

ӘОЖ 378 004; МҒТАР 20.01.07

<https://doi.org/10.47526/2022-2/2664-0686.23>А.Б. ИБАШОВА¹✉, Л.А. СУЛЕЙМЕНОВА²¹педагогика ғылымдарының кандидаты,

Оңтүстік Қазақстан мемлекеттік педагогикалық университетінің аға оқытушысы

(Қазақстан, Шымкент қ.), e-mail: almira_i@mail.ru<https://orcid.org/0000-0002-1399-3545>²техника ғылымдарының кандидаты, доцент

Оңтүстік Қазақстан мемлекеттік педагогикалық университеті

(Қазақстан, Шымкент қ.), e-mail: laurasuleimenova7174@gmail.com

АҚПАРАТТЫҚ БІЛІМ БЕРУ ОРТАСЫНДА АНИМАЦИЯЛЫҚ БЕЙНЕЛЕРДІ ҚОЛДАНУДЫҢ ТИІМДІЛІГІ

Аңдатпа. Мақалада бастауыш сыныпқа арналған ақпараттық білім беру ортасын, оның құрылымын әзірлеу, бастауыш сынып мұғалімдері мен оқушыларына қызықты білім беру іс-шаралары арқылы оқыту мен оқуға кең мүмкіндіктер беру мәселелері қарастырылады. Мақсат бастауыш сынып мұғалімдерін оқушылармен әлеуметтік кеңістікте қарым-қатынастың маңыздылығын түсінуге ынталандыру және жақсы қарым-қатынас пен өзара әрекеттесу үшін мультимедиялық оқу материалдарын қолдануға ынталандыру. Мақалада қарастырылған анимациялық бейнелер интербелсенді таптырмаларды қысқа және ұзақ мерзімді жоспар негізінде сабаққа электронды оқытуды енгізудің тәсілдерін қолдану, оқыту мен оқуға қызығушылық тудырады. Сондықтан, біз мақаламызда ғылыми зерттеуіміздің бір бөлігі – ақпараттық білім беру ортасында (АББО) анимациялық бейнелерді қолданудың тиімділігін қарастырамыз. Бастауыш сынып оқушыларын оқытуда АББО-да қолданылатын анимациялық бейнелердің және олардың негізгі компоненттері анықталады. Зерттеу барысында бастауыш сыныпта «Цифрлық сауаттылық» пәнін жүргізетін мұғалімдердің көзқарастары мен анимациялық бейнелерді қолдану тәжірибесі зерттеледі.

Зерттеудегі негізгі гипотеза, егер анимациялық интерактивті бейне сабақтар оқушыларға өздерінің идеялары мен материалдары ақпараттық білім беру ортасында жүзеге асырылса, онда сабақ қызықты және тартымды болады. Мақала соңында осы гипотеза расталып, оқыту мен оқу іс-әрекеттерін ұйымдастыруда ақпараттық білім беру ортасын пайдалану жағдайында анимациялық бейнені пайдаланудың тиімділігін көрсететін негізгі нәтижелер ұсынылады.

Кілт сөздер: ақпараттық білім беру ортасы, цифрлық сауаттылық, бастауыш білім беру, бастауыш мектеп, анимациялық бейнелер, интербелсенді таптырмалар.

*Бізге дұрыс сілтеме жасаңыз:

Ибашова А.Б., Сулейменова Л.А. Ақпараттық білім беру ортасында анимациялық бейнелерді қолданудың тиімділігі // *Ясауи университетінің хабаршысы*. – 2022. – №2 (124). – Б. 279–289. <https://doi.org/10.47526/2022-2/2664-0686.23>

*Cite us correctly:

Ibashova A.B., Suleimenova L.A. Aqparattyq bilim беру ortasynda animaciialyq beinelerdi qoldanudyn tiimdiligi [Effectiveness of Using Animated Videos in an Information Educational Environment] // *Iasau universitetinin habarshysy*. – 2022. – №2 (124). – B. 279–289. <https://doi.org/10.47526/2022-2/2664-0686.23>

A.B. Ibashova¹, L.A. Suleimenova²

¹*Candidate of Pedagogical Sciences,
Senior Lecturer of South Kazakhstan State Pedagogical University
(Kazakhstan, Shymkent), e-mail: almira_i@mail.ru*

²*Candidate of Technical Sciences
South Kazakhstan State Pedagogical University
(Kazakhstan, Shymkent), e-mail: laurasuleimenova7174@gmail.com*

Effectiveness of Using Animated Videos in an Information Educational Environment

Abstract. The article deals with the development of an information educational environment for elementary school, building its structure, the use by teachers of the wide possibilities of interesting educational activities in teaching primary school students. The goal is to motivate primary school teachers about the importance of communicating with students in a social space, as well as the need to use multimedia learning materials for better communication and interaction. The animated videos considered in the article, interactive tasks compiled on the basis of short-term and long-term plans, the use of e-learning methods in the lessons contribute to the formation of interest in learning. In our article, we examined part of our scientific research – the effectiveness of using animated videos in an information and educational environment (IEE). Let's define the main components of animated videos used in IEE when teaching primary school students. The study examined the views of teachers teaching the subject «Digital Literacy», as well as the experience of using animated videos in primary classes.

The main hypothesis in the study is that if animated interactive videos are implemented by students in an information educational environment with their own ideas and materials, then the lesson will be interesting and exciting. At the end of the article, this hypothesis is confirmed and the main results are proposed, reflecting the effectiveness of the use of animated videos in the conditions of using the information educational environment in the organization of training and educational activities.

