

МИНИСТЕРСТВО ВНУТРЕННИХ ДЕЛ  
РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН

АЛМАТИНСКАЯ АКАДЕМИЯ  
ИМЕНИ МАКАНА ЕСБУЛАТОВА

**ИМПЛЕМЕНТАЦИЯ СОВРЕМЕННЫХ ЦИФРОВЫХ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ  
В ПРЕПОДАВАНИИ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ  
ДИСЦИПЛИН В ВОЕННЫХ СПЕЦИАЛЬНЫХ  
УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЯХ РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН**  
Методические рекомендации

Алматы, 2024

Методические рекомендации обсуждены и одобрены на заседании научно-методического совета Алматинской академии МВД Республики Казахстан им. М. Есбулатова (Протокол № 8 от 17.10.2024 года)

**Рецензенты:**

Токсанова М.Б. – начальник кафедры управления правоохранительной деятельностью Алматинской академии МВД Республики Казахстан им. М. Есбулатова, ассоциированный профессор, полковник полиции.

Найманбаев А.А. – заместитель директора Департамента науки Казахского национального педагогического университета им. Абая, доктор PhD.

Садуакасова Д.Н., Бебеш Р.С., Кайратова А.К., Серубай А.К. Имплементация современных цифровых образовательных технологий в преподавании общеобразовательных дисциплин в военных специальных учебных заведениях Республики Казахстан: метод. реком. – Алматы: ООНИиРИР Алматинской академии МВД Республики Казахстан, 2024. – 32 с.

Цель подготовки методических рекомендаций заключается в разработке практических рекомендаций для эффективного внедрения современных цифровых образовательных технологий в учебный процесс военных специальных учебных заведений, с учётом особенностей военного образования, с целью повышения качества подготовки обучающихся по общеобразовательным дисциплинам, расширения доступности образования и формирования у будущих офицеров и военных специалистов необходимых цифровых компетенций для успешной профессиональной деятельности в условиях цифровой трансформации.

Методические рекомендации предназначены для преподавателей, руководителей учебных заведений, преподавателей-методистов, технического персонала, обучающихся военных специальных учебных заведений.

© Алматинская академия МВД  
Республики Казахстан  
им. М. Есбулатова, 2024

## **Введение**

Современные педагоги сталкиваются с постоянной необходимостью совершенствования методов преподавания и обучения, чтобы соответствовать растущим требованиям трансформирующегося общества. В свою очередь, обучающиеся ожидают, что образовательный процесс будет насыщен цифровыми технологиями, которые обеспечат им цифровую грамотность и необходимые компетенции для успешной деятельности в будущем. Эти ожидания основываются на том, что обучающиеся постоянно находятся как в реальной, так и в виртуальной среде, и большая часть их жизни вне учебы связана с использованием информации из цифровых источников.

В течение последнего столетия в системе образования внедрялись и совершенствовались различные эффективные технологии, среди которых особое внимание уделяется цифровым. Ожидалось, что цифровизация приведет к революционным изменениям не только в экономической сфере, но и в области преподавания и обучения.

Современный педагог должен эффективно использовать все доступные средства, ресурсы и сервисы Интернета, а также современные цифровые технологии для достижения личностных, предметных и межпредметных результатов обучения. Это подчеркивает необходимость анализа цифровых образовательных ресурсов как ключевого инструмента в образовательном процессе.

Актуальность данного исследования обусловлена выбором предмета и объекта – цифровых образовательных технологий в преподавании общеобразовательных дисциплин. Целью данной работы является анализ этих ресурсов с акцентом на их содержание и методическое применение в образовательном процессе. В связи с поставленной целью были определены задачи: рассмотреть понятие «цифровые образовательные технологии», изучить содержательную и методическую стороны образовательного процесса, классифицировать виды

цифровых образовательных ресурсов и установить методические правила их имплементации.

На современном этапе развития общества цифровые образовательные технологии и их применение в обучении приобретают особое значение, что является важным фактором усовершенствования образовательной системы. Президент Республики Казахстан Касым-Жомарт Токаев подчеркнул необходимость внедрения современных технологий и пересмотра содержания образовательных программ для обеспечения их доступности и интерактивности. Подготовка педагогов также должна учитывать новые требования к образованию.

Имплементация цифровых образовательных технологий в учебный процесс включают применение современных методов обучения, оснащение учебных заведений цифровыми технологиями и интеграцию их в образовательный процесс. Трансформационные процессы в образовании необходимы для того, чтобы каждый обучаемый, а не только самые лучшие, овладел компетенциями XXI века: критическим мышлением, способностью к самообучению и умением эффективно использовать цифровые инструменты в повседневной деятельности.

Цифровые образовательные технологии представляют собой информационный источник, содержащий разнообразные виды информации, направленный на реализацию целей современного образования. При имплементации цифровые образовательные технологии на занятиях преподаватели придерживаются ряда методических правил, направленных на изменение качества образования и его эффективности.

## **1. Цифровые образовательные технологии: ключевые этапы развития и их виды**

В истории развития цифровых образовательных технологий выделяют три основных этапа. Обсуждая технологии в образовании, можно сослаться на такие простейшие как ручки или даже мел. Затем появились кино, радио и телевидение. Все это доцифровые технологии, являющиеся важными предшественниками последних технологических инноваций в обществе и образовании.

