УДК 37.013.2:004 DOI: https://doi.org/10.56122/..v2i2.545

ИНФОРМАТИКА САБАГЫНДА ИНТЕРАКТИВДҮҮ УСУЛДАРДЫ КОЛДОНУУ

Арынбаев Эралы Калилович
ORCID: 0000-0002-1477-4504
Педагогика илимдеринин кандидаты, доцент
E-mail: era000@bk.ru

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ

Арынбаев Эралы Калилович
ORCID: 0000-0002-1477-4504
Кандидат педагогических наук, доцент
E-mail: era000@bk.ru

THE USE OF INTERACTIVE METHODS IN COMPUTER SCIENCE LESSONS

Arynbaev Eraly Kalilovich
ORCID: 0000-0002-1477-4504
Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor
E-mail: era000@bk.ru

Аннотация

Бул макалада информатика сабагында интерактивдүү усулдарды колдонуу маселеси каралат. Азыркы билим берүү шартында окуучулардын активдүүлүгүн жогорулатуу, өз алдынча ой жүгүртүүсүн өнүктүрүү жана практикалык көндүмдөрүн калыптандыруу негизги милдеттердин бири болуп эсептелет. Ошондуктан салттуу окутуу ыкмалары менен катар интерактивдүү усулдарды айкалыштырып колдонуу зарыл. Макалада интерактивдүү окутуунун маңызы, артыкчылыктары жана аны информатика сабагында колдонуу өзгөчөлүктөрү талданат. Ошондой эле окуучулардын кызыгуусун арттыруучу ар кандай дидактикалык оюндардын мисалдары берилет. Интерактивдүү усулдар окуучулардын сабакка болгон кызыгуусун жогорулатып, билимди терең өздөштүрүүгө өбөлгө түзөт. Мындай ыкмалар аркылуу окуучулардын чыгармачылык жөндөмдөрү, коммуникативдик көндүмдөрү жана логикалык ой жүгүртүүсү өнүгөт. Натыйжада билим берүүнүн сапаты жогорулайт.

Ачкыч сөздөр: *интерактивдүү окутуу, информатика сабагы, окутуу усулдары, дидактикалык оюндар, окуучунун активдүүлүгү, инновациялык технологиялар*

Аннотация

В данной статье рассматривается использование интерактивных методов на уроках информатики. В современных условиях образования одной из важных задач является повышение активности учащихся, развитие их самостоятельного мышления и формирование практических навыков. В связи с этим возникает необходимость сочетания традиционных и интерактивных методов обучения. В статье раскрываются сущность, преимущества интерактивного обучения и особенности их применения на уроках информатики. Также приводятся примеры дидактических игр, способствующих повышению интереса учащихся к предмету. Интерактивные методы способствуют более глубокому усвоению знаний, развитию творческих способностей, коммуникативных умений и логического мышления учащихся. В результате повышается эффективность учебного процесса и качество образования.

Ключевые слова: *интерактивное обучение, урок информатики, методы обучения, дидактические игры, активность учащихся, инновационные технологии*

Abstract

This article discusses the use of interactive methods in computer science lessons. In modern education, increasing students’ activity, developing independent thinking, and forming practical skills are among the key objectives. Therefore, it is important to combine traditional teaching approaches with interactive methods. The article analyzes the essence, advantages, and specific features of applying interactive methods in computer science classes. It also provides examples of didactic games that help increase students’ interest in the subject. Interactive methods contribute to deeper understanding of learning materials, as well as to the development of creativity, communication skills, and logical thinking. As a result, the effectiveness of the educational process improves and the quality of education increases.

Keywords: *interactive learning, computer science lesson, teaching methods, didactic games, student activity, innovative technologies*

