ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ НАУКИ

УДК 004.512.2
DOI 10.33514/ BK-1694-7711-2022-2(1)-68-72

Керимбаев Элчибек Аманбекович
Сапат эл аралык билим берүү мекемеси, мугалим
Керимбаев Элчибек Аманбекович
Международное образовательное учреждение Сапат, учитель
Kerimbaev Elchibek Amanbekovich
Sapat International Educational Institution, Teacher

ДИСТАНТТЫК САБАК УЧУРУНДАГЫ ОЮНДАР
ИГРЫ НА ДИСТАНЦИОННОМ ОБУЧЕНИИ
CLASS-ROOM GAMES AT ONLINE LESSONS

Аннотация: Онлайн окутуудагы көйгөйлөрдүн бири: окуучулардын мотивациясынын төмөндөшү, себеби, алардын мектептен жана класс курбуларынан алыс болушу алар менен мамилесинин азайышы же таптакыр жоголушу негизги фактор катары караса болот. Өзгөчө орто мектептин окуучулары узак мөөнөтгө баардык сабактарды аралыктан окуусу чоң көйгөй жаратып, алардын моралдык жактан чарчоосуна, сабактардагы темаларды начар өздөштүрүүсүнө деги эле сабакка болгон кызыгуусунун төмөндөшүнө алып келиши эч кимге жашыруун эмес. Макалада каралган сунуш: окутуучулар онлайн режиминдеги окуу процессин дистанттык форматта уюштуруу менен жалаң гана тема түшүндүрүү, балдарга аныктама же формула жаттатуу, эсеп чыгартуу, жат жазуу жаздыруу эмес, аны менен чогуу өспүрүмдөрдү белгилүү IT инженерлери тарабынан иштелип чыккан балдардын логикасын жана физикалык кыймылын камсыз кыла ала турган жаңы форматтагы атайын белгилүү өлчөмдө жана көп оорундуу класстар үчүн ылайыктуу оюндар менен ZOOM платформасы аркылуу сабактардын бир бөлүгүн кызыктырып өткөрүү сунушталган.

Аннотация: Одной из главных проблем онлайн-обучения эта демотивация учащихся причиной которой является не посещение школ учащимися и не взаимодействие учащихся со своими сверстниками. Ни кому не секрет, что для детей средних школ большой проблемой является длительный дистанционный учебный процесс по всем предметом, что приводит к их моральному утомлению, слабому усвоению предметного материала на уроках и даже снижению интереса определенным урокам. В статье конкретно предлагается: во время организации онлайн-обучения в дистанционном формате, учителя должны не только объяснять детям тему, направлять учеников выучиванию каких-то определений или формул, решать задачи, заполнять конспекты, но и проводить часть урока с помощью платформы ZOOM онлайн играми разработанными ведущими IT иженерами развивающих логику и мелкую моторику учеников предназначенных для классов с большим количеством учеников так и классам с меньшим количеством учеников

Abstract: Currently, one of the most significant problem at online learning is reducing student’s' interest on school courses cause of being away from school and have no conduction lessons or communication with their classmates. At long term educational process at online version secondary school students become demotivated, get confused and even lose their interest on definite courses. Much remains to be done to keep balance among students and teachers. The proposal considered in the article: organizing the online learning system, school staff should not only explore

the topic to children, teach definitions or equations, make calculation in lesson, memorize notes, but also provide students with the logically-referenced team play online games by help with ZOOM platform rather than normative approach in lesson, developed by well-known IT engineers during lessons designed for small size classes and large scale classes as well.

Негизги сөздөр: КОВИД-19, IT, интернет-төлөм, веб сайт, дистанттык, коднеймс, скрибл, скатегориис

Ключевые слова: КОВИД-19, IT, интернет-платеж, веб сайт, онлайн, коднеймс, скрибл, скатегории.

Keywords: COVID-19, IT, internet-based payment, website, online, codenames, skribbl, scattergories