**1. Прецифровые инструменты.** К числу прецифровых инструментов относятся кино, радио и телевидение, которые начали внедряться в образовательную практику в конце 1890-1920-х годов. Телевидение появилось несколько позже, в 1950-х годах. Эти новшества внедрялись медленнее в сельских, региональных и удаленных районах, а также не всегда были доступны для всех в домашних условиях и не были специально адаптированы для образовательных целей. С ростом индустриализации возникла необходимость в стратегиях и технологиях обучения, способных эффективно охватывать большое количество обучающихся. Именно этой социальной цели служили кино, радио и телевидение, которые «доставляли знания» через визуальные и аудиоканалы. Считалось, что их можно легко интегрировать с традиционными учебниками и письменными заданиями. Комбинация средств массовой информации, особенно телевидения, считалась наиболее близкой к реальному опыту и эффективным механизмом расширения классной комнаты, что стало началом использования наглядных пособий и визуализации в обучении.

Общественное мнение о преимуществах этих технологий было столь положительным, что многие считали, что обучающиеся могут получить все необходимые знания, просто просматривая фильмы, телепередачи или слушая радиопрограммы. Это соответствовало популярным в то время

взглядам на обучение, которые основывались на бихевиористских теориях, рассматривающих детей как «пустые сосуды», которые необходимо наполнить знаниями, такими как алфавит и таблицы умножения. Обучение осуществлялось через лекции, повторения и практические упражнения, что часто называлось практиками, ориентированными на учителя. Такой подход получил название объективизм, и хотя дизайн уроков и учебных программ не всегда явно соответствовал этому направлению, он часто проявлял его принципы, сосредотачиваясь на выявлении, предоставлении ресурсов и оценке обучения.

**2. Цифровые технологии и персональные компьютеры.** В 1970-х и начале 1980-х годов настольные компьютеры стали доступны для школ и начали использоваться в образовательной практике. Как и в случае с доцифровыми технологиями, общественность верила в положительное влияние компьютеров на эффективность обучения. Образовательные учреждения начали закупать компьютеры для создания компьютерных классов. Однако многие школы столкнулись с нехваткой программного обеспечения. Считалось, что компьютеры могут произвести революцию в образовании, обеспечивая индивидуальное обучение, соответствующее потребностям и мотивации обучающихся. В итоге предполагалось, что компьютерное обучение предоставит каждому гибкое и индивидуализированное образование. Реформы и изменения были направлены как на повышение эффективности, так и на охват большего числа обучающихся, а также на производительность и подотчетность.

**3. Цифровые технологии и Интернет.** Третий этап в развитии образовательных технологий – это эпоха цифровых технологий и Интернета, включающая использование компьютеров и других устройств, подключаемых через локальные сети. Считалось, что доступ к Интернету и возможности дистанционного обучения приведут к демократизации образования и большей доступности образовательных услуг. К концу

1990-х годов большинство школ уже имели доступ к Интернету. В начале 2000-х годов Интернет стал более динамичным и доступным, что позволило пользователям взаимодействовать онлайн и создавать контент. Ключевыми аспектами этого изменения стали возможность поиска с использованием естественного языка, создание доступного контента и активизация социального взаимодействия. Эти типы взаимодействий поддержали растущую популярность социальных сетей, видеоконференций, облачных вычислений и других технологий. В образовании сетевые технологии способствовали сложному общению, совместному использованию и освоению контента. Многие из этих технологий не были изначально разработаны для образования, но были адаптированы к учебным контекстам. В то же время расширение доступа к онлайн-инструментам и цифровым устройствам в учебных заведениях вызвало новые вызовы в преподавании и обучении.

Таким образом, развитие цифровых образовательных технологий прошло через несколько ключевых этапов, каждый из которых оказывал значительное влияние на методы обучения и доступность образования. Цифровые технологии, от прецифровых инструментов до современных интернет-решений, сыграли важную роль в трансформации образовательной среды, повышая ее эффективность и доступность.

Цифровые образовательные технологии включают широкий спектр инструментов и методов, которые помогают в обучении и преподавании.

Основные виды:

**1. Электронные образовательные ресурсы (ЭОР):**

Электронные учебники: Интерактивные версии традиционных учебников с мультимедийными компонентами.

– Виртуальные лаборатории: Платформы, позволяющие проводить эксперименты и практические занятия онлайн.

– Онлайн-курсы и MOOCs: Массовые открытые онлайн-курсы, доступные для широкой аудитории.

**2. Интерактивные платформы:**

– Системы управления обучением (LMS): Платформы для создания, управления и проведения курсов (например, Moodle, Canvas).

– Платформы для создания интерактивного контента: Сервисы вроде Nearpod и Kahoot! для разработки викторин и игр.

### **3. Мультимедийные технологии:**

– Видеоуроки и вебинары: Записанные или живые занятия с использованием видео.

– Аудиоматериалы и подкасты: Образовательные записи, доступные для прослушивания.

– Анимации и графики: Визуализация информации для улучшения понимания материала.

### **4. Симуляции и тренажеры:**

– Компьютерные симуляции: Модели, позволяющие имитировать реальные процессы или ситуации.

– Виртуальная и дополненная реальность (VR и AR): Технологии для создания интерактивных обучающих сред.

