

Пайда болған тікелей эфирінізді(трансляция/стрим) YouTube немесе Twitch платформасының қолданушылары көре алады, трансляцияның сілтемесінмен бөлісе аласыз.

OBS Studio-да сіз трансляцияны бастаған кезде көп нәрсе жасай аласыз:

✓ Экранды түсіру: экранда болып жатқан барлық нәрсені, соның ішінде ойындарды, презентацияларды немесе жұмыс процесін ағынмен жіберуге болады.

✓ Көріністер жасау: әр түрлі эфир сәттері үшін әр түрлі көріністер жасауға болады, мысалы, «бастау» экраны, «үзіліс» экраны, «эфирдің соңы» экраны

✓ Көріністер арасында ауысу: жылдам пернелер арқылы немесе қолмен трансляция кезінде көріністер арасында біркелкі ауысуға болады.

✓ Аудиомикшер: аудио көздерін басқарыңыз, шуды азайту, дыбысты күшейту және басқа әсерлер үшін сүзгілерді қолдана аласыз.

✓ Мульти-колдау: OBS Studio Windows, MacOS, Linux сияқты операциялық жүйелерде жұмыс жасайды

Бұл мүмкіндіктер OBS Studio-ны кәсіби трансляциялар мен бейнежазбалар жасаудың қуатты құралына айналдырады.

Әдебиеттер тізімі:

1. <https://obsproject.com/ru>
2. https://ru.wikipedia.org/wiki/Open_Broadcaster_Software

Үйсбек А.Е., студент

Копеев Ж.Б., PhD, аға оқытушы,

С.Сейфуллин атындағы Қазақ агротехникалық зерттеу университеті

«ӘЛШПЕ» ЭЛЕКТРОНДЫҚ ҚОСЫМШАСЫ»

Қазіргі өмір талабына сай компьютерлік сауаттылықты жылдам дамыта отырып, педагогикалық, психологиялық әдістемелік бастапқы дайындықты қалыптастырмайынша, балалар өз білім деңгейін көтере алмайды.

Тақырыптың өзектілігі: ХХІ ғасыр – әлем дамуының жаңа ғасыры, технологиялар мен тың жаңалықтардың, білім мен ғылымның дәуірі. Уақыт өте заман қарқынды дамуда. Соған орай әр күн өзгерістерге, жаңа ақпараттар мен жаңалықтарға толы. Қазіргі кезең озық идеяларды, тың шешімдерді, үлкен еңбек пен білімнің мол қорын қажет етеді. Қазіргі кезең - білімділердің кезеңі. Сол үшін уақытпен және жаңалықтармен қатар жүру, жаңа заман көш-басшыларының қатарында болу, бәсекеге қабілетті болу үшін үлкен білім қажет. Бүгінгі күнде басты назарда тұрған мәселе – ол білімді, ой өрісі кең, жан-жақты тұлғаларды дамыту. Себебі тәуелсіз елді өркениетті әлемге танытатын, дамыған елдер қатарында терезесін тең ететін күш – білім және білімді ұрпақ. Келер ұрпақты білімді ету үшін ең алдымен білім сапасын арттыру қажет.

Білім беру жүйесінде электронды қосымшаны пайдаланып, үлкен табыстарға жетуге болады. Электронды қосымшаны пайдалану барысында оқушы пәндік және компьютерлік білім алады. Көптеген қосымша материалдар игереді, осы алған мәліметтерін компьютерден көргендіктен есінде жақсы сақтайды, өз бетінше жұмыс жасау қабілеті қалыптасады. Осылайша жас ұрпақты оқытуда инновацияны пайдаланудың – шығармашылық жетістіктің негізгі көзі.

Жұмыстың ғылыми жаңалығы: Flash-технология негізінде құрылған электрондық қосымша арқылы оқушылардың білім, білік және дағдыларын қалыптастыру.

Теориялық маңыздылығы: Бастауыш сыныпта «Әліппе» пәнін оқу кезінде әріп, сөз құру тақырыптарын электрондық оқу құралы арқылы игеруге бағытталған.

Практикалық маңыздылығы: Электрондық қосымшаны бастауыш сыныптағы «Әліппе» пәнін оқыту кезінде оқушылардың білім деңгейін жоғарлату үшін қолдануға болады.

Электрондық ресурстардың дәстүрлі ресурстармен салыстырғанда артықшылығы оқу материалының көрнекілігін пайдалануда ыңғайлы құралдардың болуы болып табылады. Оны жаңа материалды түсіндіру және бекіту кезеңінде қолдануға болады. Осындай құралдың көмегімен оқушылардың материалды игеруін бақылауға болады.

