

ТҰЗДАР ГИДРОЛИЗІН ОҚЫТУДА ЖАСАНДЫ ИНТЕЛЛЕКТ МҮМКІНДІКТЕРІН ҚОЛДАНУ

Қазіргі ХХІ ғасырда жасанды интеллект (ЖИ) білім беру саласында өзгертулер мен трансформациялар тудыратын маңызды технологиялардың бірі болып табылады. Білім беруде жасанды интеллект онлайн және оффлайн оқыту процестерін тиімді, қолжетімді, ынғайлы етеді. Білім саласындағы цифрландыру қазіргі кезде қарқынды даму үстінде, жасанды интеллект ұсынатын мүмкіндіктер тәрбиешілер, оқушылар және ата-аналар үшін маңызды әрі қызықты болып табылады. Жасанды интеллектті қолданудың ең тиімді жолдарының бірі- адамның интеллектісін, әлеуетін және құндылықтарын жақсарту үшін қолдану. Бұл жасанды интеллект интеграциялық процестерін дұрыс пайдалану немесе басқару кезінде де орын алуы мүмкін. Қажетті шарттар орындалған кезде, оқушылар керекті білімді ала алады. Оқыту бұл жалғыз болатын ғажайып емес, оқу экожүйесінде қатар тұрған, кейде бір-бірін итермелейтін, кейде қолдау көрсететін бірлестіктердің күштері. Әр оқушы оқығанымен, олардың қарқыны, өз ырғағы болады. Әр оқушының темпераменті ерекше, өмірге деген көзқарасы басқаша болады. Міне, сондықтан жеке ерекшеліктерді ескермей жасалған ілім желді ескермей жасаған саяхатқа ұқсайды- не лақтырасың, не мақсатқа жете алмайсың. Бірақ қазір тәрбиешінің қасында жасанды интеллект технологиясы бар. Жасанды интеллект қолдайтын ойыншықтар, мультимедиялық технологиялар, білім берудегі қолданбалар тактильді, көру және есту тітіркендіргіштері арқылы ерте жаста тіл мен моториканы, сондай-ақ когнитивті дамуды қолдауға көмектеседі. Бұл мақаланың жалпы мақсаты: білім сапасын арттыру. Мақсаттары жіне міндеттері бүгінгі білім беру жүйесінің қажеттіліктеріне байланысты. Білім беру сапасы әлемде Халықаралық зерттеулермен анықталады. Бұл зерттеулер студенттердің бірегей таңдауы негізінде жүргізіледі. Ал білім сапасын арттыруда жасанды интеллект мүмкіндіктерін қарқынды түрде пайдаланамыз. Мысалы мультимедиялық технологияларды қолдану арқылы сабақты жеңілдетілген тілде түсіндіруден бастауға болады. [1, 72-74б.].

Мультимедиялық технология ресурстары дәл қазіргі дәуірде компьютерлік технологияларда да кеңінен қолданылады. Мультимедиялық технологияларды мәтін, графика, аудио, бейне мәліметтер, анимация, монтаждау сияқты түрлі технологиялардың біріктірілген жиынтығы десе де болады. Теледидар мен радио хабарламаларда компьютерде үздіксіз көруге және тыңдауға болады. Мультимедия өнімдері әртүрлі салада қолданысқа жарайды. Мысалы: сандық камералар мультимедиа жүйелеріне графикалық ақпаратты жүктеу үшін қолданылады. Олар суретті бұрынғыдай пленкада емес, жадыда сақтайды. Содан кейін оларды порт арқылы компьютерге жібереді немесе тасымалдайды. MIDI (Musical Instrument Digital Interface) сандық интерфейсі компьютермен бағдарламалық жасақтаманы электрондық музыкалық аспаптарға қосу үшін қолданылады. MIDI компьютер мен синтезатор арасында музыкалық деректерді алмастыруға және музыкалық деректерді электрондық сақтау құрылғыларына жазуға қолданылады. Мультимедия түрлері:

1. Үй компьютерлері
2. Бизнес қосымшалар
3. Кәсіби пайдаланушыларға арналған мультимедиа.

Яғни, мультимедиа технологияларын қолдана отырып мультфильмді үй компьютерімен жасауға болады. Тек керекті нейрсайттарды ізденіп табу қажет. Ал поффессионалды түрде жасау қажет болса, кәсіби пайдаланушы көмегіне жүгінеді екенбіз.

