

УДК.: 004:004.4

ИНФОРМАТИКА САБАГЫНДА ОЮН ВИКТОРИНА ТЕХНОЛОГИЯСЫН КОЛДОНУУНУН МЕТОДИКАЛЫК ӨЗГӨЧӨЛҮКТӨРҮ

**Омурзакова Чолпон Шайлообековна (0000-0002-5367-7934),
Жусупбаева Гульзат Амангельдиевна (0000-0003-1106-0183)**

Кыргыз улуттук агрардык университети, Бишкек, Кыргыз Республикасы

Аннотация: *макалада информатиканы оюн ыкмасына негиздеп окутуунун усулдук ыкмалары талданат жана окутуу процессинде студенттердин дидактикалык оюндарды практикалык колдонуу мүмкүнчүлүгү талкууланып, негиздүүлүгү ачылып берилет. Оюн аркылуу окутуунун башка педагогикалык технологиялардан айырмасы аныкталып, негизделди. Оюн технологиясынын өзгөчөлүгү, студенттердин топтук мүнөздөгү биргелешип иштөөсүнө, идеяларды бөлүшүүсүндө жана көйгөйлөрдү чогуу чечүүгө үндөшүндө, ошондой эле студенттердин логикалык ой жүгүртүү жөндөмдөрүн өнүктүрүүсүндө болуп саналат. Окуу процессин өркүндөтүүчү жана анын практикалык багытын жогорулатуучу курал катары салыштырмалуу жаңы окуу платформасын колдонуу шарттарына өзгөчө көңүл бурулууда. Макалада мисал катары Kahoot! тиркемесинин мисалдары келтирилип, мүмкүнчүлүктөрү талдоого алынды. Kahoot! тиркемесинин белгилүү бир темалар боюнча билимди жана түшүнүүнү жөнгө салуучу, ал аркылуу кайтарым байланышты уюштурууга мүмкүн болгон натыйжалуу баалоо куралы катары колдонуудагы артыкчылыктары белгиленди.*

Өзөктүү сөздөр:*информатика, маалыматтар технологиялары, билим берүү, дидактикалык оюндар, викторина, мотивация, интерактивдүү окутуу, оюнга негизделген окутуу ыкмасы, компьютердик технология, Kahoot.*

МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ИГРОВОЙ ВИКТОРИНЫ НА УРОКЕ ИНФОРМАТИКИ

**Омурзакова Чолпон Шайлообековна (0000-0002-5367-7934),
Жусупбаева Гульзат Амангельдиевна (0000-0003-1106-0183)**

Кыргызский национальный аграрный университет, Бишкек, Кыргызская Республика

Аннотация: *в статье анализируются методические методы обучения информатике, основанные на игровом методе, обсуждается возможность практического использования обучающимися дидактических игр в учебном процессе и раскрывается ее обоснованность. Выявлено и обосновано отличие обучения через игру от других педагогических технологий. Особенность игровых технологий заключается в том, что они позволяют учащимся работать вместе в группах, обмениваться идеями и поощрять совместное решение проблем, а также развивать у учащихся навыки логического мышления. Особое внимание уделяется условиям использования относительно новой обучающей платформы как инструмента, улучшающего процесс обучения и повышающего его практическую направленность. В качестве примера в статье приведены примеры приложений и проанализированы возможности Kahoot! Были отмечены преимущества приложения в его использовании в качестве эффективного инструмента*

оценки, который регулирует знания и понимание по определенным темам, с помощью которых можно организовать обратную связь. В статье приведены примеры приложения Kahoot!, и проанализированы его возможности. Выделены преимущества использования Kahoot! как эффективного инструмента оценки, регламентирующего знания и понимание конкретных тем, посредством которого можно организовать обратную связь.

Ключевые слова: информатика, информационные технологии, образование, дидактические игры, викторины, мотивация, интерактивное обучение, игровой метод обучения, компьютерные технологии, Kahoot!.

METHODOLOGICAL FEATURES OF THE APPLICATION OF GAME QUIZ TECHNOLOGY IN A COMPUTER SCIENCE LESSON

**Cholpon Shailobekovna Omurzakova (0000-0002-5367-7934),
Zhusupbaeva Gulzat Amangeldievna (0000-0003-1106-0183)**

Kyrgyz National Agrarian University, Bishkek, Kyrgyz Republic

Annotation: *the article analyzes methodical methods of teaching computer science based on the game method, discusses the possibility of practical use of educational didactic games in the educational process, and reveals its validity. Revealed and substantiated difference of learning through the game from other pedagogical technologies. The peculiarity of game technologies is that they allow students to work together in groups, exchange ideas and encourage joint problem solving, as well as develop students' logical thinking skills. Particular attention is paid to the conditions of use of a relatively new educational platform as a tool that improves the learning process and increases its practical orientation. As an example, the article provides examples of applications and analyzed the possibilities of Kahoot! The advantages of the application are noted in its use as an effective assessment tool that regulates knowledge and understanding on certain topics, with the help of which it is possible to organize feedback. An example of the application Kahoot! is given in the article, and its possibilities are analyzed. Highlight the benefits of using Kahoot! as an effective tool for evaluating, regulating knowledge and understanding of specific topics, through which it is possible to organize feedback.*

