

## БӨЛІМ: ӘДІСТЕМЕЛІК ҚҰРАЛДАР

## Білім беру саласында интерактивті медиа өнімдер тиімділігін бағалау және әзірлеу

ЖАРИЯЛАНДЫ  
17.10.2024СІЛТЕМЕ  
<https://bilimger.kz/166373/>

Бұл мақала интерактивті медиаөнімдердің білім беру саласында қолданылуын, олардың тиімділігін, халықаралық тәжірибелерді және Қазақстандағы жағдайды зерттеуге арналады. Интерактивті платформалардың, технологиялардың және оқу әдістерінің тиімділігі, сондай-ақ шетелдік және Қазақстандық білім беру жүйелерінің салыстырмалы талдауы ұсынылады.

Оқушылардың қызығушылығын арттыру, оқуға деген ынтасын көтеру, және оқу нәтижелерін жақсарту – білім беру жүйесінің басты міндеттерінің бірі.

Интерактивті медиаөнімдер – бұл оқушылармен белсенді байланыс орнатуға арналған цифрлық контент. Олар видео, графиктер, анимациялар, оқу бағдарламалары және ойын элементтері арқылы білім алу арқылы түрлі дүниелермен таныса алады.

Интерактивті медиаөнімдер оқушылардың оқу процесіне белсенді қатысуына ықпал етеді. Зерттеулер көрсеткендей, интерактивті форматтарды қолдану 60%-ға дейін студенттердің белсенділігін арттырған.

Қазақстанда интерактивті медиа өнімдерді қолдану бағытына оң өзгерістер байқалуда. «Цифрлық Қазақстан» бағдарламасы аясында білім беру мекемелері цифрлық технологияларды кеңінен енгізіп, интерактивті платформаларды пайдалану деңгейі артты. 2022 жылы мектептердің 80%-ы интерактивті тақталар мен мультимедиялық құралдарды пайдалана бастады, бұл білім беру процесінің жаңаруы мен жаңашылдыққа ұмтылуын білдіреді.

Алайда, Қазақстанда әлі де шешілуі тиіс мәселелер бар. Оқытушылардың интерактивті медиа өнімдерді тиімді пайдалану дағдыларын дамыту, оқу бағдарламаларын жаңарту, және оқу ортасын заманауи технологиялармен жабдықтау қажет. Оқытушылардың біліктілігін арттыру курстары мен семинарларын ұйымдастыру, интерактивті медиа өнімдерді тиімді қолдану бойынша тренингтер жүргізу арқылы білім

беру сапасын көтеру мүмкіндігі туындайды.

Сонымен қатар, Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті Ұлыбританияның Кембридж университетімен серіктестік аясында білім беру технологияларын жетілдіру үшін бірлескен жобаларды жүзеге асыруда. Бұл ынтымақтастық интерактивті медиа өнімдер мен заманауи технологияларды оқу процесінде енгізу арқылы білім сапасын арттыруға ықпал етеді.

Шетелдік білім беру жүйелері интерактивті медиа өнімдерді тиімді пайдалануда. Мысалы, Финляндияның білім беру жүйесі оқушылардың шығармашылығына негізделген. PISA 2020 зерттеуінде Финляндия білім сапасы бойынша үздік 5 елдің қатарында. Оқытушылар интерактивті медиа өнімдерді тиімді пайдалана отырып, оқушылардың қызығушылығын арттыра отырып, білімге деген ынтымақтасын жоғарылатады. Финляндияда оқыту әдістері жобалық жұмыспен, ынтымақтастықпен және оқушылардың шығармашылық әлеуетін дамытуға негізделген.

Сонымен қатар, Сингапур білім беру саласында жоғары технологияларды, соның ішінде VR мен AR қолдануды кеңінен енгізеді. 2021 жылы Сингапурдағы мектептер интерактивті оқыту әдістерін қолдану нәтижесінде 35% оқу үлгерімін жақсартты. Сингапурда оқушылардың зерттеушілік қабілеттерін дамытуға бағытталған жобалар да іске асырылуда.

Тағы бір кезекті елде, яғни АҚШ-тың білім беру жүйесі геймификация мен интерактивті платформаларды қолдануда алдыңғы қатарда. 2021 жылы америкалық мектептерде Kahoot, Quizlet сияқты платформаларды пайдалану арқылы оқу нәтижелерін 20%-ға жақсартты. АҚШ-тың білім беру жүйесінде жеке тұлғаның дамуына бағытталған жобалар жүзеге асырылады. АҚШ-та, әсіресе Массачусетс технологиялық институты (MIT) мен Стэнфорд университеті сияқты жетекші оқу орындары интерактивті платформалар мен геймификацияны оқу процесіне енгізу арқылы білім беру нәтижелерін жақсартуда. MIT-тің «MIT OpenCourseWare» бағдарламасы арқылы интерактивті онлайн курстар ұсынып, бүкіл әлемдегі студенттерге жоғары сапалы білім алуға мүмкіндік береді. Стэнфорд университетінде «d.school» инновативті білім беру орталығы интерактивті медиа өнімдерді қолдану арқылы жобалық оқытуды жүзеге асырады.

Білім беру жүйесінде заманауи технологиялардың, соның ішінде интерактивті медиаөнімдердің кеңінен қолданылуы білім сапасын арттыру мен оқыту әдістерін жаңартуға бағытталған. Оқушылардың ақпаратты қабылдауы, танымдық белсенділігі және оқу мотивациясы интерактивті құралдарды қолдану арқылы елеулі түрде өзгеруі мүмкін. Осы себепті, интерактивті медиаөнімдердің білім беру процесіндегі рөлін зерттеу қазіргі қоғам үшін аса маңызды.

