

Жакыпбекова Г.Т.*

педагогика ғ. к., профессор, М.Әуезов атындағы ОҚМУ, Шымкент, Қазақстан

«ЛАТЫН ТІЛІН ҮЙРЕНЕЙІК»

МУЛЬТИМЕДИАЛЫҚ ОҚУ БАҒДАРЛАМАСЫН ҚҰРУ

Автор корреспондент: nurbaxit@mail.ru

Түйін: Мақалада латын әліпбиін үйретуге арналған мультимедиалық оқу бағдарламасын құру мәселесі қарастырылады. Мақала авторы еліміздің стратегиялық жоспарларының бірі - латын тіліне көшу жағдайында бастауыш сынып оқушылары үшін «латын тілін үйренейік мультимедиалық оқу бағдарламасын» құруда қазіргі кездегі заманауи мультимедиалық құралдарды қолданудың дүние жүзіне кең таралған Adobe Flash программасы мүмкіндіктерін пайдалана отырып, мектеп оқушыларына жаңа латын әліппесін үйренуіне арналған мультимедиалық оқу бағдарламасын құру технологиясын көрсеткен. Мақалада қазіргі Әліппедегі әріптердің латын тіліндегі жазылуын, дыбысталуын анимациялау нәтижесінде түрлі суреттер мен оларды Adobe Flash программасының «форма анимациясы» мүмкіндігін пайдаланып, түрлі эффектілер беру мәселелері қамтылған. Мультимедиалық оқу бағдарламасында «суреттер сәйкесінше әріптерге айналады». Мұндай анимациялау бастауыш сынып оқушыларының «визуальды қабылдауын» қамтамасыз етеді.

Кілттік сөздер: ақпарат, мультимедиалық оқыту құралдары, аудиовизуалды ақпарат, ойлау, қабылдау, жобалық әдіс, мотивация, оқыту тиімділігі.

Кіріспе. Елбасы Н.Ә.Назарбаев «Болашаққа бағдар: Рухани жаңғыру» бағдарламасында «2025 жылдан бастап латын әліпбиіне көшуге кірісуіміз керектігін» мәлімдеді. Қазақстан-2050» Стратегиясының 2-тарауы осы мақсатқа сай «Таяу жылдардағы міндеттер» деп аталып, нақты орындалатын міндеттер көрсетілді. Яғни, 2025 жылға қарай – барлық салаларда латын қарпіне көшуді бастаймыз деген сөз, іс қағаздарын, мерзімді баспасөзді, оқулықтарды, бәрін де латын әліпбиімен басып шығара бастауға тиіспіз. Ол кезең де таяп қалды, сондықтан біз уақыт ұттырмай, бұл жұмысты осы бастан қолға алуымыз керек. Біз осынау ауқымды жұмысты бастауға қажетті дайындық жұмыстарына қазірден кірісеміз. Үкімет қазақ тілін латын әліпбиіне көшірудің нақты кестесін жасауы керек. Латыншаға көшудің терең логикасы бар. Бұл қазіргі заманғы технологиялық ортаның, коммуникацияның, сондай-ақ, ХХІ ғасырдағы ғылыми және білім беру процесінің ерекшеліктеріне байланысты. Мектеп қабырғасында балаларымыз ағылшын тілін оқып, латын әріптерін онсыз да үйреніп жатыр. Сондықтан, жас буын үшін ешқандай қиындық, кедергілер болмақ емес. 2017 жылдың аяғына дейін ғалымдардың көмегімен, барша қоғам өкілдерімен ақылдаса отырып, қазақ әліпбиінің жаңа графикадағы бірыңғай стандартты нұсқасын қабылдау керек. 2018 жылдан бастап жаңа әліпбиді үйрететін мамандарды және орта мектептерге арналған оқулықтарды дайындауға кірісуіміз қажет. Алдағы 2 жылда ұйымдастыру және әдістемелік жұмыстар жүргізілуге тиіс. Әрине, жаңа әліпбиге бейімделу кезеңінде белгілі бір уақыт кириллица алфавиті де қолданыла тұрады. Екіншіден, қоғамдық және гуманитарлық ғылымдар бойынша «Жаңа гуманитарлық білім. Қазақ тіліндегі 100 жаңа оқулық» жобасын қолға аламыз...» деп атап көрсеткен. Сондай-ақ осы мақаланың «Білімнің салтанат құруы» деп аталатын 1-тарауының, төртінші бөлімінде «... Табысты болудың ең іргелі, басты факторы білім екенін әркім терең түсінуі керек. Жастарымыз басымдық беретін межелердің қатарында білім әрдайым бірінші орында тұруы шарт. Себебі, құндылықтар жүйесінде білімді бәрінен биік қоятын ұлт қана табысқа жетеді» деп атап көрсетті.

