DOI: https://doi.org/10.69722/1694-8211-2024-58-32-39
УДК: 37:004

Келдибекова А. О., *пед. илимд. доктору, профессор*
akeldibekova@oshsu.kg
ORCID: 0000-0001-6444-0468
Абдималик кызы Жаркынай, *улук окутуучу, аспирант*
jarkynai.abdimalikova@gmail.com
ORCID: 0009-0003-0223-3211
ОшМУ, Ош ш., Кыргызстан

МААЛЫМАТТЫК-ТЕХНОЛОГИЯЛЫК КОМПЕТЕНТТҮҮЛҮКТҮ КАЛЫПТАНДЫРУУЧУ ТАПШЫРМАЛАРДЫ ТҮЗҮҮЧҮ WIZER.ME ИНТЕРАКТИВДИК ТИРКЕМЕСИНИН АРТЫКЧЫЛЫГЫ

Макала болочок информатика мугалимдеринин кесиптик компетентүүлүгүн калыптандырууга арналган. Маалыматтык-технологиялык компетентүүлүктү калыптандыруу аркылуу окуучулардын чыгармачыл ой жүгүртүүсүн өстүрүп, интелектуалдык мүмкүнчүлүктөрүн ачууга болот. Анткени инновациялык технологияларды колдонуу, окутуунун интерактивдик методдорун пайдалануу – заманбап окутуунун башкы талабы. Окуучулардын билимдерин балоодо Wizer.me интерактивдүү тиркемесинде түзүлгөн тапшырмалар өзгөчөлүккө жана башка тиркемелерден артыкчылыкка ээ. Анда бир шилтеме аркылуу бир нече тапшырмалардын жиберип, кайтарым байланышты түрдүү форматта жиберүүгө болот. Электрондук түрдө берилген тапшырмаларды аткаруу аркылуу окуучулардын компьютерде иштөө жөндөмдүүлүгү жогорулайт. Маалыматтык-технологиялык компетенттүүлүктү практика аркылуу гана өнүктүрүүгө болот. Ошондуктан мугалим тарабынан берилген тапшырмалар практика түрүндө аткарыла тургандай болуу керек. Wizer.me интерактивдүү тиркемесинде түзүлгөн тапшырмаларды даярдоонун жолдору жана артыкчылыктары макалада көрсөтүлгөн.

Түйүндүү сөздөр: *маалыматтык-технологиялык компетентүүлүк, Wizer.me интерактивдүү тиркемеси, инновациялык технологиялар, окутуу.*

Келдибекова А. О., *докт. пед. наук, профессор,*
akeldibekova@oshsu.kg
ORCID: 0000-0001-6444-0468
Абдималик кызы Ж.*, ст. преподаватель, аспирант,*
jarkynai.abdimalikova@gmail.com
ORCID:0009-0003-0223-3211
ОшГУ, г. Ош, Кыргызстан

ПРЕИМУЩЕСТВА ИНТЕРАКТИВНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ WIZER.ME ПРИ РАЗРАБОТКЕ ЗАДАЧ, ФОРМИРУЮЩИХ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКУЮ КОМПЕТЕНТНОСТЬ

Статья посвящена формированию профессиональной компетентности будущих учителей информатики. Посредством информационно-технологических компетенций можно формировать и развивать творческое мышление учащихся, раскрывать их интеллектуальные способности. Использование инновационных технологий, использование интерактивных методов обучения - главное требование современного образования. Оценка знаний учащихся посредством задач, созданных в интерактивном приложении Wizer.me представляется нам особенностью и преимуществом перед другими приложениями, так как можно отправлять

несколько задач по одной ссылке и получать обратную связь в разных форматах. В ходе исследования, мы пришли к выводу о том, что выполнение заданий, представленных в электронном виде, повышает способность учащихся работать на компьютере. Информационно-технологические компетенции можно развивать только через практику, поэтому задания должны быть выполнимы в Wizer.me. В статье описаны способы и преимущества разработки задач, созданных в интерактивном приложении.

