

АҒЫЛШЫН ТІЛІН ҮЙРЕНУШІЛЕРДІҢ ЫНТАСЫ МЕН ЫНТЫМАҚТАСТЫҒЫН ЦИФРЛЫҚ ТЕХНОЛОГИЯЛАР АРҚЫЛЫ АРТТЫРУ

- *Бакирова Г.П.¹, Құдурбек А.М.², Сұлтанова М.С.³, Жубанова Ш.А.⁴
*¹п.ғ.м., аға оқытушы, Алматы Менеджмент Университеті, Алматы, Қазақстан,
e-mail: g.bakirova@almu.edu.kz
²п.ғ.м., аға оқытушы, Алматы Менеджмент Университеті, Алматы, Қазақстан,
e-mail: a.kudurbek@almu.edu.kz
³п.ғ.к., доцент, Қазақ ұлттық қыздар педагогикалық университеті, Алматы,
Қазақстан, e-mail: m.sultanova6767@mail.ru
⁴ф.ғ.м., синьор-лектор, Қазақстан- Британ Техникалық Университеті, Алматы,
Қазақстан, e-mail: s.zhubanova@kbtu.kz

Аңдатпа. Заманауи әлем өмірдің барлық салаларында, сондай-ақ білім беру кеңістігінде цифрлық технологиялардың әсерінен жылдам өзгеруде. Шет тілі мұғалімдеріне қойылатын талаптар уақыт өте өзгеріп отырады және қазіргі тіл үйренушілердің де талаптары заманға сай айрықша өзгеруде. Біз заманауи білікті мамандар ретінде технология заманында дүние есігін ашқан балалардың күнделікті құралына айналған заманауи смартфондар мен басқа да цифрлық технологияларды білім алуда, тіл үйрену процесінде қолдануды ынталандыруымыз керек. Әлеуметтік желілердің дамуы қоғамда ауызекі қарым- қатынастың тапшылығына әкелгені де баршаға мәлім. Сондықтан білім беруде өскелең ұрпақтың бойында цифрлық және коммуникативті дағдыларды, ынтымақтастық пен коллаборацияда жұмыс істеу қабілетін қалыптастыруға ықпал ететін цифрлық технологиялардың мүмкіндіктерін тиімді пайдалануымыз керек. Алайда, білім алушылардың шет тілін үйренуге деген қызығушылығы мен ынтасы төмен болса, тіл үйрену процесі тиімсіз болатыны анық. Сонымен, бұл ғылыми жұмыста басты назар студенттердің бойында технологиялық және коммуникативті құзыреттіліктерді қалыптастыруға, цифрлық технологияларды кіріктіру арқылы студенттердің ағылшын тілін бірлесе жұмыс істеу барысында оқуға деген қызығушылығын дамытуға бағытталған. Оқу үдерісіндегі цифрлық білім беру құралдарының дидактикалық әлеуетін анықтау үшін шетелдік және отандық әдебиеттерге талдау және шолу жүргізілді. Сонымен қатар, мақалада ағылшын тілін оқытуда инновациялық құралдарды қолдану арқылы эксперименттік зерттеу жүргізіліп, сауалнама әдісі де қолданылды. Зерттеу нәтижесінде А2 және В1 деңгей студенттері үшін ең қолжетімді және білім беретін цифрлық құралдар мен мобильді қосымшалар жинақталды.

Тірек сөздер: ынталандыру, ынтымақтастық, цифрлық технологиялар, цифрландыру, геймификация, коллаборация, гаджеттер, мобильді қосымшалар

Негізгі ережелер

Қазіргі таңда шет тілін мультимедиялық технологиялар арқылы оқыту және үйрену қол жетімді болуда, яғни технологиялардың артықшылықтары арқасында, атап айтсақ, қолжетімділік, байланыс, өзара қарым- қатынас, уақыт үнемділігі сияқты оң тұстары арқылы ағылшын немесе басқа да тілдерді үйрену тиімділігі күннен күнге артуда. Осыған орай, заманауи технологияларды студенттердің коллаборативтік оқу үдерісін, өзара қарым- қатынас және тіл