Keywords: *inframatics, information technology, education, didactic games, quizzes, motivation, interactive learning, game learning method, computer technology, Kahoot!.*

1. Киришүү

Азыркы учурда компьютердик технология билим берүү процессинин сапатын жогорулатуунун ажырагыс бир бөлүгү экендиги талашсыз. Биздин студенттердин басымдуу бөлүгү республикабыздын айыл жеринен келгендиктен жана заманбап инновациялык технологиялар боюнча татыктуу билим алууга умтулушкандыктан, сабактарда алардын таанып-билүү активдүүлүгүн жогорулатуу үчүн дидактикалык

технологиялардын айрым түрлөрүн колдонууга басым жасайбыз (Омурзакова, 2019).

Окутуу процессин өркүндөтүү, стимулдаштыруу, аны эффективдүү, интенсивдүү, чыгармачыл, ошондой эле кызыктуу кылуу үчүн биз сабактарыбыздын ар кандай этаптарында оюн ыкмаларын камтыган активдүү окутуу ыкмаларын колдонобуз.

Оюн сабагынын негизги максаты студенттердин билимге болгон

кызыгуусун арттыруу, ошону менен бирге окутуунун натыйжалуулугун жогорулатуу (Владиминова, 2005).

Оюн сабагын, активдүү окутуунун формаларынын бири катары кароого болот, мындай сабактар интенсивдүү когнитивдик ишмердүүлүктүн жүрүшүндө, студенттердин шык-жөндөмдөрүн өздөштүрүү менен бирге мугалим тарабынан да чыгармачылык аспекти камтыйт. Мугалим үчүн оюн технологиясы, бир жагынан, студенттердин жеке өзгөчөлүктөрүн баалоого, ички көйгөйлөрдүн (мисалы, баарлашуу) чечимдерин табууга мүмкүнчүлүк болсо, экинчи жагынан, чыгармачылык мамиле, жеке идеяларды ишке ашыруу боюнча мүмкүнчүлүктөрүн ачып көрсөтүү болуп эсептелет. Дидактикалык оюндарды сабакта колдонуу информатика сабагында программалык материалдарды жакшы өздөштүрүү үчүн гана эмес, ой жүгүртүүнү, сүйлөө, байкоону, көңүл бурууну өнүктүрүүгө жана окуу дисциплинасына кызыгуунун калыптанышына өбөлгө түзөт (Дрожжина, 2009).

2. Изилдөөнүн материалдары жана методдору

К. И. Скрябин атындагы КУАУнун Информатика сабагында, [710200] - информациялык системалар жана технологиялар багытында окуган студенттери менен өткөргөн оюн викторина сабагынан мисал келтиребиз. Мазмуну жана формасы боюнча ар түрдүү болгон оюн викторина сабагы студенттерге да, мугалимдин өзүнө да чыгармачылыкка мейкиндик ачып, окуу процессине оюндун компонентин, ошондой эле мелдешти киргизет.

Оюн сабактын натыйжасында студент, ар кандай татаалдыктагы материалды түшүнүү жана өздөштүрүү, командада иштөө көндүмдөрүн калыптандыруу, байкоо жүргүзүү жана чечим кабыл алуу, баарлашуу, башкаларды угуу, лидерлик. сапаттарды, эффективдүү ой жүгүртүүнү, байкоочулукту, эс тутумду, чыгармачылык

мүмкүнчүлүктөрдү, туруктуулукту жана уюштуруучулук мүмкүнчүлүктөрүн аныктоо чеберчилигин калыптандыруу сапаттарына ээ болот (Омурзакова, 2023).

Бул методдун негизги максаты - берилген тапшырмаларды талдоо жана өз алдынча чечимдерди иштеп чыгуу жөндөмүн өнүктүрүү.

Колдонулуучу методдор: Интерактивдүү тармактуу чечим жана акылга чабуул методдору.

