

Шишкараева А. К., Алымкул кызы Д.

ИНТЕРНЕТ ПЛАТФОРМАЛАРЫ ЖАНА ОЮН ЫКМАЛАРЫ: СТУДЕНТТЕРДИН АКТИВДҮҮЛҮГҮН АРТТЫРУУ ЖАНА САБАКТЫН САПАТЫН ЖОГОРУЛАТУУ

Шишкараева А. К., Алымкул кызы Д.

ИНТЕРНЕТ-ПЛАТФОРМЫ И ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ: ПОВЫШЕНИЕ АКТИВНОСТИ СТУДЕНТОВ И УЛУЧШЕНИЕ КАЧЕСТВА УРОКОВ

Shishkaraeva A. K., Alymkul kyzy D.

INTERNET PLATFORMS AND GAME METHODS: INCREASING STUDENT ENGAGEMENT AND IMPROVING LESSON QUALITY

УДК:37.0:37.011

Аннотация: Билим берүү системасы учурда тез өзгөрүп жаткан заманбап коомдун талаптарына жараша өнүгүүдө. Санариптик технологиялардын тездик менен өнүгүшү окутуунун мазмунуна, методдоруна жана формасына олуттуу таасирин тийгизүүдө. Айрыкча, сабак өтүүдө интернет платформаларын жана геймификация элементтерин колдонуу студенттердин окутуу процессине болгон мамилесине оң таасир берип, алардын мотивациясын жана катышуусун арттырат.

Ар бир сабакта теориялык материалдарды өздөштүрүү, практикалык көндүмдөрдү калыптандыруу жана чыгармачыл ой жүгүртүүгө түрткү берүү максатында окутуучунун сабак структурасын туура түзүшү чоң мааниге ээ. Ал эми ошол структурада ар кандай тапшырмалар, рефлексия, баалоо, кайтарым байланыш сыяктуу элементтерди интернет платформалардын жардамы менен ишке ашыруу – сабакты жандуу жана натыйжалуу өткөрүүгө шарт түзөт.

Интернет платформалары мугалимге окуу материалын жеткирүүдө, студенттердин жоопторун жыйноодо жана баалоодо заманбап, ыңгайлуу мүмкүнчүлүктөрдү сунуштайт. Бул студенттердин сабактагы кызыгуусун ойготуп, сабакка активдүү катышуусуна өбөлгө түзөт.

Негизги сөздөр: санариптик технологиялар, интернет платформалар, геймификация, мотивация, сабак структурасы, чыгармачыл ой жүгүртүү, кайтарым байланыш.

Аннотация: Система образования в настоящее время развивается в соответствии с требованиями современного общества, которое быстро изменяется. Быстрое развитие цифровых технологий оказывает значительное влияние на содержание, методы и формы обучения. Особенно использование интернет-платформ и элементов геймификации в процессе обучения оказывает положительное влияние на отношение студентов к учебному процессу, повышая их мотивацию и участие. Важным моментом является правильная структура урока, направленная на освоение теоретического материала, формирование практических навыков и стимулирование творческого мышления. При этом использование различных элементов, таких как задания, рефлексия, оценивание и обратная связь, с помощью интернет-платформ создает условия для динамичного и эффективного проведения уроков. Интернет-платформы предлагают преподавателю современные и удобные возможности для доставки учебного материала, сбора ответов

студентов и оценивания их работы. Это способствует пробуждению интереса студентов к учебному процессу и активному участию в уроках.

Ключевые слова: Цифровые технологии, интернет-платформы, геймификация, мотивация, структура урока, творческое мышление, обратная связь.

Annotation: The education system is currently evolving in accordance with the demands of the rapidly changing modern society. The rapid development of digital technologies has a significant impact on the content, methods, and forms of teaching. In particular, the use of internet platforms and gamification elements in the teaching process has a positive effect on students' attitudes

towards learning, increasing their motivation and participation. A key factor is the proper structure of the lesson, aimed at mastering theoretical material, developing practical skills, and stimulating creative thinking. Moreover, implementing various elements such as tasks, reflection, assessment, and feedback with the help of internet platforms creates conditions for conducting dynamic and effective lessons. Internet platforms offer teachers modern and convenient opportunities for delivering learning materials, collecting students' responses, and evaluating their work. This promotes students' interest in the learning process and encourages their active participation in lessons.