үйренуге деген мотивацияны дамытуда тиімді қолдану жолдары жайлы түрлі ғылыми еңбектер жазылып зерттелуде. Тіл үйрету жағдайында әртүрлі бағытта және мақсатта қолданылатын әдістер және технологиялар баршылық. Мәселен, кейбір мультимедиялық құралдар тестілеу және қашықтықтан білім беруде пайдаланылса, ал бірқатар технологиялар іскерлік ағылшын тілін меңгеруде, оқу, жазу, сөйлеу, тыңдау дағдыларын дамытуда және аударманы үйретуде пайдасы зор. Дегенмен жаңа технологиялар оқыту процесінің тек қосалқы бөлшегі екенін естен шығармаған жөн. Сондай-ақ цифрлық технологиялар ұсынатын мүмкіндіктер арқылы ғана шет тілін үйрену тиімді немесе оқытушының рөлінен технологиялар басымырақ деген қате пікірлерден алшақ болуымыз керек. Сонымен қатар ойын түрлерін таңдағанда да бірнеше факторлар ескерілуі керек. Мәселен, студенттердің жас ерекшеліктері, қызығушылықтары, тіл білімі деңгейі, тақырыпқа үйлесімділігі секілді ерекшеліктер ескерілуі қажет, айтарлық, жасы кіші студенттер сайыс түрінде өткізілетін ойындарды қызықты әрі танымды деп есептейді және бұл ойындар оқу үдерісін тиімдірек ете түседі. Егерде бұл атап өтілген факторлар ескерілмесе, ойын да, ұсынылған материал да өз құндылығын жоғалтады [3]. Сол себепті тіл үйренушілер мен оқытушылар бұл жаңа технологиялар ұсынатын мүмкіндіктерді тиімді әрі орнымен қолдану жолдарын білген жағдайда ғана тіл үйрену процесі оң нәтиже беретінін де естен шығармаған абзал.

Ағылшын тілін мультимедиялық технологиялар арқылы оқытудың тиімділігі жайлы отандық ғалымдардың зерттеу еңбектеріне сүйенсек, шет тілін оқытуда заманауи технологияларды қолдану білім алушылардың танымдық, шығармашылық, коммуникативтік дағдыларын дамытумен қатар, студенттердің грамматикалық құрылымдарды оңай түсінуін жеңілдетеді және есте сақтау, көру, сөйлеу, ойлау қабілеттерін де дамытуда пайдасы зор деп көрсетеді [1].

Кіріспе

Ынтымақтастықта оқытуда студенттер топта бірлесе отырып, берілген тапсырманың шешімдерін немесе мағынасын өзара талқылайды және бірге кез келген өнімді ақылдаса отырып жасайды. А.Е. Берикханованың пікірінше, коллаборативтік оқытудың өз ерекшеліктері бар, яғни бұл оқыту түрінде оқытушы тек үйлестіруші, бағыттаушы, кеңес беруші, ынталандырушы рөлін атқарады, ал бірлестікте жұмыс жасаған балалар бір-біріне көмектеседі, әлсіз студенттер қолдауды сезінеді, білім алушылар арасында салауатты бәсекелестік рухы туады [2]. Й.А. Счеурманн өз мақаласында «ынтымақтасу» және «топтық жұмыс» арасындағы айырмашылықты атап өтеді. Ол бұл ұғымдар арасындағы басты айырмашылық жауапкершілікте деп түсіндіреді. Коллаборативті тапсырмалар студенттердің ұжымдаса отырып білім алуымен қатар, әр топ мүшесінің жеке және топтық жауапкершілікті сезініп ұжымдық жұмысқа атсалысуын талап етеді [8]. Бірлескен оқытуда студенттер шағын топтарда бір-біріне қолдау көрсетеді және өздерінің және бір-бірінің білімін арттыру арқылы ортақ мақсатқа жетуге тырысады [5]. Білім алушылар ынтымақтастықта бірлесе отырып білім алуында технологиялардың пайдасы зор. Бұл жайлы танымал