Ключевые слова: *информационно-технологические компетенции, интерактивное приложение Wizer.me, инновационные технологии, обучение.*

Keldibekova A. O., *doctor of ped. sciences, professor*
akeldibekova@oshsu.kg
ORCID: 0000-0001-6444-0468
Abdimalik kyzy Jarkynai, *senior teacher, graduate student*
e-mail: jarkynai.abdimalikova@gmail.com
ORCID: 0009-0003-0223-3211
Osh State University, Osh, Kyrgyzstan

FORMULATING THE TASKS OF WIZER.ME INFORMATION TECHNOLOGY COMPETENCE THE ADVANTAGE OF AN INTERACTIVE APPLICATION

The article is devoted to the formation of professional competence of futurecomputer science teachers. Through the formation of information technology competencies, students' creative thinking can be developed and their intellectual abilities can be revealed. After all, the use of innovative technologies, the use of interactive teaching methods is the main requirement of modern education. Assessment of students' knowledge Wizer.me A feature of the tasks created in the interactive application and an advantage over other applications is that you can send multiple tasks via the same link and send feedback in different formats. Completing assignments submitted electronically increases students' ability to work on a computer. Information technology competencies can be developed only through practice. Therefore, the tasks set by the teacher should be such that they can be performed in the form of practice. Wizer.me The ways and benefits of preparing tasks created in an interactive application are described in the article.

Keywords: *information technology competencies, Wizer.me interactive application, innovative technologies, learning.*

Киришүү. Акыркы он жылда билим берүү тармагында маалыматтык технологиялар интенсивдүү өнүгүп, компьютердик маалыматтык технологиялар (IT технологиялар) педагогика тармагында кеңири жайылып, окутуунун жаңы технологияларын окуу процессинде колдонуу актуалдуу болууда. Заманбап билим берүүдө окутуунун жаңы технологияларын пайдаланып маалыматтык-технологиялык компетенттүүлүктү калыптандырууга басым жасалууда. Технология сөзүнүн заманбап түшүнүгү – практикалык маселелерди чечүүдө илимий жана инженердик билимдерди колдонуу. Башкача айтканда, билим берүү процессинде маалыматтык технологияларды колдонуу жана аларды трансформациялоого багытталган компьютердик технологияларды кароого болот [1]. Окутуунун жаңы технологияларын пайдаланып маалыматтык-технологиялык компетентүүлүктү калыптандырууда конкреттүү тиркемелердин мүмкүнчүлүктөрүн пайдалануу аркылуу окуучулардын билимдерин адекваттуу баалоонун негизинде үзгүлтүксүз билим алууга түрткү берет.

Материалдар жана изилдөө методдору. Изилдөөлөргө ылайык, эгерде окуучу окуу процессине активдүү катышса, анда угулган материалдын ¼ бөлүгү, көргөндүн 1/3 бөлүгү, көргөндүн жана уккандын ½ бөлүгү, жалпы материалдын ¾ бөлүгү эсинде калат.

Ошол себептүү сабакты уюштурууда берилген материалдар түрдүү форматта болсо, окуу процессинде билимди андан ары өркүндөтүүгө мүмкүнчүлүк түзүлөт.

Жалпысынан, окутуунун жаңы методдорунда функционалдык максатына жараша *компьютердик технологияларды* колдонуп, төмөнкүдөй материалдарды даярдоого болот. *Презентацияларды* электрондук диафильмдерди, анимацияны, аудио жана видео фрагменттерди, интерактивдүүлүктүн элементтерин камтып даярдоого болот. Презентацияларды түзүү үчүн Canva же OpenImpress сыяктуу программалык тиркемелер колдонулат. Бул компьютердик технологияларды инструменталдык компьютерге мүмкүнчүлүгү бар ар бир мугалим түзө алат, презентацияларды түзүүчү бир канча тиркемелер бар, алар аз убакыт сарпталышы жана түрдүү мультимедиялык шарттары менен кызыктуу. Бүгүнкү күндө презентациялар долбоорлорду, чоң проектилерди көрсөтүү үчүн активдүү колдонулат.

Дидактикалык материалдар – электрондук түрдө берилген тапшырмалардын, диктанттардын, көнүгүүлөрдүн жыйнагы. Ошондой эле рефераттардын жана докладдардын, мисал катары, .doc, .pdf форматындагы тексттик файл форматында даярдалган электрондук материалдары.

Электрондук окуу китептери билимди толуктоо максатында окутуучу тарабынан окуучуларга электрондук окуу китептеринин жана окуу материалдарынын шилтемелери жиберилген учурда колдонулат, окуучу ар тараптан алган билимин анализдеп, комплекстүү маалыматка ээ болот.

