DOI:10.26104/NNTIK.2019.45.557

НАУКА, НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ИННОВАЦИИ КЫРГЫЗСТАНА, № 5, 2022

Ырысбаева А.А.

ИНФОРМАТИКА САБАГЫНДА LEARNINGAPPS ORG ТИРКЕМЕСИНИН ЖАРДАМЫНДА «КИМ МИЛЛИОНЕР БОЛГУСУ КЕЛЕТ» ОЮНУН ТҮЗҮҮ ЫКМАЛАРЫ

Ырысбаева А.А.

МЕТОДЫ СОЗДАНИЯ ИГРЫ «КТО ХОЧЕТ СТАТЬ МИЛЛИОНЕРОМ» С ПОМОЩЬЮ ПРИЛОЖЕНИЯ LEARNINGAPPS ORG В КУРСЕ ИНФОРМАТИКИ

A. Yrysbaeva

METHODS OF CREATING THE GAME «WHO WANTS TO BECOME A MILLIONAIRE» USING THE APPLICATION LEARNINGAPPS ORG IN THE COURSE OF COMPUTER SCIENCE

УДК: 004.4

Бул макалада окутуунун жаңы технологияларын пайдаланып, информатика сабагынан тест түзүүнүн жолдору каралды. Окутууда заманбап технологияларды башкача айтканда жаңы маалыматтык технологияларды колдонуу маселеси уламдан-улам көтөрүлүп келе жатат, бул биздин изилдөө темабыз болуп саналат. Убакыт өткөн сайын илим техникасы тездик менен өнүгүүдө. Акыркы он жылдыкта маалыматтык технологиялар интенсивдүү өнүгүп, башка педагогикалык технологиялар менен катар билим берүүдө жогорку орундарды ишенимдүү жеңип алышты. Алардын ичинде окутуунун натыйжалуу жана ыңгайлуу методдору экендигин далилдеген Дистанттык жана салттуу технологиялар барган сайын кеңири колдонулууда. Дистанттык жана салттуу окутуу кадимки билим берүү процессинин бардык компоненттерин чагылдырган, бирок атайын Интернет технологиялары же башка интерактивдүү методдор менен жүзөгө ашырылган аралыкта студенттердин жана мугалимдердин өз ара аракетин билдирет. Дистанттык жана салттуу окутуу төмөнкү учурларда гана талап кылынат: мүмкүнчүлүгү чектелген балдарга жана майыптарга толук кандуу билим берүү; таланттуу студенттер тарабынан сабактын бөлүмдөрүн, темаларын терең изилдөөнү уюштуруу; студенттердин белгилүү темалардагы билимдери менен көндүмдөрүндөгү кемчиликтерди жоюу; педагогикалык кадрлар жетишпеген айылдарда же алыскы региондордо студенттер үчүн окутууну уюштуруу; тышкы студенттер үчүн окуу процессин уюштуруу; жогорку класстын окуучулары үчүн ГИАга сапаттуу даярдануу жана кесиптик багыт берүү үчүн шарттарды түзүү; уникалдуу программаларга ылайык студенттерге кошумча билим берүү; карантин, оору, табигый кырсыктар учурунда негизги билим берүү программаларын ишке ашыруу.

Негизги сөздөр: *мугалим, окуучу, дистанттык жана салттуу окутуу, тест, интернет, технология, learningapps тиркеме, миллион.*

В данной статье рассматриваются способы создания теста по информатике с использованием новых технологий обучения. Все более актуальным становится вопрос использования современных технологий в обучении, т.е. новых информационных технологий, что и является предметом нашего исследования. Со временем наука и техника быстро развивались. За последнее десятилетие информационные технологии стремительно развивались и, наряду с другими педагогическими технологиями, уверенно завоевали лидирующие позиции в образовании. Дистанционные и традиционные технологии, зарекомендовавшие себя как эффективные и удобные методы обучения, находят все более широкое применение. Дистанционное и традиционное обучение предполагает взаимодействие студентов и преподавателей на расстоянии, отражающее все составляющие нормального образовательного процесса, но осуществляемое с использованием специальных интернет-технологий или других интерактивных методов. Дистанционное и традиционное обучение требуется только в следующих случаях: полное образование для детей с ограниченными возможностями здоровья; организация углубленного изучения разделов и тем талантливыми студентами; устранить недостатки в знаниях и умениях учащихся по отдельным темам; организовывать обучение студентов в селах или отдаленных районах, где ощущается нехватка преподавательских кадров; Организация учебного процесса для экстернов; создание условий старшеклассникам для подготовки к ГИА и обеспечения профориентации; дополнительное обучение студентов по уникальным программам; реализация основных образовательных программ в условиях карантина, болезней, стихийных бедствий.

