

ӨОЖ 37.013

FTAXP 14.39.05

DOI 10. 56525/ZOLB1840

ӘНГІМЕ ЖАНРЫН САНДЫҚ ТЕХНОЛОГИЯ АРҚЫЛЫ ОҚЫТУДЫҢ ЕРЕКШЕЛІКТЕРІ

Саткенова Ш.Б., Атаханова Н.А., Саткенова Ж.Б.

Әл-Фараби атындағы Қазақ ұлттық университеті, Алматы қ., Қазақстан

e-mail: s.satkenova85@mail.ru, rassi68@mail.ru, zhanar_03@mail.ru

Аңдатпа. Мақалада әңгіме жанрын сандық технология арқылы оқытудың ерекшеліктері қарастырылады. Технологияларды, компьютерлік бағдарламалауды, графикалық әдістерді қолдану, визуализация, компьютерлік графика, онлайн курстардың мультимедиялық дамуы және т.б., ақпаратты іздеу және алмасу, онлайн қарым-қатынас жасау – мұның барлығы сандық технологияның нәтижесі. Білім алушының пәнге деген қызығушылығын арттыруда, оқу нәтижелерін жақсартуда сандық технологияларды пайдалана отырып мазмұнды жобалау және пайдалану мүмкіндігін арттыруға болады. Сандық білім беру ресурстарын сабақта қолданудың әдіс-тәсілдерін және оқу орындарындағы әдеби білім беруді жаңғыртуға көмектесетін жаңа білім беру технологияларының ауқымын кеңейту арқылы оқытушылар қауымын оқу орындарында әдеби білім беруде тиімдірек пайдалануға мүмкіндік туады. Жаңа технологиялар арқылы білім берудің сипаты, білім беру үдерісіндегі «цифрландыру» терминінің қызметі сөз етіледі. Қазақстандағы білім беруді цифрландыру кезеңдері қарастырылып, әр кезеңнің өзгешеліктері сараланады. Цифрландырудың артықшылықтары мен кемшіліктері салыстырылады. Цифрлық ортада оқытудың негізгі белгілері (интерактивтілік, еркін байланыс, сапалық ақпарат, сандық ортада контент жасау, білім беруге қолжетімділікті арттыру, оқытудағы жақсартылған коммуникация, білім беру үдерісін жеңіл ұйымдастыру, т.б.) анықталады. Әңгіме жанрын оқытудағы комикс, видео редакторлар, цифрлық әңгімелеу, коллаборациялық оқытудың ерекшеліктері талданады.

Түйін сөздер: цифрландыру, цифрлық технология, интерактивтілік, сапалы ақпарат, оқудағы жақсартылған коммуникация, комикс, бейне редактор, цифрлық сұхбат, коллаборациялық оқыту.

Кіріспе. Мақаланың мақсаты – әңгіме жанрын сандық технология арқылы оқытудың ерекшеліктері қарастыру. Аталған мақсатқа жету үшін келесі зерттеу міндеттері қойылады: жаңа технологиялар арқылы білім берудің ерекшеліктеріне шолу жасау; Google браузері және Google Books, Google Scholar, Google Maps құралдарын пайдаланудың ерекшеліктерін саралау; әңгіме жанрын оқытуда комиксті қолданудың тиімділігін айқындау; әңгіме жанры туралы талданған академиялық мақалаларды, дәйексөздерді, қазақ әңгімелерінің авторлары туралы ақпаратты пайдаланып, Pixton, Playcomic, Marvel, Toondo, Stripgenerator сияқты комикстерді жасай алатын шексіз көп веб-беттерді қолданудың артықшылығын ұсыну; қазақ әңгімелерінің шағын ақпараттық сюжетін жасауға, кітап трейлерлерін жасауға, бейне өлеңдерді жасауға ыңғайлы Lightworks, OpenShot, AVs, Rocketium, Filmora, Kdenlive, VSDC, ivsEdits, Shotcut немесе WeVideo, VivaVideo, KineMaster, PowerDirector, Instashot, Quick, Magisto Video Editor, Adobe Premiere Clip, VideoShow, VidTrim Pro, Viddy, AndroVid Video Editor бағдарламаларының артықшылығын көрсету көзделеді.