Өлкөбүздөгү өткөөл мезгил башка тармактар менен катар эле билим берүү системасында да демократиялык процессти өнүктүрүү, бышыктоо жана жеке инсанга багыттап окутуу проблемаларын көтөрүп келүүдө. Анын негизинде билим берүүнүн структурасы, мазмуну, формалары өзгөртүлүп, окутуунун инновациялык усулдарын колдонуу менен жаңыча окутууга жол ачылды. Мындай шарттарда сабактын жаңы типтерин, формаларын изденүү, эл аралык педагогикалык тажрыйбаларды үйрөнүү, аны билим берүү ишмердүүлүгүндө пайдалануу, ошондой эле педагогдордун чөйрөсүндө жайылтуу жана алардын алган билимдерин өз ишмердүүлүгүндө пайдалануу зарылдыгы келип чыгууда. Анын ичинде «Кайсы предметтерге кандай усулдарды кантип колдонуу керек?» деген сыяктуу суроолор бул багытта иштеген кесиптештерибизди ойлондурбай койбойт. Айрыкча окутуунун интерактивдүү усулдарын пайдаланып окутууда предметтин өзгөчөлүктөрүнө, окуучулардын жашына өзгөчө көңүл буруу керек. Көпчүлүк тажрыйбалуу мугалимдер, илимпоздор бардык эле сабактарда интерактивдүү усулдарды ар дайым колдонууну туура эмес деп белгилешип, өз орду менен керектүү учурларда пайдаланылса сабактын эффективдүүлүгүн арттырат, ал эми интерактивдүү усул деп эле аны сабактарда үзгүлтүксүз пайдалануу окуучуларды тажатып, сабакка болгон кызыгуусун бузат. «Эски» деп окутуунун салттуу усулдарын жокко чыгарып, колдонуудан качпастан алардын артыкчылыктарын пайдалануу менен интерактивдүү усулдарды өз орду менен пайдалансак сабактарыбыз жемиштүү болот. Окутуунун салттуу технологиялары менен окутуунун инновациялык усулдарын өз орду менен айкалыштырып окутуу мезгил талабы. Мындай окутуу окуучу менен мугалимдин, ата-энелер менен мугалимдердин, мектеп менен коомдун ортосундагы өз ара кызматташтыкты күчөтүп, бүгүнкү күндүн талабына ылайык дүйнөлүк билим берүүдөгү алдыңкы тажрыйбаны колдонуу менен окуучунун жеке кызыкчылыгына багыттап окутуп-тарбиялоого мүмкүнчүлүк түзөт. Окутуунун инновациялык усулдары жаны маалыматтарды өздөштүрүү, жаңы акыл жөндөмдөрүн калыптандыруу жана мурда алган көндүмдөрүн андан ары өркүндөтүү үчүн абдан маанилүү орунду ээлейт.

Интерактивдик окутуунун негизги усулдук куралдары төмөндөгүлөр: диалог, талаш-тартыш(диспут), талкуу, мээ чабуулу, сынчыл ойлом, проблемалык кырдаалдарды түзүү, издөө-иликтөө ишмердиги, эксперимент ж.б.

Интерактивдик усул окуучунун жигердүү активдүүлүгүн, алардын маалыматтарды чыгармачылык менен акыл калчап түшүнүү менен кабыл алуусун камсыз кылат. Анын моделинин негизги критерийлери болуп, талаш-тартыш, материалды эркин айтып берүү, аз сандагы лекция, бирок, көп сандагы окуучулардын демилгеси, семинарлар, коллективдүү аракетти талап кылган тайпалык тапшырмалардын болушу жана жазуу иштерин аткаруу саналат.

Демейде мугалим класстын «Мени уккула» аймагында көбүрөөк болот. Мындай абалда окуучулар алдыга, болгондо да, эреже катары, төмөндөн өйдө жакты карап калышат, анткени мугалим туруп турат. Бул жагдай чет өлкөлүк илимпоз Саймон Дженкинс айткандай «сүйлөшпөй мени уккула деген өктөм бийликти туюнтат» дегенди

түшүндүрөт[1].

Бала өз алдынча аракеттене баштагандан тартып айлана-чөйрөнү, курчап турган предметтерди таанып биле баштайт. Ошондой эле убактысынын көпчүлүк бөлүгүн оюн менен өткөрөт. Бирок бала оюн ойноо менен кандайдыр бир нерсени үйрөнүп жатканына маани бербейт. Алсак, жашынмак, кубалашуу, секирмечек жана башка оюндарды ойноо менен келечектеги түрдүү турмуш кырдаалдарына даяр болот. Ал эми чоң адамдар жашоосунда оюн өспүрүмдөргө гана тиешелүүдөй сезилген менен чоңдор арасында да максатка жараша колдонгондо толук кызыгууну жаратарын тажрыйба көрсөтүүдө. Ал эми аны билим берүү процессинде колдонууну педагогдор эчактан бери эле колго алышып, дидактикалык оюндарды сабактын өзгөчө формаларынын бири катары да эсептешип келет. Чындыгында эле, оюн сабактын таасирдүүлүгүн арттырып, ага катышкан инсан чоңбу, же кичик окуучу болобу кызыгууну туудурат[2].