Өлкөбүздө эң баштапкы онлайн окутуу 2020-жылдын 16-мартында башталып, Кыргыз Республикасындагы эпидемиологиялык абалды курчутпоо максатын көздөп, “COVID-19” короновирус илдетинин таасирин азайтуу максатында, өкмөттүн №631/1 буйругунун негизинде кийинки 2020-2021 окуу жылы дагы өлкө боюнча дистанттык форматта башталган. Аткаруу бийлиги, тагыраак айтканда, Билим Берүү Министирлиги окутуучуларга онлайн режиминдеги билим берүү технологияларын колдонуусун уюштуруусу же усулдук жана техникалык жактан колдоосун, жүз пайызга аткарбаса дагы, мүмкүнчүлүкө жараша алгылыктуу иш-чаралар аткарылып, видео сабактар жазалып, улуттук телеканалдар аркылуу элибизге трансляцияланып, балдарыбыз окуу процессинде үзгүлтүкө учурабай окуп турушту. Коомдук активистер, мамлекеттик эмес уюмдар болсо мугалимдерге керектүү вебинарларды уюштуруп, өз салымдарын кошуп турганы көңүл жылытаарлык болду. Бирок мугалимдердин көпчүлүгү бул өңүттө тажрыйбасы жетишээрлик деңгээлде эмес экендигин кырдаал көрсөттү жана ачык далилдеп да койду. Ошондуктан окутуучуга “COVID-19” илдети жаңы компетентүүлүктү үйрөнүүгө чакырык таштады, ал мугалимдин заманбап технологияларды үйрөнүү менен интернеттик ресурстарды пайдалануу аркылуу балдарга керектүү, кызыктуу, пайдалуу, сапаттуу жана убакытты сарамжалдуу пайдаланып, сабактагы ар бир мүнөттү пландоо менен сабак өтүүсү болду.

Салттуу эмес аралыктан окутууда сабактын узактыгы 40 мүнөттү түзүп, техникалык каражаттар мугалимге курал катары калыптанды. Ошондуктан ал каражат окуу процессине толук кандуу пайдаланылышы, билим сапатына түз пропорционалдуу экендиги шек жаратбайт. Себеби ал каражаттын мүмкүнчүлүгү өтө чоң жана ал күндөн- күнгө жаңыланып тургандыгында, эгерде мугалимдер андан кабарсыз болсо окуучуларга кызыктуу сабак уюштуруу өтө оор жүк болуп, окутуп жаткан балдарыбыз окуу технологиясы боюнча бизден алдыга карай озуп кетиши, мугалимдин кемчилиги катары сыпатталып калат. Дистанттык окутууда онлайн оюндарын максаттуу пайдалануу, окуу процессине оң таасирин тийгизип, педагогдорго зор салымын кошуп бере алат. Мисалы скрибл оюну балдардын майда моторикасын иштетип, логикасын өстүрөт, коднеймс оюну болсо балдардын өз ара лидерлерди тандоо жана ага баш ийүү сапаттарын үйрөтөт, скатегориис оюну тез ойлонууга машыктырат

Азыркы тапта өлкөбүздөгү орто жана жогорку класстагы окуучуларга эң жакын, түшүнүктүү жана эң ынгайлуу эсептелинген оюн ресурстары төмөнкүлөр:

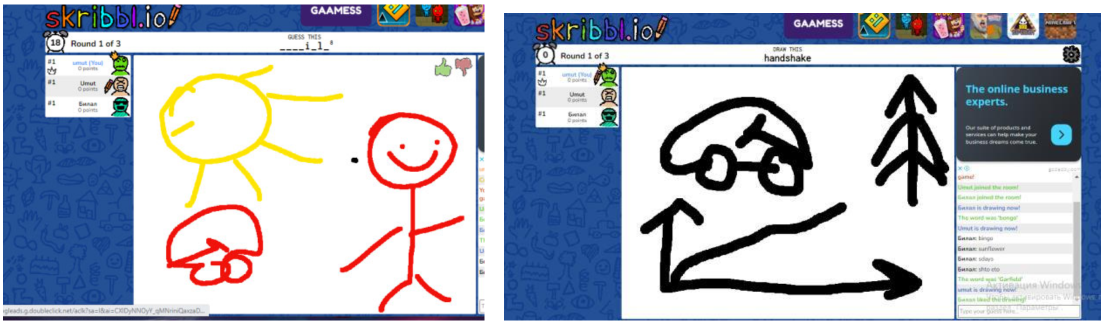
1. Коднеймс (codenames) - оюну (1-сүрөт) аз оорундуу класстарга командалык оюн катары ылайыкташылып, 14 жаштан жогорку кыз-уландарга арналган, ойноо мөөнөтү 15 мүнөттөн туруп, ойной турган окуучулардын саны экиден жогору, төрттөн, алтыдан,

