ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫНЫҢ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ ШЫҒЫС ҚАЗАҚСТАН ГУМАНИТАРЛЫҚ КОЛЛЕДЖІ

LEARNINGAPPS.ORG МУЛЬТИМЕДИЯЛЫҚ КОНСТРУКТОРЫНДА ЖҰМЫС ЖАСАУ НЕГІЗДЕРІ

Касенова А.А.

Өскемен қаласы, 2019 ж

- 1. LearningApps.org мультимедиялық конструкторында жұмыс жасау негіздері
- 1.1 LearningApps мультимедиялық конструкторы интерактивті оқыту әдісінің бір түрі ретінде

Казіргі уақытта заманауи педагогикада көптеген инетрактивті жаттығулар, шығармашылық тапсырмалар, оқыту ойындары мен проект әдістері, дискуссиялар, миға шабуыл сияұты әдістер көптеп қолданылуда. Интерактивті оқыту әдістерінің тізімі қазіргі уақытта күннен күнге кеңейіп Заманауи компьютерлік телекоммуникацияның даму келелі. денгейі қатысушыларға инетрактивті диалог (жазбаша немесе ауызша) жасауға, сонымен қатар, қолданушылар арасында шынайы уақыт режимінде белсенді хат алмасуға мүмкіндік береді. Аталған тезис Д.П.Кошеваның «Ұстаздың кәсіби құзырлығын қалыптастыру» атты жұмысында ерекше аталады: «Бағдарламалық құралдар негізінде кейстік, телекоммуникациялық, желілік технологиялар дамып, компьютерлік технология және телекоммуникациялық технологиялар арқылы оқытуда модульдік, икемділік, интерактивтілік, вариативтілік принциптерінің қалыптасуына мүмкіндік жасайды. Ол оқытуды диагностикалық деңгейде тасымалдап, жеке білім бағдарының қалыптасуына мүмкіндік ашады». Қазіргі уақытта информациялык технологиялар шеңбері білім беру жүйесі үшін кең ауқымды болғанымен, мекемелерінде білім беру еркін бағдарламалық көптеген ОЛ қамсыздандырумен шектеліп отыр. Оны кеңейтуге Интернет желісі мүмкіндік береді. Сондай интернет ресурсы ретінде қазіргі уақытта кең қолданысқа еніп келе жатқан LearningApps (http://learningapps.org/) вебсервисін атауға болады.

LearningApps сервисі – түрлі интерактивті тапсырмаларды жасауға арналған тамаша сервис. Сонымен бірге, сервистің негізгі мақсаты – интерактивті тапсырмаларды түрлі пәндік облыстар бойынша сақтау және оны бәріне қолжетімді ету. Аталған сервис Майнц қаласының университеті және Циттау/Гёрлиц (Германия) қаласының университетімен бірлесіп РН Вегп информатика педагогикалық колледжі орталығының ғылыми-зерттеу жобасы ретінде қалыптасып келеді. Севрис бірнеше тілде жұмыс жасайды, сәйкесінше жұмыс істеу ыңғайлы. Осы бірнеше тілде жұмыс жасау және интерфейстің қарапайымдылығы нәтижесінде аталған сервиспен жұмыс істеу өте ыңғайлы.

Бар модульдерді оқыту мазмұнына да қосуға болады, немесе оларды оперативті режимде өзгертуге және жасауға болады. Сервистегі интерактивті блоктар жалпыға қолжетімді болуы үшін олар белгілі бір бағдарлама немесе сценарийге қосылмаған. Олардың өз құндылығы бар, ол бағдарламаның интерактивтілігі.

Сервис әртүрлі жас ерекшеліктеріне бағдарланып жасалған. Өз тапсырмаларын жасау және сақтау үшін алдымен бағдарламаға тіркелу керек. Сайт әр түрлі тілде жұмыс жасайды.

LearningApps.org сервисінің артықшылықтары:

- дайын тапсырма-жаттығулар тіркелусіз де қолжетімді;

- дайын жаттығулар негізінде жаңа жаттығу-тапсырмаларды жасау;

- бар шаблондар негізінде жаңа тапсырмалар жасау;

- тапсырмалар үшін мәтіндік сілтемені QR-коды ретінде де, веб-бетке қою коды ретінде де тіркелусіз алуға болады;

- тапсырмаларды оффлайн режимінде орындау үшін дербес компьютерге сақтау мүмкіндігі;

- элеуметтік желілерге басып шығару тіркелусіз де мүмкін;

- сыныппен жұмыс істеу үшін жұмыс кеңістігін жасау;

Құрал-жабдықтарды жұмыс және топпен жұмыс жасау үшін қолдану. мүмкіндігі (кейбір дайын тапсырмалармен тіркеусіз де жұмыс жасауға болады). сервисте дайын тапсырма-жаттығуларды сталған «Барлық бөлімінен пайдалану қарапайым жаттығулар» əpi ыңғайлы. Дайын ресурстарға қол жетімділік (доступ) тіркелмеген адамдар үшін де ашық. Яғни, мұғалім өз әріптестері жасаған тапсырма-жаттығуларды да көріп, пайдалана алады. Сондай-ақ, кез-келген тапсырманы архив түрінде жүктеп жеке сайтқа салуға болады.