Мақаланың ғылыми жаңалығы – білім беру үдерісіндегі «цифрландыру» терминінің орны мен қызметі сөз етілді. Қазақстандағы білім беруді цифрландырудың 3 кезеңі классификацияланып, әр кезеңнің ерекшеліктері сараланды. Жеке білім алу мүмкіндігіне ие болу, өзін-өзі оқыту дағдысын дамыту, оқуға жоғары мотивацияның болуы, күрделі заттарды жеңіл түсіндіру мүмкіндігіне ие болу, білімді тексерудің оңтайлылығы, тиімді форматтың

болуы – сандық жүйе артықшылығы ретінде айқындалып, білім беру жүйесін компьютерлендірудің адамдар қарым-қатынасын азайтуы сандық жүйе кемшілігі ретінде қарастырылды. Интерактивтілік, еркін байланыс, сапалық ақпарат, сандық ортада контент жасау, білім беруге қолжетімділікті арттыру, оқытудағы жақсартылған коммуникация, білім беру үдерісін жеңіл ұйымдастыру мәселелері сандық технология жетістігі ретінде бағаланып, сандық технология құралдары арқылы әңгіме жанрын оқытудың әдістемесі ұсынылды.

Жаһандану кезеңінде жаңа технологиялар арқылы білім берудің ерекшеліктері жан-жақты қарастырылып келеді. Білімге қойылатын талаптар да күрделене түсуде. Білім беру мен оқыту үдерісінде негізгі қағидаттарды ескеру қажет. Жаһандану және цифрландыру жағдайында білім беру, жеке тұлғаны дамыту жаңа парадигма талабына сәйкес жүзеге асады. Сандық технологияларды пайдалану арқылы білім беру оқытушы үшін де, білім алушы үшін де аса пайдалы. Сандық технологиялар білім берудегі бағалауды жеңілдетеді, оңтайландырады. Әңгіме жанрын оқытудың оңтайлы әдісін сандық технологиялар арқылы іске асыру – таптырмас мүмкіндік. Оны жаңа дәуірдегі сандық технологиялардың озық әдістері дәлелдеп келеді.

Соңғы жылдары білім беру әдістерін цифрландыруға көп көңіл бөлініп келеді. Білім беру саласындағы цифрландырудың ең жылдам әдістері – ЖАОК (жалпыға ашық онлайн курстар), интерактивті элементтерді пайдалана отырып, онлайн білім беруді жекелендірумен, бейнелердің, мәтіндердің, чаттардың үйлесімімен, оқытушылардың, сондай-ақ бірлескен студенттердің лезде кері байланысымен, өз қарқыныңызды реттеуге мүмкіндік беретін кішірек модульдерді енгізумен, үздіксіз тестілеумен және оқытуды қайталаумен және т.б. ұсынылатын жекелендірілген оқыту түрлері.

Негізгі бөлім. Білім беруді цифрландыру – бұл мектептерде, жоғары оқу орындарында, қашықтықтан оқыту курстарында қосымшаларды, бағдарламаларды және басқа да цифрлық оқыту құралдарын пайдалану. Дәстүрлі білім беру жүйесінде білім алушылар тапсырмаларды дәптерде орындап келсе, білім беруді цифрландыру кезеңінде интернеттегі платформада орындайды. Цифрлық технологиялар оқытуды ұйымдастыру барысында да өзгешелігімен көзге түсті. Білім беру жүйесіне электрондық журналдар енді, электрондық пошта арқылы байланысу белең алды. Білім беруде цифрлық технологияларды кез келген оқу орындары – мектептер, жоғары оқу орындары, орта білім беру мекемелері, онлайн-мектептер қолданады.

