ИНФОРМАТИКА

ЖӘНЕ АҚПАРАТ ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫ

6-СЫНЫП

Жалпы орта білім беретін мектептің 6-сыныбына арналған оқулық

Өзбекстан Республикасы Халыққа білім беру министрлігі баспаға ұсынған

ТАШКЕНТ-2021

*Книга предоставлена исключительно в образовательных целях UZEDU.ONLINE

УУК 004(075.3)	Файзиева М.Р., Сайфуров Д.М., Хайтуллаева Н.С, Турсунова Ф.Р.
КБК 32.81я72	Информатика және ақпарат технологиялары [Мәтін]: 6-сынып үшін
И-69	оқулық / - Ташкент: Республикалық білім орталығы, 2021160 б.

Прфессор Ф.М.Закированың жалпы редакторлығында.

Пікір білдірушілер:

С. С. Бекназарова –	Ташкент ақпарат технологиялары университеті профессоры, техника ғылымдарының докторы;
В. О. Жалилов –	Ташкент ақпарат технологиялары университетінің Ферғана филиалы ғылыми жұмыстар және инновациялар бойынша директор орынбасары, техника ғылымдары бойынша философия докторы;
О. Х. Норов –	Науаи облысы Кармана ауданындағы 10-жалпы орта білім мектебінің «Информатика және ақпарат технологиялары» пәні оқытушысы;
М. А. Абдуллаева –	Ташкент қаласы Сіргелі ауданындағы 300-мамандандырылған мемлекеттік жалпы білім мектебінің «Информатика және ақпарат технологиялары» пәні оқытушысы;
У.Б. Маматқұлов –	Қашқадария облысы Косон ауданындағы 9-жалпы орта білім мектебінің «Информатика және ақпарат технологиялары» пәні оқытушысы;
М. М. Тиловова –	Ташкент қаласы Сіргелі ауданындағы 7- жалпы орта білім мектебінің «Информатика және ақпарат технологиялары» пәні оқытушысы;



Республикалық мақсатты кітап қорының қаржылары есебінен басылды.

ISBN 978-9943-7521-2-2

© Республикалық білім орталығы, 2021

І ТАРАУ. БАҒДАРЛАМАЛАУ ТЕХНОЛОГИЯСЫ. ОБЪЕКТТЕРДІ БАСҚАРУ

Bçę

<u>учею́йи́к</u>и

1-сабақ. Scratch ортасында сызықтық бағдарламалар5
2-сабақ. Scratch ортасында тармақталу блоктармен жұмыс9
3-сабақ. Практикалық жаттығу. Scratch ортада сызықтық және тармақталу бағдарламалар түзу15
4-сабақ. Scratch ортасында қайталанатын блоктармен жұмыс16 5-сабақ. Графикалық редактордың көмегімен жаңа спрайттарды
қалыптастыру24
6-сабақ. Практикалық жаттығу. Scratch ортасында спрайттар жарату және кайталанатын удерістерді
бағдарламалау
7-сабақ. Күрделі анимациялар жасау. Көп көріністі мультфильмдер жасау
8-сабақ. Компьютерлік ойындар жасау37
9-сабақ. Бақылау жұмысы. Жобалық жұмыс презентациясы47

ІІ ТАРАУ. МӘТІН ПРОЦЕССОРЫНДА ҚҰЖАТТАРДЫ ҚАЙТА ӨҢДЕУ

10-сабақ. Мәтін процессорында
құжаттармен істеу50
11-сабақ. Колонтитул, сілтеме және бет
ретінің нөмірін орнату57
12-сабақ. Құжаттарда пішін мен блок-
схемалар құру63
13-сабақ. Математикалық формула мен
белгілерді орналастыру67
14-сабақ. Құжатқа гиперсілтеме
орнату70
15-сабақ. Практикалық жаттығу.
Жобалау жұмысы73
16-сабақ. Бақылау жұмысы74

ІІІ ТАРАУ. ИНТЕРНЕТТЕ ЖҰМЫС ІСТЕУДІҢ НЕГІЗДЕРІ ЖӘНЕ ЭЛЕКТРОНДЫҚ ПОШТА

3N

збекистана на сайте UZEDU. ОМЕМЕ

17-сабақ. Интернетте жұмыс істеудің	
негіздері	.77
18-сабақ. Іздеу жүйелері және интерн	етте
ақпаратты іздеу	.82
19-сабақ. Графика, аудио және бейне	
ақпараттарды іздеу	.89
20-сабақ. Электрондық поштада қора	П
жасау	.94
21-сабақ. Электрондық поштада хаба	р
алмасу	.98
22-сабақ. Ақпаратпен жұмыс істеу	
мәдениеті және авторлық құқық	.102
23-сабақ. Интернет қауіп-қатерлері ж	әне
олардан сақтану	.107

IV ТАРАУ. АУДИО ЖӘНЕ БЕЙНЕФАЙЛДАРМЕН ЖҰМЫС ІСТЕУ

24-сабақ. Аудио және бейнефайлдард	Ы
басқарушы бағдарламалар	.115
25-сабақ. Аудио және бейнефайлдар	
пішімін өзгерту	.121
26-сабақ. Бақылау жұмысы	.126

V ТАРАУ. ПРЕЗЕНТАЦИЯЛАР ЖАСАУ ТЕХНОЛОГИЯСЫ

27-сабақ. Компьютерде презентация	лар
жасау бағдарламаларының мүмкінд	іктері
мен интерфейсі	129
28-сабақ. Презентация дизайнымен	
жұмыс істеу	134
29-сабақ. Слайдтарда пішін, сурет,	
кесте және диаграмманы орналасть	іру
мүмкіндіктері	139
30-сабақ. Слайдтарда музыка және	
бейнені оналастыру	144
31-сабақ. Презентацияларда гиперм	әтін
және гиперсілтеме жасау	147
32-сабақ. Презентацияда анимация х	және
өтпелі эффекттерді орнату	151
33-сабақ. Практикалық жұмыс. Жоб	алық
жұмыс	155
34-сабақ. Бақылау жұмысы	155
Пайлаланылған әлебиеттер	158



І ТАРАУ. БАҒДАРЛАМАЛАУ ТЕХНОЛОГИЯСЫ. ОБЪЕКТТЕРДІ БАСҚАРУ

ОҚУ МАҚСАТЫ

Бұл тарауда Сен:

- Scratch бағдарламасында сызықтық, тармақталушы және қайталанушы алгоритмдерге сәйкес блоктар;
- айнымалылар және өзгермейтіндер; Scratch бағдарламасының
- Scratcn оағдарламасының графикалық редактордың мүмкіндіктері; анимация, мультфильм және ойын ұғымдары; мультфильм мен ойын сценарийсін істеп шығу; компьютер ойындары, оларды жарату басқыштарын біліп аласыңдар.

ҚҰРАЛДАР

Scratch

ДАҒДЫЛАР

Тарау көмегінде Сен:

- Scratch бағдарламасында айнымалыларды жариялау және одан бағдарламада пайдалану; Scratch ортасындағы сызықтық
- алгоритм құрылымынан қолдану арқылы бағдарламалау;
- Scratch ортасында шартты құрылымға ие болған мәселелерді бағдарламалау;
- Scratch ортасында қайталанатын блоктардан қолдану арқылы бағдарламалау;
- есептегіш (счетчик) көмегінде қайталауды ұйымдастыру;
- графикалық редактор көмегінде жаңа спрайт, костюм, фон жасау және оларды өңдеу;
- мультфильм мен ойындар үшін экран көрінісі және спрайттар дайындау;
- көп экранды мультфильмдер мен компьютер ойындарының жобасын істеп шығу арқылы оларды бағдарламалауды біліп аласың.



1-САБАҚ. SCRATCH ОРТАСЫНДА СЫЗЫҚТЫҚ БАҒДАРЛАМАЛАР ЖАСАУ

Fазиз оқушылар! Сендер 5-сынып «Информатика және ақпарат технологиялары» оқулығы көмегінде Scratch бағдарламалау ортасында спрайттармен жұмыс, қарапайым анимация бағдарлама құру, спрайт костюмдерін алмастыру, дауыспен және мәтінмен істеу, пішін және қарапайым мультфильмдер жарату бойынша алғашқы дағды мен білімдерге ие болғансыңдар. Ал енді сызықтық, тармақталған және қайталанатын алгоритмдерге тән бағдарламалар түзу, графикалық редактордың көмегімен жаңа спрайттар жасау, күрделі анимациялар, көп экранды мультфильмдер мен компьютерлік ойындар жасауды үйренесің.

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Сызықтық алгоритм – ешқандай шартсыз, тек кетпе-кет орындалатын үдеріс. Мұндай алгоритмдер бойынша қосу немесе көбейту нәтижелерді, бірнеше айнымалыларды есептеу мәндердің өзгеруіне мысал келтіру мүмкін.

Бағдарламаны орындау кезіндегі мән өзгертіре алатын өлшемдерге *айнымалылар* (ingl. *variable*) деп аталады. Бағдарламаны орындау кезіндегі мән өзгермейтін шамалар болса *өзгермейтіндер* немесе *тұрақтылар* деп аталады.



Сызықтық алгоритмдерде барлық нұсқаулар (бұйрықтар) рет-ретімен іс жүзіне асырылады.

Әдетте, сызықтық алгоритмдердің бағдарлама көрінісінде жазылуы сызықтық бағдарлама деп аталады.

Сызықтық бағдарламада барлық операторлар ретретімен, яғни оранласқан тәртіп бойынша орындалады да ешқандай шарт тексерілмейді.

Айнымалылар бағдараламалау үшін өте қажетті ұғымдардан бірі есептелінеді. Бағдарлама өзі істейтін деректерді сақтау қабілетіне ие болуы керек. Бағдарлама компьютер жадында сақталған деректерге қол жеткізеді және олардан пайдаланады. Әсіресе осы үдеріс үшін айнымалылар және өзгермейтіндер деп аталатын ұйымдардан пайдаланылады.

Қарапайым тілмен айтқанда, айнымалы – бұл деректер жиынтығы. Айнымалылар кейін бағдарламада пайдалануға болатын деректерді сақтайды. Айнымалылар тек деректерді сақтау үшін ғана емес, сонымен бірге олармен әртүрлі операцияларды орындау үшін де қажет.

Айнымалыны пайдалану үшін бағдарламашы оны құруы керек, яғни оны жариялауы



керек. Ол үшін айнымалыларға ат қою керек. Айнымалы атаулар әріп, сөз, әріптердің және сандардың қоспасынан тұруы мүмкін, мысалы ені, бойы, а, b, S, P, x1, x2. Берілген атау айнымалыны сипаттай алатын болса өте жақсы.

Шарлар санын сақтау үшін айнымалы қолданылды делік, бұл жағдайда оны «шарлар саны» немесе «шарлар» деп атаған дұрыс.

Айнымалылардың атауымен қатар мәні де болады. Мысалы, 12 шар бар.

Мысалда айнымалының аты шарлар саны, ал оның мәні 12-ге тең.

Scratch бағдарламасында қызғылт сары (апельсин) түсті «Variables» деп аталатын бөлімде бірнеше блоктар бар. Төмендегі кестеде олардың функциялары берілген.

«Variables» бөлімі блоктары

Нұсқау	Тапсырмасы
Make a Variable	Айнымалы мәнді жаса.
set Менің айнымалылығым ▼ to 0	Айнымалының мәнін белгіле.
	Айнымалының мәнін қайтар.
change x - by 1	Айнымалының мәнін өзгерту. Оң немесе теріс сандарды пайдаланып, айнымалының мәнін көбейт немесе азайт.
	Ескерту: Сен «оң және теріс сандар» түсінігімен Математика пәнінде (3-ширекте) танысасың.
	Қазірше блок функциясын білу жетерлі.
show variable x - hide variable x -	Айнымалының мәнін көрсету немесе жасыру.

Бағдарламада көптеген айнымалылар болуы мүмкін. Пайдаланушылар тарапынан Scratch бағдарламасына енгізілген деректер компьютер жадында сақталуы үшін 🐭

(Айнымалы) бөлім блоктарынан пайдаланылады.

Айнымалы мәнді жасау үшін

«Variables» бөлімінен «Make a Variable» түймешесі арқылы байланыс айнасы пайда болады. Айнаның «New variable name:» тармағына айнымалының аты енгізіледі. Айнымалы барлық спрайттарда қолданылуы үшін «For all sprites» түрі, тек қана осы спрайттарда қолданылуы үшін болса «For this sprite only» түрі таңдалады.

New	/ Variable	
New variable nam	ne:	
bu erga oʻzgaruvo	chi nomi kiritiladi	
For all sprites	© For this sprite	only
	Cancel	ок

Айнымалыны жасау айнасы





СҰРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

- 1. Сызықтық алгоритм дегеніміз не?
- 2. Сызықтық алгоритмге өмірлік мысалдар келтір.
- 3. Бағдарлауда айнымалылар не үшін керек?

Ұшақ 510 км қашықтықты қанша жылдамд

4. Айнымалы мен өзгермейтіндердің айырмашлығы неде?

ып өтті



ҮЙГЕ ТАПСЫРМА



Көлік 3 сағатта 80 км/сағ, ал қалған 2 сағатта 90 км/сағ жылдамдықпен жүрді. Көліктің орташа жылдамдығын есептейтін бағдарлама жаса. (Ескерту: орташа жылдамдықты есептеу үшін жалпы қашықтықты жалпы уақытқа бөлу керек).

2-САБАҚ. SCRATCH ОРТАСЫНДА ТАРМАҚТАЛУ БЛОКТАРМЕН ЖҰМЫС

Алгоритмдердің үш негізгі құрылысы бар, алдыңғы сабақта біз сызықтық алгоритм құру

туралы білдік. Ал енді, тармақталушы алгоритм құру мен оларға тиісті бағдарлама жасауды көріп шығамыз.

Сондай-ақ өмірде орын алатын әрекеттер белгілі бір жағдайларда орындалуы керек үдерістер бар. Сыртта жаңбыр жауып тұрса, қолшатыр алу керек, әйтпесе қолшатыр қажет емес. Сенің мінез-құлқың логикалық шарттың орындалуына қарай, яғни далада жаңбыр жауған кезде 2 тармаққа бөлінеді (мінез-құлық: қолшатыр алу және қолшатыр алмау) және оның біреуі ғана орындалады. Жоғарыдағы сияқты үдерістердің алгоритмін құру үшін тармақталған құрылымы бар алгоритмдер қолданылады.

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Тармақталған құрылым, әдетте, қандайда бір **логикалық шарттың тексеру блогын** өз ішіне қамтиды. Логикалық шартты тексеру нәтижесінде осы немесе басқа **желі** деп аталатынға сәйкес әрекеттер тізбегі орындалады.

Тармақталған алгоритмдер

- белгілі бір жағдайларда
- орындалатын әрекеттер тізбегі.



Берілген шарттың орындалуына байланысты тармақталу құрылымы көрсетілген желіден тек бір әрекеттің орындалуын қамтамасыз етеді. Берілген шарт – Р ромбтың ішіне жазылады.

Логикалық шарттың орындалу немесе орындалмауына байланысты бағдарлама тармақталуы мүмкін. Егер бағдарламада шарт орындалса, А әрекеті желіде «иә», әйтпесе, яғни шарт орындалмаса, В әрекеті «жоқ» желіде орындалады.

Желілік блоктар белгілі бір шарттарда белгілі бір нұсқаулар жиынын орындау қажет болғанда қолданылады. Мәліметтердің логикалық категориялары тармақталған үдерістер үшін бағдарламалауда пайдаланылады. Логикалық категория екі түрлі мән қабылдай алады: «иә» (true/дұрыс) немесе «жоқ» (false/бұрыс). Scratch бағдарламасының «Control» бөліміне тиісті if..then және if..then..else блоктарымен танысып шығамыз.



Шартты оператордың толық емес түрі - if..then bloke



Шарт нәтижесі «ақиқат» болса, блок ішіндегі операторлар орындалады, әйтпесе бағдарламаның орындалуы шартты оператор блогынан келесі операторларға беріледі.

Блоктардың бұл түрлері логикалық өрнектің арнайы түрін қолданатын қосымша блокты қамтуы мүмкін. Осындай блоктарды пайдалана отырып, логикалық өрнектер, мысалы, «Тінтуір түймесін бастың ба?»,

«Сыртта жаңбыр жауып жатыр ма?» Немесе «15 * 2 = 36 теңдік дұрыс па?» сынды) сұрақтар «сұралады».

«Жоқ, білмеймін» немесе «Ойлануым керек» деген жауаптар берілуі мүмкін емес. Сұрақтарға тек «иә» немесе «жоқ» деп жауап беру керек. Сондай-ақ, блокта сұраулы сөйлемдер емес, тек «ақиқат» немесе «жалған» өрнектер қолданылуы мүмкін.

Мысалы, 15 * 2 = 36», «16 + 3 < 25».

Логикалық өрнекке қатысатын блоктар бір бөлімге жатпауы мүмкін. Оларды «Сенсорлық» және «Операторлар» бөлімдеріне жататын блоктардан табуға болады. Біз өткен сабағымызда осы бөлімдегі кейбір блоктарды қолдандық.

Төменде Scratch бағдарламасының «Операторлар» бөліміндегі логикалық әрекеттер тізімі берілген 6 блок пайдаланылады:

< 50	сол жақтағы мән оң жақтағы мәннен аз;
> 50	сол жақтағы мән оң жақтағы мәннен үлкен;
= 50	екеуі де тең;
and	конъюгация операциясы: екі логикалық өрнектің де, айнымалының да мәні бір уақытта ақиқат болады;
or	- логикалық қосу (дизъюнкция) операциясы: кем дегенде бір логикалық өрнектің немесе айнымалының мәні ақиқат (екеуі де ақиқат болуы мүмкін);
not	- логикалық инверсия: логикалық өрнектің немесе айнымалының мәні ақиқат болса - жалған, жалған болса - ақиқат.



ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ



1-жаттығу. Мысықтың экранда тінтуірдің (тышқанша) түймесі басылғанда ғана қозғалуына мүмкіндік бер.

Егер ол экранның шетіне тиіп кетсе, артқа бұрылып, қозғалысты жалғастырсын. Мысықтың түсін өзгерту әсерін кезекпен қолданыңдар.

Ескерту: Жобаны амалға асыру үшін «Control» бөлімінде орналасқан «if..then» блогынан пайдаланылады.

1. Бағдарламаны іске қос.

Мысықты көріністің төменгі сол жақ бұрышына жылжыту үшін тінтуірді пайдалан

- 2. және бүріккіш басқару тақтасының «Direction» бөліміндегі «Left/Right» сипатын белсендіріңдер.
- 3. Мысық үшін 1 скриптті тер.
- 4. Бағдарламаны іске қос, тінтуірдің қажетті түймесін басып тұрып, нәтижені бақыла.
- 5. Жобаны «Мысық_1» ретінде сақта.
- 6. Мысықтың түсі түрлі-түсті өзгеретіндей етіп 1-скриптті 2-скриптке өзгертір.
- 7. Бағдарламаны іске қос және нәтижені бақыла. Өзгерісті түсіндіріп бер.

2-скрипттегі логикалық өрнекті 3-скрипттегі логикалық өрнекке өзгертір.
 Бағдарламаны іске қос және нәтижені бақыла. Өзгерісті түсіндіріп бер.

9. Жобаны «Мысық_2» ретінде сақта.



*Книга предоставлена исключительно в образовательных целях UZEDU.ONLINE

Вҫѧ҄ӯҹҽбҥӥҝӥ҈Ѯҙӯ҄ҽҝӣ҈ҵӓҥаҹаҝѧӥтеѺ҄҄҄ҲӖѺ҄ѠѸ҄ѤӍ

Шартты оператордың толық түрі- if..then..else блогы



Егер шарттың нәтижесі ақиқат мәнін қабылдаса, if бөліміндегі нұсқаулар, яғни 1-ші желі операторы орындалады, әйтпесе шарт нәтижесі жалған мән алса, else бөліміндегі нұсқаулар, яғни 2-ші. желі операторы орындалады. Scratch-те шартты операторларды орналастыруға ешқандай шектеулер жоқ. Кез-келген күрделіліктегі желіні кірістірілген шартты операторлар арқылы шешуге болады.

ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ



((\$

2-жаттығу. Тармақталушы if..then және if..then..else блоктарынан пайдаланып, А және В сандарын өзара салыстыру бағдарламасын жаса.

- 1 Бағдарламаны іске қос және А және В айнымалыларын жаса.
- 2. А және В сандарының ең үлкенін табу үшін келесі скриптті тер:





Шартты операторды тоқтату – wait..until блогы



wait..until блогы программадағы оператордың орындалуын шартты түрде тоқтату үшін қолданылады. Бағдарламаның келесі операторлары осы блокта көрсетілген шарт орындалғаннан кейін ғана іске қосылады. Бұл блок та басқа желі блоктар сияқты логикалық өрнектерді (фразаларды) енгізу үшін бөлек орын бар.

Бұл блоктың ұзақтығы секундтармен емес,

үзіліс ретінде әрекет ететін логикалық шарттың орындалуымен анықталады. Блок үйге кіру үшін есік құлпы кілті қажет болғаны сияқты, белгіленген шарт басталуынан алдын скрипттің орындалуын тоқтатып тұрады.

Блок алгоритмі келесі жағдайларда қолданылады:

- ОҚИҒАНЫ wait until touching edge ? КүТУ;
- қажетті айнымалы изтик (вир 5) немесе тізім изтик (сольно линье) солина 27 мәнін күту.

ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ

3-жаттығу. Төмендегі сценарий негізінде скрипт жаса.

Бірнеше түсті шарлар жоғарыдан төмен түсіп жатыр. Мысық көрсеткіш түймелерімен қозғалады (→, ←, ↑, ↓). Мысық өмір санын көбейту үшін қаруымен шарларды соғады. Егер шарлар мысыққа тисе, оның өмірінің саны азаяды. Ойын жан саны 0 (нөл) болғанда аяқталады.



1 Бағдарламаны іске қос және «Жан саны» деп аталатын айнымалыны жаса.

2 Сахнаға бүріккіш кітапханадан «Сиқырлы таяқша» деп аталатын спрайтты қой.

«Costumes» бетіне өтіп, сиқырлы таяқшаның ұштарын қызыл түске боя.



Бүкіл Sprayt-ты көшіріп ал (алдымен Ctrl + A, содан кейін Ctrl + C түймелер тіркесімін бас) және оны сиқырлы таяқша ретінде мысықтың қолына қой (Ctrl + V түймелерін бас) [сиқырлы таяқшаны мысықтың костюміне көшір (бүрікпеу үшін!) қос]. Бағдарламада тек бір мысық костюмі пайдаланылады, сондықтан 1-ші костюмге сиқырлы таяқшаны орнату жеткілікті.

СБАҒДАРЛАМАЛАУ ТЕХНОЛОГИЯСЫ ОБЪЕКТТЕРДІ БАСҚАРУТІК 📿

В<u>се, у</u>чебники_Узбектана∘на _{кай}те/UZEDU.⊙М

Мысықты көрсеткіш түймелермен жылжыту 3 үшін келесі скрипттерді тер:

I TAPAY. o



?

Түрлі-түсті шарлар экранда кездейсоқ пайда болып, жоғарыдан төмен қарай жылжиды. Клондау бірнеше бірдей спрайттарды жасамау үшін қолданылады. Кітапханада бірнеше түс варианттарына ие «Ball» атты шар

4 тәрізді спрайт бар. Жаңа клон жасағанда тек оның костюмі өзгереді. Түпнұсқа «Спрайт» жасырылған түрде болады. Мұны амалға асыру үшін «Ball» спрайтына арналған келесі скрипттерді тер:

Егер мысық сиқырлы таяқшаның қызыл ұшымен шарларға тимесе, шарлар экранның шекарасына тиіп, қайтадан экранда қалуы керек. Мысық шарды таяқпен соққанда, өмір саны артады. Егер доп мысыққа тисе, «шок» хабары жіберіліп, өмір сүру саны азаяды.

6 Бағдарламаны іске қос және нәтижені бақыла.

Мұны істеу үшін мысық спрайтқа келесі

7 Жобаны «Көпіршіктер» ретінде сақта.

СҰРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

скрипттерді тер:

5

- 1. Тармақтану дегенді қалай түсінесіңдер?
- 2. Тармақталу алгоритмі дегеніміз не?
- 3. Тармақталу үдерістеріне өмірден мысалдар келтір.
- 4. Scratch-те қанша шартты оператор бар?
- 5. Бір шартты оператордың ішіне қанша шартты оператор орналастыруға болады?
- 6. Логикалық өрнектерсіз шартты операторды қолдануға бола ма? Неліктен?



ҮЙГЕ ТАПСЫРМА



- 1. Компьютер 0-ден 100-ге дейінгі кездейсоқ санды «ойлады». Болжалды санды табу программасын жаса.
- 2. А, В, С сандарының ең кішісін анықтайтын программа жаз.

З-САБАҚ ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ. SCRATCH ОРТАДА СЫЗЫҚТЫҚ ЖӘНЕ ТАРМАҚТАЛУ БАҒДАРЛАМАЛАР ТҮЗУ

- 1. Пайдаланушы енгізген санның алдындағы және кейінгі нөмірді көрсететін программа жаса.
- Автокөлік S1 км жолды 5 сағатта жүреді. Егер көлік қалған S2 км бойы бірдей жылдамдықпен жүрсе, қалған жолды қанша уақытта жүріп өтеді? S1 және S2 өлшемдерін пайдаланушы енгізеді. Мәселені шешуге арналған бағдарлама жасаңдар.
- 3. Аузы ашық және жабық күйінде экранда қалқып тұрған жыртқыш балық анимациясын жаса.
- 4. Мына блок-схема бойынша программа жасаңдар:
- 5. Пайдаланушы енгізген санның 16-дан үлкен немесе кіші екенін анықтайтын программа құрыңдар.
- Блоктарды құрастыр және бағдарламаның нәтижелерін бақыла.





- 7. Апта саны 1–7 аралығында енгізілгенде, апта күнін көрсететін бағдарлама жаса.
- 8. a, b, c сандары берілген. Егер a2 + b2 = c2 шарты орындалса, олардың көбейтіндісін, әйтпесе қосындысын есептейтін программа құрыңдар.
- 9. Енгізілген сан 9-дан үлкен болса, оны 5-ке көбейтіндісін, әйтпесе осы санның квадратын есептейтін программа құрыңдар.

10. Scratch ортасында клавиатурадағы бағыт түймелерінің (→, ←, ↑, ↓) көмегімен пайдаланушы объектіні басқара алатын (мысалы, айналу бұрышын, өлшемін, түсін және мөлдірлігін өзгертетін) бағдарлама жасаңдар. Бұл жағдайда бағыт түймелерінен (→, ←, ↑, ↓) басқа клавиатурадағы кез-келген түймені басқан кезде нысанға «басқаша ойлауға» мүмкіндік бер.

4-САБАҚ. SCRATCH ОРТАСЫНДА ҚАЙТАЛАНАТЫН БЛОКТАРМЕН ЖҰМЫС

учебники<u>н</u>Узбекистана≁на _{ма}йл

ОБЪЕКТТЕРДІ БАСҚАРУТІК 🔿

БАҒДАРЛАМАЛАУ ТЕХНОЛОГИЯС

TAPAY.

Табиғатта қайталанушы өте көп оқиғалар бар. Мысалы, Жердің Күнді айналуы, жыл мезгілдерінің ауысуы және т.б. Тағы бір мысал сағат тілінің шеңбер бойымен қозғалуы және үнемі жаз бен күзден кейін болатын көптеген қайталанатын оқиғалар (үдерістер). Қайталанатын оқиғалар (үдерістер) циклдар деп аталады.

ЕСТЕ САҚТА!

Бағдарлама

нұсқауларының белгілі бір тізбегін қайталайтын алгоритм *цикл* деп аталады.

Пісіру үшін 10 картоптың қабығын аршу керек деп көз

алдыңа елестет. Бізде 10 картоп бар, бірақ барлығын бірден аршып кете алмаймыз. Осылайша біз 1-ден 10-ға дейін картоптарды қатарынан тазалаймыз. Циклдың мысалы ретінде картопты тазалау сияқты дәйекті үдерісті келтіруге болады.