1.2 LearningApps мультимедиялық конструкторының құрылымы

LearningApps мультимедиялық конструкторы – электронды оқыту ресурстарын жасауға, нақты айтатын болсақ, түрлі тесттік тапсырмаларды дайындауға өте ыңғайлы тамаша сервис. Сайтта түрліқұрылымды тесттік тапсырмаларды дайындауға арналған ондаған шаблондар бар. Оған тек қана мәтін емес сонымен бірге, суреттер, аудио- видеоматериалдар да салуға болады. Тапсырма жасап болған соң оны сол кезде бірден сайтқа жариялауға немесе сақтап қоюға болады.

Сонымен қатар, мұғалім өз сайтында оқушыларына арналған аккаунт жасай алады. Егер сіз осы сайтты мұғалім ретінде тіркелген болсаңыз, сізде МЕНІҢ СЫНЫБЫМ қосымша қойында (вкладка) пайда болады. Осы бөлімде сіз ОҚУШЫЛАРҒА АРНАЛҒАН АККАУНТ жасай аласыз.

Жұмысты жеделдету үшін оқушылар тізімін қолмен жазып емес, басқа құжаттан импорттау арқылы да енгізуге болады. Бұл уақытты үнемдеу арқылы севристің тағы бір артықшылығын ашады. Сіздің әр оқушыңызға автоматты түрде логин және құпия кілт (пароль) бекітіледі. Сол логин-пароль арқылы оқушылар сайтқа кіріп жаттығулар орындап немесе жасай алады.

| Поиск | Все упражнения | ℰ Новое упражнение | I≣ Мои классы | 🖆 Мои приложени |
|---------------|----------------|---------------------------------|-------------------------------|-----------------|
| Мои классы | | | | |
| 1-DO-2 🖋 | | 😤 Аккаунты учеников (21) 🕒 Папк | а класса 🔟 Статистика 🔳 акт | ивация 🖂 📋 |
| 1-FR-1 (II) 🖋 | | 😤 Аккаунты учеников (16) 🕞 Папк | а класса 🛄 Статистика 🔳 акт | ивация 🖂 🗎 |
| 1-FR-1(I) 🖋 | | 😤 Аккаунты учеников (16) 🕒 Папк | а класса 🔟 Статистика 🔳 акт | ивация 🖂 🗎 |
| 1-fs-2 🖋 | | 😤 Аккаунты учеников (21) 🕒 Папк | а класса 🔟 Статистика 🔳 акт | ивация 🖂 💼 |
| 1-УМ-1 🖉 | | 曫 Аккаунты учеников (1) 🕒 Папк | а класса 🔟 Статистика 🔳 акт | ивация 🖻 📋 |
| 1-ШК-1 🖋 | | 😤 Аккаунты учеников (0) 🕒 Палк | а класса 🔟 Статистика 🔳 акт | ивация 🖂 📋 |
| 1-иняз-3 🖋 | | 😤 Аккаунты учеников (12) 🕒 Палк | а класса 🛄 Статистика 🔳 акт | ивация 🗹 📋 |
| 2-шк-1 🖋 | | 😤 Аккаунты учеников (21) 🕒 Палк | а класса 🔟 Статистика 🔳 акт | ивация 🖂 📋 |
| 2-шк-3 🖋 | | 🖀 Аккаунты учеников (8) 🕞 Палк | а класса 🛄 Статистика 🔳 акт | ивация 🖻 📋 |
| 3-INFO-1 🖋 | | 😤 Аккаунты учеников (22) 🕒 Папк | а класса 🔟 Статистика 🔳 акт | ивация 🖻 🔋 |
| 3-ШК-1 🖋 | | 😤 Аккаунты учеников (13) 🕒 Папк | а класса 🔟 Статистика 🔳 акт | ивация 🖂 📋 |
| 2 = 2 4 | | 🐸 Аккаунты учеников (17) 🕞 Папк | а класса 🛛 🛄 Статистика 🔳 акт | |

