

**МААЛЫМАТТЫК-КОММУНИКАЦИЯЛЫК ТЕХНОЛОГИЯЛАРДЫ ДЕНЕ  
ТАРБИЯНЫ ОКУТУУДА ПАЙДАЛАНУУ**

*Арынбаев Эралы Калилович – ОшМПУ, п.и.к.  
[era000@bk.ru](mailto:era000@bk.ru)*

*Каратаев Урмат Базарбекович – ОшМПУ, окутуучу  
[karataevurmat711@gmail.com](mailto:karataevurmat711@gmail.com)*

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ  
ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ФИЗИЧЕСКОМУ ВОСПИТАНИЮ**

*Арынбаев Эралы Калилович – ОшГПУ, к.п.н.  
[era000@bk.ru](mailto:era000@bk.ru)*

*Каратаев Урмат Базарбекович – ОшГПУ, преподаватель  
[karataevurmat711@gmail.com](mailto:karataevurmat711@gmail.com)*

**THE USE OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES IN  
TEACHING PHYSICAL EDUCATION**

*Arynbaev Eraly Kalilovich – OshSPU Candidate of Pedagogical Sciences  
[era000@bk.ru](mailto:era000@bk.ru)*

*Karataev Urmat Bazarbekovich – OshSPU, teacher  
[karataevurmat711@gmail.com](mailto:karataevurmat711@gmail.com)*

**Аннотация.** Дене тарбия жана маалыматтык-коммуникациялык технологиялар эки башка дүйнө, эки башка предмет болуп саналат. Дене тарбия адатта спортту көнүгүүлөрдү жана сергек жашоону камсыздап, физикалык сапаттарды, кыймылдарды координациялоону, туруктуулукту жана жалпы физикалык абалды өнүктүрүүгө багытталып, билим берүү үчүн өзгөчө мааниси бар. Дене тарбия ден соолукту чыңдоо менен дененин өнүгүүсүнө өбөлгө түзөт, ал эми маалыматтык-коммуникациялык технологиялар компьютердик көндүмдөрдү үйрөнүп, андан ары өнүктүрүүгө, турмуш-тиричилик чөйрөлөрүнүн маалыматтарын башкарууну жеңилдетүүгө жана заманбап дүйнөдө пайдалуу боло турган санариптик технологияны окуп үйрөнүүгө жана пайдаланууга жардам берет. Жашообуздун бардык тармактарына санариптештирүү сүнгүп кирип жаткан мезгилде дене тарбияны окутууда, физикалык көнүгүүлөрдө аткарууда, спорттук оюндарды өздөштүрүүдө маалыматтык-коммуникациялык технологияларды пайдалануу мезгилдин талабы. Макалада орто мектепте дене тарбия сабагында пайдаланылуучу программалык каражаттарды талдоо маселелери каралат.

**Түйүндүү сөздөр:** дене тарбия, маалыматтык-коммуникациялык технологиялар, санариптештирүү, окуучу, билим берүү, программа

**Аннотация.** Физическое воспитание и информационно-коммуникационные технологии – это два разных мира, два разных предмета. Физическое воспитание обычно направлено на развитие физических качеств, координации движений, устойчивости и общего физического состояния, обеспечение спортивных занятий и здорового образа жизни и имеет особое значение для воспитания. Физическое воспитание способствует развитию организма за счет улучшения здоровья, а информационно-коммуникационные технологии помогают учиться и в дальнейшем развивать навыки работы с компьютером, облегчают управление информацией в повседневной жизни, а также читать и использовать цифровые технологии, которые будут полезны в современном мире. Использование информационно-коммуникационных технологий при обучении физическому воспитанию, выполнении физических упражнений, освоении спортивных игр – необходимость того времени, когда цифровизация проникает во все сферы нашей жизни. В статье проводится анализ программных средств, используемых на уроках физического воспитания в средней школе.

**Ключевые слова:** физическое воспитание, информационно-коммуникационные технологии, цифровизация, студент, образование, программа.

**Annotation.** Physical education and information and communication technologies are two different worlds, two different subjects. Physical education is usually aimed at developing physical qualities, coordination of movements, stability and general physical condition, providing sports activities and a healthy lifestyle and is of particular importance for education. Physical education contributes to the development of the body by improving health, and information and communication technologies help to learn and further develop computer skills, make it easier to manage information in everyday life, as well as read and use digital technologies that will be useful in the modern world. The use of information and communication technologies in teaching physical education, performing physical exercises, and mastering sports games is a necessity of the time when digitalization penetrates into all areas of our lives. The article analyzes the software used in physical education lessons in high school.

**Key words:** physical education, information and communication technologies, digitalization, student, education, program.