ғалымдар Ф. Сабзиан, П.А. Гилакйани және С. Содоури өз еңбектерінде тіл сабақтарында технологиялардың қолданылуы оқытушылар мен білім алушылар арасындағы өзара ынтымақтастығын арттырады деп тұжырымдайды[7]. Білім алушылар сабақ барысында жаңа технологияларды енгізуде оқытушылардың көмекшілеріне айналады, себебі жастар жаңа технологияларға жақсырақ бейімделген. Осылайшастуденттер өздерінің оқу процесінде сенімділіктерін артырып, кез келген материалды еркін өздеріне ыңғайлы, қауіпсіз атмосферада игере алады. Тіл үйренушілердің шынайы өмірлік дағдыларды меңгеруі үшін әлеуметтік қарым- қатынас мүмкіндігі болуы қажет. Бұл мақсатқа коллаборативті оқыту арқылы қол жеткізуге болады. Осылайша шетелдік ғалымдар компьютерлік технологияларды сабақта қолдану студенттердің жауапкершіліктерін арттыратын шынайы оқу тәжірибесін қалыптастырады деп тұжырымдайды [4].

Білім алушыларды ынталандыру және ынтымақтастық орта қалыптастыру көптеген оқытушыларға қиынға түседі. Осы мәселелерді шешу үшін тілді қызықты әрі тиімді жолмен үйретуге түрлі замануи сандық технологияларды қолдану мүмкіндігі ұсынылады. Соңғы онжылдықта жаңа мобильді технологиялардың пайда болуы шет тілін оқыту тәжірибесін айтарлықтай өзгертті. Қазір кез келген смартфондарда appstore дүкені арқылы тілді үйренуге арналған түрлі мобильді қосымшалар жүктеу қолжетімді болып табылады.

Digital Game Based Language Learning (DGBLL) туралы бірнеше кітаптардың авторы М. Пренски, жастар арасында веб немесе мобильді ойындарға қарағанда коммерциялық шытырман ойын-сауық ойындар (COTS) көбірек сұранысқа ие екенін айтады. М. Пренски сандық ойындарды екі санатқа бөледі. Бірі жоғарыда атап өткен шытырман оқиғалы ойындар (мысалы, World of Warcraft) болса, екінші түрі білім беруге бағытталған ойындар (мысалы, Mingoville, The English Minnits, Language trap). Балалар шытырман оқиғалы ойындары арқылы түрлі әрекеттерді үйренеді, айтарлық ұшақ жүргізуді, көліктерді жылдам жүргізуді, соғыс жауынгерлері немесе өркениет құрушылар болуға да тырысады[6]. Сонымен қатар ғалымның пайымдауынша, бұл ойындар арқылы балалар басқа да жағымды дағдыларды қалыптастырады. Мәселен, олар тез шешім қабылдауды, жеңу стратегиясын құруды, тәжірибелер арқылы күрделі жүйелерді құруды және де басқа ойыншылармен бірлесе отырып ойын тапсырмаларын орындауды үйренеді.

Материалдар мен әдістер

Бұл зерттеу жұмысында теориялық және эмпирикалық зерттеу әдістері қолданылды. Зерттеуіміздің негізгі тақырыптарының сипатын анықтау және білім берудегі цифрлық технологиялардың студенттердің тіл үйренуге ынтымақтасуын арттыруға және ынтымақтастықта жұмыс жасауына пайдасы жайлы ақпараттар алу үшін ғылыми әдебиеттерге шолу әдісі арқылы жүзеге асырылды. Сонымен қатар студенттер арасында бірнеше сауалнама жүргізілді. Сауалнама әдісі студенттердің сабақ барысында қолданылған ойындар мен технологияларға баға беру және студенттердің ойларын білу мақсатында ұйымдастырылды. Сондай-