Keywords: information educational environment, digital literacy, primary education, primary school, animated videos, interactive tasks.

А.Б. Ибашова¹, Л.А. Сулейменова²

¹*кандидат педагогических наук, старший преподаватель
Южно-Казахстанского государственного педагогического университета
(Казахстан, г. Шымкент), e-mail: almira_i@mail.ru*

²*кандидат технических наук, доцент
Южно-Казахстанский государственный педагогический университет
(Казахстан, г. Шымкент), e-mail: laurasuleimenova7174@gmail.com*

Эффективность использования анимационных видеороликов в информационной образовательной среде

В статье рассматриваются вопросы по разработке информационной образовательной среды для начальной школы, выстраивание ее структуры, применение учителями широких возможностей интересных образовательных мероприятий при обучении учеников начальных классов. Цель состоит в том, чтобы мотивировать учителей начальных классов о важности общения с учениками в социальном пространстве, а также о необходимости использования мультимедийных учебных материалов для лучшего общения и взаимодействия. Рассмотренные в статье анимационные видеоролики, интерактивные задания, составленные на основе краткосрочных и долгосрочных планов, использование на уроках методов электронного обучения способствуют формированию интереса к обучению.

В статье было рассмотрено часть нашего научного исследования – эффективность использования анимационных видеороликов в информационно-образовательной среде (ИОС). Определены основные компоненты анимационных видеороликов, используемых в ИОС при обучении учеников начальных классов. В ходе исследования были изучены взгляды учителей, ведущих предмет «Цифровая грамотность», а также опыт использования анимационных видеороликов в начальных классах.

Основная гипотеза в исследовании состоит в том, что если анимационные интерактивные видеоролики реализуются учащимися в информационной образовательной среде со своими идеями и материалами, то урок будет интересным и увлекательным. В конце статьи подтверждается данная гипотеза и предлагаются основные результаты, отражающие эффективность использования анимационных видеороликов, в условиях использования информационной образовательной среды при организации обучения и учебной деятельности.

Ключевые слова: информационная образовательная среда, цифровая грамотность, начальное образование, начальная школа, анимационные видеоролики, интерактивные задания.

Кіріспе

Жаһандық әлеуметтік-экономикалық жүйеге кірігу ақпараттық және коммуникациялық технологиялар саласындағы сауаттылыққа негізделген. Қазіргі заманғы технологиялар ресми білім беру үшін де, өмір бойы білім алу үшін де ақпаратқа қол жеткізуді жеңілдететіндіктен, білім беру аясында ақпараттық-коммуникациялық технологияларды (АКТ) қолдануды ынталандыру маңызды. Әлемде орын алған Covid-19 пандемиясынан алынған сабақтар төтенше жағдайлар кезінде, соның ішінде ауа-райының қолайсыздығы немесе шұғыл қашықтықтан оқыту қажеттіліктері онлайн оқытудың көптеген тиімді жақтарын қарастыруды талап етті. Бүгінгі таңда технология мен әлеуметтік медиа ерте жастан қартайғанға дейінгі адам өмірінің маңызды бөлігі болып табылады.

Еліміздегі білім беру стандарты «оқушыларға бейімделген мектепті» дамытуға бағытталған бастауыш мектеп жүйесіндегі оқу бағдарламасындағы өзгерістердің негізі ретінде құрылды. Негізгі мақсат – білімді шығармашылық жағынан қолдану, сын тұрғысынан ойлау, зерттеуге, жеке және топтық жұмыстарға, сондай-ақ қолданылатын білім мен дағдыларға негізделген түрлі коммуникациялық әдістерді пайдалану арқылы жұмыс жүктемесін азайту [1].

Бүгінгі жоғары технологиялардың жылдам дамуы өз азаматтарына жоғары талаптар қоюда. Осы талаптардың бірі – алгоритмдік мәдениет, алгоритмдік ойлау және есептік ойлауды меңгеру. Алгоритмдерді құрастыру мәдениеті көптеген отандық және шетелдік мамандардың (Босова Л.Л., Паперт С., Сопрунов С.Ф., Кушниренко А.Г., Бидайбеков Е.Ы., Әмірбекұлы А. және т.б.) пікірінше, ең ерте жаста қалыптасуы керек. Осы зерттеушілердің жұмыстарын талдау бастауыш сынып оқушыларында ойдағыдай қалыптасуы мүмкін алгоритмдік сауаттылықтың негізгі элементтерінің жиынтығын анықтауға мүмкіндік береді. Алгоритмдік сауаттылықтың элементтері мектеп оқушылары интерактивті компьютерлік ортада жұмыс істегенде мейлінше сәтті қалыптасады, бұл да баланың шығармашылық қабілеттері мен көркемдік қабілетінің дамуына ықпал етеді.

Бірақ қазіргі балалар тек жазбаша материалдармен шектелмейді; олар бейне ойындармен және интерактивті жоғары динамикалық медиамен қоршалған медианың жиі тұтынушылары. Олар графикамен, дыбыспен және бейнемен ұсынылған мазмұнды жазбаша материалдардан гөрі артық көреді және оқу мазмұнын дәстүрлі баяу жүйелі түрде беруді асыға күтеді. Сондықтан оларды оқу мазмұнын ұсынудың әртүрлі тәсілдерінен мағынаны алуға және мультимедиялық материалдарды бағалауға үйрету керек.