Атайын оюндар билимди өздөштүрүүдө жакшы курал боло алат. Окутуучу сабакты уюштурууда ар кандай оюндардын жана билим берүү программаларынын негизинде оюн сценарийи бар интерактивдүү программаларды колдонуусу жакшы натыйжа берет. Оюндун жүрүшүндө ар кандай тапшырмаларды аткаруу менен окуучулар майда моторикасын, мейкиндикти элестетүүсүн, эс тутумун өнүктүрүшөт жана мүмкүн болушунча кошумча көндүмдөрдү алышат.

Интерактивдүү тиркемелер - сабакты уюштурууда, өткөн теманы кайталоодо, жаңы теманы бышыктоодо, учурдук жана аралык текшерүүлөрдө колдонулат. Окуучулардын билимин баалоодо wizer.me, plicers, learningapps, kahoot сыяктуу интерактивдүү тиркемелердин жардамында викторина жана тесттерди, түрдүү тапшырмаларды даярдоого болот. Алардын артыкчылыгы: жыйынтыктарды автоматташтырылган түрдө, кыска убакытта, тез, ыңгайлуу жана туура түрдө көрө алышат [5]. Маалыматтык-технологиялык компетенттүүлүктү калыптындырууда жогоруда аталган материалдарды колдонуу менен окуучулардын билим берүү жана башка иш-чараларда пайда болгон маселелерди чечүүдө алган билиминин жалпыланган когнитивдик, этикалык жана техникалык көндүмдөрдү аткарууга жөндөмдүүлүгү жогорулайт.

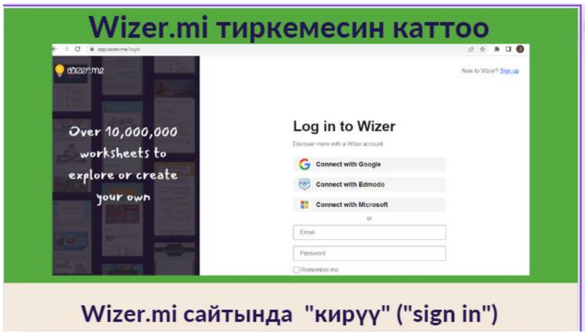
Маалыматтык-технологиялык компетенттүүлүк бул «электрондук түрдө берилген маалымат менен иштөө боюнча жалпы билим берүү жөндөмү» дегенди түшүндүрөт [3]. Демек, бул жөндөмдү калыптандыруу бардык класстарда, анын ичинде информатика сабактарында да жүргүзүлүшү керек. Мындан тышкары, "компетенттүүлүк" түшүнүгү аны калыптандыруу үчүн зарыл болгон негизги шартты билдирет. Компетенттүүлүктү практика аркылуу гана өнүктүрүүгө болот. Ошондуктан мугалим тарабынан окуу материалдарынын практикалык багытына көбүрөөк көңүл буруусу кажет.

Талкуу жана изилдөөнүн жыйынтыктары. Сабакты уюштурууда, билимдерди баалоодо компьютердик технологиялар жана интерактивдүү, мультимедиялык тиркемелер барган сайын кеңири колдонулууда. Кадимки билим берүү процессинде

Интернет технологиялары же интерактивдүү методдор менен сабакты уюштуруу окуучулардын жана мугалимдердин өз ара байланышуусун билдирет.

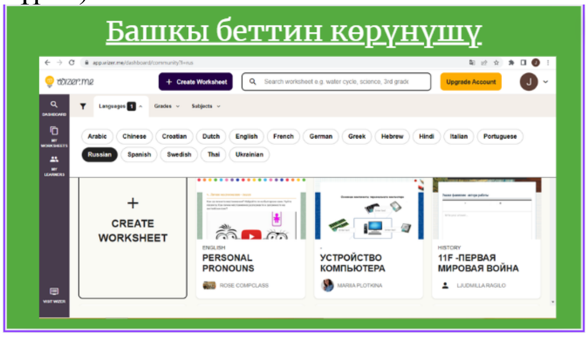
Сабактардын эффективдүүлүгүн жогорулатуу үчүн ар кандай ресурстарды жана түрдүү кызматтарды колдонууга болот, мугалим тарбынан берилген материалды толук өздөштүрүү жана бардык предметтик күтүлүүчү натыйжаларга жетүү үчүн ар кандай тапшырмаларды тандап алуу керек [4]. Мугалимдердин текшерүүгө кеткен убактысын азайтуу жана окуучулардын материалды өздөштүрүү сапатын жогорулатуу үчүн кандай тапшырмаларды түзүү зарыл. Ал кандай формада болгону ыңгайлуу жана натыйжалуу деген бир канча суроолор бар.