Scratch бағдарламасында әрекеттер тізбегін автоматты түрде орындауға арналған арнайы блоктар бар. Олар бір әрекетті қатарынан бірнеше рет қайталауға мүмкіндік береді. Бағдарламаның бөліктері нұсқауларды қайталау үшін циклдарды пайдаланады. Scratch итеграция үдерісін ұйымдастыру үшін «forever» (үнемі қайталау), «repeat» (.... рет қайталау), «repeat until» (... ға дейін қайталау), сияқты блоктарды пайдаланады.



Шартсыз қайталау үдерісі

Бағдарламалауда программа кодының кейбір бөлігін шартты түрде бірнеше рет іске қосу үшін цикл қолданылады. Шарт дұрыс болса, цикл жалғасады, әйтпесе ол тоқтатылады. Scratch-те шексіз ілмектер жасау үшін арнайы дизайн бар.

ЕСТЕ САҚТА!

Егер шарт әрқашан ақиқат мәнді қабылдаса, мұндай цикл *шартсыз* немесе *шексіз цикл* деп аталады.



Әдетте жобаның (бағдарламаның) үздіксіз жұмыс істеуі үшін үздіксіз итеграциялық цикл қолданылады. Циклдің қайталануы кезінде орындалуы қажет операторлар жиыны цикл денесі деп аталады. Бір немесе бірнеше операторларды цикл денесі ретінде пайдалануға болады. Егер цикл денесінде бірнеше операторды қолданғымыз келсе, онда бұл операторларды, яғни блоктарды суретте көрсетілген блоктардың арасына орналастыру керек.



Бұл цикл оның бөлігі болып табылатын скрипттер белсенді болғанша орындалады. Тек шексіз цикл блокты ன 💷 пайдалану арқылы тоқтатуға болады.

ТАПСЫРМА

Біздің бас кейіпкер мысық экранда үнемі оңнан солға және солдан оңға қарай қозғалады деп елестет. Клавиатурадағы «probel» түймесін басу арқылы тоқтатуға болатын скриптті жаса.

Орындау технологиясы

Бағдарламаны іске қосайық. Сен мысықты экранның ортасына орналастыр және осы скрипт пен скрипттер айнасына енгіземіз. Сен жобаны баста және оны «Тоқта, мысық» деп сақтаймыз. Көріп отырғаныңдай, клавиатурадағы «probel» түймесі басқан кезде мысық қозғалуды тоқтатады, яғни қайталанатын үдеріс (әрекет) басқа шарт пен сыр ты көпр тоқталады. Бұл шартсыз цикл блогы ең жиі қолданылатын блоктардың бірі болып табылады. Бұл алдыңғы сценарийлерде ең көп қолданылатын блоктардың бірі.





Есептегіш көмегінде қолданатын үдеріс

Аталмыш блок цикл денесінде орналасқан операторлар жиынын онда көрсетілген санға дейін қайталайды. Циклдің денесі орындалғанда, кірістірілген сандар санаушы арқылы әр жолы 1-ге азаяды. Есептегіште 0 мәніне жеткенде цикл тоқтатылады. Блок қайталанудың орнына өте икемді тұрақты сандарды ғана емес, әртүрлі математикалық операторларды да орнатуға болады.

Все учебники_Узбекистана кайте/UZEDU.⊙№ШМ



Қайталанушылар саны математикалық операторлар арқылы белгіленген скрипт

ТАПСЫРМА

Егер тізімдегі элементтер саны 21 және «балл» деп аталатын айнымалының мәні 7 екенін білсең, суретте көрсетілген сценарийдегі мысық костюмінің қанша рет өзгеретінін анықта. ((\$

Төменде спрайт түсін алты рет өзгертіру үшін repeat блогынан пайдалануға тиісті мысал келтірілген.



Спрайт түсін өзгертпес бұрын 2 секунд күт. Алдыңғы спрайт жаңа түске ауыстырылады, ал алдыңғы спрайт сол түске боялады. Түсті өзгерту үдерісі 6 рет қайталанады. Жоғарыдағы суретте әр түс өзгергеннен кейін балықтың алты түрлі түсі көрсетілген. Сонымен қатар циклды басқа цикл ішінде орындауды ұйымдастыруға болады. Бұл жағдайда сыртқы және ішкі циклдар өзара айырмашылығы болады.



ТАПСЫРМА

Суретте көрсетілген скриптте қай санауыш (а – сыртқы цикл, b – ішкі цикл) аз өзгереді деп ойлайсың? Костюм қанша рет өзгеретінін, яғни қайталану санын анықта.



Шартты түрде қайталанатын үдеріс

Арифметика жасау үшін қарапайым ойын бағдарламасын жасағың келеді делік.

Ойыншы қате жауап берсе, ойынның өзі оған тағы бір мүмкіндік беріп, сұрақты қайта қояды.

Бұл ойыншы дұрыс жауап бергенше жалғасады.

Сен бұл жерде қайталау блоктарын пайдалана алмайсың, өйткені сен ойыншыға сұраққа қанша рет дұрыс жауап беру мүмкіндігін беру керектігін білмейсің. Ойыншы бірінші әрекетте дұрыс жауап бере алады немесе дұрыс жауап беруге 100 рет тырысады. Мұндай жағдайларда қайталауды ұйымдастыру үшін "repeat until" блогі көмектеседі.





Циклдің бұл түрінде шарт цикл денесі орындалмас бұрын тексеріледі, ал шарт орындалса, цикл қайтадан басталмайды. Блок әрқашан күту режимінде болады. Көрсетілген шарт орындалмаса, цикл денесі де жұмыс істей бастайды. Цикл шарт немесе өрнек шын мәнді қабылдағанша қайталанады.

Интеграциялық үдерістер үшін бағдарламалауда негізінен әртүрлі терминдер мен өрнектер қолданылады. Мұнда «Sensing», «Operators» және «Control» басқару блоктары мұны істеуге көмектеседі.

«Sensing» бөлімінің блоктары мен олардың міндеттері

Блоктар	Тапсырмалар
touching mouse-pointer • ?	Оқиға немесе әсер спрайт тінтуір меңзеріне немесе көрініс шекарасына тиген кезде орын алады.
touching color ?	Егер спрайт көрсетілген түске тисе, True, әйтпесе False мәнін қайтарады. Оны пайдалану үшін сенсордағы түс өрісін басып, ашылмалы 🕳 түймені таңда. Лупа 🕵 көмегінде спрайт немесе сахнада қажетті түс таңдалады.

I TAPAY. БАҒДАРЛАМАЛАУ ТЕХНОЛОГИЯСЫ ОБЪЕКТТЕРДІ БАСКАРУТК INSTAGRAM

CONTACT

TWITTER!

Все учебника збекатана кайте UZEDU. ОКЕМ

*

INSTAGRAM!

color is touching ?	Кез-келген түс (спрайт ішіндегі) көріністегі басқа түске немесе басқа спрайтқа тисе, True, әйтпесе False мәнін қайтарады. Оны пайдалану үшін сенсордағы 1-ші түс өрісін басып, тамызғышты пайдаланып 1-ші түсті және сенсордағы 2-ші түсті өрісті пайдаланып 2-ші түсі таңдалады.
distance to mouse-pointer	Спрайтқа немесе тінтуір курсорына дейінгі қашықтықты қайтарады.
ask What's your name? and wait	Скрипттің орындалуын тоқтатып тұрады. Спрайттың жанында блокта көрсетілген мәтін, ал көріністің төменгі жағында кіру аймағы орналасқан. Пайдаланушы жауапты енгізіп, «Enter» немесе 💽 - түймесін басқанда, енгізілген мән - жауап қабылданады да скрипттің жұмысын жалғастырады.
answer	«Ask» сұрау блогы арқылы енгізілген мәнді игереді. Бұл блок жаһандық айнымалы ретінде барлық скрипттер үшін кең тарқалған.
key space - pressed?	Егер блоктағы клавиатурадан көрсетілген түймешігі басылса, True, әйтпесе False мәнін қайтарады.
mouse down?	Тінтуірдің сол жақ түймешігі басылса, True қайтарылады, әйтпесе False.
mouse x mouse y	Х немесе Ү координат осі бойынша тінтуір меңзерінің мәнін қайтарады. Ескерту: Алгебрадан координаталар осьтерімен танысып аласың (7-сынып). Әзірше тек блок функциясын біліп алғаның жетерлі.
set drag mode draggable	Толық өлшемді (үлкейтілген) көріністе спрайттарды экран бойымен сүйреп апаруға болатынын анықтайды.
loudness	Микрофон дыбыс деңгейін (1 100) қайтарады.
timer	Таймердің ағымдағы мәнін басынан бастап секундпен кайтаралы
reset timer	Таймердің көрсеткішін 0-ге қайтарады. Таймерді қайта іске қосады.
backdrop #	Көріністің фонын бір фоннан екіншісіне өзгертеді.
	Ағымдағы жылды, айды, күнді, апта күнін, сағатты, минутты және секундты қайтарады.
days since 2000	2000 жылдан қазіргі күнге дейінгі күндер санын қайтарады.
usemame	Пайдаланушы атын қайтарады.

* * MARKETING *

«Operators» бөлімінің блоктары және олардың функциялары

Блоктар	Тапсырмалар
	Қосу, алу, көбейту және бөлуге арналған блоктар.
pick random 1 to 10	Көрсетілген ауқымнан кездейсоқ санды ал.
join apple banana	Екі сөз тіркесін бір сөйлемге біріктіреді. Мәнді көрсету қажет болғанда пайдалану оңай. Мысалы, оны таймер сияқты кейбір мәндерді алу қажет болғанда пайдалануға болады.
letter 1 of apple	Мәтінде көрсетілген санның орнындағы (позицияда) орналасқан әріпті қайтарады.
length of apple	Берілген мәтін ұзындығын (әріптер санын) қайтарады. Мәтінді өрнекпен белгілеуге болады.
apple contains a ?	Берілген мәтіндегі әріптің (таңбаның) орнын қайтарады. Бұл өрнек болуы мүмкін.
mod	Бірінші санның екінші санға бөлгендегі қалдығын қайтарады.
round	Берілген санға ең жақын бүтін санды береді. Ескерту: Математикадан «бүтін сандар» түсінігімен (3-тоқсанда) танысасың. Әзірге тек блок функциясын біліп алсаң жетерлі.
abs • of	Таңдалған функциядағы берілген санның мәнін қайтарады (abs, sqrt, sin, cos, tan, asin, acos, atan, ln, log, e ^, 10 ^). Мысалы, ((())) Ол 10-ның квадратын яғни 10 * 10 = 100 қайтарады.

ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ

1-жаттығу. Су түбіндегі теңіз жұлдыздарын бейнелейтін скрипт жаса.

- 1. Бағдарламаны іске қос.
- 2. Экранға «Starfish» деп аталатын спрайты орналастыр.

Ø

- 3. Спрайтқа «Underwater 1» деп аталатын фонды орнат.
- 4. «Starfish» спрайтынан «Starfish-b» костюмін алып таста.
- 5. «Starfish» спрайтына 1-скриптін тер.

Спрайт бағдарламасының 3 көшірмесін жаса. Мұны істеу үшін спрайты тінтуірдің оң жақ түймешігімен

6. бас. Пайда болған тізімнен «dublicate» нұсқауын таңда.





*Книга предоставлена исключительно в образовательных целях UZEDU.ONLINE



- 6. «Fish» спрайты үшін 1-скриптті тер.
- 7. Экранға басқа балықтарды қою үшін оларды қайта жасаудың қажеті жоқ. «Fish» спрайтын екі рет көшіріп (1-жаттығу, 6-тапсырманы қара) және «Fish2»,Fish3 спрайттарын жаса. Оларды осы көрініске әкеліп, «Fish2» үшін 2 скриптті және «Fish3» үшін 3 скриптті тер.

when 🍽 clicked	when 📮 clicked	when 🎘 clicked
show	show	show ended a second second second second
set rotation style left-right 🔹	set rotation style left-right -	set rotation style eft-right -
forever	forever	forever
move 2 steps	move 2 steps	move 2 steps
turn C pick random -50 to 50 degrees	turn C [•] (pick random -20 to 20 degrees	turn C ⁴ (pick random -20) to 20) degrees
if on edge, bounce	if on edge, bounce	if on edge, bounce
if color is touching ? then	if color is touching ? then	if color is touching ? then
broadcast got-me 👻	broadcast got-me -	broadcast got-me -
hide	hide set of the set of	hide
go to x: -200 y: pick random -200 to 200	go to x: -200 y: pick random -200 to 200	go to x: -200 y: pick random -200 to 200
show ,	show the standard sta	show
J		January and the second s

- 8. Бағдарламаны іске түсір содан соң нәтижені бақыла.
- 9. Жобаны «Ашкөз акула» атымен сақта.

СҰРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

- 1. Қайталанатын үдерістерге өмірден мысал келтір.
- 2. Неліктен Scratch жүйесіндегі цикл блоктары «Control» бөліміне жайласқан?
- 3. Циклдің денесі қандай? Неліктен циклдің денесі қажет?
- 4. Қандай сөздерді артық деп ойлайсың: цикл, интеграция, шаршы, шеңбер, шексіздік? Неліктен?

?

EŪ

5. Scratch бағдарламасында жобаларды жасау кезінде циклдің қай түрі жиі қолданылады? Неліктен?

ҮЙГЕ ТАПСЫРМА

- 1. Пайдаланушыдан Scratch ортасында мысықтың өлшемін қаншаға үлкейту немесе кішірейту керектігін сұрайтын және осы мәндерге сәйкес мысықтың өлшемін өзгертетін бағдарлама жаса.
- Scratch-те пайдаланушыдан алдымен аты сұралады, содан кейін «7-ні 8-ге көбейткенде нешеге тең?» көбейтіндісі орындалады. Жауаптың дұрыс немесе бұрыс екенін көрсететін хабарлама сияқты 3 сұрақ қоятын бағдарлама жаса.



5-САБАҚ. ГРАФИКАЛЫҚ РЕДАКТОР КӨМЕГІМЕН ЖАҢА СПРАЙТТАР ЖАСАУ

Фон, спрайт және костюм жасау жұмыстары Scratch графикалық редакторының көмегімен орындалады. Scratch бағдарламасының «Costums» бетінде арнайы графикалық редактор орнатылған, оның көмегімен өз спрайттарыңды және оның костюмдерін жасай аласың, сонымен қатар кітапханадан алып қосылған кейіпкерлерді өзгерте алуға болады. Scratch графикалық редакторында бұрыннан бар фон, спрайттарды немесе костюмдерді де өзгертуге болады. Scratch бағдарламасы 2 түрлі: растрлық және векторлық графикалық режимге ие. Графикалық режимді таңдау бастапқы кескіннің түріне байланысты.

U Service 3.20.3	- 1	c x
😥 🗇 - File Ealt 🋊 Searches Bicratch Project		6
ar Code 2 Contarions de Naures		(B) X
aurora 1 💌 🕫 Na 📑 📴 👘 🐉 🌫 Con Kain Doom Reinstant Reinstant		
1		
•		
າ ວາ ອ		
<u>.</u>	54 Guil ++ (8 1; (8)	Mage
	500 0 30 10 Decis (9)	
		Tablics T
Convert to Vector	••	e



Растрлық режим

Векторлық режим

Растрлық режим – кескін пиксельде көрсетілетін стандартты сурет салу режимі. Бүрку режимінде сурет салу үшін оның келесі құралдары бар: Brush (қылқалам), Line (сызық), Circle (шеңбер), Rectangle (Тіктөртбұрыш), Text (мәтін), Fill (бояу), Eraser (өшіргіш және Select (таңдау).

Векторлық режим – растрлық режимге қарағанда мүмкіндіктері жоғары, ажыратымдылығы жоғары графика. Режимге Select (таңдау), Reshape (пішінді өзгерту), Brush (қылқалам), Eraser (өшіргіш), Fill (бояу), Text (мәтін), Line (Сызық), Circle (шеңбер) және Rectangle (тіктөртбұрыш) сияқты стандартты жабдықты біріктіреді. Сондай-ақ, солдан оңға айналдыру (рефлексия), жоғарыдан төмен айналдыру (рефлексия), таңдалған нысанды алдыңғы қабаттарға жылжыту, объектілерді топтау немесе топтан шығару, көшіру, орталық нүктені реттеу сияқты қосымша жабдықтар бар.

Scratch графикалық редакторында жаңа спрайт жасау үшін 🗹 «Paint» (Сызғыш) белгісін таңда. Нәтижеде жаңа спрайт (Sprite1) жасау айнасы пайда болады. Scratch бағдарламасында жаңа спрайт (Sprite1) жасау әдетте растрлық графикалық режимде орындалады.

ЕСКЕРТУ

Жоғарыда айтылғандардың барлығы спрайттарға ғана емес, сонымен қатар спрайт (бүріккіш) костюмдер мен фонға да қатысты.



Жаңа костюм (Costume 2) жасау үшін костюм жасалатын спрайт (бүріккіш) таңдалады.

• «Choose a Costume» (костюм таңдау) түймесі арқылы жасалған ашылмалы тізімнен «Paint» элементі таңдалады.

1–2-суреттерде жаңа спрайт/костюм мен фон салуға және оларды өңдеуге арналған арнайы кенептің және кенептің ортасына спрайтты/костюмді орналастыруға арналған қосымша Элементтің (х = 0, у) бар екенін көруге болады. = 0).

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Кенеп – сурет салуға арналған жақтауланған және мөлдір түсті аймақ.

Кенептің өлшемдері сахнаның өлшемдерімен

бірдей, 480 × 360. Енді Scratch графикалық редакторының кескін жасау және басқару құралдарымен және оның функцияларымен танысайық:



1 - спрайт, костюм және фон атауын енгізу аймағы;

2 - соңғы әрекетті болдырмау;

3 - Соңғы қадамды қайталау.

Жабдық	Жабдық Функциясы									
	Растрлық режим									
Brush (қылқалам) жабдықтары	Құрылғы сызықтарды пайдаланып сызықтар құру үшін қолданылады. ғіп 💽 жабдығы щетка түсін орнатса, 🦨 🕕 құрылғы щетка қалыңдығын реттеуге көмектеседі.									
Сорания Line (сызық) жабдығы	Жабдық түзу сызық сызу үшін қолданылады. Жабдықты таңдағаннан кейін жасалатын бұл 💉 🐽 құрал сызықтың қалыңдығын, ғіі 💽 с ал құрылғының көмегімен сызықтың түсін реттеуге мүмкіндік береді.									
Сircle (шіңбер) жабдығы	Жабдық эллипс (шеңбер) салу үшін қолданылады. ғы — жабдық эллипстің (шеңбердің) түсін таңдау үшін, — құрал – эллипстің (шеңбердің) ішкі жағын бояу үшін, — құрал - эллипстің (шеңбердің) ішкі жағының боялмағанын қамтамасыз ету үшін, тыскиесе болса эллипс шекара сызығының қалындығын реттеу үшін қолданылады.									
Rectangle (тік төртбұрыш) жабдығы	Жабдық тіктөртбұрыш салу үшін қолданылады. ғи — жабдықтың дұрыс тікбұрышты түсін таңдау, – жабдықтың ішкі бөлігін тік төртбұрышты бояу, – жабдықтың тік төртбұрыштың ішкі бөлігін боямауын қамтамасыз ету тыскеесте табдығы болса тік төртбұрыштың шекара сызығының қалыңдығын реттеу үшін қолданылады.									

	АҒДАРЛАМАЛАУ ТЕХНОЛОГИЯСЫ. БЪЕҚТТЕРДІ БАСҚАРУттек С. Кокта С. Кокта Сонтаст касекокі С. Касалан С. Касалан С. Касалан С. Касалан С. Касалан касекокі С. Касалан С. К
Т ехt (мәтін) жабдығы	Мәтінді аппараттық құрал арқылы енгізуге болады. Жабдығы таңдалғаннан кейін мәтіннің түсі мен шрифтін таңдауға болады. Сен фигурадарды бояу үшін құрадды дайдадана адасын. Оны тандау
Гіll (бояу) жабдығы	түстер палитрасында келесі 4 түрлі түс варианты жасалады: – толық (толтырып) бояу; – көлденең градиентті бояу; – тік градиентті бояу;
Eraser (omiprim)	 – радиалды бояу. Бояу курсордың көмегімен орындалады. Алдымен бояу түрін, содан кейін боялатын нысанды таңдау керек. Жабдығы кескінді жою үшін пайдаланылады. Жабдық көмегімен өшіргіш түсі мен өлшемін реттеуге болады.
жабдығы ГГС Select (таңдау) жабдығы	 Жабдығы кескіннің өзін немесе кескін аймағын таңдау үшін қолданылады. Оны таңдау келесі қосымша басқару элементтеріне әкеледі: Осору Разtе Деле Деле Пеле Flip Horizontal Flip Vertical 1) таңдалған суреттен немесе өрістен көшіру; 2) көшірілген суретті немесе аумақты кенепте орналастыру; 3) кенепті тазалау, яғни кенептегі суреттерді жою; 4) таңдалған суретті немесе аумақты көлденеңінен (солдан оңға
	немесе оңнан солға) көрсету; 5) таңдалған кескіннің немесе аймақтың тік (жоғарыдан төменге немесе төменнен жоғарыға) шағылысуы.



	Векторлық режим								
Көптеген векторлық құрылғылар мен олардың функциялары растрлық									
ғана	құрылғылармен ордей оолғандықтан, оіз төменде әр түрлі құрылғыларға ғана токталамыз.								
Select (таңдау) жабдығы	Жабдық кенепте орналасқан бір немесе бірнеше объектілерді (суреттерді) таңдау үшін қолданылады. Жабдықты таңдау қосымша басқару жабдығын жасайды. Растрлық графикалық редактор режимінен айырмашылығы мынадай төмендегі жабдықтар бар:								
	Group Ungroup Forward Backward Front Back								
	1) екі немесе одан да көп объектілерді бір топқа біріктіру;								
	2) топтарға топтастырылған объектілерді бөлу;								
	3) объектіні жоғарғы қабатқа ауыстыру;								
	4) объектіні төменгі қабатқа ауыстыру;								
	5) объектіні ең жоғары (алдыңғы) қабатқа ауыстыру;								
	б) объектіні ең төменгі (соңғы) қабатқа ауыстыру.								
Аппараттық құрал кенепте жасалған нысандарға сілтеме нүктел									
қосу, олар арқылы объектілерді өзгеруі (бір пішіннен басқа пішін									
Reshape	өткізу) үшін пайдаланылады. 🦟 📉								
(пішінді	Егер нысан немесе оның кейбір тірек нүктесі белгіленіп, Сигуед жабдығы								
өзгерту)	таңдалса, пішін қисық болады, ал Pointed жабдығы таңдалса, пішін								
жабдығы	оұрыштық болады.								

ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ

1-жаттығу. «Азық-түлік жаңбыры» атты ойын үшін торт спрайтын жарату.

٥

Convert to Vector

- 1. Бағдарламаны іске қосып, мысықты оқиға орнынан алып таста.
- 2. Жаңа спрайт жаса (яғни, Paint белгішесін таңда) және түймені пайдаланып векторлық режимге ауыс.
- 3. Алдымен тортты сыз. Спрайт өте кішкентай болғандықтан, оны сәл үлкейту үшін масштабтау түймесін 💽 пайдалан.





- Сircle (шеңбер) жабдығын таңда. Circle (шеңбер) құралының көмегімен 1-пішінді сары түспен сал.
- 12. Circle (шеңбер) құралының көмегімен 1-пішіннің үстіне қоңыр 2-пішінді (котлетті) сал.
- Енді қайтадан 2-пішіннің үстіне сары түспен
 З-пішін сал.
- 14. 3-пішіннің үстіне қоңыр түсті 4-пішінді (котлет) сал.
- 15. Енді гамбургердің үстіне бөлке нанның пішінін сыз.
- 16. Салат, қызанақ және күнжіт тұқымдарының кескіндерін жасау үшін Brush және Reshape құралдарын пайдалан.
- 17. Костюмнің атын «Gamburger» деп өзгертір. Міне, 2-ші костюм де дайын.

18. Жобаны «Азық-түліктер жаңбыры» атымен сақта.

гамбургер 24 x 17

6-САБАҚ. ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ. SCRATCH ОРТАСЫНДА СПРАЙТТАР ЖАРАТУ ЖӘНЕ ҚАЙТАЛАНАТЫН ҮДЕРІСТЕРДІ БАҒДАРЛАМАЛАУ

1. Бұл скрипт іске қосылғанда экранда қандай пішін пайда болады? Пішіннің суретін сал.

when 🏲 clicked
pen down
move 50 steps
turn C [*] 90 degrees
move 50 steps
turn 🧨 🧐 degrees
move 50 steps
turn 🧨 🧐 degrees
move 50 steps
turn (~ 90) degrees

СҰРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

1. «Азық-түліктер жаңбыры» деп аталатын жобада жаңа спрайт (қызыл бұрыш пен қызанақ костюмдерін қоса) жаса.

Зсе, учебники_Узбекистана камте ∪ZEDU.⊙№_№

ОБЪЕКТТЕРДІ БАСҚАРУТКІ У

БАҒДАРЛАМАЛАУ ТЕХНОЛОГИЯС

- 2. Scratch бағдарламасында жаңа спрайт жасау үшін қандай амалдар орындалады?
- 3. Scratch бағдарламасындағы растрлық режим мен векторлық режимнің айырмашылығы неде?
- 4. Scratch бағдарламасында спрайттардан (бүріккіштерден) басқа нені жасауға болады?
- 5. Векторлық режимге жататын жабдықты ата.
- 6. Растрлық режимде жасалған объектінің пішінін бір көріністен екіншісіне өзгертуге бола ма? Жауабыңды түсіндір.

ҮЙГЕ ТАПСЫРМА

- 1. «Азық-түлік жаңбыры» атты спрайтты жаса. Содан кейін осы 🦉 🍐 🦕 жеміс түріне сәйкес келетін 3 костюм жаса.
- 2. «Азық-түлік жаңбыры» ойын жобасының фонына сурет салу.







2. 1-тапсырмада берілген скриптті «Repeat» блогы арқылы қысқартылған түрде жаз.

3. 2-тапсырмада жасалған скриптті компьютерде орында.

4. Спрайт үшін жазылған бұл скрипттер бірдей нәтиже бере ме, яғни бүрку әрекеті бірдей ме? Тексеріп көр.

Егер бірдей болмаса, бұл жағдайда олардың арасында қандай айырмашылық бар? Пікіріңді жаз.



5. «Apple» спрайт үшін осы скрипттерді теріп, қолданбаны іске қос. Не болып жатқанын бақыла. «Apple» спрайт үшін бірнеше костюм жаса және олардың бірізділікпен басып шығарылғанына көз жеткіз.

when 🏁 clicked	when 🛤 clicked	when space 💌 key pressed
repeat 30 move 10 steps	forever go to mouse-pointer •	erase all

6. Төмендегі скрипттердің қайсысында мысық өзінің орталық осінің айналасында бір айналымды аяқтайды? Неліктен?



7. Төмендегі скрипттердің қайсысы басқаларына қарағанда ұзақ жұмыс істейді? Неліктен?



8.S = 2 + 4 + 6 + 8 +... + n өрнегінің мәнін есептейтін программа жаз. N-ның мәнін пайдаланушы тарапынан енгізген.

ОБЪЕКТТЕРДІ БАСҚАРУТК

ӯҹҽѲ҄ҥӏиҝ<u>ӣ</u>҈Ӈзӯҽҝ<u>ӣҏ</u>҈тӓ҆на∘на ҝѧ҈ѧҋҭҽӷ

БАҒДАРЛАМАЛАУ ТЕХНОЛОГИЯ

I TAPAY.

9. Өткен 5-сабақ пен үй тапсырмасында жасаған спрайт, костюмдерді және фондарды пайдалана отырып, келесі сценарий негізінде «Азық-түлік жаңбыры» деп аталатын бағдарлама кодын жаса.