Сурет 1 «LearningApps.org мультимедиялық конструкторында» құрылған топтар жүйесі

| ои классы » | 1-FR-1(I) | | 🕍 Статистика 🔳 активаци: | а 🕞 Папка класс |
|-------------|--------------|-------------|--------------------------|-----------------|
| 1мя т | Фамилия | Логин (Имя) | Пароль | |
| Aidana | Anatolieva | aidana63 | *** | ר ₪∎ |
| Dilnaz | Askarova | dilask88 | *** | ר ≣∎ר |
| Aruzhan | Aubakirova | aruaub35 | ***** | ר ≣∎ר |
| Sasha | Bogdanova | sasbog17 | **** | ר ₪≣ |
| Arina | Boldina | aribol51 | *** | ר ש≣ |
| Liza | Bulatova | lizbul36 | **** | ר ₪≣ |
| Danil | Ermakov | danerm27 | ****** | ר ₪ |
| Kamila | Esenova | kamese80 | ***** | ר ₪∎ר |
| Hadya | Grankina | hadgra93 | ***** | ר ₪ |
| Katya | Ivanova | kativa77 | ****** | ר ₪ |
| Alina | Kagazbaeva | alikag87 | ****** | ר ₪ |
| Karina | Kasatkina | karkas13 | **** | ר ₪ |
| Anna | Viks | annvik94 | **** | ר ₪ |
| Nastya | Zaitceva | naszai18 | ******* | ו באל מו |
| Aiauzhan | Zhakupova | aiazha91 | ******* | ר ₪ |
| Aizere | Zhasymhanova | aizzha11 | ***** | א ≣∎18 |

Сурет 1.1 «LearningApps.org мультимедиялық конструкторында» тбілім алушылар аккаунты

Сондай-ақ, сіз оқушылардың жұмыс процесін қадағалап, оқушының есіміне қарсы тұрған конвертті басу арқылы комментарий жаза аласыз.

LearningApps.org сервисінде оқушылар жасаған тапсырмақосымшаларға (приложения) қосылу мүмкіндігі бар. Мұғалім оқушы жұмысын өзгерте алады және пайдалана алады.

| ом класс | ы» 1-FR-1(I) | | | | | | | | | | | LLL C | статис | тика | | актива | ция | Бг | апка і | ласса |
|----------|---------------|----|--------------|---|--------------|---|--------------|----|---|------------|---|--------------|--------|------|--|--------------|-----|----|--------------|--------------|
| Статисти | ка: 1-FR-1(I) | | | | | | | | | | | | | | | | | R | • | X |
| Имя • | Фамилия | | | ٣ | | | 2 <u>1</u> | | * | : % | | | . T. | 2 | a de la comercia de l | | | | - | |
| Aiauzhan | Zhakupova | | | | | | | | | | | | | | | × | | | 1 | × |
| Aidana | Anatolieva | 1 | ~ | 1 | ~ | × | ~ | 1 | 1 | ~ | ~ | ~ | × | ~ | 1 | ~ | 1 | 1 | \checkmark | \checkmark |
| Aizere | Zhasymhanova | 1 | \checkmark | 1 | 1 | × | ~ | 1 | 1 | 1 | ~ | 1 | 1 | 1 | 1 | ~ | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Alina | Kagazbaeva | × | × | 1 | × | × | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | \checkmark | 1 | 1 | 1 | \checkmark | 1 | 1 | \checkmark | 1 |
| Anna | Viks | 1 | × | 1 | × | × | \checkmark | 1 | 1 | 1 | ~ | 1 | 1 | ~ | 1 | 1 | 1 | 1 | \checkmark | ~ |
| Arina | Boldina | | | | | × | | | | × | ~ | 1 | × | ~ | 1 | ~ | 1 | 1 | 1 | ~ |
| Aruzhan | Aubakirova | 1 | \checkmark | 1 | 1 | × | \checkmark | 1 | ~ | 1 | 1 | 1 | 1 | ~ | 1 | ~ | 1 | 1 | \checkmark | 1 |
| Danil | Ermakov | | | | | | × | ~ | ~ | | | × | × | ~ | 1 | ~ | ~ | ~ | 1 | × |
| Dilnaz | Askarova | 1 | ~ | 1 | × | × | \checkmark | 1 | ~ | 1 | ~ | ~ | × | ~ | 1 | ~ | 1 | 1 | 1 | × |
| Hadya | Grankina | 1 | \checkmark | 1 | \checkmark | × | 1 | 1 | ~ | 1 | 1 | ~ | 1 | 1 | 1 | \checkmark | ~ | 1 | 1 | 1 |
| Kamila | Esenova | 1 | 1 | 1 | ~ | × | 1 | ~ | ~ | 1 | 1 | 1 | 1 | ~ | 1 | ~ | ~ | ~ | 1 | 1 |
| Karina | Kasatkina | 1 | × | 1 | × | × | | 1 | ~ | × | | | | | | ~ | 1 | 1 | \checkmark | × |
| Katya | Ivanova | 1 | ~ | 1 | × | 1 | 1 | 1 | ~ | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | ~ | 1 | 1 | \checkmark | \checkmark |
| Liza | Bulatova | 1 | × | × | 1 | × | \checkmark | 1 | 1 | 1 | 1 | \checkmark | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | \checkmark | 1 |
| Nastya | Zaitceva | 1 | ~ | 1 | × | × | ~ | 1 | ~ | 1 | 1 | 1 | ~ | 1 | 1 | ~ | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Aizere | Zhasymhano | va | | | | a | izzha1 | 11 | | | | | ***** | *** | | | ¥ | | | 18 |