Мақалада көтерілген мәселе кез келген адамға терең ой салары анық. Шынында да, қазіргі біз өмір сүріп отырған қоғамда төртінші технологиялық революция жүріп жатыр. Оған ақпараттың әрбір сәттегі қарқынды ағыны, жоғары технологиялық инновациялар мен

технологиялардың жылдам дамып, түрленуі дәлел. Осындай өзгерістер қоғамның сұраныстары мен жеке тұлғаның қажеттіліктерін де өзгертетіні анық.

Теориялық талдау. «Жаңа гуманитарлық білім. Қазақ тіліндегі 100 жаңа оқулық» жобасы аясында Элен Битэм, Рона Шарптың «Педагогиканы цифрлық дәуірде қайта зерделеу». ХХІ ғасырдағы оқыту дизайны оқулығы – болашақта дамудың педагогикалық тұрғыда негізделген, жеке тұлғаға бағдарланған және қолжетімді болуын қамтамасыз ету үшін тиімді дизайн жасау мен жүзеге асырудың кең ауқымын қарастырады. Яғни, оқу бағдарламаларын жобалау немесе дизайнға түсіру, өзгерту және қайта қолдануға байланысты мәселелерді сыни талқылаудың нәтижесінде жарық көрген. Мақсатты білім алу мен рефлексияға ерекше мән беруді 1980 және 1990 жылдардың басындағы мультимедиа мен гипермедианың шапшаң дамуының нәтижесі ретінде қарастыруға болады, мұнда дәстүрлі әдістемелік тұғырларды технологияларға сүйене отырып, қайта жандандыруға беталыс анық байқалады. Бұл жерде оқу материалының дұрыс берілуіне ден қойылады, соның нәтижесінде оқытушылар ақпаратты барынша жарамды түрде беріп, білім алушылар оны мейлінше тиімді қабылдай алады. Расында да, 1990 жылдардың басында бұл үрдістер қарама-қарсы бағытта әрекет етті: зерттеушілер қауымы білім арудың мақсаттық және әлеуметтік контекстерінің маңыздылығына ерекше мән беретін кейбір негізгі идеялар төңірегінде біріксе, басқарушы органдар тиімділікті арттыру үшін ақпарат берудің нәтижелі әдістерінің көмегімен технологияландырылған оқыту әлеуетін пайдаланды. Қазіргі таңда бұл бағыттар әлі толықтай келісімге келмегенімен, бұрынғыдай бір-біріне қарама-қарсы қойылмайды. Веб-технологиялар пайда болғаннан бері бұл екі үрдіс те коммуникацияны басты құрал ретінде мойындады.

Мультимедиа технологиясының пайда болуына 1945 жылы американдық ғалым Ваннивер Буш ұсынған "MEMEX" есте сақтауды ұйымдастыру тұжырымдамасы негіз қалаған. Ол ақпаратты ресми белгілері бойынша емес (нөмірлер, индекстер реті бойынша немесе алфавит бойынша және т.б.) оның мағыналық мазмұнына сәйкес ақпаратты іздеуді көздеген. Бұл идеяның өзінің сипаты мен компьютерлік іске асырылуын алдымен гипермәтін жүйесі (мәтіндік материалдардың бірігуімен жұмыс істеу жүйесі), содан кейін гипермедиа (графика, дыбыс, бейне және анимациялардың бірігуімен жұмыс істейтін жүйе) қарастырылып, нәтижесінде осы екі жүйені бірігуі - мультимедиа атауымен қолданыс тапты. ХХ ғасырдың 80-ші жылдарының соңында гуманитарлық салада, атап айтқанда тарихи-мәдени салада мультимедиа технологиясын қолдануға деген қызығушылық артты. Мысалы, Microsoft компаниясының негізін қалаушы Билл Гейтс «мультимедиада барлық мүмкін болатын "орта": бейнелерді, дыбыстарды, анимацияларды, гипермәтіндік жүйені ("NationalArtGalleryLondon") пайдалана отырып, қызметтік мұражайлық инвентарлық деректер базасы негізінде мультимедиялық өнімді жасау және практикада табысты іске асыру идеясы тиесілі» деп көрсетті. Мұндай өнім мультимедианың үш негізгі принципін - адам қабылдайтын орталарды біріктіру арқылы ақпаратты ұсыну; өнім мазмұнында бірнеше мазмұндық желілердің болуы (оның ішінде өнім мазмұнында ұсынылған ақпарат шеңберінде "еркін іздеу" негізінде пайдаланушының өзі құрастыратыны); интерфейстің және навигация құралдарының көркем дизайны болуы қажет екенін көрсетті.