сегизден жогору болуп классификацияланган. Оюндун негизги баштапкы элементтери катары 17 эки түстөгү карточкалар, 7 орток карточкалар жана 1 кара түстөгү карточкадан турат. Мугалим башта “Codenames” аталыштагы официалдык веб сайтынан онлайн аянтча түзүү менен, окуучуларга месенджерлер аркылуу жалпы шилтеме жөнөтүп, оюнду баштатат. Оюндун жүрүшүшүндө эки атаандаш команданын капитандары (кызыл жана көк түстөгү командалар) 25 карточкалардагы жашыруун түрдүү сөздөрдү алдын ала билишет. Алардын командалаштары ал катылган сөздөрдү өзүнүн капитандарынын бир сөздөн турган ишараттары аркылуу табышат. Мугалим толук оюнду жана балдардын активдүү, дизактивдүү катмарын көзөмөлдөөсү абзел. Командалар ким биринчи болуп өзүнө тийиштүү бардык карточкаларды табуу үчүн жарышып жеңүүчү аталышат. Команданын капитандары тактадагы бир нече сөздөрдү көрсөтө турган бир сөздөн турган кеңештерди бере алышат. Алардын командалаштары туура түстөгү сөздөрдү табууга аракет кылышат, ал эми каршылаш командага таандык сөздөрдөн качууга аракет кылышынын себеби, алынган упайлар атаандаш команданын эсебине саналып калат жана эки командага тең тиешеси жок карточкалардан дагы качышат анткен, аларды ачып алышса жүрүш акысынан командасы менен куру кол калышат жана акыркы болуп кара түстөгү жалгыз карточканы тандап алуу эң кооптуу болуп, бул учурда ал карточканы капысынан алган команда автоматтык түрдө жеңүүлүчү аталат.

1-сүрөт Коднеймс (codenames) - оюну

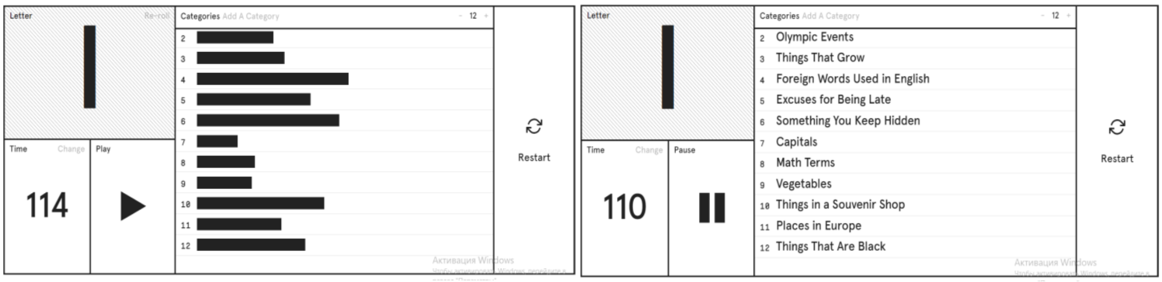
2. Скрибл (Skribbl) оюну (2-сүрөт) - аз орундуу жана ошондой эле көп орундуу класстарга колдонууга жарактуу. Бул оюнга эки окуучудан жыйырма окуучуга чейин катыша алышат. Мугалим оюндун жүрүшүн жана анын жыйынтыгын толук өзүнүн көзөмөлүндө жүргүзүүсү шарт, анткени жыйынтыгында эң алдыңкы окуучулардын упайлары рейтинг тартибинде көрсөтүлүп окуучулардын арасында талаш-тартыш маселе жаралбоосун камсыздоосу керек. Оюнда негизинен окуучулар кезек күтүү менен ар бири өзүнө берилген үч сыр сөздүн каалаган бирөөсүн тандап, ага карата мурунтадан берилген кыска убакытта 15

секунддан 240 секундга чейин жалпы экранга өзүнүн телефону же компьютери аркылуу сүрөт тартып берет, ал эми калган баардык окуучулар, ишарат тамгалардын жардамы жана тартылган сүрөттү колдонуу менен, сыр сөздү табууга чамданышат. Оюн алдын ала ишарат тамгалардын жайгашуусу жана өтүлүүчү рауннддардын саны 2рауннддан 10 раундга чейин мугалимдин орнотуусу (настройкалоосу) менен ишке ашырылат. Эң көп упай алган алдыңкы үч окуучу автоматтык түрдө сайт тарабынан жеңүүчү деп жарыяланат, жана окутуучу тарабынан бааланат.



