

ТАРИХТЫ ОҚЫТУДАҒЫ МУЛЬТИМЕДИЯЛЫҚ МАТЕРИАЛДАРДЫ ҚОЛДАНУ ЖӘНЕ ОНЫҢ ТИІМДІЛІГІ

ЕСПЕНБЕТОВА А.М. , БАЙЫМБЕТОВА Н.Р. 

Еспенбетова Айнагүл Мейрамбекқызы – тарих ғылымдарының профессорі, доцент, Қ. Жұбанов атындағы Ақтөбе өңірлік университеті, Ақтөбе қ., Қазақстан

E-mail: aikami@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-0026-9678>

***Байымбетова Назік Русланықызы** – магистрант, Қ. Жұбанов атындағы Ақтөбе өңірлік университеті, Ақтөбе қ., Қазақстан

E-mail: nazik.ruslanqyzy@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0009-7381-4615>

Аңдатпа. Мақалада тарихты оқытудағы мультимедиялық материалдарды қолдану және оның тиімділігі ұсынылады. Мақаланың мақсаты оқушының сабақты оқуға дегенін ынтасын қалыптастырып, тарих пәні мұғалімдердің жұмысын барынша цифрландыру. Сонымен қатар, автор оқушының сабаққа қызығушылығын арттыру мақсатында Жасанды Интелект көмегімен сабақты көрсету және түрлендіру жолдарын көрсеткен. Оны қолдану тек тарих пәнінде ғана емес басқа пәндермен байланыста (География, Информатика) жүзеге асырылады. Сонымен бірге мақалада ақпараттық білім беру ортасында Жасанды Интелект пен анимациялық бейнелерді қолданудың тиімділігі қарастырылған. Орта буын оқушыларын оқыту процесінде қолданылатын Жасанды интелект пен оның қосымша құралдарға назар аударылған. Мектеп оқушыларының сабақ оқуға деген қызығушылығының төмендеуінің себептерін көрсете отырып, оның шешу жолдарын ұсынады. Автор, мақалада тақырыпты ашу барысында мәселе бойынша жарық көрген ғылыми әдістемелік мақалаларға талдау жасайды.

Зерттеудегі негізгі гипотеза, егерде оқытушылар сабақ беру процесінде АКТ мен мультимедиялық материалдарды тиімді қолданатын болса, бұл оқушылардың ақпаратты қабылдай білу қабілетін арттырып, сабақты одан әрі қызықты әрі тиімді қылады. Зерттеу нәтижесі бойынша тарихты оқыту барысында ЖИ тің қосымша құралдары арқылы 3Д карталар жасау арқылы иллюстративті материалдарды қолдану және тарихи оқиғаларды жаңа платформалардың көмегімен ұйымдастыру сабақ беру процесін тиімді және нәтижелі етеді.

Түйін сөздер: мультимедиялық материалдар, ақпараттық білім беру, мектеп, Жасанды интелект, бейнематериалдар, цифрлық сауаттылық, тарихи анализ.

Кіріспе

Қазақстан Республикасында білім беруді және ғылымды дамытудың 2020 – 2025 жылдарға арналған мемлекеттік бағдарламасы бойынша білім беру саласында бірнеше міндет қойған болатын. Сол міндеттердің бірі – педагогикалық білім беруді жаңғырту. Енді мұғалім білім беру процесінде оқушылардың нұсқаушысы болып табылады, ал балалар ақпаратты өз бетінше оқып тануы қажет. Осыған сүйене отырып, білім беру жүйесінде оқушылардың өз бетінші ақпаратты танып білуіне бағытталған әдіс-тәсілдерді қолдану маңызды. Осыған байланысты жаңа білім беру стандарттарының негізгі ерекшеліктері - оқушылардың АКТ сауаттылығын арттыру, АКТ-құзыреттілік және ақпараттық коммуникациялық технологияларды қолдану [1].

Қазіргі таңда жоғарға технологиялардың қарқынды дамуы сәйкесінше адамзат баласына жоғарғы талап қояды. Сол талаптардың бірі – цифрлі сауаттылық, сыни ойлау, есептік ойлауды меңгеру.

Зерттеу әдістері.