Сурет 1.2 «LearningApps.org мультимедиялық конструкторында» статистика көрінісі

Аталған сервистегі интерактивті модульдерді шартты түрде екіге бөлуге болады: шаблондар және құрал-жабдықтар (инструменты).

Шаблондар жаттығулар мен ойындарды жасауға арналған. Онда тапсырмалар, оларды орындау шарты, дұрыс жауаптар мен оқушының нақты іс-әрекеттері көрсетіледі.

Құрылымдық-қызметтік белгілеріне қарай шаблондар келесідей топтастырылған:

- Selection – дұрыс жауапты таңдауға арналған жаттығулар;

- Assignment – сәйкестіктерді анықтауға арналған тапсырмалар;

- Sequence – дұрыс ретін анықтауға арналған тапсырмалар;

- толтыру (заполнение) – сәйкес орынға дұрыс жауапты қоюға арналған тапсырмалар;

- онлайн-ойындар – орындау барысында оқушы немесе компьютермен жарысатын жаттығу-сайыстар.

Құрал-жабдықтар (инструменты) демонстрациялық материалды пайдалануға және дайындауға қолданылады.

LearningApps.org сервисінде мұғалімге сапалы электронды көрнекі құралдарды, аудио/видеоматериалдарды дайындауға және оқушымен қашықтықтан байланысуға қолданылатын келесі құрал-жабдықтар бар:

- Notebook (Блокнот) – қарапайым мәтіндік редактор.

- Pinboard («Пробковая доска») – пробкалы тақтаға канцелярлық кнопкамен бекіту иммитациясы бар файлдарды және мәтіндік ескертпелерді (заметки) жазуға арналған қосымша. Оның жұмыс алгоритмі қарапайым: барлық материалдар тышқан көмегімен алынып виртуалды тақтаға кез-келген тәртіппен орналастырылады.

- Etherpad – бірнеше интернет-қолданушылар бірлесіп жұмыс істей алатын онлайн-редактор.

- Mindmap (Менталды карта) – менталды картаның қарапайым қолданысты әрі көрнекі графикалық редакторы, оны алдын-ала жасалған карталарды көрсетуге және оқу барысында менталды картану жасауға қолдануға болады.

- Аудио/видео контент – аудио/видео материалдарды жүктеп өана қоймай, оларды қосымшаға тіркеуге арналған қосымша. Мысалы, LearningApps сервисінде дауысы бойынша жануарларды табуға арналған қосымша жасауға болады. Сонымен бірге видеороликке оқушылар көріп болған соң жауап беретін сұрақтар қосуға болады.

- Күнтізбе (календарь) – кесте ретінде сабақ кестесін жасауға арналған.

- Қосымша торы (сетка приложений) – басқа қолданушылармен бөлісу үшін бірнеше жаттығулар коллекциясын жасауңа арналған қосымша.

Чат желіде қарым-қатынас құруға арналған қосымша.

1.3 LearningApps.org мультимедиялық конструкторында интерактивті тапсырмаларды құру бойынша нұсқаулық

LearningApps.org мультимедиялық конструкторына кіргенен кейін 2суреттегідей жұмыс терезесі ашылады:



Cypet 2 «LearningApps.org мультимедиялық конструкторы»

LearningApps сервисінде қолданушының түсінікті интерфейсі 5 түрлі әлемдік тілде қамтылған, қажетті тілді таңдау үшін 3-суреттегі жоғарғы оң жақ бұрышында тиісті таңдау ұяшығына белгісін қою керек.

| | | Тілді таңдау |
|---|-----------------|----------------------------|
| LearningApps.org | | ▼■器〓□□□ |
| Поиск Все упражнения / Н | овое упражнение | 🛔 Вход |
| Что такое LearningApps.org? Показать помощь | 123 | |
| Твиты про LearningApps.org | | |
| LEInternacional geLEInternacional geLEInternacional | | g₂32 · log₃ <mark>1</mark> |

Сурет 3 «LearningApps.org мультимедиялық конструкторының тілін таңдау»

Өзіңізге ыңғайлы тілді таңдағаннан кейін сайтқа тіркелесіз. Ол үшін «вход» командасын бассаңыз 4-сурет дегідей терезе ашылады. «Создать новый аккаунт» батырмасын басыңыз.