**Кирешүү.** Азыркы биз жашап жаткан коом маалыматташтыруу процесси менен тыгыз байланышта болуп, жашообуздун бардык тармактарына санариптештирүү сүңгүп кирип жаткан мезгил. КРнын Улуттук статкомунун 2022-жылдын жыйынтыгы боюнча берилген маалыматында республикабызда 255315 жекелик компьютер, уюлдук телефон абоненттери 7 437 500, интернет-кызматын колдонгондордун саны 6 469 100 [2]. Ошондуктан кайсыл гана ишмердүүлүк чөйрөсү болбосун маалыматтык-коммуникациялык технологияларды пайдаланууну киргизүү жүрүп жаткан мезгил. Мындай заманбап коомду маалыматташтыруу процессинин артыкчылыктуу багыттарынын бири — билим берүү тармагын маалыматташтыруу. Бул иш чаралардын натыйжасында билим берүүнү уюштуруунун усулдарын, каражаттарын жана формаларын санариптештирүү, ар бир предметтик билим берүүдө МКТ каражаттарын пайдаланууну тереңдетип киргизүүнү, жаңы шартка жараша усулдук жактан жаңыланууну талап кылат.

Билим берүүнү уюштуруунун мурдатан келе жаткан салттуу формалары менен бирге эле сабакта же класстан тышкары иштерде МКТ каражаттарын пайдалануу билим берүүнүн сапатын жогорулатуу артыкчылыктуу багыттарынын бири болуп калды. Бул багытта мектептерди МКТ каражаттары менен жабдуу боюнча мамлекет тарабынан алгылыктуу иштер жүргүзүлүүдө. Республикабыздагы көпчүлүк мектептерде интерактивдүү доскалар, мультимедиялык проекторлор, компьютерлердин жардамы менен сабактарды өткөрүүгө шарт түзүлөн. КРнын ББИМнин алдында “Санариптик билим берүү борбору” мамлекеттик мекемеси түзүлүп, жакынкы аралыкта бардык мектептерди толук жаңы маалыматтык-коммуникациялык технология каражаттары менен жабдуу алдыңкы планга коюлууда. Өлкөдөгү 2350 мектептин ичинен 2145 мектеп интернетке туташтырылган. Дүйнөлүк банктын колдоосу менен 1200 мектепке 25000 компьютер, сканер, принтер, көчүрмө каражаттар берилип, атайын мультимедиялык класстар ачылды. Ошондой эле мектептерге жана кесиптик лицейлерге КРнын Санариптик өнүктүрүү министрлиги тарабынан 2000 ноутбук берилди. Мындан тышкары биринчи этапта ар бир мугалимди ноутбук менен камсыз кылып, аларды кайра даярдоо, андан кийинки этапта ар бир балага ноутбук алып берүү каралууда [1]. Демек мектептерде кайсыл гана предмет болбосун МКТ каражаттарын пайдалануу учурдун приоритеттүү маселелеринен болуп кала бермекчи.

Маалыматтык - коммуникациялык технологияны сабактарда пайдалануунун дидактикалык жана методикалык аспектилери Д.М.Ажыбаев, В.Т.Бугубаева, А.П.Ершов, К.Н.Кайдиева, С.К.Калдыбаев, М.У.Касымалиев, В.М.Монахов, М.Ү.Өмүралиев, Г.С.Султанбаева, В.В.Алейников, Г.Д.Панкова, Е.С.Полат, И.Э.Роберт, Т.И.Рыбина жана

башкалардын илимий изилдөөлөрүндө кеңири каралган[6]. Сабаката ар кандай МКТнын онлайн билим берүү платформаларынын элементтеринин пайдалануу менен иллюстрациялык жана маалыматтык материалдарды, интерактивдүү тесттерди колдонуп мугалимдин убактысын үнөмдөбөстөн, окуучуларга билимин, мүмкүнчүлүктөрүн өздөрү баалоого шарттар жаралат. Мындай нын онлайн билим берүү платформаларына Wordwall, КАНООТ, Plickers, ZipGrade, Quizlet, Class Dojo, Prezi, Survio, Padlet, Canva, Mentimeter жана башкаларды атоого болот[7,4,3].

Билим берүү мекемелерин МКТ каражаттары менен жабдуу, аларды үзгүлтүксүз интернет байланышы менен камсыздоо, мугалимдерде санариптик сабаттуулук компетенцияларын калыптандыруу менен окутулуучу бардык предметтерди, анын ичинде дене тарбия сабагын окутууда МКТ колдонуу зарылчылыгын алып келди. Маалымат агымынын көбөйүшү маалыматты иштеп чыгуунун жана түшүнүүнүн жаңы деңгээлин, аны берүүнүн жаңы ыкмаларын тез жана натыйжалуу өздөштүрүүнү талап кыла баштады.

