

табылады. Бейнеклиптер уақыт масштабын өзгертуге және көріністерді тез және жай түрде көрсетуге пайдалы. Электрондық оқулық таңдап алынған хабарды көшіруге мүмкіншілік туғызады. Электрондық оқулық арқылы түрлі суреттер, видеокөріністер, дыбыс және музыка тыңдатып көрсетуге болады. Бұл әрине, мұғалімнің тақтаға жазып түсіндіргенінен әлдеқайда тиімді, әрі әсерлі. Меңгерілуі қиын сабақтарды компьютердің көмегімен оқушыларға ұғындырса, жаңа тақырыпқа деген баланың құштарлығы оянады [3, 121 бет].

Компьютерлер мен интерактивті тақта оқушылардың тілдік құзіреттілігін, шығармашылық потенциалын дамыту құралы ретінде пайдалану интеллектуалдық, эстетикалық және ақпараттық сауаттылығын арттыруға көмектеседі, ал көрнекі құрал ретінде пайдалану оқу-танымдық үрдіс тиімділігін арттырады.

Пайдаланылған дереккөздер тізімі:

1. Бөрібаев Б., Балапанов Е. «Жаңа ақпараттық технологиялар», Алматы, 2003.
2. Дәстүрлі және электрондық оқытуды кірістіру. Қазақстан мектебі, №7,8 - 2006ж. Лапчик М.П. Информатиканы оқыту методикасы. Аударған Абдиев К.С.. // Алматы, 1994 ж.
5. Қойбағарова Т.Қ., Ельтинова Р.А. Информатиканы оқыту әдістемесі. I бөлім. Павлодар. 2013ж.

Ерсултанова З.С.¹, Канешова Ш.К.²

1. *Ғылыми жетекші, физика-математикалық ғылымдарының кандидаты, аға оқытушы*
2. *«Информатика» мамандығының 4 курс студенті, информатика және компьютерлік технологиялар кафедрасы*

ЭЛЕКТРОНДЫ ЖҰМЫС ДӘПТЕРІ МОДУЛЬДІК ОҚЫТУДЫҢ ЭЛЕМЕНТІ РЕТІНДЕ

Жалпы білім берудің мақсаты – терең білімнің, кәсіби дағдылардың негізінде еркін бағдарлай білуге, өзін - өзі дамытуға адамгершілік тұрғысынан жауапты шешімдерді қабылдауға қабілетті жеке тұлғаны қалыптастыруға негізделген, яғни ақпаратты технологияны терең меңгерген, жылдам өзгеріп жататын бүгінгі заманға лайықты, жаңашыл тұлғаны қалыптастыру. Бәсекеге қабілетті болу тікелей білімге байланысты. Бұл проблемаларды шешуде жаңа технологиялардың атқаратын орны бәлек. Болашақта өркениетті елдердің жоғары технологиясын меңгерту, дүниежүзілік білім кеңістігіне шығу - бүгінгі күннің мақсаты. Солардың бірі білім беруді интерактивтік дидактикалық оқу құралдарын жасау және қолдану.

Жаңа буын электронды оқыту ресурстары оқыту құралдарының кеңінен құрастырылып жасалған түрлеріне ие.

Модульдік оқыту – жеке тұлғаны дамытуға бағытталған технология. Бұл технология арқылы оқушы өзін жан-жақты дамытып, сынай алады. Модульдік оқытуды ендіріп, ары қарай дамыту үшін дәстүрлі педагогикалық технологиялармен бірлесе қарқынды жұмыс істей алатын электронды білім беретін ресурстарды жасап шығаруды қажет етеді. Осындай электронды білім беретін оқу құралдары арқасында оқытудың нәтижелілігі жоғары болмақ.

Модульдік оқыту негізінде заманауи білім беретін құрал болып электронды кітап және электронды жұмыс дәптері болып табылады.

Электронды жұмыс дәптері өз кезегінде модульдік оқытудың негізгі тетігі ретінде қарастырылады. Себебі электронды жұмыс дәптері сабақта өздік жұмыс, түсінбеген тақырыпты тереңірек меңгеру, өткен тақырыпты бекіту құралы ретінде теңдесі жоқ дүние. Қолданудың нәтижелілігі берілген оқыту ақпаратының ғылыми деңгейіне және қолданатын оқыту әдісіне байланысты болады. [1]

Электронды жұмыс дәптерін құрастыру кезеңдері:

Дереккөздерді таңдау

Мазмұнын және ұғымдар тізімін құрау

Тараулар бойынша мәтіндерді реттеп жөндеу

Гипермәтінді электронды күйде жасап шығару

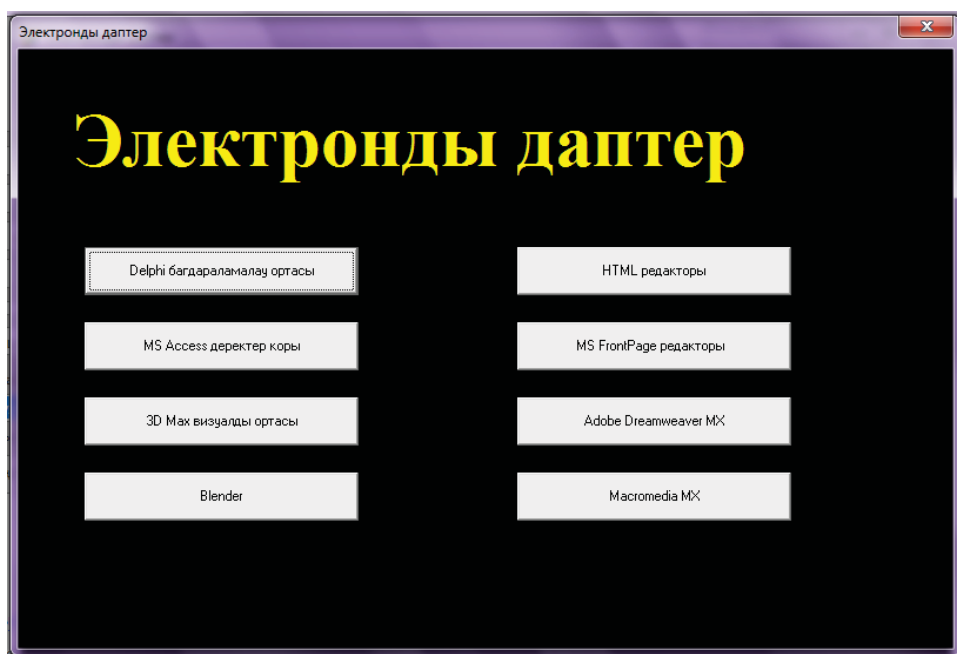
Компьютерлік қамтуды жасап шығару

Мәліметтерді визуалдауға дайындау

Мәліметтерді визуалдау

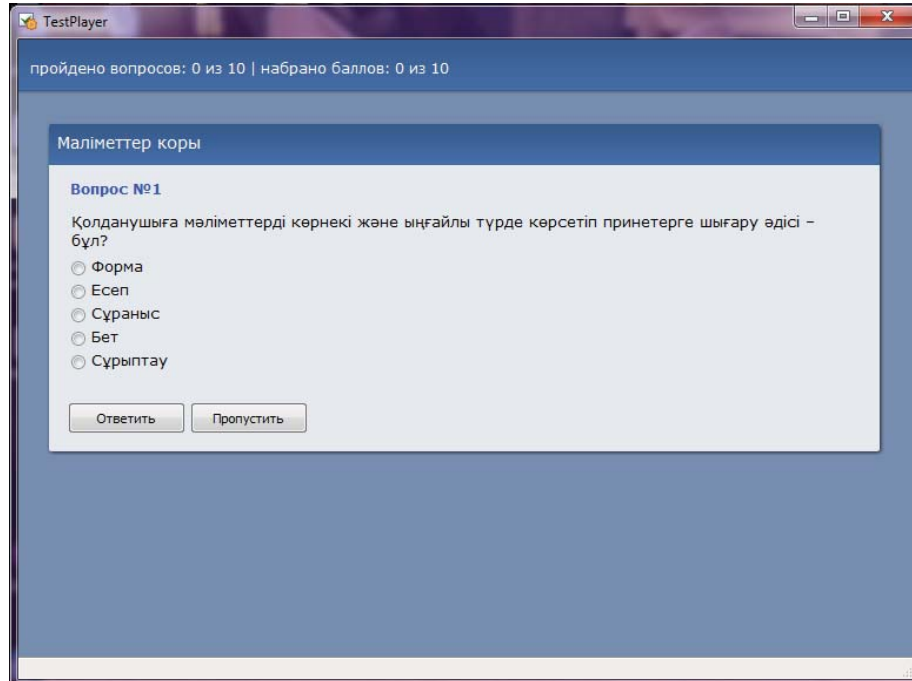
Электронды дәптер келесі міндеттерді атқарады: оқыту-ақпараттық, танымдық, дамытушылық, бақылау, кері байланыс және ынталандырушы.

