Бейшеналиева У.У.

МУЛЬТИМЕДИАНЫН МҮМКҮНЧҮЛҮКТӨРҮ ЖАНА КОЛДОНУУ ШАРТТАРЫ

Бейшеналиева У.У.

ВОЗМОЖНОСТИ И УСЛОВИЯ ПРИМЕНЕНИЯ МУЛЬТИМЕДИИ

Макалада мультимедианы пайдалануунун мүмкүнчүлүктөрү, анын негиздүү бөлүгү катары графиканы колдонуунун өзгөчөлүктөрү жана аларды кеңири пайдалануу менен студенттердин маалыматтык компетенттүүлүгүн арттыруу маселелери каралган.

Мультимедиа – экранда маалыматты (текстти жана графиканы) үн жана кыймыл менен бириктирүү иш аракеттерин камсыз кылуучу атайын технология. Азыркы күндө компьютердик технология ар бир адистин эң бир керектүү каражаттарынын бири болуп эсептелет. Ар бир адистин компьютердин улам жаңы программдык жана аппараттык жабдыктары менен тааныш болуп, аларды профессионалдык деңгээлде колдоно билүүсү талап кылынууда. Компьютердин өзгөчөлүктөрүн, аны өзүнүн иш аракеттеринде колдонуу маселесин ийгиликтүү чече билүүсү маалыматтык жана коммуникативдик компетенттүүлүктүн негизги компоненти болуп эсептелет. Андыктан мындай компетенттүүлүктү окуу процессинде калыптандыруу учурдун актуалдуу проблемасы жана окуу процессинде мультимедиа технологиясын максаттуу түрдө колдонуу маселесин камтыйт. Окуу процессинде мультимедиалык технологияны колдонуунун бирден бир себеби болуп Интернет тармагынын кеңири тарашы жана коомчулуктун кеңири маалыматташуусу саналат.

Атайын изилдөөлөрдүн негизинде мультимедиа төмөндөгүдөй мүмкүнчүлүктөргө ээ экендиги аныкталган:

1. Интернет булактарына кошулуу.
2. Кадрларды токтотуп коюу, кийинки баракка каалаган учурда өтүү.
3. Галерея түзүү.
4. Тынымсыз музыка жана аудиокоштоолорду пайдалануу.
5. 30 мүнөттөн 7 саатка чейинки үн жаздыруу.
6. Айрым документтерди 20 эсеге чейин чоңойто алуу менен сапатын өзгөртпөстөн экрандын бетине чагылдыруу.
7. Гипертекст жана гипермедиа мүмкүнчүлүктөрүн пайдалануу.

Адабияттарда текстти камтыган жана башка документтер менен гипербайланышта болгон документ гипертекст деп айтылат. Ал эми тексттик, графиктик видео жана аудио маалыматтарды камтып, башка документтер менен гипербайланышта болгон документ гипермедиа деп аталат.[1, 206-214-б].

Түрдүү объектилердин сүрөттөлүштөрүн компьютерде цифралык түрдө түзүп алуу, сактоо, кайра иштетүү ыкмасы графика деп аталат. Мультимедиа графика менен тыгыз байланышкан жана анын мүмкүнчүлүктөрүн кеңири колдоно алат. [2, 4-14-б]. Тармак булактарындагы кыймылдуу графика, анын көрүнүшүн кызыктыруу менен маанилүү маалыматтарга көңүл бурган көрүнүш анимация деп эсептелет. Азыркы күндө анимациянын эки методу белгилүү:

1) Кадрдык анимация. Бул ыкманы колдонууда адам анимацияга толугу менен көзөмөл жасай алат. Кадрдык анимациянын кенен жайылтылган мисалы катары «слайд-шоуну» (Flash программасында жөнөкөй баннер түзүү) келтирүүгө болот. Бул ыкманын негизги өзгөчөлүгүнөн болуп кадрлардын ар биринин удаалаш түрдө сакталышы жана компьютерде чоң көлөмдү ээлеши эсептелет.