Интерактивті медиадизайн туралы ақпараттық және техникалық мазмұнды қосуға

дайын кейбір тақырыптар:

- «Интерактивті медиадизайн: қазіргі таңдаулар мен біліктіліктер» — Дамир Мұрат.
- «Интерактивті медиадизайнның педагогикалық қолданылуы: оқу процестерін жетілдіру» — Жансая Шаймерденова
- «Интерактивті медиадизайн тәжірибелері мен тақырыптары» — Айдана Касымова
- «Интерактивті медиадизайндағы сауаттылық және кәметтілік: жаңа технологиялар мен ұзақтық біліктіліктер» — Алия Бақытжанова

Бұл мақалалар интерактивті медиадизайн тақырыбын ашықтайтын, жаңа технологиялар мен қосымша мазмұнды ұсынады.

Интерактивті технологияларға төмендегідей мысалдар келтіруге болады:

- Learning Management Systems (LMS): Moodle, Google Classroom, Canvas сияқты жүйелер оқытушылар мен студенттерге ресурстарды басқаруға мүмкіндік береді.
- Сандық интерактивті тақталар: SMART Board, Promethean сияқты құралдар оқытуды интерактивті ету үшін пайдаланылады.
- Оқу ойындары мен симуляциялар: Kahoot!, Quizizz сияқты платформалар білім алуды ойын арқылы қызықты етеді.
- Видеосабақтар: YouTube, Khan Academy секілді ресурстар арқылы түсіндірмелер мен дәрістер.
- Мультимедиялық презентациялар: Prezi, Canva арқылы визуалды контентті жасау.
- Жасанды интеллект, адаптивті оқу платформалары: AI негізіндегі жүйелер, мысалы, DreamBox, Smart Sparrow, оқушылардың жеке қажеттіліктеріне қарай бейімделеді.

Заманауи білім беру жүйесіндегі өзгерістер білім беру әдістемелерінің, технологиялардың және оқу процесінің жаңа талаптарына сай дамуымен сипатталады. Онлайн білім беру, интерактивті оқу құралдары мен цифрландырудың әсерінен студенттер мен мұғалімдердің рөлдері өзгеруде. Оқушылардың сыни ойлау, креативтілік және командада жұмыс істеу қабілеттерін дамытуға назар аударылуда. Сонымен қатар, білім беруде жеке тәсіл мен дифференциалды оқыту маңызды орын алуда. Білім беру жүйесінің осы жаңашылдықтары білім алушылардың дайындық деңгейін арттыруға және әлемдік стандарттарға сәйкес келуге мүмкіндік береді.

Интерактивті медиа өнімдер білім беру саласында жаңа стандарттар мен

шешімдер ұсына отырып, оқу процесін түбегейлі өзгертуге қабілетті. Олар оқушылардың білім алуын қызықтырып, белсенділігін арттыра отырып, оқу нәтижелерін елеулі түрде жақсартады. Бұл өнімдердің қолданылуы оқушылардың жеке қажеттіліктеріне бейімделу, әртүрлі оқу стилдеріне жауап беру, және критикалық ойлау мен шығармашылық қабілеттерін дамытуға ықпал етеді.

Осылайша, интерактивті медиа өнімдер Қазақстандағы білім берудің болашағы үшін маңызды құрал болып табылады. Қазақстандық білім беру жүйесі халықаралық тәжірибелерді ескере отырып, интерактивті медиа өнімдерді тиімді пайдаланудың жаңа жолдарын іздеуді жалғастыруы қажет. Бұл бағытта білім беру сапасын көтеруге, оқушылардың оқуға деген қызығушылығын арттыруға, және қоғамның білім деңгейін жоғарлатуға мүмкіндік береді. Жалпы, интерактивті медиа өнімдердің білім беру саласындағы орны мен маңызы күннен-күнге артып келеді, және оларды дұрыс пайдалану білім беру процесін сапалық жағынан жаңа деңгейге көтеруге мүмкіндік береді. Оқушылардың шығармашылық және сыни ойлау қабілеттерін дамыту, жаңа технологияларды енгізу, және заманауи білім беру талаптарына жауап беретін интерактивті медиа өнімдерді енгізу арқылы Қазақстанның білім беру жүйесі әлемдік деңгейге шығуы үшін негіз бола алады.

Интерактивті медиаөнімдер арқылы оқушылар тек білім алумен шектелмей, сонымен қатар тәжірибелік дағдыларды меңгеруге, командада жұмыс істеуге, және XXI ғасырдың талаптарына сай келетін қабілеттерді дамытуға мүмкіндік алады. Осының нәтижесінде, еліміздің білім беру жүйесі бәсекеге қабілетті, инновациялық және сапалы білім беруге мүмкіндік жасайды.

Эльдос Анель

Ғылыми жетекші филология ғылымдарының кандидаты Мәдиев Сансызбай Шарапиұлы

**ҚМ АА** Күәлік нөмірі: **KZ45VPY00102718** — ҚР Мәдениет және Ақпарат министрлігі

© 2026 **Bilimger.kz** Ақпараттық-танымдық білім порталы. Барлық мазмұн авторлық құқықпен қорғалған.