Сіздердің назарларыңызға «Жаратылыстану – математика бағытында» оқытылатын сыныптарға арналған информатика пәнінен электронды дәптер ұсынылып отыр. Бағдарламаны құру барысында Borland Delphi7, Adobe Dreamweaver, VeralTest Express бағдарламалары көмегімен жазылды. [2]

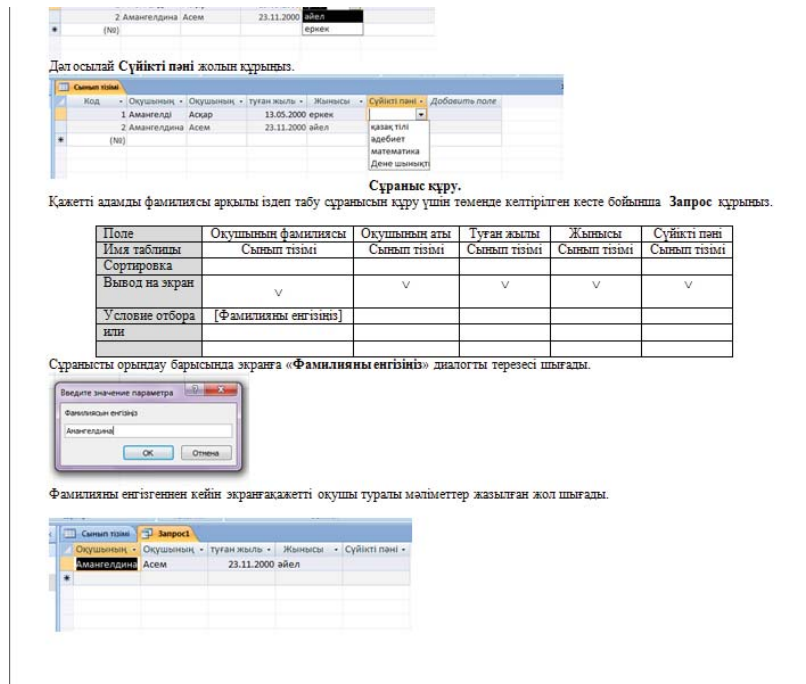


Сурет-1. Электронды дәптердің басты беті

Электронды дәптерде бақылау тапсырмалар және тест арқылы жүргізілетіндіктен оқытылып отырған сабақ жақсы игерілетіне кепіл бола алады. (сурет - 2,3)



Сурет-2. Тестілеу беті(үзінді).



Сурет-3. ЭЖД бағдарламасынан(үзінді).

Электронды дәптерді сабақта жеке де, топтық та форматта қолдануға ыңғайлы.

Осы электронды ресурсты келесі дидактикалық бағдар ретінде қарастыруға болады: өз бетімен оқу; компьютер мүмкіндіктерін жақсы оқулықпен қатар қолдана білу; оқыту процесін жекешелендіру.

Оқыту процесінде электронды дәптері қолдану сабақты дәстүрлі әдіс-тәсілдерден гөрі меңгеруде 30% тиімдірек.

Электронды дәптерді қолдану сабақты түсіндіруде ақпараттылықты және тиімділікті айқын жоғарлатады, баяндап тұрған тақырыптың динамизмін және айқындылық көрсеткішін көтереді, оқушының сабақта жалығуына жол бермей, оқуға ынталандырады. [3]

Электронды дәптерді жүйелі жұмыс істеу жүйелілік және қорытындылай білу, өз көзқарасын дәлелдей дағдысына икемдейді. Осының негізінде мынандай қорытындыға келуге болады, заманауи білім беру жүйесіне сай, дәстүрлі оқыту әдістерінен өзгешіліктерді назарға ала отырып, жан-жақты тұлғаны дайындау үшін электронды жұмыс дәптерін жүйелі пайдалану қажеттілігі туындап тұр.

Қолданылған әдебиет:

1. Рабиновича П.Д., Баграмяна Э.Р. Практикум по интерактивным технологиям. БИНОМ. «Лаборатория знаний», 2007. – 700с
2. ГОСТ РК «Информационная технология. Электронное издание». Электронное учебное издание. 2005
3. Башмаков И.А. Разработка компьютерных учебников и обучающих систем. – М.: Информационно-издательский дом —Филин», 2003.

Цыганова А.Д.¹, Князев Р.Н.²

1. *Научный руководитель, доцент, старший преподаватель*
2. *Студент 4 курса, кафедры информатики и компьютерных технологий, специальность «Информатика»*

ОСОБЕННОСТИ ОБУЧЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ

Область информатики, связанная с компьютерной графикой, охватывает все виды и формы представления изображений, доступных для восприятия человеком либо на экране монитора, либо в виде копии на внешнем носителе. Занимая все более прочные позиции, она находит применение не только в компьютерном мире, но и в различных сферах человеческой деятельности: научных исследованиях (визуализация строения вещества, векторных полей и т. д.), медицине (компьютерная томография), опытно-конструкторских разработках и т. п. Компьютерная графика и анимация — необходимый инструмент в таких областях, как кино, реклама, искусство, архитектурные презентации, создание прототипов и имитации динамики, а также в создании