«Цифрландыру» термині ақпараттық-коммуникациялық технологиялардың күшеюіне байланысты пайда болды. Белгілі ғалымдар тобы Е.Л. Вартанова, М.И. Максеенко, С.С. Смирнов бұл концепцияны ақпаратты цифрлық түрге аудару және сонымен бірге білім мазмұнының инфрақұрылымдық, басқарушылық, мінез-құлық, мәдени құрамдас бөліктері ретінде қарастырады. Цифрландыруды бір-бірімен және қоғаммен қарым-қатынас, өзара әрекеттесу парадигмасының ұйытқысы ретінде ғалым А.Мари қарастырды. А.В. Логинова [2], Н.В. Маняйкина, Е.С. Надточева [3], Е.В. Вольфович [4], Л.А. Горохова [5], А.Е. Челнокова [6], Н.В. Маняйкина, Е.С. Надточева [7] сынды ғалымдар білім беруді цифрландыру мәселелерімен айналысты. Олардың пайымдауынша, цифрлық технологиялар жаңа үлгілерді («гибридтік оқыту», «айналмалы сынып» және т.б.) енгізуге және оқытуды даралауға мүмкіндік береді.

Отандық зерттеушілер Ж.Жұлдызай, Ә.Т.Рыстайқызы [8] әдеби психологиялық шығармаларды оқытудағы инновациялық технологиялардың қолданысына тоқталса, әдіскер ғалымдар А.Ғ. Ахметжанова, Г.Б. Жаланова [9] қазіргі білім беру үрдісінде инновациялық технологиялар мен оқытудың белсенді әдістерін тиімді қолданудың жолдарын көрсетеді. Педагог Н.Б. Досумова [10] жеке тұлғаны тәрбиелеуде цифрлық технологияның алатын орнын айқындаған. Әдіскер ғалымдар Г. Кажобаева, Н. Конкаева, А. Ақтанова [11] қазақ балалар әңгімелерін жаңа технологиямен оқытудың ерекшеліктерін өз зерттеулеріне негіз еткен. Б.Т. Панзабек, З. Юксел [12] әңгіме жанрының тарихы мен ерекшеліктеріне жан-жақты тоқталады.

Қазақстандағы білім беруді цифрландыру кезеңдерін төмендегідей бөлуге болады:

Бірінші кезең – 1980 жылдардың ортасы – 2000 жылдардың басы. Мектептер мен университеттерде алғашқы компьютерлер пайда бола бастады. Сондықтан компьютерлік сауаттылықты дамыту қажет болды. Бірақ алдымен компьютерді информатика сабақтары кезінде, бағдарламалау факультеттерінде ғана пайдаланды;

Екінші кезең – 2000-2010 жылдардың ортасы. Білім беруді трансформациялаудың осы дәуірінде тіпті ақпараттық технологиялармен байланысты емес барлық пәндерді зерделеу үшін компьютерлер мен басқа да техниканы енгізе бастады. Мысалы, тарих сабақтарында деректі фильмдер көрсетілді, математика сабақтарында интерактивті тақталар қолданылды, әдебиеттен үй тапсырмалары ретінде тест тапсырмалары берілді.

Үшінші кезең – 2010 жылдардың ортасы – қазіргі уақыт. Қазір ақпараттық технологиялардың оқу үдерісіне толық енуі маңызды. Қағаз оқулықтар онлайн-платформалармен алмастырылды, қағаз журналдар мен күнделіктер орнына электрондық оқулықтар пайдаланылып келеді.

Үшінші кезең оқу үдерісін ұйымдастыру мен оқытудың мақсаттарын толығымен өзгертті. Компьютерді, сервистерді пайдалану міндетін алға тартты. Қоғамдағы барлық қызмет электронды жүйеге ауысты. Педагогикалық әдістер өзгерді. Электрондық оқулықтар мен платформаларды белсенді пайдаланатын сабақтар дәстүрлі оқулықтардан айтарлықтай ерекшеленеді. Оқу үдерісін трансформациялау онлайн-курстардың көбеюіне негіз болды. Қоғам үшін де мұның пайдасы зор. Адамдар офлайн сабақтарға бармай, интернеттен үйренуді қалады. Бұл әлдеқайда ыңғайлы болды. Жұмыстан кейін ешқайда барудың қажеті жоқ, үйде кез келген уақытта онлайн білім алуға мүмкіндік жасалды.

Цифрландырудың артықшылықтары:

Жеке білім алу мүмкіндігі. Классикалық оқыту кезінде әрбір оқушы үшін жеке білім беру үдерісін ұйымдастырға мүмкіндік аз болды. Білім берудегі сандық технологиялар әрбір білім алушының қабілеті мен жылдамдығы бойынша бағдарламаны түзетуге мүмкіндік берді.