Мультимедиа термині латын тілінің „multy” (көп) және „media” (орта) деген сөздерінің бірігуінен құралған. Мультимедиаға зерттеуші ғалымдар түрліше анықтама береді. Мысалы, «Мультимедиа – әр түрлі типті ақпараттарды компьютердің ұсыну мүмкіндігін дамытатын және адамның мультисенсорлық табиғатына негізделген технология» (D.Little). «Мультимедиа - екі не одан да көп типті ақпараттарды интерактивті формада біріктіру» (D.H.Jonassen). «Мультимедиа – әр түрлі формада ұсынылған ақпараттарды біріктіруге мүмкіндік беретін компьютердің аппараттық және бағдарламалық құралдары кешені» (И.И.Косенко). «Мультимедиа - графика, гипермәтін, дыбыс, анимация, бейнемәліметтерді пайдалануға мүмкіндік туғызатын аппаратты-бағдарламалық құрал» (И.Вернер). Аталған пікірлерге және мультимедиялық жүйеге

арналған оқулықтарды, ғылыми еңбектерді саралай келе бұл терминге „ақпараттық орта” деген мағына беруге болады. Сонымен, «Мультимедиа (ағылш. лат. multum-көп және media, medium-орта, құралдар) - бұл пайдаланушыға бірыңғай ақпараттық орта түрінде ұйымдастырылған әртүрлі мәліметтермен (графикамен, мәтінмен, дыбыспен, бейне және анимациямен) сұқбаттық режимде жұмыс істеуге мүмкіндік беретін аппараттық және бағдарламалық құралдар кешені». Мультимедианы қазіргі уақыт талабына негізделген бірыңғай цифрлық түрдегі ақпаратты сақтаудың жаңа тәсілі және мультимедиа - ақпаратты өңдеуге және сақтауға арналған құрал ретінде және ақпаратты мультимедиа-қосымшаларға біріктіруге мүмкіндік беретін бағдарламалық қамтамасыз ету құралы ретінде түсінуге болады.

Сонымен, мультимедиялық өнім – компьютерлік ақпараттық технологиялар ортасында ақпаратты берудің ең тиімді түрі. Ол ақпараттың үлкен және бытыраңқы көлемін біріктіріп жинауға мүмкіндік береді, ақпаратты қабылдау тиімділігін айтарлықтай арттыра отырып, қазіргі уақытта қызықтыратын ақпараттық блоктарды интерактивті өзара іс-қимыл арқылы таңдауға мүмкіндік береді. Мультимедианың заманауи құралдарының мақсаты «бейнелер, мәтіндер және дыбыс, бейне, анимация және басқа да Мәтін, Мультимедиа, Аудио, Видео, Анимация, Сурет, Интерактивті интерфейсті қамтитын визуалды басқарудың басқа тетіктерін» көрсету. Компьютерлік желілерде мультимедиа құралдарын қолдану және дамыту техникалық прогрестің арқасында мүмкін болды. Мұнда микропроцессорлар мен деректерді сақтау жүйелерін өндіру келесі мүмкіндіктерге қол жеткізді, яғни жад көлемінің өсуі, сыртқы жадының сипаттамалары; шапшаңдық; графикалық мүмкіндіктер; бейнетехника, лазерлік дискілер саласындағы жетістіктер, олардың жаппай енгізу; деректерді жылдам және тиімді қысу/өрістету әдістерін әзірлеу. Осы бағыттағы технологияларды жетілдіру соңғы онжылдықта, ең алдымен, техникалық және жүйелік құралдар, заманауи мультимедиа құралдары белсенді стереофониялық колонкалармен, микрофонмен және CD-ROM оптикалық компакт-дискілерге арналған дискожетекпен, сондай-ақ жаңа ДК-ға көшуге мүмкіндік беретін аудиоаппарат құрылғысы таза стереофоникалық дыбыстарды акустикалық дыбыстар арқылы тыңдау орнатылған күшейткіштері бар колонкалар. Платамен жабдықталған компьютер мультимедиа, әмбебап оқыту немесе іс жүзінде кез келген білім саласы бойынша ақпараттық құралмен адам қызметінде бейне конференцияларды, графикалық дизайн құралдарын, дыбыстық және видеопочттар, т.б. компьютерлік желілерде мультимедиа құралдарын қолдану және дамытудың арқасында мүмкін болды. Қазіргі кезде мультимедиялық құралдары жоқ компьютер толыққанды болып саналмайды. Мультимедиялық жүйелердің бір түрі бұл - интерактивті мультимедиа. Ол бейне және дыбысты еркін басқару режимінде сұхбат құруға мүмкіндік береді. Жүйенің сипаттамасы (Live video - нақты/тірі бейне) - оның нақты уақытта жұмыс істеу қабілеті тұрғысынан мультимедиа ретінде қарастырылады. Мультимедиа бағдарламалары адам қызметінің көптеген салаларда қолданылады. Атап айтқанда, білім - медиабілім (виртуальды университеттер, қашықтықтан оқыту жүйесі, арнайы курстар); өнеркәсіп (авиация, автомобиль жасау, кеме жасау, кибернетика, т.б. көбінесе, механика және автомобиль өнеркәсібін жобалау саласында, т.б.); экономика (басқару жүйесі); медицина (диагностика, емдеу) мультимедиа хирургтарды даярлау бағытында кең қолданылады (виртуальды хирургия); БАҚ (виртуальды студия, сандық және аналогтық теледидар, радио, телемәтін, Интернет); Коммерция (жарнама, виртуальды кәсіпорындар, дүңгіршектер және супермаркеттер); Әскери мақсаттар (ғарыш, авиация, кемелер, танктер, штабтар және т.б.). Әскери салада технологиялық мультимедиаға ерекше назар аударылады. Барлық техникаларды және қару-жарақты пайдаланудың жолдарын мультимедиялық дискілер негізінде тренажерлерді жаппай пайдаланады. Ғылым (түрлі процестерді модельдеу); Мәдениет және өнер (кино, мұражайлар, виртуалды тұлғалар мен объектілер, энциклопедиялар). Өнерде ең жарқын мысалдар мультимедиа фильмде арнайы әсерлер, компьютерлік мультипликация және үшөлшемді графика; Ойындар(ойын-сауық, демалыс, туризм,