Виртуальная реальность, геймификация и искусственный интеллект – ещё вчера это казалось невероятным, а сегодня успешно внедряется в образовательный процесс. Инфраструктура учебных заведений непрерывно обновляется, внедряются современные образовательные технологии и делают процесс обучения эффективнее и увлекательнее.

Интерактивная доска – ценный инструмент для обучения всего класса. Это визуальный ресурс, который помогает преподавателям излагать новый материал очень живо и увлекательно. Она позволяет представить информацию с помощью различных мультимедийных ресурсов, преподаватели и обучающиеся могут комментировать материал и изучать его максимально подробно. Она может упростить объяснение схем и помочь разобраться в сложной проблеме. Исследования показали, что интерактивные доски, используя разнообразные динамичные ресурсы и улучшая мотивацию, делают занятия увлекательными и для преподавателей, и для обучающихся. Работа с интерактивными досками предусматривает

простое, но творческое использование материалов. а также добавление гиперссылок к мультимедийным файлам и Интернет-ресурсам зададут занятию бодрый темп.

### **5. Коммуникационные технологии:**

– Виртуальные классы: Платформы для онлайн-занятий с возможностью видеосвязи (например, Zoom, Microsoft Teams).

– Форумы и чаты: Средства для обсуждения и взаимодействия между обучающимися и преподавателями.

### **6. Инструменты для совместной работы:**

– Облачные сервисы: Платформы для совместной работы над документами (Google Drive, Dropbox).

– Проектные менеджеры: Инструменты для организации совместной деятельности (Trello, Asana).

### **7. Аналитические инструменты:**

– Системы оценки и мониторинга успеваемости: Инструменты для анализа прогресса обучающихся и эффективности учебного процесса.

– Платформы для обратной связи: Сервисы, позволяющие собирать мнения обучающихся о курсах и преподавании.

Каждый из этих видов цифровых образовательных технологий играет важную роль в создании эффективной и современного образовательного процесса. Их интеграция в обучение способствует повышению интереса обучающихся, улучшению качества образования и развитию необходимых компетенций.

## **2. Методические рекомендации по применению цифровых образовательных технологий в преподавании общеобразовательных дисциплин**

Цифровые образовательные технологии существенно обогащают учебный процесс в высших учебных заведениях, позволяя преподавателям проводить занятия с использованием разнообразных средств обучения. Это не только повы-

шает интерес обучающихся к предмету, но и способствует реализации развивающего и деятельностного подходов к обучению.

Электронные тематические материалы, подготовленные для каждой дисциплины, предоставляют возможность интегрировать информационные ресурсы и наглядность с помощью информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). Они гибко настраиваются в зависимости от целей занятия и образовательных возможностей обучающихся, что позволяет оптимизировать процесс изучения тем.

Аудиоматериалы содержащие качественные записи, которые включают яркие описания ключевых понятий, событий и явлений, опираясь на достоверные источники создают возможность для более глубокого восприятия материала и улучшают понимание сложных концепций.

Рабочие тетради и тренажеры предлагают набор интерактивных заданий, направленных на закрепление знаний и формирование профессиональных умений. Эти ресурсы позволяют преподавателям предлагать обучющимся разнообразные и вариативные задания, что делает учебный процесс более динамичным и увлекательным, а также способствует развитию критического мышления и навыков самостоятельной работы.

Использование цифровых образовательных технологий на занятиях значительно облегчает объяснение материала благодаря наглядности и интересным современным носителям информации. Это обогащает и расширяет дидактические принципы обучения, такие как наглядность, доступность, систематичность и последовательность, а также позволяет обеспечить индивидуализацию процесса обучения.

Моделирование занятий с использованием цифровых образовательных технологий (анимации, аудиофрагментов, интерактивных таблиц, карт, схем, компьютерного тестирования и др.) способствует повышению интереса обучающихся к

занятиям и активизирует как интеллектуальную, так и творческую деятельность. Использование электронных носителей способствует увеличению мотивации к изучению обществознания, развивает наглядно-образное мышление, моторные и вербальные коммуникативные навыки, а также формирует навыки работы с информацией (поиск, отбор, переработка, упорядочивание и др.).

Цифровые образовательные ресурсы могут быть применены на всех этапах занятия. На этапе мотивации преподаватель может предложить фрагменты видеоматериалов, анимации и аудиофрагменты, что позволяет с первых минут занятия заинтересовать обучающихся и сосредоточить их внимание на ключевых вопросах темы. Важно, чтобы предложенные материалы сопровождались вопросами или заданиями для обсуждения и анализа, так как простая демонстрация цифровых ресурсов не будет эффективной.

На этапе освоения нового материала видеоряд может поддерживать объяснение темы преподавателем, создавая единое восприятие и подчеркивая основные положения. На этапе закрепления знаний особенно эффективны практические цифровые ресурсы – тренажеры, которые могут включать составление карт, решение тестов различных типов и сопоставление понятий с их определениями.

Цифровые образовательные ресурсы также демонстрируют свой потенциал в организации самостоятельной работы обучающихся. Их использование позволяет дифференцировать задания по уровню сложности, что дает возможность обучающимся не только выполнять разнообразные задания и контролировать свой прогресс, но и получать дополнительную информацию при знакомстве с новым материалом, переходя по гиперссылкам. Сопровождение текстов аудиовизуальными материалами не только мотивирует обучающихся к изучению, но и расширяет их познавательные возможности, способствуя систематизации изученного.