Программада ActionScript тілін қолдана отырып, электрондық қосымшаға әртүрлі кодтар жазып, құралды ойын түрінде жазауға мүмкіндік береді.

«Әліппе.exe» файлын іске қосқан кезде 1-сурет терезесі пайда болады. Бастапқы бетте «бағдарлама жайлы», «авторлар ұжымы» және анимацияланған «Әліппе» деген объектілерді көреміз.



Сурет 1 – Бастапқы бет

Келесі терезесіне өту үшін төмендегі оң жағында бағыттауыш батырманы шерту жеткілікті. Сонда 2-суреттегідей терезе пайда болады.











































Сурет 2 – Мазмұн терезесі

Мазмұн терезесінің ерекшелігі онда ата-бабамыз келе жатқан қазақ халқының кигіз үйі суреттелген. Бұл үйлердің біріне тінтуір сілтемесін әкеп орналастырсақ, 3-суретте көрсетілгендей кигіз үй есігі ашылып, жанып жатқан оттың алауын және ойын атауында көреміз. Мазмұн бетінде негізгі үш ойын көрсетілген: *әріптермен ойын, сөз құру, суретке қара*.



Сурет 3 – Ойынға өту батырмалары

Бастауыш сынып оқушыларын оқуға тек ойынмен ғана қызықтыруға болады. Ойын ойды қозғайды. «Баланың ойынын тыйғаның – ойлауын тыйғаның» - деген қағида бекер айтылмаған. Оқушының әр қадамы ойынмен ғана алға жылжиды, дамиды, жетіледі. Ойын баласы ойнап жүріп өседі, жетіледі. Дидактикалық ойындар арнайы мақсатты көздейді. Мұндағы ойынның мақсаты-бағдарламада анықталған білім, білік және дағдылар жайында түсінік беру, оларды қалыптастыру, қайталау және пысықтау. Ойын кезінде баланың ортамен қарым-қатынасы кеңейіп, таным қабілеті артады, мінез-құлқы қалыптасады. Жаңа ақпараттық технологияның жылдан-жылға кең құлаш жайып, дамып, ғылымның барлық саласына кеңінен ену кезінде бастапқы компьютерлік сауаттылықты қалыптастыруға компьютерлік ойындардың да үлесі бар деуге болады. С. Пейперттің пайымдауынша, компьютерлік ойын баланың ойлау қабілеттерін дамытып, заттардың және т.б. бір-біріне әсерлерін өз бетімен түсінуге мүмкіндік береді деп түйіндеген. Мысалы, «әріптермен ойын» батырмасын шерткен кезде, төмендегідей әліпби терезесі пайда болады (4-сурет).

А 	Ә 	Б 	В 	Г 	Ғ 
Д 	Е 	Ё 	Ж 	З 	И 
Й 	К 	Қ 	Л 	М 	Н 
Ң 	О 	Ө 	П 	Р 	С 
Т 	У 	Ұ 	Ү 	Ы 	Х 
Һ 	Ц 	Ч 	Ш 	Щ 	Ъ 
Ы 	І 	Ь 	Э 	Ю 	Я 

Сурет 4 – Әліпби терезесі

Алфавит терезесінде қазақ тілінің 42 әріпі орналасқан және әр әріптің жанында сол әріптен басталатын сурет бар, мысалы, «А» әріпнің жанына «алма» суреті, «Ә» - «әтеш», «Б» - «бақа» сәйкесінше қойылған. Егер тінтуір сілтемесін кез келген әріптің үстіне қойсаңыз, сол әріптің дыбыс шығады. Енді «А» әріпін тандап, тапсырмаларды орындай бастайық (5-сурет).

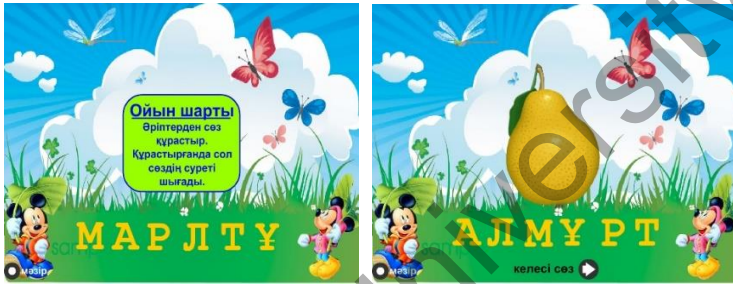


Сурет 5 – «А» әріпнің терезесі

Бұл терезеде тінтуір сілтемесін сөзге жақындатып, шыққан дыбыстың естіп, сол сөзді төменде орналасқан сол суретке орналастыру керек. Тапсырма балаға біріншеден, сөздің дұрыс жазылуын, әр заттың өз атын білуге және тінтуірмен жұмыс жасауға

