речи; использование слов для заполнения пауз слабо используется в 42% случаев. Еще 42%, наоборот, активно используют их, поэтому их речь носит более неформальный характер. В контрольной группе количество тех, у кого произносится

использование паразитических и самовоспроизводящихся слов, достигает 50%. Для 36% учащихся этот критерий является слабым, а для 16% – отсутствует.

Способность действовать в условиях нехватки времени ярко выражена у 7% студентов экспериментальной группы. Уменьшился процент тех, для кого навык был слаб – их число составило 38%. Количество студентов, у которых критерий был заметно выражен, увеличилось – 30%, а у которых он был продемонстрирован в значительной степени – 25%. В контрольной группе практически не произошло изменений этой особенности КК. Однако процент тех, у кого навык был выражен заметно, увеличился до 43%.

Мы заметили, что улучшился критерий «высокая скорость реакции на быстро меняющуюся ситуацию»: 8% имели высокую скорость, что не было замечено при первоначальной оценке. Также увеличился процент тех, у кого средняя скорость реакции составила 51% (критерий выраженный). В контрольной группе изменений не произошло.

На основании анализа данных мы пришли к выводу, что контрольная группа обладала более сильными навыками и особенностями спонтанной речи по сравнению с экспериментальной группой. Кроме того, было отмечено, что большинство учеников (80%) положительно оценили урок, проведенный с использованием компьютерной игры. Остальные 20% испытывали трудности в командной работе и общении, но обе группы отметили, что хотели бы, чтобы такие уроки проводились чаще.

Наконец, мы предлагаем общие рекомендации по внедрению любых видеоигр в классы английского языка. При рассмотрении выбора игр для целей обучения КК мы предлагаем учитывать следующие переменные: цель применения компьютерной игры; этап, на котором будет проводиться урок; традиционный метод обучения, который он поддерживает; содержание и адекватность лингвистического материала, содержащегося в игре; отсутствие возрастных ограничений; наличие обратной связи и адаптация знаний, полученных учащимися; с учетом психофизиологических характеристик обучаемых; умеренность требований к компьютерному оборудованию.

В целях образовательного применения многопользовательских игр мы определяем и описываем многоступенчатый процесс. Сначала, на организационном этапе, преподаватель должен исследовать содержание и целесообразность игры, уточняя цель урока, просматривая такие материалы, как обзоры и видеофильмы, а также выявляя любые возможности и трудности, возникающие в связи с игрой. Затем, на подготовительном этапе, учащиеся знакомятся с игровой обучающей средой путем обсуждения среды и изучения словарного запаса, необходимого для работы с ней. Наконец, на основном этапе учащиеся фактически играют в игру, выполняя задания под руководством преподавателя. За этим следует последний этап: рефлексия. Это ретроспективный анализ, в ходе которого ошибки исправляются, а учащиеся получают обратную связь о своем опыте и любых наблюдаемых трудностях.

В заключение следует отметить, что коммуникативная компетентность (КК) оказалась одной из важнейших способностей, отличающих свободно владеющего иностранным языком от не владеющего им. Данное исследование имело целью продемонстрировать, насколько разумное внедрение видеоигр способно закрыть существующий пробел в образовании и предложить перспективные перспективы для приобретения КК через ее технологические и психологические особенности, которые не могут быть реализованы с помощью других форм медиа.

Список использованных источников

1. Moreno R., Mayer R.E. Role of guidance, reflection, and interactivity in an agent-based multimedia game. *Journal of educational psychology*, 2005, № 97(1), стр. 117-128.
2. Шмелев, А. Г. Мир поправимых ошибок / А. Г. Шмелев // Компьютерные игры. Образование и психологическая разгрузка. – М., 198

3. Смирнова Е.О., Соколова М.В., Шейна Е.Г. Подходы к пониманию игры в современной западной психологии. Современная зарубежная психология 2012, № 1, с. 53-64. [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://psyjournals.ru/jmfp/2012/n1/50107.shtml> (от 10.03.2021).
4. Rieber L.P., Tzeng S.-C., Tribble K. Discovery learning, representation, and explanation within a computer-based simulation: finding the right mix. Learning and Instruction, 2004, № 14, стр. 307-323.
5. Young M. F., Slota S., Cutter A. B., Jalette G., Mullin G., Lai B., Yukhymenko M. Our princess is in another castle: A review of trends in serious gaming. Review of Educational Research, 2012, № 82 (1), стр. 61-89.
6. Breuer J., Vogelgesang J., Quandt T., Festl R. Violent video games and physical aggression: Evidence for a selection effect among adolescents. Psychology of Popular Media Culture, 2015, нет. 4(4), стр. 305-328.
7. Петрус Г. Агрессия в компьютерной игре [Электронный ресурс] / Г. Петрус – Режим доступа: <http://psy-games.narod.ru/pheno/ag.html> (от 1.03.2021).

УДК 37.016:81-028.31

АҒЫЛШЫН ТІЛІ САБАҒЫНДА АУЫЗЕКІ ҚАРЫМ – ҚАТЫНАС КЕЗІНДЕ ҚАТЕЛЕРДІ ТҮЗЕТУ ЖОЛДАРЫ

Матенова Наргиза Илѐс кизи

nar.nargiza94@mail.ru

Қожа Ахмет Ясауи атындағы Халықаралық қазақ-түрік университетінің
2-нші курс магистранты, Түркістан, Қазақстан
Ғылыми жетекшісі – М. Сейтова

КІРІСПЕ

Ағылшын тілі сабағында білім алушылар ауызекі қарым – қатынас кезінде біраз қателіктерге жол қоюы өзекті мәселе. Қателіктер оқыту процесінің заңды бөлігі ретінде қарастырылады, мұғалім көмекші рөлін орындайды, қажет болған жағдайда көмек көрсетеді және оқушылар табысты, жақсартылған оқудың нәтижесін ала алатындай жағдай жасайды. Олар білім алушылардың қандай жетістіктерге қол жеткізгенін және не алуы керектігін көрсететін оқу прогресінің маңызды көрсеткіштері болып табылады және туындаған мәселелерді шешуге және ұзақ уақыт бойы пайдалы болатын дәлелді түсінікті кері байланыс беруге тіл мұғаліміне қажетті ақпарат береді [1].

Сонымен қатар, мұғалім оқушыларға өздерінің оқу үдерісі туралы идеялар мен сенімдерді жеткізу үшін қажетті метатілдерді қолдануға бағыт беруі керек. Сонымен қатар, мұғалім өз сабақтарындағы әртүрлі оқу мүмкіндіктеріне түсіністікпен қарап, оқушыларды ұятқа қалдырмауға және оларды тілді қолданып тәуекелге баруға шақыруы керек. Оқушылардың жас ерекшелігі, біліктілік деңгейі және оқу стилі оларды қателерді түзетуге басқаша әрекет етуге мәжбүр етеді. Оқушылар өздерін жаңылыстырып, абыржып қалмас үшін, мұғалімдер артық түзетулерден аулақ болу керек. Мұғалімдер жағымды, әсерлі кері байланыс беріп, қателерді түзетуден туындаған шиеленісті азайтып, барлық оқушыларды өз жұмыстарын жақсартуға шақыруы керек. Тілдік мазасыздық студенттердің өзін-өзі бағалауына, өзіне деген сенімділігіне әсер етуі, тілді меңгеру қабілетіне кедергі келтіруі және олардың жетістігіне кедергі болуы мүмкін. Ынталандыру және қауіп төндірмейтін