Сурет 4 «LearningApps.org мультимедиялық конструкторында жаңа аккаунт құру»

| Имя польз | ователя | | |
|------------|-------------|-------|--|
| Имя по | ользовател | я | |
| E-Mail | | | |
| E-Mail | | | |
| Пароль | | | |
| Парол | Ь | | |
| Повтор нов | вого пароля | | |
| Повтор | о нового па | роля | |
| Код безопа | асности | | |
| yd | PsD4 | | |
| | Создать | конто | |
| | | | |

Сурет 5 «LearningApps.org мультимедиялық конструкторында жаңа аккаунт құру»

Керекті жолдарды толтырып, аккаунт жасаңыз.

Егер тіркеу сәтті өтсе, онда аккуантқа кіру үшін "вход" басу қажет. Содан кейін логин мен парольді енгізіп тиісті өріс батырмасын басып, кіру үшін бейнеленген меңзерге басу қажет. 6-суреттен құрылған аккаунтыңызды көре аласыз.



Сурет 6 «LearningApps.org мультимедиялық конструкторында құрылған аккаунт »

LearningApps сервиснде іздеу қызметі бар. Мысал үшін, интерактивті тапсырмалардың нақты авторын табу үшін, іздеу өрісіне нақты сол автордың аты-жөнін енгізу керек, мысалы 7-суретте карастырылған.

| Іздеу | |
|-------|--|
| | |



Сурет 7 «Тапсырма авторын іздеу»

Тапсырмаларды құрып бастамас бұрын үлгілер топтамасындағы сайтпен ұсынылатын меншікті интерактивті галерея сервисімен танысуды ұсынамын. Ол үшін «Все упражнения» батырмасын басып, өзіңізге қажетті пәндік аймақты таңдап (8-суретте көрсетілген), тапсырмаларымен танысып, өзіңізді қызықтырған тапсырманы көріп, соған ұқсас тапсырма құруға болады. Ол үшін 9-суретте көрсетілгендей «Создать подобное приложение» батырмасын басыңыз.

| Поиск Сатегория | Все упражнен | ия 🕜 Новое упра | кнение Ступени: | Ш Мои классы Для начинающих — Профессион • | Мои приложения нальное образование и повышен |
|---|--|---|---|---|--|
| Английский язык Астрономия Биология Все категории География Другие языки | Инженерное дело Информа тика Искусство Испанский язык История История Итальянский язык | Латинский язык Математика Методические инструменты Музыка Немецкий язык | ОБЖ Попитика Производственный труд Профессиональное образование Религия | Русский как иностранный Русский язык Спорт Физика Философия | Французский язык Химия Человек и окружающая среда Экономика психология |
| ример | | | | Der | |

Сурет 8 «Пәндік аймақ»



Cypet 9 «LearningApps.org мультимедиялық конструкторында тапсырма әзірлеу»



Cypet 10 «LearningApps.org мультимедиялық конструкторында әзірленген тапсырмалар 1.4 LearningApps сервисінің білім беру әрекетіндегі мүмкіндіктері

LearningApps сервисінің шаблондары арқылы келесі тапсырма түрлері жасауға болады:

1) Таңдау (выбор)

- викторина.бірнеше дұрыс жауаптары бар тапсырмаларды құрастыруға болады. Мультимедиялық контент: суреттер, аудиоматериалдар мен видеоматериалдарды қою мүмкіндігі бар;

- дұрыс жауап таңдауы бар викторина. Мұнда тек бір ғана дұрыс жауабы бар тапсырма жасауға болады. Мультимедиялық контент: суреттер, аудиоматериалдар мен видеоматериалдарды қою мүмкіндігі бар;

- сөздерді белгілеу. Мәтіндегі сөзді тышқан көмегімен белгілеу керек. Мысалы, ол орфографиялық қатесі бар сөз болуы мүмкін, белгілі сөз табына қатысты сөз болуы мүмкін, немесе анықтамаға сәйкес келмейтін термин болуы мүмкін;

- кім миллионер болғысы келеді? Көптеген елдерде белгілі телешоу негізінде жасалған қосымша. Қосымшада біртіндеп күрделене түсетін бірнеше тапсырмалар болады;

- әріптерден сөз жасау. Тордаорналасқан әріптерден сөз құрауға арналған оқыту ойыны. Сөздерді тек тігінен емес көлденеңінен, диагональ бойынша да құрастыруға болады.

