ЦИФРОВИЗАЦИЯ ИНОЯЗЫЧНОГО ОБРАЗОВАНИЯ: ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ И НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ В КАЗАХСТАНЕ

Блялова М.М.
НАО «Карагандинский национальный исследовательский университет им. академика Е.А. Букетова»
(г. Караганда, Казахстан)
Научный руководитель НАО «КарНИУ имени академика Е.А.Букетова»: м.п.н. старший преподаватель кафедры теории и методики иноязычной подготовки Белозерова Д.С.

Abstract: the article examines the digitalisation of foreign language education in Kazakhstan. State programmes in the field of digital education are analysed, along with the advantages of integrating digital technologies into foreign language teaching. The paper also addresses the problem of declining learner attention spans and the formation of dependency on gamified learning formats. Solutions to this problem are proposed, and promising directions for the development of digital foreign language teaching methodology are outlined.

Keywords: education digitalisation, foreign language education, Kazakhstan, digital technologies, gamification, educational platforms, learner attention, blended learning.

Аннотация: в статье рассматривается проблемы цифровизации иноязычного образования в Казахстане. Анализируются государственные программы в сфере цифрового образования, а также преимущества внедрения цифровых технологий в обучение иностранным языкам. Наряду с этим в работе обозначена проблема снижения концентрации внимания учащихся и формирования зависимости от игровых форматов обучения. Предлагаются пути решения этой проблемы и перспективные направления развития цифровой методики преподавания иностранных языков.

Ключевые слова: цифровизация образования, иноязычное образование, цифровые технологии, геймификация, образовательные платформы, внимание учащихся, смешанное обучение.

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время цифровые технологии прочно вошли в нашу повседневную жизнь, и образование не стало исключением. Использование смартфонов, интернета, обучающих приложений и онлайн-платформ становится всё более привычным явлением в учебных аудиториях по всему миру. Казахстан в этом отношении не отстаёт: государство активно поддерживает курс на цифровую трансформацию во всех сферах, включая образование.

В контексте иноязычного образования - то есть обучения иностранным языкам - цифровые инструменты открывают перед студентами и преподавателями широкие возможности. Однако любая технология имеет не только преимущества, но и побочные эффекты. Именно поэтому важно честно и всесторонне оценить, что нам дает цифровизация и к каким проблемам она может привести. Цель данной статьи - рассмотреть теоретические основы цифровизации иноязычного образования, выявить ее риски и наметить пути дальнейшего развития.

МЕТОДОЛОГИЯ

В работе использованы методы анализа научной литературы, изучения нормативных документов Республики Казахстан в сфере образования, а также обобщения педагогического опыта в области цифрового обучения иностранным языкам.

Теоретической основой исследования послужила концепция «цифровых аборигенов» (Digital Natives), введённая американским исследователем М. Пренски [1]. Согласно этой концепции, современные студенты - люди, выросшие в окружении цифровых технологий, принципиально иначе воспринимают и обрабатывают информацию по сравнению с предыдущими поколениями. Они привыкли к быстрой смене контента, многозадачности и мгновенной обратной связи. Это объясняет как естественное притяжение студентов к цифровым форматам обучения, так и трудности, которые возникают у них при работе с традиционными учебными материалами.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Казахстан последовательно реализует политику цифровой трансформации образования на государственном уровне. Мощным катализатором этого процесса стала пандемия COVID-19: казахстанские вузы и школы были вынуждены в короткие сроки перейти на дистанционный формат, что резко ускорило развитие цифровой образовательной инфраструктуры в стране. Именно тогда стало очевидно, что цифровизация - это не далёкая перспектива, а насущная необходимость.

Опыт пандемии дал импульс для разработки новой, более масштабной нормативной базы. Сегодня ключевым документом в этой сфере является Концепция цифровой трансформации, развития отрасли информационно-коммуникационных технологий и кибербезопасности на 2023–2029 годы, утверждённая Постановлением Правительства РК № 269 от 28 марта 2023 года [2]. Концепция закрепляет цифровизацию образования как одно из стратегических направлений государственной политики и предусматривает внедрение современных ИКТ на всех уровнях образования.

На уровне высшей школы Министерство науки и высшего образования Республики Казахстан активно продвигает внедрение платформ электронного обучения (Moodle, Bilim Media Group, Kundelik и других), разработку электронных учебников и цифровых образовательных ресурсов на государственном и русском языках. Всё это создаёт нормативную и технологическую базу для полноценной цифровизации иноязычного образования в казахстанских университетах.

Цифровые технологии дают студентам то, чего раньше добиться было очень сложно, живой контакт с языком без выезда за рубеж. Сегодня можно слушать подкасты, смотреть видео, читать новости и общаться с носителями языка прямо с телефона или ноутбука. Это делает процесс обучения более реалистичным и интересным.