Ключевые слова: *учитель, ученик, дистанционное и традиционное обучение, тестирование, интернет, технология, приложение LearningApps, миллион.*

This article discusses ways to create a computer science test using new learning technologies. The issue of using modern technologies in teaching becomes more and more urgent. new information technologies, which is the subject of our study. Over time, science and technology have developed rapidly. Over the past decade, information technology has developed rapidly and, along with other pedagogical technologies, has confidently won a leading position in education. Distance and traditional technologies, which have proven to be effective and convenient teaching methods, are increasingly being used. Distance and traditional education involves the interaction of students and teachers at a distance, reflecting all the components of the normal educational process, but carried out using special Internet technologies or other interactive methods. Distance and traditional education is required only in the following cases: complete education for children with disabilities;organization of in-depth study of sections and topics by talented students; to eliminate shortcomings in the knowledge and skills of students on certain topics; organize the training of students in villages or remote areas where there is a shortage of teaching staff; organization of the educational process for external students; creation of conditions for high school students to prepare for the GIA and provide career guidance; additional training of students on unique programs; implementation of basic educational programs in the conditions of quarantine, diseases, natural disasters.

DOI:10.26104/NNTIK.2019.45.557

Key words: *teacher, student, distance and traditional learning, testing, internet, technology, LearningApps, million.*

Азыркы мезгилдин талабына ылайыкташтырып, окутуунун жаны технологияларынын бири learning-apps тиркемесинин жардамында – информатика сабагынан «Ким миллионер болгусу келет» оюнун түзүүнүн ыкмалары каралды. Тиркемедеги үлгүнүн уникалдуу мүмкүнчүлүктөрү менен байланышкан окутуунун жаңы мүмкүнчүлүктөрүн пайдалануу жагы көрсөтүлдү. Анын жардамында колдонуучунун интернетти туура пайдалануу менен болгон байланышы жогорулайт.

Заманбап билим берүүнү өнүктүрүүдө learning-apps тиркемесинин мүмкүнчүлүктөрү жогору. Негизги тенденциялары болуп, билим берүүнүн басымдуу маалыматтык формаларынан активдүү методдоруна жана формаларына көйгөйлүү, илимий изилдөөлөрдүн элементтерин кошуу менен өтүү, студенттердин өз алдынча иштөөсү үчүн резервдерди кеңири колдонуу, ошондой эле индустриализациялоо саналат. Билим берүү, б.а аны автоматташтыруу жана аны кош-топ жаткан технологиялаштыруу, бул заманбап коомдун интеллектуалдык ишмердүүлүгүн натыйжалуу бекемдөөгө мүмкүндүк берет.

Заманбап билим берүүнүн сапатын жогорулатуунун маанилүү ресурсу болуп формалардын, методдордун, окутуунун ыкмаларынын, тарбиялоо каражаттарынын атайын комплексин жана схемасын аныктоо үчүн атайын интернет платформаларынын негизинде уюштуруу-методикалык куралы болуп саналат.

LearningApps.org тиркемеси менен иштөө. Кызмат өз алдынча үйрөнүү үчүн абдан жөнөкөй. Ар кандай предметтер боюнча классификацияланган даяр көнүгүүлөрдүн чоң жыйнагы бар. Тиркемелер менен таанышып, мисалы, колдонуучунун рейтинги боюнча, алгач жогору баа алган көнүгүүлөрдү көрөсө болот. Биринчиден сайтка катталып, анда учурдагы көнүгүүлөргө окшош өзүнүн көнүгүүлөрүн түзөсө болот. Бул үчүн, ар бир көнүгүү астында «Создать подробное приложение». баскычы бар. Түзүлгөн бардык тиркемелер, ошондой эле даяр болгондордун ичинен тандап алган көнүгүүлөрү жеке кабинетте сакталат («Мои приложения»).