2) Орналастыру (распределение)

- «Жұптар» ойыны (PairGame, Парная игра). Ойын ережесі: екі жұп кесте ашылады. Оқушы міндеті – кестенің бір-біріне сәйкестігін анықтак. Сәйкестік мысалы: бір объектінің екі түрлі көрінісі;

- классификация. Шаблон 1. Түрлі элементтерін сәйкестендіретін екіден төртке дейінгі топтар жасауға болады. Барлық элементтер бірден жұмыс столында кесте түрінде «шашылып» жатады. Оларды тышқан көмегімен сәйкес орынға қою керек;

- классификация. Шаблон 2. Түрлі элементтерін сәйкестендіретін екіден төртке дейінгі топтар жасауға болады. Элементтер бір-бірден пайда болады, олардың қай топқа жататынын анықтау керек.

3) Орналастыру (распределение)

- картадан табу. Шаблон карта ортасын енгізу арқылы, карта типін және масштабын белгілеу арқылы Google (maps.google) картасын пайдалануға мүмкіндік береді. Тапсырма мақсаты – сәйкес объектілерге маркерлер қою арқылы белгілеу;

- жұбын табу. Бұл шаблон арқылы сәйкес жұбын анықтауға тапсырмалар жасауға болады: сәйкес мәтін, сурет немесе аудио/видео;

- «Тауып көр» Пазлы. Жаттығудың мәні – анықтама немесе жағдайды сәйкес топтар бойынша орналастыру. Бір пазлда анықтамалар топтамасы болуы қажет. Әр табылған термин сәйкес суретке қойылады.

- тордағы сәйкестік (Matching grid). Орындалатын әрекет мәні; тышқан көмегімен объектіні келесі объектімен сәйкес келетіндей орналастыру керек;

- суреттердің сәйкестігі. Бұл жаттығу арқылы суреттің белгілі бір элементтерін маркерлеп белгілеуге болады;

- сәйкестік кестесі (Matching matrix). Бірден бірнеше белгілері бойынша рет жасауға мүмкіндік береді (категория бойынша).

4) Реттілік (последовательность)

- реті бойынша орналастыру. Кестелерді белгілі рет бойынша тышқанның көмегімен орналастыру керек;

- хронологиялық сызғыш. Бұл шаблонда реттілік тарихи оқиғалардың уақытын, даму кезеңдерін орналастыру мүмкіндігімен толығады.

5) Толтыру

- мәтін енгізу викторинасы (Quizwithtextinput). Бір шаблонда бірден бірнеше орындалатын тапсырмаларды біріктіруге болады. Жауапты дұрыс жауаптар ішінен таңдамай, өз бетінше енгізу керек. Бұл шаблонды пайдалану жолы – ребустар немесе сол сияқты тапсырмалар;

- дар (виселица). Сөздерді табу дарды кезеңмен салу арқылы жүреді. Әр қате жауап сайын дардың бір элементі салынып отырады. Дарға асылған адам суреті шыққанша бір әріптен дүрыс жауапты табу керек;

- бос орынды толтыру. Ойынның мақсаты – бос орындарды тізбектен түсіп қалған кез-келген сөз тіркесімен толтыру;

- кестені толтыру. Кестедегі максималды баған саны – 5, жол саны – 10. Тапсырма бойынша кестені дұрыс мәліметтермен толтыру керек. Кесте автоматты түрде салынады, бірақ оның сыртқы түрін өзгертуге болады. Тек жоғарғы бөлігін ғана немесе онымен бірге бір ғана жолды ашып қоюға болады. Тапсырманы құрастырудағы маңыздысы – нақты не жазу керектігі түсінікті болуы үшін жеткілікті ақпарат беру керек.

6) Сөзжұмбақ (кроссворд). Тапсырма мәні еш түсіндіруді қажет етпейді. Кроссворды құрастыру үшін сурет салудың немесе сызудың қажеті жоқ. Сәйкес торларға сұрақты және жауабын жазса қалғанын бағдарлама өзі жасап шығады. Сондай-ақ фонға сурет қоюға болады. Сұрақтарды көлденең немесе тігінен де бағдарлама өзі орналастырады. Он-лайнойындар.