Білім берудің тиімді әдістерінің бірі – оқытуда анимациялық бейнематериалдарды қолдану болып табылады. Сондықтан анимациялық бейнематериалдарды оқушыларды оқыту процесінде қолданудан жеке тұлғаның цифрлық сауаттылығын қалыптастыру мәселелері алға қойылады:

- ақпараттық-коммуникациялық орта бойынша оқытудағы мұғалімнің құзыреттілігі;
- оқушылардың АКТ, оның ішінде бейнелік материалдармен жұмыс, анимациялық бейнелерден негізгі материалдарды қолдана алу құзыреттілігі;
- мұғалімнің, оқушының, ата-ананың бірлескен еңбектері, бірыңғай ақпараттық кеңістікті құрудың негізгі қағидаларында ескерілу шарты орын алуы тиіс.
- ақпаратты барлық тұтынушылар үшін ақпараттық ортаның жайлылығын қамтамасыз ету, сондай-ақ ақпараттық кеңістіктің барлық субъектілерінің өзара әрекеттесуінің ең тиімді шарттарын анықтау.

Осы мақсатта, еліміздің Білім және ғылым министрлігі АКТ саласындағы сауаттылықты арттыруға көмектесетін мектептерде электронды оқытуды, онлайн-мазмұнға қол жетімділікті (ОPIQ, TopIQ, BilimLand және т.б.) ұсына бастады. Интерактивті және мультимедиялық құралдар оқушыларды жаңа білім алуға ұмтылуға ынталандыру үшін жасалған. Мультимедиялық технологияларды қолдану (түс, графика, дыбыс, заманауи бейне жабдықтар) қоршаған әлеуметтік ортадан әртүрлі жағдайларды имитациялауға мүмкіндік береді.

Зерттеу материалдары мен әдістері

Оқыту парадигмасының өзгеруімен қатар, бастауыш мектептердегі оқыту мен оқу іс-әрекетінің жетістігі тек мұғалімге ғана емес (мұғалім факторы), сонымен қатар оқу құралдары мен оқушылардың белсенділігіне де байланысты. ХХІ ғасырдағы технологиялық жетістіктер балалардың ақпаратқа қол жетімділігінің жоғары деңгейіне өсуін талап етеді. Оптимистік тұрғыдан алғанда, АКТ оқыту мен оқыту әдістерін жақсартуға мүмкіндік береді [2]. Қазіргі уақытта көптеген елдерде білім беру саласында интерактивті, қызықты және эмпирикалық оқыту әдістеріне көшуде. Мұғалімдер мектепте қол жетімді бұқаралық ақпарат құралдарын қолдана білуі керек.

Зерттеудің әдіснамалық негізі дидактика және бастауыш сыныптарда ақпараттық-білім беру ортасын қолдану әдістемесі саласындағы жетістіктер, таным теориясының негізгі ережелері; тұлғалық-әрекеттік тәсіл; бастауыш сыныптардың жас, психологиялық және жеке ерекшеліктері; оқыту мен дамудың өзара байланысы туралы теориялық ережелер, ҚР Білім беру жүйесін дамыту тұжырымдамасы болып табылады.

Зерттеудің теориялық негізін жетекші отандық және шетелдік психологтардың, дидакттердің, мұғалімдердің еңбектері құрады. Қойылған міндеттерді шешу үшін мынадай зерттеу әдістері пайдаланылды: психологиялық-педагогикалық әдебиетті теориялық талдау және синтездеу; бастауыш сынып оқушыларының қызметін педагогикалық бақылау; мектеп мұғалімдерімен әңгімелесу; сұхбат; оқушылардың шығармашылық қызметінің өнімдерін зерделеу; оқыту нәтижелерін талдау; педагогикалық эксперимент.

Білім беру процесі тұрғысынан қазіргі заманғы ақпараттық-білім беру ортасы – бұл шығармашылық, зияткерлік және әлеуметтік дамыған тұлғаны қалыптастыруға бағытталған ашық педагогикалық жүйе (ішкі жүйе). Бұл өзара әрекеттесетін компоненттердің жиынтығы – ақпараттық-білім беру ресурстарының банкі, компьютерлік оқыту құралдары, заманауи байланыс құралдары (интернет), педагогикалық технологиялар.

Мектептің ақпараттық-білім беру ортасы жаңа деңгейдегі педагогикалық жүйе ретінде түсініледі және оған технологиялық құралдардың жиынтығы (компьютерлер, дерекқорлар, коммуникациялық арналар, бағдарламалық өнімдер және т.б.), ақпараттық өзара іс-қимылдың мәдени және ұйымдастырушылық нысандары, ақпараттық-танымдық және

кәсіптік міндеттерді қолдана отырып, оқу-танымдық және кәсіптік міндеттерді шешудегі білім беру процесіне қатысушылардың құзыреттілігі кіруі тиіс.

Ақпараттық-білім беру ортасы өзара әрекеттесетін көптеген компоненттерден тұрады. Бұл оқу процесін автоматтандыру жүйесі, қашықтықтан оқыту жүйесі және ақпараттық-анықтамалық жүйе. Әр түрлі білім беру мекемелері ұсынатын электрондық білім беру ресурстары мен қызметтері білім беру ортасының маңызды негізі болып табылады.