Предлагаем методические рекомендации по применению цифровых технологий, использованных в нашей практике.

Часто практикуемая платформа – **Canva**. Она предоставляет множество возможностей для создания визуального контента, включая презентации, инфографику и учебные материалы.

#### **Преимущества использования Canva:**

Удобный интерфейс: интуитивно понятный и доступный для пользователей с любым уровнем навыков.

Шаблоны: большой выбор готовых шаблонов для различных типов материалов.

Кастомизация: легкая настройка элементов дизайна под свои нужды.

Совместная работа: возможность работать над проектами в команде в реальном времени.

Доступность: можно использовать как на компьютере, так и на мобильных устройствах.

#### **Рекомендации по использованию:**

– создание учебных материалов: Используйте Canva для разработки визуальных пособий, которые сделают процесс обучения более интересным.

– интерактивные презентации: Создавайте презентации с элементами анимации для более динамичного представления материала.

– проектная работа: Задания на создание инфографики или постеров могут быть интересным способом закрепления знаний.

Эта платформа помогает улучшить визуальное восприятие информации и делает обучение более интерактивным.

**Платформа Trello** – это удобный инструмент для управления проектами и задачами, который позволяет организовать рабочий процесс в визуальном формате. Она особенно популярна среди преподавателей и обучающихся благодаря своей простоте и функциональности.

## **Преимущества использования Trello:**

Визуальная организация: Trello использует систему досок, списков и карточек, что помогает наглядно представлять задачи и их статус. Это позволяет легко отслеживать прогресс и приоритизировать работу.

Гибкость: платформа подходит для различных типов проектов, от планирования уроков до организации совместных исследований. Пользователи могут настраивать доски под свои нужды, добавляя различные метки, сроки и чек-листы.

Совместная работа: Trello позволяет нескольким пользователям работать над одной доской одновременно, оставлять комментарии и делиться файлами. Это особенно полезно для групповых проектов и совместного обучения.

Интеграции: Trello поддерживает интеграцию с множеством других приложений, таких как Google Drive, Slack и другие, что упрощает процесс работы и обмена информацией.

Мобильность: Платформа доступна как на компьютере, так и на мобильных устройствах, что позволяет работать из любого места.

## **Примеры применения Trello в образовательной среде:**

Планирование уроков: Преподаватели могут создавать доски для планирования тем, материалов и сроков выполнения заданий.

Групповые проекты: обучающиеся могут организовать совместную работу, распределяя задачи и отслеживая выполнение.

Управление исследованиями: Trello можно использовать для организации процесса исследований, где каждая карточка представляет отдельную задачу или этап.

В целом, Trello – это мощный и гибкий инструмент, который способствует эффективной организации учебного процесса и улучшению взаимодействия между участниками образовательного процесса.

Подробнее остановимся на использовании Nearpod для подготовки к семинарским занятиям по истории Казахстана.

Современные образовательные технологии открывают новые горизонты для преподавателей и обучающимся. Одним из таких инструментов является Nearpod, который активно используется для создания интерактивных семинаров. В этой статье мы рассмотрим возможности Nearpod как инструмента подготовки к семинарским занятиям, а также его перспективы в образовательном процессе.

Во-первых, Nearpod – это онлайн-платформа, которая позволяет преподавателям создавать интерактивные уроки, включающие презентации, опросы, викторины и другие элементы. Платформа обеспечивает вовлечение студентов, предоставляя им возможность участвовать в занятии в реальном времени.

#### Подготовка семинарского занятия с Nearpod

1. Определение темы и целей: Четко сформулируйте цель семинара и основные темы для обсуждения.

2. Создание контента: Используйте инструменты Nearpod для создания презентации с интерактивными элементами. Включите опросы и викторины для проверки знаний.

3. Тестирование материалов: Протестируйте подготовленный контент, чтобы убедиться в его доступности и функциональности.

4. Подготовка к взаимодействию: Обсудите с курсантами, как будет проходить занятие, и объясните, как пользоваться Nearpod.

Для курсантов Nearpod открывает новые возможности, включая адаптивное обучение, позволяющее преподавателям подстраивать контент под уровень подготовки студентов. Платформа обеспечивает гибкость, так как доступна на различных устройствах, что делает обучение доступным в любое время и в любом месте. Кроме того, в режиме реального времени можно получать обратную связь и оценивать уровень

усвоения материала, что способствует более эффективному образовательному процессу.

Nearpod способствует повышению активности курсантов, внедряя игровые элементы, такие как викторины и опросы, что значительно увеличивает интерес и вовлеченность в учебный процесс. Соревновательный дух, который создают инструменты вроде «Time to Climb», делает обучение более увлекательным и захватывающим. Кроме того, разнообразие форматов, включая видео, 3D-объекты и другие медиа, позволяет сделать занятия более динамичными и привлекательными для студентов.

### *Игра с составлением тестов в преподавании истории Казахстана*

1. Создание тестов: Курсантам можно предложить составить тесты по истории Казахстана с использованием Nearpod. Это позволит им углубить свои знания и развить критическое мышление.

2. Групповое обсуждение: После составления тестов можно организовать обсуждение, в котором курсанты представлят свои вопросы и обоснуют их выбор.

3. Оценка и анализ: Используя Nearpod, преподаватель может быстро оценить результаты тестов и дать обратную связь, что поможет курсантам лучше понять материал.