Өзін-өзі оқыту дағдысын дамыту. Сандық білім беру құралдарын қолданған кезде білім алушылар білімді өз бетінше алуға үйренеді. Олар ақпаратты іздейді, оны талдайды, сұрыптайды, ең маңыздысына назар аударады. Мұндай тәсіл білім алуға көмектесіп қана қоймай, танымдық қабілеттерді, сыни ойлауды, дербестікті, ақпаратпен жұмыс істеу дағдыларын дамытады. Бұл білім беруге деген оң көзқарасқа да ықпал етеді.

Оқуға жоғары мотивация. Қазіргі заманғы оқу құралдарын пайдаланатын білім алушылар білім беру үдерісіне ерекше қызығушылық танытады. Материалдың неғұрлым қызықты және ыңғайлы форматта берілуі назар аудартады. Оны игеру дәстүрлі тәсілге қарағанда жеңіл. Мысалы, оқушы оқулықтағы параграфты оқығаннан гөрі графиктері, суреттері, қысқаша сипаттамалары бар презентацияларды үйренуге тырысады.

Күрделі заттарды түсіндіру мүмкіндігі. Білім берудегі сандық технологиялар оқыту үшін жаңа мүмкіндіктер ашады. Мысалы, егер бұрын күн жүйесінің құрылысын тек макеттерде немесе суреттерде ғана көрсетуге болатын болса, қазір егжей-тегжейлі бейнелер бар, онда тіпті ұсақ бөлшектер де көрнекі түрде көрсетіледі. Ал онлайн-курс - бұл тек бейне мен мәтін ғана емес, интерактивті тесттер, геймификация элементтері.

Білімді тексеру. Оқушыларды бағалау өте оңай: тапсырмаларды автоматты тексерумен орындауға болатын арнайы платформалар бар. Нәтижелерді қолмен есептеудің қажеті жоқ. Қазақ әдебиеті пәнінен де білімді тексерудің кез келген форматын жасауға болады – тесттерден бастап толық жауаптарға дейін. Ол үшін Skillspace платформасын қолдану жеткілікті.

Тиімді формат. Сандық технологияларды қолдану кезінде оқулықтар, дәптерлер, қосымша құралдар, кеңсе құралдарын сатып алудың аса қажеттілігі болмайды. Барлық оқу материалдары бір платформада тұрады. Білім алушылар берілген тапсырмаларды орындай алады.

Сандық жүйенің кемшіліктері:

Білім беру жүйесін компьютерлендіру адамдардың қарым-қатынасын азайтып, өзара іс-қимыл жасауына кері әсерін тигізеді. Нәтижесінде бұл жеке адамның психологиялық дамуын бұзады. Компьютердің экранында ұзақ уақыт болу, қозғалыстың жетіспеушілігі, пернетақтамен үнемі жұмыс істеу – осының бәрі денсаулықтың нашарлауына әкеледі. Осылайша, көру қабілеті төмендейді, тірек-қимыл аппараты дұрыс дамымайды, ұсақ моторика нашарлайды.

Жалпы жұмысты дұрыс ұйымдастырған жағдайда, талаптарын толық сақтаған кезде жағымсыз салдардың алдын алуға болады. Сандық оқытумен қатар оқушылар көп қозғалатын қосымша сабақтарды енгізуге болады.

Цифрлық ортада оқытудың негізгі ерекшеліктері:

Интерактивтілік. Ақпарат көрнекі, қызықты болуы тиіс. Бұл үшін, мысалы, қағаз кітаптардың орнына электрондық платформалар пайдаланылады, жұмыс дәптерінде есепті шешудің орнына автоматты тексерумен виртуалды тесттер жүргізіледі, материалды ауызша түсіндірудің орнына көрнекі бейнеролик қосылады. Жыл сайын жаңа интерактивті форматтар дәстүрлі форматтарды алмастырып келеді.

Еркін байланыс. Цифрлық ортаның артықшылықтарының бірі – басқа адамдармен тіпті қашықтықтан да еркін қарым-қатынас жасау мүмкіндігі. Білім алушылар, педагогтар, ата-аналар бір-бірімен ақпарат алмаса алады. Мысалы, оқытушы бағасын электронды журналға қойып, оны ата-ана бірден көрді. Ал пандемия кезінде барлық сабақтар онлайн өткізілді, күндізгі уақытта оқытушылар мен білім алушылар мүлдем өзара байланыспады.

