**931026301056**

**8 707 193 96 93**

**+7 747 989 4665**

****

**ШАРДАР Жандос Бейсенұлы,**

**"QAINAR-BULAQ" – негізгі мектебінің информатика пәні мұғалімі.**

**Шымкент қаласы**

**ИНФОРМАТИКА САБАҒЫНДА АКТ ПАЙДАЛАНУ АРҚЫЛЫ ОҚУШЫЛАРДЫҢ ПӘНГЕ ҚЫЗЫҒУШЫЛЫҒЫН АРТТЫРУ**

Қазіргі заманауи білім беру жүйесінде ақпараттық-коммуникациялық технологиялардың (АКТ) рөлі күн санап артып келеді. Жаңа технологиялардың дамуы білім беру әдістерін түбегейлі өзгертіп, оқыту процесін интерактивті, тиімді және оқушылар үшін тартымды етуге мүмкіндік беруде. Әсіресе, информатика пәнінде АКТ құралдарын мақсатты әрі жүйелі түрде пайдалану – оқушылардың пәнге деген қызығушылығын оятып, шығармашылық қабілеттерін дамытуда маңызды рөл атқарады.

Қазіргі білім беру кеңістігі түбегейлі өзгерістерге ұшырап, оқыту үдерісі жаңа серпін алды. Қазақстан Республикасының «Цифрлық Қазақстан» бағдарламасы аясында мектептерге жаңа технологиялар енгізіліп, мұғалімдерге ақпараттық-коммуникациялық технологияларды (АКТ) меңгеру міндеттелуде. Әсіресе, информатика пәнінің мазмұны цифрландырумен тығыз байланысты болғандықтан, бұл пәнде АКТ-ны қолдану – қажеттілік қана емес, табысты оқытудың маңызды факторы болып табылады. Осы мақалада информатика сабағында АКТ-ны тиімді пайдалану арқылы оқушылардың пәнге деген қызығушылығын арттыру жолдары қарастырылады.

**АКТ-ны қолданудың маңызы мен артықшылықтары**

Информатика – табиғаты жағынан технологиямен тікелей байланысты пән. Бұл пәнді оқыту барысында интерактивті тақта, мультимедиалық бағдарламалар, симуляциялық құралдар, бағдарламалау орталықтары және интернет ресурстары секілді АКТ құралдарын пайдалану оқушыны теориямен қатар тәжірибе арқылы үйретуге жол ашады.

АКТ-ны тиімді қолданудың басты артықшылықтары:

* **Оқушылардың қызығушылығын арттырады.** Мысалы, жай мәтіндік түсіндірудің орнына анимациялар мен интерактивті тапсырмалар қолдану – материалды жеңіл әрі қызықты түрде ұғынуға көмектеседі.
* **Жеке оқыту мүмкіндігін береді.** Әр оқушы өз деңгейіне сай материалмен жұмыс істей алады. Бұл әсіресе қабілеті әртүрлі сыныптарда маңызды.
* **Уақытты тиімді пайдалануға септігін тигізеді.** Мұғалімге оқыту процесін жоспарлауда және бақылауда көмек береді.
* **Шығармашылыққа жол ашады.** АКТ құралдары арқылы оқушылар жобалар жасап, өз жұмыстарын ұсына алады.

**АКТ-ны информатика сабағында қолдану жолдары**

1. **Презентациялар мен бейнематериалдар пайдалану**
PowerPoint, Canva секілді құралдар арқылы жасалған презентациялар оқушыларға жаңа тақырыпты визуалды түрде жеткізуге мүмкіндік береді. Ал бейнематериалдар (мысалы, бағдарламалау логикасын түсіндіретін роликтер) күрделі ұғымдарды жеңілдетіп түсіндіруге жағдай жасайды.
2. **Интерактивті жаттығулар мен тесттер**
Kahoot, Quizizz, Liveworksheets сияқты онлайн платформалар арқылы оқушылармен кері байланыс орнатып, олардың білімін нақтылауға болады. Мұндай тапсырмалар оқушыларды жарысуға, белсенді болуға ынталандырады.
3. **Бағдарламалау және модельдеу**
Scratch, Python, Code.org, Tinkercad сынды платформаларда жұмыс жасау арқылы оқушылар тек теориялық білім алып қана қоймай, нақты өнім жасауға машықтанады. Бұл оқушылардың логикалық ойлау қабілетін дамытады.
4. **Жобалық жұмыстар мен топтық тапсырмалар**
АКТ арқылы оқушылар бірлесе отырып жобалар жасап, оны цифрлық түрде қорғауға үйренеді. Мысалы, «Менің болашақ мектебім» тақырыбында сайт жасау, мобильді қосымша ойлап табу сияқты жұмыстар оқушылардың пәнге қызығушылығын арттырады.

**Оқушы қызығушылығына әсер ететін факторлар**

АКТ құралдарын енгізу барысында мынадай негізгі аспектілерге назар аудару керек:

* **Жас ерекшелігі мен дайындық деңгейі.** Тапсырмалар оқушылардың білім деңгейіне сәйкес болу керек.
* **Мазмұнның өзектілігі.** АКТ арқылы ұсынылған материалдар өмірмен тығыз байланысты, нақты мысалдарға сүйенгені жөн.
* **Технологиялық құралдардың сапасы мен қолжетімділігі.** Сабақта қолданылатын техника мен интернетке қолжетімділік – басты шарттардың бірі.