ақсауалнама әдісі технологияларға негізделген коллаборативті тапсырмалары бар сабақтар және ойын форматындағы бірнеше сабақтардан кейін студенттердің мотивация деңгейін бақылау үшін жүргізілді. Зерттеу барысында Алматы менеджмент университетінің 1-ші (А2 деңгейі) және 2-ші курс студенттері (В1 деңгейі) эксперименттік топ ретінде бақыланды. Эксперимент 17-19 жас аралығындағы 50 студентпен жүргізілді. Ағылшын тілі сабағында студенттерді топта бірлесе жұмыс жасауға ынталандыратын, коллаборацияда жұмыс жасауға негізделген онлайн және офлайн ойындар, викториналар, топтық жарыс ойындары қолданылды.

Нәтижелер және талқылау

Қазіргі таңда оқытушыларға шет тілін үйретуде студенттердің қызығушылығын түрлі онлайн ойындар қолдану мүмкіндіктері бар. Мәселен, кейбір ойындар (Quizlet, Duolingo, Word Hurdles, LingQ, Rain words, Face Maker Game) жаңа сөздерді үйренуге, сөйлеу, жазу, тыңдау дағдыларын дамытуға зор үлесін қосады. Сонымен қатар тек бір дағдыны ғана емес, барлық дағдыларды дамытуға көмектесетін онлайн ойындар да бар. Ағылшын тілін үйретуде қолжетімді веб қосымшаларының бірі – Kahoot ойыны. Бұл ойын жаңа сөздерді үйреніп оларды есте сақтауға және грамматикалық құрылымдарды ұйғаруға да тиімді онлайн қосымша болып табылады. Біздің зерттеу жұмысымызда осы ойын бірнеше критерийлер бойынша таңдалынды:

- қосымшаны жүктеу және тапсырмаларды құрастыру тегін;
- бұл технологияны шет тілін үйретуде түрлі бағытта қолдануға болады (оқылым, жазылым, сөздерді, грамматиканы үйрену және т.б.);
- студенттер жеке, жұпта немесе топтасып ойнай алады;
- ойын жарыс түрінде болғандықтан, студенттердің бәсекелестік қабілеттерін дамытады.

Бұл ойында үш түрлі тапсырмалар құрастыруға болады: классикалық викторина немесе тест, дискуссия, сауалнама. Бұл жаттығулардың арасында викторина немесе тест тапсырмалары сұранысқа көбірек ие. Ойын студенттердің жұпта немесе бірлесіп жұмыс жасауына бағытталған. Ойыншылар ойынға тіркелуі міндетті емес, бар болғаны ойын желісіне кіріп, PIN арнайы сандық кодты енгізу арқылы ойынға қосыла алады. Ойыншылар жеке ойнаса, өз есімдерін енгізе алады немесе лақап аттарын да жаза алады. Студенттер топтаса ойнағанда, топ атын қызықты әрі ерекше етіп таңдауға тырысады. Ойыншылар әр тапсырма немесе сұрақтан кейін өздерінің нәтижелерін көре алады. Ойын студенттердің сұрақтарға тек дұрыс жауап беруін талап етпейді, сондай-ақ сұрақтарға жылдам жауап берген ойыншыларға көбірек ұпай береді. Ойынның мұндай тұстары ойыншылар арасында бәсекелестік тудырып, ойынға деген қызығушылықтарын арттыра түседі.

Студенттердің бірлестікте жұмыс жасауына ықпалын тигізетін келесі ойын түрі – Jeopardy. Бұл ойын сұрақ- жауап викторина форматында жүргізіледі. Оқытушылар бұл ойын шаблонын интернет желісінен тегін жүктеп ала алады. Ойынды құрастыру үшін Classroom Jeopardy Powerpoint файлы, бес түрлі

тақырып және әр тақырыпқа бес түрлі сұрақтар болуы қажет. Студенттердің қызығушылығын арттыру үшін сұрақтарды күрделендіруге болады. Сұрақтардың жеңілдігіне және күрделілігіне қарай ұпайды 100- 500 аралығында орнатуға болады. Бұл цифрлық ойынның жаңа нұсқасы да интернет желісінде қолжетімді. Бұл ойынды www.flippity.net сайтында да табуға болады. Жоғарыда атап өткендей, бұл цифрлық технологиялар білім алушылардың өткен сабақ материалдарын қайталауға және еске түсіруге көмектеседі.