Зерттеудің әдіснамалық негізі дидактика және мектептерде ақпараттық-білім беру ортасын қолдану әдістемесі саласындағы жетістіктер, таным теориясының негізгі ережелері; тұлғалық-эрекеттік тәсіл; орта буын оқушылары арасында жас, психологиялық және жеке ерекшеліктері; оқыту мен дамудың өзара байланысы туралы теориялық ережелер, ҚР Білім беру жүйесін дамыту тұжырымдамасы болып табылады.

Зерттеудің теориялық негізін жетекші отандық және шетелдік психологтардың,

әдіскерлердің, мұғалімдердің ғылыми әдістемелік еңбектері құрады. Қойылған міндеттерді шешу үшін мынадай зерттеу әдістері пайдаланылды: психологиялық-педагогикалық әдебиетті теориялық талдау және синтездеу; орта буын мектеп оқушыларының қызметін педагогикалық бақылау; мектеп мұғалімдерімен әңгімелесу; сұхбат; оқушылардың шығармашылық қызметінің өнімдерін зерделеу; оқыту нәтижелерін талдау; педагогикалық эксперимент.

Зерттеу нәтижелері.

Цифрлық жаңа әдістерді құрастыру көптеген отандық және шетелдік мамандардың (Абдикаримова Г.Ә., Сауенова Р., Нугманова Н., Қисымова Ә.К., Паперт С., Сопрунов С.Ф.,) пікірінше мектеп жастан қалыптасуы керек. Бұл олардың ойлау қабілетін арттырып, тарихи процестерді түрлендіруге септігін тигізеді [2].

Шетелдік ғалымдардың зерттеулерінде ИКТ-ні сабақ процессінде қолдану тиімділігі жөнінде көптеген пікір таластарға тап болды. Ең алғаш зерттеушілердің бірі Е.А. Другова, И.И. Журавлева, У.С. Захарова, В.Е. Сотникова, К.И. Яковлева секілді ғалымдардың зерттеу жұмыстарында Жасанды интелектті сабақта қолдану тиімділігі баяндалады [3].

Отандық зерттеушілер Колумбаева Ш.Ж., Ланцева Т.В. пікірінше жаһандану үдерісінң қарқынды жүруіне байланысты, оқу процесінде АКТ пайдалану міндетте процеске айналды. Сондықтан, білім беруде заманауи технологияларды пайдалану, қоғамның ілгері дамуына алып келеді [4].

Қазіргі білім беру процесінің тиімділігінің төмендеуі мына атап көрсетілген мәселелерге байланысты болып отыр. Білім алушылардың оқуға деген ынтасының төмендеуі, бір жағынан, оқушы қабылдауы керек ақпарат ағыны артуы, зейінді бір назарда ұстауының қиындауы Екінші жағынан, оқушының бұл ақпаратты игеруге деген ынтасының өте төмендеуі. Сабақ оқу процесінде әлеуметтік желі секілді платформаларға аландыруы. Мұғалімдерге технологияны жақсы білетін жас ұрпаққа дәстүрлі әдістерді қолданып, сабақ өткізу оқыту процесін қиындатады. Бұл оқыту әдісінің интерактивті, жүйелі және ынталандырушы болуы керек деген мағынаны білдіреді. Студенттер заманауи ақпараттық технологияларды сәтті қолдана алуы үшін олар жүйелік ойлауды дамытып, қазіргі заманғы адамның ақпараттық қызметінің барлық салаларында қолданылатын маңызды іргелі құралдарды (жасанды интелект, ақпарат, интерактивті әдіс, модель, жүйе) игеруі қажет. Ақпараттық қоғамға көшу бүкіл қоғамға, оның ішінде білім беру жүйесіне де әсер етеді. Бұл ақпараттық-коммуникациялық технологиялармен байланысты жаңа әдістемелік тәсілдердің пайда болуымен және қазіргі қоғам өмірінің барлық салаларында компьютерлік технологияларды қолданумен байланысты.

Ақпараттық қоғамның дамуы және ақпараттандыру мен цифрландыру сатысына көшу жағдайында адам өмірінің әртүрлі салаларында ақпараттық құралдарды енгізудің сипатын, мазмұнын және техникалық мәселелерін анықтаудың рөлі мен маңыздылығы, оның білім беру саласы әсіресе кеңейіп келеді. Білім беру ғылымының басты бағыты-адамгершілігі мен даналығы жоғары адамдарды тәрбиелеу. Өзінің мәні, мазмұны мен мақсаты тұрғысынан ол қазіргі ақпараттық және цифрлық даму кезеңінде адами мәселелерді белсенді шешу үшін әр адамның мейірімді, адамгершілік және жоғары рухани тұлғасын қалыптастыруға бағытталған. Сондықтан әрбір адам, сарапшылар, әсіресе әлеуметтік элиталар педагогиканың мәнін, ерекшеліктерін жоғары деңгейде түсінуі керек.

Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар (АКТ) жаһандық білім беру саласында таптырмас құрал ретінде пайда болды. АКТ-ны жылдам дамыту білім беру саласында маңызды мүмкіндіктер мен қиындықтарды тудырды. Бұл жұмыс АКТ-ның оқыту әдістерін зерттеу, салыстыру, тәжірибе жүзінде қолдануға бағытталған. Нәтижелер ақпараттық-коммуникациялық технологияларды қолдану білім беру тәжірибесінің тиімділігін арттыра алатынын көрсетеді. Дегенмен, мұғалімдердің негізгі рөлдерін және жеке өзара әрекеттесуін сақтай отырып, ақпараттық технологияларды оқытудағы қосымша құрал ретінде қарастыру өте маңызды.

Ақпараттық технологияларға шамадан тыс тәуелділіктен аулақ болу керек, өйткені бастысы осы технологияларды оқыту үдерісіне дұрыс, ақылға қонымды және тиімді интеграция болуы қажет. Тіпті ең жақсы компьютер мұғалімнің орнын алмастыра алмайды. Ең бастысы, мұғалім мектеп өміріне енетін жаңа технологияларды дұрыс қолдана білуі керек. АКТ-ні қолданудың негізгі мәні: оқыту процесінде қатысушылардың бәрі оқу процесінде болып, алған білімдері арқылы қорытынды және рефлексия жасай білуі қажет. Тарихты оқыту процесінде ақпараттық технологияларды әр түрлі формада қолдануға болады. Қолданылатын бағыттарды келесі негізгі блоктар түрінде ұсынуға болады:

Оқыту процесінің тиімді әдістерінің бірі – оқытуда Жасанды Интелекті қолдану болып табылады. Сондықтан Жасанды Интелекті қолдану оқушыларды оқыту процесінде цифрлық сауаттылығын арттырады. Соңғы 5 жылдықта жаһандану үдерісі қарқынды жүруде, жаппай цифрландыру жағдайында және одан кейінгі технологияларды білім беру қызметінде белсенді еңгізу барған сайын қажет болып жатыр. Цифрлық оқу аналитикасының танымалдығы артып келеді, оның ішінде Цифрлық сауаттылықты, оқу курстары мен бағдарламалары бойынша аналитикалық ойлауды және т.б. қалыптастырады, бұл білім беру процесін бақылау және жоспарлау процестерін жеңілдетуге мүмкіндік береді [5]. Білім беруде ЖИ қолданудың дамып келе жатқан тәжірибелері білім беру процесін ұйымдастырудың тиімділігін арттыруға, білім алушы мен білім беру ортасы арасындағы ыңғайлы өзара байланысты қалыптастыруға бағытталған. Олар күн тәртібін автоматтандыруға, тапсырмаларды интеллектуалды генерациялауды жүзеге асыруға, білім алушылардың цифрлық ізі негізінде оқу топтарын қалыптастыруға, оны уақтылы қайта жобалау үшін бағдарламаның сәтті және сәтсіз элементтері туралы Кері байланыс алуға, талапкерлерді тарту технологияларын жетілдіруге және т. б. мүмкіндік береді.

Тарих пәнінен интерактивті бейне сабақтар педагогикалық және әдістемелік нұсқаулар негізінде жасалды. Сабақтар үш бөлімге бөлінеді: мотивациялық кіріспе, мазмұнды өңдеудің орталық бөлімі, қорытынды синтез және бағалау бөлімі. Сабақ барысында мұғалім мазмұнды интерактивті элементтермен және мультимедиямен таныстырады, сонымен бірге оқушыларға әр түрлі тапсырмаларды орындауға нұсқау береді. Оқушылардан тапсырмаларға жауаптары туралы кері байланыс алады. Мазмұны көрнекі түрде тартымды және интерактивті түрде ұсынылған сабақ, оқушылардың оқу процесіне белсенді қатысуын қамтамасыз етеді. Төменгі деңгейдегі интерактивті элементтер (мысалы, сыни-ойлауға арналған тапсырмалар, кестелер және викториналар) және одан жоғары деңгей (мысалы, сауалнамалар, жоспарлаушылар, сұрақтары бар интерактивті бейнелер, 3D модельдер және Панорама 360) сабақтарды тартымды және мазмұнды ету үшін пайдаланылады [6].