Key words: digital technologies, internet platforms, gamification, motivation, lesson structure, creative thinking, feedback.

Геймификация – бул окутууга оюн мүнөзүндөгү элементтерди киргизүү ыкмасы. Оюндун мыйзамдарына негизделген тапшырмалар, упай топтоо, рейтинг түзүү, денгээлдерди басып өтүү сыяктуу элементтер студенттерди ийгиликке жетүүгө шыктандырат. Адатта теориялык сабактарда аз активдүүлүк көрсөтүүчү студенттер да, оюн түрүндөгү тапшырмаларда жигердүү катышып, билимдерин көрсөтө алышат.

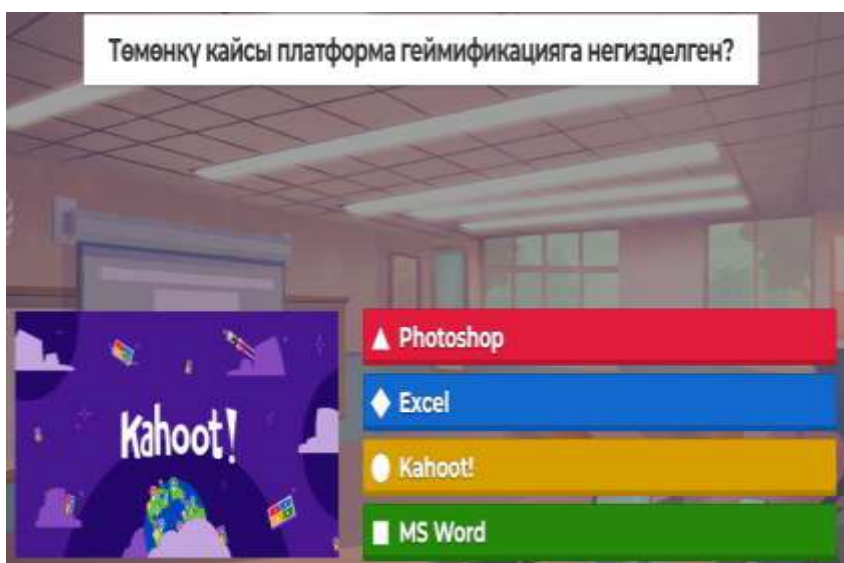
Мындан сырткары, интернет платформалары билим берүү процессин жеке өздөштүрүүгө шарт түзөт. Студент тапшырмаларды өз темпинде аткарууга, видеосабактарды кайра-кайра көрүүгө, сабак материалдарын архивден табууга мүмкүнчүлүк алат. Бул макалада билимдин сапатын жогорулатууда интернет платформаларынын ролу жана алардын практикалык артыкчылыктары талданат.

Интернет платформалары окутуучу менен студенттин өз ара аракеттенүүсүн жеңилдетип, бүгүнкү күндө билим берүү процесстеринде маанилүү ролду аткарат, анын ичинде студенттердин активдүүлүгүн арттыруу жана сабактын сапатын жогорулатуу үчүн колдонулуучу ар кандай онлайн куралдар да бар. Ошондой эле, окутуу процессин уюштурууда бир катар артыкчылыктарды берет:

1. Сабактарды кызыктуу жана эффективдүү өткөрүү үчүн интерактивдүү онлайн платформалар