### *Игра с составлением тестов: «Time to Climb»*

«Time to Climb» – это интерактивная игра в Nearpod, которая позволяет студентам участвовать в викторинах в реальном времени. Вот пошаговое объяснение, как организовать и провести игру, включая пример.

#### Шаг 1: Подготовка теста

1. Выберите тему: Например, история Казахстана.
2. Составьте вопросы: Создайте 5-10 вопросов с несколькими вариантами ответов. Пример вопроса:

– Вопрос: Какое событие произошло в 1991 году в Казахстане?

#### *A) Независимость*

- В) Присоединение к СССР
- С) Образование Алаш-Орды
- Д) Образование Казахской ССР

Шаг 2: Создание игры в Nearpod

1. Войдите в Nearpod: Перейдите на платформу и создайте новую сессию.

2. Добавьте «Time to Climb»: Выберите опцию «Time to Climb» и загрузите подготовленные вопросы.

3. Настройте параметры: Укажите время для каждого вопроса и настройте другие параметры игры, такие как количество участников.

Шаг 3: Проведение игры

1. Запустите сессию: Преподаватель запускает игру и делится кодом доступа с курсантами.

2. Выбор аватаров: Студенты подключаются к игре, выбирают аватары и ждут начала.

3. Ответы на вопросы: Вопросы появляются на экране, и студенты отвечают на них на своих устройствах. За правильные ответы начисляются очки, а время на ответ добавляет элемент напряжения.

Шаг 4: Обсуждение результатов

1. Лидерборд: После завершения игры показывается таблица лидеров с результатами участников.

2. Обсуждение ответов: Преподаватель обсуждает правильные ответы и объясняет, почему они верны, что помогает углубить знания студентов.

Пример завершенной игры

После игры можно выявить, что большинство курсантов правильно ответило на вопрос о независимости Казахстана, но несколько студентов выбрали неправильный вариант. Преподаватель может объяснить, какие события привели к независимости и их значение, что позволит всем лучше понять тему.

Таким образом, «Time to Climb» становится не только способом проверить знания, но и эффективным инструментом для активного обучения и вовлечения курсантов в процесс.

Nearpod – это инструмент для повышения эффективности семинарских занятий и вовлечения курсантов в процесс обучения. Использование интерактивных элементов, игровых форматов и возможности совместной работы открывают новые горизонты в образовательном процессе, делая его более интересным и продуктивным. Nearpod в обучении истории Казахстана открывает новые возможности для семинарских занятий, позволяя преподавателям использовать интерактивные элементы для повышения вовлеченности курсантов. Этот инновационный инструмент помогает адаптировать контент под уровень подготовки студентов, обеспечивая гибкость и доступность обучения. Применение Nearpod в семинарах не только делает процесс более увлекательным, но и способствует развитию критического мышления, позволяя курсантам активно участвовать в обсуждениях и тестированиях. Таким образом, Nearpod становится эффективным способом подготовки и проведения семинаров по истории Казахстана, улучшая качество образовательного процесса.

Платформа Quizlet – это интерактивный инструмент для изучения и повторения пройденного материала, который позволяет создавать и использовать обучающие карточки, тесты и различные игровые форматы. Она стала популярной среди обучающихся и преподавателей благодаря своей универсальности и удобству.

**Преимущества использования Quizlet:** Пользователи могут легко создавать карточки с терминами и их переводами, что помогает в запоминании новых слов и фраз. Карточки могут содержать текст, изображения и аудиофайлы. Quizlet предлагает несколько форматов обучения, включая режим «Изучение», «Тест», «Случайная карточка» и «Игра». Это разнообразие позволяет адаптировать процесс обучения под разные стили и предпочтения. Платформа позволяет преподавателям и студентам делиться карточками и учебными материалами, что способствует взаимодействию и обмену знаниями. Quizlet доступен как на компьютерах, так и на мобильных

устройствах, что позволяет учиться в любом месте и в любое время. Quizlet предоставляет статистику по прогрессу пользователей, что помогает отслеживать успехи и выявлять области, требующие дополнительного внимания.

### **Примеры применения Quizlet в изучении иностранных языков:**

**Запоминание слов:** Создание карточек с новыми словами и фразами, что способствует активному запоминанию.

**Практика произношения:** Использование аудиофайлов для тренировки правильного произношения слов.

**Подготовка к экзаменам:** Создание тестов для самопроверки перед контрольными и экзаменами. Quizlet – это инструмент, который облегчает процесс изучения иностранного языка и делает его более увлекательным и эффективным.

Также цифровая образовательная среда открывает перед педагогами и обучающимися новые возможности для эффективного и интерактивного изучения иностранных языков. Одной из ключевых технологий, способствующих этому процессу, является **педагогический дизайн**, представляющий собой систематический подход к созданию образовательных программ и курсов, учитывающий потребности и особенности учащихся, а также использующий передовые педагогические методики и технологии.

**Педагогический дизайн** в контексте формирования иноязычной компетенции курсантов в условиях цифровой образовательной среды играет ключевую роль. Эта технология объединяет методы и стратегии обучения с использованием цифровых инструментов для эффективного достижения образовательных целей.

**Модели педагогического дизайна** представляют собой систематические подходы к разработке образовательных программ, курсов и учебных материалов. Они помогают структурировать и организовать процесс обучения, учитывая разнообразные аспекты, такие как цели обучения, методы обучения, оценка результатов и использование технологий.