Сапалы ақпарат. Білім беруді цифрлық трансформациялау ақпарат әлемнің кез келген нүктесінен сапалы, қолжетімді болуы тиіс деп болжайды. Мысалы, жаңа тілді смартфоннан ашылатын электрондық оқулық арқылы үйренуге болады. Интернетте миллиардтаған ақпарат көздері бар: порталдар, кітапханалар, сарапшылардың вебинарлары, оқыту курстары.

Сандық ортада контент жасау. Контентті тез, сапалы, ыңғайлы жасауға мүмкіндік беретін арнайы бағдарламалар бар. Мысалы, қазір оқытушылар графиктерді қолмен суреттейді, оның орнына компьютерлік бағдарламаларды, тіпті смартфондағы қосымшаларды қолданады.

Ортақ пайдалану. Онлайн-курстарда білім алушылар тапсырмаларды командада орындай алады. Интернетте көптеген формулалар, қосымшалар, бірлескен жұмыс алаңдары бар. Сабақта оқытушылар білім алушыларды шағын топтарға ұйымдастыруға тырысады. Осының бәрі цифрлық оқытудың тағы бір қағидасы – қарым-қатынас, басқа оқушылармен командада жұмыс істеу, тұрақты өзара іс-қимыл.

Білім берудегі цифрландыру білім беруді неғұрлым тиімді, сапалы, қол жетімді етеді.

Білім беруге қолжетімділікті арттыру. Шалғайдағы аудандарда немесе қандай да бір себептермен күндізгі сабақтарға қатыса алмайтындар үшін сандық технологиялар білім алуға қолжетімділікті кеңейтеді. Онлайн-курстар, вебинарлар, электрондық оқулықтар және басқа да сандық ресурстар кез келген уақытта және кез келген жерде білім алуға мүмкіндік береді.

Интерактивті оқыту. Цифрлық құралдар мен бағдарламалық қамтамасыз ету интерактивті және қызықты оқу бағдарламаларын жасауға мүмкіндік береді. Білім алушылар тәжірибе жүргізіп, тапсырмаларды шеше алады және кері байланыс алады, оқу материалдарымен өзара байланыс жасайды. Мұндай тәсіл материалды игеруді жақсартады.

Оқытудағы жақсартылған коммуникация. Сандық құралдар білім алушылар мен оқытушылар арасындағы қарым-қатынас үдерісін жеңілдетеді. Электрондық пошта, онлайн-форумдар, бейнеконференциялар және басқа да байланыс құралдары ақпарат алмасуға, сұрақтар қоюға және мәселелерді жедел шешуге мүмкіндік береді.

Цифрлық сауаттылықты дамыту. Цифрландырудың арқасында білім алушылар ақпаратпен, жаңа техникамен жұмыс істеуді үйренеді, аналитикалық және сыни ойлауды дамытады. Бұл цифрлық технологиялар үлкен рөл атқаратын қазіргі заманғы қоғамдағы табысты өмір үшін маңызды дағдылар.

Білім беру үдерісін жеңіл ұйымдастыру. Цифрлық технологиялар үлгерім есебін жүргізу, сабақтарды жоспарлау және білім алушыларды бағалау сияқты дағдылы міндеттерді автоматтандыруға мүмкіндік береді. Осының бәрі оқытушылар мен кураторлардан ұйымдастырушылық міндеттердің бір бөлігін алып тастауға және олардың неғұрлым маңызды жұмыс үшін уақытын босатуға көмектеседі.

Оқытушы рөліндегі жасанды интеллект. Жасанды интеллект әлі де оқытушыны толығымен алмастыра алмайды, бірақ көмекші, ассистент, қосымша бола алады.

Геймификация - ойын элементтері. Салыстырмалы түрде жаңа модель – ойын-сауық + білім. Ол білім беруге, білім алушының назарын аударуға, оларды ынталандыруға мүмкіндік береді. Мысалы, шетелдік тілдерді танымал фильмдер, музыка арқылы үйренеді.