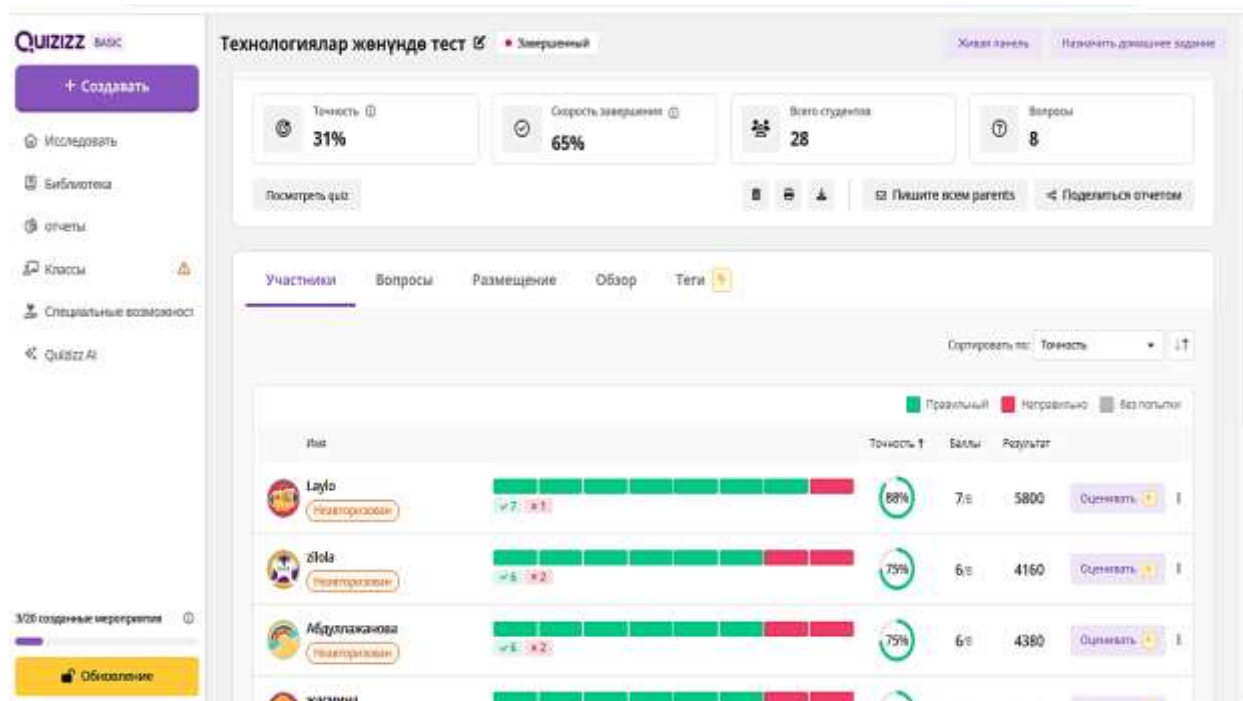
Санариптик билим берүүдө мугалимдер сабакты натыйжалуу уюштуруу жана студенттерди активдүү катыштырууда интерактивдүү онлайн платформаларды кеңири колдонушат. Айрыкча, реалдуу убакыт режиминде пикир алмашуу, тест өткөрүү жана кайтарым байланыш алуу үчүн **Padlet**, **Mentimeter**, **Kahoot!**, **Quizizz** сыяктуу куралдар өзгөчө мааниге ээ.

Kahoot! – суроолор жана викториналар аркылуу сабакты оюн формасында өткөрүүгө эң ылайыктуу платформалардын бири. Quizizz дагы ушундай функцияны аткарып, студенттердин билим денгээлин өз темпинде текшерүүгө шарт түзөт. Ошол эле учурда **Socrative**, **Blooket**, **Gimkit** платформалары да интерактивдүү тесттерди түзүп, оюн элементтери менен студенттердин кызыгуусун арттырат.