Интерактивті бейне сабақтар- оқушыларға тарихи білім алудың, түсінудің оқу процесіне белсенді қатысудың тиімді әдісі болып табылады. Сабақтың мазмұны ашық және онлайн немесе офлайн режимінде болсын, барлығына оңай қол жетімді. Ол сондай-ақ мобильді қосымшалармен үйлесімді жүргізіледі және ол оқушыларға кез келген жерден үйренуге ыңғайлы етеді. Сабақтар өзін-өзі бағалауды, өз бетінше оқуды және үйде жұмыс істеуді ынталандыруға арналған. Олар сондай-ақ ерекше білім беру қажеттіліктері бар студенттердің қажеттіліктерін қанағаттандыруға бейімделген. ЖИ қолданатын мұғалімдер заманауи білім беру принциптеріне негізделген оқытудың инновациялық әдістерін қолданады.



Сурет 1. Иллюстративті материалдарды пайдалану

Зерттеу 1 курс оқушылар арасында Scratch бағдарламалау әдісін үйретуде жүргізілді. Padlet, Liveworksheets, Deep Dream Generator және т.б. интерактивті тапсырмалар дайындау орталары көмегімен әртүрлі интерактивті тапсырмалар, анимациялық бейнелер сабақта қолданылды. Scratch – балаларға компьютерлік шығармашылықта өзін және қабілеттерін көрсетуге мүмкіндік беретін мультимедиялық жүйе. Scratch тілі операторларының негізгі бөлігі графикамен және дыбыспен жұмыс істеуге, анимация мен бейне эффектілерді жасауға бағытталған. Кеңейтілген медиа манипуляция мүмкіндіктері Scratch ортасының негізгі ерекшелігі болып табылады. Е. Патаракиннің айтуынша, оқушылар Scratch бағдарламасында жоба жасағанда көптеген дағдыларды игереді, шығармашылық ойлауы, пәндік қарым-қатынасы, жүйелік талдауы, технологияны жетік пайдалану, өзара тиімді әрекеттестік, дизайн, үздіксіз білім алу дамиды [6].

Тарихи нейроанализ - бұл әдіс, оқушылар, тарихи мазмұнды талдау, түсіндіру және құру үшін жасанды интеллектті пайдаланады. Олар ЖИ-мен оқиганы зерттеуге, қайта құруға және талдауға көмектесетін құрал ретінде жұмыс істейді.

Жасалу жолы: Бұл әдістің жасалу жолы 5 талаптан тұрады.

1. Мұғалім оқушылардың саны бойынша бірнеше топқа бөледі. Топ саны бойынша соншама зерттеу сұрақтарын қояды
2. Оқушылар ЖИ ке дұрыс сұрақ қою арқылы, өзіне керекті ақпаратты іздейді.
3. Тапқан ақпарат арқылы анализ жасап, бір жірге жинақтайды
4. ЖИ көмегімен тақырып бойынша 3D карта немесе класстер, кесте құрады.
5. Қорытынды этап жинақталған материалдарды экранда Padlet платформасында жүктейді

Сызбаларды немесе карталарды 3D форматына айналдыруға мүмкіндік беретін ЖИ тізімі:

Deep Dream Generator генераторы-ежелгі карталардың суреттерін жақсарта және егжей-тегжейлі көрсете алады.

Blender + AI плагиндері-студенттерге нақты деректерге негізделген 3D модельдерін құруға мүмкіндік береді.

Runway ML - ежелгі аумақтардың ландшафттарын жасай алады.

Minecraft educational edition- тұрақтарды ойын әдісімен құрады

Sketchup- шынайы ежелгі қалаларлы құруға болады.

Қорытынды: Жасанды интеллектіні тарих сабақтарында қолдану оқытуды интерактивті әрі қызықты етеді. Қазіргі заманғы технологиялармен өзара әрекеттесу оқушыларға тек тарихи материалды жақсы меңгеруге ғана емес, сонымен қатар сыни ойлау дағдылары мен ақпаратпен жұмыс істеу қабілеттерін дамытуға көмектеседі. Бұл әдістеме қарапайым болып табылады және

оқушыларға тарихты зерттеу барысында ЖИ-ді белсенді пайдалануға мүмкіндік береді, бұл сабақтарды одан әрі қызықты әрі мазмұнды етеді.