танысу); Сайттарды құру мен оларды пайдаланудың ең танымал саласы Дыбыс, Бейне, анимацияланған суреттер мен мәтіні бар сайттар, сондай-ақ кез келген ақпаратты көрнекі және қолжетімді ұсынуға мүмкіндік береді.

Ғылыми-зерттеу саласында электрондық мұрағаттар мен кітапханалардың ақпарат көздері және экспонаттардың коллекцияларын құжаттау, оларды каталогтау және ғылыми түрде сипаттау үшін, "сақтандыру көшірмелерін" жасау үшін, іздеу мен сақтауды автоматтандыру үшін, анықтамалық ақпаратты сақтау көздерінің орналасқан жері туралы деректерді сақтау үшін, мұражайдан тыс деректер қорына қол жеткізуді қамтамасыз ету үшін, ғалымдардың жұмысын ұйымдастыру үшін құжаттармен емес, олардың электрондық көшірмелерімен және т.б. қамтамасыз етумен ерекшеленеді. Медицина саласында: білім базасы, операция әдістемесі, дәрі-дәрмек каталогтары және т. б. бағыттарда тиімді құрал болып есептеледі. Жасанды интеллект саласы бойынша интеллект элементтерін енгізу мультимедиа жүйесінде жасалады. Олар қарым-қатынас ортасын "сезінуге", оған бейімделуге және пайдаланушымен қарым-қатынас үдерісін оңтайландыруға қабілетті. Мысалы, оқырмандардың қызығушылықтарын талдау, қиындық тудыратын сұрақтарды есте сақтау және қосымша немесе түсіндіретін ақпаратты өздері ұсыну мультимедиа құралдарының көмегімен жүргізіледі. Табиғи тілді түсінетін сөйлеуді тану жүйелері компьютермен өзара әрекеттесу ауқымын одан әрі кеңейтеді.