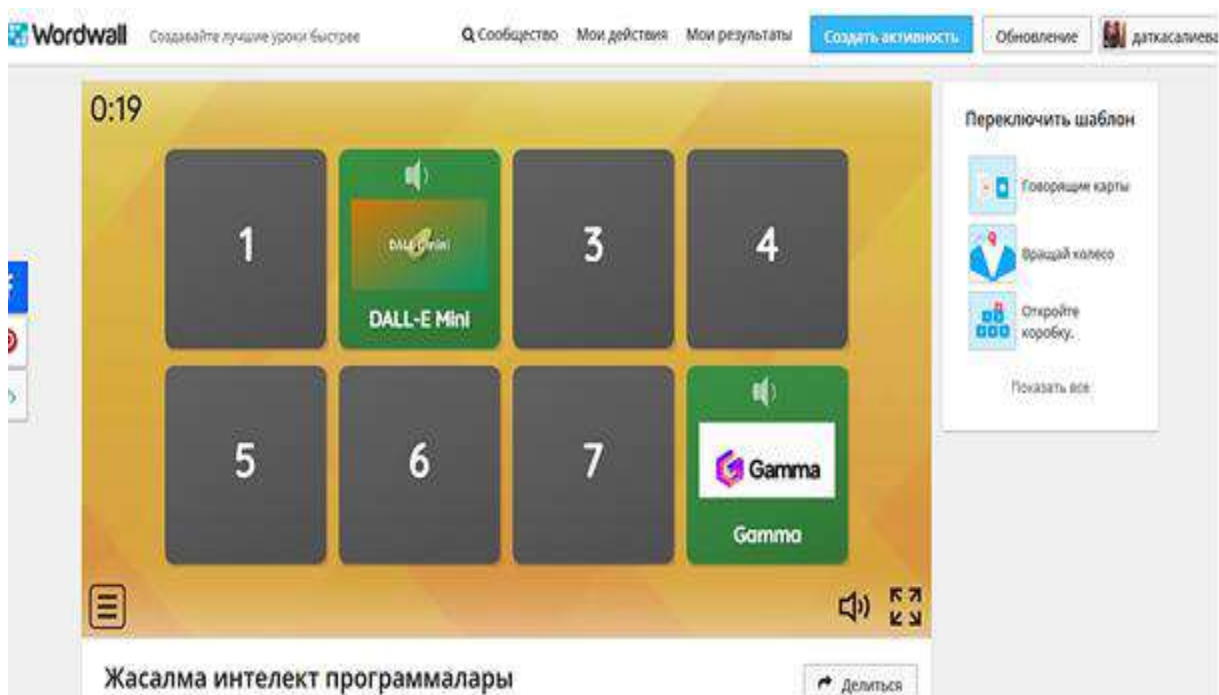


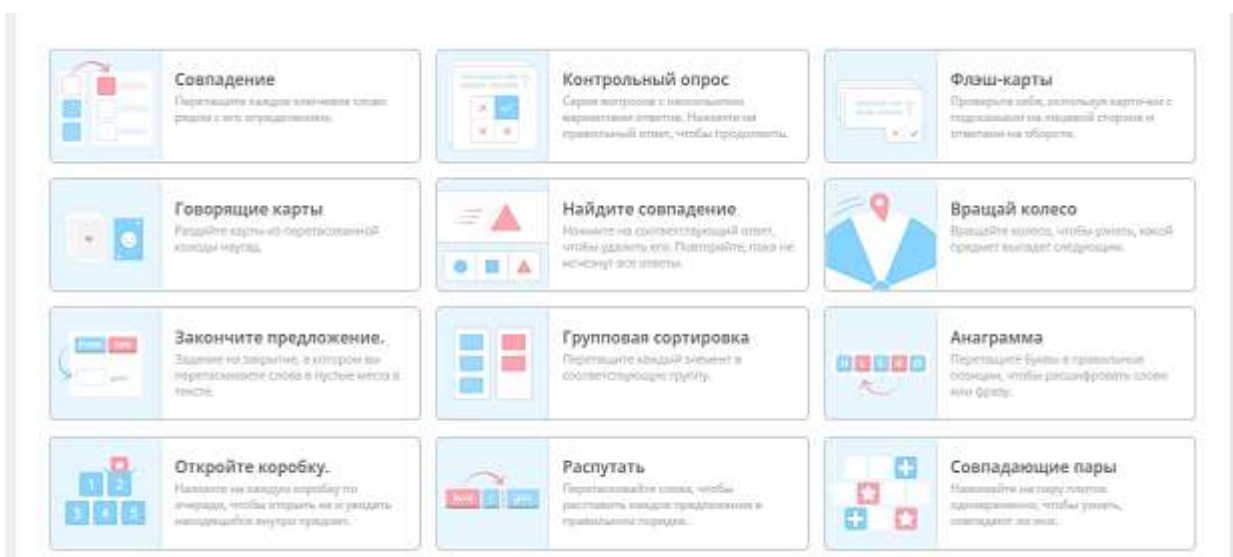
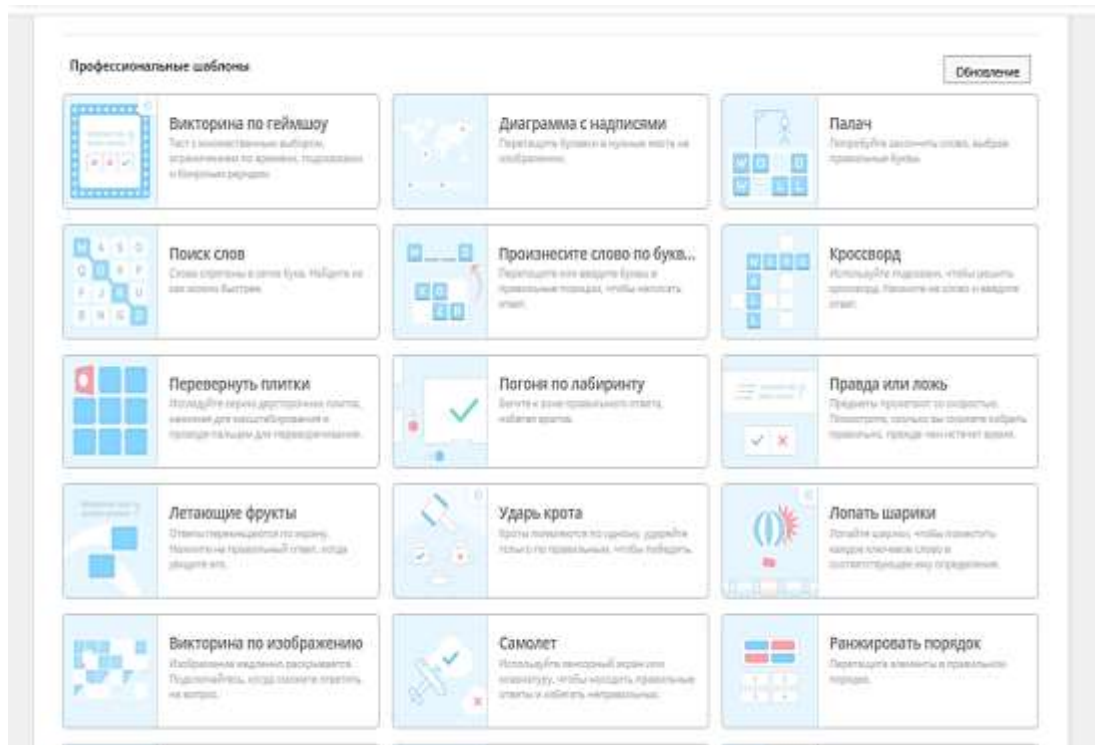
Google Forms аркылуу анкета, тест жана суроолорду түзүп, жоопторду жыйноого болот. Бул платформа мугалимге ыңгайлуу жана жеткиликтүү. Formative жана Edulastic платформалары болсо студенттердин жоопторун реалдуу убакытта текшерип, дароо кайтарым байланыш берүүгө мүмкүндүк түзөт.

Padlet – чыгармачыл тапшырмалар үчүн пайдалуу: студенттер текст, сүрөт, видео же файл түрүндө пост жазып, өз ойлорун бөлүшө алышат. **Seesaw** – бул студенттердин иштерин бөлүшүү, аларды баалоо жана комментарий берүү үчүн колдонулуучу платформа.