Вот несколько распространенных моделей педагогического дизайна:

**1. ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation):**

- **Анализ (Analysis):** Оценка потребностей учащихся и определение образовательных целей.
- **Дизайн (Design):** Разработка структуры обучения, выбор методов и материалов.
- **Разработка (Development):** Создание учебных материалов и курсов.
- **Внедрение (Implementation):** Осуществление обучения и использование учебных материалов в практике.
- **Оценка (Evaluation):** Оценка результатов обучения и эффективности программы.

Эта модель акцентирует внимание на последовательности этапов и систематическом подходе к разработке образовательных программ.

**2. SAM (Successive Approximation Model):**

- Модель, которая предполагает итеративный процесс разработки, включающий множественные итерации анализа, проектирования и разработки, с последующим тестированием и внедрением учебных материалов.

**3. Dick and Carey Model:**

- Модель, основанная на идеях ADDIE, но с более строгим акцентом на системный подход к анализу потребностей, разработке спецификаций, разработке учебных материалов и оценке эффективности.

**4. Merrill's Principles of Instruction:**

- Эта модель основывается на пяти базовых принципах инструкции (activation, demonstration, application, integration, and feedback), которые направляют процесс разработки и реализации образовательных программ.

**5. Rapid Prototyping Model:**

– Модель, которая подразумевает быстрое создание прототипов учебных материалов для проверки их эффективности и адаптации на ранних стадиях разработки.

Каждая из этих моделей имеет свои преимущества и может быть адаптирована в зависимости от специфики образовательной задачи, целевой аудитории и доступных ресурсов. Педагогический дизайн включает выбор и адаптацию модели в соответствии с конкретными образовательными целями и условиями, чтобы обеспечить эффективное и качественное обучение.

**Применение модели ADDIE** (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) в формировании иноязычной компетенции курсантов учебных заведений МВД (Министерства внутренних дел) может быть особенно полезным, учитывая специфику требований и профессиональных задач, стоящих перед будущими сотрудниками в сфере правопорядка. Рассмотрим каждый этап модели в контексте формирования иноязычной компетенции:

### **1. Анализ (Analysis):**

– На этом этапе проводится анализ потребностей и возможностей курсантов учебных заведений МВД в отношении иноязычной компетенции. Определяются цели обучения и специфика требуемых языковых навыков в контексте право-применимой деятельности.

### **2. Дизайн (Design):**

– На основе результатов анализа разрабатывается дизайн образовательной программы. Определяются структура обучения, выбор методов обучения (например, интенсивные курсы, онлайн-платформы, симуляционные тренинги), учебные материалы (учебники, мультимедийные ресурсы) и критерии оценки успехов в изучении языка.

### **3. Разработка (Development):**

– На этом этапе создаются учебные материалы и курсы, включая разработку учебных программ, подготовку учебных пособий, адаптацию цифровых ресурсов и других образовательных инструментов.

#### **4. Внедрение (Implementation):**

– Внедрение обучающих программ и курсов в практику обучения курсантов. Это включает планирование времени и ресурсов для обучения, проведение занятий с использованием разработанных учебных материалов, обеспечение доступа к техническим и методологическим поддержкам.

#### **5. Оценка (Evaluation):**

– После завершения обучающих курсов проводится оценка достижений курсантов в изучении иностранного языка. Оценка может включать как формальные тестирования, так и анализ результатов в процессе обучения. Полученные данные используются для оценки эффективности образовательных программ и внесения корректировок в процесс обучения.

В настоящее время существует достаточно широкий выбор различных цифровых образовательных инструментов, облегчающих профессиональную деятельность преподавателей, среди них открытые онлайн-ресурсы, программные оболочки, интерактивные шаблоны. Знание особенностей их организации способствует развитию цифровой образовательной среды в целом и персональной цифровой среды педагога в частности. В зависимости от их предназначения они помогают педагогам в поиске и накоплению необходимой информации, ее анализу, обобщению, систематизации, хранению, демонстрации, трансляции, осуществлению контроля и оценки учебных достижений обучающихся.

Хотелось бы поподробнее остановиться на этапах Design и Development представленной ADDIE модели.

Как мы уже выяснили, этап **Design** (проектирование, моделирование) предполагает конструирование, проектирование или создание курса, иными словами, той траектории обучения, которая наилучшим способом будет обеспечивать формирование иноязычной компетенции курсантов.

Для этих целей нами был запущен проект «**English Movie Night**», основная цель которого заключается в формировании межкультурно-коммуникативной компетенции кур-

сантов 1 курса. В данном проекте участвуют курсанты с продвинутым уровнем языковой подготовки. В целях формирования профессиональной иноязычной подготовки курсантов, а также с целью поддержания их мотивации к изучению языка нами был выбран телесериал «911», который наилучшим образом соответствует всем требованиям, предъявляемым к учебным видеоматериалам – профессиональная направленность содержания видеоматериала (*правоохранительная деятельность, профессионально-ориентированные кейсы* «Землетрясение», «Наводнение», «Семейно-бытовое насилие», «Наркопреступления», «Авария»), языковая сложность, длительность, новизна, аутентичность (*Приложение 1*).

