

Шын мәнінде, гуманоидты роботтарды көптеп тартудың бір бағыты - роботтар мен ересектер арасында пайда болатын көптеген проблемаларды сезінбестен олармен белсенді қарым-қатынас жасай алатын мектеп жасына дейінгі балаларды оқыту. Сонымен бірге, гуманоидты роботтар жетілдіруді жалғастыруда, олар көптеген жағдайларда адамдарды ауыстыра алады, әсіресе ғарышта, су астында немесе жердегі қауіпті аймақтарды зерттеу кезінде.

Әдебиеттер тізімі:

«История развития робототехники» - <http://roboreview.ru/nauka-o-robotah/istoriya-razvitiya-robototehniki.html>

Исяндавлетова, Э. Х. Роль робототехники в образовательном процессе / Э. Х. Исяндавлетова.— Текст : непосредственный, электронный // Молодой ученый. — 2018. — № 8 (194). — С.120-122

https://islam-today.ru/blogi/asya_gagieva/pervyj-programmiruemyj-robot-sozdannyj-musul-manskim-ucenym/

«ИНФОРМАТИКАНЫҢ ТЕОРИЯЛЫҚ НЕГІЗДЕРІ» ПӘНІ БОЙЫНША ИНТЕРАКТИВТІ ТАПСЫРМАЛАР ЖАСАУ

Төлеухан Ш.Р.

Ө. Султанғазин ат. Қостанай мемлекеттік педагогикалық университеті,
Қостанай қ.

Ғылыми жетекші: Айтбенова А.А.

Ө. Султанғазин ат. Қостанай мемлекеттік педагогикалық университеті,
Қостанай қ.

Аннотация. Бұл мақалада білім беру процесінде ақпараттық технологияны қолдану қажеттілігі,

білімді тексеру үшін интерактивті тапсырмаларды қолдану туралы айтылады.

Сонымен қатар,

«Информатиканың теориялық негіздері» курсы тақырыптары бойынша интерактивті тапсырмаларды

HotPotatos-тағы JClose бағдарламасында орындауға болатындығы айтылды.

Түйінді сөздер: Ақпараттық технология, интерактивті тапсырма, JClose бағдарламасы. Аннотация. В данной статье рассматривается необходимость использования информационных технологий в учебном процессе, использование

интерактивных заданий для проверки знаний. Также отмечено, что интерактивные задания по темам курса «Теоретические основы информатики» могут быть выполнены в программе JClose в

HotPotatos.

Ключевые слова: Информационные технологии, интерактивное задание, программа JClose.

Annotation. This article discusses the need to use information technology in the educational process, the use of interactive tasks to test knowledge. It is also noted that interactive tasks on the topics of the course "Theoretical Foundations of Informatics" can be performed in the JClose program in HotPotatos. Keywords: Information technology, interactive task, JClose program.

Қоғам дамуының қазіргі кезеңі мемлекеттік және қоғамдық өмірдің барлық салаларындағы түбегейлі өзгерістермен сипатталады. Бұл өзгерістер білім беру жүйесіне қойылатын талаптарға айтарлықтай әсер етеді. Жалпы білім беру білім алушылардың табысты әлеуметтенуін, білім алушылардың өз қабілеттерін, мүмкіндіктері мен мүдделерін іске асыруын қамтамасыз етуге арналған. Бұл білім беру процесін ұйымдастыру мен басқаруда өзгерістердің қажеттілігін көрсетеді.

Соңғы жылдары қабылданған жалпы білім берудің мемлекеттік білім беру стандарттары осындай өзгерістерге бағыт береді. Стандарттардың негізіне білім алушылардың оқу-танымдық іс-әрекетінің белсенділігін қамтамасыз етуді көздейтін жүйелі-іс-әрекет тәсілі қойылған.

АКТ-ны белсенді пайдалану кезінде білім берудің жалпы мақсаттарына табысты қол жеткізіледі, коммуникация саласындағы құзыреттер оңай қалыптасады: фактілерді жинау, оларды салыстыру, ұйымдастыру, өз ойларын білдіру, логикалық ойлау, тыңдау және түсіну, жаңа нәрсе ашу, тандау жасау және шешім қабылдау.

Қазіргі заманғы оқу үрдісін компьютерлік оқулықтарды, тапсырыстарды, тренажерлерді, зертханалық практикумдарды, анықтамалықтарды, энциклопедияларды, тестілеу және бақылау жүйелерін және оқытудың басқа да компьютерлік құралдарын пайдаланбай елестету қиын. Ақпараттық технологияның белсенді рөлі дәстүрлі оқу-әдістемелік құралдармен салыстырғанда компьютерлік дидактикалық тәсілдерді және білім мен қызметті модельдеудің зияткерлік технологияларын қолдануды іске асыратын интерактивті мүмкіндіктерді қамтамасыз етуге негізделген [2]. Интерактивті («Inter» - бұл өзара, «act» – әрекет ету) - өзара іс-қимылды білдіреді, әңгімелесу, біреумен диалог режимінде болады. Басқаша айтқанда, интерактивті тапсырмалар білім алушылардың тек мұғаліммен ғана емес, сонымен қатар бір-бірімен кең қарым-қатынасына және оқу процесінде білім алушылардың белсенділігінің үстемдігіне бағытталған. Интерактивті сабақтардағы мұғалімнің орны сабақтың мақсатына жету үшін оқушылардың қызмет бағыты болып табылады. Мұғалім сондай-ақ сабақ жоспарын әзірлейді (әдетте, бұл интерактивті жаттығулар мен тапсырмаларды орындау барысында білім алушы материалды оқиды).