Отдельного внимания заслуживают обучающие платформы и приложении, такие как Duolingo, Quizlet, Kahoot!, Wordwall. В их основе лежит принцип геймификации - то есть использование игровых механик в учебных целях. Системы баллов, уровней, наград и соревнований между участниками удерживают внимание и создают желание возвращаться к занятиям снова и снова. Для многих студентов это становится настоящим открытием: оказывается, учить иностранный язык может быть увлекательно.

Ещё одно важное преимущество - возможность учиться в своём темпе. Адаптивные платформы подстраиваются под каждого пользователя: если студент хорошо знает одну

тему, программа предложит ему задания посложнее, если есть пробелы - поможет их закрыть. Это то, чего сложно добиться в обычной группе, где все учатся по одной программе.

ОБСУЖДЕНИЕ

Вместе с очевидными плюсами цифровизация несёт в себе и серьёзные проблемы, о которых нельзя умолчать. Главная из них - снижение способности учащихся сосредотачиваться на задаче, если она не сопровождается яркой визуальной подачей, интерактивностью или игровым форматом.

Происходит это по вполне понятным причинам. Когда студент регулярно занимается на платформах, где каждое правильное действие немедленно вознаграждается - очками, анимацией, звуковым сигналом, мозг привыкает к постоянной стимуляции. В результате обычный урок без презентации, без игры и без мгновенного результата начинает казаться невыносимо скучным. Студент не может сосредоточиться, отвлекается, тем самым теряет нить.

Это явление нередко называют «клиповым мышлением» - восприятием, при котором человек легко воспринимает короткие, яркие, быстро сменяющиеся фрагменты информации, но с трудом удерживает внимание на длинном тексте, сложном объяснении или монотонной, но важной работе. Иными словами, дети и студенты разучились скучать. Пауза, тишина, момент для обдумывания - всё это воспринимается уже не как часть учёбы, а как досадная помеха.

Не менее тревожна и другая тенденция: студент, привыкший учить слова только через яркие карточки с анимацией, теряется, когда ему предлагают поработать с обычным словарём или самостоятельно прочитать академический текст. Урок без цифровых инструментов воспринимается чуть ли не как некомпетентность преподавателя, хотя именно такой урок часто требует более глубокой самостоятельной работы и мышления.

Таким образом, если не контролировать процесс цифровизации, можно получить студента, который умеет пользоваться десятками приложений, но не умеет по-настоящему работать с языком: читать, думать, анализировать, делать выводы.

Выход из этой ситуации - не отказ от цифровых технологий, а их разумное и осознанное применение. Преподаватель должен не просто использовать платформы и приложения потому, что так принято, а чётко понимать, зачем и когда это нужно. Цифровые инструменты хорошо работают на этапе тренировки, повторения и проверки знаний. Но живое обсуждение, анализ текста, работа над ошибками и развитие критического мышления - это то, что лучше делать в живом общении.

Важным направлением становится развитие у студентов так называемых метакогнитивных навыков - то есть умения самостоятельно управлять своим учением: ставить цели, оценивать свои результаты, выбирать подходящие способы работы. Студент, который умеет учиться сам, не будет полностью зависеть от внешних стимулов в виде игровых очков и анимации.

Перспективным форматом для казахстанских вузов остаётся смешанное обучение (blended learning), при котором часть работы проходит онлайн, а часть в аудитории. Онлайн-среда берёт на себя тренировку и повторение, а живой урок сохраняет пространство для настоящего общения, дискуссий и развития тех навыков, которые не заменит ни одно приложение.

Что касается будущего, особые надежды связаны с искусственным интеллектом. Уже сейчас существуют системы, которые анализируют произношение, исправляют ошибки в письме и разговаривают с учащимся на иностранном языке в режиме реального времени. При правильном применении эти технологии могут стать мощным помощником для студентов языковых специальностей - при условии, что они дополняют, а не заменяют живое общение и мышление.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Цифровизация иноязычного образования - это не просто модная тенденция, а объективная реальность, к которой Казахстан активно адаптируется на законодательном и практическом уровне. Цифровые технологии действительно делают обучение иностранным языкам более доступным, интересным и гибким. Они повышают мотивацию, дают доступ к живому языку и позволяют учиться в удобном темпе.

Вместе с тем важно не закрывать глаза на риски: привычка к постоянной визуальной стимуляции ослабляет внимание, снижает способность к глубокой самостоятельной работе и формирует зависимость от игровых форматов. Решение этой проблемы лежит не в технологиях, а в педагогической грамотности: преподаватель должен уметь выбирать инструменты осознанно, сочетая цифровое и традиционное обучение в разумных пропорциях. Только тогда цифровизация принесёт именно ту пользу, которую от неё ждут.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants // On the Horizon. - 2001. - Об. 9. - № 5. - С. 1-6.
2. Государственная программа «Цифровой Казахстан» на 2018-2022 годы. Постановление Правительства Республики Казахстан № 827 от 12 декабря 2017 года.
3. Закон Республики Казахстан «Об образовании» от 27 июля 2007 года № 319-III (с изменениями и дополнениями). https://adilet.zan.kz/rus/docs/Z070000319_