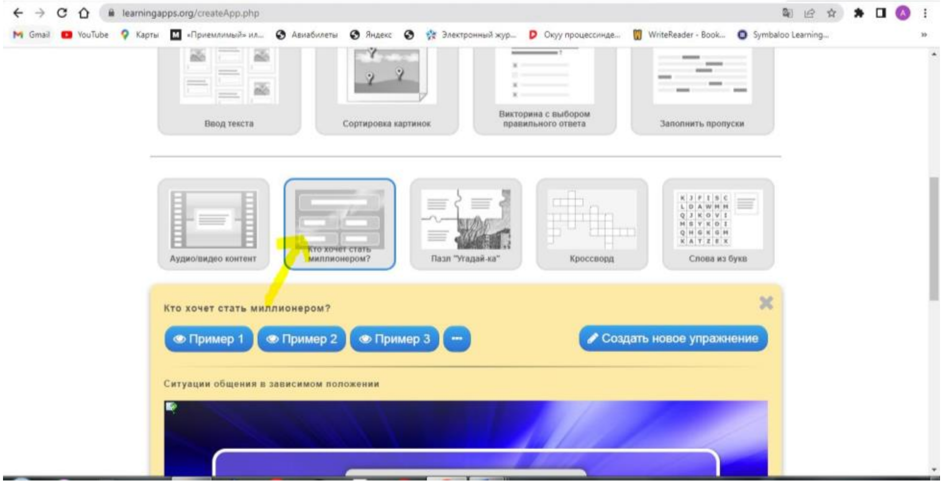
Мындай көнүгүүлөрдү класста колдонуунун эң жакшы варианты болуп балдар үчүн класста компьютер же интерактивдүү доска болушу керек. Тиркеменин жардамында информатика сабагынан «Ким миллионер болгусу келет» үлгүсүнүн жардамында тест түзүү каралды.

Ким миллионер болгусу келет оюну деген эмне? ***Оюндун эрежелери.*** Бул оюнда бала бир виртуалдык миллион доллар утуп алуу үчүн бардык 15тен көп суроолоруна туура жооп бериши керек. Суроолор жөнөкөйдөн татаал болуп жогорулашы менен үч деңгээлге бөлүнөт. Суроолорго канчалык туура жооп берсе, ошончолук көп акча утуп алышат. Убакыттын чеги жок. Бир туура эмес жооп бардык утуштарды жоготууну билдирет. Кайра баштоо үчүн оюндан каалаган убакта чыкса болот.

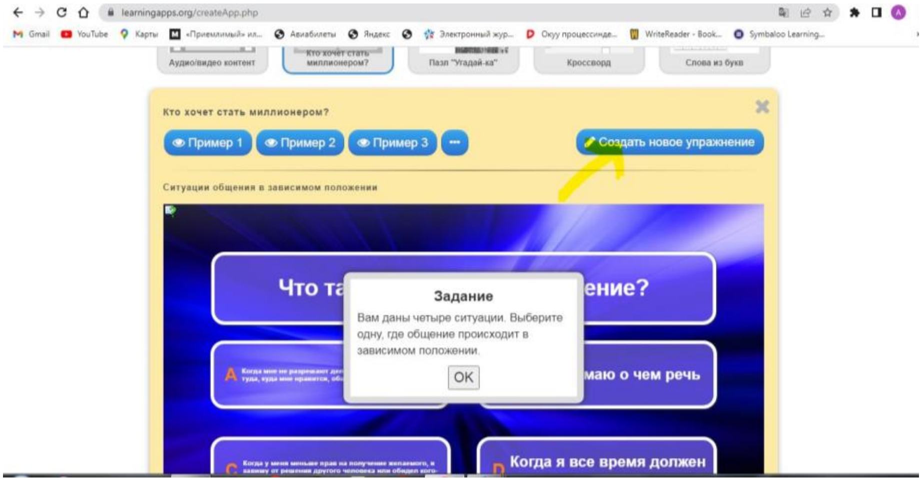
1-сүрөт.

LearningApps тиркемесине кирип «Новое упражнение« бөлүмү тандалат. 1-сүрөттө көрсөтүлдү. Андан кийин 2-сүрөттөгү «Ким миллионер болгусу келет» деген үлгүнү тандап, «создать новое упражнение» (3-сүрөт) баскычын басабыз.

