УДК 004.92

Атамкулова Мушарапкан Тешевна – т. и. к., доцент,
Ош технологиялык университети
E-mail:musharap74@bk.ru

БИЛИМ БЕРҮҮ ПРОЦЕССИНДЕ FLASH – ТЕХНОЛОГИЯСЫН КОЛДОНУУ

Бул макалада flash – технологиясынын түшүнүгү жана педагогикалык программалардын түрлөрү, алардын негизинде каражаттар каралган. Мында Flash – технологиясынын көп тармактуу колдонуусу flash – оюндарды жаратуу, flash – анимациялар, мультимедиалар, анимациялык открыткалар, интернет үчүн баннерлер, интерактивдик меню анимациондук баскычтары жана flash – презентациялары каралган.

Негизги сөздөр: Мультимедиа, flesh-технология, мультимедиалык окутуу каражаты, инновациялык педагогикалык программалык каражаттар, анимация, Adobe Flash программасы.

Атамкулова Мушарапкан Тешевна - к.т.н., доцент,
Ошский технологический университет

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ FLASH-ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

В статье рассмотрены понятие Flash-технологий и виды педагогических программных средств на их основе. В статье описаны многочисленные применения flash-технологий для создания flash-игр, flash-анимации, мультфильмов, анимированных открыток, баннеров дляИнтернет, интерактивного меню, анимированных кнопок и flash-презентаций.

Ключевые слова: Мультимедиа, flash-технологии, мультимедийные средства обучения, инновационные педагогические программные средства, анимация, программа «Adobe Flash».

Atamkulova Musharapkan Teshevna – Ph.D., Associate Professor,
Osh technological university

FLASH TECHNOLOGIES APPLICATION IN THE EDUCATIONAL PROCESS

The article considers the concept of Flash-technologies and the types of pedagogical software on their basis. The article describes the use of multiple Flash technologies to create flash-games, flash-animation, cartoons, animated cards and banners for the Internet, interactive menus, animated buttons and flash-presentations.

Key words: Multimedia, Flash-technologies, multimedia teaching aids, innovative pedagogical software, slides the animation, the program«Adobe Flash».

Киришүү. Азыркы заманбап коомдук өнүгүү компьютердик технологиянын таасиринде адамзаттын баардык тармактарында жайылтылган, коомдогу маалымат таратуучу булак деп эсептелип, глобалдык маалымат мейкиндигин түзөт.

Бүгүнкү күндө Flash - технологиясы билим берүү процессиндеги эффективдүүлүктү жогорулатуунун инновациондук куралы.

Макалада ActionScript тилинин мүмкүнчүлүктөрү да жазылган. Жыйынтыгында Flash – роликтери html – документ катары Active-Xке киргизилет. Бул студент үчүнWeb-сайт, электрондук китеп, мультимедиалык окуу каражаттарын сапаттуу түзүүгө шарт түзөт. AdobeFlashти колдонуу билим алууга болгон мотивацияны жогорулатат, маалымат маданиятын жана студенттин логикалык ой-жүгүртүүсүн өнүктүрөт, көркөм табитти жаратат. Бул макалада студенттер AdobeFlash программасын өздөштүрүүдө төмөнкү тармактарда: графикалык, акустикалык жана анимациондук технологияларды үйрөнүшөт. Бул ык-машыгуулар студенттерге курстук жана дипломдук иштерди аткарууда жардам берет. AdobeFlash – программасы педагогикалык программалык каражаттарды түзүүдө пайдаланылат.

Максаты жана актуалдуулугу: Flash – технологиясын колдонуу менен билим берүүнүн сапатын жогорулатуу. Бул максатты ишке ашыруудагы жалгыз курал болуп, заманбап билим берүү процессин киргизүү эсептелинет.

Материалдар жана изилдөөнүн методикасы: AdobeFlash - программасы. Flash – технологиясы Macromedia компаниясы тарабынан иштелип чыккан.Flash – технологиясын колдонуу, flash– оюндарды, flash – анимацияларды, мультфильмдерди, анимациондук открыткалар, интернет үчүн банерлер, интерактивдүү меню, анимациондук баскычтары, flash презентациялардын баскычтарын, flash презентацияларды жаратууга жардам берет.

Бүгүнкү күндө маалымат технологияларын билим алуу тармагында колдонуунун оң жана терс жактары кызуу талкууланууда. Билим берүү системасында маалымат технологиялары өлкөлөрдө туруктуу өркүндөтүү абалында турат. Бул процесстин негизги максаты – билим берүүнүн сапатын жогорулатуу. Билим берүү процессинде массалык түрдө мультимедианы колдонуу жана маалымат технологиянын өздөштүрүүдө студенттин, мугалимдин кызыгуусу байкалат. Бул максатты ишке ашыруудагы жалгыз курал болуп, заманбап билим берүү процессин киргизүү эсептелинет.