Компьютерлік технологияларды қолдану арқылы оқыту, яғни ғылыми-педагогикалық немесе білім беру саласында; бейне энциклопедиялар, интерактивті жолсілтемелер, жаттықтырушы-тренажерлер, жағдайлық-рөлдік ойындар және т. б. кеңінен қолданылады. Ақпараттық және жарнамалық қызмет, танымал және ойын-сауық салалары, Интернет-хабар тарату, танымдық ойындар, виртуалды шындық жүйелері, презентациялық жарнама, БАҚ, шығармашылық, мысалы, мультимедиа кино және бейне өнердегі құралдар, әскери технологиялар, сауда саласында, өнеркәсіп және техника саласында кең қолданыс табады. Бүгінгі таңда мультимедиа технологиясы информатиканың ең өзекті және кең таралған бағыттарының бірі. Олар дыбыстық, бейнелік, анимациялық және т.б. көрнекі әсерлермен (Simulation) бірге жүретін бейнелерді, мәтіндерді мен деректерді қамтитын түрлі өнімді жасауды мақсат етеді. Мұндай технологияның артықшылығы мен ерекшелігі ақпарат беруде белсенді қолданылатын келесі мультимедиа мүмкіндіктері болып табылады: бір тасымалдағышта әр түрлі ақпараттың үлкен көлемін сақтау мүмкіндігі; экрандағы бейнелерді немесе суреттерді, ұлғайту мүмкіндігі сурет сапасын сақтай отырып, кейде жиырма есе үлкейтіп көрсеті, яғни "лупа" режиміне тән фрагменттердің болуы. Бұл өнер туындылары мен бірегей тарихи құжаттарды таныстыру үшін өте маңызды; ғылыми-зерттеу немесе танымдық мақсаттармен бейнені салыстыру және оны әр түрлі бағдарламалық құралдармен қайта өңдеу мүмкіндігі; анықтамалық немесе кез келген басқа да түсіндірме (соның ішінде визуалды) ақпаратты (гипермәтін және гипермедиа технологиялары) жылдам алуды жүзеге асыратын «ілеспелі» жүретін мәтіндік немесе басқа да көрнекі материалда болу мүмкіндігі; статикалық немесе динамикалық көрнекі қатарға сәйкес келетін үздіксіз музыкалық немесе кез келген басқа аудио сүйемелдеуді жүзеге асыру мүмкіндігі; фильмдерден, бейнежазбалардан және т. б. бейнефрагменттерді пайдалану мүмкіндігі, "стоп-кадр" функциясы, кадр бойынша "парақтандыру" бейне жазбалары; дискінің мазмұнына деректер қорын, бейнелерді өңдеу әдістемелерін, анимацияларды қосу мүмкіндігі (мысалы, суреттің композициясы туралы әңгімесін оның композициясының геометриялық құрылыстарының графикалық анимациялық демонстрациясымен сүйемелдеу) және т. б.; Internet ғаламдық тор желісіне қосылу мүмкіндігі; түрлі қосымшалармен (мәтіндік, графикалық және дыбыстық редакторлармен, картографиялық ақпаратпен) жұмыс істеу мүмкіндігі; өнімде ұсынылған ақпараттан өз "галереяларын" (таңдауларды) жасау мүмкіндігі ("қалта" режимі немесе "менің белгілер"); "өткен жолды есте сақтау" және "бетбелгі" жасау мүмкіндігі; өнімнің барлық мазмұнын автоматты түрде қарау мүмкіндігі ("слайд-шоу") немесе өнім бойынша

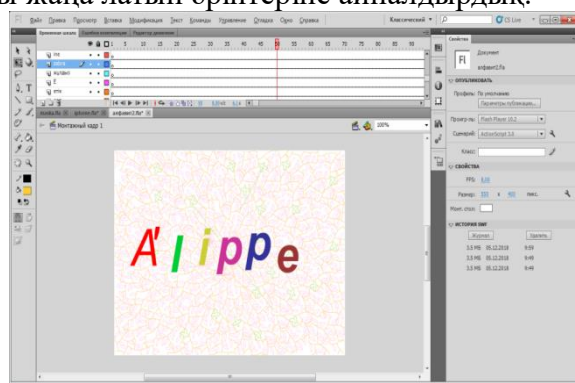
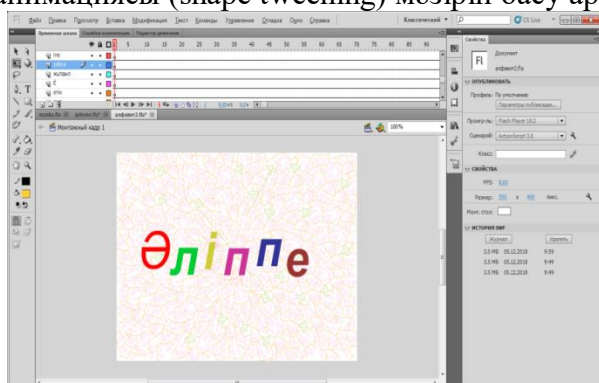
анимацияланған және дыбысталған" гидтің жол сілтегішін" ("пайдаланушының сөйлейтін және көрсететін нұсқаулықтары") жасау, өнімнің құрамына ақпараттық құрамдастары бар ойын құрамдастарын қосу; ақпарат бойынша "еркін" навигация және негізгі мәзірге (ірілендірілген мазмұнға), толық мазмұнға немесе бағдарламадан өнімнің кез келген нүктесіне шығу мүмкіндігі үлкен болғандықтан Adobe Flash Professional CS6 программасы мүмкіндіктерін пайдаландық. Бұл программаны көбінесе анимациялық, мультипликациялық фильмдер құруда, Web-сайттарды жасауда, электронды оқыту өнімдері нарығында қолданады. Adobe Flash Professional CS6 технологиясы ең жаңа және кең қолданылып жатқан технология болып табылады және анимация жасаушылар үшін өте қолайлы болғандықтан дүние жүзіне кең таралған программа. Бұл нұсқаның мүмкіндіктері ретінде оның растрлық және векторлық графикада, дыбыстық эффектілер мен видео-роликтер құруда, мәтіндер мен XML құжаттарында бірдей жұмыс істейтіндігі, қарапайым баннерден бастап, күрделі интерактивті-қосымшалармен Интернет-қосымшаларымен жұмыс, т.б. атауға болады. Программаның мүмкіндіктерін пайдалана отырып, мектеп оқушылары үшін жаңа латын әліппесін үйренуіне арналған мультимедиалық оқу құралын жасау үшін біз Жобалар әдісін пайдаландық. Бұл жобада біз қазақ әліппесін мектептің бастауыш сынып оқушылары үшін анимациялық мультимедиалық оқу құралын дайындадық. Ұсынылған анимациялық мультимедиалық оқу құралы латын әліпбиін үйретуге арналған. Жобада Flash– фильмінде бір уақытта бірнеше объект орналасуы мүмкін. Осы объектілердің қозғалысының анимациясын жасаған кезде әрбіреуін жеке қабатта орналастыру керек. Мысал ретінде кадрға кез келген сурет қояйық.