DOI:10.26104/NNTIK.2019.45.557

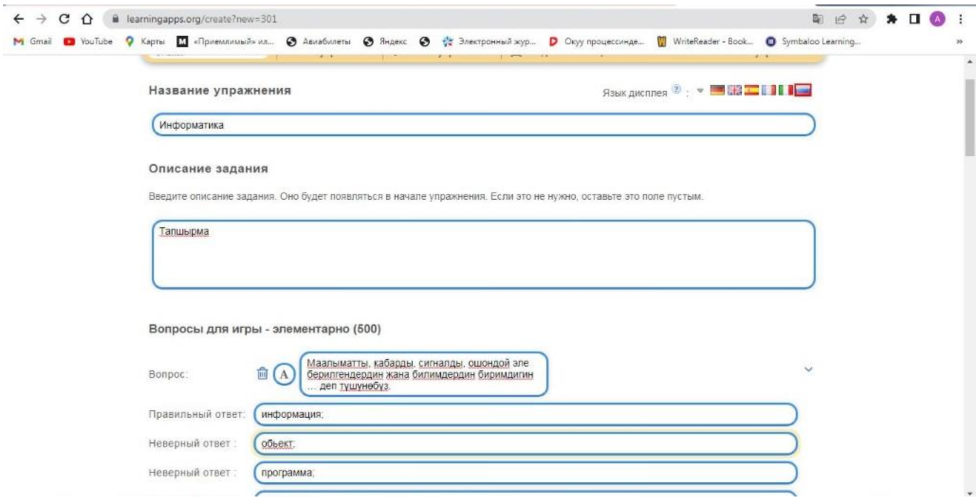


2-сүрөт.



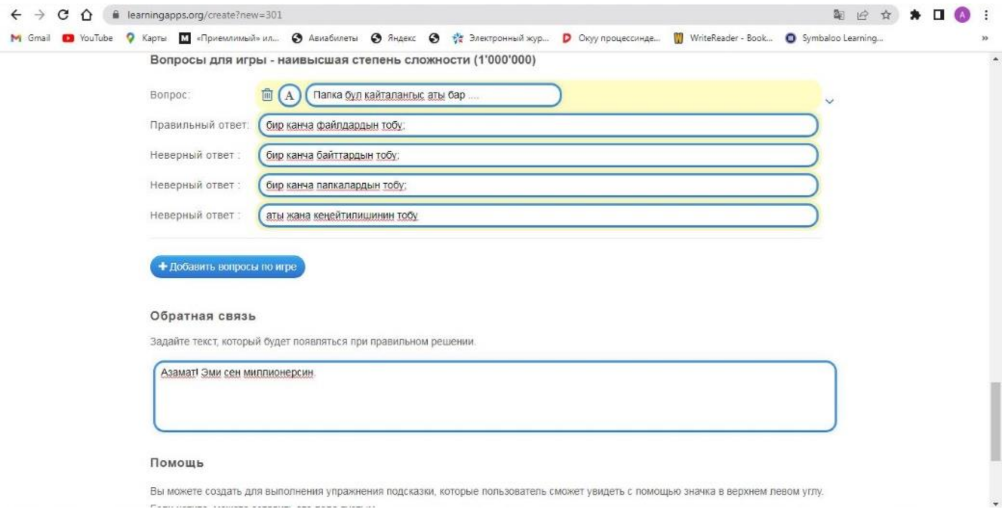
3-сүрөт.

Эми суроолорду жайгаштырып, биринчисине туура жооп жазылат. Ар бир упайга карап суроо түзүлөт (4-5-сүрөттөр).



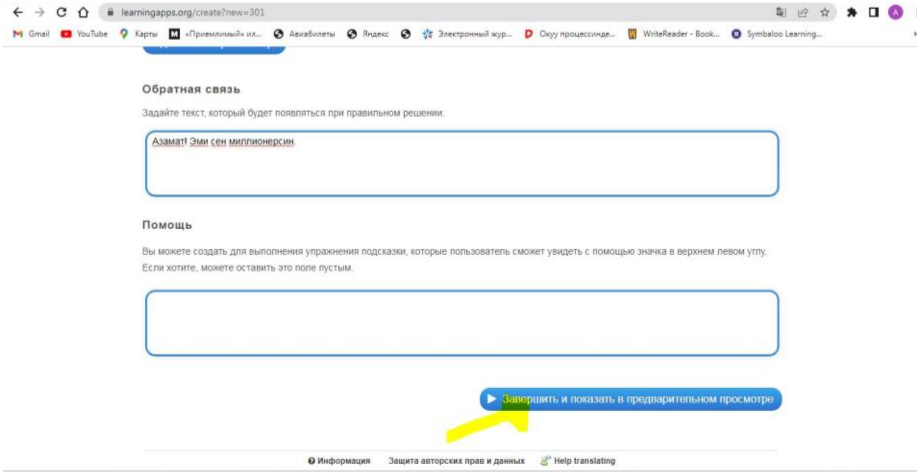
4-сүрөт.

