

ТЕСТІЛЕУ БОЙЫНША ОҚЫТУ ӘДІСІ

Тест (ағылшынша – тест, зерттеу) – субъектіге оның жеке қасиеттерін өлшеу (диагностикалау) мақсатында ұсынылатын сұрақтар мен тапсырмалар жиынтығы.

Тестілеу – студенттердің білім деңгейін өлшеу үшін қолданылатын әмбебап әдіс. Бұндай әдіс объективті деректер мен субъективті позициялар туралы ақпарат алудың ең қолайлы әдісі.

Тестілік бағалау реттік немесе интервалдық шкаладағы дұрыс жауаптар саны негізінде жүргізіледі.

Елімізде орта білім беру мекемелерінде және мектепті аяқтаған кезде ұлттық бірыңғай тестілеуде кеңінен қолданылады. Тапсырған тест нәтижесіне қарай өзінің таңдаған жоғары оқу орнына түсуіне мүмкіндік алады.

Сонымен қатар, тестілеу әдісі ресми түрде мемлекеттік органдарға жұмысқа қабылданар тұста, кәсіби іріктеу байқауларда, психопатологиялық диагностика жасауда және басқада білім, ғылым, мәдениет саласында қолданылды. Қазіргі уақытта жоғары оқу орындарында студенттің білім деңгейін анықтау мақсатында тестілік емтихандар жүргізіледі.

Тестілеу әдісін қолдануда тест сұрақтарының мазмұны мен әзірлеу маңызды қадам болып табылады. Тестілеудің нәтижесінде, берілген жауаптарды өңдеуде жауапты іс.

Тестілеу әдісін қолданудың бірнеше критерийлері бар:

- ✓ Тестілеудің мақсатына қарай: ақпараттық, диагностикалық, енгізу, оқыту, ынталандыру, аттестаттау болып бөлінеді;
- ✓ Тестіні құру тәртібіне қарай: стандартталған, стандартталмаған;
- ✓ Тестілеуді жүргізу технологиясына қарай: қағаз, оптикалық тану, толық масштабты, арнайы жабдықты қолдану арқылы қағаз, компьютер;
- ✓ Тестілеу тапсырмаларына қарай: жабық, ашық, аралас, сәйкестікті табу, кестікті орнату, реттілікке тапсырыс беру;
- ✓ кері байланыстың болуы бойынша – дәстүрлі және адаптивті

Дәстүрлі тест сұрақтар тізімінен және әртүрлі жауаптардан тұрады. Әрбір сұрақ белгілі бір ұпай санымен бағаланады. Дәстүрлі тесттің нәтижесі дұрыс жауап берген сұрақтардың санына байланысты.

профессор Вадим Аванесовтың пікірінше, дәстүрлі тест – бұл барлық тестілеушілер үшін бірдей бағалау жүйесімен бір уақытта күрделілігінің жоғарылау ретімен ұсынылатын тапсырмалар жүйесі.

Адаптивті тест. Әрбір келесі тапсырма алдыңғы тапсырмалардың жауаптарына байланысты таңдалатын тесттің ерекше түрі. Тесттің осы түріндегі тапсырмалардың реттілігі және олардың саны динамикалық түрде анықталады. Компьютерлік адаптивті тестілеудің дәстүрлі тесттерге қарағанда ең маңызды артықшылықтары:

- тексерілетін адамның білім деңгейіне бейімделу мүмкіндігі (тым күрделі немесе тым қарапайым сұрақтарға жауап берудің қажеті жоқ);
- сенімділік деңгейін жоғалтпай тапсырмалар санын қысқарту арқылы уақыт пен күш-жігерді үнемдеу (тест ұзақтығын 60%-ға дейін қысқартуға болады).

Функционалдық ерекшеліктеріне қарай олар мыналарды ажыратады:

- интеллектуалды тестілер;
- жетістіктерді тексеру;
- арнайы қабілеттерді тексеру;
- тұлғалық тестілер;
- қызығушылықтарды, көзқарастарды, құндылықтарды тексеру;
- тұлға аралық қатынастарды диагностикалайтын тесттер.