Сабақ барысында қолданылған ойын технологиялары жайлы студенттердің пікірлерін білу мақсатында жүргізілген сауалнама нәтижесіне сүйенсек, студенттердің 86 % бұл технологияларға оң баға беріп, ойындар арқылы жаңа сөздерді және грамматикалық құрылымдарды тиімді есте сақтағандықтарымен бөлісті. Студенттердің 90 % жеке ойыншы болып ойнағаннан топта ойнағанды қалайтыны анықталды. Сонымен қатар 92% студенттер осы ойынды достарына, таныстарына кеңес беретіндігін көрсетті.

1-кесте - Ойын жүйесі жайлы студенттердің бағасы

Сұрақ мазмұны	Иә (%)	Жоқ (%)
Ойынның грамматикалық құрылымдар мен жаңа сөздерді үйренуде тиімділігі бар ма?	86	14
Коллаборативтік жұмыс жеке жұмыс жасаумен салыстырғанда тиімді ме?	90	10
Осы ойынды тіл үйренушілерге ұсынар ма едіңіз?	92	8

Екінші сауалнама студенттердің қолданылған технологиялардан кейін мотивация деңгейін артуы немесе төмендеуін бақылау үшін жүргізілді. Нәтижесінде студенттердің басым көпшілігі ойындар арқылы ішкі мотивацияларының (ұтуға деген ұмтылыс, тілді үйрену дағдыларын жаттықтыру, топта жұмыс жасау, мақсат) артқандығын, болашақта сабақтарда ойын технологияларының элементтерінің қолданылғанын қалайтындықтарын байқауға болады.

2-кесте - Студенттердің ойыннан кейінгі мотивация деңгейі

Мотивация компоненттері	Жеңуге ұмтылыс	Практикалық маңыздылығы	Топтық жұмыс	Мақсат
%	88	67	80	85

Соңғы уақытқа дейін цифрлық ойындар адамдардың денсаулығына теріс әсері бар деп болжанып келді, дегенмен шетелдік ғалымдардың зерттеу жұмыстары нәтижелеріне жүгінсек, бейне ойындар балалардың шет тілін

қызықты әрі ынталандыратын тәсілдермен үйренуге көмектесетін таптырмас құрал болып табылады [9].

Белгілі ғалым М. Томастың еңбегіне сүйенсек, цифрлық технологиялар тек білім алушылардың тіл үйренуде ынталарын арттырумен қатар, тіл үйрену дағдыларын да қалыптастырып, білім алушылардың назарын оқу процесіне тиімдірек тартуға мүмкіндік беретінін айқындайды [10].

Бұл мақалада біз ойын технологияларының тілді үйрету процесін жеңілдетуімен қатар, білім алушылардың ішкі мотивациясын арттыру мүмкіндіктері зор екенін қарастырдық. Ағылшын тілін оқытуда онлайн ойындарды пайдалану бәсекелестіктің жоғары деңгейі мен мотивацияның жоғарылауы арасындағы тікелей байланысты көрсетті. Цифрлық ойын технологияларын қолдану барысында студенттердің ішкі мотивациясы жеңіске немесе сыйлық алуға деген ұмтылыс арқылы күшейтілетіні анықталды. Осылайша оқытушы бұл компонентті күрделі тілдік мазмұнды енгізу үшін, сондай-ақ қайталау немесе сабақты бекіту үшін пайдалана алады. Сауалнама нәтижелері көрсеткендей, студенттер ойын элементі бар бұл цифрлық технологиялар ұжымда бірлесе оқудың тиімділігін арттыра түсіп, оқу үдерісін жеңіл әрі қызықты болуына ықпал ететінін көрсетті. Ағылшын тілі сабақтарында цифрлық технологияларды пайдаланудың артықшылықтармен қатар, қауіп-қатері де бар. Негізгі қауіптердің бірі – мағынасыз геймификацияларды қолдану немесе ойын элементтерін оқу барысында тиімсіз және орынсыз пайдалану. Сондықтан ойын құралдарын сабақ барысында қолданбас бұрын, тиімді мультимедиялық технологиялар сарапталып, олардың тиімділігі мұқият қарастырылып, оқу процесіне алдын ала жоспар арқылы енгізілуі қажет.