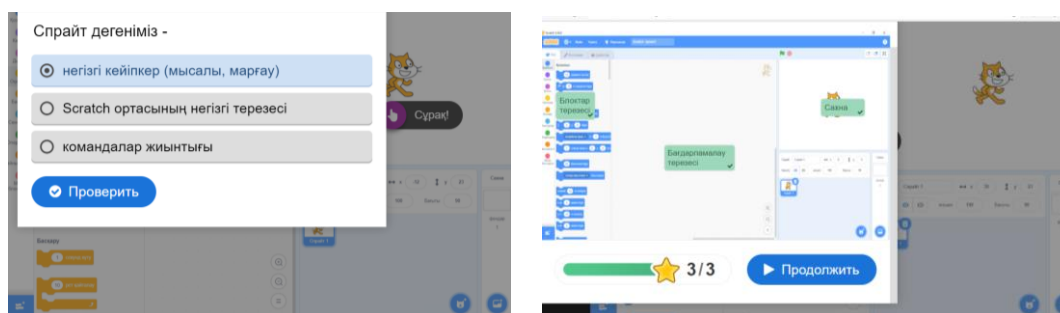
Бастауыш сыныптарда ақпараттық білім беру ортасын, интерактивті тапсырмаларды, анимациялық бейнелерді қаншалықты қолданылатыны белгісіз. Сондықтан зерттеудің мақсаты бастауыш сынып оқушыларын оқытуда АББО-да қолданылатын анимациялық бейнелердің және олардың негізгі компоненттерін анықтау болды. Қажеттілікті анықтау барысында бастауыш сыныпта Цифрлық сауаттылық пәнін жүргізетін мұғалімдердің көзқарастары мен анимациялық бейнелерді қолдану тәжірибесі зерттелді.

Бұл зерттеу сапалы сипаттамалық зерттеу дизайнын қолданады. Деректер жинау сабақты түсіндіру кезінде ақпараттық білім беру ортасы негізінде анимациялық бейнелерді қолданудың тиімділігін тексеруді алдын-ала зерттеу, тестілеу үшін бақылау және сұхбат әдісі қолданылды, олардың көмегімен оқушылардың оқудағы өзара әрекеті, мұғалімнің оқушыларды оқытуда пайдаланған анимациялық бейнелер арқылы оқу әрекеттері бақыланды. Сонымен қатар, оқушылардың анимациялық бейнелерді оқу үшін пайдалануы туралы көбірек ақпарат алу үшін сұхбат жүргізіліп, келесі зерттеу сұрақтары қойылды:

1. Бастауыш сыныптарда Цифрлық сауаттылық пәні бойынша материалдар қаншалықты деңгейде жеткілікті?
2. Оқушыға жеткілікті деңгейде білім алу үшін не қажет деп санайсыз?
3. Сабақта анимациялық бейнелерді жиі қолданасыз ба?
4. Бастауыш сынып оқушысына олардың әсері қандай?
5. Пәннің ақпараттық білім беру ортасында интерактивті тапсырмаларды қолданудың тиімділігі?

Жоғарыда аталған мәселелерге сүйене отырып, бұл зерттеу дәстүрлі оқытудың немесе мұғалімге бағытталған оқытудың әсерінен мұғалімдердің проблемаларын қалай жеңуге болатындығын қарастырады. Зерттеуші тақырыпты түсіндіретін анимациялық бейнелерден тұратын интерактивті бейне сабақтары бар ақпараттық білім беру ортасы қолданылды. Себебі, бастауыш мектеп жасындағы балалар өте сезімтал, көп нәрсеге қызығушылық танытады, олар барлық бастамаларға оңай жауап береді, шын жүректен жанашырлық танытады [3]. Олардың көпшілігі мультфильмдер мен анимацияларды көргенді ұнатады, сондықтан бұл оқу бейнесін жасау анимацияны жасауға бағытталған. Қозғалмалы графика таңдалды, өйткені ол қозғалмалы суреттермен көрермендерді тарта алатындығын дәлелдеді. Қысқаша айтқанда, қозғалмалы кескінді, бейне сабақты көру кезінде интерактивті сұрақтар қойылады, бұл сабақты нақтылау негізінде қолданылады. Қозғалыс графикасы – бұл қозғалыс елесін жасау үшін анимация технологиясын қолдана отырып басқарылатын және әдетте мультимедиялық жобаларда оқу ортасы сияқты әртүрлі мақсаттарда қолдануға арналған дыбыспен біріктірілген орта. Фаузидің пікірінше, аудиовизуалды медианы оқу процесінде пайдалану өзгерістер мен тәжірибені қамтамасыз ете алады, өйткені аудиовизуалды медиадағы кескіндер статикалық кескіндер емес, анимациялық кескіндер болып табылады, сондықтан аудиовизуалды медиа графикалық артықшылықтарға ие және тартымды медиа ретінде қарастырылады [4].

Зерттеу нәтижелері топ оқушыларының оқу үлгерімінің нәтижелері арасында айтарлықтай айырмашылықтар бар екенін көрсетті. Интерактивті анимациялық бейне сияқты материалдардың тиімділігі оқушылардың, әсіресе эксперименттік топтың үлгерімін көтеру үшін сыналды. Демек, анимациялық бейнелерді қолдану бастауыш сынып оқушыларының «Цифрлық сауаттылық» пәні бойынша білімін көтеру үшін тиімді деп есептейміз (1-сурет).



