

Аннагулыева Амантач
Преподаватель кафедры информационных технологий
Джумогозель Тогтамышова
Преподаватель кафедры информационных технологий
Туркменского национального института мировых языков
имени Довлетмаммеда Азади,
Ашхабад, Туркменистан.

ЦИФРОВАЯ И ЯЗЫКОВАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА ВО ВРЕМЯ ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ-ПЕДАГОГОВ

Аннотация: В данной статье рассматриваются основные проблемы в образовательной среде, которые связаны с цифровой и языковой компетенцией. Авторы стремились исследовать структуру образовательной среды и возможности расширения спектра практической реализации цифровых технологий как инновационных проекций для приобретения знаний и формирования компетенций.

Ключевые слова: образование, цифровые технологии, педагогика, инновационные проекты.

Annagulyeva Amantach
Lecturer of the Department of Information Technology
Jumogozel Togtamysheva
Lecturer of the Department of Information Technology
Turkmen National Institute of World Languages
named after Dowletmammet Azady,
Ashgabat, Turkmenistan.

DIGITAL AND LANGUAGE EDUCATIONAL ENVIRONMENT DURING THE TRAINING OF STUDENT TEACHERS

Abstract: This article discusses the main problems in the educational environment that are related to digital and language competence. The authors sought to explore the structure of the educational environment and the possibilities of expanding the range of practical implementation of digital technologies as innovative projections for the acquisition of knowledge and the formation of competencies.

Keywords: education, digital technologies, pedagogy, innovative projects.

Современные студенты, изучающие педагогику, будут обучать поколение, которое, как ожидается, будет создавать инновации как основу для улучшения качества жизни. Будущие учителя должны быть подготовлены таким образом, чтобы они могли быть близки к последнему поколению учеников, родившихся и выросших в среде высоких технологий. Цифровые технологии влияют на восприятие этими учащимися окружающей среды и их ожидания от образовательного процесса. За эффективность представленного процесса отвечают следующие факторы:

- Партнеры - преподаватель-студент/ученицы, или студенты- студент.
- Роли, которые они приняли на себя
- Ситуация или ситуации, в которых партнеры общаются. Перечисленные факторы определяют основные принципы коммуникации:

- Что мы говорим
- Как мы это говорим
- Почему мы это говорим

Цель этой статьи - обобщить и обосновать применение языковых знаний и их коммуникативных проекций в цифровой среде. Взаимосвязь коммуникативных навыков с цифровой средой в образовательном процессе выделяется и реализуется как:

- Стимул для общения благодаря моделированию среды, приближенной к естественной;

- Мотив для общения между говорящими;
- Благоприятные условия для коммуникативной ситуации;

Сущность цифровой образовательной среды

При подготовке студентов как на уровне магистратуры, так и на уровне бакалавриата в значительной степени было подтверждено, что предпочтительной формой обучения является та, которая сочетает элементы дистанционного и традиционного образования, форма, сочетающая средства и методы ИКТ с традиционными подходами и инструментами. Формы дистанционного обучения помогают учащимся стать более независимыми, активными и ответственными за свое личностное развитие, а также способствуют самостоятельной организации учебной деятельности.

Цифровая образовательная среда – это комплекс информационно-коммуникационных технологических средств технического, методологического и организационного характера. Значительная часть этих средств предназначена для самообучения и самопомощи, для работы с тематически организованными базами данных, для поиска и систематизации информации и реализуются благодаря использованию мультимедийных технологий. Мультимедиа (от латинского *multum manu* и *media* – средство) – это сочетание аппаратных и программных средств, информационных технологий и креативных идей для представления информации в виде единой системы, включающей текст, графику, звук, видео и интерактивность. Это не связано с программным продуктом, но в нем есть специфическая технология, дающая возможность представления компьютерной информации посредством звука, видео и анимации в дополнение к традиционной медиаинформации (текст, изображения и графика). Мультимедиа позволяет сочетать возможности телевидения с мощностью компьютерных систем.

Конечным результатом являются приложения, которые:

- Эффективно – информация для чтения может быть заменена информацией, которую можно услышать и увидеть, например, в видеофайле;

- Прямая – информация может быть представлена с использованием наилучшей среды, например, приложения для изучения родного языка могут использоваться с оригинальными записями, чтобы продемонстрировать диалекты и правильную языковую норму;

- Персонализированные – могут быть разработаны приложения с индивидуальным сочетанием элементов. - Интерактивная – мультимедийная система представляет собой системную архитектуру, предназначенную для использования различных медиа-сред для хранения и представления информации.