В рамках данного проекта, реализуется следующий этап – Development (разработка). Здесь для обеспечения методического сопровождения преподаватели создают учебно-методические разработки, включающие до и после просмотровые задания, глоссарии, кейсы.

Работа с художественным видеофильмом в обучении иностранному языку курсантов учебных заведений МВД может быть структурирована следующим образом:

#### **Этап 1: Подготовка к просмотру**

1. **Выбор материала:** Выберите художественный фильм, который соответствует уровню знаний и интересам курсантов. Убедитесь, что фильм подходит по возрасту и не содержит материал, неуместный для обучения.

2. **Определение целей:** Определите языковые и культурные цели, которые вы хотите достичь через просмотр фильма. Это может включать изучение новой лексики, улучшение аудирования, понимание культурных аспектов и т.д.

3. **Предварительное введение:** Введение к фильму с объяснением контекста, основных персонажей и особенностей сюжета поможет курсантам лучше ориентироваться в происходящем.

#### **Этап 2: Просмотр и анализ**

**1. Первичный просмотр:** Первый просмотр фильма без пауз и активного анализа для понимания общего сюжета и атмосферы.

**2. Активный просмотр:** Во время второго просмотра фильма используйте паузы для обсуждения ключевых моментов, новой лексики и непонятных фраз. Это поможет углубить понимание иностранного языка.

**3. Обсуждение:** После просмотра обсудите фильм в группе. Обсуждайте языковые структуры, лексику, культурные особенности, а также впечатления и мнения о фильме.

### **Этап 3: Углубление и повторение**

**1. Упражнения на понимание:** Проведите упражнения на понимание слышимого, основанные на отрывках из фильма или аудиофайлах с ключевыми сценами.

**2. Повторение лексики и грамматики:** Используйте новые слова и выражения из фильма в упражнениях на письменное и устное использование, чтобы закрепить их в памяти курсантов.

**3. Творческие задания:** Дайте курсантам возможность создать свои собственные рассказы или диалоги, используя язык и ситуации, которые они видели в фильме.

### **Этап 4: Оценка и рефлексия**

**1. Тестирование:** Проведите тестирование, чтобы оценить усвоение курсантами новой лексики и языковых структур, изученных через фильм.

**2. Рефлексия:** Проведите обсуждение, чтобы курсанты могли поделиться своими мыслями о том, насколько полезным был этот метод обучения для них и что они могли бы сделать по-другому.

Использование художественных фильмов в обучении иностранному языку представляет собой мощный и мотивирующий метод, который способствует не только улучшению языковых навыков, но и глубже пониманию культурных аспектов страны, говорящей на этом языке.

Педагогический дизайн не является простым созданием учебных материалов или программ. Это комплексный подход,

включающий в себя исследование педагогических методик, применение передовых технологий, адаптацию к специфическим потребностям обучающихся и оценку результатов. Он направлен на создание эффективной и стимулирующей образовательной среды, способствующей активному участию и глубокому усвоению знаний.

Применение модели ADDIE в учебных заведениях МВД обеспечивает системный и структурированный подход к разработке образовательных программ, что особенно важно в обучении иностранному языку для будущих сотрудников правоохранительных органов.

Педагогический дизайн в контексте формирования иноязычной компетенции в ведомственных учебных заведениях не только способствует достижению высоких результатов в обучении, но и подготавливает курсантов к успешной профессиональной деятельности в условиях глобализации и международного взаимодействия. Применение педагогического дизайна в цифровой образовательной среде помогает не только эффективно формировать иноязычную компетенцию курсантов, но и создавать стимулирующие и интерактивные образовательные опыты, способствующие более глубокому усвоению знаний и навыков.

## **Заключение**

Интеграция современных цифровых образовательных технологий в преподавание представляет собой важный шаг к созданию более эффективного и динамичного образовательного процесса. Эти инструменты не только расширяют доступ к ресурсам и возможностям обучения, но и способствуют активному вовлечению обучающихся, повышая их мотивацию и интерес к изучению чего-то новому. Адаптация новых методов требует от преподавателей готовности к постоянному обучению и инновациям, что, в свою очередь, обогащает их профессиональный опыт.

Применение цифровых технологий позволяет создавать более персонализированные и адаптивные подходы к обучению, учитывающие индивидуальные особенности учащихся. В результате, обучающиеся получают возможность развивать языковые навыки в разнообразных контекстах, что способствует их успешной социализации и интеграции в международное общество. Таким образом, эффективная интеграция цифровых технологий в преподавании открывает новые горизонты для образовательного процесса и создает условия для формирования будущих поколений, готовых к вызовам глобального мира.

Внедрение цифровых образовательных платформ и инструментов в учебный процесс военных и специальных учебных заведений Республики Казахстан является критически важным шагом для современного образования. Это позволит значительно улучшить доступность и эффективность образовательного процесса, обеспечивая следующие преимущества:

Цифровые платформы позволяют предоставить образовательные ресурсы и материалы в любое время и из любой точки мира, что особенно важно для военных и специальных учебных заведений, чьи обучающиеся могут находиться в различных географических зонах или находиться в условиях ограниченной мобильности. Цифровые платформы позволяют создавать интерактивные учебные материалы, которые

могут адаптироваться к индивидуальным потребностям и темпам обучения обучающихся, что способствует более эффективному усвоению знаний. Цифровые инструменты обеспечивают возможности для улучшения коммуникации между обучающимися и преподавателями. Это способствует развитию коллективной работы и обмену знаниями.