Қорытынды

Жалпы оқытудың типтерін, технологияларын таңдап алу білім беру парадигмасына, дидактикалық тұжырымдамаларға, оқытудың мақсаттары мен міндеттеріне, жеке тұлғалық және кәсіби мүмкіншіліктерге, ұстаздың білімі мен жоғары бағалауына байланысты. Педагогтардың білімге деген қызығушылығын арттыру және олардың білім алуға деген ынтасын дамыту үшін жаңа технологиялардың маңызы үлкен. Сабақты мұғалімдердің әр түрлі әдіс – тәсілдерді пайдаланып өтуі жас ұрпақтың өз бетінше ізденіп жұмыс істеуіне, ойының дамуына, айналасындағы жолдастарымен дұрыс жұмыс істеуіне үйретеді. Сондықтан да ұстаздардың жаңа технологияларды игеріп, әр сабақты түрлендіріп өтуі білімді ұрпақтың өсуіне және еліміздің болашағының жарқын болуына бір себеп болады. Қоғам дамуының қазіргі кезеңіндегі отандық білім беру жүйесіндегі өзгерістер ақпараттық қоғамға көшумен, жаңа ақпараттық-коммуникациялық технологиялардың белсенді дамуымен сипатталатын әлемдік білім беру қоғамдастығына интеграциямен тығыз байланысты. Білім беруді ақпараттандыру процесінің табыстылығы көбінесе ақпараттық-коммуникациялық технологиялар (АКТ) саласындағы педагог кадрлардың кәсіби құзыреттілік деңгейімен айқындалады, осыған байланысты оқу процесінде жаңа ақпараттық технологияларды пайдалануға қабілетті оқытушыларды даярлау және қайта даярлау кәсіптік білім беру жүйесінің барлық деңгейлерінде, оның ішінде орта арнаулы оқу орындары үшін өзекті болып отыр.

Әдебиеттер

1. <https://adilet.zan.kz/kaz/docs/P1900000988> [Электрондық ресурс]
2. Қисымова.Ә.К. Оқыту технологиялары. - Алматы, 2007 жыл. – Б. 27-28.
3. Другова Е.А., Журавлева И.И., Захарова У.С., Сотникова В.Е., Яковлева К.И. Искусственный интеллект для учебной аналитики и этапы педагогического проектирования: обзор решений. Вопросы образования // Educational Studies Moscow. 2022. №4.- С.107–153
4. Колумбаева Ш.Ж., Ланцева Т.В. (2022). Цифровые медиатеchnологии и ИКТ в парадигмеобучения и преподавания // Вестник КазНПУ им. Абая: Серия «Педагогические науки», №4 (76).
5. Пашков М.В., Пашкова В.М. Проблемы и риски цифровизации высшего образования // Высшее образование в России. 2022. – С. 96-98.
6. Патаракин Е.Д. Педагогический дизайн социальной сети Scratch // Образовательные технологии и общество (Educational Technology & Society). – 2013. – №2. – Б. 505–528.

References

1. <https://adilet.zan.kz/kaz/docs/P1900000988> [Ehlektrnondyq resurs] [in Kazakh]
2. Kisymova.Ә.К. Okytu technologicalary [Learning technologies] – Almaty, 2007.- B.27-28. [in Kazakh]
3. Drugova E.A., ZHurvavleva I.I., Zaharova U.S., Sotnikova V.E., YAkovleva K.I. Iskusstvennyj intellekt dlya uchebnoj analitiki i etapy pedagogicheskogo proektirovaniya: obzor reshenij. Voprosy obrazovaniya // Educational Studies Moscow. 2022. №4. S. 107–153. [in Russian]
4. Kolumbaeva SH.ZH., Lanceva T.V. (2022). Cifrovye mediatekhnologii i IKT v paradigmeobucheniya i преподаvaniya // Vestnik KazNPU im. Abaya: Seriya «Pedagogicheskie nauki», №4 (76). [in Kazakh]
5. Pashkov M.V., Pashkova V.M. Problemy i riski cifrovizacii vysshego obrazovaniya // Vyssee obrazovanie v Rossii. 2022. - S.96-98. [in Russian]
6. Patarakin E.D. Pedagogicheskij dizajn social'noj seti Scratch // Obrazovatel'nye tekhnologii i obshchestvo (Educational Technology & Society). – 2013. – №2. – S. 505–528. . [in Russian]

ПРИМЕНЕНИЕ И ЕГО ЭФФЕКТИВНОСТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАТЕРИАЛОВ В ПРЕПОДАВАНИИ ИСТОРИИ

ЕСПЕНБЕТОВА А.М. , БАЙЫМБЕТОВА Н.Р. 