1-сурет – Интерактивті бейнелер

Зерттеу бастауыш сыныпта Scratch бағдарламалау ортасын үйретуде жүргізілді. Padlet, Liveworksheets, LearningApps және т.б. интерактивті тапсырмалар дайындау орталары көмегімен түрлі интерактивті тапсырмалар, интерактивті бейнелер, анимациялық бейнелер сабақта қолданылды. Scratch – балаларға компьютерлік шығармашылықта өзін және қабілеттерін көрсетуге мүмкіндік беретін мультимедиялық жүйе. Scratch тілі операторларының негізгі бөлігі графикамен және дыбыспен жұмыс істеуге, анимация мен бейне эффектілерді жасауға бағытталған. Кеңейтілген медиа манипуляция мүмкіндіктері Scratch ортасының негізгі ерекшелігі болып табылады. Е. Патаракиннің айтуынша, оқушылар Scratch бағдарламасында жоба жасағанда көптеген дағдыларды игереді, шығармашылық ойлауы, пәндік қарым-қатынасы, жүйелік талдауы, технологияны жетік пайдалану, өзара тиімді әрекеттестік, дизайн, үздіксіз білім алу дамиды [5].

Әлеуметтік кеңістікте байланыс орнату үшін мектептің, пәннің ақпараттық білім беру ортасы мұғалімдер мен бастауыш сынып оқушыларына арналған білім беру құжаттарын жобалау, әзірлеу және біріктіру қажет. Зерттеу жұмысының мақсаты жаңа нәрсені үйренуге көбірек оқушылар мен мұғалімдерді тарту, мазмұнды қарау кезінде өткен тақырып бойынша білімдерін растау, бағалау, уақытты үнемдеу.

Мұндай ақпараттық білім беру ортасы бастауыш білім деңгейінде әр түрлі пәндер бойынша сапалы оқу ресурстарын ұсынуы керек, соның ішінде Цифрлық сауаттылық пәнінде, бағдарламаларды интерактивті түрде үйренуге мүмкіндік беруі және оқушылардың өз бетінше білім алуына мүмкіндік беріп, оларды өз қарқынымен жұмыс істеуге ынталандыруы керек.

Талдау мен нәтижелер

Қазіргі бастауыш сынып оқушылары цифрлық технологияның тумалары болып табылады, олар технология бойынша өсіп, сандық технологиялар күнделікті өмірінің бір бөлігі болып табылатын әлемде өмір сүруде. Олардың оқуға деген қажеттіліктері онлайн оқыту, электронды сабақтар, интерактивті ойындар, сабақтар мен жаттығуларды қамтитын, мектеп бағдарламасын қолдайтын және балалардың күшті жақтарына бағытталған бірыңғай кешенді бірегей жүйеге біріктірілген оқу бағдарламасын қажет етеді. Мұндай оқу бағдарламасын мультимедиялық оқытудың артықшылықтарын қолдана отырып жасауға және енгізуге болады. Ақпараттық білім беру ортасында оқыту оқушыларға қосымша білім беру мүмкіндіктерін ұсынатындықтан, электронды оқытудың құрылымы мен тәжірибесін түсіну оның тиімділігін арттыру үшін шешуші рөл атқарады [6].

Жалпы, сабақ барысында қолданылатын әдіс-тәсілдердің түрлерін алты кезеңге бөліп талдауға болады: сабақты бастауға арналған әдістер (үйге берілген тапсырмаларды сұрауға, қайталауға арналған әдістер), тыңдалымға, айтылымға, оқылымға, жазылымға және сабақты қорытындылауға арналған әдістер. Соның ішінде тыңдалымға арналған әдістерді қарастырайық. Тыңдалым дегеніміз – өте маңызды тілдік дағдыны қалыптастырады. Яғни оқушылардың тыңдалым дағдысын шыңдау арқылы тіл байлығын арттыруға қол жеткізуге

болады. Тыңдалымға аудио, бейне, лекция, сұхбат, т.б. жұмыс түрлерін қолдануға болады. Енді сұхбат нәтижесін талдайтын болсақ, осы тыңдалым дағдысын қалыптастыруда бейне сабақтардың алатын орны ерекше екені белгілі болды, себебі, «Цифрлық сауаттылық» пәні мұғалімдері сабақта анимациялық бейнелерді қолданудың тиімділігін және бастауыш сынып оқушыларының оларды сабақта пайдаланғанда белсенділігі артатынын дәлелдеп отыр. Интерактивті тапсырмаларды орындау бұл жастағы оқушылар үшін өте қызықты.

Мультимедиялық оқытуды көрнекі және есту ақпаратын қамтитын бірнеше режимдерді қолдана отырып, оқу мазмұнын ұсыну және оқушылардың осы ақпаратты білім беру үшін қолдануы ретінде анықтауға болады [7].

Екінші жағынан, ақпараттық білім беру ортасы электронды оқыту мен медианы оқыту үшін түрлі форматтарды қолдана отырып біріктіреді. Интернеттегі медианы қолданудың көптеген артықшылықтары бар – статикалық және динамикалық кескіндер, сонымен қатар шындықты модельдеуге мүмкіндік береді және оқушылардың оқуға деген қызығушылығын арттырады. Интерактивтілік пен мультимедиа оқушылардың оқуға деген қызығушылығын арттырады, өйткені әр түрлі білімді оқушыларға тез және тиімді беруге болады.