Әңгіме жанрын төмендегідей сандық технологиялар арқылы оқытуға болады:

Іздеу құралдары. Бұл құралдар арқылы әңгіме жанрын, олардың авторлары туралы ақпараттарды тез әрі жеңіл табуға мүмкіндік алады. Google браузерін пайдаланып, білім алушылар қазіргі қазақ әңгімелерін таба алса, Google Books, Google Scholar, Google Maps құралдары арқылы әңгіме жанры туралы талданған академиялық мақалаларды, дәйексөздерді, қазақ әңгімелерінің авторлары туралы ақпаратқа қанық болады. Google Translator арқылы қазақ әңгімелерінің аудармаларымен таныса алады.

Комикс. Әңгіме жанрын оқытуда комиксті қолдану өте тиімді әрі ыңғайлы. Pixton, Playcomic, Marvel, Toondo, Stripgenerator сияқты комикстерді жасай алатын шексіз көп веб-беттерді бар.

Видео редакторлар. Бұл сандық технология білім алушыға компьютерден және планшеттен немесе смартфоннан жұмыс істеу мүмкіндігін ұсынады. Қазақ әңгімелерінің шағын ақпараттық сюжетін жасауға, кітап трейлерлерін жасауға, бейне өлеңдерді жасауға дейінгі көптеген мүмкіндіктерне ие. Басқа қолдануға оңай бағдарламалар Lightworks, OpenShot, AVs, Rocketium, Filmora, Kdenlive, VSDC, ivsEdits, Shotcut немесе WeVideo. Ұялы телефондар үшін мыналарды ұсына аламыз: VivaVideo, KineMaster, PowerDirector, Instashot, Quick, Magisto Video Editor, Adobe Premiere Clip, VideoShow, VidTrim Pro, Viddy, AndroVid Video Editor.

Оқу ресурстарының генераторы. GoCongr – білім құруға арналған құралдардан тұратын білім беру әлеміндегі өте танымал ресурс. Білім алушы карталарды, тесттерді, слайдтарды, жеке жазбаларды ментальды карталардан жасай алады. Бұл құралдың көмегімен әңгіме жанрын аз уақытта оңтайлы әдіспен оқытуға болады. Суреттер, сынақтар, бейне ойындар, чиптер және көп санды және т.б. бар студия блоктарын жобалап, жасау арқылы әңгіме жанрын меңгертудің сындарлы әдісін игеруге болады.

Цифрлық әңгімелеу – цифрлық қолдау арқылы әңгімелер айтудан тұратын жаңа әдіс. Өзінің шығу тегі жарнамалық әлеммен байланыстырылған әңгімелер цифрлық әңгімелермен жұмыс істеу мақсатында білім беру саласына алынды. Өңдеу түпнұсқа және әртүрлі және пайдалану үшін мәтін жазудан әлдеқайда тартымды. Шығармашылық сандық форматта болса да, оны басқа пайдаланушылар пайдалана алады. Utellstory quizá құралы ерекше. Себебі бұл құрал арқылы суреттерді өңдеуге, аудио немесе дауыс қосуға болады.

Колборациялық оқыту. Бірлескен оқытуды оның барлық салдарымен жүзеге асыруға болады. Edmodo – бұл құжаттар мен ақпаратты бөлісуге және жеке ортада әлеуметтік желі ретінде байланысуға мүмкіндік беретін білім беру платформасы. Zoho - файлдарды жасауға, ортақ пайдалануға және желіде сақтауға мүмкіндік беретін веб-қосымшалар тобы. Чат бар қол жетімді, бейне конференциялар және басқа да ресми құралдар онлайн режимінде өткізілуі мүмкін. Marqueeed – идеяларыңызбен бөлісу және көрнекі түрде пікір алмасу үшін суретке белгілер мен түсініктемелер жасауға мүмкіндік беретін құрал.