Оюн биринчи курстардын студенттери үчүн даярдалган, токсон мүнөткө созулган викторинанын вариантында, 2 команданын катышуусунда өткөрүлөт. 1-курстун студенттери үчүн информатика боюнча «Оюн жана маалыматтык технологиялар» аттуу викторина - 9 этаптан турат, алардын ар бири 10 слайдда камтылышы мүмкүн. Ар бир суроого белгилүү бир убакыт бөлүнөт.

Баалоо критерийлери:

1) Тапшырманы так туура жооп берүүсү

2) Топтун активдүүлүгү

3) Алтын эрежени сактоосу

Даярдоочу этап:

1) Группада 10 студенттен турган топ түзүлөт.

2) Ар бир команда өзүнүн аты-жөнү, дубал газета эмблемасы менен келет.

Эми биз турлардын ирэттүүлүгүнө токтолобуз. Ар бир конкурс-өзүнчө тур болуп саналат.

Сабактын аткаруу ирээти:

- Саламдашуу (эмблема чечмелөө, команданын атын чечмелөө.)

- Капитандар таймашы. Информатика боюнча макал айтышуу.

- Ребус конкурсу

- Анаграмма конкурсу

- Ким тапкыч. Командаларга логикалык суроолор.

- Табышмактар конкурсу

- Кроссворд конкурсу

- Жыланча сөздөр

- Тест «Kahoot»

Жыйынтыгында калыстар тобуна сөз берилип, алардын чечими угулат, грамоталар тапшырылат.

Илим дагы техника да жетишүүдө
Тармактардын бардыгында
киргизүүдө.

Информатиканы колдонуп
Ар кандай сыр түйүнү чечилүүдө.

Бүгүн конкурста эки команда катышат.
Командалардын конкурста аткаруу ирээтин
тактап алалы. Командалардын капитандары
1,2 деген сандар жазылган кагаздарды
сууруп чыгышат жана кимге кайсы сан келсе,
ошол ирээте конкурстарды аткарышат.

Конкурсту калыстар тобу таразалап
турат жана баллдарды командаларга
ыйгарып турмакчы.

3. Изилдөө натыйжалары

Окутуучу: Балдар, мына биз “Оюн
жана маалыматтык технологиялар”
дүйнөсүнө келдик. Эми биз ирэттүүлүгү
турларга токтолушубуз керек. Ар бир
конкурс-өзүнчө тур болуп саналат. Силер
даярсынарбы

1) Саламдашуу эмблемаларды
жактоо. Командалар өздөрү тандап алган
командаларынын атын жактап беришет.
Ар бири өз командаларына тиешелүү
эмблемаларды тагынышат.

Бүгүнкү оюндун катышуучуларын
тааныштырам:

1. Команда «Бит»
2. Команда «Байт»
- 2) Капитандар таймашы.

Информатика боюнча макал айтышуу.

- 3) Ребустарды тап:

Биринчи кезекте, табышмактарды
чечүүнүн негизги эрежелерин унутпашыбыз
керек. Сүрөттүн алдындагы үтүрлөр
жашырылган сөздүн башында канча тамга
алып салуу керектигин көрсөтөт. Сүрөттүн
артында үтүр болсо, сөздүн аягында
тамгалар алынып салынышы керек. Эгерде
тамга сызылып салынса, анда ал сөздөн
толугу менен алынып салынышы керек.
Эгер сүрөт тескери жагында болсо, анда
сөздү тескерисинче окуу керек. Сандын
жана сандын айтылышына үндөш келген
сөздүн бөлүктөрүн шифрлөө үчүн, алардын
графикалык сүрөттөлүшү колдонулат.
4) Анаграмма конкурсу. Чиймелердеги

тамгаларды курап, катылган сөздү тапкыла.
Табылган сөздүн маанисин чечмелеп бер.

5) Ким тапкыч. Командаларга
логикалык суроолор.

6) Табышмактар конкурсу

7) Кроссворд конкурсу

8) Чынжырча сөздөр. Информатика-
физикага-математикага байланышкан
сөздөрдү чынжырча турунда айтышат.

9) Тест Kahoot! –тесттик викториналык
(текшерүү) суроолорду онлайн түрүндө
жүргүзүүчү учурдагы заманбап
тиркемелердин бири болуп саналат.
Kahoot! тиркемесин белгилүү бир темалар
боюнча билимди жана түшүнүүнү жөнгө
салуучу, ал аркылуу кайтарым байланышты
уюштурууга мүмкүн болгон баалоо куралы
катары колдонууга болот. Атап айтканда, бул
тиркемелер академиялык жетишкендикти
баалоо үчүн гана эмес, студенттерди
мотивациялоо үчүн мыкты жардамчы
болуп саналат. Демек бул тиркемени оюн
викторина сабактарында дагын колдонуу
эффективдүүлүктү арттырат.