Интерактивті мультимедиялық оқыту мазмұны әр түрлі оқушыларға арналған веб, мультимедиялық және электронды оқу материалдарын қамтуы мүмкін. Заманауи интерактивті мультимедиялық технологиялар оқу бағдарламаларының әртүрлі модельдерін жасауға арналған ерекше ортаны ұсынады және дизайн мен оқытудың әртүрлі талаптарына ие.

Интерактив – өзара әрекеттесу мүмкіндігін білдіреді немесе біреумен (адаммен) немесе бір нәрсемен диалог (мысалы, компьютер) режимінде сөйлесу. Демек, интерактивті оқыту – бұл ең алдымен мұғалім мен оқушының өзара әрекетінде жүзеге асырылады.

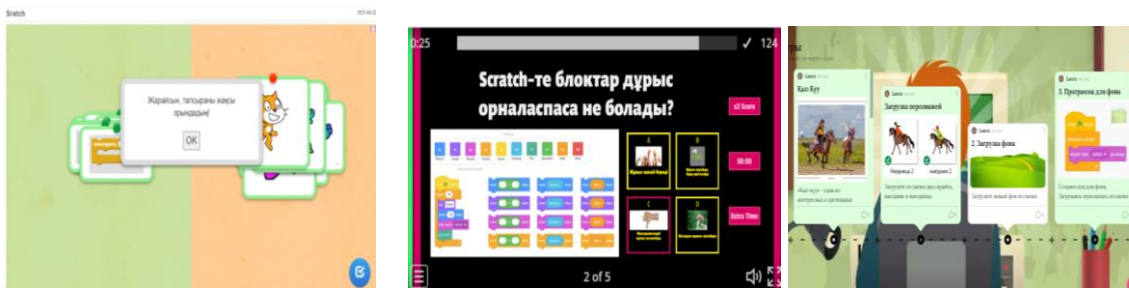
Интерактивті тапсырмалардың негізгі идеясы – оқушылар өз білімдерін ойын түрінде тексере және бекіте алады, бұл материалды игерудің мотивациясы мен тиімділігін арттырады, АКТ құзыреттілігін қалыптастырады [8]. Тапсырмалармен жұмыс жасау олардың дұрыстығын бірден тексеруге болатынын атап өткен жөн.

Қазіргі педагогика баланың оқуға үйренуіне, таным энергиясын ашуға, жаңа білім алуға үнемі ұмтылуға бағытталған, бұл бізден жаңа білім стандартын талап етеді. Сондықтан бүгінгі таңда балалардың заманауи компьютерлік технологияларды игеруге дайындығы және олардың көмегімен алынған ақпаратты әрі қарай өздігінен білім алу үшін өзектендіреді. Осы мақсаттарды іске асыру үшін бастауыш сынып оқушыларын оқытудың әртүрлі стратегияларын практикада қолдану, ең алдымен оқу процесінде ақпараттық-коммуникациялық технологияларды қолдану қажет. Көптеген ресурстар тапсырмалардың мазмұнына өзгерістер енгізу мүмкіндігінсіз дайын түрде ұсынылады, бұл оқу процесінде осы материалдарды қолдану айтарлықтай қиындықтар туғызады [9]. Сондықтан мұндай тапсырмаларды қолдануда оқушының жас ерекшеліктерін, деңгейлі ерекшеліктерін ескеру керек.

Шағын топтарда жұмыс істеуге арналған тапсырмалар:

- танымдық ойындар;
- әлеуметтік жобалар;
- күрделі және даулы мәселелер мен проблемаларды талқылау;
- тәрбие мәселелерін шешу;
- шығармашылық тапсырмалар.

Интерактивті тапсырмаларды (2-сурет) қолдана отырып, түсінуге қиын процестерді көрнекі түрде жасауға болады. Интерактивті тапсырмалар оқу процесінде оқытуды компьютерлік қолдаудың бір түрі ретінде, жағдайдың өзгеруінің объектінің өзгеруіне әсерін анықтау үшін зерттеу қабілетін дамытуға қолайлы. Интерактивті тапсырмалар оқушыға енгізілген мәліметтердің жағдайға қалай әсер ететінін, қандай өзгерістерге әкелетінін көруге мүмкіндік береді.



2-сурет – Интерактивті тапсырмалар

Интерактивті тапсырмаларды қолданудың негізгі объективті нәтижесі – жаңа білімді ашу, түсіну, оларды жалпылау, компьютерлік қолдауды білім беру мақсатында пайдалану тәжірибесін жинақтау арқылы оқушының өзін дамытуы [10]. Интерактивті мультимедиялық оқу мазмұнын жасауға арналған әртүрлі оқыту стратегиялары бар. Оқу ойындары – бұл білім мен қызығушылықты біріктіретін оқыту стратегиясы. Балалар қызықты мультимедиялық оқу сабақтарының тепе-теңдігінен пайда көретіндіктен, негізгі идея – балаларды білім алу кезінде осындай іс-шараларға тарту.

Сонымен, ақпараттық білім беру ортасындағы мультимедиялық білім беру ресурстары мектеп мұғалімдері мен ата-аналар үшін үлкен әлеует болып табылады. Мультимедиялық ресурстар оқушылардың қызығушылығының жоғары деңгейін ынталандырады және қолдайды, сондықтан олар оқыту мен оқу процесінде сөзсіз үлкен рөл атқарады [11]. Ал, ынталандыру оқушылардың сыни ойлау дағдыларын дамытуға көмектеседі.