1. Суретті кадрдың оң жақ жоғарғы бөлігіне орналастырамыз.
2. Бейнені алмастыру буферіне көшіреміз.
3. Жаңа қабат қосамыз. Осы қабатқа алмастыру буферінде орналасқан бейнені көшіреміз. Көшірілген бейнені кадрдың сол жақ төменгі бөлігіне орналастырамыз.

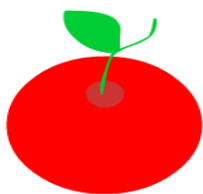
Енді анимация құрамыз:

1. Ол үшін ерекшеленудің көмегімен екі бейнені де ерекшелеп аламыз.
2. Insert (Қосу, Вставить) - Creat Motion Tween (Қозғалыс құру, Создать двойное движение). Бос орынды белгілеңіз.
3. Екі қабаттағы кадрларды ерекшелеу үшін 50 көрсеткішін басып тұрып төменге қарай орнатамыз: Keyframe (Кілттік кадрды қосу).
4. Бірінші қабаттың 20-шы көрсеткішінде тышқанның оң жақ батырмасын басамыз. Пайда болған жанама мәзірден Keyframe (Кілттік кадрды қосу,) командасын таңдаймыз. Ерекшеленген бейнені қарама-қарсы бұрышқа орналастырамыз. Сол операцияны екінші қабаттағы 20-шы кадрдың көрсеткіші үшін де орындаймыз.
5. Фильмді ойнатамыз. Флэш мазмұн болған барлық кадрды жеке-жеке таниды. Бұл мүмкіндік арқылы уақыт сызғышының арасында автоматты толтырылған анимация мен кадрлық анимацияны бір-бірінен ажыратуға болады. Флэш-те Tween қозғалыс анимациясының, яғни үш түрін жасауға болады. Олар кадрлық анимация, Motion Tween және Shape Tween анимациялары болып табылады. Tween сөзі ағылшын тілінде ортасында/арасында мағынасы беретін between сөзінің қысқартылған нұсқасы. Уақыт сызғышындағы кадрларда төменде көрсетілген суреттер арқылы анимацияның қандай түрі қолданылғанын түсінуге болады. Tween жайылған аланда тінтуірдің оң жақ түймесін басып (Windows) ашылған мәзірден View Keyframes (кілт кадрлерді көрсету) тізбесінен керекті кимылдарды таңдай аласыз. Флэш автоматты түрде барлық мүмкіндіктерді көрсетіп тұрады. Керек еместерін өшіруге болады. Алдын ала салынып, дайындалған суреттер біртіндеп әріптерге айналады. Жоба өте көп қабаттар және кілттік кадрлардан тұрады. Бір қабатқа роликтің фонын қойдық. Қалған қабаттарға әріптерді қойдық. Тағы бір қабатқа MP3 музыка жүктедік.

6. Жобаның басында экранға ӘЛІППЕ деген жазу шығады және ол латынша A'LIPPE деген сөзге айналады. Ол үшін әр бір әріптерді Timeline терезесінде қабатта форма анимациясы (shape tweening) мәзірін басы арқылы жаңа латын әріптеріне айналдырдық.