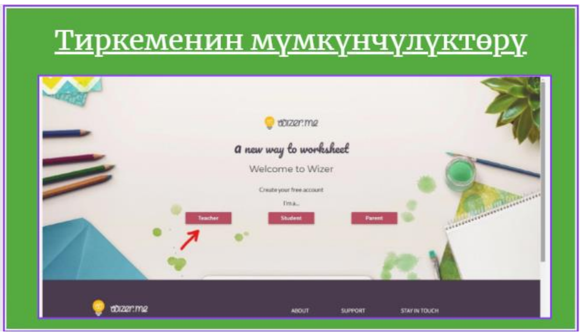
Интерактивдүү окутууда түрдүү тапшырмаларды түзүүчү, деңгээлдүү тапшырмаларды, окучуунун өнүгүү зонасынан бир аз жогорку денгээлдеги тапшырмаларды түзүүчү жөнөкөй жана ыңгайлуу куралы – бул Wizer.me интерактивдүү тиркемеси [6]. 1-сүрөт.



1-сүрөт. *Wizer.me интерактивдүү тиркемесинин шилтемеси*

Бул мультимедиялык тиркеме сабакта жана класстан тышкаркы иштерди аткарууда интерактивдүү тапшырмаларды иштеп чыгууга жана колдонууга иштелип чыккан. Wizer.me мультимедиялык жана интерактивдүү тиркемесинде ар кандай предметтер боюнча жеткиликтүү интерактивдүү тапшырмалар көп жана өз алдынча түрдүү тапшырмаларды даярдоого арналган шаблондор бар [2]. Ар бир мугалим тарабынан түзүлгөн тапшырмалар жана анын кайтарым байланышы база катары сакталып турат (2-сүрөт).

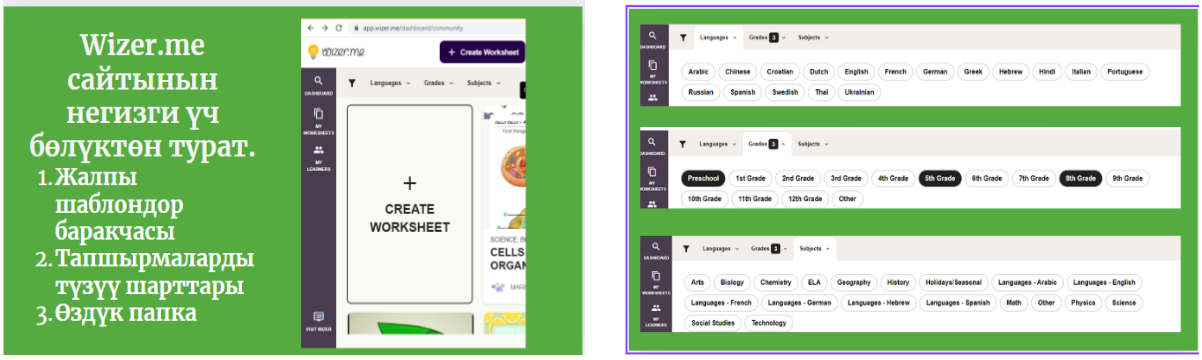




2-сүрөт. *Wizer.me интерактивдүү тиркемесинин мүмкүнчүлүктөрү*

Wizer.me мультимедиялык жана интерактивдүү тиркемесинин иш барагындагы тапшырмаларды даярдоо учурунда мультимедиялык файлдарды (видео, аудио, сүрөттөр) кошууга болот. Берилген апшырмага ачык жооп берүү менен окуучу өз жообун тексттик, графикалык форматта жазып, ошондой эле жоопту аудио файл катары жөнөткөнгө да мүмкүнчүлүк бар. Окуучулар үй тапшырмаларын аткаруусу үчүн компьютерде же жеке телефон менен да эффективдүү колдонууга ыңгайлуу болгон интерактивдүү тиркеме болуп саналат.