Қорытынды

Қорытындылай келе, геймификация арқылы ағылшын тілін қызықты әрі студенттердің ынтымақтастықта топта жұмыс жасау дағдыларын арттыра отырып ынталарын жоғарылатуда тиімділігін қарастырдық. Дегенмен ойын технологиялары арқылы оқыту оқушылардың ынтасын арттырудың жалғыз жолы деп айта алмаймыз. Себебіәлі де бұл тақырыптың зерттелмеген түйткілді мәселелері бар. Мәселен, бұл оқыту стратегиясы ұзақ мерзімді оқыту мақсатында тиімділігі қалыпты ма, немесе коллаборативті тапсырмаларды құрастыру және оларды ойын технологияларына енгізу мәселелері және т.б. Осы сұрақтарға жауап іздеу біздің болашақ зерттеулеріміздің өзегі болуы мүмкін.

ӘДЕБИЕТ

[1] Арыстанбек У. М. Ағылшын тілі сабағында мультимедиялық технологияны қолданудың тиімділігі // Молодой ученый. – 2022. – №11 (406). – Б. 299–302.

[2] Берикханова А. Е. Создание коллаборативной учебной среды как средство формирования успешности личности будущего учителя // Вестник Казахского национального педагогического университета им. Абая. – Алматы, 2017. – № 2 (54). – С. 110–114.

[3] Өтемісов Е. Е. Ойындар арқылы шетел тілін оқытуды ынталандыру // Қарағанды университетінің хабаршысы. – Қарағанды, 2012. – №1(65). – Б. 46–50.

[4] Drayton B., Falk J., Stroud R., Hobbs K., Hammerman J. K., After Installation: Ubiquitous Computing and High School Science in Three Experienced, High-Technology Schools //Journal of Technology, Learning, and Assessment. – Boston, 2010. – No 3 (9). – p. 5–12. - Access mode: URL: <https://ejournals.bc.edu/index.php/jtla/article/view/1608> [Date of access: 25. 12. 2022]

[5] Johnson D.W., Johnson T.R., Cooperative Learning: The Foundation for Active Learning //Intechopen publications. – Minnesota, 2018. – p. 59-68. - Access mode: URL: <https://www.intechopen.com/chapters/63639> [Date of access: 21. 12. 2022]

[6] Prensky M., Digital Game-Based Learning. – New York: McGraw-Hill, 2001. – 442 p. - Access mode: URL: <https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Ch1-Digital%20Game-Based%20Learning.pdf> [Date of access: 10. 12. 2022]

[7] Sabzian F., Gilakjani A. P., Sodouri S., Use of Technology in Classroom for Professional Development //Journal of Language Teaching and Research. – 2013. – July. – No 4 (4). – p. 684–692. - Access mode: URL: <http://www.academypublication.com/issues/past/jltr/vol04/04/06.pdf> [Date of access: 12. 12. 2022]

[8] Scheuermann J. A., Group vs. Collaborative Learning: Knowing the Difference Makes a Difference //Best of the 2017 Teaching Professor Conference. – 2018. – February 5. – p. 11–13. - Access mode: URL: <http://info.magnapubs.com/best-of-the-2017-teaching-professor-conference?st=FFemail&s=FF180205> [Date of access: 20. 12. 2022]

[9] Shaffer D. W., How computer games help children learn /D. W. Shaffer., J. P. Gee. – New York & Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2006. – 242 p. - Access mode: URL: <https://link.springer.com/book/10.1057/9780230601994> [Date of access: 11. 11. 2022]