Рекомендуется активно внедрять такие современные цифровые платформы, как онлайн-курсы, вебинары, электронные учебники, образовательные порталы и другие инструменты, которые способствуют повышению качества образования в военных и специальных учебных заведениях Республики Казахстан и укреплению их конкурентоспособности на мировом образовательном рынке.

Профессорско-преподаватели Алматинской академии МВД Республики Казахстан активно используют цифровые образовательные технологии в учебном процессе, включая интерактивные уроки, разработанные в соответствии с обновленным содержанием учебной программы. Сервисы, такие как Kahoot!, Google Classroom, Nearpod позволяют создавать интерактивные упражнения и образовательные модули, повышающие интерес обучающихся к обучению и качество усвоения материала.

Таким образом, имплементация современных цифровых технологий и образовательных ресурсов представляет собой важнейший государственный приоритет, способствующий повышению качества образования и активизации учебной деятельности обучающихся. Эти рекомендации направлены на систематизацию использования цифровых образовательных технологий в учебном процессе, что в конечном итоге должно привести к улучшению образовательных результатов.

Эти рекомендации могут служить основой для успешной имплементации цифровых образовательных технологий в учебный процесс военных специальных учебных заведений Республики Казахстан, что, в свою очередь, повысит качество образования и подготовку будущих специалистов.

## Приложение 1



### Introduction

Welcome to 911 Rescue Service!

Dive into the high-stakes world of emergency response where every second counts. Follow our dedicated team of heroes as they navigate through life's most challenging moments.

### Episode Overview

In Episode 2 of Season 3, titled "In the Heat of Crisis," our team faces an unprecedented emergency that tests their skills and teamwork. Witness the intensity of real-life situations and the bravery of those who respond.

### Key Vocabulary :

Word	Definition
Triage	Prioritizing patients' treatments based on the severity of their condition.
Paramedic	A healthcare professional providing advanced emergency treatment.
Extrication	Removing someone from a trapped situation.
Protocol	Procedures followed in emergency situations.
Stabilize	Making something steady or secure, especially medically.
Debrief	Reviewing an event to assess performance.
Dispatch	Sending out emergency services to a location.
Simulation	Imitation of a real-world process or system over time.
Resuscitation	Reviving someone from unconsciousness or apparent death.
Crisis Management	Handling high-impact events with urgent decisionmaking.



**МАҢЫЗЫ НЕДЕ?**

- Оқытушыларға сабактарын нөлден жасауға
- Түрлі ойындар құрастыруға
- Түрлі тесттер құрастыруға мүмкіндік береді

**NEARPOD**

**МАҢЫЗЫ НЕДЕ?**

- Тесттер Құрастыру
- Ойын режимі
- Нақты уақыт режимінде жарыс
- Нәтижелерді талдау

**TIME TO CLIMB**

Nearpod платформасында қол жетімді қызықты және бәсекеге қабылетті викторина форматы

## **Список использованной литературы**

1. Асламова Т.В. Педагогический дизайн и обучение иностранному языку в вузе. / Образование. Наука. Научные кадры. – 2021 / №1 – С. 132-134
2. Ажель Ю.П. Использование технологий ВЕБ 2.0 в преподавании иностранных языков // Молодой ученый. – Казань: Изд-во «Молодой ученый», 2015. №6. – С. 369-371
3. Владимирский Е.А. Перспективы развития Интернет-технологий и образовательный процесс. // Телекоммуникации и информатизация образования. 2005. №1 – С. 77-88
4. Курносова А.С. Основы педагогического дизайна / Курс лекций. – Челябинск, 2014. – С. 168.
5. Кузнецова Е.Г. Технология развития критического (творческого) мышления через чтение и письмо // <https://cyberleninka.ru/>
6. Пискунова М.Д., Побокин П.А. Отношение студентов к обучению с использованием программ виртуальной реальности // Ярославский педагогический вестник. 2021. №2 (119). – С. 112-119.
7. Полат Е.С. Интернет на уроках иностранного языка // Иностранные языки в школе. – М.: Просвещение, 2001. №2. – С.14-20.
8. Пронь К.С., Абусупьянова А.А., Анцыфорова Л.Ю. История развития цифровых технологий в системе образования. // Молодой исследователь Дона. – №3(36) 2022. – С.1 01-105.
9. «Journal of Educational Technology» или «Computers & Education». Scholar: <https://scholar.google.com/> <https://www.researchgate.net/>
10. «The Fourth Industrial Revolution» by Klaus Schwab. OECD Education: <https://www.oecd.org/education/>

## **Содержание**

Введение.....	3
1. Цифровые образовательные технологии: ключевые этапы развития и их виды .....	5
2. Методические рекомендации по применению цифровых образовательных технологий в преподавании общеобразовательных дисциплин .....	9
Заключение .....	25
Приложение .....	27
Список использованной литературы .....	29

Верстка:  
Туренова Б.Ю.

Отдел организации научно-исследовательской и редакционно-издательской работы Алматинской академии МВД Республики Казахстан  
им. М. Есбулатова 050060 Алматы, ул. Утепова, 29

Подписано в печать 19 ноября 2024 г.  
Формат 60x84 1/16 Бум. тип. №1. Печать на ризографе. Уч.-изд. п.л. 1.  
Тираж 50 экз.