Еспенбетова Айнагүл Мейрамбекқызы – профессор исторических наук, доцент, Актюбинский региональный университет им К.Жубанова, Актөбе, Казахстан.

E-mail: aikami@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-0026-9678>

*Байымбетова Назік Русланқызы – магистрант, Актюбинский региональный университет им К.Жубанова, Актөбе, Казахстан

E-mail: nazik.ruslanqyzy@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0009-7381-4615>

Аннотация. В статье предлагается применение мультимедийного материала в преподавании истории и его эффективность. Цель статьи- максимально оцифровать работу учителей истории, сформировать у учащегося мотивацию к изучению урока. Кроме того, автором были продемонстрированы способы демонстрации и преобразования урока с помощью интеллекта в создании с целью повышения интереса учащегося к уроку. Это касается не только предмета истории, то есть в сочетании с другими предметами (География, Информатика). Поэтому частью научного исследования в статье рассматривается эффективность использования искусственного интеллекта и анимационных изображений в информационной образовательной среде. Рассматриваются искусственный интеллект и его дополнительные средства, используемые в процессе обучения учащихся среднего звена. Автор также анализирует научные методологические статьи, созданные по теме в статье. Предлагает пути ее решения, указывая причины снижения интереса школьников к учебе.

Основная гипотеза исследования заключается в том, что если преподаватели эффективно используют ИКТ и мультимедийные материалы в процессе преподавания, это повышает способность учащихся воспринимать информацию и делает урок еще более интересным и эффективным. В конце статьи эта гипотеза подтверждается, и в процессе изучения исторического контекста использование иллюстративного материала путем создания 3D-карт с помощью дополнительных инструментов ИИ и новое дыхание исторических событий с помощью новых платформ делают процесс обучения более эффективным и увлекательным.

Ключевые слова: информационная образовательная среда, среднее звено, искусственный интеллект, иллюстративный материал, цифровая грамотность, исторический анализ.

USE OF MULTIMEDIA MATERIALS IN THE PREPARATION OF HISTORY AND ITS EFFECTIVENESS

ESPENBETOVA A.M., , BAYIMBETOVA N.R. * 

Еспенбетова Айнагүл Мейрамбекқызы – professor of historical sciences, associate professor, Aktobe Regional University named after K. Zhubanov, Aktobe, Kazakhstan.

E-mail: aikami@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-0026-9678>

*Байымбетова Назік Русланқызы – master's student, Aktobe Regional University named after K. Zhubanov, Aktobe, Kazakhstan.

E-mail: nazik.ruslanqyzy@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0009-7381-4615>

Abstract. The article presents the use of multimedia materials in teaching history and its effectiveness. The purpose of the article is to create a student's desire to learn the lesson and to digitalize the work of history teachers as much as possible. In addition, the author showed ways to show and transform the lesson with the help of intelligence at a young age in order to increase the student's interest in the lesson. It does not only touch on the subject of history, that is, it interprets in combination with other disciplines (Geography, Computer Science). Therefore, part of the scientific research in the article considers the effectiveness of the use of artificial intelligence and animated images in the information educational environment. Artificial intelligence and its additional tools used in the process of teaching middle-level students are considered. The author also analyzes the scientific methodological articles developed on the topic in the article. Suggests ways to solve it, indicating the reasons for the decrease in interest of schoolchildren in learning.

The main hypothesis of the study is that if teachers effectively use ICT and multimedia materials in the teaching process, this will increase the ability of students to perceive information and make the lesson more interesting and effective. At the end of the article, this hypothesis is confirmed, and the use of illustrative materials by creating 3D maps using additional

AI tools in the study of the historical context and the new Breath of historical events with the help of new platforms will make the teaching process more effective and interesting.

Key words: information educational environment, middle class, artificial intelligence, illustrative materials, digital literacy, historical analysis.