Мультимедиа қолданбаларының түрлері:

- Презентациялар
- Анимациялық клиптер
- Ойындар
- Видео плагиндер
- Аудио плагиндер
- Веб плагиндер

Мультимедиа қосымшалары:

- Аудио
- Видео қосымшалар
- Конвертерлер [2, 640-650б.].

Экспериментке кіріспес бұрын алдын ала кіріс сауалнамасы алынды.

Сауалнамада қарастырылған сұрақтар:

1. Сіз химия пәніне қызығушылық танытасызба?
2. Сізге мультфильм көрген ұнайды ма?
3. Цифрлық технология арқылы жасалған мультфильм тиімді деп ойлайсыз ба?
4. Химия пәніне қатысты мультфильм көру арқылы сабақты өткізіңіз келеді ме?
5. Мектепте сабақты мультимедиялық технологиялар қолдану арқылы өткенін қалайсыз ба?



Сутек индексі қандай? Жауап: есептеулерге ыңғайы болу үшін сутегі көрсеткіш Ph мәнімен өрнектеледі.

$pH = -\lg[H^+]$ немесе $p[OH^-] = -\lg[OH^-]$ сонымен, $pH + pOH = 14$.

Демек,

1) егер $pH = 7$ болса, онда орта бейтарап, мұнда $[H^+] = [OH^-]$;

2) егер $pH > 7$ болса, онда орта бейтарап, мұнда $[OH^-] > [H^+]$;

3) егер $pH < 7$ болса, онда орта бейтарап, мұнда $[H^+] > [OH^-]$.

Мультфильм жасау қадамдары:

ChatGPT бағдарламасын ашамыз.

Іздеу батырмасына Creative Writing Coach ботын жазып, ашамыз.

Ботқа кіргеннен кейін чатты бастау батырмасын басамыз.



Өзімізге қажетті промтты енгіземіз. Мысалы: мен, {ютубқа арналған қысқа ғылыми стильде мультфильм құрастыр, жанр: оқу форматында, саяхат, басты кейіпкерлер су, натрий хлориді, темір сульфаты, аммоний цианиді, натрий карбонаты. Өр кейіпкерді суретте, оқиға қалай өрлейінін жаз. Автор үшін анықтама ретінде кадрдан тыс сөздер жазып бер.} - деп енгіздім.

ChatGPT маған толық сценарий жазып берді.

Тексттерді суретке генерациялау үшін промт жазып беруін сұраймыз.

Промт дайын болғаннан кейін, Leonardo AI нейросетіне кіреміз, google аккаунт арқылы тіркелеміз. ChatGPT дайындап берген промтты қоямыз. Бізге 4 түрлі

таңдау береді. Ұнаған суретті таңдап, тартып аламыз.

Migo.com сайтына кіреміз, google аккаунт арқылы тіркелеміз. Дайын болған сурет пен сценарийді рет-ретімен орналастырамыз.

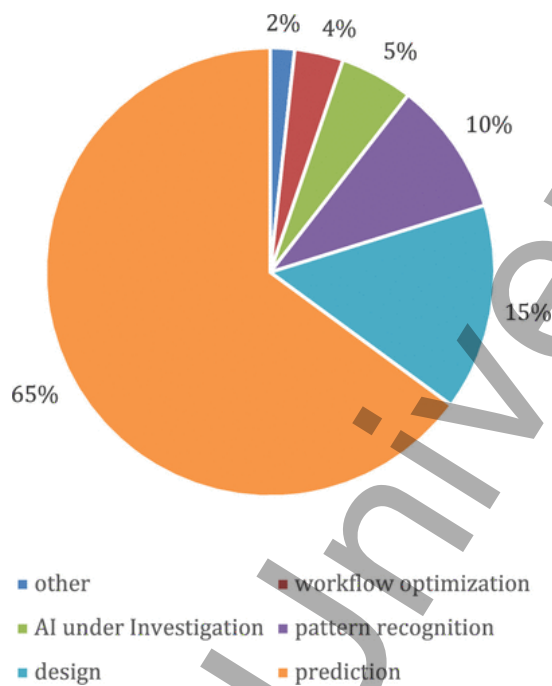
Жасанды интеллект арқылы тексті сөйлету үшін Text to speech сайтынан немесе бағдарламасын қолданамыз.