Қорытынды. Бұл құралдар арқылы мультимедиялық құралдарды, гипермәтіндерді, презентацияларды, музыкалық және әдеби альбомдарды, географиялық және тарихи альманахтарды құруға мүмкіндік алады. Оқыту және тестілеу бағдарламаларын құруды ұйымдастыруға болады. Білім алушылар Microsoft Office бағдарламаларын қолдану аясын кеңейте отырып, макростар жазуды үйренеді. Білім алушылардың танымдық және кәсіби

белсенділігін арттырады. Қолданбалы бағдарламаларды динамикалық жетілдіру оқытушының алдында дәріс материалдары мен сабақ-практикумдарды байыту үшін көрнекілік құрудың жаңа мүмкіндіктерін ашады. Сабақта компьютер көмегімен білім алушылардың ақыл-ой, зерттеу әрекеттерін ояту қажет. Бүгінгі оқу үдерісінде жаңа технологияларды меңгеруге батыл қадам жасалып, әлемдік қарым-қатынасты жобалауға мүмкінді өте көп. Бұл үздіксіз және тоқтаусыз оқу керек дегенді білдіреді. Жаһандану дәуірінде оқу үдерісінде ақпараттық технологияларды қолдану аса өзекті. Әдебиет сабақтарына презентациялар, клиптер, мультимедиялық жобаларды қолдануға болады. Презентациялар – бұл ақпараттық және иллюстрациялық блоктарды біріктіретін көрнекіліктің ерекше түрі. Power Point бағдарламасында компьютерде орындалған білім алушылардың презентациясын бағалау талаптарын оқытушы жобалау қызметі нәтижесінің әрбір белгілі бір формасы үшін жасайды.

Қазіргі қазақ әңгімелерін сандық технологиялар негізінде оқытудың пайдасы орасан зор. Үздіксіз білім беруде сандық технология мүмкіндігін қолдану арқылы көркем шығарма идеясын, кейіркер танымындағы әлемнің тілдік бейнесін, автор шеберлігін, туындыдағы көркемдік ізденістерді жан-жақты тануға мүмкіндік туары сөзсіз. Аталған мәселелер ғылыми талдау мен практикалық шешімді қажет етеді.

ӘДЕБИЕТТЕР

1. Оспанова Ш.Ж., Кульмагамбетова Т.Ж. Цифрландыру жағдайында білім беру үрдістерін дамыту // «Инновационные технологии в современном образовании: стратегии, задачи, вреднение» атты ғылыми-практикалық конференция материалдарының жинағы. – Алматы, 2024. – 48 б.
2. Логинова А.В. Цифровое повествование как способ коммуникации на иностранном языке // Молодой ученый. – 2015. – № 7 (87). – С. 805-809.
3. Маняйкина Н.В., Надточева Е.С. Цифровое повествование: от теории к практике // Педагогическое образование в России. – 2015. – № 10. – С. 60.
4. Вольфович Е.В. Цифровой рассказ как инструмент формирования коммуникативной компетенции на занятиях по иностранному языку // Foreign Language in the System of Secondary and Higher Education. Materials of the IV international scientific conference. – 2014. – С. 134-135.
5. Горохова Л.А. Технология Digital Storytelling (цифровое повествование): социальный и образовательный потенциал // Современные информационные технологии и ИТ-образование, [S.I.], v. 12, n. 4, p. 40-49, nov. 2016.
6. Челнокова А.Е. Сторителлинг как технология эффективных коммуникаций / Е.А. Челнокова, С.Н. Казначеева, К.Б. Кдлинкинд, И.М. Григорян // Перспективы науки и образования –2017. –№ 5 (29). –С. 7-12.
7. Маняйкина Н. В., Надточева Е. С. Цифровое повествование как средство развития медиакомпетенции будущих учителей английского языка // Педагогическое образование в России. – 2017. – № 10. – С. 81–87.
8. Жұлдызай Ж., Рыстайқызы Ә.Т. Әдеби психологиялық шығармаларды оқытудағы инновациялық технологиялардың қолданысы //Endless light in science. – 2024. – Т. 5. – №. май. – С. 153-155.
9. Ахметжанова А.Ғ., Жаланова Г.Б. Қазіргі білім беру үрдісінде инновациялық технологиялар мен оқытудың белсенді әдістерін тиімді қолдану // «Инновации, знания, опыт – векторы образовательных треков» атты халықаралық ғылыми-практикалық конференция материалдары. – Алматы, 2023. – 84 б.
10. Досумова Н.Б. Жеке тұлғаны тәрбиелеуде цифрлық технологияның алатын орны // «Инновационные технологии в современном образовании: стратегии, задачи, вреднение» атты ғылыми-практикалық конференция материалдарының жинағы. – Алматы, 2024. – 78 б.