Kahoot! тиркемеси аркылуу
түзүлгөн тапшырмаларга сүрөттөрдү жана
видеолордун фрагменттерин кошуп койсо
болот. Тесттеги суроолордун убакыты
алдын ала түзүүчү мугалим тарабынан
жөнгө салынат. Суроолордун ылдам
жана туура жооп берилүүсүнө карата
программа белгилүү упайларды ыйгарат.
Студенттер мугалим тарабынан түзүлгөн
тесттик суроолорго, интернетке уланган
планшет, ноутбук, телефондорду колдонуу
менен жооп беришсе болот. Суроолор
болсо мугалимдин ноутбугу аркылуу
чоң мониторго чыгарылып турат. Ал эми
студенттер оюнга катышуу үчүн уюлдук
телефондоруна Kahoot! программасын
орнотуп алышы же болбосо онлайн түрүндө
www.kahoot.it сайтына кирип туруп катыша
алышат (Kahoot. приложение для создания
образовательных тестов, игр и викторин).

Тесттик викторинанын жыйынтыгы
боюнча жооптордун тууралыгынын
негизинде автоматтык түрдө, тест
тапшыруучу студенттин даярдыгынын
деңгээлин талдай алабыз.



Сүрөт 1. Kahoot! тестин жыйынтыгын чыгаруу

Таблица 1. Баалоо баракчасы

№	Турлардын мазмууну	Убакыт	Упайлардын максималдуу саны	1 команда	2 команда
1	Саламдашуу (эмблема жана команданын атын чечмелөө.)	5 мүнөт	2 - упай	1 упай	1 упай
2	Капитандар таймашы. Информатика боюнча макал айтышуу.	10 мүнөт	1 упай	10 упай	8 упай
3	Ребус конкурсу	10 мүнөт	Ар бир ребуска – 1 упай	7 упай	10 упай
4	Анаграмма конкурсу	10 мүнөт	Ар бир катылган сөздү тапкандары үчүн – 1 упай	8 упай	10 упай
5	Ким тапкыч. Командаларга логикалык суроолор.	15 мүнөт	1 упай	10 упай	8 упай
6	Табышмактар конкурсу	10 мүнөт	1 упай	8 упай	9 упай
7	Кроссворд конкурсу	10 мүнөт	1 упай	20 упай	20 упай
8	Жыланча сөздөр	5 мүнөт	1 упай	10 упай	10 упай
9	Тест «Kahoot»	15 мүнөт	1 упай	20 упай	17 упай
Бардыгы 90 мүнөт				94 упай	93 упай

Булак: Авторлор тарабынан түзүлгөн

Викторинанын аягында командалардын жалпы оюн боюнча топтогон упайлары эсептелет. Ар бир конкурстагы турлардын аткарылышынын негизинде бааларды коет, каталарды белгилейт. Студенттерге тестти 5 баллдык шкала боюнча баалоо, эмоцияларын сезимдерин билдирүү жана тесттин изилденген материалдар менен шайкештигин баалоо сунушталат (Калдыбаев, 2020).

Оюнда туура жоопторго гана эмес, ылдамдыктарына да көңүл бурулат. Ошону менен бирге тапшырмалардын аткарылышы талданат, топтук жана жеке иштерге талдоо берилет, өзгөчө кыйынчылыктарды жараткан маселелерге көңүл бурулат жалпы талкуулоо жасалат.

Окуу процессине оюндарды жана оюн пункттарын киргизүүнү талкуулоо, материалды берүүнүн салттуу формаларына караганда мындай методиканын бир катар педагогикалык артыкчылыктарын аныктады:

- ой жүгүртүү иш-аракеттерин активдештирүү;
- материалды терең жаттоо;
- уюшкандыкка үйрөтүү;
- коммуникативдик сапаттарды калыптандыруу.

Демек жогорку процесстеги оюндар, студенттерди логикалык ой жүгүртүүгө мажбурлайт, кепти, фантазияны, чыгармачылыкты, визуалдык көңүлдү, сырттан ойлоону жөндөмүн өнүктүрөт, эс тутумду бекемдейт.

Жыйынтыктар жарыялангандан кийин көбүрөөк упай топтогон студенттердин командасы информатика сабагынан өткөрүлгөн оюн викторинадан жеңишке ээ боло алышат. Бардык мелдештерде катышуучулардын алган упайлары жыйынтыкталып, ушундай жол менен жеңүүчү топ аныкталат. Калыстар тобуна сөз берилип, алардын чечими угулат, грамоталар тапшырылат.