Әлемде тестік тапсырмалар арқылы білім сапасы мен деңгейін тексеру, жоғары технологиялар қатарына жатқызылады. Тестілеу әдісі көптеген дамыған елдерде қазіргі білімінің ажырамас бөлігіне айналған жастардың дайындық деңгейін және жалпы білім сапасын болжаудың тиімді құралы ретінде пайдаланылады.

Тест тапсырмаларын оқытушы өз қалауынша тақырып, тарау бойынша құрайды. Соңғы жылдары тестік әдіс барлық ұйымдарда кеңінен қолданып жүр.

Ең алғаш рет оқушылардың білімін тексеру үшін тестіні ағылшын педагогы Дж. Фишер 1864 жылы қолданған. Бүгінде тест қолдану оқытушылармен қатар оқушылар үшін де көп тиімді екенін өмірдің өзі дәлелдеді. Тестілеу нәтижесі бірден белгілі болатындығы жақсы үрдіс.

Тестілеу әдісі студенттің білім деңгейін анықтауда көп уақыт алмайды. Тест – студенттердің білімін және дағдыларын тексеретін құрал.

Сабақ дарысын да оқытушы студенттердің білімді қаншалықты игергендігін анықтау мақсатында пысықтау сұрақтарын қою арқылы білім деңгейін анықтайтын әдіс.

Мәдениеттану мен мәдениетке байланысты тақырыптарды зерттеудің өзіндік ерекшелігі бар. Біріншіден, маңызды ғылыми және философиялық шығармалармен танысуды қамтитын үлкен теориялық блок бар.

Екіншіден, мәдениет үлкен тарихи кезеңді қамтиды, оның негізгі бөлігі уақыт пен кеңістікте өмір сүреді. Көптеген ұғымдар, құбылыстар, нысандар студенттерге таныс емес. Сондықтан көрнекілік, бейтаныс сөздерді түсіндіру, олардың дұрыс айтылуы бойынша жұмыс үлкен рөл атқарады. Тек айтып қана қоймай, иллюстрацияларды, репродукцияларды, фотосуреттерді, фильмдерді, аудиожазбаларды, видеороликтерді көрсету, пайдалану қажет.

Үшіншіден, мәдениетпен жұмыс әрқашан адаммен қарым-қатынаста болу, талқылау, эмоциялар мен пікірлерді жеткізу. Бұл мәдениет саласындағы кәсіби қызметке қатысты. Сондықтан коммуникативтік құзіреттіліктерді, сөйлеу мәдениетін, кәсіби қарым-қатынас дағдыларын, шығарманы сынауды, талқылауды қалыптастыру және дамыту қажет. Тапсырманы орындау бойынша жұмыс үш кезеңде жүргізіледі.

Бірінші кезеңде алдыңғы тақырыпта сипатталған таңдалған пән бойынша жұмыс бағдарламасы жасалады. Ондағы жоспар мен курстың құрылымына сүйене отырып, студент сабақтың тақырыбын, оның ұйымдастырушылық формасын және оқыту әдістерінің жиынтығын таңдайды, олардың арасында интерактивті (қарқынды) байланыс болғаны жақсы.

Студенттердің оқытудың әртүрлі формалары мен әдістерін игеру үшін таңдау кезінде олардың қайталануынан аулақ болғаны жақсы. Сабақтың тақырыптары мен қолданылатын интерактивті әдістер қайталанбауы маңызды.

Оқыту нысаны мен әдісін таңдау мақсаттармен, барлық пән шеңберінде жоспарланған нәтижелермен, мазмұнымен (тақырыбымен), орны мен уақытымен, оқушылардың саны, жеке ерекшеліктерімен, қолда бар жағдайлармен (материалдық-техникалық және т.б.), педагогтің жеке қалауымен және кәсіби мүмкіндіктерімен айқындалады.