Flash – технологиялар мультимедианын инновациондук түрүнө кирет, билим берүүдөгү баардык деңгээлдерде (анын ичинде жогорку мектепте дагы) активдүү колдонулат.

Flash – технология бул интерактивдүү веб-анимация технологиясы. Алар биринчи жолу Macromedia компаниясы тарабынан иштеп чыгылган жана көптөгөн технологиялык чечимдерди камтыйт, мультимедиадагы маалымат берүү тармагында камтыйт. Flash –технологияда маалымат жөнөтүү ар түрдүү маалымат блокторундагы байланышуу (графикалык, видео, текстик) гипершилтеме аркылуу камсыздалат. Flash – технологиясын колдонуу, flash– оюндарды, flash – анимацияларды, мультфильмдерди, анимациондук открыткалар, интернет үчүн банерлер, интерактивдүү меню, анимациондук баскычтары, flash презентациялардын баскычтарын, flash презентацияларды жаратууга жардам берет.

Жогорудагы маалымат технологиясы билим берүү тармагынакөптөгөн багыттарда: химикалык, физикалык, биология предметтериндеги процесстерди көргөзмөлүүлүктө; теориялык материалдарды көрсөтмө куралдар аркылуу презентациялоодо;практикалык мисалдарды (кейстерди) фильмдин негизинде талдоодо кеңири колдонулат.

Flash – технологиялар мугалимге теориялык жана практикалык үйрөтүүлөрдө инновациондук ишмердүүлүктүн түрүн колдонууга шарт түзөт, ошондой эле алардын негизинде билим берүүнүн активдүү түрлөрүн киргизет. Flash – технологиянын билим берүү процессинде колдонуу мугалим тарабынан жогорку артыкчылыктарды бөлүп кароого болот:

- эффективдүү билимдин сапаттуу өнүгүүсү;
- студенттин негизги илимдеринин өнүгүүсү (өз алдынча окуу жана өзүн-өзү өнүктүрүү, теориялык билимдерди кесиптик иш-аракетте колдонуу);

● заманбап маалымат технологияларды иштетүүдөгү жөндөмдүүлүктөрүн арттыруу.

Баса белгилеп кетчү нерсе,flash – технологиясын колдонуубир гана мугалим эмес, студент үчүн да эффективдүү болот. Мисалы:

● пассивдүү угармандар тарабынан автоматтык түрдө лекциянын тестин жазуу, жазуу менен студенттер билим берүү процессиндеги активдүү катышуучуларга айланат (анткени баардык катышуучу каналдар ишке кирет);
● окуп жаткан багыт боюнча кызыгуу артат, окууга болгон мативация өсөт;
● материалды өздөштүрүү деңгээли өнүгөт, анда студенттин сессияга даярдануусужакшырат.

Flash – технологиясынын өзгөчөлүгү анык ар тараптуу колдонулуусу студенттин ар тараптуу кабыл алуусу: кээ бир студенттер маалыматты угуу аркылуу жакшы кабыл алышат (аудиториялар), башкалары видео фильмдер аркылуу же тести алуу аркылуу кабыл алышат (визиалдар). AdobeFlashти колдонуу мотивацияны жогорулатууга, окууга, маалымат маданияттык өнүгүүгө жана студенттик логикалык ой-жүгүртүүсүнө көркөм табиттик жөндөмдү иштеп чыгууда жардам берет.

Flash – технологиясыннегиздештирип, мугалим өз алдынча педагогикалык даяр программаларды иштеп чыгуу же колдонуу мүмкүн: электрондук китептер, программалык-көнүгүүлөр, текшерүү каражаттары (ар кандай тестер), көрсөтмө (графикалык сүрөт, фильм, презентация, окутуу модулдар).

Адышев М.М. атындагы Ош технологиялык университетинин информатика кафедрасында студенттердин долборлоо, дипломдук жана курстук иштерин аткарууда аткарууда Web-сайт проекттерин жаратуу, электрондук китептер мультимедиалык окуу каражаттары, оюндар, CD – презентация жана башкаларFlash – технологиясынын негизинде пайдаланылат.

Жыйынтыктоочу проект – бул flash – ролик деп аталат, алар элемент Active-Xти билдирет, ал өзүнчө колдонмо болуп эсептелинип жана html – документке киргизилет.

Ошондой эле компьютердик графика багытын окууда студенттер Adobe-flashти жакшы өздөштүрүү менен графикалык, акустикалык жана сүрөттөө тармагын иштете алышат, ошондой эле объектин-багытталуучу программалаштыруу техникасын да үйрөнүшөт. Өз алдынча сценарийлерди жазышат, клиптерди, баскычтарды, интерактивдүү проектерди жаратышат.

Электрондук китеп – бул электрондук адабият, ал адабиятынын булагы болуп эсептелинип, ылайыктуу багыт боюнча колдонулат.