- көп қолданушылы викторина (Multi-User-Quiz). Аталған жаттығу негізі мынада: жаттығу ойыншыларға түрлі категория мен

түрлі күрделіктегі тапсырмаларды таңдауға мүмкіндік береді. сұрақтар күрделігі бойынша реттелген, яғни сәйкесінде ойында көп ұпай береді;

- бұл қайда орналасқан? Суретте (сызбада, картада, сұлбада) элементтер маркерленеді. Ойын мәні сол элементтерді тез әрі дұрыс табу;

- бағалаңыз. Жаттығу тапсырмасы белгілі бір затқа немесе құбылысқа сәйкес бағасын беру: өлшемі, массасы, қашықтығы, жасы. Бұл ойында 2-4 қатысушы қатысып олар санмен жауап беруі қажет;

- папка Challenge (Вызов). Басында қатысушы компьютерге немесе шынайы қатысушыға шақыру (вызов) тастап ойнауға негізделген ойын-сайыс;

- бәйге (скачки (Horseracing). Ойын барысы бәйгеге қатысуы шабандоз ретінде белгіленеді. Әр жауап сайын шабандоз орны ауысып отырады. Орын ауысуы дұрыс жауап беруіне және жылдам жауап беруіне байланысты.

Дайын жаттығуларды байлап 1-кестедегі жолдар арқылы жіберуге болады.

Кесте 1

LearningApps.org мультимедиялық конструкторының дешифровкасы

| | Дешифровка | Белгісі |
|---|---|------------------|
| | Интернеттегі адресін көрсету арқылы : | Интернет |
| 1 | http://LearningApps.org/123456 | адресі |
| | Толық суреттің адресін көрсету арқылы: | Суреттің |
| 2 | http://LearningApps.org/123456 | толық адресі |
| | Фреймді өз сайтына қою арқылы (қосымша өз | Привязать: |
| 3 | сайтында автоматты түрде жұмыс істейтін болады). Сайт | |
| | немесе блогта HTML режимінде генерацияланған кодты қою | |
| | қажет. | |
| | Қосымшаны ZIP-архив түрінде жұктеп өз LMS | SCORM |
| 4 | SCORM-контент ретінде өою қажет | |
| | iBookAuthorWidjet сияқты қосымшаларды жүктеу. Ол | iBooks Author |
| 5 | үшін виджетті iBooksAuthor қосымшасына орналастыру керек. | |
| | Осылайша ол автоматты түрді өз кітапшаңызда көрінетін | |
| | болады. | |
| | Қосымшаның негізгі кодын ZIP файл ретінде жүктеу. | 💂 Developer Sour |
| 6 | Мұндай жағдайда мазмұны жүктелмейді. Көптеген | |
| | жаттығуларды осылай жүктеу арқылы офф-лайн режимде де | |
| | пайдалануға болады. Қосымшаны іске қосу үшін index.html | |
| | файлы пайдаланылады. | |
| | Электронды пошта арқылы ұсыну(e-mail) | |
| 7 | | |

| | l кесткенің жалғасы | |
|----|--|----------|
| 8 | Twitter-гежіберу | N |
| 9 | Facebook-ке басып шығару | f |
| 10 | delicio.us сақтау | |
| 11 | MySpace платформасында басып шығару | |
| 12 | Google-Bookmarks қалауында (закладка) сақтау | 8 |
| 13 | pinterest.com басып шығару | D |
| 14 | Mister- wong қалауында (закладка) сақтау | 大 |
| 15 | QR-код – жаттығуға сілтемені сақтайды. Оны графикалық файл ретінде жүктеп алуға болады. Аталған код арнайы бағдарлама көмегімен оқылады, оған ұялы байланыс құралдарын пайдалануға болады. | |

Әдебиеттер тізімі

1.Садыбекова Ж. Информатика негіздері / Ж. Садыбекова // Оқу – тәрбие үрдісінде ақпараттық –коммуникациялық технологияны қолдану қажеттілігі.-2008. - № 5. -4-5 бет.

2. Абдикаримов Б. Информатика негіздері / Б.Абдикаримов // Сот сабағы.- 2009. - №2. – 33-34 бет.

3. Б.А.Әлмұхамбетова. Білім беру жүйесі қызметкерлерінің біліктілігін арттыруда ақпараттық – коммуникациялық технологиялардың қолданылуы / Әлмұхамбетова Б.А, Ғалымжанова М.А. // Информатика негіздері.- 2008. - №5. - 17 бет.

4. М.Ғалымжанова. Ақпараттық коммуникациялық технологияларды пайдалану арқылы білім беру деңгейін көтеру / Ғалымжанова М. // Информатика негіздері.- 2006. - №3. - 2 бет.

5. Нағымжанова Қ. М. Инновациялық оқыту жағдайларындағы мұғалім қызметінің психологиялық-педагогикалық негіздері / Нағымжанова Қ. М. – Өскемен. - 1999ж. – 32 бет.