**АКТ-ның білім беру үдерісіндегі рөлі**

АКТ – бұл тек компьютер мен интернет емес. Бұл – оқытуды жеңілдететін, білімді тереңдететін, оқушылардың танымдық қызығушылығын оятатын интерактивті платформа. Ол арқылы оқушылар тек тұтынушы емес, білімді өз бетінше іздеп табатын, өңдейтін және ұсынатын белсенді тұлғаға айналады.

Информатика сабағында АКТ-ны қолдану:

* **Пәнді визуализациялау.** Күрделі алгоритмдер мен программалау негіздерін анимация, схемалар арқылы көрсету түсінікті етеді.
* **Интерактивті оқыту.** Компьютерлік симуляциялар мен онлайн жаттығулар оқушының белсенділігін арттырады.
* **Жедел кері байланыс.** Онлайн тесттер мен өзіндік жұмыстар нәтижесі бірден белгілі болып, оқушы өз деңгейін көре алады.
* **Қолдану формалары мен нақты мысалдар**
* **1. Оқу платформалары**
Google Classroom, Moodle, BilimLand секілді платформалар сабақ материалын құрылымдауға, үй тапсырмасын беруге, оқушылармен интерактивті жұмыс жүргізуге мүмкіндік береді. Мысалы, Google Classroom арқылы оқушыларға Python тілінде қарапайым калькулятор жасау тапсырмасын беруге болады. Әр оқушы файл арқылы өз жұмысын тапсырып, мұғалім онлайн пікір жаза алады.
* **2. Ойын элементтері мен геймификация**
Оқытуды ойын түрінде ұйымдастыру – ең тиімді әдістердің бірі. Мысалы, бағдарламалау логикасын түсіндіру үшін CodeCombat немесе Scratch бағдарламасы арқылы ойын құрастыру тапсырмасын беруге болады. Бұл әдіс оқушының бойындағы логикалық ойлау, дизайн, командалық жұмыс секілді дағдыларды дамытуға мүмкіндік береді.
* **3. Ақпаратты іздеу және талдау**
Оқушыларға нақты тапсырма беріліп, интернеттен сенімді дереккөздер арқылы ақпарат іздету де пайдалы тәсіл. Мысалы, "Ақылды үй" тақырыбы бойынша жобалық жұмыс жасату кезінде, оқушы смарт-технологиялар, IoT, қауіпсіздік жүйелері жайлы мәлімет жинайды. Бұл әдіс 21 ғасыр дағдыларының бірі – ақпараттық сауаттылықты дамытады.
* **4. Виртуалды зертханалар мен модельдеу**
Информатикада жүйе құру, желі моделін жасау, киберқауіпсіздікке байланысты симуляциялық тапсырмалар орындау – тек теорияны емес, практикалық машықты дамытуға жағдай жасайды. Cisco Packet Tracer сияқты құралдар желіні модельдеуге мүмкіндік береді.

**Мұғалімнің рөлі мен кәсіби дайындығы**

АКТ құралдарын тиімді пайдалану үшін мұғалімнің өзі технологиялық сауатты болуы шарт. Ол:

* Ақпараттық ресурстармен жұмыс істеуді;
* Оқушының қызығушылығына сай тапсырма құрастыра білуді;
* АКТ көмегімен кері байланыс ұйымдастыра алуды;
* Әр оқушының деңгейіне бейімдей білуді меңгеруі тиіс.

Сондықтан информатика мұғалімдері үшін үнемі кәсіби даму, курстарға қатысу, заманауи әдістерді зерттеу – табысты оқытудың негізі саналады.

**Оқушылар пікірі мен тәжірибеден мысал**

Өз тәжірибемде 8-сынып оқушыларымен “Scratch арқылы анимациялық әңгіме құру” атты жобалық тапсырма жүргіздім. Оқушылар өз ойларынан мультфильм сценариін құрап, кейіпкерлерін жасады. Сабақ барысында оқушылар:

* өз идеясын еркін жеткізуге;
* шығармашылық танытуға;
* АКТ құралдарын еркін қолдануға мүмкіндік алды.

Сабақ соңында оқушылар пікірлерінде мұндай жұмыстардың оларды тек информатикаға ғана емес, басқа пәндерге де қызықтыра бастағанын атап өтті.

**Қорытынды**

Қорыта айтқанда, информатика сабағында АКТ құралдарын жүйелі түрде пайдалану – оқыту процесінің тиімділігін арттырып қана қоймай, оқушының пәнге деген қызығушылығын оятып, оны терең меңгеруге ықпал етеді. АКТ – тек құрал емес, ол мұғалім мен оқушы арасындағы диалогты жандандыратын, шығармашылық орта қалыптастыратын қуатты ресурс. Сондықтан да қазіргі білім беруде мұғалімдердің АКТ-ны меңгеруі – уақыт талабы ғана емес, білім сапасының басты кепілі.

**Пайдаланылған әдебиеттер тізімі:**

1. Әбенов, Қ.Ж., Қараев, Ж.А. Информатика пәнін оқыту әдістемесі. – Алматы: «Мектеп», 2012. – 264 б.
2. Балапанов, Е.Қ., Бөрібаев, Б.Б., Дәулетқұлов, А.Б. Жаңа ақпараттық технологиялар. – Алматы: "Жазушы", 2010. – 296 б.
3. ҚР Білім және ғылым министрлігі. Цифрлық Қазақстан мемлекеттік бағдарламасы. – <https://digitalkz.kz>
4. BilimLand білім беру платформасы – <https://www.bilimland.kz>
5. Code.org – бағдарламалауды оқыту платформасы – <https://code.org>
6. Kahoot! білім беру ойын платформасы – <https://kahoot.com>
7. ҚР Оқу-ағарту министрлігінің ресми сайты – https://www.gov.kz/memleket/entities/edu