4. Талкуулоо

Заманбап жашоо инсандын интеллектуалдык жана социалдык

өнүгүүсүнө жогорку талаптарды коюп жатат. Билим берүүдө активдүү окутуу формаларына талаптардын пайда болушу бекеринен эмес. Студенттердин окуусун мотивациялоонун жана кызыгуусун өнүктүрүүнүн жолдорунун бири бул оюн. Класстагы оюн иш-чаралары предметке болгон кызыгууну арттырып, материалды үйрөнүүнү жеңилдетет. Маалыматка ылайык, Г.К. Селевко («Заманбап билим берүү технологиялары» китебинин автору), оюн эмгек жана окуу менен бирге адамдын иш-аракетинин негизги түрлөрүнүн бири, биздин жашообуздун укмуштуудай көрүнүшү деген. Билим берүүдө оюндун ыкмаларын колдонууга болгон кызыгуу бекеринен эмес. Оюндун жалпы теориясын иштеп чыгуунун башталышы И. Ф. Шиллердин кийинчерээк Г. Спенсердин эмгектери менен байланыштуу. Педагогикада оюндун теориясын К.Д.Ушинский, Г.В.Плеханов, Н. К. Крупская, А. С. Макаренко, А. Н. Леонтьев иштеп чыгышкан. Алардын эмгектеринде оюндун ролу изилденген жана негизделген. Мындан сырткары окутуучу оюндардын классификациясы жана негизги мүнөздөмөсү, уюштуруу принциптери О.С.Газман, М.В.Кларин, Г.К.Селевко тарабынан баяндалган. Окуу көндүмдөрүн өнүктүрүүгө багытталган интерактивдүү викториналарды түзүү үчүн М.И.Моро жана С.И.Волкованын «Математиканы сүйгөндөр үчүн» аттуу викторина сабагын алсак болот, анда уюштуруу формасын колдонуу катышуучулардын жогорку интеллектуалдык даярдыгын камсыз кылат, таанып-билүү универсалдуу билим берүү ишмердүүлүгүн өнүктүрөт деп айтылат.

5. Корутундулар

Жыйынтыктап айтканда, биз информатика сабагында колдонгон викториналар мугалимге материалды тез кайталоону уюштурууга, логикалык ой-жүгүртүүсүнө, тема боюнча билимди көзөмөлдөөгө, жыйынтыктоого жана студенттердин мотивациясын жогорулатууга жардам берерин белгилегибиз келет.

Викторинанын тарбиялык мааниси студенттердин тапкычтыгын жана активдүүлүгүн өнүктүрөт, алардын ой-жүгүртүүсүн кеңейтет, таанып-билүү кызыгууларын өнүктүрүүгө көмөктөшөт жана предмет боюнча билимин аныктоого жардам берет. Бул викторина сабагы информатика дисциплинасы боюнча гана эмес, башка бардык дисциплиналар боюнча да студенттердин берилген тапшырмаларды талдоо жана өз алдынча чечимдерди иштеп чыгуу жөндөмүн өнүктүрүү максатында, адаттан тыш кырдаалдагы сабакка болгон кызыгуусун арттырып, идеялардын жана түшүнүктөрдүн запастарын толуктап, фантазиясын өстүрүүчү күчтүү мотиватор болуп саналат.

6. Колдонулган адабияттардын тизмеси

1. Владимирова, Н. А. Дидактические игры на уроках информатики. // Информатика и образование 4 – 2005.

2. Дрожжина, Е.В. Дидактические возможности использования игр на уроке информатики [Текст] / Е.В. Дрожжина // Троицк, 2009. – 202 с.

3. Калдыбаев, С.К. Окуу жетишкендиктери жана аларды баалоо/ С.К. Калдыбаев, З.А. Кадырова // Alatoo Academic Studies. - Бишкек, 2020. - № 3 (2). - С. 46-53.

4. Омурзакова, Ч.Ш. Развитие творческой познавательной активности учащихся использованием ИКТ / Ч.Ш. Омурзакова, З.С. Кабаева // Информационно-коммуникационные технологии в педагогическом образовании. 2019. № 4 (61). С. 63-66.

5. Омурзакова, Ч.Ш. Эффективность использования инновационных технологий на уроках информатики [Текст] / Ч.Ш. Омурзакова // Журнал Alatoo Academic Studies, Б., 2023. № 1. – С. 100-122. ISSN: 1694-5263 eISSN: 1694-7916.

6. Kahoot: приложение для создания образовательных тестов, игр и викторин

(URL: <https://te-st.org/2021/07/28/kahoot-app/>)