[10] Thomas M., Contextualizing digital game-based learning: transformational paradigm shift or business as usual? New Language Learning and Teaching Environments. – London: Palgrave Macmillan, 2012. – p. 11-31. - Access mode: URL: https://link.springer.com/chapter/10.1057/9781137005267_2 [Date of access: 10. 11. 2022]

REFERENCES

[1] Arystanbek U. M. Aǵylsyn tılı sabaǵynda mǔltimedialyq tehnologiany qoldanudyń tiımdılıǵı (The effectiveness of using multimedia technology in the English language class) //Molodoi uchenyi. – 2022. – №11 (406). – B. 299–302. [in Rus]

[2] Berikkhanova A. E. Sozdanie kollaborativnoi uchebnoi sredy kak sredstvo formirovaniya uspešnosti lichnosti budushchego uchitelya (Creation of a collaborative learning environment as a means of forming the successful personality of a future teacher) //Vestnik Kazakhskogo natsional'nogo pedagogicheskogo universiteta im. Abaya. – Almaty, 2017. – № 2 (54). – C. 110–114. [in Rus]

[3] Ötemisov E. E. Oiyndar arqyly şetel tılın oqytudy yntalandyru (Enhancing motivation in foreign language learning through games) //Qaraǵandy universitetiniń habarşysy. – Qaraǵandy, 2012. – №1(65). – B. 46–50. [in Kaz]

[4] Drayton B., Falk J., Stroud R., Hobbs K., Hammerman J. K., After Installation: Ubiquitous Computing and High School Science in Three Experienced, High-Technology Schools //Journal of Technology, Learning, and Assessment. – Boston, 2010. – No 3 (9). – p. 5–12. - Access mode: URL: <https://ejournals.bc.edu/index.php/jtla/article/view/1608> [Date of access: 25. 12. 2022]

[5] Johnson D.W., Johnson T.R., Cooperative Learning: The Foundation for Active Learning //Intechopen publications. – Minnesota, 2018. – p. 59-68. - Access mode: URL: <https://www.intechopen.com/chapters/63639> [Date of access: 21. 12. 2022]

[6] Prensky M., Digital Game-Based Learning. – New York: McGraw-Hill, 2001. – 442 p. - Access mode: URL: <https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Ch1-Digital%20Game-Based%20Learning.pdf> [Date of access: 10. 12. 2022]

[7] Sabzian F., Gilakjani A. P., Sodouri S., Use of Technology in Classroom for Professional Development //Journal of Language Teaching and Research. – 2013. – July. – No 4 (4). – p. 684–

692. - Access mode: URL: <http://www.academypublication.com/issues/past/jltr/vol04/04/06.pdf> [Date of access: 12. 12. 2022]

[8] Scheuermann J. A., Group vs. Collaborative Learning: Knowing the Difference Makes a Difference //Best of the 2017 Teaching Professor Conference. – 2018. – February 5. – p. 11–13. - Access mode: URL: <http://info.magnapubs.com/best-of-the-2017-teaching-professor-conference?st=FFemail&s=FF180205> [Date of access: 20. 12. 2022]

[9] Shaffer D. W., How computer games help children learn /D. W. Shaffer., J. P. Gee. – New York & Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2006. – 242 p. - Access mode: URL: <https://link.springer.com/book/10.1057/9780230601994> [Date of access: 11. 11. 2022]

[10] Thomas M., Contextualizing digital game-based learning: transformational paradigm shift or business as usual? New Language Learning and Teaching Environments. – London: Palgrave Macmillan, 2012. – p. 11-31. - Access mode: URL: https://link.springer.com/chapter/10.1057/9781137005267_2 [Date of access: 10. 11. 2022]

ПОВЫШЕНИЕ МОТИВАЦИИ И СОТРУДНИЧЕСТВА, ОБУЧАЮЩИХ АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК С ПОМОЩЬЮ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

*Бакирова Г.П.¹, Қудурбек А.М.², Сұлтанова М.С.³, Жубанова Ш.А.⁴

*¹м.п.н., старший преподаватель, Алматинский Университет Менеджмента, Алматы, Казахстан, e-mail: g.bakirova@almu.edu.kz