Азық-түлік жаңбыры

Бұл ойында мысықты тінтуір көмегімен басқарады. Ол тек оңға және солға жүгіреді. Мысық аспаннан түскен тәттілер мен жемістерді жұтуы керек. Егер мысық кәмпитті ұстаса, «жеті» деп аталатын айнымалының мәні бір бірлікке артады. Егер кәмпит жерге түсіп кетсе немесе мысық бұрышты жесе, онда «жоғалған» деп аталатын айнымалының мәні бір бірлікке артады. Ойынның мақсаты - «жеті» деп аталатын айнымалыға мүмкіндігінше көп ұпай жинау. Егер «жоғалған» деп аталатын айнымалының мәні 5 болса, ойын аяқталды.

Ойында өткен сабақтардағы айнымалыларды, кездейсоқ сандар блоктарын және күрделі шарттарды пайдалану керек.

10. Фонға қысқы пейзаждың суретін сал. 4 түрлі костюммен «Снежинки» деп аталатын спрайт жаса. Қар ұрпалары аспаннан ойнағанша жерге жеткенше балқу әсері бар спрайтты жаса (яғни, спрайттарды жою немесе оларды көрінбейтін түске айналдыру әсері).

7-САБАҚ. КҮРДЕЛІ АНИМАЦИЯЛАР ЖАСАУ. КӨП КӨРІНІСТІ МУЛЬТФИЛЬМДЕР ЖАСАУ

Мультипикация (lot. *multiplicatio* – көбейту) – экранда қозғалатын кесіндерді жасау технологиясы. Мультипикация- қарапайым кескінді немесе белгілі бір жылдамдықпен (жиілікте) айналатын кадрлар тізбегін пайдаланып қозғалатын кескіндердің иллюзиясын жасау үшін қолданылатын әдіс.

ОЙЛАУ

Мультфильм дегеніміз не? Қозғалмалы кескіндерді жасаудың қандай жолдары бар?

Мультфильм - бұл компьютер экранында немесе басқа электрондық құрылғыда көретін фильм. Онда оқиға, құбылыс, үдеріс немесе идея мәтін мен сурет арқылы «сөйлеу» (көрсету) арқылы көрерменге жеткізіледі.

Мультфильмдер:

a) технологиялық үдеріс бойынша: құмды, пластилин, қуыршақ, сызба, компьютерде жасалған;

- б) жасау мақсатына қарай: дамытушылық, тәрбиелік, ойын-сауықтық;
- г) ұзақтығы бойынша: қысқа және толық метражды;
- д) жас ерекшеліктеріне қарай: балаларға, ересектерге, жасөспірімдер үшін болуы



мүмкін.

Дүние жүзіндегі барлық аниматорлар мен мультфильмдер заманауи мульттуындылар негізінде қызықты мультфильмдер жасауға тырысады. Ендеше, Scratch бағдарламасында осындай шағын мультфильмнің жасалуымен танысайық. Жақсы мультфильм жасау үшін не қажет? Әрбір мультфильмде сценарий, идея, сюжет, көрініс сияқты элементтер болуы керек.

Мультфильм жасаудың бірінші қадамы - **идеяны** табу. Идеяны ойлап тапқаннан кейін оны мультфильмге айналдыру оңай. Бірақ фильмді жақсартатын идеяны табу оңай емес.

Мультфильмнің идеясы әр түрлі шытырман оқиғалар, қызықты жеке оқиғалар болуы мүмкін. Егер идеяны табу қиын болса, фильмге идея ретінде ертегілерді пайдалануға болады.

Мысалы, Уолт Дисней әрқашан өз фильмдерінде осылай жасады.

Фильмнің басында басты кейіпкерлермен таныстыру өткізіледі, яғни жалпы жағдай – сюжет. Көрерменнің назарын сюжетке аудару маңызды. Әдетте, кейіпкердің алдына қойған мақсаты болады, сол мақсат оқиғаның басында айқындалынады.

Сюжет ортасына таман оқиғалар тізбегі шарықтау шегіне жетеді. Фильмнің соңында сюжет көрерменнің есінде қалуы үшін қызықты аяқталумен келген жөн.

Әдетте, барлық фильмдер сценарийлер арқылы көрсетіледі. Фильмнің сапасы сценарийге байланысты, әрине. **Сахна** – уақыт пен кеңістікпен шектелген оқиғаның бір бөлігі. **Сценарий** – белгілі бір әрекеттер тізбегінен, нұсқаулар жинағынан тұратын алгоритм. Бір сөзбен айтқанда, әрбір мультфильмде имандылық, ата-ананы құрметтеу, Отанға деген сүйіспеншілік, мейірімділік пен адамгершілік сынды биік адамгершілік қасиеттер көрініс табуы тиіс.

Мысал ретінде «Қызыл қалпақ» ертегісі бойынша мультфильм жобасын жасауды қарастырайық.

Мультфильмді бастау үшін төмендегіні анықтау қажет:

- жобаға қатысатын спрайттарды анықтау (қызыл қалпақ, ана, әже, қасқыр, отыншы);
- спрайттар жобада не істейді және айтады, яғни мультфильм сценарийін жасау;
- сценарий негізінде спрайттар үшін скрипттерді жаса.

«Қызыл қалпақ» мультфильмін жасауға қажетті спрайт пен суреттерді http://dr.rtm.uz/ сайтынан жүктеп алуға болады.

Ø

ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ

1-тапсырма:

- 1) бағдарламаны іске қосу;
- 2) жобадан мысық спрайтын алып таста;



3) «Қызыл қалпақ», «Ана», «Кемпір», «Қасқыр», «Отыншы» атты спрайттарды сахнаға қою;

4) Фон үшін «Орман», «Қысқа жол», «Ұзын жол», «Ескі үй», «Қызыл қалпақ» және

«2-жатын бөлме» орналастыр.

2-тапсырма:

1) қызыл қалпақтың анасын сахнада көрсету;

2) 1 секундтан кейін анасы «Ақ қыз, қызыл қалпақ!» деп айтсын;

3) анасына жауап беру үшін қызыл қалпақ «Ақ қыз, қызыл қалпақ!» деген хабарлама жіберу;

4) 3 секундтан кейін анасы: «Міне, мына самсамен құмырадағы майды әжеңе апар» деп айту керек.

5) «Ана» спрайтын сахнада көрінбейтін етіп жаса.

3-тапсырма:

1) Қызыл қалпақ және анасымен әңгімелесу көрінісі:

Қызыл қалпақ: - Ау, анашым!

Анасы: «Мына самса мен құмырадағы майды әжеңе апарып бер», – деді.

Қызыл қалпақ: «Жарайды, анашым!

2) сахнада қызыл қалпақ спрайты көрінбейтін түрде яғни жасырын болу;

 фондық сурет орман түріндегі фонда өзгертілсін;

4) ормандағы Қызыл қалпақ спрайтын «Қызыл қалпақ 2» костюміне ауыстыр және оны x = –120, y = 10 координаталарына орналастыр.

4-тапсырма:

1) Орманда қасқырдың қызыл қалпақпен сөйлесу көрінісі. x = 95, y = 10 координаталарында қасқырды көрсет және келесі диалогты орында:

1-скрипт төмендегіше болуы қажет:

broadcast каскыр	1																	
	11																	
wait 3 seconds	1	5			1				2			1			2	5		
think Мен әжемді көр	уге бар	а жаты	ырмын	і, әже	ме мын	на сам	іса ме	ен құмы	ырадағ	ы май	іды алі	ып ба	ра жат	ырмы	H. f	or 🧧	2) se	conds
wait 4 seconds	1	1	1		14	1		14	÷.		10		4	1		14		22
think Ауыл шетінде	гі диірм	еннің	ар жа	ғынд	ағы үй	. fe	or 🤇	2 5	econds	5								
wait 3 seconds																		
hide																		

2-скрипт төмендегі көріністе болуы керек:





Қасқыр: Қызыл қалпақ, қайда бара жатырсың?

Қызыл қалпақ: «Мен әжемді көруге бара жатырмын, әжеме мына самса мен

құмырадағы майды алып бара жатырмын.

Қасқыр: Әжеңнің үйі алыста ма?

Қызыл қалпақ: - Ауыл шетіндегі диірменнің ар жағындағы үй.

Қасқыр: « Онда мен де сенің әжеңді көріп келейін». Мен мына жолмен барамын, сен болсаң ана жолмен жүр. Онда кім бірінші жетіп баратынын көрейік.

2) қызыл қалпақ спрайтын сахнадан жасыр;

3) фондық кескінді қысқа жол көрінісі фонына және қасқыр спрайтын «қасқыр 2» костюміне өзгерту;

4) Қасқыр: «Мен ең қысқа жолмен жүгіремін!»,-деп сахнадан шығып кетсін.



2-скрипт соңына төмендегі 3-скрипт қосылуы керек:



4-скрипт төмендегі көріністе болуы керек:



*Книга предоставлена исключительно в образовательных целях UZEDU.ONLINE

БАҒДАРЛАМАЛАЎ ТЕХНОЛОГИЯСЫ ОБЪЕКТТЕРДІ БАСҚАРУТІК СС

epeat 385

move 10 step

Все учебники_Узбекистана кайте/UZEDU.⊙№ШМ

5-тапсырма:

Естеріңде ме, ертегіде Қызыл қалпақ ең ұзын жолмен жүріп, жол бойы гүл шоқтарын жасап, көп уақыттан кейін әжесінің үйіне кіреді.

I TAPAY. o

1) фондық кескінді ұзын жол фонына, ал Қызыл қалпақ спрайтын «Қызыл қалпақ 4» костюміне өзгерту;

2) x = -290, y = -40 координаталары бойынша сахнада қызыл қалпақ спрайтын көрсетіп, «қызыл қалпақ.mp3» музыкасын ойнату;

 3) 10 секундтан кейін фондық сурет әже үйінің фонына ауыстырылуы керек;

- 4) қызыл қалпақ спрайтын жасыру;
- 5) музыканы тоқтату.

6-тапсырма

Төмендегі сценарийге сәйкес скриптті өздігіңнен тер: 1) қасқыр ең жақын жолмен жүгіріп, Қызыл қалпақша әжесінің үйі алдынан көрінсін;

 2) қасқыр «енді мен дәмді түскі ас ішемін» деп ойласын;
 3) қызыл қалпақ келгенше, қасқырды ішке кіргізіп, кемпірді жеп, мына қалыпқа отырғызып, «Кішкентай қыз қайда?» деп ойлағанда, Қызыл қалпақ әжесінің үйіне кірсін;

4) Қызыл қалпақ үйге кіріп, олардың арасында диалог құрсын:

Қызыл қалпақ: «Уау, әже, қолдарың соншалықты ұзын ба?» Қасқыр: «Балам, сені қатты құшақтау үшін», - деді. Қызыл қалпақ: - Әже, сенің құлағың сондай үлкен бе?

Қасқыр: Сені жақсырақ есту үшін.

Қызыл қалпақ: «Әже, сіздің көздеріңіз сондай үлкен бе?» Қасқыр: «Сені жақсы көру үшін, жаным», – деді.

Қызыл қалпақ: - Әже, сіздің тістеріңіз сондай үлкен бе?

Қасқыр: «Сені тезірек жеу үшін!» - деді.

5) қызыл қалпақ "Мәзсаған!!!" айғайлап, сахнадан жоғалып кетсін;

6) үйдің жанынан өтіп бара жатқан отыншы қызыл қалпақтың дауысын есітіп, үйге жүгіріп кірсін;

when I receive Қызыл қалпақ switch costume to Қызыл қалпақ3 go to x: -290 y: -40 start sound қызыл қалпақ show wait 1 seconds

hide

top all sound

5-скрипт төмендегі көріністе болуы керек:



switch costume to Қызыл қалпақ4

switch backdrop to 🛛 әжесінің үйі 🕙






7) отыншы қолындағы балтамен қасқырды шауып тастасын;

8) Қызыл қалпақ пен әжесі сахнада пайда болу;

9) әжесі Қызыл қалпақтың соңынан есікке дейін шығарып салсын және «Орманда қасқырлармен сөйлесу қауіпті!» десін соң мультфильм аяқталсын.

7-тапсырма.

Жобаны «Қызыл қалпақ» атымен сақта.

СҮРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

- 1. Мультипликация дегеніміз не? Мультфильм ше?
- 2. Технологиялық үдерістерге қарай мультфильмдерді қандай түрлерге бөлуге болады?
- 3. Жақсы мультфильм жасау үшін не қажет?
- 4. Сценарийсіз мультфильм жасауға бола ма? Неліктен?
- 5. Мультфильм жасағанда спрайт пен фонды өзгерту неліктен маңызды?

ҮЙГЕ ТАПСЫРМА

- «Қызыл қалпақ» атты жобасына қатысатын әрбір сценарий көрсететін мәтіндерге сәйкес дыбыстарды жаз (ескерту: дыбысты жазу үшін «Choose a Sound» тармағынан «Record» нұсқауын таңда; «Record» түймесін басу арқылы дыбыс жазуға болады.)
- «Қызыл қалпақ» атты жобасына қатысатын әрбір сценарийдің мәтіндерін
 1-тапсырмада жасалған дыбыстармен ауыстыр. Жобаны «Дыбысты_мультфильм_ Қызыл қалпақ» ретінде сақта.

8-САБАҚ. КОМПЬЮТЕР ОЙЫНДАРЫН ЖАРАТУ

Scratch - бұл суреттермен және дыбыстармен жұмыс істеуге, динамикалық көріністер

жасауға, сценарийлер түріндегі әрекеттер тізбегін жазуға, анимациялық интерактивті әңгімелер мен компьютерлік ойындар сияқты жобаларды жасауға мүмкіндік беретін бағдарламалау ортасы екендігі 5-сынып «Информатика және ақпарат технологиялары» оқулығынан мәлім.

Аталмыш бағдарлама оқушыларды бағдарламалау негіздерімен таныстыру, анимациялық және интерактивті жобаларды жүзеге асыру мен

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Ойын - қоршаған ортаны түсінуге, сезіну ойнау үшін жасалған арнайы қоршаған орта.

Компьютерлік ойын – компьютерде ойнауға арналған бағдарламалық қор.



ED

мультфильмдер жасау арқылы шығармашылық, логикалық және ойлау қабілеттерін дамытуға көмектеседі. Сондай-ақ бүкіл әлем бойынша бағдарламалауға қызығушылық танытқан балалармен тіл табысуға және жобаларды басқалармен бөлісуге мүмкіндік беретін Scratch әлеуметтік желісі (https://scratch.mit.edu/discuss/) бар.

÷ 000

БАҒДАРЛАМАЛАУ ТЕХНОЛОГИЯ

ОБЪЕКТТЕРДІ БАСҚАРУ

Жоғарыда айтылғандай, Scratch-тi анимациялар, мультфильмдер және компьютерлiк ойындар жасау үшiн пайдалануға болады. Ойын дегенiмiз не? Компьютерлiк ойындар туралы не деуге болады? Ойындарды қалай жасаймын?

Компьютерлік ойындарды қалай жасауға болады?

ЧЕСНИКИ—ХЗЎЕКИНСТ

TAPAY.

Сонымен, компьютерлік ойындарды жасау үшін программалау, бағдарламалау, бағдарламалау тілдері ұғымдарын міндетті түрде білу қажет.

БАҒДАРЛАМА

Бағдарлама (компьютерлік бағдарлама) – компьютер түсінетін тілде белгілі бір тапсырманы орындау үшін компьютерде жазылған нұсқаулар мен нұсқаулардың реттелген тізбегі.

БАҒДАРЛАМАЛАУ

Бағдарламалау - бұл компьютерге арналған бағдарламаны жазу үдерісі. Мұнда бағдарлама жасаушы адамға программист, ал компьютер түсінетін арнайы (жасанды) тілге бағдарламалау тілі деп аталады.

Кез-келген компьютерлік ойын бағдарламалау тілі арқылы жасалады. Бағдарламалау әлемінде компьютерлік ойындар жасау үшін алдымен «алгоритм» деп аталатын сценарий ойлап тауып, соған сәйкес анимация жасау керек. Бұл әрбір ойын алгоритмге негізделгенін білдіреді. Алгоритм ұғымы, алгоритмдердің графикалық көрінісі, яғни блоксхемалар (5-сынып, 27-сабақ) туралы білім аласыңдар. Блок-схема алгоритмді нақты және қысқаша сипаттауға көмектеседі. Онда қозғалыстың әрбір түрі блок символы түріндегі геометриялық пішінге сәйкес келеді, ал блоктық белгілерге көшу сызықтар арқылы жалғасады. Келесі кестеде блок-схемалардағы алгоритмдерді сипаттау үшін қолданылатын ең көп таралған белгілер көрсетілген.

Блок- схема шартты белгілері

Блок аты	Блоктың көрінісі	Блоктың функциялары
Алгоритмді бастау/ аяқтау блогы		Алгоритмнің басталуы мен аяқталу блогы
Енгізу/шығру блогы		Мәліметтерді енгізу және шығару



Функционалды блог		Есептеу			
Балама блок	ИӘ ЖОҚ	Шартты тексеру			
Цикл блогы		Қайталану үдерісі (циклді) ұйымдастыру			
Хабарларды басып шығару блогы		Нәтижені басып шығару			
Бөлшек бағдарламалы блогы		Көмекші алгоритмге хабар беру (параметрлерді есептеу)			

Scratch-те ойын сценарийлерінің алгоритмдік орындалуы және сол алгоритмді келесі блок-схемада сипаттауға болады.



Ойын құру үшін тек идеялар мен оқиғалар жеткіліксіз. Ойын әзірлемес бұрын, бәрін ойланып, келесі сұрақтарға жауап беру керек.

- 1. Ойынның кейіпкері кім болады? Ойын барысында оның жағдайы қандай көңіл-күйде болады?
- 2. Ол қандай қасиеттерге ие болуы керек? (жылдамдық, батылдық,ақыл, айла, ...)
- 3. Батыр нені үйрене алады?

4. Кейіпкер не істейді? (жүгіру, секіру немесе қиын тапсырмаларды орындау)

5. Ойын барысында кейіпкердің өзіне тән қандай қабілеттері дамиды?

6. Ойынды қалай бағалау керек? Мысалы, батыр жетістіктері үшін марапатталуы тиіс: ұпайлар, жұлдызшалар, ресурстар (ұпайлар, энергия, бонус және т.б.).

7. Ойын барысында тапсырмаларды қалай өзгертуге болады?

Тапсырмаларды орындауда қиындықтар деңгейі болуы керек пе?

Анимация – кез-келген ойынның негізі. Сонымен, анимация дегеніміз не?

Ойын жасау үшін алдымен сценарий (алгоритм) жасау керек, содан кейін оған сәйкес келетін анимация жасау керек. Кез-келген объект бейнесімен оның қозғалысы нәтижесінде анимация пайда болады.

Все учебники_Узбектана∘на камтер∪ZEDU.О№

ОБЪЕКТТЕРДІ БАСҚАРУ

СБАҒДАРЛАМАЛАУ ТЕХНОЛОГИЯСЫ

Анимация (фр. animation – шабыттандыру, жандандыру; лат. anima – рух, жан) – бейнелердің логикалық тізбегінен құралған әрекет.

Анимациялар өнер туындылары мен ойындардағы қиялдағы заттарды жандандыру, оларға жарқын көрініс беру, яғни «жандандыру» үшін қолданылады.

Ол сызықты, құм, пластилин, силуэт және компьютерлік анимация сияқты түрлері бар. Атап айтқанда, компьютерлік анимация түрі қазіргі уақытта анимация жасаудың ең ыңғайлы және заманауи технологиясы болып табылады.

Интербелсенділік (ағыл. interaction – өзара әркеттесу) – объекттердің бір-біріне әсері. Ол объектілердің өзара әрекеттесу дәрежесі мен сипатын ашатын ұғым есептелінеді.

Интербелсенділік элементтері – жүйенің бірге жұмыс істейтін барлық элементтері болып табылады. Олар басқа жүйелермен немесе адамдармен (пайдаланушылармен) әрекеттесу үшін пайдаланылады.

Компьютерлік ойындар анимация мен объектілердің өзара әрекеттесуінің нәтижесінде жасалады.



Компьютерлік ойындарды 2 түрге бөлуге болады: бейне және мобильді ойындар. Бейне ойындар ойын автоматтары үшін, ал мобильді ойындар смартфондар мен мобильді компьютерлер үшін жазылған бағдарламалар болып есептелінеді. Сен Scratch бағдарламасында нысан және оқиға анимацияларын жасауды бұрыннан білесің.

СҰРАҚ

Компьютер ойындары қызықты болу үшін оларды қандай істеп шығу керек?

Енді компьютерлік ойындарды жасау кезеңдерін саралап көрейік.



Идеяны анықтау



Сценарий жазу



Сахналар мен кейіпкерлер



Алгоритмдер және бағдарламалау



Идея – кез-келген заттың, іс-әрекеттің, оқиғаның, принциптің негізгі және маңызды белгілерін ажырататын ойдан шығарылған бейне (қиял эмблемасы).

Ойын идеясы – бас кейіпкерден, анимациядан, оқиғадан және жанрдан тұрады. Әрбір оқушы ойын үшін жеке идеясы мен өнертабыс жасауы мүмкін. Бұл үшін ол шығармашыл және байқағыш болуы керек, үзінділерден тұтастық жасай білуі керек.



Анимация сценарийі:

- 1. Кім? Не?
- -Кейіпкер.
- 2. Қай жерде?
- -Сахнада
- 3. Қандай? Кіммен? Немен?
- -Скриптте жазылған нұсқаулар.

«Доп пен футболшы» ойынының сценарийін қалай жазуға болады?

Бұның үшін төмендегі сұрақтарға жауап беру қажет:

- 1.Ойында кім немесе не (яки қандай кейіпкерлер) қатысады?
- -Кім? Футболшы.
- -Не? Доп.



Футболшы Доп

- 2. Кейіпкерлер қай жерде орналасқан? Оқиғалар қай жерде болады?
- Сахна (футбол алаңында).
- 3. Қарым-қатынасқа кім (немесе не) қатысады?
- Тінтуір (тышқан) доппен, футболшы болса доппен бірге қозғалады.
- 4. Объектілер (кейіпкерлер) бір-бірімен қалай әрекеттеседі?
- Доп тінтуірдің (тышқан) басқаруымен қозғалады, ал ойыншы допқа қарай жүгіруі керек.



Төмендегі ойын сценарийсіне сәйкес бағдарлама блог-схемасын келтіріп өтеміз:



Жалпы ойын сценарийін төмендегі схема арқылы өрнектеуге болады:



*Книга предоставлена исключительно в образовательных целях UZEDU.ONLINE



«Доптан секір!» ойын сценарийі

Сахнада доптар мысыққа қарай домалайды. Мысық секіріп допты өткізіп жіберу керек. Бұл жағдайда мысық клавиатурадағы «probel» түймесінің көмегінде секіреді. Ойынның басында «Жандар саны» 5-ке тең. Егер доп мысыққа тисе, «Жандар саны» біреуге, ал «Жеңіс есебі» 5 ұпайға азаяды, ал доптың түсі өзгеріп, экраннан жоғалады. Әйтпесе, мысық допты өткізіп алса, «жандар саны» өзгеріссіз қалады да, «Жеңіс есебіне» 10 ұпай қосылады. «Жандар саны» 0 болғанда, ойын аяқталып, экранда «ОЙЫН АЯҚТАЛДЫ» деген жазу пайда болады.

ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ

1-тапсырма:

1. Бағдарламаны іске түсір.

2. Мысық спрайтында әрекеттенуші анимацияны жасау үшін төмендегі көріністі костюмдерді жаса:



Ескерту! Егер осы спрайт костюмдерін жаратуға қиналсаңдар, онда оны https://dr.rtm.uz сайтынан жүктеп алуың мүмкін.

3. Фон үшін «Boardwalk» атты фонды жайғастыр.

4. «Boardwalk» атты фон көшірмесі - «Boardwalk 2» атты 2-фонды жаса:



Θ



5. «Boardwalk 2» атты фонға «ОЙЫН АЯҚТАЛДЫ» мәтінін жайғастыр:

2-тапсырма.

1. «Жандар саны:», «Жеңіс есебі:», «Жүру» және «Х» атты айнымалыларды жаса (мұның үшін «Variable» бөліміндегі «Make a Variable» нұсқауынан пайдалан).

2. «Жандар саны» мен «Жеңіс есебі» атты айнымалыларды сахнада көрінетін түрге келтір:

🖉 Жандар саны	▶ ●
	Жандар саны 5
Жүру:	Жеңіс есебі: 0
🖌 Жеңіс есебі:	

n Freceive message1 -

3-тапсырма.

- 1. Скрипттер айнасына имен гессичет тексадет блокты орнат.
- 2. Қалқымалы тізім жасау үшін «message 1» түймесін пайдалан.

 3. «New message» нұсқауын пайдаланып жаңа хабарлама айнасын жаса және «секіру»

 хабарламасын жаратып болған соң ОК түймесін бас.

4. Дәл осы тәртіпте «бітті», «доп», «жүру» сияқты хабарламалар тізімін жасау.

4-тапсырма.

Мысық спрайты үшін төмендегі скрипттерді жаса:

when Clicked go to x: -181 y: -105 show switch backdrop to Boardwalk set X(Ppy • to 1) set X(Ppy • to 1) set X(Phice cee6i: • to 0) se





*Книга предоставлена исключительно в образовательных целях UZEDU.ONLINE



5-тапсырма.

Доп спрайты үшін төмендегі скрипттерді жаса:





*Книга предоставлена исключительно в образовательных целях UZEDU.ONLINE

	Все учесники хзрекистан		
	БАҒДАРЛАМАЛ	ΑΥ ΤΕΧΗΟΛΟΓΜ	
	ОБЪЕКТТЕРЛІ Б		
• FACEBOOK! • INCLASSING	+ · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		

	when I receive cekipy -	
	set Жүру + to 0	when I receive аяқталды 👻 🔒
	glide 0.4 secs to x: x position + 5 y: 32	
	wait 0.1 seconds	зау аяқталды
	glide 0.4 secs to x: x position + x y99	switch backdrop to Boardwalk2
	change Жеңіс есебі: • by 10	hide
	set Жγру + to 1	
1	broadcast жүру •	stop all 💌

6-тапсырма:

1.Жобаны іске түсіріп, ойынды ойнап көр.

2. Бағдарламада қателер жоқ екеніне көз жеткізгеннен кейін, жобаны «Доптан секір!» аты бойынша сақта.

СҰРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

- 1. Ойын дегеніміз не? Компьютер ойындары ше?
- 2. Компьютерлік ойындар жасау үшін нені білу керек?
- 3. Анимация дегеніміз не? Оның қандай түрлері бар?
- 4. Интербелсенді ойындарды жасау үшін не қажет?
- 5. Компьютер ойындарын сценарийінсіз жасау мүмкін бе? Не үшін?
- 6. Scratch бағдарламасында компьютер ойындарын жасау кезеңдерін санап бер.

ҮЙГЕ ТАПСЫРМА



1. Төмендегі көріністегі лабиринт үшін ойын сценарийісін жаз.



- Ойында интербелсендікті амалға асыру үшін қолдануға болатын нұсқаулар туралы ойлан.
- 3. Жазған сценарийің негізінде ойын бағдарламасын жаса.



9-САБАҚ. БАҚЫЛАУ ЖҰМЫСЫ. ЖОБАЛЫҚ ЖҰМЫС ПРЕЗЕНТАЦИЯСЫ

Scratch ортасында жүзеге асырылатын жобалардың түрлері:

Жоба түрі	Жобаның атауы мен идеясы	Жоба үлгісі
Музыка	Музыкалық кемпірқосақ 7 түрлі түсті кемпірқосақ спрайтында до, ре, ми, фа, соль, ля, си сияқты 7 музыкалық нота бар. Мысық түстерді ұстағанда, сәйкес түрде оған орнатылған нота дыбысы естіледі және спрайт түрі өзгереді. Мысық бұлтқа тигенде барабан дыбысы шығады, ал күнге тигенде басқа нота естіледі.	
Интерактивті ойын	«Мысық пен тышқан» ойыны Тышқан лабиринттен өтіп, ірімшікке жетуі керек. Лабиринттен өтіп бара жатқанда, мысық тышқанның ірімшікке жетуіне жол бермейді. Ойынның басты кейіпкерлері 3: мысық, тышқан және ірімшік спрайты. Егер тышқан жолда қара қабырғаға немесе мысыққа тап болса, ол: "Мәзсаған !!!" хабар пайда болады және тінтуір қайтадан жасыл шеңберге орналасады. Тостағандағы ірімшікке қол созса, "Ням-ням !!!" — деп дыбыс шығарды. Суреттегідей көрініске лабиринт салу керек.	