Зерттеудегі негізгі гипотеза, егер анимациялық интерактивті бейне сабақтар оқушыларға өздерінің идеялары мен материалдары ақпараттық білім беру ортасында жүзеге асырылса, қызықты және тартымды болады.



3-сурет – Анимациялық бейнелерді пайдалану

Зерттеу оқыту мен оқуда анимациялық бейнені пайдалану (3-сурет) оқушыларға не үйренетінін жақсырақ түсінуге айтарлықтай көмектесетінін дәлелдеді. Белсенділік контекстінде интерактивті бейне оқушылардың оқуға қатысуын жақсарта алады. Оқушылар оқу процесіне белсенді қатыса алады, анимациялық бейнені оңай пайдалана алады және түсінігін жақсартқысы келсе және оған қайта жүгіне алады. Басқаша айтқанда, бейне оқушылардың оқуға қатысуы мен белсенділігін арттырады.

Нәтижелерге сүйене отырып, оқушылар анимациялық бейнелерді қолдануды «Цифрлық сауаттылық» пәнін үйрену үшін ынталандырушы және қызықты ақпарат құралы ретінде қабылдады деп айтуға болады. Олардың анимациялық бейнені пайдалану туралы оң көзқарасы мотивацияны, белсенділікті, икемділікті және жұмыс қабілеттілігін қамтитын анимациялық бейне ұсынатын кейбір артықшылықтарға негізделген.

Қорытынды

«Цифрлық сауаттылық» пәнінің жаңартылған мазмұны бойынша негізгі міндеттеріне байланыс, ақпарат алмасу және ынтымақтастық үшін АКТ-ны пайдалануды ынталандыру жатады. Осы мақсатта пәндегі «Scratch ортасында программалау» тақырыбы бойынша бірнеше интерактивті, анимацияланған бейне сабақтар қолданылды. Зерттеу нәтижелері бастауыш мектепке арналған ақпараттық білім беру ортасындағы оқыту материалдары құрамындағы анимациялық бейнелердің тиімділігін көрсетті.

Білім беру саласында АКТ-ны пайдалану оқыту мен оқу іс-әрекетінің ең қажетті құралы ретінде пайдалануда. Бұл жағдайда анимациялық бейнені пайдалану оқу үшін балама және дұрыс шешім болуы мүмкін. Оқытуда анимациялық бейнелерді пайдалану және оқыту оқушыларға не үйренетінін жақсырақ түсінуге айтарлықтай көмектеседі.

Қазіргі білім беру жүйесінің мәселелерін және балалармен жұмыс істеудің заманауи тұжырымдамаларын талдау әдіскерлер мен мұғалімдерді сабақты өткізудің жаңа формаларын қолдануға, балалардың шығармашылық әрекетін ұйымдастыруға жаңа көзқарасты іздеуге итермеледі.

Оқытуда анимациялық бейнематериалдарды қолдану әдісін кіріктірілген сабақтарда да пайдалану мүмкіндігі бар.

Дайын анимациялық бейнематериалдарды қолдану – оқушылардың ой-өрісін кеңейтеді, ғылым мен техника, өнер әлемімен көрнекі байланыста болуға көмектеседі.

Зерттеу нәтижелеріне сүйенсек, анимациялық бейнені пайдаланудың тиімді екенін көрсететін маңызды нәтижелер бар. Біріншісі, бейне оқушылардың оқуға деген белсенділігін арттыра алады. Оқушылар оқу процесіне белсенді қатысады. Екіншіден, бейнелерді оқу көзі ретінде ұсынатын көптеген қолданбалар кері байланыс, бағалау, бақылау тұрғысынан мұғалімге де, оқушыларға да икемділік ұсынатын кейбір мүмкіндіктерді ұсынады. Соңғысы – анимациялық бейне қызықты және оқуға арналған икемді ақпарат құралдары. Себебі, оқушылар бейнеде өз сабағын түсінуде қиындық немесе қиындықтар туындаған кезде үйренген бейнеге қайта жүгіне алады. Сондықтан, оқыту мен оқу іс-әрекеттерін ұйымдастыруда ақпараттық білім беру ортасын пайдалану жағдайында анимациялық бейнені пайдалану ұсынылады.

Қаржыландыру туралы ақпарат

Жұмыс ҚР БҒМ грантының қаржылық қолдауымен орындалды (AP09260464 «Smart-білім беру жағдайында «Scratch» және «Робототехника» курстары бойынша бастауыш мектепте ақпараттық білім ортасын әзірлеу»).

ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР ТІЗІМІ

1. Бидайбеков Е.Ы., Ибашова А.Б. Состояние и перспектива развития информатики в начальных классах школ Республики Казахстан / Труды Большого Московского семинара по методике раннего обучения информатике / под ред. Первина Ю.А. – М.: изд. РГСУ, 2012. – Т.3 – 29–42 сс.
2. Muhammad Shabir1 & Chotrun Nada. Students' perception on the use of video in learning english as a foregin language during pandemic // English Journal. – 2021. September. Vol. 15, No. 2. – P. 109–113. <https://doi.org/10.32832/english.v15i2.5538>
3. Сыдықова Р.Ш., Мухамеджанова И. Бастауыш сынып оқушыларының патриотизмін қалыптастыру технологиясы // Ясауи университетінің хабаршысы. – 2022. – №1 (123). – Б. 219–228. <https://doi.org/10.47526/2022-1/2664-0686.19>
4. Fauzi I., & Khusuma I. Teachers' elementary school in online learning of COVID-19 pandemic condition // Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan. – 2020. – №5(1). – P. 58–70. <https://doi.org/10.25217/ji.v5i1.914>