2) Ийилчээк анимация. Бул ыкма Flash программасынын командалык башкаруусун колдонуу менен кадрларды ийилүү процессине алып келе алат жана кадрлардын формасын өзгөртө алат.

Демек, анимация түзүүдө Flash програмасынын мааниси зор экендигин байкоого болот. Ошол себептен окуу процессинде мультемедиа технологиясын колдонууда студенттерге ушул аталган эки ыкма менен анимация жасоого өз алдынча тапшырмаларды берүү зарылдыгы келип чыгат.

Студенттердин маалыматтык компетенттүүлүгүн калыптандырууда аларга төмөндөгүдөй өз алдынча иштерди аткарууга карата тапшырма берүүгө болот.

1. Flash проект түзүү. Студенттерге web барактары менен иштөө, гипертекстүү же гипермедиалуу документтерди түзүүгө, аудио, видео материалдарды даярдоого тапшырмалар берилет.
2. Flash баннер түзүү. Студенттерге web сайттар менен иштөөгө, анимациалык сүрөт жана рекламаларды даярдоого багыт берилет.

3. Flash роликтерди түзүү. Студенттерге тандалган темасына жараша маалыматтарды топтоого, программанын негизинде роликтерди иштеп чыгууга тапшырмалар берилет.
4. Flash клиптерди түзүү. Студенттерге кандайдыр бир образды чагылдырууга карата тапшырмалар берилет. Аларды түзүү үчүн мисал катары студент видео материалдарды пайдаланышы керек.
5. Flash презентацияларды түзүү. Студенттерге презентация түзүү эрежесин эске алып тапшырмалар берилет.

Мындай иш аракеттерди аткарууда студенттердин:

- программдык жабдыктарды өздөштүрүүсү, аны өзүнүн иштеринде кеңири пайдалануусу камсыздалат;
- мультимедиалык продукттарды түзүп чыгуу билгичтиктери калыптандырылат;
- тиешелүү слайд документтерин даярдоого мүмкүнчүлүгү артат;
- өзүлөрүнүн аткарган жумуштарын кенири презентациялоого болгон жөндөмдөрү калыптанат.

Окуу процесси үчүн ылайыктуу слайд документтерди даярдоого карата студенттерге төмөнкүдөй шарттар жана талаптар коюлат:

- максаты туура коюлушу керек;
- материалдар удаалаш жайгашышы зарыл;
- схема, сүрөт, видео менен коштолушу керек;
- колдонулуучу техниканын толуктугу көзөмөлдөнүшү зарыл;
- сөздөрдүн тизмеги 7 саптан ашпоосу зарыл;
- көрүнүктүү жана окууга мүмкүн болгон шрифт тандап алынышы керек;
- чектелген убакыт эске алынышы зарыл;
- презентациянын аты жана убактысы белгилениши зарыл;
- түс туура тандалып алынышы керек.

Мындай жумуштарды аткаруу үчүн студенттерге өз алдынча тапшырма берүү Нарын мамлекеттик университетинин «маалыматты иштетүүнүн жана башкаруунун автоматташтырылган системасы» адистигинде 2007-2008-окуу жылынан баштап колдонула баштап, азыркы күндө жетишерлик тажрыйбалар топтолду.

Маалыматтык – коммуникативдик комптенттүүлүк профессионалдык компетенттүүлүктүн негизи болгондуктан, ар бир адистин компьютердик технологияны билүүсү талап кылынып жаткандыктан, окуу процессинде студенттерге мультимедиалык технологиянын негиздерин үйрөтүү бүгүнкү күндүн талабы деп эсептөөгө болот.

Адабияттар:

1. Өмүралиев А., Табышев Р. Информатика негиздери.- Бишкек, 2002.
2. Панкова Г.Д. Введение в компьютерную графику.- Бишкек: ИИМОП КГНУ, 1999.
3. Бейшеналиева У.Ү. Окуу процессинде мультимедиалык технологияны колдонуп, студенттердин маалыматтык компетенттүүлүгүн калыптандыруу //Известия ВУЗов. – Б., 2008. – № 1-2. –38-40-б.