11. Кажыбаева Г., Конкаева Н., Ақтанова А. Қазақ балалар әңгімелерін жаңа технологиямен оқыту мен талдау жолдары // Научно-педагогический журнал «Білім-Образование» Национальной академии образования имени И. Алтынсарина. – 2023. – Т. 105. – №. 2. – С. 82-90.
12. Панзабек Б. Т., Юксел З. История исследования жанра рассказа // Вестник Казахского национального женского педагогического университета. – 2021. – №. 3. – С. 119-123.

ОСОБЕННОСТИ ОБУЧЕНИЯ ЖАНРУ РАССКАЗА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Саткенова Ш. Б., Атаханова Н. А., Саткенова Ж. Б.

Казахский Национальный университет имени аль-Фараби г. Алматы, Казахстан
e-mail: s.satkenova85@mail.ru, rassi68@mail.ru, zhanar_03@mail.ru

Аннотация. В статье рассматриваются особенности обучения повествовательному жанру с помощью цифровых технологий. Использование технологий, компьютерное программирование, графические методы, визуализация, компьютерная графика, мультимедийная разработка онлайн-курсов и т.д., поиск и обмен информацией, общение в интернете – все это результат цифровых технологий. В повышении интереса обучающегося к предмету, улучшении результатов обучения возможно повышение возможности проектирования и использования контента с использованием цифровых технологий. Расширяя спектр новых образовательных технологий, помогающих модернизировать литературное образование в учебных заведениях и методик использования цифровых образовательных ресурсов на уроках, появляется возможность более эффективно использовать преподавательское сообщество в литературном образовании в учебных заведениях. Характер образования через новые технологии, функционирование термина «цифровизация» в образовательном процессе. Рассматриваются этапы цифровизации образования в Казахстане, дифференцируются особенности каждого этапа. Сравниваются преимущества и недостатки оцифровки. В цифровой среде определяются основные черты обучения (интерактивность, свободное общение, качественная информация, создание контента в цифровой среде, повышение доступности образования, улучшенная коммуникация в обучении, легкая организация образовательного процесса и др.). Анализируются особенности комического, видеоредактора, цифрового повествования, коллаборационного обучения в обучении жанру повествования.

Ключевые слова: цифровизация, цифровая технология, интерактивность, качественная информация, улучшенная коммуникация в обучении, комикс, видеоредактор, цифрового собеседования, коллаборативное обучение.

FEATURES OF TEACHING THE SHORT STORY GENRE USING DIGITAL TECHNOLOGIES

Satkenova Sh., Atakhanova N., Satkenova Zh.

Al-Farabi Kazakh National University, Almaty, Kazakhstan
e-mail: s.satkenova85@mail.ru, rassi68@mail.ru, zhanar_03@mail.ru

Annotation. The article discusses the features of teaching the story genre using digital technology. The use of technologies, computer programming, graphic methods, visualization, computer graphics, multimedia development of online courses, etc., search and exchange of information, online communication-all this is the result of digital technology. It is possible to increase the student's interest in the subject, improve learning outcomes, and increase the ability to

design and use content using digital technologies. By expanding the range of methods of using digital educational resources in the classroom and new educational technologies that help modernize literary education in educational institutions, it will be possible to more effectively use the teaching community in literary education in educational institutions.

We are talking about the nature of education through new technologies, the functioning of the term "digitalization" in the educational process. The stages of digitalization of education in Kazakhstan are considered and the differences of each stage are differentiated. The advantages and disadvantages of digitalization are compared. The main features of learning in a digital environment (interactivity, free communication, quality information, content creation in a digital environment, increased access to education, improved communication in teaching, easier Organization of the educational process, etc.) are identified. The features of comic book, video editors, digital storytelling, and collaboration learning in teaching the story genre are analyzed.

Keywords: digitalization, digital technology, interactivity, high-quality information, improved communication in education, comics, video editor, digital interviews, collaborative learning.