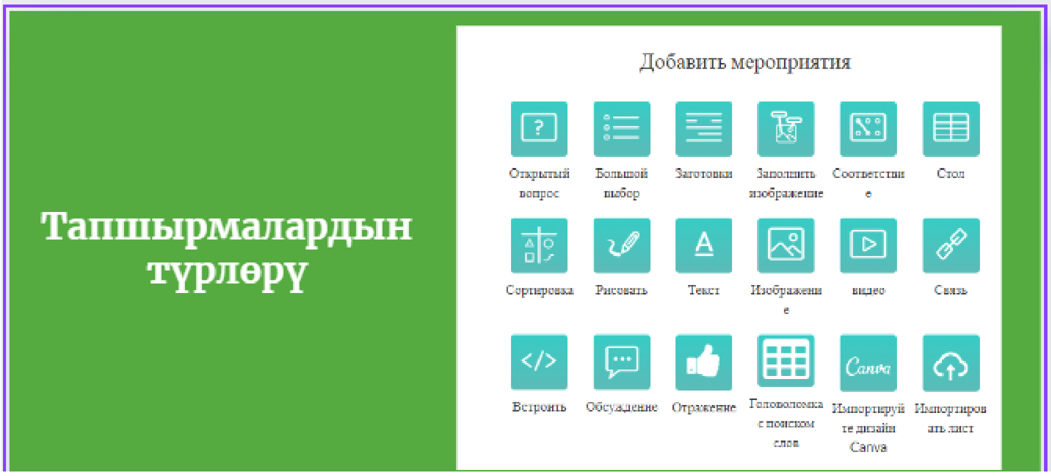
Мугалим үчүн интерактивдүү иш барактарын түзүү акысыз, интерфейс катары колдонууга оңой жана ыңгайлуу тиркеме катары мүнөздөлөт. Интерактивдүү иш барагы – булут технологиясынын кызматтарынын жана веб-инструменттердин жардамы менен мугалим тарабынан окуучулардын окуу ишмердүүлүгүн уюштуруунун санариптик каражаты (3-сүрөт).



3-сүрөт. *Wizer.me интерактивдүү тиркемесинин башкы бети*

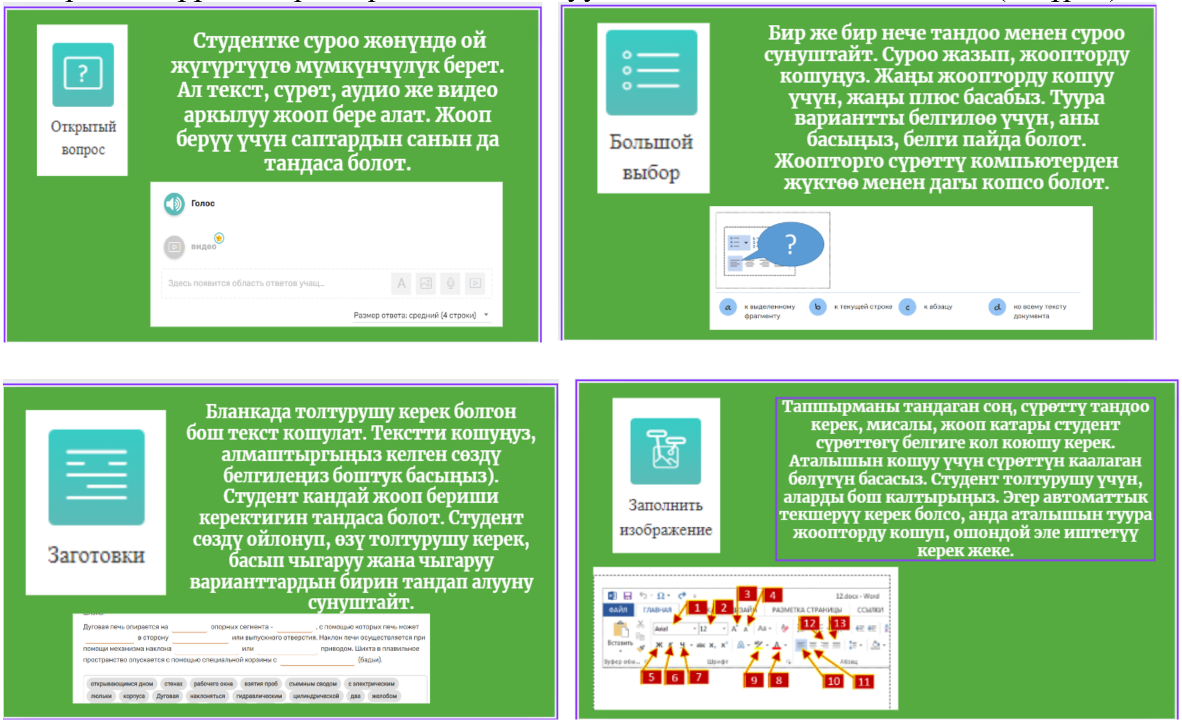
Заманбап билим берүү процессинде мындай тиркемелер мугалимге сабакты уюштурууга арналган курал катары колдонулат. Сүрөттөрдү, окуу тапшырмаларын, тесттерди жайгаштыруу үчүн берилген тема боюнча ушундай жасалма иш барагын түзүп алуу маанилүү болуп саналат. Аларды интерактивдүү окутуу менен окуучулардын деңгээлин аныктоого, ага ылайык деңгээлдүү тапшырмаларды даярдоого ыңгайлуу.Wizer.me мультимедиялык жана интерактивдүү тиркемесин колдонуу менен иш барактарын түзүү үчүн конструктор катары интерактивдүү иштөө үчүн бир нече тапшырманын түрлөрү (ачык суроолор, бир нече жооп тандоо, дал келтирүү, ой пикирди калтыруу, иреттөө, тексттеги боштуктарды толтуруу, сүрөттүн комментарийлерин толтуруу, таблицалар ж. б.) колдонулат. Ошондой эле текст, сүрөт, видео, шилтеме кошууга мүмкүндүк берген 4 бөлүктөн турган интерфейс бар. Анын жардамы менен мугалим окуучуларга тез жооп кайтарууга мүмкүндүк берген интерактивдүү тапшырмаларды камтыган укмуштуудай кооз дизайн баракчаларын түзө алат.