Екінші кезең сабаққа дайындықты және оның тұсаукесерін жасауды қамтиды (Point компаниясында., Adobe және т.б.). Бұл кезеңде студенттер мәдениет пен өнерді оқытудың ерекшеліктерін, оқытудың таңдалған формалары мен әдістерін ескере отырып, оқу сабағын дайындау және өткізу әдістемесін, компьютерлік ақпараттық технологиялар мен құралдарды, аудиовизуалды құралды қолдану әдістемесін зерттейді.

Университетте көркемдік және эстетикалық білім беру мен тәрбие мақсатына қол жеткізудің екі жетекші бағыты: бір жағынан - студенттерді көркем мәдениет арқылы дамыту, көркемдік құндылықтар әлемімен таныстыру, екінші жағынан студенттердің тұлғаның дамуы мен қалыптасуындағы көркемдік іс-әрекеттің маңыздылығын түсінуі.

XXI ғасыр ақпараттық технологияның қарыштап дамыған заманы. «Ақпарат кімде болса, билік сонда» - деп айтпақшы ақпарат алу, оны тарату өте оңай. Ақпараттың жылдамдығына көз ілестірудің өзі мүмкін емес. Осындай заманның талабы дистанциялық оқыту әдісін айтар едік.

E-Learning - интернетке қосылған құрылғылар арқылы оқытудың, білім берудің заманауи түрі.

Интернет жүйесі арқылы студенттер смартфон, планшет, стационарлық компьютерлер, ноутбуктердің көмегін пайдалана отырып оқу және оқыту процесіне қатыса алады. Белгілі бір белгіленген аудиторияға бармай-ақ, кез келген жерде ыңғайлы түрде сабақ бере алады немесе білім ала алады.

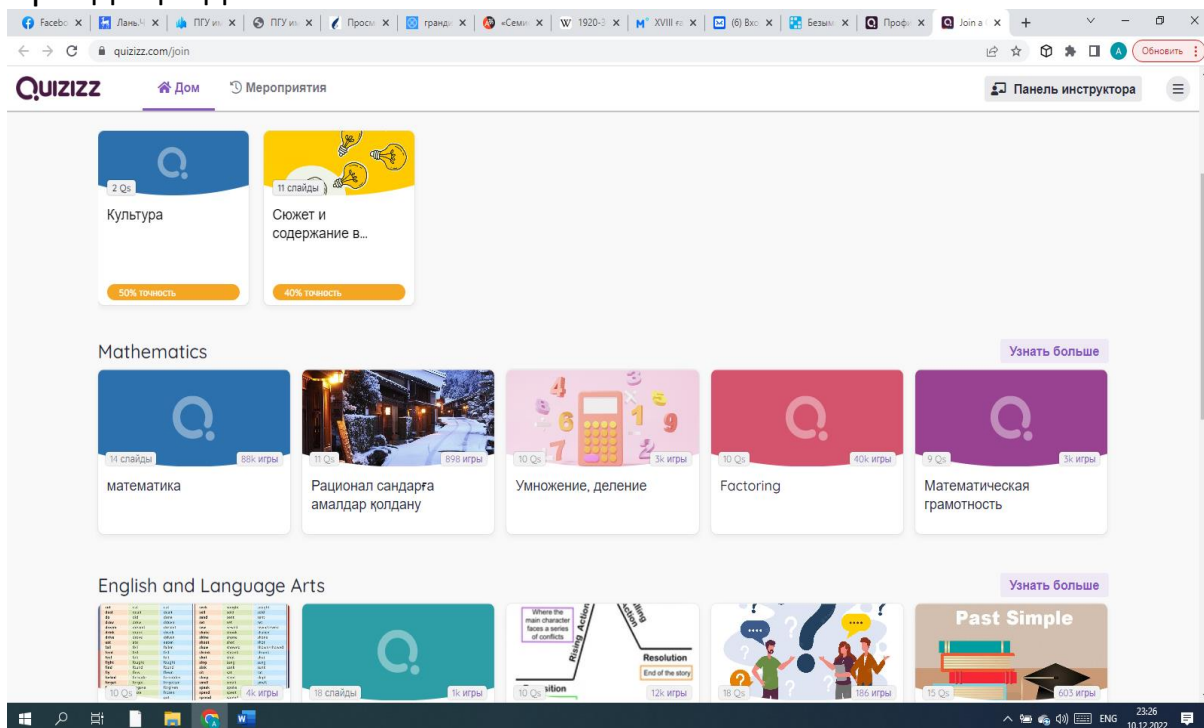
E - learning - электрондық оқыту жүйесі, қашықтан оқыту, компьютердің көмегімен оқыту, желілік оқыту, виртуалды оқыту, ақпараттық, электрондық технологиялардың көмегімен оқыту түрлері кеңінен қолданылады.