5. Патаракин Е.Д. Педагогический дизайн социальной сети Scratch // Образовательные технологии и общество (Educational Technology & Society). – 2013. – №2. – P. 505–528.
6. Ma M.Y. & Wei C.C. A comparative study of children's concentration performance on picture books: age, gender, and media forms // Interactive Learning Environments. – 2016. – №24(8). – P. 1922–1937.
7. Метербаева К.М., Ғарифолла А.М., Аманжолова Ә.Н. Мектепке дейінгі білім беру үдерісін жетілдіруде мультимедиялық технологияларды пайдалану // Абай атындағы ҚазҰПУ-н хабаршысы. «Педагогика ғылымдары» сериясы. – 2022. – №1 (73). – Б. 244–254.
8. Каган Э.М. Обучение программированию как подход к развитию логического, абстрактного и вычислительного мышления у школьников // Вестник РУДН. Серия: Информатизация образования. – 2017. Том 14. – №4. – С. 442–451. <https://doi.org/10.22363/2312-8631-2017-14-4-442-451>
9. Ibashova A., Orazbayeva E., Vaimisheva A., Alimbetova S. The role of information technologies in the program of preparing children for schools // Қазақстанның ғылымы мен өмірі. – 2019. – №5. – С. 100–107.
10. Ibashova A., Orazbayeva E., Kalzhanova A. Formation of information Culture of primary school students // Astra Salvensis. Turkey. Vol. 97. – 2017. January. – P. 229–241.
11. Burdina M.G., Krapotkina I.E., Nasyrova L.G. Distance Learning in Elementary School Classrooms: An Emerging Framework for Contemporary Practice // International Journal of Instruction. – 2019. – №12(1). – P. 1–16. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.1211a>

REFERENCES

1. Bidaibekov E.Y., Ibashova A.B. Sostoianie i perspektiva razvitiia informatiki v nachalnyh klassah shkol Respubliki Kazahstan [Status and prospects for the development of informatics in the primary grades of schools in the Republic of Kazakhstan] / Trudy Bolshogo Moskovskogo seminaru po metodike rannego obucheniia informatike / pod red. Pervina Ju.A. – M.: izd. RGSU, 2012. – T.3 – 29–42 ss. [in Russian]
2. Muhammad Shabir1 & Chotrun Nada. Students' perception on the use of video in learning english as a foregin language during pandemic // English Journal. – 2021. September. Vol. 15, No. 2. – P. 109–113. <https://doi.org/10.32832/english.v15i2.5538>.
3. Sydykova R., Muhamedjanova I. Bastauysh synyp oqushylarynyn patriotizmin qalyptastyru tehnologiiasy [Technology of formation of patriotism of primary school students] // Iasau universitetinin habarshysy. – 2022. – №1 (123). – Б. 219–228. <https://doi.org/10.47526/2022-1/2664-0686.19> [in Kazakh]
4. Fauzi I., & Khusuma I. Teachers' elementary school in online learning of COVID-19 pandemic condition // Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan. – 2020. – №5(1). – P. 58–70. <https://doi.org/10.25217/ji.v5i1.914>
5. Patarkin E.D. Pedagogicheski dizain socialnoi seti Scratch [Pedagogical design of the Scratch social network] // Obrazovatelnye tehnologii i obshhestvo (Educational Technology & Society). – 2013. – №2. – P. 505–528 [in Russian]
6. Ma M.Y. & Wei C.C. A comparative study of children's concentration performance on picture books: age, gender, and media forms // Interactive Learning Environments. – 2016. – №24(8). – P. 1922–1937.
7. Meterbaeva K., Garifolla A., Amanzholova A. Mektepke deiingi bilim beru uderisin jetildirude multimedialyq tehnologiialardy paidalanu [The use of multimedia technologies in improving the process of preschool education] // Abai atyndagy QazUPU-n habarshysy. «Pedagogika gylymdary» seriiasy. – 2022. – №1 (73). – Б. 244–254. [in Kazakh]

8. Kagan E.M. Obuchenie programmirovaniiu kak podhod k razvitiuu logicheskogo, abstraktnogo i vychislitel'nogo myshleniia u shkolnikov [Teaching programming as an approach to the development of logical, abstract and computational thinking in schoolchildren] // Vestnik RUDN. Seriya: Informatizaciia obrazovaniia. – 2017. Tom 14. – №4. – S. 442–451. <https://doi.org/10.22363/2312-8631-2017-14-4-442-451> [in Russian].
9. Ibashova A., Orazbayeva E., Baimisheva A., Alimbetova S. The role of information technologies in the program of preparing children for schools // Қазақстанның ғылымы мен өмірі. – 2019. – №5. – С. 100–107.
10. Ibashova A., Orazbayeva E., Kalzhanova A. Formation of information Culture of primary school students // Astra Salvensis. Turkey. Vol. 97. – 2017. January. – P. 229–241.
11. Burdina M.G., Krapotkina I.E., Nasyrova L.G. Distance Learning in Elementary School Classrooms: An Emerging Framework for Contemporary Practice // International Journal of Instruction. – 2019. – №12(1). – P. 1–16. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.1211a>