Тапшырмаларды түзүү учурунда, аларды Интернетке туташкан каалаган браузер аркылуу шилтемени ачып аткарууга болот. Бул тиркеменин интерфейси англис тилинде болгондуктан, котормочусу бар Браузерде колдонуу сунушталат (4-сүрөт).



4-сүрөт. *Wizer.me интерактивдүү тиркемесиндеги тапшырмалардын түрлөрү*

Wizer.me интерактивдүү тиркемеси гуманитардык предметтердин мугалимдери үчүн сунушталат, анткен инновациялык билим берүүдө аны "педагогдордун ишиндеги интерактивдүү иш барактары" же "акылдуу методика" деп атоого болот (5-сүрөт).



5-сүрөт. *Wizer.me интерактивдүү тиркемесиндеги тапшырмаларды даярдоонун жолдору*

Wizer.me интерактивдүү тиркемесинин артыкчылыктары:

➢ Wizer.me интерактивдүү тиркемеси ыңгайлуу жана түшүнүктүү колдонуучу интерфейсине ээ;

➢ Компьютерде минималдуу көндүмгө ээ болгон ар бир мугалим өзүнүн интерактивдүү тапшырмасын түзө алат;

➢ Тапшырмалардын ар кандай түрлөрү бар;

➢ Интерактивдүү окутууда тапшырмаларды сабактын бардык этаптарында колдонуга болот: билимди жаңыртууда, баштапкы консолидацияда;

➢ Жаңы теманы жалпылоо жана кайталоо, класстан тышкаркы жумуштар үчүн колдонууга, үй тапшырмасын, жеке билим берүү траекториясынын тапшырмаларын түзүүгө болот;

➢ Тапшырмалардын тууралыгы тиркеме тарабынан автоматтык түрдө текшерилет;

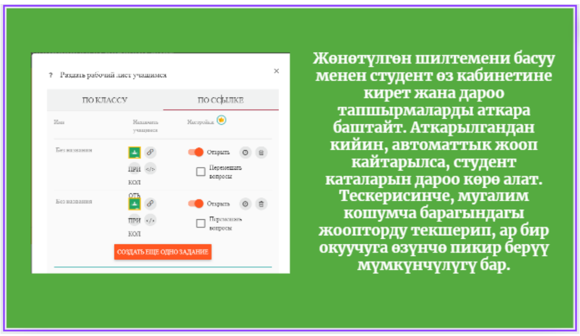
➢ Интерактивдүү тапшырманы тренингдин тапшырмасы деп конфигурациялоого болот, анда окуучулар өз каталарын изилдеп, толугу менен туура аткарылышына жетишүү керек, же ал баалоочу мүнөзгө ээ болсо, анда мугалим бул тапшырманы аткаргандан кийин көзөмөлдү белгилей алат этап;