«E-learning» - интернет пен цифрлық технологиялардың көмегімен онлайн немесе қашықтан білім алудың көзі. Қазіргі кезде қашықтан білімін жетілдіретін онлайн курстар, ашық университеттер көптеп

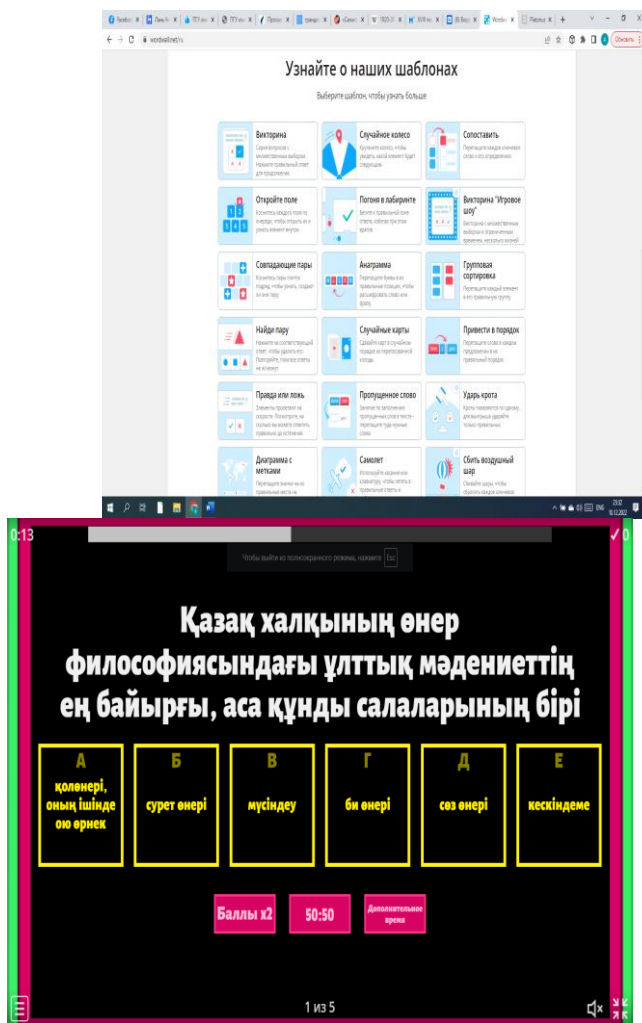
ашылуда. Университеттерде білім алу модадан қалып, қашықтан оқытуға көшу заманның бір талабына айналуда.

QUIZZ – мәдениеттану пәнін оқытуда студенттердің білімін тексеретін бағдарламаның пайдасы мен тиімділігі өте жоғары.

Quizizz - штаб-пәтері Үндістанның Бенгалуру қаласында орналасқан, студенттермен ойынға арналған ойын платформасын жасайтын және сататын үнді білім беру бағдарламалық қамтамасыз ету компаниясы. Бағдарламалық қамтамасыз ету студенттердің қатысуымен аудиторияда қолданамыз.