Информатика предмети бүгүнкү күндө турмушта эң көп колдонулган предметтердин катарында турат. Анткени компьютерди үйрөнүү адамга зарыл болгон билимдердин катарын толуктоодо. Аны окутууда салттуу, инновациялык жана башка түрдүү усулдар пайдаланылып келет. Алардын ичинен информатика сабагында пайдаланылган айрым интерактивдүү оюндардын айрым мисалдарына токтололу:

“Топ кимге берилет?” оюну. Бул оюнга катышуучулардын саны чектелбейт. Мугалим же окуучулардын өздөрү «болду» дегенге чейин улантса болот. Окуучулар төмөндөгү эреже менен ойношот: Мугалим же каалаган эле бир окуучу топту же топту элестеткен кандайдыр бир буюмду алып «Информатика предмети» боюнча кыскача айтып, топту окуучулардын бирине информатика боюнча бир суроо менен кошо берет. Ал окуучу суроого жооп берип, топту бир суроо менен кошо кийинки окуучуга берет. Оюн ушул тартипте токтогонго чейин улантылат. Суроого жооп бере албаган окуучу ырдап же кандайдыр бир өнөрүн көрсөтүп берет. Бул оюнду информатика сабагынын каалаган темасын кайталоо же өтүлгөн теманы бышыктоо иретинде пайдаланса болот.

Макал-лакап оюну. Машыктыруу оюну үчүн керектүү куралдар алдын ала даярдалат. Курал катары топ же глобус ж.б. алса болот. Топ деп алган куралдын сырткы бетине сегменттерге бөлүнгөн кагаз жабыштырылып, шар формасында жасалат. Ар бир окуучу түркүн элдердин тынчтык, достук, биргелешкен иш, меймандостук жөнүндө макал – лакаптарын даярдашат.

Оюн учурунда окуучулар тегерете турушат, шартка жараша тегерек отурбастан окуучулар өз орундарында отуруп ойносо да болот. Алып баруучу же мугалим оюнду баштап, бир макал айтып, топту бири-бирине бере башташат. Топту алган окуучу ошол макалды компьютерлештирип, өзгөртүп айтат, класс аны корректировкалап, топтун сыртындагы бөлүккө жазып, өзүнүн макалын айтуу менен топту кийинки окуучуга өткөрөт. Кийинки окуучу да макалды компьютерге байланыштырып өзгөртөт жана оюн ушул сыяктуу уланат. Оюндун аягында мугалим топту алып, окуучулар жазган бардык макалдарды ирети менен окуйт, ал эми окуучулар кайсыл макалдын өзгөртүлгөн варианты экендигин аныкташат.

Таанышуу. Бул оюн мугалим жаңы класска биринчи жолу сабакка кирген учурда, студенттер педагогикалык практика учурунда ж.б. пайдаланууга ыңгайлуу. Окуучулардын ар бирине столдун үстүнө койгондо тике тура тургандай болуп бүктөлгөн актай барактар берилет. Ар бир окуучу бүктөлгөн баракты өзүнүн алдына коёт жана информатика боюнча эмнени жакшы билсе ошону айтат. Мында мүмкүн болсо өзүнүн аты башталган тамгалар менен башталган терминдерди пайдаланса эске тутуу оңой болот. Кийинки окуучу да өзү жөнүндө айтып, аты жазылган бүктөлгөн кагазды столго коюп, информатика боюнча эмнени билээрин жана өзүнөн мурдагы биринчи окуучу жөнүндө, ал информатика боюнча эмнени билээрин айтат. Ал эми үчүнчү окуучу да өзү жөнүндө айтып, аты жазылган

бүктөлгөн кагазды столго коюп, информатика боюнча эмнени билээрин жана биринчи окуучу жөнүндө, ал информатика боюнча эмнени билээрин, экинчи окуучу жөнүндө, ал информатика боюнча эмнени билээрин айтат. Оюн ж.б. улантылып кийинки ар бир окуучу өзүнөн мурдагы окуучулар жана алар эмнени жакшы билээри боюнча айтып өтүшөт. Бул оюн окуучуларды сабакка активдештирип гана калбастан алардын эске тутуусун жогорулатат, жаңы келген мугалим үчүн окуучулар менен жакындан таанышууга шарт түзгөн, о.э. бардык окуучулар сабакка катышат жана сүйлөө, айтып берүү мүмкүнчүлүгүнө ээ болушат.