Өз фотомызды ChatGPTге жүктеп, жасанды интеллект арқылы жасалған фотоға айналдыруға болады, ары қарай, промт арқылы іс-әрекеттер қосамыз. Автор ретінде мультфильмді бастамай тұрып, өзін таныстыра алады немесе мультфильм жайлы қысқаша ақпарат беріп өтеді.

СурCut бағдарламасын жүктейміз, тіркелеміз. Барлық дайын болған фрагменттерді бірге жинап, монтаждаймыз.Субтитр еңгіземіз. Біздің мультфильм дайын!

Мультфильмге сілтеме: https://youtu.be/l-aqE3v1sfk?si=Pvr2-3Zc_YGUK1xe

Қорытындылай келе, жасанды интеллект қолдану аймақтарын айтатын болсақ, қазіргі кезде 46 түрлі жасанды интеллект қолданбаларынан алты негізгі санат құрылды. Әрбір жасанды интеллект қолданбасы санат бойынша тек бір рет есепке алынды. Жасанды интеллект қолданбаларының көпшілігі (65%) болжау санатына жатады екен. Одан кейін 15% жобалау санаты келеді. Үлгіні тану санаты 10% құрайды, жеке процесін оңтайландыру 4%, нақты санатқа тағайындалмаған жасанды интеллект қолданбалары 2% құрайды. Одан кейін 5% жасанды интеллект санаттарына келеді екен. [3, 12-146].



[3, 156].

Әдебиеттер:

1. Studies in Educational Research and Development, 2023.
2. Издательский дом Среда. Михнев, И. П. Мультимедийные технологии в образовании: положительные и отрицательные аспекты / И. П. Михнев, А. Д. Реут // Современные тенденции развития системы образования [Электронный ресурс] : материалы Международной научно-практической конференции (Волгоград, 2018). – URL: <https://doi.org/10.31483/r-517> (дата обращения: 09.12.2025). – Режим доступа: свободный.
3. Artificial Intelligence in chemistry research-implications for teaching and learning.

Ә. Қанатқызы, Академик Е.А. Бөкетов атындағы Қарағанды ұлттық зерттеу университеті, дене мәдениеті және спорт факультеті, ДМЖС-24-4, студент
(*Ғылыми жетекші, б.ғ.к. қауымдастырылған профессор М.Т. Бодеев*)

БАСТАУЫШ СЫНЫП ЖАСЫНДАҒЫ ОҚУШЫЛАРДЫҢ ЖЕҢІЛ АТЛЕТИКА СПОРТЫНА ҚЫЗЫҒУШЫЛЫҒЫН АРТТЫРУ

Жоғары жетістіктер спортының қарқынды дамуда және балалармен жүйелі де, жоспарлы жұмыстар жүргізу арқылы болашақ чемпиондарды даярлаймыз. Балалардың қимыл-қозғалыс сапалары мен дағдыларын қалыптастыру арқылы болашақ спортшыларды тәрбиелеуге болады. Ал спорт бала ағзасының үйлесімді дамуына ықпал етіп, нерв жүйесі мен иммунитетін нығайтады, жалпы ағзасына оң әсер етеді. Сонымен қатар, спортпен шұғылдану баланың мінез-құлқын қалыптастырады, тәртіптілікке үйретеді және жігер сапасын шыңдайды.

Спорт түрінің мазмұнын байыта түсетін, жалпы алғанда адам ағзасына тигізетін ықпал зор спорт түрі – жеңіл атлетика. Жеңіл атлетикамен шұғылдану арқылы адам бойындағы барлық дерлік сапаларды дамытуға болады. Жүгіру түрлері, спорттық снарядты лақтырулар мен секірулер ағзаны шыңдап қана қоймай, баланың ойлау қабілетіне де оң әсер ететіндігі белгілі. Алайда балалар үшін бірсарынды орындалатын қимыл-қозғалыстар, ұзақ уақытқа жүгір немесе теннис добын лақтыру секілді жаттығулар аса қызықты болмауы мүмкін. Ол үшін дене шынықтыру сабағын әдістемелік тұрғыдан дұрыс құрып, орындалатын жаттығуларды түрлендіру керек. Әрине, балалардың жалпы спорт түрлеріне деген қызығушылықтарын арттыру бойынша