*Книга предоставлена исключительно в образовательных целях UZEDU.ONLINE

І ТАРАУ. БАҒДАРЛАМАЛАУ ТЕХНОЛОГИЯСЬ ОБЪЕКТТЕРДІ БАСҚАРУТТЕХІ С

ОНИКИ4

Жоба түрі	Жобаның атауы мен идеясы	Жоба үлгісі
Диалог (байланыс) элементі	 Мен санауды білемін Мысық келесі диалог негізінде пайдаланушымен әрекеттеседі және пайдаланушы енгізген 2 сан бойынша +, -, *, / сияқты әрекеттерді орындайды. Сәлеметсіз бе! «Атың кім?» - Мысалы, НАФИСА. «НАФИСА, маған сен, мен санауды білемін! Бірінші санды енгіз: А = Мысалы, 12. Екінші санды енгіз: В = Мысалы, 24. Жауаптарды көру үшін өрнектер орналасқан торкөздерді таңда! А + В; А – В; А * В; А / В жазулы торкөздерді таңдау арқылы сахнада есептеу нәтижелері көрінеді. 	
Графика	Абстракция Мысық абстрактілі сызықтарды салады	
Анимация	Анимация Сахнада 2 піл және 1 құс. Пілдердің бірі діңгегінен су бүркіп қозғалса, екіншісі жай ғана сахнада жүреді. Ұшатын құс пілдердің кез-келгеніне тиіп кетсе, олар бозарып кетеді. Біраз уақыттан кейін пілдер бұрынғы түсіне оралады.	

Тапсырма. Жоғарыда аталған сценарийлердің әрқайсысына сәйкес келетін жобаларды жаса.



II ТАРАУ. МӘТІН ПРОЦЕССОРЫНДА ҚҰЖАТТАРДЫ ҚАЙТА ӨҢДЕУ

ОҚУ МАҚСАТЫ

Бұл тарауда Сен:

ресми құжаттарды жасауға қойылатын талаптар; құжаттардағы объектілерді орналастыру тәртібі;

құжат бетін пішімдеу тәртібі; MS Word мәтіндік процессорының қосымша мүмкіндіктерін үйренесің.

ҚҰРАЛДАР

MS Word

ДАҒДЫ

Тарауың көмегімен Сен:

мәтіндік процессорда ресми құжаттарды дайындау; MS Word бағдарламасында жасалған құжатты шифрлау;

MS Word бағдарламасында жасалған құжатты басып шығару;

құжатқа төменгі деректемелерді, сілтемелер мен гиперсілтемелерді кірістіру;

құжат бетінің шекаралары мен бағыттарын анықтау;

құжат беттерін нөмірлеу;

құжатта тізімдер құру;

құжатта SmartArt нысандарын, пішіндерін, 3D үлгілерін және формулаларын орналастыруды үйренесің.

10-САБАҚ. МӘТІН ПРОЦЕССОРЫНДА ҚҰЖАТТАРМЕН ІСТЕУ.

КАЙТА ӨҢДЕУ ШЫТА ГАЯМИК ШКАЙТА ӨҢДЕУ

Өздерің білетіндей, 5-сынып оқулығында MS Word мәтіндік процессорымен жұмыс істеудің негізгі ұғымдары, сонымен қатар оны күнделікті өмірде қолдану бойынша практикалық нұсқаулар берілген.

II TAPAY.

Құжаттағы ақпаратты оқылатын пішімде пішімдеу үшін оны тізім көрінісінде көрсетуге

болады. Құжатты құру кезінде кейбір ақпаратты тізімдеу қажет болса, «Списки» нұсқауларының бірнеше түрін пайдалануға болады. Өйткені тізім бөлек жолдардағы таңбалармен бөлінген.

Зсе, учебники Узбекистана кейте UZEDU. ОМ

6) • • ill

МӘТІН ПРОЦЕССОРЫНДА ҚҰЖАТТАРДЫ

Салыстыру үшін, қандай ақпаратты оқу және есте сақтау оңай?

1-үлгі:

- қара балық, табан балық, шұбар балық, шаян;
- алма, шие, анар, інжір;
- сүт, сарымай, қаймақ, май;
- бет, көз, қас, мұрын;
- материк, арал, түбек, теңіз

2-үлгі:

скорпион балық, шаян балық, форельдер, шаяндар, алма, шие, анар, інжір, сүт, май, кілегей, май, бет, көз, қас, мұрын, материк, арал, түбек, теңіз.

Маркерленген тізімді жаса және өзгерт.

- 1. Тізімді құру үшін берілген мәтіннің әрбір бөлігі бөлек жолдарға енгізіледі.
- 2. Енгізілген мәтін кез-келген жолмен таңдалады.
- 3. «Главная» менюында таңдалады (1).
- 4. «Абзац» бөлімінен «Маркеры» нұсқауындағы 🖃 (2) таңдалады.

5. Маркер ретінде пайдалануға болатын бірнеше көріністер бар, сандық тізім үшін кезкелген нөмерлеу белгісі таңдалады (3).

Әрекеттер тізбегі орындалған кезде әр абзацта маркерлер пайда болады. «Enter» түймесін пайдаланып келесі абзацқа өткенде, осы маркері бар тізім автоматты түрде жасалады. Белгішенің көрінісін өз қалауың бойынша өзгертуге болады. Бұл үшін:

1) құрылған тізім анықталады;

2) «Главная» → «Маркерлер» нұсқауынан 🖃 арқылы (2) жаңа белгі таңдалады (3).

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Тізім - бұл сан немесе маркермен белгіленген абзацтар жиынтығы.

Маркер - тізім жасау үшін пайдаланылатын таңбаның көрінісі.

ЕСКЕРТУ

деп аталады.

Нөмірленген абзацтар

жиынтығы сандық тізім

деп аталады. Маркерде белгіленген абзацтар

жиынтығы маркерлер тізімі



	5-0 -					Документ47 - Word	M	- 8	×
Файл	Главная Вставка	Дизайн	Макет	Ссылки	Рассыля	и Рецензирование Вид 🖓 Что вы хотите сделать?	Вход	д 🖓 Общий	і доступ
Bcraewr 	 Вырезать Ф Колировать № Формат по образиу Буфер обмена га 	Сайый (Оснк ж к ч -	▼ 11 ▼ • авс X ₂ X ² Шрифт] A* A* A = A + 4 T	2	Image: Provide and the second se		Р Найти - ад Заменить № Выделить Редактирован	¥ ие –н

MS Word мәтіндік процессоры маркерленген ғана емес, нөмірленген тізімдерді де жасауға мүмкіндік береді. Сандық тізім маркерленген тізім сияқты жасалады.

Сандық тізімді жаса және өзгерт

- 1. Тізімді құру үшін берілген мәтіннің әрбір бөлігі бөлек жолдарға енгізіледі.
- 2. Енгізілген мәтін кез-келген жолмен таңдалады.
- 3. «Главная» менюсі таңдалады (1).
- 4. «Абзац» бөлімінен «Нумерация» нұсұауындағы 🖃 таңдалады(2).
- 5. Сандық тізім үшін кез-келген нөмерлеу белгісі таңдалады(3).

Белгішенің көрінісін өз қалауыңыз бойынша өзгертуге болады. Бұл үшін:

1) Құрылған тізім анықталады;

2) «Главная» менюсіндегі «Нумерация» нұсқауынан 🖃 (2) жаңа белгі таңдалады (3).

3) Сандық тізім үшін кітапханада болмаған жаңа нөмер форматын құру кезінде «Определить новый формат номера» нұсқауын таңда (4);

4) «Формат номера» жолындағы санның алдында енгізілген кез-келген сөз (бөлім, мысал және т.б.) құрылатын сандық тізімнің маркері ретінде пайдаланылады.

🗄 ୭୦୦ 🦉 🚎			Докуме	нт1 - Word		Вход	⊞ –	0)	×
Файл Главная 1 Ко	онструктор Макет Сси	ылки Рассылки	Рецензирование Вид	Надстройки Справка	ABBYY FineReader 12 🛛 👰	Что вы хотите сделать?	R	. Поделиться	a
Вырезать Вставить Формат по образцу Буфер обмена ъ	Calibri (Оснс * 11 * А* А Ж. К. <u>Ч</u> * аbс х, х ² А Шрифт	▲ Aa • 🔌 🗄 •	Посіц, спользован	П АаБбВаГг, АаБб вные форматы номеров	ВВГГ, АаБбВІ АаБбВВГ нте Заголово Заголово Стили	Ааббвег	Р Найти ▼ ^{ab} _{ac} Заменить Выделить ▼ Редактировани	e	~
	1 + 1 + 1 + 2	3 4 5	3		2 · i · 13 · i · 14 · i · 15 · i · 1	6 · · · 17 · · 18 · · · 19			
			Библиотека нумерации	1) 2) 3) а) с) с)		Определение нового формата Формат номера утерация: 1, 2, 3, У Формат номера: Бөлім 5. Варамивание: По левоих граю У Образец 5. Бөлім 6. Бөлім 7. Бөлім	номера ?	×	
0 			1. 1. 2. 3. Ф:: Изменить уровень со Определить новый ф	1 2 3 ормат номера 4			ОК Отм	ена	

Құжаттағы тізімді құру кезінде келесі ережелерді сақтау керек:

ҹҽбниҝи<u>–</u>Ӽзӯекитана∘на_{май}те

МӘТІН ПРОЦЕССОРЫНДА ҚҰ

1) Тізімге дейінгі сөйлем нүкте немесе қос нүктемен аяқталуы мүмкін. Осы сөйлемдегі сөз немесе сөз тіркесі өзінен кейін тізім бар екенін көрсетсе немесе тізімдегі ақпарат алдыңғы сөйлемді түсіндірсе, қос нүкте қойылады. Кері жағдайда тізімнің алдына нүкте қойылады;

° 👌 🛛

2) араб немесе рим нөмеріндегі тізімдерде:

TAPAY.

а) саннан кейін нүкте қойылса, мәтін бас әріппен жазылады;

ҚАЙТА ӨҢДЕУ Ільтақай

- б) саннан кейін жақша алынса, мәтін кіші әріптен басталады;
- 3) егер сандық тізімде кириллица немесе латын әріптері қолданылса:
- а) егер нүктеден кейін бас әріп болса, мәтін бас әріппен жазылады;
- б) жақша кіші әріптен кейін қолданылса, мәтін кіші әріптен басталады;
- 4) маркерленген тізімдерде мәтін кіші әріптен басталады;
- 5) тізім элементінен кейін келесі тыныс белгілерін қоюға болады:
- а) үтір, егер тізім бір элементтен тұрса;
- б) нүктелі үтір, егер тізім элементі кіші әріптен басталуы керек болса;
- д) нүкте, егер тізім тармағы бас әріптен басталуы керек болса;
- 6) тізімнің соңғы элементінен кейін нүкте қойылады.

Өздеріңіз білетіндей, күнделікті өмірде әртүрлі ресми құжаттарды дайындау өте қажет және оларды MS Word мәтіндік процессорында дайындау өте ыңғайлы және оңай.

Ресми құжаттар өте көп, ал үдерісте қолданылатындары ақпараттық құжаттар.

Мысал ретінде арыздар, хаттамалар, хабарламалар, өсиеттер, сенімхаттар,

анықтамалар, сипаттамалар, ұсыныс хаттар, шақырулар, өмірбаяндар, түсініктемелер, хабарландырулар, есептер сияқты құжаттар жатады.

ЕСКЕРТУ

Арыз – бұл белгілі бір мекеменің немесе лауазымды тұлғаның атына өтініш, ұсыныс, шағым т.б түріндегі ресми құжат. Мектеп оқушысы, студент, басшы, фермер, инженер, ғалым, кәсіпкер, шенеунік – қоғамның кез-келген мүшесі өтініш беруге құқылы. Өтініш, кез-келген басқа ресми құжат сияқты, анық, қысқа және түсінікті болуы керек.



Арыздың қажетті бөліктері:

1) арыз берілген мекеменің немесе лауазымды тұлғаның атауы;

2) арыз берушінің тұрғылықты жері, лауазымы, аты, әкесінің аты және тегі;

3) құжаттың (арыздың) атауы;

4) негізгі мәтін (ұсыныс, өтініш, шағым және т.б.);

5) арызға қоса берілетін

құжаттардың атауы (қажет болған жағдайда);

6) арыз берушінің қолы, аты мен әкесінің аты бас әріптері, тегі;

7) арыз берілген күн (күні, айы, жылы).

Айта кету керек, арыздың қажетті бөліктері барлық жағдайларда бірдей емес. Көп жағдайларда арыздар үшін үлгі қажет етпеуі мүмкін.

Үлгі

Күн (күні, айы, жылы)

Өмірбаянның негізгі қажетті бөліктері:

- 1) құжаттың атауы (өмірбаяны);
- 2) мәтін:
- автордың тегі, аты және әкесінің аты;
- туған күн (күні, айы, жылы) және орны;
- ұлты, әлеуметтік шығу тегі;

- ата-анасы туралы қысқаша мәлімет (тегі, аты және әкесінің аты, жұмыс орны);

- білімі (қайда, қашан және қандай оқу орнын бітіргені, біліміне сәйкес мамандығы);

- қызмет түрлері;
- соңғы жұмыс орны мен лауазымы;
- марапаттау және ынталандырулары;
- -қоғамдық істерге қатысу;
- отбасы жағдайы мен отбасы мүшелерінің тізбегі,
- төлқұжат мәліметтері;
- тұрғылықты жері (мекенжайы), телефон нөмірі;
- 3) күні;
- 4) қол қою.

Өмірбаянды қарапайым қағазға жазып, басып шығаруға болады. Мәтінді баяндау мазмұны әңгіме үлгісінде болып, бірінші тұлға тілінде жазылады.

ЕСКЕРТУ

Арыз

Негізгі мәтіннің мазмұны

Колы

Өмірбаян – адамның өз өмірі мен қызметі туралы баяндауы. Өмірбаянның жазылуына қатысты нақты бір қатаң талаптар жоқ, дегенмен, әркім өзінің көзқарасымен жазуға болады. Ол автор тарапынан жазылған ресми құжат. Өмірбаян еркін түрде және қысқаша жазылғаны дұрыс..

Қай жерге және кімге

Арыз берушінің тұрғылықты жері лауазымы, аты-жөні (толық)

Аты-жөні(кыска)

Түйіндемеге (резюме) енгізілетін ақпараттар тізімі

TAPAY.

ҹебники<u>⊢</u>Ӽзӯекинст

Атауы: өмірбаяны, аты-жөні

Мақсаты: тұрақты жұмыс, жұмыс орны, мансап, лауазым

Жеке ақпарат: телефон нөмірі, электрондық пошта, жеке блог, әлеуметтік желідегі профиль, мекенжайы, отбасылық жағдайы

Фотосурет өлшемі: әдетте бір түсті фонда 3,5 × 4,5.

Негізгі мәліметтер: қайсы жалдар аралығында, қай оқу орындарында білім алғаны мен жасаған қызметі жайлы мәліметтер...

Жетістіктері: Құрмет қағаздары, сертификаттары...

Қосымша ақпарат: жеке қасиеттер, қызығушылықтар..

Америка Құрама Штаттарындағы ең танымал түйіндеме дизайны Cirriculum Vitae немесе қысқаша түйіндеме деп аталады. SV – бәсекеге қабілетті еңбек нарығындағы адамның жалпы әлеуетін көрсететін құжат.

Бүгінгі таңда кең таралған әдістердің бірі - веб-сайттардан дайын пішіндерді алу және жеке ақпаратты жүктеу арқылы түйіндеме жасау.

Түйіндеме файлының атауын Тегі_аты_мансап көрінісінде сақта. Осы күйде сақталса, файлды табу жеңілдейді сондай-ақ, жұмыс беруші файлды жасаған тұлға жайында жақсы көзқарасқа ие болуына мүмкіндік туындайды.

Төменде қызықты көрінетін түйіндеме үлгілерін жүктеп алуға және өңдеуге мүмкіндік беретін веб-сайттар тізімі берілген.

Nº	Веб-сайт аты	Мүмкіндіктер
1.	https://www.canva.com/ru_ru/sozdat/ rezyume/	Түрлі-түстер мен қаріптерде ақпарат қосу арқылы дайын үлгілерді өңдеу арқылы қызықты көрініспен түйіндеме жасауға мүмкіндік беретін веб-сайт.
2.	https://rezume.me/	Тіркеуді қажет етпейтін және түйіндемелерді онлайн дайындауға және жүктеп алуға мүмкіндік беретін тегін веб-сайт.
3.	https://zety.com/resume-templates#1	Жұмыс берушілердің тәжірибесі мен қызметкерлерді басқару тәжірибесіне негізделген үлгілері бар ағылшын тіліндегі сайт.

ЕСКЕРТУ

Түйіндеме – Еуропаның және АҚШ-тың дамыған елдеріндегі персоналды басқару тәжірибесінен алынған ресми құжаттардың бірі болып табылады. Жұмысқа орналасу барысында түйіндемеңізді жіберу қазіргі бизнестегі этикет ережелерінің бірі болып табылады. Түйіндемеге қойылатын талаптар әр елде әртүрлі және түйіндеме адамның әлеуетін насихаттау үшін пайдаланылуы мүмкін.



ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ



?

- 1. Мәтіндік құжат жасаңыз және Жастар Одағының мүшесі ретінде «Өмірбаян» деп аталатын ресми құжатты дайында және оны «Өмірбаян.docx» деп сақта.
- 2. Бұрын жасалған «Өмірбаян.docx» құжатын аш. Құжаттың соңғы бөлігін келесі сөйлеммен толықтыр:

«Бұл құжатта келесі жақын туыстары туралы мәліметтер бар». Содан кейін құжатқа жақын туыстарыңның тізімін қосу үшін маркерленген тізім бұйрығын пайдалан.

- 3. Құжатта жасалған маркер тізімінің белгісін белгісіне ауыстыр.
- Жаңа құжат жаса және оны «Раушангүл.docx» деп ата.
 Бұл құжатта бақшаға раушангүл отырғызу үдерісін жүзеге асыру тәртібін сандық жүйе түрінде жаз:
- 1) аулада ыңғайлы орынды таңдау;
- 2) бөлінген жерге гүл отырғызу үшін орын қазу;

3) орынға аздап тыңайтқыш қосу...;

4)....

Тізімді жалғастыр.

5. Топтық жұмыс. Сынып оқушылары екі топқа бөлінеді. Бірінші топ – «Жұмыс беруші кәсіпорынның қызметкерлері», екінші топ – «Жұмыс іздеп жүрген азаматтар». Екінші топ жұмысқа орналасу үшін түйіндемелерін дайындайды. Бірінші топ мүшелерінің дайындаған құжаттары бойынша біреуі жұмысқа қабылданады. Шешім түсіндіріледі.

СҰРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

- 1. Арыз, өмірбаян, хабарлама сияқты құжаттар қандай жағдайда қажет?
- 2. Арыз беру тәртібін түсіндір.
- 3. Өмірбаян жазғанда қандай жағдайларға назар аудару керек?
- 4. Дайын түйіндеме үлгілерін жүктеп алуға болатын веб-сайттарға мысалдарын келтір.
- 5. Құжаттарда қашан тізімдерден пайдалану тиімді болады?
- 6. Сандық және маркерленген тізімдердің айырмашылығы неде?
- 7. Құжаттарда тізім жарату ережелері туралы не білесің?

ҮЙГЕ ТАПСЫРМА

1. Төменде берілген ақпаратты қамтитын құжатты жаса және сақта. Дүйсенбіге арналған сабақ кестесі:

Ð

МӘТІН ПРОЦЕССОРЫНДА ҚҰЖАТ

учебники_Хзбекистана≁на кайте

TAPAY.

ҚАЙТА ӨҢДЕУ ІІІ ТАСКАМ

1) математика;

2) информатика және АТ;

3) ана тілі;

4) бейнелеу өнері;

5) музыка;

б) ағылшын тілі.

2. Төменде келтірілген ақпаратты қамтитын құжат жаса және деректерді келесідей пішімде:

Көктем	Күз
• Наурыз	• Қыркүйек

- Наурыз Қырн
- Сәуір Қазан
- Мамыр Қараша

Жаз

- Маусым
- Шілде
- Желтоқсан • Қаңтар

Қыс

• Тамыз • Ақпан

3. Төмендегі себептердің бірімен мектеп директорының атына өтініш дайында:

а) қоныс аударуына байланысты осы мектептің алтыншы сыныбына қабылдау жайында;(

б) мемлекеттік емтиханды тапсыра алмауына байланысты қайта тапсыру жайында;
4. https://rezume.me/ сайтынан жүктеп алынған түйіндеме үлгісі бар құжатты жүктеп ал, өз мәліметтерің негізінде құжатты қайта толтыр және сақта.

5. Сен фирманың директорысың. Сен барлық қызметкерлеріңнің құжаттары бірдей болуын қалайсың. Олар өмірбаяндарын дайындап жатыр. Ол үшін сен жалпы көрініс үлгісін дайындауың керек. Бұл тапсырманы MS Word бағдарламасында немесе дәптерде орында.



11-САБАҚ. КОЛОНТИТУЛ, СІЛТЕМЕ ЖӘНЕ БЕТ РЕТІНІҢ НӨМІРІН ОРНАТУ

Құжатты құру кезінде әрбір бетте мәтіндегі негізгі ақпараттан басқа құжат туралы қосымша мәліметтер болуы қажет. Мысалы, кітаптағы тарау немесе тарау атауы. Тапсырманы орындау үшін төменгі колонтитул нұсқауын пайдалануға болады. Kolontitul (фр. colonne - баған және латынша titulus - мәтін, тақырып) - беттің жоғарғы немесе төменгі

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Жоғарғы колонтитул - беттің жоғарғы жағындағы бөлім.

Төменгі колонтитул - беттің төменгі жағындағы бөлім.

жағында орналасқан тақырып, автордың аты, құжат тақырыбы және тарау сияқты басқа қажетті қосымша ақпаратты қамтитын ақпарат. Баспа басылымының барлық беттерінде орналастырылған тақырып беттері суреттер мен қапталған бөлімдерінен тыс.

Ақпарат «Верхний колонтитул» нұсқауы арқылы беттің жоғарғы жағына және «Нижний колонтитул» нұсқауы арқылы төменгі жағына қосылады. Бұл құжат туралы қосымша ақпаратты есте сақтауды жеңілдетеді.Құжаттың кез-келген бетінің жоғарғы немесе төменгі жағына төменгі деректемені қосқанда, бұл ақпарат құжаттың әрбір бетінде пайда болады.

Құжаттың әрбір бетінде файл атауы мен автордың атын көрсету үшін «Верхний колонтитул» дан пайдаланылады.

Құжаттың жасалған күні немесе бет нөмері сияқты ақпараттарды «Нижний колонтитул»ға орналастыру ұсынылады.

«Верхний колонтитулды» орналастыру тәртібі:

1. «Вставка» менюсынан «Верхний колонтитул» нұсқауы таңдалады (1).

2. Нәтижеде экранда «Верхний колонтитул» (2) параметрлерінің тік менюсы пайда болады.

3. Тік менюдан «Пустой» атты көрініс таңдалады (3).



Жоғарыда көрсетілген әрекеттер тізбегі таңдалғанда, беттің жоғарғы бөлігі нүктелі сызықпен бөлініп, қажетті ақпаратты енгізу үшін «Введите текст» мәтіні пайда болады.



🗄 ୩୦୦ 🥞 🕫			Документ1 - Word	1				Вход	m –	
Файл Главная Вста	авка Конструктор Макет	Ссылки Рассыл	ки Рецензирование	Вид Надстро	йки Справка	ABBYY FineReader 12	Конструктор	🖓 Помо	ощник <u>Д</u>	Поделиться
 Верхний колонтитул * Нижний колонтитул * Номер страницы * 	Дата и Сведения о время документе - Изображе	блоки т ения в Интернете	Перейти к верхнему Пере колонтитулу	ейти к нижнему	 Особый кол Разные коло Показать тен 	юнтитул для первой стран онтитулы для четных и неч кст документа	ицы четных страниц 📑 1 Э	.25 см 🗘 .25 см 🌲	Х Закрыть окн колонтитуло	O B
Колонтитулы	Вставка		Переход	цы		Параметры	По	ложение	Закрытие	~
	Верхний колонтитул	· 2 · ; · 3 · ; · 4 ·		1 · 8 <u>1</u> · · 9 · · · ·	10 · · · 11 · · · 12	· · · 13 · · · 14 · · · 15 ·	1 · · 15 · <u>5</u> · 17 · · 1 ₀ 18 ·	r · 19		<u>*</u>

Құжаттың жоғарғы жағындағы колонтитулға ақпаратты қосудың екі жолы бар:

а) [Введите текст] клавиатурамен немесе көшірілген мәтінмен ауыстырылады;

б) Құжат туралы арнайы ақпаратты төменде көрсетілген нұсқаулар реттілігімен қосуға болады.

Жоғарғы колонтитулға құжат жайлы ақпараттарды қосу тәртібі:

- менюлар қатарында («Лента»)дағы «Работа с колонтитулами» - «Конструктор» (1) менюсынан «Сведения о документе» (2) нұсқауын таңда;

- тақырыпқа қосуға болатын ақпарат тізімі ашылады;

- колонтитулға қосуға келетін кез-келген ақпарат таңдалады. Мысалы, автордың атын көрсету үшін «Автор» элементі таңдалады (3).

🔒 🖘 ា 🥵 🕫		Документ1 - V	Vord	Работа	с колонтитула Вход 🖬 — 🗇 🗙
Файл Главная Вста	авка Конструктор Макет и	Ссылки Рассылки Рецензирован	ие Вид Надстройки	Справка ABBYY FineReader 12 1 Ко	нструктор 🖓 Помощник 🖓 Поделиться
 Верхний колонтитул * Нижний колонтитул * Номер страницы * 	2 Дата и время документе - Изображен	блоки т ния в Интернете Колонтитулу	Іерейти к нижнему колонтитулу	Особый колонтитул для первой страницы Разные колонтитулы для четных и нечетных ст Показать текст документа — — — — — — — — — — — — — — — — — — —	раниц 125 см С Х 125 см С Х Закрыть окно колонтитулов
колонтитулы	Автор Имя файла Путь к файлу Название документа Название документа Свойство документа Полд Верхний колонтитул		xoды ⊢ 10 + 1 + 9 + 1 + 10 + 1	нараметры	

ЕСТЕ САҚТА!

Құжаттың төменгі колонтитулына ақпаратты қосу құжаттың төменгі колонтитулына ақпаратты қосумен бірдей. Бұл үдерісті компьютерде дербес орындау ұсынылады.

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Сілтеме (ағыл. footnote, rus.cnocka) – құжаттың соңғы бетінде немесе ақпарат берілген беттің төменгі колонтитулында орналастырылған мәтін.

Кегль – шрифтің (қаріптің) тік өлшемі. Ол ұпаймен өлшенеді.

Құжат беттерін нөмірлеу тәртібі:

- 1) «Выставка» (1) менюсынан «Номер страницы» (2) нұсқауы таңдалады;
- 2) ашылмаған тізімнен «Внизу страницы» нұсқауы таңдалады (3).
- 3) содан кейін төменгі колонтитулдың қай бөлігінде сандар орналастырылатын үлгі таңдалады және беттер автоматты түрде нөмірленеді (4).