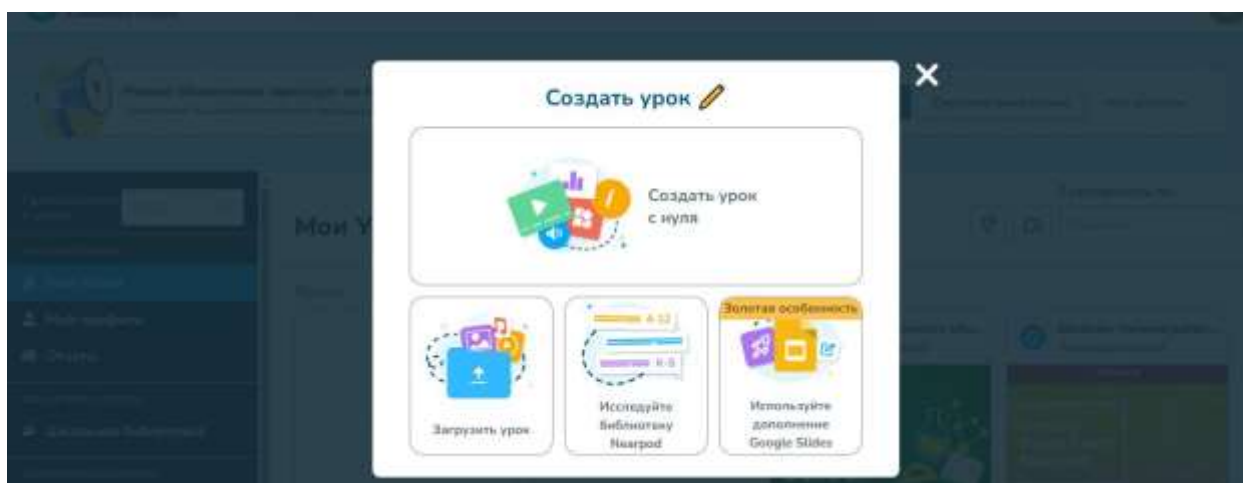


Quizlet жана **Flippity** – булар сөздөрдү, түшүнүктөрдү жаттоо жана кайталоо үчүн флеш-карталарды колдонууга шарт түзөт. Educandy жана Wordwall болсо оюн форматындагы тапшырмаларды (жуп табуу, кроссворд, дөңгөлөк) тез түзүүгө жардам берет.





Nearpod жана **Loom** – мультимедиялык сабактарды даярдоого арналган платформалар. Nearpod слайддар, тесттер, видеолор жана 3D моделдерди камтыса, Loom мугалимге өзүнүн видео сабактарын жазууга жана жөнөтүүгө мүмкүндүк берет.



Flipgrid студенттерди видео аркылуу өз оюн айтууга жана бири-бири менен пикир алмашууга үйрөтөт. Ал эми **Mentimeter** реалдуу убакытта суроолорго жооп алуу, диаграмма жана слайддар менен иштөө үчүн ыңгайлуу.

Ошондой эле, **Classcraft** окутууну RPG-оюн стилинде уюштуруп, студенттердин мотивациясын жана жамааттык жоопкерчилигин өнүктүрөт.

2. Интернет платформалары аркылуу онлайн оюн ыкмаларын колдонуп студенттердин активдүүлүгүн арттыруу жана сабактын сапатын жогорулатуу жолдору