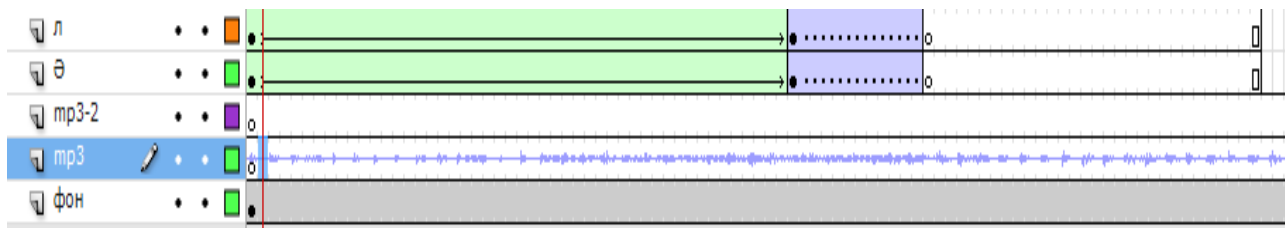


Жаңа кілттік кадр құрып терезеге алманың суретін салдық. Алма суретін растрлық бейнеге айналдырып алдық. Ол үшін алмаға тышқанның оң жағын басып бөлу мәзірін таңдаймыз. Сосын алма суретін Timeline терезесінде қабатта форма анимациясы (shape tweening) мәзірін асу арқылы А әріпіне айналдырдық және алма сөзін шығардық.



Гүл

Осылайша қазіргі қолданыстағы кирилица және латын алфавиттеріндегі барлық әріптер анимацияланады. Мультимедиалық оқу бағдарламасының мақсатына байланысты MP3форматындағы әуендер жүктелді. Ол үшін музыка WAVформатта болуы керек. Музыканы бірінші кітапханаға импорттап жүктеп алдық. Ол үшін файл мәзіріндегі импорт – импортровать в библиотеку мәзірін таңдадық. Кейін оны жаңа қабатқа қойдық.



Мультимедиалық оқу бағдарламасы орындалғанда экранға ӘЛІППЕ деген жазу шығады және ол «автоматты түрде» латынша A'LIPPE деген сөзге айналып, ары қарай әр әріпті жеке түсіндіру әрекетімен жалғасады.

Қорытындылар. Мультимедиа технологиясының мүмкіндіктері шексіз. Мультимедиа бизнес бағдарламалары негізін оқыту үшін және презентациялар өткізу қолданылады. Бизнес саласының сату жөніндегі жұмыстарында және жылжымайтын мүлік жасау үшін мультимедиа технологиясын пайдаланады. Мысалы, сатылатын заттардың, үйлердің, сауда нүктелерінің, т.с.с. каталогтары. Виртуалды шындық – адамның шынайы емес әлемнен нақты сезімдерді алуы. Бұл технологияның ерекшелігі мен артықшылықтары мультимедианың ақпаратты ұсыну мүмкіндіктерінің тиімділігімен ерекшеленеді. Мысалы, әртүрлі ақпараттың үлкен көлемін сақтау мүмкіндігі бір тасымалдауышта сақталуы; сурет экранында немесе оның ең қызықты фрагменттері, кейде суретті сапалы сақтау, қажет кезінде кезінде үлкейтіп көрсету; суретті салыстыру және оны өңдеу мүмкіндігі ғылыми-зерттеу құралдарымен немесе танымдық мақсаттармен анықталады. Мәтіндік суретті алып тастау мүмкіндігі немесе оларды басқа да көрнекі материалдарда анықтама немесе кез келген басқа түсіндірме ақпаратта қолданылады. Үздіксіз музыкалық немесе сәйкес келетін кез келген басқа дыбыстарды динамикалық көрнекі қатарға орналастыру, фильмдерден бейнефрагменттерді пайдалану мүмкіндігі өте тиімді. Мысалы, "стоп-кадрдың", кадрды "парақтаудың" функциялары енгізілген бейнежазбалар; дискінің мазмұнына деректер қорын, әдістемелерді қосу мүмкіндігі, сондай-ақ бейнелерді өңдеу, анимация мысалдары, графикалық анимациялық демонстрация сурет композициялары, т.б. Ақпараттық технологиялар саласында мысалы, Internet-тің жаһандық желісіне қосылу мүмкіндігімен бірге әр түрлі қосымшалармен жұмыс істеу, яғни графикалық және дыбыстық редакторлар, картографиялық ақпараттар; өз "галереяларын" құру сияқты өнімдерде ұсынылатын ақпараттар. Сонымен қатар, "өткен жолды есте сақтау" және құру мүмкіндігі "бетбелгілер" мүдделі экрандық «бетте» өнімнің барлық мазмұнын автоматты түрде көру мүмкіндігі қамтылған. Мысалы, "слайд-шоу" немесе анимацияланған және дыбысталған өнім бойынша "жолсілтегіш-гид", «ойын» құрамына қосу құрамдастары бар компоненттер; ақпарат бойынша негізгі мәзір, толық мазмұнға немесе бағдарламадан кез келген өнім нүктесінде "еркін ену" навигациясының мүмкіндігі. Осы техникалық мүмкіндіктер арқасында мультимедиа кең таралған бағыттардың бірі ретінде ауқымды қолданысқа ие.