	• J 🦉	÷	_					Докумен	τ1 - Word							Вход	Ŧ	-	٥	×
Файл	Главная	Вставка	Конструктор	Макет	Ссылки	Рассылки	Рецензировани	е Вид	Надстройки	Справка	ABBYY Fine	Reader	12 S	🖓 Что вы хот	ите сдела			Яп	оделить	ся
Страниць •	Таблиц	Осунки	© Фигуры т ∲ Значки О Трехмерные м	юдели *	🚡 SmartArt 🚺 Диаграмма 🚑 Снимок т	1 □0.	лучить надстройки и надстройки 🔹	W Википедия	Видео из Интернета	Ссылки	П римечание	П В Н Н Н	ерхний в Іижний к Іомер стр	колонтитул * колонтитул * раницы *	2 кстон	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	• 📝 • • 🐻 • 🥅 •	Ω Символь т		
_	Таблицы		Иллюст	рации			Надстройки		Мультимедиа		Примечания		<u>В</u> верху	страницы		Текст				~
					2 3 .	Простой Простой	й номер 1 1				3		В <u>н</u> изу с На <u>п</u> оля <u>Т</u> екуще <u>Ф</u> ормат <u>У</u> далите	траницы ях страницы е положение г номеров стра ь номера стран	► ► ыниц	. 19				
2						Простой	номер 2 4	:												

4. Колонтитулға енгізілген ақпаратты өңдегеннен кейін менюлар қатарынан «Закрыть окно колонтитулов» нұсқауы таңдалады.

Құжатқа сілтеме орналастыру

Сілтеме – кез-келген тақырып бойынша реферат немесе ғылыми құжат дайындауда қолданылатын негізгі параметрлердің бірі. Сілтеменің мақсаты – құжаттағы терминдерді анықтау, ақпарат көздерін көрсету.

Сілтемені орналастыру MS Word мәтіндік процессорында автоматты түрде орындалуы мүмкін. Бұл жағдайда сілтемелер беттің төменгі колонтитул бөлігінде орналастырылады. Олар әдетте негізгі мәтіннен шағын кеглге енгізіледі.

Сілтемелер екі түрге бөлінеді:

• қарапайым сілтеме – түсінік берілетін мәтін орналасқан беттің төменгі колонтитулында орналасады (Alt + Ctrl + F);

• қорытынды сілтеме – түсініктеме мәтін құжатының соңғы бетінің төменгі колонтитул бөлігінде орналасады (Alt + Ctrl + D).

1 пункт = 1: 72 дюйм; 1 дюйм = 2 см 54 мм

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Бет көрінісін реттеу - бет көрінісін өзгерту. Бұған мысал ретінде беттің бағытын өзгерту болып табылады.

Бағдар – беттің сыртқы түрі.

Бет жиегі – құжат бетінің барлық төрт шекарасындағы бос орын.

MS Word мәтіндік процессорында «Ссылки» менюсында «Сноски» панелі бар, ол сілтеме параметрлерімен жұмыс істеуге арналған. Содан кейін келесі қадамдар орындалады.

Файл	Главная	Вставка	Дизайн	Макет	Ссылки	лки Рецензиров	ание Вид	Q Что вы хотит		
Оглавлени •	Добавит Обновит Оглавление	ь текст ∗ ъ таблицу	АВ ¹ [[Вставить сноску	Вставить Следуюс Показать Сноски	концевую сноску цая сноска та сноски и г	Вставить ссылку + 🛍 Стиль:	ние источниками АРА – питературы – плитературы	Вставить название	Список Обнови Перекр Названи	иллюстраций пъ таблицу естная ссылка ия
L			2	3 • 1 • 2 •	1 + 1 + 1 + 2 + 1 + 3	Сноски		?	×	11 + + + 12 + + + 1
						Положение	Внизу страниць В конце докуме	нта	✓	
-						Расположение сносок				
						Столбц <u>ы</u> :	В соответствии	с макетом разде	ла 🗸	
. 2						Формат				
-						формат номера:	1, 2, 3,		\sim	4
-						дру <u>г</u> ой:		С <u>и</u> м	вол	
4						<u>Н</u> ачать с	1 🚔			5
-						Нум <u>е</u> рация:	Продолжить		\sim	
-						Применить изменения				
						<u>П</u> рименить:	ко всему докуме	енту	\sim	
2 -						В	ст <u>а</u> вить Отм	іена Прим	енить	

1) курсор сілтеме қойылатын мәтіннің соңына қойылады;

2) Құжатқа сілтеме «Ссылки» (1) менюінен «Вставит сноскуь» (2) нұсқауын таңдау арқылы орналастырылады. Бұл колонтитулдың төменгі жағында көлденең жиек сызығы мен сілтеме нөмірін шығарады;

3) Қорытынды сілтеме «Вставить концевую сноску» (3) нұсқауы арқылы орналастырылады;

4) «Сноски» диалогтық айнасын пайдаланып құжаттағы сілтеменің орнын және оның нөмірлеу форматын басқарыңыз. «Формат» бөлімі сілтемелердің нөмірленуін өзгертеді. Сілтемелерді араб цифрларымен ғана емес, әртүрлі таңбалармен де белгілеуге болады (4);

5) «Начать с» алаңындағы құжатта сілтеме нешінші нөмерден басталатынын көрсетеді(5);
6) Сілтемені жою үшін мәтіннің соңындағы сілтеме белгішесін таңдап, «Delete» түймесі басылады.

Бет көрінісін реттеу: Парақтағы мәтінді орналастыруды реттеу жаңа құжатты құру үдерісінің маңызды бөлігі болып табылады. Құжат ресми көрініске ие болуы үшін бет көрінісін реттеу амалдарын қолданады.

Бет көрінісін өзгертіру:

- 1) «Макет» → «Ориентация» (1, 2) нұсқауы арқылы бет көрінісін өзгертеді;
- 2) Бет көрінісі альбом (Альбомная) немесе кітап беті (Книжная) түрінде болуы мүмкін (3).

⊟	<u></u> 5-0 €	2 =			_			Докумен	ιτ1 - Word				Вход	Ē	-	٥	×
Файл	Главная	Вставка	Конструктор	Макет	Ссылки	Рассылки	Рецензирование	Вид	Надстройки	Справка	ABBYY FineReader 1	2 🖓 Чт	о вы хотите сделать?		A	Подели	ться
Поля	Ориентация •		нки вс ² Разрывы вс ² Расстанов	трок т вка перенос		гуп Слева: Осм Справа: Осм	Интервал	пт ‡	Положении	е Обтекание текстом *	Переместить Перемес вперед т назад	ить Област выделен	 Выровнять * Группировать * Повернуть * 				
L 	Кни	жная бомная	траницы • т • 1 • т • 2	• • • 1 • •	r <u>s</u> ∣ I · 2 · I · ∶	3 • 1 • 4 • 1 •	Абзац 5 · ı · 6 · ı · 7 ·	1 • 8 • 1	Г <u>5</u> · 9 · ı · 10 ·	1 - 11 - 1 - 1	Упорядочені 2 · ı · 13 · ı · 14 · ı ·	іе 15 · ı · 16 ·	н · 17 · н <u>с</u> 18 · н · 19				^



Құжаттардағы бет жиектерін өзгерту

Бетке ақпаратты енгізген кезде шекарада бос орын бар екеніне көз жеткізіңіз. Бұл енгізілген деректердің бет шекарасынан берілген қашықтықта орналасуымен түсіндіріледі.

Мысалы, бетке қосымша ақпарат қосу үшін осы беттің жиегін өзгертуге болады.

Бұл үдерісті орындау үшін келесі нұсқаулар тізбегі орындалады:

- 1. «Макет» (1) → «Поля» (2) нұсқауы таңдалады;
- қажетті бет жиегі пайда болатын тік менюдан таңдалады
- егер менюда қажетті бет жиегі болмаса, кез-келген бет жиегі үшін мәндер «Настраиваемые поля.....» (3) нұсқауы арқылы беріледі.



0

ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ

1. MS Word бағдарламасында келесі мәліметтерді қамтитын «Трихи_ ескерткіштер.docx» құжатын құр.

Ташкент Өзбекстан Республикасының астанасы және Орталық Азиядағы ең ірі қалалардың бірі. Ташкент Өзбекстанның көптеген қалалары сияқты көне қала. Оның жасы 2000 жылдан астам. Жазба деректерге сүйенсек, Ташкент тарихы сонау көне замандардан бастау алады. Ташкентте көптеген тарихи ескерткіштер бар. Көкәлдош медресесі¹, шейх Хованди Тохур кесенесі², Қожа Ахрор мешіті³ сияқты тарихи ескерткіштер әдемі салынған, әрқайсысының өзіндік тарихы бар.

- 1. Мұхаммед Салих Қарақожа Тәшкенди «Ташкент тарихы» кітабында «Көкалдош» медресесін Дәрвешхан деп сипаттайды. Ол кітабының кейбір жерінде медресені Дарвишхан медресесі деп атағанын жазады.
- Шейх Хованди Тохур кесенесі 15 ғасырдағы көне кесененің іргетасы үстінде 18-19-ғасырларда салынған; Онда Мовароуннахрдағы 14 ғасырдың аяғында жасалған екі бөлмелі бойлық кесене кешенінің жобалары сақталған.
- 3. Қожа Ахрор мешіті 1451 жылы салынған. Көп ұзамай 1454 жылы оның жанынан Қожа Ахрор медресесі салынды
- 2. Құрылған құжаттың мәтініне атау бер.
- 3. Осы тарихи ескерткіштер тізіміне өз аймағыңыздың маңында орналасқан тарихи
- ескерткіштер туралы мәліметтерді қос.
- 4. Жасалған құжаттың бет жиегінің параметрлерін төмендегідей орында: 20 мм солға,
- 10 мм оңға, жоғарғы және төменгі 15 мм.

5. Құрылған құжатта бет нөмірін және құжаттың жасалған күнін көрсететін ақпаратты төменгі колонтитулға орналастыр.

СҮРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

TAPAY.

1. Құжаттағы колонтитулды орналастыру қандай мәселелерді жояды?

учебники<u>н</u>узбекиютана+на _{Кам}те

2. Менюлар қатарындағы «Работа с колонтитулами» → «Конструктор» менюсындағы «Сведения о документе» нұсқауынан қандай жағдайларда қолданылады?

?

ED

МӘТІН ПРОЦЕССОРЫНДА ҚҰЖАТ

- 3. Құжатқа сілтемелерді орналастыру не үшін қажет деп ойлайсың?
- 4. «Вставить сноску» және «Вставить концевую сноску» нұсқауларының айырмашылығын түсіндір.
- 5. Бет көрінісін өңдеу нұсқаулары туралы ақпаратты бер.

ҚАЙТА ӨҢДЕУ Ш<u>ытық</u>ам

ҮЙГЕ ТАПСЫРМА

1. Алдыңғы сабақта жасалған түйіндемеңді MS Word бағдарламасында жүктеп ал.

1) құжаттағы жалпы мәтінді таңда (CTRL + A), көшір (Ctrl + C) және көшірмені бүкіл мәтінге қой (CTRL + V);

2) құжаттың бет жиегінің параметрлерін келесідей орнат: 25 мм солға, 15 мм оңға, 10 мм жоғарғы және төменгі;

- 3) жоғарғы колонтитулға аты-жөніңді және сыныбыңды енгіз;
- 4) құжаттың төменгі колонтитулының оң жақ бөлігіне бет нөмірлерін енгіз.

ҚЫЗЫҚТЫ АҚПАРАТ

Дүние жүзінде 1,2 миллиардтан астам адам Microsoft Office қолданбаларының жиынтығын пайдаланады. Бұл адамдардың көпшілігі Android және iOS жүйелерімен жұмыс iстейтiн құрылғыларға арналған Office мобильдi қолданбаларын қалайды. 2016 жылғы конференция кезiнде Microsoft Build бүкiл әлем бойынша шамамен 1,2 миллиард Microsoft Office пайдаланушысы күн сайын 3-4 сағат кеңсе қолданбаларын пайдаланатынын жариялады. Бұл қолданбалар бүгiнге дейiн 340 миллионнан астам рет жүктелген. Ай сайын 50 000-ға жуық жаңа корпоративтiк пайдаланушылар Office 365 қызметiн пайдаланады және Office 365 қолданбалар жиынтығына жiберiлген электрондық хаттардың жалпы саны 4 триллионнан асады. Зерттеу сонымен қатар компаниялардың 85%-ы бұлттық қолданбаларды пайдаланатыны анықталды.



12-САБАҚ. ҚҰЖАТТАРДА ПІШІН МЕН БЛОК-СХЕМАЛАР ҚҰРУ

Құжатты жасау негізінен мәтіндер арқылы жүзеге асады. Мәтінді көрнекі, түсінікті және есте сақтау оңай болуы үшін оның әртүрлі графикасы бар объектілерді пайдалануға болады. MS Word мәтіндік процессорының «Вставка» менюсында «Иллюстрации» бөлімі ақпаратты жылдам бейнелеуге мүмкіндік береді және «SmartArt», «Фигуры», «Значки», «Трехмерные модели», «Снимок» сияқты нұсқауларын пайдалану мүмкіндігін береді.

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

SmartArt нысандары – қысқа және көрнекі мәтіндік ақпарат болып табылады және көріністі жасауға мүмкіндік беретін схемалар.

Стиль – заттың сыртқы түрін безендіру үшін қолданылатын эффект.

SmartArt сөздерінің тіркесімі ағылшын тіліндегі «smart» - ақылды және «art» - өнер сөздерінен құралған.

SmartArt нысанын құжатқа енгізіп, таңдалған үлгіге мәтін қосу:

- 1) «Вставка» менюсының (1) «Иллюстрации» (2) тарауынан «SmartArt» (3) нұсқауын таңда;
- 2) экранда пайда болған «Выбор рисунка SmartArt» диалогтық айнасынан макеттің қажетті түрін таңда.
- 3) таңдалған SmartArt үлгісіне төменде көрсетілген мәтін енгізу әдістерінен бірін пайдалану арқылы мәтін енгізу мүмкін:
- a) «Текст» жазуы бар бөлікті таңдап, клавиатура арқылы қажетті ақпаратты енгіз;

б) алдын ала дайындалған мәтінді қамтитын файл ашылады, мәтіннің қажетті бөлігі таңдалады және көшіріледі (CTRL + C) және көшірілген мәтін «Текст» бөліміне жазу орналастырылады (CTRL + V).



*Книга предоставлена исключительно в образовательных целях UZEDU.ONLINE

ЕСТЕ САҚТА!

TAPAY.

SmartArt нысаны құжатқа орналастырылғаннан кейін, мәтін енгізу үшін бос орын болмаса, сол жақтағы мәтін 🕞 таңдалып, мәтін енгізіледі.

<u>се, у</u>чебники≟Узбекитана∘на кайтег∪ZEDU.⊙№ШМ

° <u>+</u> 0000

Таңдалған SmartArt объектіндегі фигураларды өшіру немесе оларды қосу арқылы санын өзгертуге болады.

SmartArt нысанындағы кескіндерді қосу және жою тәртібі

1. SmartArt объектісі құжатқа орналастырылған кезде MS Word бағдарламасының менюлар қатарында «Работа с рисунками SmartArt» тармағы пайда болады. «Работа с рисунками SmartArt» — «Конструктор» (1) менюсындағы - «Добавить фигуру» нұсқауы(2) таңдалады.

2. Таспада «Работа с рисунками SmartArt» немесе «Конструктор» менюлары көрінбесе, ол құжаттағы SmartArt объектісін таңдау арқылы, яғни тінтуірдің сол жақ батырмасымен объектіні екі рет басу арқылы жасалады.

3. Төменде көрсетілген әрекеттердің бірі таңдалады (3):

a) «Добавить фигуру после» нұсқауы көмегімен тағдалған фигурадан кейін жаңа фигура қосылады;

ә) «Добавить фигуру перед» нұсқауы арқылы таңдалған фигураның алдына жаңа фигура қосылады.



SmartArt нысанының түсін өзгертіру

1) SmartArt графикалық объектісі таңдалды;

2) «Работа с рисунками SmartArtтың» «Конструктор» менюсынан «Изменить цвета» нұсқауын таңда (4). Мұнда бірнеше түстер жинағы пайда болып, олардан кез-келгенін таңдауға болады.

SmartArt стилі – таңдалған нысанға кәсіби, қайталанбас безендіру беру үшін қолданылатын екі және үш өлшемдегі әртүрлі әсерлердің қосындысы.

SmartArt графикалық нысанының стилін өзгерту тәртібі:

1) SmartArt элементі таңдалды;

2) «Работа с рисунками SmartArt» - «Конструктор» менюсынан стильді өзгерту үшін қалаған көрініс үлгісі таңдалады.

Ескерту. Құжатқа орналастырылған SmartArt нысанының өлшемін өзгерту кезінде оның шекарасындағы маркер қалаған өлшемді жасау үшін еркін бұрышқа өзгертіледі.

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

40

Векторлық кескін – сызықтардан тұратын кескіннің түрі.

3D модель – үш өлшемді объектінің кескіні.



Құжаттарда пішіндерді құру

Мәтіндік құжатқа әртүрлі векторлық кескіндерді кірістіру үшін «Вставка» (1) → «Фигуры» (2) нұсқауынан пайдаланылады (3). Пішіндерді қатар немесе бірінің үстіне қою (4), олардың түсі мен өлшемін өзгертуге мүмкіндік береді. Бұл қадамдар формаларды құжатқа орналастырғаннан кейін құрылатын «Средства рисования» → «Формат» менюсындағы нұсқаулар арқылы орындалады (5).



Құжатқа 3D үлгілерін қосу

Мәтіндік құжатқа әртүрлі 3D үлгілерінің кескіндерін кірістіру үшін «Вставка» → «Трёхмерные модели» нұсқауын пайдалан. 3D үлгілерін кез-келген бұрышпен бұруға және оларды құжатқа әртүрлі бұрыштарда орналастыру мүмкіндігі бар.



ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ

1. Төмендегі SmartArt нысанын жаса және оны «Компьютер.docx» ретінде сақта.



2. Төмендегі SmartArt нысанын жаса және оны «Құжаттар.docx» атымен



3. «Компьютер.docx» файлында жасалған графикалық желілерді жалғастыр. Фигураның сыртқы түрін өзгертуге болады.

₿ҫѧӯӌҽбниҝи_ҼӼзӯекистана∘на _{кайл}тер∪ZEDU.⊙№Ŀ№

МӘТІН ПРОЦЕССОРЫНДА ҚҰЖАТТАРДЫ

TWITTER! 复

*

ҚАЙТА ӨҢДЕУ ПІЗТАКАМИ

4. Төмендегі тақырыптардың бірінде ерікті көрініске ие «Mind maps» (Ақыл картасын) жаса.

Мұнда пішіндерден пайдалану ұсынылады.

- MS Word мүмкіндіктері.
- Scratch бағдарламалық құралының мүмкіндіктері.
- Графикалық редакторлардың мүмкіндіктері.
- Компьютердің аппараттық құралдары.





?

Ð

СҮРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

- 1. Құжаттарға мәтіндік емес қандай белгілерді қосуға болады?
- 2. SmartArt нысандарын құжаттарға қосу қандай мәселелерді шешеді? Бұл орайда қандай мүмкіндіктер жасалған?
- 3. SmartArt нысандарының қандай параметрлерін өзгертуге болады?
- 4. 3D модельдер дегеніміз не? Неліктен объект 3D деп аталады?

ҮЙГЕ ТАПСЫРМА



2. SmartArt нысандарын пайдаланған түрде өз отбасыңның шежерін жаса. Отбасы мүшелерінің фотосуреттерін қосуды ұмытпа.

13-САБАҚ. МАТЕМАТИКАЛЫҚ ФОРМУЛА МЕН БЕЛГІЛЕРДІ ОРНАЛАСТЫРУ

Құжатпен жұмыс істеу кезінде компьютердің клавиатурасында жоқ әр түрлі таңбаларды енгізу қажет болуы мүмкін.

«Астрология» мақаласының қажетті бөліктерін алып, досыңа жібергің келеді делік.

Бұл көріністегі таңбаларды пайдалану қажет болады. Мәселені қалай шешуге болады?

Қазіргі компьютерлер 65536 таңбадан тұратын Unicode таңбалар кестесін пайдаланады. MS Word мәтіндік процессорында клавиатурада көрсетілмейтін, бірақ Unicode кестесінде таңбаларды қосу мүмкіндігі бар.

Мысалы, смайлик қосу γшін «Вставка» → «Символ» → «Другие символы» нұсқауы орындалады. Unicode таңбалар кестесін пайдалана отырып, сіз еуропалық және шығыс тілдеріне тән математикалық және музыкалық, валюталық, тіпті суреттік белгілерді тауып, оларды құжатқа орналастыру мүмкін.



ΥΥЩϿδϻユϻメϧ؊米

Бірақ бұл белгілерді қолдану математиканы оқу үдерісіндегі барлық формулаларды, әсіресе күрделі үдерістерді сипаттау үшін жеткіліксіз. Математика сабақтарында «Уравнение» нұсқауы жоғары сыныптарда оқытылатын түбір белгісі, бөлшектердің көрінісі, теңсіздіктер немесе теңдеулер жүйесі сияқты ақпаратты енгізу үшін қолданылады.

° 🛬 📶

МӘТІН ПРОЦЕССОРЫНДА ҚҰЖАТ

чебники<u>–</u>Узбекитана≁на _{№е}щте

Формуланы енгізу тәртібі:

TAPAY.

ҚАЙТА ӨҢДЕУ Інстакти

 «Вставка» (1) → «Уравнение» → «Вставить новое уравнение» нұсқаулар реттілігі таңдалады. Нұсқауда таңдалған кезде экранда формуланы енгізу өрісі пайда болады:

Место для уравнения.

2. Менюлар қатарында бұдан басқа «Работа с уравнениями» (2) → «Конструктор» (3) менюсы құрылады. Бұл менюда үлгі және формула элементтерінің әртүрлі түрлерін енгізуге арналған нұсқаулар жиынытығы бар.

E 5×0 ≠		6 sinf - Word	(2) Работа суравнениями Вход 🖽 —	□ ×
Файл Главная Вста	вка Конструктор Макет	Ссылки Рассылки Рецензирование Вид	Надстройки Справка ABBYY FineReader 12 Конструктор (3) мощник 🤉	2 Поделиться
π Уравнение ▼ 1	/ Юникод {} LaTeX аbc Текст	$ \begin{array}{ c c c c c c c c c c c c c c c c c c c$	$\begin{array}{c} \begin{array}{c} \begin{array}{c} X\\ \overline{y}\end{array} & \mathcal{C}^{X} & \eta \sqrt{\chi} & \int_{-X}^{X} & \sum_{i=0}^{n} & (i) \operatorname{CkoKea}^{*} & \overset{\operatorname{Res}}{\longrightarrow} \operatorname{Ippegen} u \operatorname{norsputpum}^{w} \\ \end{array} \\ \begin{array}{c} \begin{array}{c} \chi\\ \varphi \\ \varphi \end{array} & \begin{array}{c} \chi\\ \varphi \\ \varphi \\ \varphi \end{array} & \begin{array}{c} \chi\\ \varphi \\ \varphi \\ \varphi \\ \varphi \end{array} & \begin{array}{c} \chi\\ \varphi \\ \varphi \\ \varphi \\ \varphi \\ \varphi \\ \varphi \end{array} & \begin{array}{c} \chi\\ \varphi \\ $	
Сервис	Преобразования 🕞	Символы	Структуры	~

Жоғарыда көрсетілген нұсқаулар жиынын пайдаланып еркін формулаларды енгізуге болады.

Мысал ретінде жоғары сыныпта теңсіздіктер жүйесін MS Word-та қалай жазу керектігін қарастырайық: $(5x^2 - 25 > 25)$

$$\begin{cases} 5x^2 - 25 \ge 25\\ 2x + 300 \le 500 \end{cases}$$

1) «Вставка» → «Уравнение» →»Вставить новое уравнение» нұсқауын таңда;

2) Тізімді құру және жақшаның ішінен қажетті үлгіні таңдау үшін «Конструктор» \rightarrow

«Структура» — «Скобка» әрекеттер тізбегін орында: {

3) содан кейін «Матрица» үлгілері тізімінен 2 × 1 көріністі таңда:

4) «Конструктор» → «Символы» тармағынан теңсіздік белгілерін және х2 құру үшін Ш шаблонды пайдалан;

5) барлық ақпаратты енгізгеннен кейін теңсіздіктер жүйесінің контекстік менюсынан «Выравнивание по левому краю» нұсқауын пайдаланып, солдан тегістеп орналастырылады.

Тінтуірдің сол жақ түймесін формулаға екі рет басылады да менюлар қатарында «Работа с уравнениями» → «Конструктор» менюсы пайда болдады. Енгізілген фолмуланы өңдеу үшін контекст менюсынанда пайдалану мүмкін.

ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ

MS Word мәтіндік процессорында «Формулалар.docx» атты файл жаса және құжатқа төмендегілерді енгіз:

1. Дөңгелек шеңберінің ұзындығы l = $2\pi r$, ал беті S = πr^2 формуласы арқылы есептеледі.



2. Кельвин шкаласы физикада өте танымал. Бұл шкала бойынша 0 ° С 273,15 К ға тең (0 ° С = 273,15 К) және 100 ° С 373 К ға тең(100 ° С = 373 К) болады.

3. MS Word мәтін процессорында жасалған құжатқа 4 × 3 электрондық кестені енгіз және бірінші жолдағы барлық торкөздерді біріктір.

4. Кестенің бірінші жолына «Бетті табу формулаларын» жазып, келесі мәтіндік ақпаратты енгіз:

Беттерді табу формулалары										
Үшбұрыш	S= <mark>ah</mark> 2	а - үшбұрыштың та- баны; h – үшбұрыштың биіктігі.								
Трапеция	$S=\frac{(a+b)}{2}h$	a, b – трапецияның табандары; h – трапецияның биіктігі.								

5. Кестеге басқа жолды қос және «Тік төртбұрыш» деректерін енгіз.

(бетті табу формуласы және сызбасы).

СҮРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

- 1. Клавиатурадағы таңбалар әртүрлі көрінетін құжаттарды жасау үшін жеткілікті ме? Жауабыңды негізде.
- 2. «Уравнение» және «Символ» нұсқауларының айырмашылығы неде?
- 3. Unicode кестелері туралы не білесің?
- 4. Kontekst меню дегеніміз не? Kontekst менюді қалай жасауға болады?

ҮЙГЕ ТАПСЫРМА

- Сабақта 4-тапсырмада құрылған кестеге келесі ақпаратты қалай енгізуге болады? Оны іс жүзінде орында. «Ромбтың беті S = (d1 * d2) / 2 формуласы арқылы есептеледі. Мұндағы d1 және d2 - ромбтың диагональдары».
- 2. Мынадай құжат құр. Бар білімдеріңмен дағдыларыңа сүйене отырып, кестедегі белгілер санын және олардың пайдалану саласына тиісті ақпараттарды көбейт.

?

Ð

14-САБАҚ. ҚҰЖАТҚА ГИПЕРСІЛТЕМЕ ОРНАТУ

Все учебники⊥Узбектана∘на _{кай}те UZEDU. О№ЦМ

МӘТІН ПРОЦЕССОРЫНДА ҚҰЖАТ

Құжаттардың құпиялылығын сақтау

II TAPAY.

ҚАЙТА ӨҢДЕУ ШІ БТА ГАЙ

Күнделікті өмірде әртүрлі ресми және бейресми құжаттармен жұмыс істеуге тура келеді. Кейбір жағдайларда, онда дайындалған құжаттың өзгелер тарапынан пайдалануын шектеуге тұра келеді. Айталық, файлда құпия сақталуы қажет тың ақпарат бар, енді оны қорғау қажеттілігі туындады. Бұл ақпаратты компьютердің мәтіндік процессорында құпия сақтаудың ең оңай әдістерінің бірі - құжатты ашу және ондағы ақпаратты өңдеу үшін құпия сөзді орнату. Бұл үдерісті орындаған кезде құпия сөзді таңдауға ерекше назар аудару керек, өйткені қиынырақ құпия сөз таңдалмаса, нәтиже тиімсіз болуы мүмкін.