6. С.Т Мұхаметжанова. Интерактивті жабдықтармен жұмыс жасаудың әдіс-тәсілдері / Мұхаметжанова С.Т., Жартынова Ж.Ә.- Алматы.- 2008ж. – 15 бет.

7. Иманбаева А. Оқу-тәрбие үрдісін ақпараттандыру технологиялары / Иманбаева А. - Қазақстан мектебі.- 2000ж.- №2. – 2 бет.

8. М.М Жанпейісова. Модульдік оқыту технологиясы- оқушыны дамыту құралы ретінде / Жанпейісова М.М. –Алматы. -2002ж. -4 бет.

9. Ш.Х. Курманалина Функциональная модель электронной мстодической системы в колледже / Курманалина Ш.Х. - Учебное пособие. – Алматы: Алем. – 2000ж. -206 с.

10. Баймаханова С. Деңгейлеп саралап оқыту /С. Баймаханова //Қазақстан мектебі. -2004. - №10, 63-67 бет.

11. Балапанов Е.Қ. Жаңа информациялық технологиялар. Информатикадан 30 сабақ: оқулық / Е. Қ. Балапанов, Б. Б. Бөрібаев, А. Б. Дәулетқұлов. - Алматы: Рауан, 2003. - 380бет.

12. Бәжібаева Ә.С.Оқушылардың білім сапасын көтерудегі жаңа технологиялардың маңызы / Ә.С. Бәжібаева // Информатика.–2006.-№ 2.

13. Бейсембаева 3. Модульді оқытудың мәні мен маңызы / Бейсембаева 3. // Қазақстан жоғарғы мектебі. - 2000. - №1,95-101 бет.

14. Бұзаубақова К.Ж. Жаңа педагогикалық технология / К.Ж. Бұзаубақова. – Тараз: ТарМу, 2003.

15. Ермеков Н. Т. Информатика (жаратылыстану-математика бағыты): 11 сынып оқулығы / Н. Т. Ермеков, М. А. Ғалымжанова. - Алматы : Жазушы, 2007.

16. Жанпейісова М.М.Технология модульного обучения / М.М Жанпейісова // Ақтөбе, 1999.

17. Кларин М.В. Технология бучения: идеал и реальность / М.В. Кларин. – Рига: Эксперимент, 1999,180-бет.

18. Кобдикова Ж.У. Оқыту процесін технологияландыру/ Ж.У.Кобдикова.- Алматы, 2000,11-15бет.

19. Кобдикова Ж.У.Оқыту процесін технологияландыру / Ж.У. Кобдикова.- Алматы, 2000.

20. Қазақстан Республикасы «Білім» мемлекеттік бағдарламасы, 2000.

21. Қазақстан Республикасының Білім туралы Заңы // Ресми газет - 1999 - 26 шілде.

22. Қараев Ж.А. Педогогическая технология дифференцированного обучения / Ж.А. Қараев. - Алматы, 1999, 5-17 б, 17-21 бет.

23. Мейірманқұлова Т. Білім берудегі жаңа технологиялар / Т. Мейірманқұлова. - Алматы, 2000.

24. Мейірманқұлова Т. Білім берудегі инновациялық технологиялар / Т.Мейірманқұлова.- Алматы: Үш Қиян, 2005, 12-бет.

25. Мұхамбетов С.Қ. Педагогика. / С.Қ. Мұхамбетов.- Ақтөбе, 2001.

26. Мұхитанова С. Деңгейлеп оқыту тәсілімен / С.Мұхитанова // Қазақстан мектебі. – 2004. - № 12.-51-52 бет.

27. Оқытудың жаңа технологиялары // Халық тәлімі арнайы басылым. 2002. - №1.- 3-7 бет.

28. Сабыров Т.А Оқушылардың өз белсенділіктерін арттыру жолдары / Т.А. Сабыров.-Алматы: Мектеп. - 1978.

29. Таубаева Ш.Т. Барсай. Б.Т. Оқытудың қазіргі технологиялары / Ш.Т. Таубаева, Б.Т. Барсай // Бастауыш мектеп. – 1999. - №3-4.

30. Іргебаева Ә.И. Оқыту технологиясы ұғымы,мәні,сипаттамасы / Ә.И. Іргебаева // Білім берудегі менеджмент. - 2000. - №2.- 61-65 бет.

31. http://nsportal.ru/shkola/obshchepedagogicheskietekhnologii/library/2015/09/12/sozdanie-interaktivnyh-zadaniy-i [Электронный ресурс]

32. https://http.learningapps.org/about.php [Электронный ресурс]

33. http://nsportal.ru/shkola/materialy-metodicheskikhobedinenii/library/2014/10/31/sozdanie-interaktivnykh-zadaniyi.[Электронный ресурс]