DOI:10.26104/NNTIK.2019.45.557

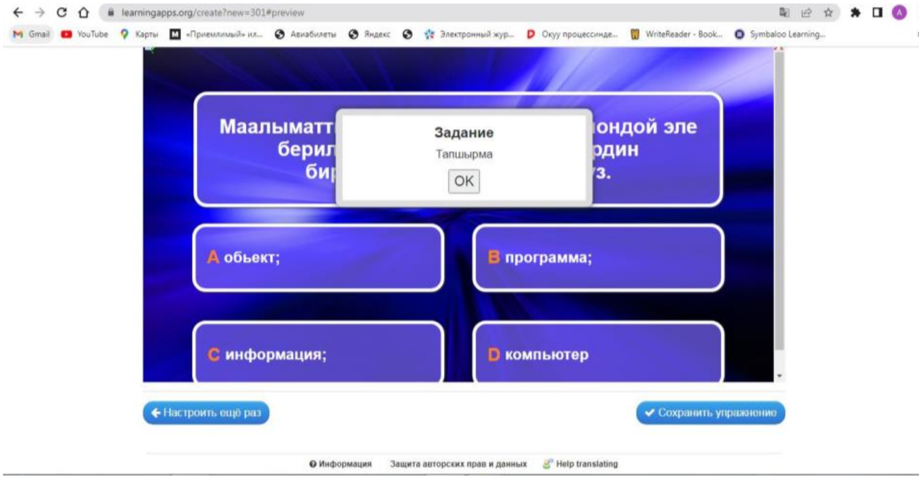


5-сүрөт.

Суроолор жазылып бүткөндөн кийин «завершить и показать в предварительном просмотре» баскычын басабыз (6-сүрөт).



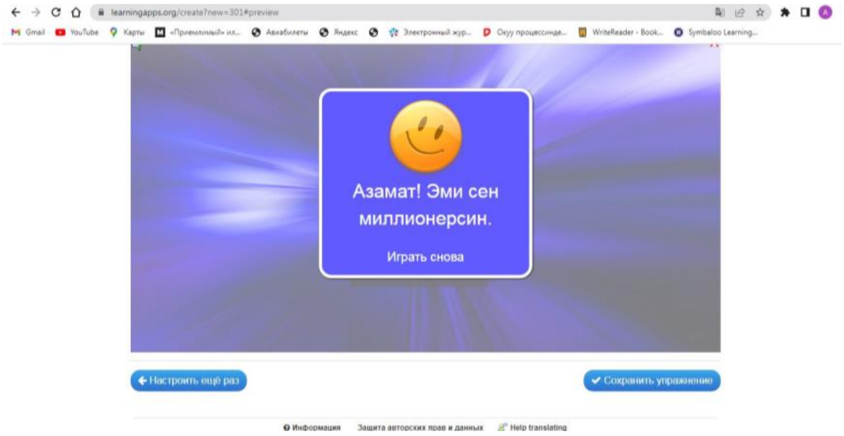
6-сүрөт.



7-сүрөт.

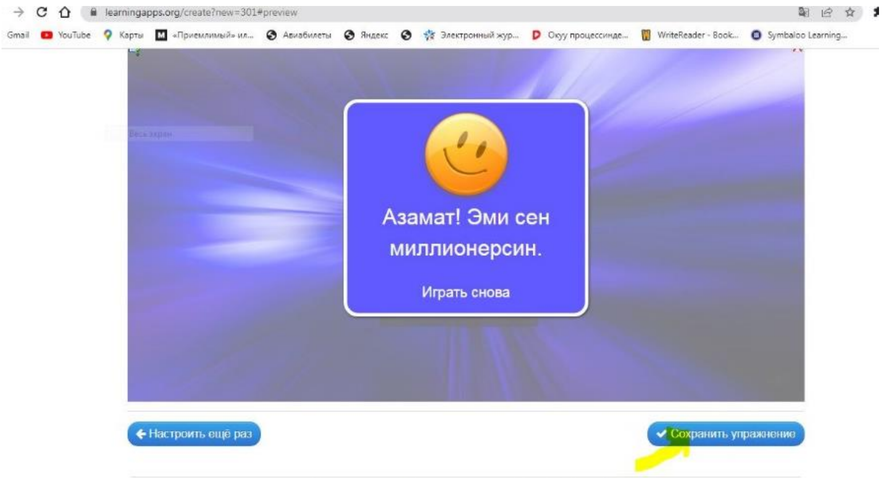
DOI:10.26104/NNTIK.2019.45.557

7-сүрөттө көрүнүп тургандай балдар менен информатика сабагынан түзүлгөн «Ким миллионер болгусу келет» оюнун уюштурсак болот. Берилген суроолорго ким туура жооп берген болсо жыйынтыгында миллион утуп алат (8-сүрөт).