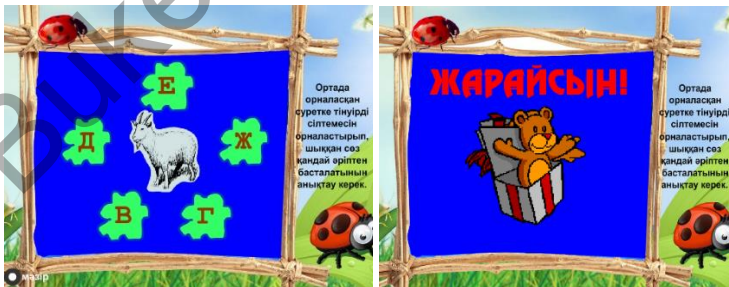
ықпалын тигізеді. Тапсырманы орындап болғасын келесі әріпке өтіп жалғастыра беру қажет.

«Сөз құру» ойынына өтетін болсақ, онда берілген әріптерден қандай да бір сөз құрау керек, екенін көрсетеді. Егер оқушы берілген әріптерді дұрыс шертсе, онда сол сөздің суреті пайда болдады, ал егер әріптерді дұрыс шертпесе, онда «қате» деген дыбыс шыға-рады. Мысалы берілген сөз «МАРЛТУ» одан біз «АЛМУРТ» деген сөз құраймыз (6-сурет)



Сурет 6 – Сөз құру терезесі

Келесі «Суретке қара» ойынына өтетін болсақ, онда ортада орналасқан суретке тінуірді апарып, сол суретке байланысты шыққан дыбысты тыңдап, ол дыбыс және сурет қай әріптен басталып тұрғанын анықтап, сол әріпті шерту болып табылады (7-сурет).



Сурет 7 - «Суретке қара» терезесі

Қорытынды, оқытудың электронды құралдары дидактика мен әдістеменің жаңа қырынан дамуына ықпал ететіні сөзсіз. Яғни, оны оқу үрдісінде пайдалану негізінде: оқытудың сапасы артады; оқыту жұмыстарының ұйымдастыру мен жүргізуге кететін шығындар азаяды; мұғалімнің оқыту барысында сабақ түсіндіру, бақылау алуы тапсырманың орындалуын қадағалау, бағалау, білім мен іскерлікті игеру деңгейлерін анықтау сияқты басқару жұмыстарының шығармашылық іс - әрекетке көшуіне алып келді; оқытудың мазмұны мен құрылымдарының өзгерісіне қарай оқу процесін оқу - әдістемелік құралдармен қамтамасыздандыруды жетелетеді. Оқушылар үшін электронды қосымша – өздігінен білімін толықтыруға, ал мұғалім үшін – ол өзінің педагогикалық тәжірибесі арқылы толықтырып және дамытып отыруға болатын ашық әдістемелік жүйе екендігіне көз жеткізуге болады.

*Ысқақова А.Е., магистрант
Кельдибекова А.Б., PhD, қауымдастырылған профессор
Академик Е.А. Бөкетов атындағы Қарағанды университеті*

ОҚЫТУШЫЛАРДЫҢ ҒЫЛЫМИ – ӘДІСТЕМЕЛІК ЖАРИЯЛАНЫМДАРЫН ТАЛДАУҒА АРНАЛҒАН ҚОСЫМШАНЫ ЖОБАЛАУ

Жаңа ақпараттық технология құралдарын информатика пәніне пайдалану, оқушының шығармашылық, интеллектуалдық қабілетінің дамуына, өз білімін өмірде пайдалана білу дағдыларының қалыптасуына әкеледі. Компьютерлік техниканың дидактикалық мүмкіндіктерін педагогикалық мақсаттарға қолдану, білім мазмұнын анықтауда, оқыту формалары мен әдістерін жетілдіруде жақсы әсерін тигізеді [1]. Есептеу техникасымен жұмыс жасату оқушылардың алгоритмдік дүниетанымын қалыптастырады, өз әрекетін саналы түрде жоспарлайды.

Зерттеу мақсаты – жаңартылған білім беру мазмұны жағдайында және қашықтықтан оқытуда информатиканы пәнінің курсы бойынша оқушылардың өзіндік жұмыстарын тиімді ұйымдастыру үшін электронды контент құрастыру