Ишмердүүлүктүн аныкталган түрлөрүндө ык-машыгууларга ээ болуу үчүн тренажер-программалардын системасы колдонулат.Алар туруктуу жана тез мониторинг деңгээлин жана студенттин билим сапатын текшерүүдө колдонулат.

Бардык сабактар же айрым темалар боюнча Flash – технологиясы тест түрүндө окутуучуларга көзөмөлдөөдө жардамга келет.

Сабак мезгилинде Flash – технологиясынын негизинде анимация түзүүдө конкреттүү темалар боюнча берилген маалыматтардын көргөзмөлүүлүгүн жогорулатуу үчүн колдонулат.

Азыркы мезгилде профессордук-окутуучулук курамдын негизги колдонуу этаптарын flesh-технологиясынын негизинде билим берүү процессинде презентациялоо мисалдарында карайбыз:

1. Техникалык проблемаларын чечүүдө: сабактагы презентацияны колдонуу түрлөрү (судენттин ишин компьютер менен слайддарды аудиторияга көрсөтүү);
2. Методикалык этап: сабактын планын түзүү, максаттарды жана мисалдарды белгилөө Flash – технологиясынын окуу процессинде колдонуу;
3. Презентацияны түздөн-түз жаратуу жана аны студенттерге көрсөтүү;
4. Окуучулардын ишин анализдөө, эффективдүүлүктү баалоо Flash – технологиясын иштетүү негизинде студенттердин билим деңгээлин баалоо.

Билим берүү процессинде Flash – технологиясыннегизинде презентацяны колдонуу артыкчылыктары:

● студенттердин кабыл алуу каналдарын (акустикалык жана көрүү) активдештирүүдө негизги маселелерди белгилөө;

● аудитория менен байланышты сактап калуу үчүн доскага жазуу зарыл;

● чоң экранда көп маалыматты көрсөтүү мүмкүнчүлүгү.

Презентация жаратуу жана башка профессордук-педагогикалык курам Flash – технологиясынын базасында же болбосо AdobeFlash (башкача айтканда MacromediaFlash) – мультимедиалык компания AdobeSystems вев-тиркемелерин жана мультимедиалык презентацияларды түзүү үчүн колдонот.

Презентациядан тышкарыAdobeFlash тестик модулдарды түзүүдө активдүү колдонулат. Мындай интерактивдүү тестер ар дайым студенттердин кызыгуусун жаратат. Анткени тестик тапшырмалар кеңири жана оңой жаңыланат. Мындан сырткары окшош сынактарды көптөгөн студенттерге бир убакта берүүгө мүмкүнчүлүк бар. Дагы бир негизги артыкчылыгы мугалим үчүн автоматтык түрдө алынган жыйынтыгын анализдөө жана кайра иштетүү үчүн мүмкүнчүлүкберет.

Баса белгилөөчү нерсе flash – технолгияларын билим берүү тармагында оюн-зоок үчүн колдонулбаш керек. Аны максаттуу иштетүү керек, алсак:

● жаңы теманы үйрүнүүдө (көрсөтмө түрдө угуучуларга теориялык концепсиясы, формаларды, схемаларды көрсөтүү мүмкүнчүлүгү).

●кейстерди карап чыгуу (практикалык мисалдар, алардын жообу жаңы теориялык материалды өздөштүрөт).

● жыйынтыктоочу текшерүү иши (тест мисалдарын аткаруу, маселелерди чечүү).

Жыйынтыктоо:

Жыйынтыгында айта кетчү нерсе Flash – технологиялар заманбап билим берүүдө негизги компонент болуп эсептелинет. Аны колдонуу билим берүү процессинин сапатын жогорулатууга жардам берет:

1). Студенттердин теориялык материалды жакшы кабыл алуусунда (бардык кабыл алуу каналдарын ишке салуу менен);

2). Көрсөтмөлүү лекциялар жана практикалык сабактарда;

3). Студенттин өз алдынча өнүгүүсүн стимулдаштырууда;

4). Окуучулардын өз билимин текшерүүдө мүмкүнчүлүк түзөт.

Адабияттар:

1. **Капронова М.Н.** Информатика. Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация [Текст]/ М. Н. Капронова// -М.: Солон-Пресс. -2010. -97 с.
2. **Бавшин Р.Д.** Использование образовательного сайта с Flash элементами на уроках образовательной области «Технология» [Текст]//Научный поиск. – 2012. - №2.2 – С. 3-5.
3. **Новик Н.Г.**Методические возможности использования Flash-технологий на уроках информатики [Текст] / А.В.Коновалова.// Проблемы и перспективы современной науки. -2016. -№ 15. -С. 16-20.
4. **Покорная О.Ю.** Использование Flash-анимаций в учебном процессе [Текст] / С.О. Легкодымов// Молодой ученый. - 2013.- №4.- С. 125-127.
5. **Горбунова Л. И.** Использование информационных технологий в процессе обучения [Текст]/Е.А.Субботина// Молодой ученый. — 2013. — №4. — С. 544-547.