2-сүрөт Скрибл (Skribbl) оюну

3. Скатегориис (scattergories) оюнун өзгөчө (3-сүрөт) англис тил предметин окутууда окуучуларга колдонуу эффективдүү. Оюндун жүрүш убактысын, балдардын жаш категорияларын жана суроо тартиптерин алдын ала окутуучу даярдап алса болот. Скатегориисде 214 категориядан турган сөздөр туш келди аралаштырылып 12 группага бөлүнүп коюлган. Оюн ойноо версиядан версияга бир аз айырмаланышы мүмкүн, оюндун жүрүшүндө- башында мугалимдин шилтемеси аркылуу окуучулар жалпы же жеке онлайн бөлмөгө (кабинет) кошулушат, кийин балдар категориялардын тизмесин жана баштапкы тамганы көрүшөт. Ар бир окуучу, ар бир категорияга жана убакыт чегине туура келген баштапкы тамга менен башталган сөздү ойлонуп, өз дептерлерине жазышы керек (көбүнчө эки мүнөт). Убакыт бүткөндө ар ким өз жообун окутуучу менен өз алдынча жеке бөлүшөт. Оюнду балдардын санынына карап бир же андан көп рауннддан уюштурса болот, аягында эң көп жана кайталанбаган сөздөрдү кураган окуучулар жеңүүчү деп аталышат.



3-Сүрөт Скатегориис (scattergories) оюну

Жогоруда келтирилген дистанттык форматтагы оюндардын кээ бир түрлөрү гана мисал келтирилди, интернет мейкиндигинде окуучулардын жашына карап ондогон кызыктуу оюндарды мугалим өз предметинде ылайыктап, салттуу эмес сабак учурунда колдонсо болот. Негизинен оюндардын көпчүлүгү дүйнөлүк тилдерге: англис, түрк, орус, француз, кытай, корей жана башка тилдерге которулуп, окуутучуларга колдонууда кыйынчылык туудурбайт. Эң негизги шарт ар бир окуучуда телефон жана эң аз: орто ылдамдыктагы интернеттин

болуусу. Жогорудагы үч оюнду колдонууда эч кандай айлык же күндүк төлөмдөр жүргүзүлбөйт, жөн гана катышуучулардын онлайн режиминде болуусу шарт.

Мугалим менен окуучулардын дистанттык сабак учурундагы байланышы салттуу сабактардан айырмаланып, төмөн экендиги баарыбызга маалым себеби, ар бир окуучу дистанттык режимде өзүн-өзү ээн-эркин сезип, кааласа активдешип, каалабаса сабак учурунда башка иштер менен алек болуусу мугалимге белгисиз бойдон калышы мүмкүн. Окутуучу онлайн режимде ар бир баланы 40 мүнөттүн ичинде 100 пайыз контролдоосу өтө кыйын иш. Ошондуктан технологиянын мүмкүнчүлүктөрүн дистанттык сабактардын бир бөлүгү катары карап, балдарды алардын жардамы менен сабакка ойготууга, маанайларын көтөрүүгө, эс алдырууга өзгөчө жаңы темаларды баштоодон мурун алар менен мугалим чогуу ойноп аларды активдештирүүгө мүмкүнчүлүк берет. Балдар оюн учурунда өз алдынча жана коллективдүү чечим чыгарганга, сабырдуулука, курбулары менен баарлашууга, ойлонууга, өзгөчө командалык оюндарда жоопкерчиликтүү болууга үйрөнө алышат. Бири бири менен сүйлөшпөгөн же бири бирин такыр таанибаган окуучулар дагы оюн учурундагы активдүү баарлашуулары таң калтырбай жана мугалимди сүйүндүрбөй койбойт.

Колдонулган дабияттар:

1. https://czechgames.com/en/codenames/components/- Автору: Влаада Чиватил
2. https://ky.fmuser.net/content/?7282.html
3. https://swellgarfo.com/scattergories/ - Автору: Милтон Брадлей
4. https://skribbl.io/ - Автору: Жон Резиг Германия

References:

1. https://czechgames.com/en/codenames/components/-Author: Vlaada Chivatil
2. https://ky.fmuser.net/content/?7282.html
3. https://swellgarfo.com/scattergories/ -Author: Milton Bradley
4. https://skribbl.io/ - Author: John Resig Germany

УДК 372.853
DOI 10.33514/ BK-1694-7711-2022-2(1)-72-77

Керимбаев Элчибек Аманбекович
Сапат эл аралык билим берүү мекемеси, мугалим
Керимбаев Элчибек Аманбекович
Международное образовательное учреждение Сапат, учитель
Kerimbaev Elchibek Amanbekovich
Sapat International Educational Institution, Teacher

ФИЗИКА ПРЕДМЕТИН ОРТО МЕКТЕПТЕРДЕ КОМПЬЮТЕРДИК СИМУЛЯЦИЯЛАРДЫН НЕГИЗИНДЕ ОКУТУУ
ПРЕПОДОВАНИЕ ПРЕДМЕТА ФИЗИКИ В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ НА ОСНОВЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ СИМУЛЯЦИИ
TEACHING PHYSICS AT HIGH SCHOOLS BY COMPUTER SIMULATIONS