Благодаря множеству интернет-сервисов число университетов, колледжей, различных организаций, внештатных телетрансляторов и т.д. постоянно растет. Они предлагают дистанционное обучение в различных областях человеческих знаний. Примерами реализованных виртуальных сред являются так называемые “виртуальные университеты”, “виртуальные академии”, “виртуальные рабочие группы” и т.д. Основные проблемы, связанные с реализацией виртуальных учебных сред или их сочетанием с другими средами, носят технический или инфраструктурный характер, а также связаны с авторским правом и интеллектуальной собственностью.

Мультимедиа как технология представления информации в наибольшей степени влияет на методы обучения. Это влияние подталкивает развитие методов обучения к дальнейшему удовлетворению индивидуальных потребностей всех участников учебного процесса, к активизации обучения и склонности к самообразованию. Создается интерактивная (диалогическая) среда, которая адресована всем и в которой каждый – ученик или учитель – может учиться. Интерактивные мультимедиа – это любой программный продукт, в котором аудио-видео технологии, текст и анимация сочетаются подходящим образом, чтобы мотивировать студентов и привлечь их внимание. В интерактивной мультимедийной среде учащемуся предоставляется возможность контролировать, комбинировать и манипулировать различными типами медиа, такими как текст, звук, видео, компьютерная графика и анимация. Роль учащегося трансформируется из пассивного слушателя в активного участника, который учится в соответствии со своим потенциалом, решает проблемы в виртуальной среде, максимально приближенной к реальному миру, и исследует, как определенная ситуация влияет на другую.

Создание среды, способствующей электронному обучению, связано с преодолением серьезных проблем, которые не ограничиваются созданием или распространением учебных материалов в виде различных электронных ресурсов. Важно найти “точку пересечения” между высокотехнологичной образовательной средой и сутью обучения и преподавательской деятельности, чтобы сформировать профессиональную компетентность студентов.

Цифровая компетентность студентов-преподавателей

Обучение в цифровой образовательной среде для формирования теоретической и практической профессиональной компетентности студентов требует, независимо от учебной дисциплины, хорошего уровня знаний и навыков, связанных с различными аспектами информатики и информационных технологий.

Согласно европейским рекомендациям по ключевым компетенциям, определенным в 2006 году, цифровые компетенции признаны одной из восьми ключевых компетенций обучения на протяжении всей жизни. Они определяются как “совокупность знаний, навыков, установок (включая способности, стратегии, ценности и осведомленность), которые необходимы для использования ИКТ и цифровых МЕДИА для выполнения различных задач: решения проблем; коммуникации; управления информацией; сотрудничества; создания контента и обмена им; а также накопление знаний эффективным, действенным и подходящим способом: критически, творчески, автономно, гибко, этично, о работе, досуге, участии, обучении, коммуникации, потреблении и расширении прав и возможностей”. Цифровые компетенции – это универсальные ключевые компетенции, которые как таковые дают нам возможность приобрести другие ключевые компетенции (такие как язык, математика, навыки обучения, культурная осведомленность).

Реализация основных методологических принципов современного образования, включая изучение иностранного языка, согласуется с универсальным характером информационно-коммуникационных технологий. Эти технологии предоставляют возможность представить языковые знания в обобщенном виде и включают дополнительную поддержку в овладении языком. С помощью цифровых технологий моделируются реалистичные ситуации, что компенсирует отсутствие иноязычной среды. Таким образом, ИКТ становятся посредником между учащимися и преподавателем, который “руководит” презентацией и поиском возможных решений. Цифровые технологии облегчают использование структурных моделей в речевой ситуации на расстоянии и включение как можно большего числа органов чувств и стимулов для овладения языком. Таким образом, расширяя спектр практической реализации ИКТ, инновационные подходы к приобретению знаний (включая лингвистические знания) коренятся в их более глубокой структуре.

Литература:

1. Георгиева, М. (2001). Мультимедиа и Интернет –перспективы и проблемы (в обучении по математике).
2. Бранекова Д. (2015). Приобретение информационно-коммуникационной компетентности на курсах ИКТ для студентов

педагогических специальностей, Научный журнал Тракия, серия "Социальные науки", том 13, стр. 454 – 461

3. Милькова, Р. (2015.) Компетентность и навыки личности – стратегия университетского образования в 21 веке. //Стратегии политики в области науки и образования, Том 23, № 1, стр. 38-64