Демек, интерактивті сабақтардың негізгі құрамдастары білім алушылар орындайтын интерактивті жаттығулар мен тапсырмалар болып табылады. Интербелсенді жаттығулар мен тапсырмалардың дағдыдан маңызды айырмашылығы, оларды орындай отырып, білім алушылар тек қана оқытылған материалды ғана емес, жаңа материалды қалай үйренеді [1].

Интерактивті тапсырмаларды жіктеу:

- *Қызмет саласы бойынша*: зияткерлік, әлеуметтік, психологиялық;
- *Ойын ортасы бойынша*: компьютерлік, техникалық, үстел үсті,

телевизиялық;

- *Ойын әдістемесі бойынша*: пәндік, сюжеттік, рөлдік, іскерлік, имитациялық,

драматизация;

Педагогикалық үдерістің сипаты бойынша: оқыту, танымдық, репродуктивті, шығармашылық, жалпылама, диагностикалық, тренингтік, бақылаушы, дамытушы.

Қазіргі оқытушылардың компьютерсіз жұмыс жасауы қиындай түсуде. Компьютер сабақ барысында көмекші болады, сабақтың тиімділігін арттырып, уақытты үнемдеуге көмектеседі.

Оқушылардың білімі мен дағдыларын тексеру және бағалау мәселесі өте маңызды, сондықтан білімді тексеру әдістемесін игеру - педагогтың алдында тұрған күрделі міндеттердің бірі.

Қазіргі уақытта білім берудің әртүрлі аспектілеріне қатысты білім беретін компьютерлік бағдарламалардың белгілі бір жиынтығы бар. Бақылау және бақылау және бағалау материалдарын жасау саласында үлкен жетістіктерге қол жеткізілді.

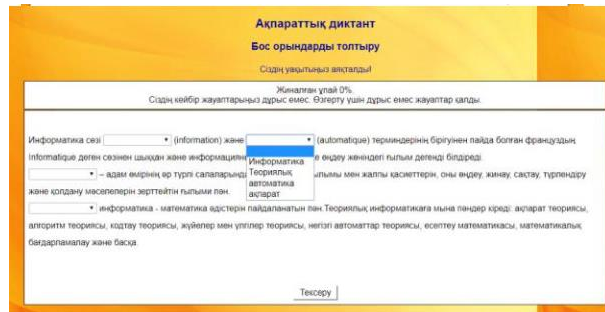
«Информатиканың теориялық негіздері» пәнінің әр тақырыбы бойынша интерактивті тапсырмалар жасау үшін әртүрлі бағдарламалар қолдануға болады. Оған Excel, PowerPoint, HotPotatos, LearningApps сервисі және т.б. жатады.

HotPotatos интерактивті тапсырмалар мен кез-келген пән бойынша студенттердің өзін-өзі бақылауына арналған тесттер және т.б. тапсырмаларды құру мүмкіндігін ұсынады. Оның басты артықшылығы - оның салыстырмалы түрде ыңғайлылығы, ол АКТ саласында

маман болмай-ақ, интерактивті оқу қосымшаларын жасауға мүмкіндік береді; жүктеуге тегін қол жетімділік; бұл құрылған білім беру тапсырмаларының әртүрлілігі және олардағы мультимедиялық файлдарды пайдалану мүмкіндігі [3].

HotPotatos ішіндегі *JClose (джейклоуз)* бағдарламасы бос орындарды толтыру жаттығуларын жасауға арналған.

Мысалы, ИТН пәнінің ақпарат туралы тақырыбы бойынша тапсырманы ақпараттық диктант түрінде құрастыруға болады:



Сурет 1. Әріптері бар пернелер жиынтығын шығарып пайдалануға мүмкіндік береді

Осылайша, интерактивті тапсырмалар жасау түрлері білім алушылардың қызығушылығын тудырады, қосымша сұрақтар қоюға ынталандырады, білім алушыларға оқу үдерісіне белсенді қатысуға және өз білімдерімен бір бірімен алмасуға мүмкіндік береді.

Әдебиеттер тізімі:

Диндяев, Сергей Интерактивное обучение студентов с помощью компьютерных средств / Сергей Диндяев. - М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2014. - 84 с.

Воронкова, И.А. Применение сетевых образовательных ресурсов и сервисов на уроках информатики / И.А. Воронкова// Информатика. – 2015. – № 1. – С. 1-3.

<http://web.uvic.ca/hrd/hotpot>

CASE AR AND VR. EVOLUTION OF AUGMENTED REALITY

Uatbaev J.J.

Kostanay State Pedagogical University named after O. Sultangazin, Kostanay

Supervisor: Zharlykasov B.J.

Kostanay State Pedagogical University named after O. Sultangazin, Kostanay

Аннотация: В этой статье повествуется о дополненной и виртуальной реальности, первых возможных их реализаций. В начале статьи дается краткое описание технологий виртуальной и дополненной реальности. Далее описывается история становление указанных технологий. Ключевые слова: Дополненная реальность, AR, VR, смартфон, очки.