²м.п.н., старший преподаватель, Алматинский Университет Менеджмента, Алматы, Казахстан, e-mail: a.kudurbek@almu.edu.kz

³к.п.н., доцент, Казахский национальный женский педагогический университет, e-mail: m.sultanova6767@mail.ru

⁴м.ф.н., синьор-лектор, Казахстанско-Британский Технический Университет, Алматы, Казахстан, e-mail: s.zhubanova@kbtu.kz

Аннотация. Современный мир стремительно меняется под влиянием цифровых технологий во всех сферах жизни, так и в образовательном пространстве. Требования к обучающим иностранный язык меняется в зависимости от времени, то есть нам необходимо поощрять использование современных смартфонов и других цифровых технологий, которые стали повседневными инструментами студентов, открывших дверь в мир инноваций, как средство обучения языка. Общеизвестно, что развитие социальных медиа привело к дефициту устной коммуникации в социуме. Именно поэтому мы должны эффективно использовать возможности представленные нам технологиями в образовании, способствующие формированию у молодого поколения цифровых и коммуникативных навыков, способности работать в коллаборации и сотрудничестве. Однако, если интерес и мотивация студентов к изучению иностранного языка снижены, то процесс будет неэффективным. Таким образом, основное внимание в данной научной работе уделяется формированию технологических и коммуникативных компетенций, развитию интереса у обучающихся к изучению английского языка при совместной работе путем интеграции цифровых технологий. Был проведен анализ и обзор зарубежной и отечественной литературы для выявления дидактического потенциала цифровых образовательных инструментов в учебном процессе. Кроме того, в статье рассматривается метод опроса обучающихся при проведении экспериментального исследования путем применения инновационных инструментов и цифровых технологии в обучении английскому языку. В результате исследования нами отобраны наиболее доступные и имеющие образовательную ценность цифровые инструменты и мобильные приложения для обучающихся с уровнем владения языка А2 и В1.

Ключевые слова: мотивация, сотрудничество, цифровые технологии, цифровизация, геймификация, коллаборация, гаджеты, мобильные приложения

BOOSTING ENGLISH LANGUAGE LEARNERS' MOTIVATION AND COLLABORATION THROUGH DIGITAL TECHNOLOGIES

*Bakirova G.P.¹, Kudurbek A.M.², Sultanova M.S.³, Zhubanova Sh.A.⁴

¹MA, senior language instructor, Almaty Management University, Almaty, Kazakhstan, e-mail: g.bakirova@almu.edu.kz

²MA, senior language instructor, Almaty Management University, Almaty, Kazakhstan, e-mail: a.kudurbek@almu.edu.kz

³c.p.s., Associate Professor, Kazakh National Women's Pedagogical University, e-mail: m.sultanova6767@mail.ru

⁴MA, senior lecturer, Kazakh-British Technical University, Almaty, Kazakhstan, e-mail: s.zhubanova@kbtu.kz

Abstract. The modern world is rapidly changing under the influence of modern technologies. Also, the requirements of modern language learners are changing with the times, in other words, we need to encourage the use of gadgets and technologies, which have become everyday tools of children who have opened the door to the digital world, as means of education and language learning. It is well known that the rapid development of social networks has led to a shortage of oral communication in society. That is why we should effectively use the opportunities technologies bring to develop the young generation's ability to work in unity and collaboration. However, if students' interest and motivation in language learning is low, the language learning process will be ineffective. Therefore, the focus of this research work is to develop students' interest in language learning while working together by integrating digital technologies in English language classrooms. A recent literature review has been done to assess the potential of digital educational tools. In addition, an action research method has been conducted, and a survey method has also been used. As a result, several digital game-based language learning and mobile language learning tools have been compiled for A2 and B1 students.

Keywords: motivation, collaboration, technologies, digitalization, gamification, collaboration, gadgets, mobile applications

Статья поступила 13.02.2023