**Изилдөөнүн максаты** орто мектепте дене тарбия сабагында пайдаланылуучу программалык каражаттарды талдоо.

**Материалдар жана методдор.** Дене тарбияны окутууда МКТны пайдалануу маселелерин изилдөө үчүн теориялык методдор пайдаланылып, бул багытта жарык көргөн илимий адабияттарга талдоо жүргүзүлдү. Интернетте жайгашкан онлайн билим берүү платформалары, программалык каражаттар менен иштөө аркылуу алардын мүмкүнчүлүктөрү каралды.

Биз изилдөөбүздө презентацияларды, билим берүү тармагына багытталган онлайн платформаларды, мультимедиялык каражаттарды пайдаланууга токтолбостон, МКТ каражаттарынын ичинен орто мектепте дене тарбия сабагында пайдаланылуучу программалык каражаттарды карадык.

Дене тарбияны МКТны пайдаланып окутууда виртуалдык реалдуулукту, интерактивдүү окутууну түзүү жана физикалык иш менен алектенүү үчүн мотивацияны жакшыртуу үчүн онлайн ресурстарды, интерактивдүү технологияларды, мобилдик тиркемелерди жана компьютердик оюндарды колдонушат. Биздин талдоолорго ылайык дене тарбия жана спорт тармагында маалыматтык-коммуникациялык технологияларды колдонууда төмөндөгү багыттарда пайдаланууга болот:

- дене тарбия жана спортко үйрөтүүдө
- дене тарбия жана спорттогу кыймылдарды талдоодо
- окутуунун эффективдүү ыкмаларын иштеп чыгууда
- дене тарбия боюнча окуу тажрыйбасын жакшыртууда
- физикалык реабилитацияда жана машыгууда жаракат алгандан кийин калыбына келтирүүдө
- спортто кыймыл ыкмаларын жакшыртуу үчүн виртуалдык реалдуулукту колдонууну сүрөттөөдө
- физикалык активдүүлүктү жана ден соолукту чыңдоодо

Дене тарбия жана спорт тармагында машыгуу, кыймылды талдоо, машыгуу процессин башкаруу жана башка максаттар үчүн пайдалуу боло турган бир нече компьютердик программалар жана тиркемелер бар. Алардын айрымдарын пайдаланууга акысыз уруксат берилсе, айрымдарын пайдаланууга айрым мүмкүнчүлүктөрүн чектөө менен акысыз уруксат берилет. Ал эми кээ бир программаларды пайдалануу үчүн атайын шарттарды аткаруу керек же белгиленген өлчөмдө акы төлөө талап кылынат.

Программалардын популярдуулугу конкреттүү тиркемеден жана колдонуучунун муктаждыктарынан көз каранды. Кээ бир программалар белгилүү бир спорттун же чеберчилик деңгээлиндеги машыктыруучулар же спортчулар арасында популярдуу болушу мүмкүн. Мисалы, кыймылды талдоочу программалык камсыздоо (Dartfish, Kinovea, SportsCode сыяктуу) биомеханисттер жана спорт машыктыруучулары арасында популярдуу болушу мүмкүн, ал эми активдүүлүккө мониторинг жүргүзүү колдонмолору (Fitbit, Garmin, Apple Watch сыяктуу) ден соолук жана физикалык активдүүлүккө көз салуу үчүн спортчулар жана кадимки колдонуучулар арасында популярдуу болушу мүмкүн.

Мугалим дене тарбия сабактарында же сабакка даярданууда компьютердик программалардын ар кандай түрлөрүн жана электрондук ресурстарды билим берүү материалдарын жаңы теманы түшүндүрүүдө, интернет аркылуу керектүү маалыматтарды алууда колдоно алышат.

Дене тарбия боюнча компьютердик программаларды максаттарына жана функционалдуулугуна жараша төмөндөгүдөй 8 категорияга бөлдүк:

- Эсептөөчү жана аналитикалык программалар: Бул программалар сабактардын, тренингдердин, тестирилөөлөрдүн жыйынтыктары жана башка маалыматтарды жазуу, тенденцияларды аныктоо жана окуу процессин жакшыртуу үчүн маалыматтарды талдоодо колдонулат.
- Машыктыруучу программалары: Бул программалар окуучуларга же спортчуларга алардын дене түзүлүшүн жакшыртууга, көндүмдөрүн өнүктүрүүгө жана максаттарына жетүү үчүн ар кандай көнүгүүлөрдү, машыгууларды жана машыгуу пландарын сунуштайт.
- Симуляторлор жана виртуалдык тренерлер: Бул программалар окуучулар же спортчулар көнүгүүлөрдү, машыгууларды же мелдештерди аткара турган виртуалдык чөйрөлөрдү түзөт, алар чыныгы жашоо шарттарын симуляциялайт жана көндүмдөрдү жакшыртууга, чечим чыгарууга жардам берет.
- Билим берүү программалары: Бул программалар мугалимдерге жана машыктыруучуларга сабактарды жана көнүгүүлөрдү пландаштыруу жана өткөрүү, окуу процессинин жүрүшүн баалоо, окуучулар жана ата-энелер менен баарлашуу, окуу процессин уюштуруу жана башкаруу үчүн куралдар менен камсыз кылат. Теориялык материал өздөштүрүлгөндөн кийин практикалык көндүмдөрдү калыптандырат жана бекемдейт, ошондой эле окуучулардын өз алдынча машыгуусу үчүн колдонулат.
- Биомеханикалык анализаторлор: Бул программалар окуучулардын же спортчулардын кыймылдарын жана биомеханикасын талдоо үчүн колдонулат, техникадагы каталарды аныктоого жана оңдоо чараларды сунуштоого жардам берет.
- Оюн программалары жана тиркемелери: Бул программалар окуучуларды же спортчуларды мотивациялоо үчүн оюн элементтерин жана иш-аракеттерин колдонуп, окууну же машыгууну кызыктуу кыла алат.
- Мониторинг программалары: Бул программалар окуучулардын же спортчулардын физикалык активдүүлүгүн, ден соолугун жана көрсөткүчтөрүн көзөмөлдөйт, алардын абалын жана прогрессин көзөмөлдөөгө жардам берет.
- Демонстрациялык программалар: Көрсөтмө мүнөздөгү окуу материалдарды, көрсөтмө куралдарды (сүрөттөр, фотосүрөттөр, видеоклиптер, плакаттар) демонстрациялоо үчүн пайдаланылат. Демонстрациялык программалар мугалимге статикалык формада тигил же бул баштапкы позицияны так көрсөтүүгө жардам берет. Дене тарбия өзүнүн атайын терминологиясы менен аталуучу, адамдын күнүмдүк жашоосуна таптакыр мүнөздүү эмес

кыймылдардын, позициялардын, көнүгүүлөрдүн чексиз түрлөрүн камтыйт. Бул программалардын жардамында окуучуларга көнүгүүнүн же кыймылдын кантип аткарылышы, аталыштары көрсөтүлөт.

**Корутунду.** Дене тарбия сабагында маалыматтык-коммуникациялык технологияларды колдонуу окутуунун маанилүү милдеттеринин бирин чечүүгө – окуучулардын билим деңгээлин жогорулатууга мүмкүндүк берет. Сабакта жогорку эмоционалдык чыңалуудан арылууга жана окуу процессин жандандырууга, окуу мотивациясын жогорулатууга мүмкүндүк берет. Компьютердик технологияларды окуу-тарбия иштерин уюштуруунун салттуу формалары менен айкалыштырып методологиялык жактан негиздүү пайдалануу студенттердин илимий-изилдөө иш-аракеттеринин таанып-билүү жана чыгармачылык жөндөмдүүлүктөрүн өнүктүрүүгө мүмкүндүк берет, класста жагымдуу психологиялык климатты түзөт, окуучулардын эмгекке болгон жөндөмдүүлүгүн өстүрөт. Жогорудагы категориядагы компьютердик программаларды колдонулуштары кийинки изилдөөлөрүбүздө каралмакчы.

### Пайдаланылган адабияттар

1. <https://kutbilim.kg/news/inner/ar-bir-mugalimge-noutbuk/>
2. <https://www.stat.kg/>
3. Алекова, Э. А. Билим берүү процессиндеги санариптик технологиялар / Э. А. Алекова // Эл агартуу. – 2023. – No. 3. – P. 34-40. – EDN ZHWKQB.
4. Васильева, П.А. "Использование онлайн образовательных платформ в университетском образовании" - 2019, 180 стр.
5. Жаңы окуу жылына карата студенттерди жана ата-энелерди онлайн окутууга даярдоо. Усулдук сунуштамалар. КР ББЖИМнин Консультативдик кеңеши – Бишкек, 2020
6. Султанбаева, Г.С. Маалыматтык технологияны пайдаланып математик бакалаврлардын изилдөөчүлүк компетенциясын өнүктүрүү [Текст] : дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02/ Султанбаева Г.С. - Бишкек, 2018
7. Токторбаев, А. М. Билим берүү процессинде колдонулуучу платформа - wordwall сервис / А. М. Токторбаев, Ж. Э. Токтомураева, А. Топчубай Кызы // Вестник Жалал-Абадского государственного университета. – 2023. – No. 2(56). – P. 289-294. – EDN PZZQON.
8. Толистинов, Б. Г. Компьютерная программа мониторинга физического воспитания для студентов вузов / Б. Г. Толистинов, Е. И. Шеенко // Мир науки. Педагогика и психология. – 2020. – Т. 8, № 2. – С. 49. – EDN ERDEQV.