➢ Интерактивдүү тапшырмаларды түзүүдөн мурда мугалим даярдык этабын жүргүзүшү керек: алгач тапшырманын максатын, сабактын кайсы этабында колдонуларын аныктап, андан соң интерактивдүү тапшырмалардын түрүн тандап, тапшырманы даярдап, кошумча материалдарды тиркеп (сүрөттөр, үн, видео), андан кийин интерактивдүү тапшырманын шилтемесин жиберүүгө өтөт;

➢ Тапшырмаларга видео жана аудио материалдарды тиркесеңиз болот (мисалы,

YouTube'да жайгаштырылган видео материалды);

➢ Каалаган учурда мугалимдердин жеке веб-баракчаларында интерактивдүү тапшырмаларды жайгаштырууга болот. Бир канча тапшырмаларды жыйынтыктап болгон соң, жөн гана шилтемени белгилүү почта аркылуу же классрум аркылуу жөнөтсөңүз болот (6-сүрөт).



6-сүрөт. *Wizer.me интерактивдүү тиркемесинин артыкчылыктары*

Корунду. Wizer.me интерактивдүү тиркемесинде түзүлгөн тапшырмалардын жыйынтыгында окуучу канча убакытта канча суроого туура жооп бергендиги, баары база катары сакталып турат. Мындай түрдүү тапшырмаларды берүү берилген материалды кыйла натыйжалуу өздөштүрүүгө өбөлгө түзөт жана бардык форматтагы жоопторду берүү аркылуу өз алдынча изденүүгө аракет кылат. Ошондой эле, окуучулар үчүн да ийгиликтин атмосферасын жаратат. Башкаруу этабында баалоо мүнөзүндөгү викторина түрүндөгү тапшырманы колдонуу максатка ылайык келет. Ошентип, Wizer.me интерактивдүү тиркемеси – сабактын бардык этаптарында, аралыкта дагы, салттуу окутууда дагы колдонууга ыңгайлуу тиркеме.

Заманбап билим берүүдө, окутуунун жаңы технологияларында интерактивдүү тапшырмаларды колдонуу маанилүү: сабактар визуалдык жана курч мүнөздө өтөт, көнүгүүлөрдү мүмкүн болушунча тезирээк аткарууга мүмкүндүк берет, пассивдүү студенттерди активдүү иш-аракеттерге тартат; окутуу учурунда тапшырмаларды аткаруу аркылуу өзүн-өзү башкарууга мүмкүндүк берет; окууга болгон мотивациясы жогорулайт, окуучулардын таанып-билүү жөндөмдүүлүгүн активдештирет. Ар бир окуучуга жекече багытталган тапшырмаларды даярдоо жана дифференцияланган мамилени ишке ашырууга, ошондой эле жеке окутуу жолдорун курууга өбөлгө түзөт, бул билим берүүнүн натыйжалуулугун жогорулатууга алып келет.

Адабияттар:

1. Зулпукарова, Д. И. Математика сабагында интерактивдүү тапшырмалардын жардамында окуучулардын маалыматтык компетенттүүлүгүн калыптандыруу [Текст] / И. Д. Зулпукарова, А. Ж. Абдукаимова // Вестник Ошского государственного университета. Педагогика. Психология. - 2024. - № 1 (4). - 22-31-бб.

2. Инструкция по работе с социальным сервисом Wizer [Электрондук ресурс]. URL: https://ikt.ipk74.ru/upload/iblock/dbb/dbb9b5a359363b2b08ab9723da1540f2.pdf

3. Келдибекова, А. О. Особенности применения информационных технологий на уроках [Текст] / А. О. Келдибекова, Т. А. Золотарева // Наука. Образование. Техника. - 2017. - № 3-4 (60). – С. 50-54.

4. Келдибекова, А. О. Онлайн-программы для дистанционного обучения

математике в вузе [Текст] / А. О. Келдибекова, А. Т. Исаева, Э. Н. Келдибеков ж. б. // Журнал естественно-научных исследований. - 2024. - Т. 9. - №1. – С. 6-11.

5. Шатских, Т. В. Интерактивные мультимедийные приложения как современное средство формирования компетенций в образовательной среде [Текст] / Т. В. Шатских // Вестник Московского государственного университета печати. - 2012. - №9. - С. 203-205.

6. Wizer тиркеме [Электрондук ресурс]. URL: https://app.wizer.me