Белги (Эмблема). Мугалимдин тапшырмасы боюнча окуучулар дептерлерине компьютердин түзүлүштөрүнүн, программалык жабдылыштардын терезелеринин, логотиптеринин ж.б. сүрөттөрүн тартышат. Анан ага өздөрүнүн чыгармачылыгына байланыштуу, башка фирмалардын эмблемаларын кайталабастан жаңы белгилердин жардамында сүрөт тартуу сунуш кылынат. Ошол тартылган белгилердин касиети менен, тартылган компьютердин түзүлүштөрү, программалык жабдылыштары сатыкка тез кеткидей ыңгай жаратуу зарыл. Мисалы: Экрандын ичине күлүп турган эриндин сүрөтүн тартып, астына «Күлкү - өмүрдүн мүлкү» - бул монитор сизге дайыма жагымдуу маанай тартуулайт деп жазып, же болбосо күндүн сүрөтүн тартып, «Бул монитор ар дайым күндөй жаркырап турат» ж.б. жазса болот.

Реклама. Бул оюнду сабакта пайдалануда окуучуларды тайпаларга бөлсө да, же жеке окуучулардын өздөрүнө берсе да болот. Реклама оюнун үйгө берилген тапшырманы суроо же өтүлгөн сабакты бышыктоо иретинде да пайдаланса болот. Мында компьютердин түзүлүштөрү, программалык жабдылыштары боюнча сүрөттөр даярдалат. Эгер сүрөт болбосо текст, карточка түрүндө берсе да болот. Окуучулар өздөрүнө тиешелүү сүрөттөгү компьютердин түзүлүшүн же программалык жабдылышын рекламалайт. Рекламалоодо окуучуларга эч кандай чек койбостон, тескерисинче ар кандай багытта рекламалоого, ошол нерсе боюнча кеңири маалымат берүүгө багыттоо керек. Кайсы тайпанын рекламасы кызыктуу болсо, жеңишке ээ болот. Оюндун жүрүшүн мугалим көзөмөлдөйт, ал эми кимдин рекламасы мыкты болгондугун окуучулардын өздөрү аныктаса жакшы болот.

Тумар. Кичинекей баракчага окуучулар өтүлгөн тема же үйгө берилген тапшырма боюнча суроо жазып этегине, өзүнө каалаган үч тилек жазат да тумар сыяктуу бүктөшөт. Аны мугалим чогултуп алып, жакшы аралаштырган соң, кайрадан окуучуларга таркатып берет. Балдар болсо, колуна тийген баракчаларды ачышып, суроолорго жооп беришет, жазылган каалоо-тилектер менен таанышышат. Анан автордун ким экенин аныкташып, ага ыраазычылык билдиришет. Мында кошумча стимул катары ким эң жакшы жооп берсе үч каалоо тең аткарылат, жакшы жооп берсе эки каалоо аткарылат, канаатандыраарлык жооп берсе бир каалоо аткарылат, эч нерсеге жооп бербесе баракчада жазылган каалоо тилектер аткарылбайт сыяктуу стимул коюп койсо окуучулар сүйлөгөнгө аракет кылышат. Окуучулар каалоом аткарылбай калат экен деп көңүлүн сындырбаш үчүн начар жооп берген окуучуларды сүрөмөлөп, жетелөөчү суроолор менен коштоп турган оң.

Комплемент. Ар бир окуучу өзүнө жакын отурган же каалаган окутуучуга компьютердик технологияга байланышкан же жалпы эле информатика предметине тиешелүү терминдерди колдонуу менен комплемент токуйт. Бул окуучулардын өз алдынча өткөн темаларды кайталоосуна, чыгармачылык менен изденүүсүнө жол ачат. Мисалы: Оо досум, сенин башың компьютер да; Бүгүн LCD монитордой көрүнөсүңгө; Сенин кол жазмаңдын принтерден айрымасы жок; Бир көргөнүңдү жаттап калгын сканерсин(фото аппараттайсын) да; Сен ырдасаң mp3 уккандай эле болом; Сенин кругозоруңа таң калам, тим эле интернетти ачып отургандайсың; Негедир бугун сен процессору ысып кеткен компьтой болуп жакшы иштебей калыпсың ж.б.

Мимика менен түшүндүр. Сабакта мимика оюнун пайдалануу окуучуларды тапкычтыкка, изденүүчүлүккү тарбиялайт. Мимика оюнунун 2 түрүн пайдалансак болот.

1)Бир окуучу доскага чыгарылып, аудиторияны карап турат. Экранда компьютердин кандайдыр бир түзүлүшүнүн сүрөтү көрсөтүлөт, же плакатка, барака тартылган сүрөт

доскага илинет. Отурган окуучулар кезек менен экрандагы (плакаттагы, барактагы) түзүлүштү мимика (жаңсоолор) менен түшүндүрөт жана алар аркылуу түзүлүштүн, программалык жабдылыштын атын табуу керек.