Flash бағдарламасында анимациямен жұмыс істеуде векторлық графика технологиясы қолданылады және арнайы кадрлар арқылы және трансформацияланған анимация тәсілдерді қолданады. Дайын өнімдердің кеңейтілімі .FLA және .SWF болады. SWF қосымшасының негізгі артықшылығы - оның жеңіл тасымалдануы, кез келген ортада жылдам жүктелетіндігі және бұл форматтың түрлі аппараттық-жабдықтамалық платформада қолданылуы болып табылады. Бүгінгі таңда Flash технологиясы тек қана жоғары сапалы флеш презентацияларын жасаумен ғана емес, сонымен қатар белсенді түрде флеш-дизайн облысында, web-сайттар мен флеш-ойындарды жасап шығарумен, мультфильмдер жасаумен айналысады. Қорыта айтқанда, мультимедианың бағдарламалық құралдары – кез келген типті ақпаратты интерактивті режимде пайдалануға мүмкіндік беретін компьютердің бағдарламалық жабдықтары. Қазіргі кездегі заманауи бағдарламалық технологиялардың ішінде мультимедиалық құралдар, web-дизайн, web-сайттар, педагогикалық-программалық құралдар, электронды оқулықтар, т.б. құруда Adobe Flash бағдарламасының анимациялық, дыбыстық, мультимедиалық, интерактивтілік т.б. мүмкіндіктері мол.

Әдебиеттер тізімі:

1. Н.Ә. Назарбаев «Болашаққа бағдар: Рухани жаңғыру» атты мақаласы, 12 сәуір 2017 ж.

2. «Цифрлық Қазақстан» мемлекеттік бағдарламасын бекіту туралы Қазақстан Республикасы Үкіметінің 2017 жылғы 12 желтоқсандағы № 827 қаулысы.
3. Шунк Дейл Х. Оқыту теориясы: Білім беру көкжиегі. Алматы: «Ұлттық аударма бюросы» қоғамдық қоры, 2019 жыл. – 608 б.
4. Шваб Клаус Төртінші индустриялық революция. Алматы: «Ұлттық аударма бюросы», 2019 ж. 328 б.
5. Элен Битэм, Рона Шарп Педагогиканы цифрлық дәуірде қайта зерделеу. ХХІ ғасырдағы оқыту дизайны. «Ұлттық аударма бюросы» қоғамдық қоры, 2019ж. 608 б.
6. Жақыпбекова Г.Т. Macromedia-те мультимедиялық технологияларының негіздері. Оқу құралы, Алматы: TechSmith 2019ж., 128 бет.
7. Жақыпбекова Г.Т. педагогикалық информатика: Оқу құралы, Алматы: TechSmith 2019 ж., 148 бет.

Аннотация: В статье рассматривается вопрос создания мультимедийных учебных программ для изучения латинского алфавита. Автор статьи предусматривает технологию разработки мультимедийной учебной программы по обучению учащихся новым латинским алфавитам, которая продемонстрировала возможность использования современных мультимедийных средств при разработке "мультимедийной учебной программы по обучению латинским алфавитам" для младших школьников в условиях использования программы Adobe Flash и перехода на один из стратегических планов страны - латинский алфавит. В статье содержатся вопросы создания различных образов и использования их в результате анимации латинской письменности, озвучивания букв в современном алфавите, а также представления различных эффектов с использованием возможности "анимации формы" программы Adobe Flash. В мультимедийной учебной программе "рисунок превращается в соответствующие буквы". Такая анимация обеспечивает "визуальный восприятием" учащихся начальных классов.

Abstract: The article deals with the issue of creating multimedia educational programs for learning the Latin alphabet. The author of the article considers the technology of developing a multimedia curriculum for teaching students new Latin alphabets, which demonstrated the possibility of using the capabilities of the Adobe Flash program and the use of modern multimedia tools in the development of a "multimedia curriculum for teaching Latin alphabets" for younger students in the transition to one of the country's strategic plans - the Latin alphabet. The article contains questions about creating various pictures and their use as a result of animation of Latin script, voicing letters in the modern alphabet, as well as presenting various effects using the "form animation" feature of Adobe Flash. In the multimedia curriculum, "the image turns into corresponding letters". This animation provides a "visual reception" for primary school students.