Сабак өтүү учурунда оюн элементтерин камтыган окутуу ыкмалары (геймификация) студенттердин сабакка болгон кызыгуусун, мотивациясын жана катышуусун бир топ жогорулатат. Жогоруда саналган интерактивдүү платформалардын мүмкүнчүлүктөрүн туура жана максаттуу колдонуу менен окутуучулар сабак процессин жандандырып, окутуунун сапатын олуттуу түрдө көтөрө алышат. Онлайн оюн ыкмаларын колдонууга мүмкүнчүлүк берген интернет платформалары сабактын мазмунун кызыктуу кылып, студенттердин өздөштүрүү деңгээлин жогорулатууда маанилүү роль ойнойт. Бул платформалар мугалимге сабакты активдүү түрдө өткөрүүгө, студенттерге өз ойлорун билдирүүгө жана ишке катышуусуна шарт түзөт. Ар бир платформа ар кандай интерактивдүү мүмкүнчүлүктөрдү сунуштап, оюн элементтерин колдонуу аркылуу билим берүүнү динамикалуу жана эффективдүү кылат.

Kahoot, Quizizz, Blookeyt, Gimkit, Wordwall платформалары оюн формасындагы тесттерди жана викториналарды уюштуруу менен студенттердин мелдешүүчү кызыгуусун арттырат. Бул ыкма сабакка көңүл кош мамиле кылган студенттерди да тартууга жардам берет.

Padlet, Mentimeter, Flip, Seesaw, Edmodo сыяктуу куралдар студенттердин чыгармачыл ойлорун, пикирлерин жана тапшырмаларын визуалдуу жана өз ара байланышта көрсөтүүгө шарт түзөт. Бул платформа аркылуу мугалим студенттердин ишмердүүлүгүн көзөмөлдөп, аларга ылайыктуу кайтарым байланыш бере алат.

Nearpod, Formative, Google Forms өңдүү платформалар сабакта реалдуу убакытта тапшырма берүү, жооп алуу жана баалоону уюштурууга көмөктөшөт. Бул студенттердин жоопкерчилигин арттырып, жигердүүлүк менен катышуусуна шарт түзөт.

Classcraft жана **Canva** окутуу процессине оюн жана визуал элементтерди кошуп, студенттердин эстетикалык даамын, мотивациясын жана жамааттык иштөөнү өнүктүрүүгө көмөктөшөт.

Жыйынтык

Интернет платформалары жана геймификация – билим берүүдө натыйжалуулукту жана студенттердин активдүүлүгүн жогорулаткан заманбап каражаттар. Алар билимди жеткирүүдө гана эмес, студенттерди ишке тартууда, мотивациясын жогорулатууда жана чыгармачыл ой жүгүртүүсүн өнүктүрүүдө маанилүү роль ойнойт. Ошондуктан, педагогдор заман талабына жараша инновациялык технологияларды колдонууга умтулушу керек. Мындай платформалар убакытты үнөмдөп, ар бир студент менен өзүнчө иштөө мүмкүнчүлүгүн жаратат

Жыйынтыктап айтканда, интернет платформаларын жана оюн ыкмаларын сабак структурасына интеграциялоо – заманбап билим берүүнүн маанилүү багыты. Демек, сабактын мазмунун гана эмес, аны берүү формасын да технологиялык каражаттар менен байытуу – сапаттуу билимдин кепилдиги болуп саналат.

Колдонулган адабияттар:

1. Таштанбекова Ж.А., Токтогазиева Ж.Ц. Санариптик педагогика жана онлайн окутуу ыкмалары. – Бишкек: Илим, 2021. – 164 б.
2. Абдылдаева Г. Санариптик билим берүүдөгү инновациялык технологиялар. // Билим жана Илим журналы. – 2022. – №2. – Б. 45–49.
3. Мусаева Г. Онлайн билим берүүдө геймификациялык ыкмаларды колдонуу. – Бишкек: МУК басма борбору, 2021. – 112 б.
4. Шайбекова Н. Google Forms колдонуу менен тест түзүү ыкмалары. // Жаңы Мугалим журналы. – 2020. – №5. – Б. 28–30.
5. Токтогулова А. EdTech платформалары жана алардын билим сапатына тийгизген таасири. – Бишкек: Санарип Академия, 2022. – 128 б.
6. [Электрондук ресурс] «Интерактивные платформы в образовании»: <https://sky.pro/wiki/profession/interaktivnye-platformy-dlya-obucheniya/>