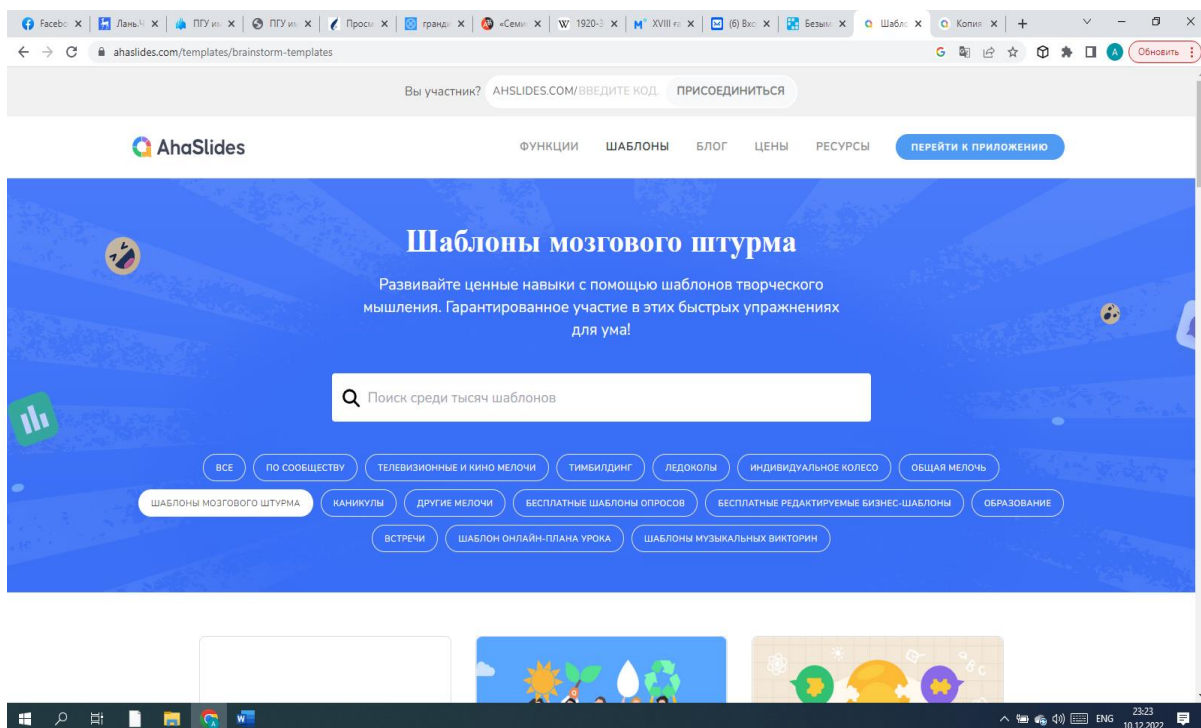


<https://wordwall.net> – платформасы да пәнді қызықты өткізуге өте тиімді. Қолдануға оңай. Әртүрлі қызмет түрлері мен дайын формаларын пайдалануға болады.



Quizizz – студенттер арасында аралық бақылау, тест жүргізу, білімін тексеру мақсатында қолданылатын қызықты, интерактивті және тартымды қосымшалардың бірі немесе оқыту платформасы.

AhaSlides – ақпараттық технологияның қарыштап дамыған заманында білім беру технологиясы әлемдегі дәстүрлі білім беру тәсілін толығымен өзгертті. Нәтижесінде оқытудың тиімділігін арттыруға көмектесетін және оқытушыларға, студенттерге де инновациялық тәжірибе әкелетін цифрлық білім беру шешімдері біртіндеп пайда бола бастады. Соның ішінде AhaSlides платформасының орны өзгеше. Бұл қосымшаның көмегімен сабақты қызықты әрі тиімді өткізуге болады.



Telegram - Павел мен Николай Дуровтың ойлап тапқан қосымшасы 2013 жылы пайда болып, халық арасында кеңінен танымал бола бастады. Қарапайым және ыңғайлы интерфейс, кең функционалдылық, деректерді берудің жоғары жылдамдығы және қауіпсіздігімен басқа қосымшаларға қарағанда өте тиімді.

Телеграм – қосымшасын сонымен қатар оқу процесінде қолдануға және әр студент өз қызығушылығына сәйкес кәсіби каналдарға жазылып, қосымша білім алуына әбден болады.