Құжатқа құпия сөзді орнату тәртібі:



Мұнда қауіпсіз құпия сөзді таңдаудың бес ережесі берілген:

- 1) құпия сөз кемінде 8 таңбадан тұруы керек;
- 2) құпия сөздегі "Probel" түймесін пайдаланбау;
- 3) латын әліпбиінің әріптерін қолдану;
- 4) құпия сөзде Бас әріптер, кіші әріптер және сандардың қатысуы;
- 5) Құпия сөзде арнайы таңбаларды пайдалан:!# @ \$% ^ & * () _ + = ?:

Құжатты басып шығару. Дайындалған құжатты қағазға басып шығару үшін «Файл» → «Печать» немесе жарлықтар панелінен 🤗 нұсқауларын таңда. Экранда «Печать» диалогтар айнасы пайда болады. Айна арқылы параметрлерді өзгертуге және құжатты басып шығару мүмкін:

1) құжат MS Word бағдарламасында дайындалған кезде ол қандай да бір атау көмегімен кез-келген дискіге сақталады;

2) «Файл» → «Сведения» (1) → «Защитить документ» (2) → «Зашифровать с использованием пароля» (3) нұсқаулары таңдалады;

 файлға құпия сөз орнату үшін экранда пайда болған айнада құпия сөз теріледі, терілген белілерінің орнына нүктелер пайда болады. «ОК» түймесін таңдағанда, құпия сөзді қайта теру сұралады және құпия сөз сақталады;

4) Файл жабылады. Файл қайта ашылған кезде айна пайда болады және пайдаланушыдан құпия сөзді енгізу сұралады.

Құпия сөзді енгізгеннен кейін ғана файлға кіруге рұқсат беріледі.

ЕСТЕ САҚТА!



((\$

Естен шығарып қойған құпия сөзді қайта тіктеудің мүмкіндігі жоқ.



1 - құжаттың барлық параметрлері орнатылғаннан кейін іске қосылатын басып шығару түймесі;

2 – компьютерге қосылған принтерлер тізімі және олардың қосылу күйі туралы ақпарат алатын айна;

3 - Құжатты басып шығару үшін беттер санын орнат (толық құжат, құжаттың бір немесе екі беті, құжаттың ерекшеленген бөлігі). «Страницы» бөлімінде басып шығарылатын беттердің нақты санын енгізуге болады: «5» - тек бесінші бет;

«1-5» - бірінші беттен бесінші бетке дейін;

«1-5, 8» - бір беттен бес бетке дейін және сегізінші бетке дейін басып шығару;

4 - басып шығаруды парақтың бір немесе екі жағына орнату;

5 - парақтың бағытын орнату;

6 - бір бетке басып шығарылатын беттер санын орнату;

7 - көрсетілген беттердің басып шығарылған саны.

Үлкен көлемдегі құжаттармен жұмыс істегенде мәтіннің бір бетінен екінші бетіне өту немесе белгілі бір мәтін бөлігіне сілтеме жасап, оны өңдеу көп уақытты алады. MS Word мәтіндік процессоры бұл мәселені шешу үшін «Гиперссылка» нұсқауынан пайдаланады. Бұл терминді ғылымға 1962 жылы американдық әлеуметтанушы Теодор Нельсон енгізген.

Содан кейін ол Xanadu деп аталатын гипермәтіндік жүйені жасады.

Гиперсілтеме – құжаттағы әріпке, сөзге, сөйлемге, хатбасына немесе графикалық нысанға сілтеме жасау үшін қолданылатын гипермәтіндік құжаттың бөлігі. Сондай-ақ жергілікті дискідегі папкаға немесе файлға, компьютер желісіндегі қолданбаларға немесе веб-парақтарға кіруге болады.

Электрондық мәтін мен құжаттарда гиперсілтемелерді орналастыру оңай орындалады.

Гиперсілтемесі бар мәтін **гипермәтін** деп аталады.

MS Word бағдарламасында гиперсілтемелер жасау үшін қажетті әріпті, сөзді, сөйлемді, хатбасын немесе графикалық объектіні таңдап, «Вставка» (1) → «Ссылки» (2) → «Ссылка» (3) (Ctrl + K) нұсқауы таңдалады.

8 5	· 🖉 🥵	÷			Докумен	rr1 - Word				Вход	ı — ı	o x
Файл	(1)	Вставка Конструктор	Макет Ссылки Р	Рассылки Рецензирование	Вид	Надстройки	Справка	ABBYY Fine	Reader 12 🛛 🖓 Что в	і хотите сделать?	, С_ по	делиться
∎ Страницы т	Таблица •	Городорования Рисунки т Фигуры т Фигуры т Фигури Т Фигуры Т Фигури Т	🛅 SmartArt 📲 Диаграмма одели 👻 🚮 Снимок *	🕂 Получить надстройки 🎝 Мои надстройки 👻	W Википедия	2 Вид. из Интернета	Ссылки *	† Примечание	Верхний колонтиту Нижний колонтиту Нижний колонтиту Номер страницы *	п т А С т С т С т С т С т С т С т С т С т	т Ω Символы т т	
	Таблицы	Иллюстр	рации	Надстройки		Мультимедиа		Примечания	Колонтитулы	Текст		_
L												
							Ссылка 3	акладка Перекр ссы Ссылки	естная лка			





Құжатқа гиперсілтеме қосу кезінде сілтеме жасауға болатын нысандардың 4 түрі бар:

	Вставка гипер	ссылки		? ×
	Связать с	Те <u>к</u> ст:		Подсказка
1	🔊 файлом, веб-	<u>И</u> скать в:	🖹 Documents 💟 🎦 🔞 🦳	
	страницей	Текушая	botir ^	<u>З</u> акладка
	E	папка	Camtasia Studio Custom Office Templates	Выбор <u>р</u> амки
2	<u>М</u> есто в документе	Просмотрен-	Presentations	
	***	страни <u>ц</u> ы	Quizzes	
3	Н <u>о</u> вый	Посл <u>е</u> дние	Web Page Maker	
	документ	файлы	Настраиваемые шаблоны Office	
	Электронная	<u>А</u> дрес:	·	
4	почта		OK	Отмена

- 1 таңдалған объектіні сыртқы файлға немесе веб-параққа байланыстыру;
- 2 көрсетілген объектіні құжаттың бір бөлігіне байланыстыру;
- 3 таңдалған объектіні жаңадан жасалған файлға байланыстыру;
- 4 қосымша мекенжайы бар электрондық поштамен байланыстыру.

Құжатта «VR» сөзі орналасқан. Бұл сөз кейбір оқушылар үшін жаңа екенін ескерсек, веб-сайтқа гиперсілтеме қосу арқылы бұл сөз туралы толық ақпарат алуға болады. Ол үшін сөзді және VR түрлерін немесе қажетті ақпаратты қамтитын Интернет-сайттың мекенжайына гиперсілтеме орнатылады.

Гиперсілтеме берілген сөздің түсі мен сыртқы түрі негізгі мәтіннің түсінен өзгереді. Мәтіндегі гиперсілтемеге өту үшін «CTRL» түмесін басып тұрып, гипермәтінде тінтуірдің сол жақ батырмасын бір рет бас.

ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ

ретінде сақта.

Экранда көрсетілген ақпаратты қамтитын

ӘЛЕМДЕГІ ЕҢ ТАБЫСТЫ ІТ КОМПАНИЯЛАР



- IBM
- Cisco Systems
 Accenture
- Accenture
 Oracle

2. Бес мәтіндік құжатты жаса және оларды «ІТ-

құжатты жасаңыз. Файлды «ІТ компаниялары»

компаниялар.docx» файлында берілген ІТ-компаниялардың атауларымен атап, жұмыс үстелінде ашылған жаңа папкаға сақта.

3. Әрбір файлға компанияның атын, қызметіне тиісті ақпарат және суреттерін орналастыр.

 «Вставка» → «Ссылка» → «файлом, веб страницей» нұсқауын пайдаланып, тізімнің әрбір элементін сәйкес атаумен гиперсілтеме арқылы файл атауымен байланыстыр. Файлды сақта.


СҮРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

- 1. Гиперсілтемелер қандай құжаттарда кездеседі?
- 2. Құжаттардағы гиперсілтемелерді қолданудың қандай пайдасы бар деп ойлайсың?

?

ED

- 3. Неліктен құжатта гиперсілтемелердің бірнеше түрі орнатылады?
- 4. Гиперсілтемені орнатудың төрт түрлі әдісін түсінтір. Оларды жағдаяттарда қалай қолдануға болатынын мысалдар келтіріп, жауабыңды дәлелде.

ҮЙГЕ ТАПСЫРМА

- 1. «Компьютер.docx» деп аталатын құжатты аш. Компьютер дегеніміз не және ол қандай құрылғылардан жасалғаны туралы ақпаратты енгіз.
- 2. "Қосымша ақпарат алу үшін осы түймені таңда" деген сөз тіркесін қос.
- 3. Кез келген пішінді орналастыр.
- 4. Пішінге компьютер туралы ақпарат беретін веб-параққа гиперсілтеме қос.

15-САБАҚ. ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ. ЖОБАЛАУ ЖҰМЫСЫ

Компьютерде мәтінді пішімдеу және өңдеу бойынша практикалық тапсырмалар

1.Берілген мәтінді енгізіп, оны келесідей пішімде:

Мәтін беттің ені 1,25 см, Times New Roman шрифті, 16 өлшемді етіп тегістеледі.

Әр тақырыптағы қарындаштар 3 түрлі түске боялсын. Әрбір сұрақтан кейін жауап үшін бос орын қалдырылады. Жауап оң жақта тегіс, Arial шрифті және жасыл түспен 16 өлшемді, курсив болуы керек.



Үш қарындаш туралы мәселе

Үш қарындаш бар: көк, сия және көк.
Төмендегілерді білсең, ең ұзын және ең қысқа қарындашты тап:
1. Көк қарындаш ауакөк қарындаштан қысқа, ал ауакөк қарындаш сия түсті қарындаштан қысқа.

2. Ауакөк қарындаш көк қарындаштан ұзын, ал көк қарындаш сия түсті қарындаштан ұзын.

3. Сия рең қарындаш ауакөк қарындаштан ұзын, ал ауакөк қарындаш көк қарындаштан қысқа.

2. Алдын ала дайындалған файлды аш, оны өңде, жұмыстың атын тауып көр және оны D дискісінде сынып аты жазылған папкаға өз фамилияңмен сақта.

МӘТІН ПРОЦЕССОРЫНДА ҚҰЖАТ

Бұл күндері аңшылық ұғымы пайда болды. Орманда аңшылар өте көп. Кейбіреулері дұрыс бағытта және кез-келген жануарға қарап оқ атуда!

Олардың даусы естіліп, бұлбұлдарды аямаса, орманда келе жатқан аңшылардың бірі бұталардың арасынан: «Кукку, кукку...» деген дауысты есітеді.

Аңшы бірден мылтығын оларға көздеп, «Пақ-пақ! - оқты атып жіберді.

IEGHINKIA_X3ĎEKAR

TAPAY.

3. Мәтіндік процессорды іске қос. D:\6_sinf\MS_Word\ 3_тапсырма.docx атты файл жаса. Әдебиет сабағында жаттаған «Мен кім?» өлеңінің шумақтарын дұрыс орналастыр. Өлеңнен кейін бос жол қалдырып, мәтін кімдікі екенін жаз.

Мен кім?

Арыстанмын, айбатыма кім шыдар? Жолбарыспын, маған қарсы кім тұрар? Көкте - бұлт, жерде - желмін гулеген, Жер еркесі - желдің жөнін кім сұрар? Көкте - Күнмін, көпке нұрым шашамын, Көңілге алсам, қазір ғарышқа асамын. Шеті, түбі жоқ теңізбін қаракөк, Ерігемін - толқып, шалқып, тасамын. Жалынмын мен, келме жақын, жанарсың, Тұлпармын мен, шаңыма ермей қаласың. Күл болсын көк, жемірілсін жер, уайым жоқ, Көз қырымен күліп қана қарармын.

16-САБАҚ. БАҚЫЛАУ ЖҰМЫСЫ

1. «Выставка» менюсінің «Иллюстрации» блогында сәйкес нұсқауларды анықта (4 жауапқа дейін таңдауға болады):

Рисунки	🗌 Маркеры
Фигуры	🗌 Сноска
Трехмерные модельі	🗌 Гиперссылка
SmartArt	Уравнение

2. Құжаттағы құпия сөзді дұрыс ретпен орналастыр. Амалдар реттілігін бос торкөздерге жаз.

«ОК» түймесін таңдағанда, құпия сөзді қайта теру сұралады аталмыш үдеріс орындалғаннан кейін, құпия сөз сақталады.



MS Word бағдарламасында құжат жасалғанда, ол атымен кез-келген дискіге сақталады.
 Экранда файлға құпия сөз орнату үшін, пайда болған айнада құпия сөзді енгіз, терілген таңбалардың орнына нүктелер пайда болады.
 Файл жабылады
 «Файл» – «Сведения» – «Зашифровать с использованием пароля» нұсқаулары таңдалады.

3. Үйлесімділікті орнату:

«Верхний колонтитул»	құжат бетінің барлық төрт шекарасындағы бос аумақ.
«Ориентация»	беттің жоғарғы жағындағы бөлім.
«Нижний колонтитул»	бұл беттің бағыты.
Анықтама	беттің төменгі жағындағы бөлім.
	құжаттың немесе ақпараттың соңғы беті
Парақ шекарасы	мәтін беттің төменгі колонтитулында
	орналастырылған.

4. Үйлесімділікті орнату:

Тізім элементінен кейін келесі тыныс белгілерін қоюға болады:

Үтір	Тізім элементі кіші әріптен басталса.
Нүкте	Тізім бір элементтен тұрса.
Нүктелі үтір	Тізім элементі бас әріптен басталса.

5. Төмендегі тұжырымдардың қайсысы дұрыс емес?

- А. Таңдалған нысанды сыртқы файлға немесе веб-параққа байланыстыруға болады.
- В. Таңдалған нысанды құжаттың ішінде орналасқан бір бөлігімен байланыстыруға болады.
- D. Таңдалған нысанды файл белгісімен байланыстыруға болады.
- Е. Көрсетілген мекен-жайы бар электрондық пошта арқылы байланыса алады.

6. «Макет» → «Поля» → «Настраиваемые поля...» нұсқауының міндеті қайсы жауапта дұрыс көрсетілген?

- А. Құжат беті шекарасының параметрлерін орнату.
- В. Құжат бетінің бағытын орнату.
- D. Құжаттағы жол аралығының параметрлерін орнату.
- Е. Құжатқа кестелерді орналастыру.

7. 15 беттік құжаттың біріншіден бесіншіге дейінгі және сегізінші беттерін басып шығару тәртібі қандай?

A. 1–5, 8–15. B. 1–5,8. D. 1–8. E. 1, 5, 8.

Все учебники Узбекистана на сайте UZEDU.ONLINE



ІІІ ТАРАУ. ИНТЕРНЕТТЕ ЖҰМЫС ІСТЕУДІҢ НЕГІЗДЕРІ ЖӘНЕ ЭЛЕКТРОНДЫҚ ПОШТА

ҮЙРЕНУ МАҚСАТТАРЫ

Бұл тарауда Сен:

- Интернет туралы негізгі түсініктер; браузер бағдарламалары мен іздеу жүйелері арасындағы айырмашылықтар;
- интернетте ақпаратты қалай іздеу керек;
- ақпараттың сенімділігін анықтау; ақпаратты іздеу мәдениеті;
- авторлық құқық мәселелері және авторлық құқық лицензиялары; фишинг, буллинг, алаяқтық сияқты интернет тәуекелдері;
- интернетке тәуелділік және оны жеңу жолдары;
- электрондық пошта және оның мүмкіндіктерін үйренесің.

ДАҒДЫ

- Тараудың көмегімен Сен:
- браузер бағдарламалары арқылы ақпаратты іздеу;_____
- іздеу жүйелерімен жұмыс істеу және олардан ақпаратты іздеу;
- интернеттегі деректерді жүктеп алу;
- графикалық, аудио және бейне деректерді іздеу және жүктеу;
- электрондық пошта жәшігін жасау;
- электрондық пошта арқылы хабарлама алмасу; интернеттегі қауіптерден аулақ болуды үйренесің.

құралдар

Google Chrome Internet Explorer



Адамдардың компьютерлер арасында ақпарат алмасу қажеттілігі Интернеттің пайда болуына әкелді. Интернетте әртүрлі жаңалықтарды оқу, ақпарат алу, ресурстарды пайдалану, электронды кітапханалар мен әлемдегі ең ірі мұражайлардың каталогтарын қарау, интернет-дүкендерден өнімдерді сатып алу, онлайн конференциялар өткізу, радио және телеарналарды онлайн көру; сондай-ақ олардың жазып алынған мұрағаттық

Все учебники Узбекистана на сайте UZEDU. ОНЦІЛЕ

жазбалармен танысу мүкіндігін береді.

Негізгі ұғымдар

Екі немесе одан да көп компьютерлер арасындағы сымды немесе сымсыз байланыс компьютерлік желі деп аталады. Ең үлкен компьютерлік желі – Интернет. 1983 жылдың 1 қаңтарында ARPANET (Ақпаратты беру агенттігі) барлық желілермен байланыса алатын және Интернет деп аталатын өзінің жаңартылған желілік аппараттық және бағдарламалық жасақтамасын іске қосты.

Интернет - бұл дүниенің бір бөлігінен екінші бөлігіне деректерді тасымалдау мүмкіндігі бір стандарт негізінде жұмыс істейтін дүниежүзілік компьютерлік желілердің жиынтығы.

Интернетке компьютерлер, мобильді құрылғылар, теледидарлар, автомобильдер, ойын консольдері, музыка орталықтары және т.б. арқылы кіруге болады. Интернет – ақпаратты бүкіл әлем бойынша таратуға мүмкіндік беретін ақпараттық кеңістік миллиондаған компьютерлерді біріктіреді.

Дүниежүзілік желіге қосылу үшін **провайдер** деп аталатын компаниялар пайдаланылады. Сондай-ақ мұндай компаниялар ұялы телефондар арқылы интернетке қол жеткізуді қамтамасыз етеді. Бұл үшін байланыс арнасы мен модем қажет болады.

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) – 1969 жылы құрылған, белгілі бір қашықтықта төрт компьютерді қосуға мүмкіндік беретін алғашқы компьютерлік желі.

Интернет (Interconnected Networks) — «қосылған желілер» сөздерінің қысқартылған түрі.

Provayder (ағыл.визуалды жеткізуші)
Интернетке қосылу және басқа да қатысты ақпарат қызмет провайдері.
WWW (World Wide Web – дүниежүзілік желі)– Интернет арқылы пайдалануға қолжетімді веб-парақтар жиынтығы.
Модем - телефон желілері, кабельдік теледидар және радио жатады

байланыс арналары арқылы сигналдарды беру және қабылдау үшін компьютерге қосылған құрылғы.

СЕН БІЛЕСІҢ БЕ?



1989 жылы бірінші интернет-сайтты британдық ғалым Тим Бернерс-Ли ашты. Нәтижеде қазіргі интернеттің атасы – гипермәтін негізінде жасалған жоба ұсынылды.

ИНТЕРНЕТТЕ ЖҰМЫС ІСТЕУДІҢ НЕГІЗДЕРІ ЖӘНЕ ЭЛЕКТРОНДЫҚ ПОШТА

WWW қызметі

WWW Интернет ресурстарын ұйымдастыру және одан пайдалануды қамтамасыз етуге қызмет етеді. Интернет ресурстары өз кезегінде веб-парақтардан тұрады.

Все учебники Узбекистана на сайте UZEDU.ONLINE

Веб-парақ – мәтінді, суреттерді, бейнелерді, гиперсілтемелерді және басқа ақпаратты қамтитын Интернеттегі құжат немесе ақпарат көзі. Веб-парақтағы гиперсілтеме ағымдағы құжаттың басқа бөлігіне немесе басқа құжатқа сілтеме береді.

Веб-сайт – өріс, әрекет, тақырып, оқиға және оқиға туралы ақпаратты қамтитын және бір-бірімен гиперсілтемелер арқылы байланысқан веб-парақтар жиынтығы. Әрбір вебсайттың бірегей мекенжайы болады.

Веб-парақ немесе веб-сайт мекенжайлары

HETÁPAY

Интернеттегі әрбір веб-парақтың немесе веб-сайттың оны іздеу үшін пайдаланылатын бірегей веб-мекенжайы немесе URL мекенжайы болады. URL мекенжайы үш бөліктен тұрады:

1) URL әдетте «http» немесе «https» басталады.

Бұл бөлім *протокол* деп аталады, ол деректердің берілу жолын реттейтін веб-сайтқа арналған ережелер жиынтығы;

2) содан кейін веб-сайтты анықтайтын бөлім жалғасады. Мысалы: www.google. Бұл бөлім домен аты деп аталады;

3) URL мекенжайы веб-сайт түріне және ол тиесілі елге байланысты әртүрлі аяқталуы мүмкін. Бұл домен кеңейтімдері деп аталады.

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Гиперсілтеме – веб-парақтағы элемент. Оны басу веб-сайт ішіндегі бетті тікелей көруге мүмкіндік береді.

URL (Uniform Resource Locator) – WWW-дегі беттің немесе сайттың мекенжайы.

Ең көп таралған домен кеңейтімдері:

Қайсы мемлекетке тиістілігі бойынша:	Веб-сайт түрі бойынша:
UZ – Өзбекстан	СОМ – коммерциялық
UK – Ұлыбритания	ЕDU – білім
US – Америка Құрама Штаттары	GOV – үкімет
RU – Ресей	INT – халықаралық
КС – Қырғызстан	MIL – әскери
КZ – Қазақстан	NET – желі
UA – Украина	ORG – үкіметтік емес ұйымдар

Мысалы: www.ziyonet.uz, www.uzbekcoders.uz, www.dtm.uz, www.google.com.



Веб-браузер бағдарламалары

Дүниежүзілік желідегі веб-парақты немесе веб-сайттарды көру үшін арнайы бағдарламалар - веб-браузерлерден пайдаланады.

Веб-браузер – интернеттегі веб-парақтарды көрсететін бағдарлама, оны веб-парақтағы ақпаратты көруге болады. Web-беттер гипермәтінді белгілеу тілінде (HTML) жазылады және Интернет арқылы компьютер тілінде жасалады. Веб-браузер мұны пайдаланушы оқи алатын тілге аударады. Әдетте, Windows операциялық жүйесі құрамында Internet Explorer браузері жүйесімен бірге орнатылады. Қалған браузерлерді пайдаланушы тарапынан орнатылған борлады.

Ең танымал браузерлер:

Бағдарлама атауы	Google Chrome	Microsoft Edge	Internet Explorer	Mozilla Firefox	Yandex	Safari
Логотипі	0	C	e	(3)		

Веб-браузер бағдарламасын іске қосу әдістерімен танысайық:

1-әдіс:

1) жұмыс үстеліндегі «Пуск» түймесін таңда;

2) «Все прграммы» түймесін бас;

3) Компьютерде орнатылған

бағдарламалар тізімінен браузер бағдарламасы (мысалы, Google Chrome) таңдалады.

2-әдіс:

Тінтуірдің сол жақ түймесі жұмыс үстеліндегі веб-браузер қолданбасында екі рет немесе тапсырмалар панелінде орналасқан веб-браузер қолданбасы үстінен бір рет басылады. Веб-браузерлерінің жалпы көрінісі, түріне қарай әртүрлі болады.

Веб-браузер жұмысқа қосылған уақытта, әдетте, бос бет немесе кейбір сайттың негізгі беті іске түседі.

Веб-браузердің жалпы көірінісі

Әрбір веб-браузер төмендегі негізгі жабдықтар панелінен тұрады:

1) *алдыңғы бетке оралу*. Бұрын жүктелген беттерге өту үшін «back» түймесін пайдалан (1);

2) *келесі бетке өту.* «forward» түймесі алдыңғы бетке оралғанда, қазір кіріп жатқан веб-параққа өтуде пайдаланылады (2);

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Веб-браузер (ағыл. browser – көру) - бұл веб-парақты бейнелейтін, аудармалаушы және көрсететін бағдарламалық қор.

Қайта жүктеу - кірген веб-сайтты қайта іске қосу.

Жүктеу - веб-сайтты немесе веб-сайт ішіндегі бетті ашу.

ІІІ ТАРАУ. ИНТЕРНЕТТЕ ЖҰМЫС ІСТЕУДІҢ НЕГІЗДЕРІ ЖӘНЕ ЭЛЕКТРОНДЫҚ ПОШТА

3) бетті жаңарт. «refresh» (3) түймесі веб-парақты қайта жүктеуге мүмкіндік береді. Бұл түйме веб-парақ дұрыс жүктелмегенде немесе веб-парақта жаңартылған ақпаратты көргенде пайдаланылады;

Все учебники Узбекистана на сайте UZEDU.QNLINE

4) браузерлердің түрлері көп болғанымен, беттерді бірдей қарайды. Веб-сайтты немесе веб-сайтты ашу үшін браузердің мекенжай жолына сайттың немесе беттің мекенжайын енгізіңіз (4) және «Enter» түймесін бас (мысалы, цифрлық білім беру ресурстарының мекенжайы - dr.rtm.uz);

5) браузерлердің қазіргі нұсқаларында негізгі операциялар параметрлер менюсы (5) арқылы орындалады.

Тақырып жолы Мекенжай жолы Айнаны басқару	түймелері
Acros Search Google or type a UNO	New tab New window New wincognito window Ctrl+N Ctrl+N Ctrl+N
Google Chrome браузерінің параметрлер менюсы арқылы: • жаңа веб-парақты ашу (New tab) нұсқауы;	History Downloads Ctrl+J Bookmarks
• жүктелген веб-парақтардың тарихын қарау (« History » нұсқауы);	Print Ctrl+P Cast
• жүктелген беттерді немесе файлдарды қарау (« Downloads » нұсқауы);	Find Ctrl+F More tools
• бет өлшемін өзгерту (« Zoom » нұсқауы); • веб-дарақты басыл шығару (« Print » нусқауы) [;]	Settings Help
• веб-параққа қажетті мәтінді іздеу (« Find » нұсқауы);	Exit Managed by your organization

• беттің таңдалған бөлігін мәтіндік құжатқа қою үшін көшіруге болады («**Сору**»).

Браузердегі кез-келген бос орынды тінтуірдің оң жақ түймешігімен басып, бірнеше нұсқаулардан тұратын контекстік менюға өтіп, веб-параққа қатысты қажетті нұсқауларды орындау мүмкін:

- алдыңғы бетке оралу («**Back**» нұсқауы);
- келесі бетке өту («Forward»нұсқауы);
- бетті қайта жүктеу («**Reload**» нұсқауы);
- бетті сақтау («Save as...» нұсқауы);
- веб-парақты басып шығару («Print...» нұсқауы);
- веб-парақтағы мәтіндерді аудару
- («Translate to kazakh» (немесе басқа тіл) нұсқауы)

Back	Alt+Left Arrow
Forward	Alt+Right Arrow
Reload	Ctrl+R
Save as	Ctrl+S
Print	Ctrl+P
Cast	
Create QR code for this page	
Translate to o'zbek	
View page source	Ctrl+U
Inspect	Ctrl+Shift+I



Аударма тілін өзгертіру

Контекст менюда «Translate to kazakh» орнына «Translate to russian» сияқты басқа тіл болса, тілді өзгерту үшін браузердің мекенжай жолағының оң жағындағы арнайы тіл ауыстыру белгісі (1) басылады. «Russian» тілін «kazakh» тіліне өзгерту үшін параметрлерге (2) өтіп, «Choose another language» түймесін (3) басып, тілдер тізімінен қазақ тілі таңдалады.



ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ

Интернет құрамындағы веб-сайтпен танысу:

1. Берілген әдістерді қолданып браузер бағдарламаларының бірін іске қос (бағдарлама айнасы ашылады).

2. Бағдарламаның мекенжай жолағына кіретін веб-сайттың мекенжайын енгіз (мысалы, dr.rtm.uz, www.ziyonet.uz, www.uzbekcoders.uz, www.dtm.uz, www. google.com) және «Enter» түймесін бас.