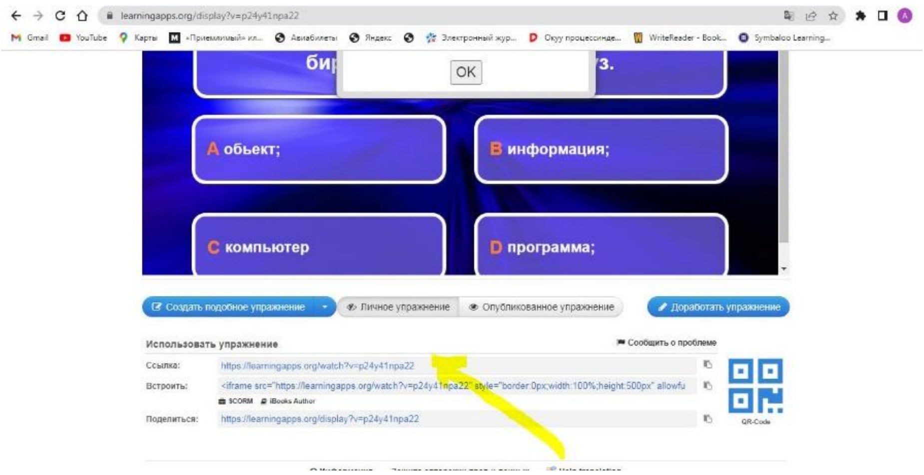
8-сүрөт.

Эми түзүлүп бүткөн тестти «сохранить упражнение» (9-сүрөт) басып, шилтемеси көчүрүлүп окуучуларга жөнөтүлөт (10-сүрөт).



9-сүрөт.

DOI:10.26104/NNTIK.2019.45.557



10-сүрөт.

LearningApps тиркемесинин артыкчылыктары жана кемчиликтери

Артыкчылыктары:

1. Бекер колдонуу.
2. Оюн тапшырмаларынын тандоосунун көптүгү.
3. Галереядагы башка көнүгүүлөрдүн баарын шаблон катары колдонсо болот.
4. Көнүгүүлөрдү түзүү үчүн жөнөкөй процесс.

Кемчиликтери:

1. Көнүгүүлөрдүн көрүнүшү эч кандай таасирдүү эмес.

Жыйынтыгында: Билим берүүдө көнүгүүлөрдү түзүү үчүн акысыз программаны издеп жүргөндөр үчүн LearningApps - бул соонун мүмкүнчүлүк. Бул тиркеме орто мектептердин мугалимдерине багытталган болсо да, аны жогорку окуу жайларда да окутууда ийгиликтүү колдонсо болот. Негизинен өзүн өзү текшерүү үчүн кызыктуу тапшырмаларды иштеп чыгуу керек. Класста белгилүү бир тема боюнча белгилүү бир класска же окуучуга тапшырмаларды тиркөөгө болот. Бул жерден мугалим окуучунун ишинин активдүүлүгүн, сабакты өтүү пайызын, тапшырманы аткаргандыгын көрө алат. Аткаруунун жыйынтыгы боюнча, мугалим окуучуну белгилей алат, ошондой эле зарыл болсо билдирүү жөнөтүп же жаңы тапшырмаларды бере алат. Макалада түзүлгөн тесттин шилтемеси. https://learningapps.org/watch?v=p24y41npa22 .

Адабияттар:

1. Современные интерактивные технологии и методы обучения в образовании [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://ebeam-russia.ru (дата обращения: 01.04.2018).
2. Апольских Е.И., Белоненко М.Г. Реализация интерактивных методов образование на Алтае. - 2015. - №1. - С. 71-79
3. Интернет-технологии в образовании: учеб. - метод, пособие: в 3 ч. / Р.Н. Абалуев [и др.]. - Тамбов: Изд. ТГТУ, 2002. - Ч. 3. - 136 с.
4. Алферов А.В. Инновационные формы и методы развития среднего профессионального образования / А.В. Алферов, А.Г. Бездудная, Н.А. Чернова; под ред. Г.А. Краюхина. - Санкт-Петербург: СПбГИЭУ, 2006. - 160 с.
5. https://learningapps.ru/
6. https://teachbase.ru/obuchenie/kak-sozdavat-zadaniya-v-servise-learningapps/
7. https://learningapps.org/2