2) Тескерисинче бир студент доскага чыгып, бүктөлгөн кагаздагы компьютердин түзүлүштөрүнүн, программалык жабдылыштарынын атын окуп, аудиторияга мимика менен түшүндүрөт, аудитория анын атын табуусу керек.

Коштошуу оюну. Балдардын ар бири бирден кагаз алып, ага өз алаканынын бактын бетине коюп сөлөкөтүн чийип түшүрүп, бир нече сөздөн турган кандайдыр бир өзүнүн каалоосун жазат. Ар бир манжага бирден каалоо жазса ыңгайлуу болот. Андан кийин «алакандарды» тартуулоо аземи болот: балдардын бири өз каалоо жазылган алакандын сүрөтүн эстеликке бергиси келген окуучунун атын атап, ага өз кагазын берет. Экинчи бала да башканын атын атап, ага өзүнүн «алаканын» жана каалоосун тапшырат, үчүнчү бала да ошону кайталап, ошентип, желе пайда болот. Акырында, бул алакан тапшырууну баштаган балага акыркы «алакан» келип тиет. Бул оюнду мектеп окуучулары үчүн окуу жылынын аягында, ар бир чейректин жыйынтыгында ойнотсо болот. Ошондой эле бул оюндун шартын өзгөртүп каалоолордун ордуна кыскача суроолорду жазып, кийинки окуучу жооп бере таргандай уюштурууга да болот.

Текст менен иштөө. Мугалим окуучуларга информатика предмети боюнча өтүлгөн темалар боюнча иштөөнү сунуш кылат. Текстти эки бөлүкө бөлүп, биринчи бөлүгүнө тема боюнча тексттин фрагменти, экинчи бөлүгүнө окуучулар берилген тексттин фрагментине комментарий же толуктоолорду жазышат. Мында тексттин фрагмент катары информатика боюнча айтылган цитаталарды, түшүндүрмөлөрдү ж.б. пайдаланса да болот.

Жомок. Бул жомок оюнунда окуучуларга фантазия менен берилген темадагы түшүнүктөр боюнча жомок ойлоп табуу тапшырмасы берилет. Жомок оюнунун натыйжасында терминдер, негизги түшүнүктөр эч ким күтбөгөн, эч кимдин оюна келбеген окуялар менен берилгендиктен эске сактоо жогорку деңгээлде болот. Оюндун натыйжасында оюнга катышкан окуучулардын изденүүсү, ой жүгүртүүсү, фантазиясы өнүгөт.

Окшошторду табуу. Мугалим бул сабакты өтүлгөн теманы бышыктоодо же кандайдыр бир бөлүмдү аяктагандан кийин пайдаланса жакшы жыйынтыктарга жетишет. Окшоштукту табуу оюнунда окуучуларга кандайдыр бир түзүлүш же программа берилет. Окуучулар ага окшош болгон түзүлүштөрдү же программаларды ж.б. табышат. Мында окшоштукту табууда эч кандай чек коюуга болбойт. Окшоштукту каалагандай багытта тапса болот. Мисалы, окуучуга «Блокнот» деген тапшырма берилсе «WordPad», «Ms Word» деп окшоштуктарды атаса болот. Анткени үчөө тең тексттик редакторлор. «Принтер» деген тапшырма берилсе ага кагаз же кандайдыр бир материалдын бетине басып чыгаруучу каражаттарды «Нуска көчүрмө «ксерокопия», «плотер», «ризограф» ж.б. десе болот.

Жыйынтыктап айтканда информатика сабагында интерактивдүү усулдарды пайдалануу окуучулардын сабакка болгон кызыгуусун арттырат, сабактын эффективдүүлүгүн жогорулатат, окуучулардын берилген материалдар боюнча кабыл алуусу жогорулайт.

Пайдаланылган адабияттар

1. Султанбаев Т., Зулуев Б. Окутуунун интерактивдик усулдары: мектеп мугалимдери, ЖОЖдун окутуучулары жана студенттери үчүн. – Ош, 2009.
2. Жороев Т., Иванапова Н., Кайымова П. Музжаргычтар. – Ош, 2008.
3. Касымов А. Интерактивдик методдор. – Бишкек, 2007.
4. Эсенгулова М., Асекова Ж. Сынчыл ойломду өстүрө турган окуу жана жазуу программасынын хрестоматиясы. – Бишкек, 2004.
5. Кыргыз педагогикасы: энциклопедиялык окуу куралы. – Бишкек, 2004.
6. Байгазиев С. Интерактивдик окутуунун педагогикалык идеологиясы жана технологиясы // Кут билим. – 2007. – №22–23.