3. Тінтуір көрсеткішін беттің үстіне жылжыт. Көрсеткіштің көрінісі нысандағы қол көрінісіне өзгерсе (мәтін, сурет, т.б.), бұл нысанды басқа бетке немесе осы беттің басқа бөлігіне жылжытуға болатынын білдіреді. Жаңа бетті ашу үшін нысанды бас.

- 4. Алдыңғы бетке оралу үшін мекенжай жолағының алдындағы «back» түймесін бас.
- 5. Осы бетке оралу үшін «forward» түймесін бас.
- 6. Бетті жаңарту үшін «refresh» түймесін бас.

СҮРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

- Интернет пайдаланушыларға қандай қызмет түрлерін ұсынады?
- 2. Интернет WWW қызметі дегеніміз не?
- Веб-сайттың веб-парақтан айырмашылығы неде?
- Сайт мекенжайы қандай бөліктерден тұрады?
- 5. Гиперсілтеме не үшін қажет?
- Веб-сайт мекенжайы қалай сақталады?

ҮЙГЕ ТАПСЫРМА



Ā

1. Мекенжай жолағының астындағы браузерді аш және берілген сайт мекенжайларының бірін енгіз:

https://eduportal.uz/ - Ақпараттық-білім беру порталы

https://www.natlib.uz/ - Өзбекстан Ұлттық кітапханасы

https://dr.rtm.uz/ - Цифрлы білім беру ресурстарының порталы

http://ziyonet.uz/ - Қоғамдық ақпараттық білім беру порталы

2. Қалаған сайт бетіндегі мәтінді өзің қалаған тілге аудар.

ИНТЕРНЕТТЕ ЖҰМЫС ІСТЕУДІҢ НЕГІЗДЕРІ ЖӘНЕ ЭЛЕКТРОНДЫҚ ПОШТА

18-САБАҚ. ІЗДЕУ ЖҮЙЕЛЕРІ ЖӘНЕ ИНТЕРНЕТТЕ АҚПАРАТТЫ ІЗДЕУ

Все учебники Узбекистана на сайте UZEDU. QALINE

HETÁPAY

Интернеттің қарқынды дамуы миллиардтаған веб-парақтар мен файлдардың арасынан қажетті ақпаратты табуды қиындатты. Интернетте ақпаратты іздеудің үш негізгі әдісі бар:

 веб-парақ мекенжайы арқылы. Бұл әдіс іздеудің ең жылдам жолы болып табылады және оны беттің немесе файлдың нақты орнын білгенде ғана пайдалануға болады;
 гиперсілтемелер арқылы. Егер сен іздеп жатқан құжат немесе ақпарат семантикалық тұрғыдан ағымдағы бетке жақын болса, бұл іздеудің салыстырмалы түрде оңай жолы;
 іздеу жүйелері веб-сайттың URL мекенжайы немесе ізделетін ақпарат қайда екені анық болмаған кезде қолданылады.

Іздеу жүйесін тиімді пайдалану, қажетті ақпаратты қауіпсіз және тиімді жолмен іздеу және ең жақсы іздеу нәтижелерін таңдау маңызды.

Дүниежүзілік желіде көптеген қызықты және әсерлі веб-парақтар бар. Дегенмен, бұл салада әртүрлі қауіптерге тап болуы да мүмкін. Интернетті қолдануда сол қауіптер жайында білу және одан өзіңді қорғау қауіпсіздікті қорғау деп аталады.

СЕН БІЛЕСІҢ БЕ?

Қауіпсіздікті қорғау



Интернетте қауіпсіздік ережелерін сақтау керек. Жәбірлеуші немесе заңсыз ақпаратқа жол бермеу үшін келесі нұсқауларды орындау керек:

• іздеу сөздерінің мұқият таңдалғанына көз жеткіз. Кез-келген қате немесе жеткілікті ақпарат бермейтін жалпы іздеу шарттары зиянды немесе пайдасыз нәтижелерге әкелуі мүмкін;

• веб-сайт ашылған кезде зиянды ақпаратқа қол жеткізу мүмкіндігі туралы ескертулерге назар аудару;

• барлық іздеу нәтижелері сенімді емес екенін есте сақта. Тек беделді және сенімді веб-сайттарға кіру;

• жарнаманың әртүрлі түрлері бар сайттарға кірмеу;

• алғашқы нәтижелер әрқашан жақсы бола бермейтінін есте сақта. Кейбір компаниялар рейтингтерін көтеру үшін іздеу жүйелеріне ақша төлейді;

• зиянды ақпаратты қамтитын веб-сайтты тапсаңыз, бұл туралы мұғалімге немесе ересектерге дереу хабарла.



Іздеу жүйелері

Іздеу жүйелері ғаламдық желіде ақпаратты іздеуге мүмкіндік береді. Дүниежүзілік желіде қолжетімді барлық веб-сайттар дерекқорда сақталады. Бұл дерекқор арқылы қажетті ақпаратты іздеу үшін іздеу жүйесін пайдалануға болады. Бүгінгі таңда көптеген іздеу жүйелері бар,

олардың ең танымалдары:

- 1) Google(https://www.google.co.uz/);
- 2) Microsoft Bing (https://www.bing.com/);
- 3) Yahoo(https://www.yahoo.com/);
- 4) Baidu (https://www.baidu.com/);
- 5) Yandex (https://www.yandex.ru/);
- 6) DuckDuckGo (https://duckduckgo.com/);
- 7) Kiddle (https://www.kiddle.co/).

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Іздеу жүйесі – дүниежүзілік желідегі вебсайттарды өз ішіне қамти отырып үлкен деректер қорларында ақпаратты іздеу үшін қолданылатын бағдарлама.

Іздеу нәтижелері – бұл іздеу жүйесі ұсынатын веб-парақтарға гиперсілтемелер тізімі.

Мәліметтер қоры – іздеуге және пайдалануға болатын ақпараттың ұйымдастырылған жиынтығы.

Индекс – іздеу жүйесі бұрын кірген барлық кілт сөздердің немесе вебпарақтардың тізімі.

Алгоритм – бұл бағдарламаның мәселені шешу үшін орындайтын қадамдар немесе қадамдар тізбегі.

Іздеу қалай жүргізіледі?

 Іздеу жүйесін пайдалану үшін браузердің мекенжай жолына іздеу жүйесінің мекенжайын енгіз.

2. Іздеу жүйесі іске қосылғанда, клавиатураны пайдаланып іздеу өрісіне кілт сөздерді немесе сөз тіркестерін енгіз. Немесе кілт сөз микрофон кескінін (1) басу арқылы дауыстап айтады.

Кілт сөзді тергеннен кейін «Enter» немесе «Google Search» (3) түймесін бас.

3. Әрбір іздеу жүйесінде бірінші рет кірген кезде енгізілген кілт сөздерге сәйкес келетін барлық кілт сөздер мен веб-парақтардың тізімін қамтитын индекс (2) болады.

Іздеу жүйесінің индексін іздеу және іздеу жолағында (немесе мекенжай жолағында) енгізілген сөздерге сәйкес келетін барлық веб-парақтарды табу үшін күрделі алгоритм қолданылады. Содан кейін нәтиже таңдалған веб-парақтар тізімінде көрсетеді.

4. Тізімнің жоғарыдан төменге қарап орналасуы және бір күрделі алгоритм арқылы амалға асырылады. Әр түрлі іздеу жүйелерінде (Google, Yahoo, Yandex, Bing және тағы басқ.) түрлі нәтижелер көрсетуі мүмкін.

Іздеу нәтижелері негізінде ізделініп жатқан кілт сөзге сай мәліметтің URL мекенжайы (4), тақырыбы (5) және қысқа мәтіні (6) беріледі.

ИНТЕРНЕТТЕ ЖҰМЫС ІСТЕУДІҢ НЕГІЗДЕРІ ЖӘНЕ ЭЛЕКТРОНДЫҚ ПОШТА

Все учебники Узбекистана на сайте UZEDU. ONLINE

Google

HAPAY



Бұл ақпаратты көру үшін тінтуір көрсеткіші оның тақырыбына басып шығарылады.

5. Kiddle сияқты іздеу жүйелері жастарға арналған, сондықтан олар жасқа сәйкес келмейтін нәтижелерді фильтрлеуге көмектеседі.

Іздеу жүйесінде ақпаратты іздеу

Іздеу жүйесін пайдаланудың негізгі ережелері:

 бір ғана түйінді сөзден тұратын сұранысты жазба, себебі кілт сөз біреу болса, сауалнама нәтижесінде алынған миллиондаған Интернет веб-парақтар тізімі ішінен қажеттісін ажыратып алудың өзі және бір мәселе болуы мүмкін;





ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Кілт сөз – іздеп жатқан ақпараттың жалпылама көрінісіндегі сөз немесе сөздердің тіркесуінен тұратын пішін.

Фильтр – қажетсіз деректерді жою немесе қажетті ақпаратты табу үшін пайдаланылатын бағдарламалық құрал бөлігі.

2) кілт сөздерді бас әріппен жазуға болмайды, себебі кіші әріптермен жазылған ақпарат өткізілмеуі мүмкін;

3) іздеу соңында нәтиже табылмаса, емле қателері үшін кілт сөздерді тексер.

Іздеу жүйесінің сұрау тілі – ақпаратты тиімді іздеу үшін қолданылатын арнайы ереже. Көптеген іздеу жүйелерінде кеңейтілген іздеу әдістері бар.

Күрделі сұраулар ақпаратты тез және дәл табуға мүмкіндік береді. Мұндай сұрауларды жасау үшін AND (және), OR (немесе), NOT (жоқ) сияқты арнайы таңбалар мен сөздер қолданылады.



Белгі	Мазмұны	Сұрауға мысалдар		
+ (плюс)	Бұл берілген сөздің әр бетте бар екенін білдіреді. Бір сұрауда бірнеше + операторларын пайдалануға болады.	Самарқант + тарихи + ескерткіштер Онда «Самарқант», «тарихи» және «ескерткіштер» деген дәл сөздер жазылған барлық беттердің тізімі берілген.		
– (минус)	Беттегі сөздің жоқ екенін көрсетеді. Тек алдында минус операторы бар сөздер ғана көрсетілмейді.	тарихи ескерткіштер «Тарихи» сөзі кездесетін, бірақ «ескерткіштер» сөзі бір уақытта келмейтін барлық беттердің тізімі.		
«» (тырнақша)	Сөздердің немесе сөз тіркестерінің беттегі тырнақшаға алынғанын көрсетеді.	«Самарқанттың тарихи ескерткіштері» Тырнақша арасындағы сөйлемдердің беттерге кіретінін көрсетеді. Егер сөйлем тырнақшаға алынбаса, онда «Самарқант», «тарих» және «ескерткіштер» деген сөздер жазылған беттер тізімге қосылады.		
* (жұлдызша)	Сөйлемдегі түсіп қалған сөздерді табу. * операторына бір сөз. * операторы тек «» тырнақша операторында қамтылған жұмыс істейді.	«тарихи ескерткіштер» Жетіспейтін сөзді қамтитын барлық беттердің тізімі көрсетіледі.		
& немесе AND – (және)	Сәйкес беттерді табу үшін екі немесе одан да көп кілт сөздерді пайдаланады.	тарихи AND ескерткіштер сұрау «тарихи» және «ескерткіштер» сөздерін қамтитын беттерді табады.		
немесе OR (немесе)	Қатысушы беттерді табу үшін екі немесе одан да көп қажетті сөздердің кем дегенде біреуі пайдаланылады.	тарихи OR ескерткіштер сұрау «тарихи» немесе «ескерткіштер» сөзі бар беттерді табады.		
NEAR немесе [] – (үлкен жақша)	Бір-бірінен кемінде он сөзбен бөлінген екі немесе одан да көп қажетті сөздер қатысушы беттерді табу үшін қолданылады.	тарихи NEAR ескерткіштер сұрау «тарихи», «тарихи ескерткіштер», «ескерткіштер» сияқты сөздерден тұратын беттерді табады.		

Ақпараттың сенімділігі

Әрбір оқушы интернетті мектеп жобасын орындау немесе қызықты ақпарат алу үшін пайдаланады. Интернетті пайдаланудағы ең қиын үдерістердің бірі - алынған ақпараттың

ІІІ ТАРАУ. ИНТЕРНЕТТЕ ЖҰМЫСІСТЕУДІҢ НЕГІЗДЕРІ ЖӘНЕ ЭЛЕКТРОНДЫҚ ПОШТА

сенімділігін анықтау. Сенімді ақпаратты тек сенімді көздерден алуға болады. Сенімді дереккөз әдетте беделді компания, ұйым немесе ресми дереккөз болуы мүмкін. Мұндай дереккөздерде қамтылған ақпарат көптеген дәлелдемелердің негізінде тексереді.

Все учебники Узбекистана на сайте UZEDU. QALINE

Көптеген пайдаланушылар «Уикипедия» веб-сайтын сенімді дереккөз деп санайды. Бірақ ақпаратты табу үшін оны қалай пайдаланатыныңа абай болу керек.

Кез-келген пайдаланушы «Уикипедия» веб-сайтындағы ақпаратты өзгертіруі мүмкін. Сонымен, Википедияда ақпарат көп, бірақ дереккөз ретінде оларға сенбеу керек.

Веб-парақты сақтау

Кейбір пайдалы веб-парақтарды кейінірек қайта пайдалануға болады және

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Сенімді ресурс – бұл сіздің компьютеріңе зиян келтірмейтін, нақты ақпарат беретін, қорқытпайтын немесе жәбірлемейтін дереккөз.

Уикипедия — дүние жүзіндегі көптеген пайдаланушылар жазған тегін онлайн энциклопедия.

Бетбелгі – белгілі бір веб-параққа өтуге мүмкіндік беретін сақталған таңбаша.

ақпараттың қайдан алынғанын көрсету үшін тізімді сақтауға болады.

Бұған төмендегі жолдармен қол жеткізеді:

- 1) веб-парақты сақтау;
- 2) веб-параққа белгілеп қою (бетбелгі);
- 3) веб-парақ мекенжайын сақта.

Веб-парақты сақтау

Веб-парақты сақтау үшін веб-парақтың кезкелген жерін тінтуірдің оң жақ түймесімен бас, содан кейін контекстік менюдан (1) «Save as…» тармағын таңда. Веб-парақты сақтау орнын көрсет және «Save» түймесін бас. Веб-парақ сақталған орында веб-парақты көруге болады.

Веб-парақты белгілеп қою (бетбелгі)

Веб-парақты ашуды жеңілдету үшін оны бетбелгілерге қосуға болады. Веб-параққа белгілеу (бетбелгіге қою) үшін мекенжай жолағының соңындағы жұлдызшаны бас (3). Көрсетілген алаңда «Done» түймесі басылады. (4). Сақталған бетбелгіні табу үшін бетбелгілер менюсын аш. Ол әдетте веб-парақтың жоғарғы оң жақ бұрышында болады.







Веб-парақ мекенжайын сақтау (URL)

- веб-парақтың URL-мекенжайын көшіру үшін мекенжай жолында веб-парақтың мекенжайын белгіленеді;

- таңдалған мәтінді тінтуірдің оң жақ түймесін басып, менюдан «Сору» нұсқауын таңда;

- URL мекенжайын құжатқа орналастыру үшін құжат ашылады;

- Құжаттағы бос орынды тінтуірдің оң жақ түймесін басып, менюдан «Paste» нұсқауын таңда.



Веб-парақты басып шығар

Веб-парақтың көшірмесін сақтау үшін оны басып шығаруға болады. Ол үшін вебпарақтың кез-келген жерін тінтуірдің оң жақ түймесімен басып, контекстік менюдан (2) «Print» тармағын таңда. Содан кейін экранда басып шығару қажет бетке өтіп, басып шығару «Print» түймесін бас.

Веб-сайттағы мәтіннен көшірме алу

Веб-сайттағы жобаның мәтінін жүктеп алмас бұрын мұқият ойлан. Мәтінді өз сөзіңмен қайта жазғаның дұрыс. Жұмысыңда веб-сайттағы мәтінді пайдалансаң, оны қайдан алғаныңды көрсету керек. Бұл сенің осы веб-параққа кіргеніңді білдіреді. Егер олай етпесең, сені тәртіпке қайшы іс-әрекеттерде, тіпті көшірушілік (плагиат) плагиат деген айып тағылуы мүмкін.

- Веб-сайттан мәтінді көшіру үшін курсорды белгіле.
- Таңдалған мәтінді тінтуірдің оң жақ түймесімен бас

және контекстік менюдан «Сору» түймесін бас.

 Microsoft Word немесе Wordpad бағдарламасында жаңа құжатты аш.

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Плагиат - бұл басқа біреудің жұмысын рұқсатсыз көшіру.

Контент – мәтін, суреттер, бейнелер сияқты материалдар.

Авторлық құқық – мазмұн иесіне немесе авторына берілген заңды құқық.

Ақылақтық әрекеттер – өзгенің еңбегін құрметтеу, адалдық пен әділдік.



- 4. Жұмыс кеңістігінде тінтуірдің оң жақ түймешігін қайтадан басып, менюдан «Paste» түймесін таңда.
- 5. Мәтін көзіне сілтеме орнат. Дереккөзге сілтеме немесе пайдаланылған әдебиет ретінде орналастырылуы мүмкін. Бұған веб-сайттың мекенжайы, веб-сайттың авторы (бар болса), веб-сайтқа кірген күнімен уақытын көрсетеді.

A

?

ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ

1-тапсырма

- 1. Веб-браузер арқылы Google іздеу жүйесіне кір.
- 2. Іздеу алаңына «ежелгі» сөзін жаз.

3. Іздеу алаңына «ежелгі + ескерткіштер» сөзін жаз. Іздеу нәтижелері бетінде пайда болатын іздеу нәтижелерін қараңыз.

4. Енді «самарқант + ежелгі + ескерткіштер» сөзін енгіз. Іздеу нәтижелері бетінде пайда болатын іздеу нәтижелерін қара. Нәтижелерде айырмашылық бар ма? Қосымша сөздерді қосу нәтижесінде деректер көлемі өзгерді ме?

- 5. Іздеу нәтижесі бойынша 5 нәтижесін жазып ал.
- 6. Енді «Bing» іздеу жүйесін ашып, сол сөйлемді енгіз.
- 7. Содан кейін «Kiddle» қолданбасын ашып, сол кезеңдерді орында.

8. Әрқайсысында бес іздеу нәтижесін қара. Олардың қаншасы бірдей? Олардың қаншасы бір-бірінен ерекшеленеді? Олардың барлығы бірдей тәртіпте ме? Табылған ақпараттың сенімділігін арттыру үшін бірнеше көздерді пайдалан. Екі немесе одан да көп көздерден бірдей ақпаратты іздегенде, олардың барлығы бірдей ақпаратты беретінін немесе айырмашылықтар бар екенін көресің. Егер бірдей ақпарат бірнеше көздерден берілсе, оның сенімді болуы мүмкін.

2-тапсырма

1. Іздеу жолағына «Самарқант» сөзін енгіз. Іздеу жүйесінде ақпаратты іздеу әдістерін қолдан.

- 2. Ең жақсы бес ақпаратты қарап шық.
- 3. Ақпарат көзіне жүгін. Ұйымды немесе ресми дереккөзді тексер.
- 4. Қандай нәтиже ең сенімді деп ойлайсың және неге?

СҰРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

- 1. Қандай іздеу жүйелерін білесің? Бізге олардың мекенжайларын айт.
- 2. Веб-парақты сақтаудың неше жолы бар?
- 3. Веб-парақ мәтінін мәтіндік құжатқа қалай жүктеп алуға болады?
- 4. Веб-парақтың мекенжайын қалай сақтауға болады?



ҮЙГЕ ТАПСЫРМА

Наурыз мейрамы



- 1. Компьютерде Наурыз.docx атты файл жаса.
- 2. Наурыз мейрамы және оның тарихы туралы деректерді ізде.
- 3. Табылған ақпараттың арасынан ең жақсы екеуінен мәтінді көшіріп, оны жасаған файлға көшір.
- Әрбір веб-парақтың URL мекенжайын көшіріп, оны файлдағы сәйкес мәтіннің соңына қой.
- 5. Наурыз мейрамына арналған фотосуретті жүктеп алып, оны файлға орналастыр.

19-САБАҚ. ГРАФИКА, АУДИО ЖӘНЕ БЕЙНЕ АҚПАРАТТАРДЫ ІЗДЕУ

Жобаларды жасау үшін тек мәтіндік ақпарат жеткіліксіз. Жобаны байыту үшін оның құрамына түрлі суреттерді орнату немесе аудио және бейнелер көмегімен жоба презентацияларын одан әрі тартымды ету мүмкін. Әртүрлі суреттерді, аудио және бейне ақпаратты іздеп, жүктеп алу керек.

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Жүктеп алу – Интернеттен деректерді дербес компьютерге нұсқа көшіру.

Веб-сайттан суретті сақтау үшін алдымен одан

көшіруге рұқсат берілген немесе берілмегенін анықтау керек. Интернеттегі кейбір суреттердің иелері, авторлары немесе жасаушылары авторлық құқық негізінде орналастырған болуы мүмкін. Интернетте авторлық құқығы жоқ веб-сайттар да бар, жобаларда олардың құрамындағы мәтін немесе суреттен пайдаланған кезде олардың мекенжайы көрсетілуі керек.

Графикалық ақпаратты іздеу және жүктеп алу

- 1. Браузер бағдарламасын іске қос және оны іздеу жүйелерінің біріне кіру үшін пайдалан.
- 2. Іздеу алаңына кілт сөзді (мысалы, Ocean) енгізіп және «Enter» (немесе лупа бейнесі) басылады (1).

Кілт сөзді, микрофонды басқан күйде, дыбыс арқылы енгізу мүмкін (1).

3. Кескінді ақпараттарды көру үшін іздеу жүйесінің «Images» бөліміне өтіледі (3).



ІІІ ТАРАУ. ИНТЕРНЕТТЕ ЖҰМЫСІСТЕУДІҢ НЕГІЗДЕРІ ЖӘНЕ ЭЛЕКТРОНДЫҚ ПОШТА



Все учебники Узбекистана на сайте UZEDU. ON INE

4. Тінтуір түймешесін кескіннің үстіне басқан кезде оң жақта сол суретке ұқсас кескіндер тізімі пайда болады. Оң жақтағы айна арқылы кескін өлшемін көруге болады (4).

5. Кескінді веб-сайттан жүктеп алу үшін кескін үстіне тінтуірдің оң жақ түймесімен басып, контекстік менюдан «Save image as...» таңдалады (5).

6. Суретті сақтау үшін диалогтық айнада мекенжайды көрсетеді және «Save» түймесі басылады.

7. Кескіннен жобада пайдалану үшін авторлық құқықты сақтай отырып, оның мекенжайын көрсету қажет. Ол үшін «Copy link address» арқылы кескін мекенжайын көшіріп, жоба жұмысындағы кескіннің астына орналастыруға болады (6).

Сурет бойынша ақпарттаы іздеу

Жобадағы кескіндердің Интернет деректеріне негізделгенін білу немесе Интернетте кескін туралы ақпаратты іздеу үшін «Images» тен пайдалан. Бұл үшін:

1) браузер бағдарламасын жүктеп, іздеу жүйелерінің біріне кіру керек (мысалы, https:// google.uz);

2) кескін бойынша іздеу үшін беттің «Images» (1) бөліміне өтіледі;

3) іздеу алаңынан «Search by image» (2) таңда;

4) кескінді жүктеп алу үшін «Upload an image» (3) және «Choose File» (4) арқылы кескін жүктеледі;

5) кескін жүктелгеннен кейін нәтижелер айнада көрсетіледі.



)		
Search by image Search Google with an	image instead of text. Try dragging an image here.	×
Paste image URL	Upload an image 🖬 3	
Choose File No file	chosen	



Аудио деректерді іздеу және жүктеп алу

1. Іздеу алаңына кілт сөзді (uzbek music) енгізіп, «Enter» (немесе лупа бейнесі) басылады.Кілт сөзді, микрофонды басқан күйде, дыбыс арқылы енгізу мүмкін (1).

2. Нәтижелерден музыканы жүктеп алуға мүмкін болған сайтқа (мысалы, uzhits.net) өту керек (2).

uzbek music	×	Ŷ	د1
https://uzhits.net > Облако тегов ▼ Translate this page UZbek music » Скачать музыку бесплатно новинки музыки O'zbekcha yangi xit kliplar 2021 (FULLHD) · Telegramdan taronalarni yuklab oling(new Скачать музыку и клип бесплатно » Облако тегов » uzbek music.	 /)·		2
← → C ← → D ← → D ← → D ← → D ← → D ← → D ← → D ← → D ← → D ← → D ← → D ← → D ← → D ← → D ← → D ← → D → D ← → D ← → D ← → D ← → D ← → D ← → D ← → D → → D → → D → → D → → D → → D		☆ :	■ ■ Ø
Скачать музыку и клип бесплатно » Облако тегов » uzbek music Leyla - Yor-yor Shuxrat Yuldashev - Uch to'rt kun Budur - Nechun Bus Budur - Nechun Bus W N Suxrat Yuldashev W N Suxrat Yuldashev	4		± 4 ± ± 03.58

- 3. Тінтуір түймесін басу арқылы музыканы тыңдауға болады (3).
- 4. Аудиофайл жүктеп алу белгішесі (4) арқылы жүктеледі.

Жүктеп алу белгісі түрлі сайттарда әртүрлі көрінуі мүмкін, мысалы, дискет суреті, төменге бағытталған көрсеткіш және т.б.

Бейне ақпаратын іздеу және жүктеп алу

1. алаңына өрісіне кілт сөзді (мысалы, Әлішер Науаи) енгізіп, «Enter» (немесе лупа бейнесі) басылады. Кілт сөзді, микрофонды басқан күйде, дыбыс арқылы енгізу мүмкін (1).

2. Нәтижелер негізінен YouTube бейне іздеу жүйесінен (www.youtube.com) алынған деректер тізімі болып табылады.

3. Бейне ақпаратын көру үшін «Videos» бөліміне өтіледі (2).

4. Нәтижелерден YouTube бейне іздеу жүйесіндегі (www.youtube.com) қажетті бейнеге өтіледі. (3).

5. Бейнефайл қаралады. Бейне ұнамаса, айнаның оң жағында осы кілт сөзге сәйкес келетін басқа бейнефайлдар да ұсынылған (4).

6. Олардан сәйкесін таңдап алу үшін бейне үстінде тінтуір түймесін басу қажет.

7. Бейнені жүктеп алу үшін браузер мекенжай қатарында бейненің URL мекенжайындағы (https: // www. Youtube.com/watch?v=6GriaeBngeQ) youtube сөзінің алдына «ss» жұрнағын қос (https: / / www.ssyoutube.com/watch?v=6GriaeBngeQ) және «Enter» түймесін басу қажет. Бұл сені savefrom.net сайтына апарады, ол жерден бейнелерді жүктеп алуға болады. (5).



Все учебники Узбекистана на сайте UZEDU.QALINE

8. Пайда болған айнада «Скачать без установки» нұсқаулығы арқылы бейнені жүктеп алу бөлімі іске қосылады (б).

Ż

9. «Скачать» түймесін пайдаланып бейнені жүкте (7). Жүктелген бейнелерді параметрлер түймешігінің «Download» бөлімінде көруге болады.





A

EŪ

ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ

1-тапсырма

- 1. Веб-браузер арқылы Google іздеу жүйесіне кір.
- 2. Іздеу қатарына «Самарқант» сөзін жаз.
- 3. Компьютерде деректерді сақтау үшін папканы аш.

4. «Images» бөліміне өтіп, қажетті кескінді тап және оны компьютердегі папкаға жүктеп ал.

2-тапсырма

- 1. Іздеу қатарына «Самарқант + mp3» сөзін жаз.
- 2. Сенімді тізімге өтіп, тақырыпқа сай mp3 фотмәтіндегі музыканы жүктеп ал.

3-тапсырма

- 1. Іздеу қатарына «Самарқант» сөзін жаз.
- 2. «Videos» бөліміне өтіп, қажетті бейнені тап, оны қарап шық, егер ұнаса,
- компьютердегі папкаға жүктеп ал.

СҮРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

- Кескіндерді іздеп табу, оларды компьютерге жүктеп алу үшін қандай амалдар орындалады?
- 2. Аудио мәліметтерді қалай іздеуге және жүктеуге болады?
- 3. Бейне мәліметтерді іздеу әрекеттерінің реттілігі қандай?
- 4. Бейне мәліметтерді негізінен қай жүйеден табу мүмкін.

ҮЙГЕ ТАПСЫРМА

- 1. Наурыз мейрамы және оның тарихы туралы кескінді мәліметтерді іздеу.
- 2. Табылған кескіндердің ең жақсысын компьютерде жасаған папкаға жүктеп ал.
- 3. Іздеу қатарына «Наурыз + mp3» сөзін жаз.
- 4. Табылған ақпараттың арасынан ең жақсысын компьютерде жасаған папкаға жүктеп ал.
- 5. «Videos» бөліміне өтіп, Наурыз мейрамына лайықты бейнені ізде, оны көр және егер ұнаса, компьютеріңнің папкасына жүкте.
- 6. Наурыз мейрамына сай суретті Наурыз.docx файлына орналастыр.

ИНТАРАУ. ИНТЕРНЕТТЕ ЖҮМЫС ІСТЕУДІҢ НЕГІЗДЕРІ ЖӘНЕ ЭЛЕКТРОНДЫҚ ПОШТА

20-сабақ. ЭЛЕКТРОНДЫҚ ПОШТАДА ҚОРАП ЖАСАУ

Интернеттің танымал болуының себебі оның ақпаратқа байлығы ғана емес, сонымен қатар хабар алмасу мен қарым-қатынастың жеңілдігі мен ыңғайлылығында. Қарымқатынас жасаудың ең жылдам тәсілдерінің бірі электрондық поштаның пайда болуымен байланысты, бұл Интернетті пайдаланушылардың санын күрт арттырды. Егер хабарлама біреуге қарапайым пошта арқылы бірнеше күн ішінде жетсе, ол электрондық пошта арқылы әлемнің кез-келген нүктесіне бірнеше минут ішінде жетеді.

Все учебники Узбекистана на сайте UZEDU. QALINE

Электрондық пошта — электрондық пошта қораптарын пайдаланып хабарламалар (электрондық хаттар) алмасуға арналған Интернет қызметі.

Электрондық пошта қызметі төмендегі мүмкіндіктерді ұсынады:

- жылдам хабар алмасу (бірнеше минут);
- хабарламаларға қосымша ақпаратты қосу;
- хабарларға суреттер мен мультимедиалық ақпаратты орналастыру.

Электрондық хаттарды қабылдау және жіберу үшін алушы мен жіберушінің жеке электрондық пошта мекенжайы болуы керек.

Әрбір электрондық пошта мекенжайы бірегей. Екі пайдаланушының электрондық пошта мекенжайы бірдей болса, олар бір-бірінің электрондық хаттарын оқи аланын еді. Сондықтан әлемде бірдей екі электрондық пошта мекенжайы болуы мүмкін емес.

Электрондық пошта мекенжайы мыналардан тұрады:

- логин – электрондық пошта иесінің шартты аты;

- электрондық пошта орналасқан желілік компьютердің (сайттың) немесе пошта қызметі сайтының атауы.

info@edu.uz

info — электрондық пошта иесі (пайдаланушы) аты болып, аталмыш мекенжай кімге тиесілі екенін немесе хабардың кімге жіберілетінін көрсетеді.

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Электрондық пошта (ағыл. Electronic Mail, E-mail) – электрондық хабарларды қабылдау және жіберу түріндегі қызмет түрі.

Электрондық пошта мекенжайы

(қорабы) – хабарлама жіберу үшін қолданылатын уникал мекенжайы. Ол адам тұратын үйдің толық мекенжайына ұқсайды және пайдаланушы хабарламаны осы мекенжай арқылы жібереді.

Уникал – бірегей, қайталанбас. Екі пошта мекенжайы бірдей болуы мүмкін емес, сондықтан бұл сөз пошталық мекенжайлар үшін қолданылады.

Пайдаланушы аты – электрондық пошта мекенжайы иесінің аты. Ол латын әріптері, сандар мен белгілерден тұрады.

Құпия сөз (пароль) – электрондық пошта мекенжайын қорғау үшін мекенжай иесі енгізген кілт сөз.

Аккаунт (ағыл. account – eceп) – компьютерлік жүйедегі пайдаланушы туралы деректер жинағын сақтайтын есеп. Ол пайдаланушыға жүйеге кіруге мүмкіндік береді.

ЕСТЕ САҚТА!



Электрондық пошта мекенжайы латын әріптерімен бос орынсыз (пробел) жазылады.



edu.uz — пошта серверінің (домен) аты, ол поштаның қай жерде орналасқанын немесе хабарламаның қай жерге жіберілу керектігін көрсетеді.

Пайдаланушы аты мен домен атауы @ (қуыршақ) белгісі арқылы бір-бірімен байланыстырылады. Бұл белгі бірге жұмсалған сөз электрондық пошта мекенжайын көрсетеді.

Электрондық хат әрқашан электрондық пошта мекенжайында сақталады. Электрондық пошта мекенжайын жасау үшін пошта қызметінің сайтына тіркелу қажет.

Электрондық пошта қорабын жасау

1. Веб-браузер бағдарламасы іске қосылды.

2. Браузердің мекенжай қатарына пошта қызметі сайтының мекенжайын енгіз (мысалы, https:// passport.yandex.uz/, https://gmail.com).

3. «Enter» түймесін басып, пішіннен «Create account (for myself)» таңда.

4. Тіркеуден өту сауалнамасы толтырылады (аты, тегі, пайдаланушы аты, құпия сөз және растау үшін құпия сөзді қайта енгіз) және «Next» түймесін бас (1).

Егер пайдаланушы аты басқа тұлға тарапынан пайдаланатын болса, бұл жайында хабарлама пайда болады.

Жазу кітапшаңа электрондық пошта мекенжайыңды (мысалы, aqlvoyxamidov@gmail.com) және поштаны пайдалану үшін енгізген құпия сөзді жазып ал.

5. Телефон нөмірін енгізіп, «Next»түймесін бас (2).

6. Телефон нөмірінен кодты енгіз және «Next» түймесін бас (3).

7. Келесі айнада туған күнін, айын, жылын және жынысын таңдап, «Next» түймесін бас.

8. Соңғы айнада қызметті пайдалану шарттары келтірілген болып, «I agree» түймесін пайдаланып шарттарға риза екеніңді білдіреді.

Сәтті тіркелгеннен кейін жеке электрондық поштаның қорабы жасалады. Ол электрондық хаттарды жазуға, жіберуге, алуға, оқуға және сақтауға мүмкіндік береді.



ИНТЕРНЕТТЕ ЖҰМЫС ІСТЕУДІҢ НЕГІЗДЕРІ ЖӘНЕ ЭЛЕКТРОНДЫҚ ПОШТА

Все учебники Узбекистана на сайте UZEDU. QALINE

Электрондық поштаны пайдалану кезінде жеке қауіпсіздігіңді қамтамасыз ету үшін мына ережелерді сақтау керек:

HETÁPAY

 электрондық поштаның қорабы үшін күрделі құпия сөзді және жасырын сұрақ таңдауға әрекет жаса. Құпия сөз ретінде есіміңді немесе өзгелерге белгілі жеке ақпаратыңды пайдаланба;

2) пошта қорабына өзге компьютерден кіретін болсаң, әрқашан құпия сөзді енгізу арқылы кір. Браузерде «Сохранить пароль» функциясы іске қосылса, оны баспа. Құпия сөз компьютерде сақталғандықтан және басқалар сол компьютер арқылы поштаңа кіруі мүмкін;

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Зиянды бағдарлама – компьютерге зиян келтіру үшін жасалған бағдарлама. Оған гиперсілтеме басылғанда, бағдарлама автоматты түрде орнатылады.

Вирус – зиянды бағдарламаның бір түрі. Ол өзінің көшірмелерін жасайды және компьютердегі деректерді зақымдайды.

3) электрон поштаңа бейтаныс тұлғадан хат келген жағдайда, ересектерге (мұғалімге немесе ата-анаңа / туыстарыңа) хабар бер және хатты өшіріп таста. ЭЛЕКТРОНДЫҚ ПОШТАНЫ АШПА;

4) бейтаныс тұлғалардан келген хаттардағы қосымша файлдарды ешқашан АШПА. Егер хатта қосымша файлдар болса, электрондық поштаның жанында қағаз қыстырғыш болады;

5) электрондық пошта хаты кімнен келгенін мұқият тексер. Егер саған белгісіз мекенжай болса, оған ЖАУАП БЕРМЕ. Бұл туралы ересектерге хабарла;

6) электрондық поштаны ашқанда, егер оның құрамында гиперсілтеме болса, оның қауіпсіздігіне сенімді болмайынша БАСПА. Алдымен үлкендерден сұраған дұрыс. Гиперсілтемелер жалған веб-сайтқа әкелуі немесе кейбір зиянды бағдарламаларды компьютерге жүктеп алуы, вирустар компьютердегі деректерді зақымдауы мүмкін;

7) ешқашан танымаған адамдарға үлкендермен кеңеспей электрондық пошта хабарын ЖІБЕРМЕ. Әрқашан электрондық поштаны кімге жіберіп жатқаныңды тексер. Электрондық пошта мекенжайының жазылуын тексергеніңе көз жеткіз, өйткені бір әріп өзгерсе де, электрондық хат басқа тұлғаға жіберіледі;

8) ешқашан электрондық пошта мекенжайыңызды ересек адамсыз кез-келген вебсайтқа ҚОСУҒА БОЛМАЙДЫ;

9) электрондық поштаға кіру үшін пайдаланатын құпия сөзіңді ЕШҚАШАН ешкімге АЙТПА.

СЕН БІЛЕСІҢ БЕ?

Бағдарламашы Рэй Томлинсон тарапынан 1971 жылы қашықтықта тұрған компьютерге хабар жіберуші бағдарламасы дайындалады. Бұл бағдарламада қабылданған хабарлама файлға, яғни пошта қорабына орналастырылады. Соның арқасында электрондық пошта пайда болды.



ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ

- 1. Электрондық поштаны ашу үшін пошта қызметінің сайтына өт.
- 2. Сайттың тіркелу бетіне өт.
- 3. Тіркеуден өту пішінін толтыр.
- 4. Пошта қорабының анық және түсінікті атауы мен құпия сөзін таңдап, оны пішінге енгіз.
- 5. Электрондық пошта мекенжайын (логин) және құпия сөзді жазу кітапшаңа жазып ал.

СҮРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

- 1. Электрондық пошта дегеніміз не?
- 2. Электрондық поштаны ашу үшін қандай ақпарат қажет?
- 3. Бір пайдаланушы бірнеше электрондық пошта қорабын аша ала ма?
- 4. Электрондық поштаны пайдалану кезінде қандай қауіпсіздік ережелерін сақтау керек?

ҮЙГЕ ТАПСЫРМА

1. Төмендегілердің қайсысы электрондық пошта мекенжайы болып табылады? Электрондық пошта мекенжайларын дәптеріңе жаз.

aqlvoy xam	nidov@mail.ru	aqlvoy&gmail.com	
aqlvoy@ma	ail	aqlvoy#gmail.com	
info@rtm.u	IZ	a.xamidov@gmail.co	m

2. Төмендегі кестені дәптеріңе сыз. Берілген дәстүрлі және электрондық пошта мәліметтерімен кестені толтыр

	Дәстүрлі пошта	Электрондық пошта
Хабар оны алушыға		
қанша уақытта жетеді?		
Хабарды қайсы уақытта жіберу мүмкін?		
Хабар қалай жіберіледі?		

3. Электрондық поштаның дәстүрлі поштадан қандай артықшылығы бар?

ИНТЕРНЕТТЕ ЖҰМЫС ІСТЕУДІҢ НЕГІЗДЕРІ ЖӘНЕ ЭЛЕКТРОНДЫҚ ПОШТА

21-САБАҚ. ЭЛЕКТРОНДЫҚ ПОШТАДА ХАБАР АЛМАСУ

Все учебники Узбекистана на сайте UZEDU. QALINE

Электрондық пошта дәстүрлі поштаға қарағанда ыңғайлы, сен кез-келген уақытта хабарлама жіберіп, бірнеше секундта жауап ала аласың.

Жаңа электрондық хабар жазу және жіберу

HETÁPAY

1. Жаңа электрондық хабарды жазу үшін «Compose» бөлімін таңда (1), нәтижеде «New Message» айнасы пайда болады <mark>(2</mark>).

2. «To/Recipients» алаңына хабарламаны алушының электрондық пошта мекенжайын енгіз (3). Мекенжай енгізілмесе, хабарлама жіберілмейді.

Егер алушының мекенжайы дұрыс жазылса, жіберуші хабарламаның өзіне жеткенін тексеру үшін оның пошталық мекенжайына хабарламаның көшірмесін де жібере алады. Ол үшін «To» өрісінің оң жағындағы «сс» түймесін бас.

3. Хабарлама тақырыбы «Subject» алаңында (4) жазылады.

4. Хабарлама мәтіні бос алаңға жазылады (5).

5. Электрондық хабарға әртүрлі файлдарды қосып жіберуге болады. Ол үшін «Attach files» нұсқаулығын бас (6), қажетті файлды таңдап, «Open» (7) түймесін бас.

6. «Send» түймесі арқылы барлық алаңдар тексеріліп, электрондық хат жіберіледі (8).

7. Жіберілген хаттар жіберушінің электрондық поштасындағы «Sent» папкасында болады (9).

8. Жазылған, бірақ жіберілмеген хабарламалар «Drafts» қорабында болады (10). Оларды ашуға және өңдеп, қажетті мекенжайға жіберуге болады.

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Subject – электрондық

хабарламаның тақырыбы. Қабылдау тақырыбы көмегінде хабарламаның не туралы екенін оқымай-ақ біле алады.

Қабылдаушы – электрондық пошта жіберілген тұлға.

Мінез-құлық нормалары -

Интернетке арналған мінез-құлық кодексі және мінез-құлық кодексі.

Мекенжай кітабы – бұл таныстар электрондық пошта мекенжайларын сақтай алатын аймақ.

Inbox — электрондық поштаны қамтитын папка. Кіріс хабарламалар осы жерде орналасқан және оларды оқуға болады.

Reply (хатқа жауап қайтару) электрондық пошта арқылы хабарлама алу және оны жазған адамға жауап жазу.

Forward (ұласу) – оқу үшін басқаларға электрондық хаттарды жібер

Көрсетілген мекенжайға жіберілген электрондық хаттар алушының электрондық поштасына жіберіледі және пошта иесі оларды жоймайынша сол қорапта қалады.

Мекенжай кітабын пайдалану

Электрондық поштада басқа пайдаланушылардың аттары мен электрондық пошта мекенжайларын сақтауға арналған мекенжай кітабы бар. Бұл әрбір электрондық пошта мекенжайын есте сақтаудың қажеті жоқ, жай ғана оларды мекенжайлар кітабында сақта (11).



	□ - C :		1-1 of 1	< > • •
Compose	Primary	New Message 2		- ~ ×
Inbox 1 Starred	🗌 😭 Google Community Te.	Recipients		3
Snoozed		Subject		
Sent 9	💿 Открытие		×	
Drafts 10	$\leftarrow \rightarrow - \uparrow $ \checkmark stol \rightarrow Unesco \rightarrow	🗸 🖸 Поиск: UNESCO	م (1
More	Упорядочить 🔻 Создать папку		E • 🔟 👔	
New meeting Join a meeting	 Документы Загрузки Изображения 	rziyeva_Eng.docx ент Microsoft Word	^	5
ngouts Aqivoy	♪ Музыка Рабочий стол •	/ziyeva_Eng.doc.docx ент Microsoft Word	v	
No recent chats	Имя файла:	✓ All Files (*.*) Открыть	~	

Электрондық поштаға келген хаттарды көру және оған жауап жазу

1. Электрондық поштаға кіргенде, жаңадан келген хаттар «Inbox» қорабында көрінеді (1).

2. Жаңадан келген хабарламалардың саны жолақтың жанында көрсетіледі (2).

3. Жаңадан келген хаттар қалын жазумен бөлінеді, оқылғандары қарапайым жазуда болады.

4. Кез-келген хабарды маңызды хабар ретінде бөлектеу үшін жұлдызша белгішесі басылады (3). Электрондық хаттардың саны артқан сайын маңызды хабарларды «Starred» қорабына кіріп көруге болады (4).

5. Хабарды мұрағаттау үшін «Archive» белгішесі басылады (5).

6. Хабарды жою үшін «Delete» белгісі таңдалады (6). Жойылған хабарлар «Trash» қорабына жіберіледі және оларды қалпына келтіруге болады.

7. Пошта қорабына келген хатты оқылған күйге өткізу (Mark as read) және оқылмаған күйге қайтару (Mark as unread) мүмкін (7). Ол үшін сол белгі үстінде тінтуірдің түймесін бір рет басу жеткілікті.

8. Кіріс хаттарды «Snoozed» (8) арқылы уақытша тоқтатуға болады. Артқа қайтару үшін «Snoozed» қорабына (9) кіріп және хаттағы тағы сол белгі үстіне басып «Snoozed» таңдалады.

9. Айнада жаңа хабарламаны кім жібергенін (10), хаттың тақырыбын (11) және хаттағы хабарламаның бір бөлігін (12) көруге болады.

10. Хаттағы хабарлама мәтінін оқу үшін тінтуірдің түймесі хат үстінде басылады және хабар мәтінімен таныса аласың (13).



11. Хабарламаға жауап беру үшін «Reply» түймесін (14) таңдап, пайда болған айнада жауап беру хабарламасын теріп, «Send» түймесі басылады (15).

12. Пошта қорабына келген хатты өзгелермен бөлісу үшін «Forward» түймесін (16) таңдап, «To» алаңына олардың пошталық мекенжайын енгізіп, «Send» түймесі басылады (17).



Электрондық хаттарды жазу және алмасу кезінде әрбір тұлға төмендегі мінезқұлық тәртіптерін сақтауы керек:

1) хат алмасу үдерісінде өзара құрмет пен дұрыс қарым-қатынас ережелерін сақтау;

- 2) хабарлама алмасуда сыпайы болу және алғыс айтуды ұмытпау;
- 3) хатта хабарлама тақырыбының қысқаша және анық баяндалуы;
- 4) электрондық хабарды сәлемдесумен бастап, алғыспен және жақсы тілектермен аяқтау;
- 5) хабарлама мәтінін түсінікті етіп, тірек сөздерді бөлек көрсете отырып,

хатбасыларына бөлген түрде жазу. Қарапайым, оқуға оңай қаріпті (шрифт) пайдалану (әртүрлі түстерді, әдемі қаріптерді қолданбау немесе сөздерді бас әріптермен жазбау).



Электрондық хабар алмасудың бір ерекшелігі – эмоцияны білдіру үшін қолданылатын әртүрлі белгілердің (смайликтердің) болуы. Әр таңбаның әртүрлі мағынасы бар, сызықша - мұрынды, екі нүкте - көзді, жақша - ауызды білдіреді және т.б.;

6) хаттың соңына аты-жөніңізді жаз, мысалы, «Құрметпен, Ақлвой Хамидов»;

7) хабарлама тақырыбының қамтылғанына және оның хабарламаға сәйкес келетініне көз жеткізу;

8) электрондық хабарды жібермес бұрын оны қайтадан оқып шық, емле және грамматикалық қателерді тексер.

ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ

1. «Жаңа хабарлама» ойыны. Сынып үш шағын топқа бөлінеді. Шағын топтағы әрбір оқушы сол топтағы оқушылардың электрондық пошта мекенжайларын жазады.

2. «Спорт түрлері», «Ұлттық тағамдар», «Мерекелер» тақырыптары топтарға бөлінеді. Әр оқушы хабарлама жазады:

- хабарлама мәтінінің шрифтін, стилін, өлшемін, түсін өзгерту;

- хабарламадағы орфографиялық және грамматикалық қателерді тексеру және түзету;

- хабарламаның көшірмесін мұғалімнің мекенжайына «сс» арқылы жіберу.

3. Әр топта оқушы жаңа әріп жасайды, берілген тақырып бойынша хабарлама жазады, мысалы, хаттың тақырыбына тақырыптың атын жазады (мысалы, спорт), хабарлама мәтініне тақырыпқа қатысты сөзді (мысалы, футбол) тіркей алады. Дайын хабарламаны екінші оқырманға жібереді.

4. Екінші оқушы хабарламаны алып, тақырыпқа байланысты тағы бір жаңа хабарлама қосады (мысалы, баскетбол сөзін жазады), оған суретті қосады. Хабарламаны үшінші оқушыға жібереді.

5. Осылайша әр топ мүшесі өздеріне берілген тақырыптар бойынша топ ішінде хабарлама алмасады.

СҮРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

- 1. Электрондық поштаның құрамдас бөліктері қандай?
- 2. Электрондық поштаны жасау үшін қандай ақпарат қажет?
- 3. Хабарлама мәтініне қосымша файлды қалай тіркейді?
- 4. Электрондық поштаны басқалармен бөлісу үшін қандай тапсырмалар орындалады?

ИНТЕРНЕТТЕ ЖҮМЫС ІСТЕУДІҢ НЕГІЗДЕРІ ЖӘНЕ ЭЛЕКТРОНДЫҚ ПОШТА

ҮЙГЕ ТАПСЫРМА

Менің сүйікті кітабым

Все учебники Узбекистана на сайте UZEDU.ONLINE



1. Жаңа хабарлама жаса.

HAPAY

- 2. Хатқа «Менің сүйікті кітабым» тақырыбына әңгіме жаз. Онда кітаптың аты, авторы, шыққан жылы және кітаптың саған ұнаған тұстары туралы жаз.
- 3. Осы мәтіндік хабарламаға сүйікті кітабыңның суретін тірке.
- 4. «Кімге» бөліміне мұғалімнің электрондық пошта мекенжайын енгіз.
- 5. «сс» бөліміне жақын досыңның электрондық пошта мекенжайын енгізіп, хабарлама жібер.
- 6. Әңгіме жайында мұғалімнің пікірін электрондық поштаңа келген хат арқылы біліп ал.

22-САБАҚ. АҚПАРАТПЕН ЖҰМЫС ІСТЕУ МӘДЕНИЕТІ ЖӘНЕ АВТОРЛЫҚ ҚҰҚЫҚ

Адамзат өз өмірін интернетсіз елестете алмайды. Ғаламтор әлемде және айналамызда болып жатқан оқиғалардан хабардар болуда үлкен рөл атқарады. Интернеттегі кезкелген ақпараттың сапасы мен сенімділігін бағалау, оны дұрыс пайдалану және кез-келген ақпаратқа сыни көзқараспен қарауды үйрену – кез-келген адамның ең маңызды міндеттерінің бірі.

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Авторлық құқық (ағыл. copyright) – адам жасаған идеяға немесе шығармаға құқық. **Плагиат** (лат. plagio – ұрлық) – туындыны авторын көрсетпей пайдалану, яғни авторлық құқықты иемдену.

Құқық – бұл мемлекет беретін мүмкіндік.

Ақпаратпен істеу мәдениеті

«Ақпарат» термині көптеген анықтамаларға ие болғанымен, жалпы алғанда ол жинақталатын, өңделетін және пайдалануға оңай нысанда түсіндірілетін ақпаратты білдіреді (ақпарат – бұл «түсінуге оңай» білім; - «адамның санасына жетіп, білімін арттыру» ұғымы).

Ақпаратты іздеу, әртүрлі жалған ақпаратқа алданбау, қажетті ақпаратты ажырата білу, өңдеу, жүйелеу, мазмұнын түсіну, объективті дереккөздерді достарына жеткізу, логикалық ойлау үдерістерінің жалпы атуы ақпаратпен жұмыс істеу мәдениеті деп аталады. Ақпараттың кім үшін және қандай мақсатта дайындалғанын түсіну де маңызды.



Авторлық құқық

Қазіргі уақытта интернеттен жүктеп алынған туындыларды (суреттер, қызықты мақалалар, әндер, музыка, фильмдер немесе басқа да басылымдар) дереккөзіне сілтеме жасамай пайдалану жиі кездеседі. Бұл жұмыстардың авторы бар екенін және олардан рұқсат алу қажеттігін интернет қолданушылардың барлығы бірдей біле бермейді. Ақпараттың Интернетте болуы оның тегін және қолжетімді екенін білдірмейді. Интернеттегі әрбір жұмыстың иесі бар және әрбір жұмыс «Авторлық құқық туралы» заңмен қорғалған.

Өзбекстан Республикасындағы авторлық құқықтың негізгі нормалары «Өзбекстан Республикасының Азаматтық кодексінде» (1041-1073-баптар) және Өзбекстан Республикасының заңында «Авторлық құқық және сабақтас құқықтар туралы» (2006 жылғы 22 маусымда) қатаң түрде бекітілген. Егер адам авторлық құқығы қорғалған туындыны табыс көзі ретінде заңсыз көшірсе, таратса немесе пайдаланса, автор өзінің авторлық құқығын қорғау үшін тиісті мекемелерге жүгіне алады. Авторлық құқық туралы заңдар әлемнің барлық дерлік елдерінде бар. Сондықтан оның шығармаларын автордың



рұқсатынсыз пайдалануға және таратуға болмайды! Кейде дүкендерде кітаптардың, компакт-дискілердің және бағдарламалық құралдардың заңсыз көшірмелерін көруге болады. Бұл ретте көшірмелерді жасағандар да, оны сатқандар да заң алдында жауап береді.

Ақпаратты компьютерде сақтау және оны Интернеттен көшіру заңсыз емес. Бұл ақпаратты веб-сайтта, әлеуметтік парақшада, арнада немесе топтарда жариялағың келсе, міндетті түрде дереккөзіне сілтеме жасауың керек.

Сондай-ақ, авторлық құқығы қорғалмаған материалдар да бар, олар төмендегілерден тұрады:

• ресми құжаттар (заңдар, сот шешімдері, заң құжаттары және т.б.) және олардың ресми аудармалары;

- мемлекеттік рәміздер мен белгілер (тулар, елтаңба, таңбалар және т.б.);
- халық өнерінің туындылары;
- ақпараттық сипаттағы оқиғалар мен фактілер туралы хабарламалар;
- қысқартылған атаулар мен ұрандар.



Интернеттегі ақпараттың авторлық құқығын сақтаған түрде пайдалану төмендегілерден тұрады:

- авторлық құқық белгісін орналастыру;
- дереккөзді көрсету;
- деректер орналасқан бастапқы сайтқа тікелей дұрыс сілтемені орнату.

ІІІ ТАРАУ. ИНТЕРНЕТТЕ ЖҰМЫСІСТЕУДІҢ НЕГІЗДЕРІ ЖӘҢЕ ЭЛЕКТРОНДЫҚ ПОШТА

Авторлық құқық лицензиялары

Кез-келген автор авторлық құқығын жариялау үшін авторлық құқық лицензияларын пайдалана алады.

Все учебники Узбекистана на сайте UZEDU.ONLINE



Соругідһт лицензиясы (©) – авторлық құқық иесінің аты (немесе тақырыбы) және шығарманың алғашқы жарияланған жылынан тұрады.



Creative Commons (CC) ұйымы Америка Құрама Штаттарындағы авторлық құқық үшін 2001 жылы күрес алып барған әйгілі профессорлар Лоуренс Лессиг, Хэл Абелсон және Эрик Элдред тарапынан ұйымдастырылған болып, авторлық құқықтарын қорғайтын тегін лицензияларды ұсынды. Ұйым берген лицензиялардың алты түрі дүние жүзіндегі бұқаралық ақпарат құралдарына өз материалдарын әртүрлі тәсілдермен пайдалана отырып қорғауды қамтамасыз етеді.

Creative Commons лицензиясы төрт элементтен тұрады, олар төмендегідей түсіндіріледі:



- авторлық құқығы қорғалған жағдайда (Атрибуция): туындының авторлық құқықы сақталған түрде одан нұсқа алу, көшіруге, таратуға, пайдалануға, өңдеуге рұқсат етіледі;



- ешқандай өзгертірілмеген жағдайда (No Derivative Works): жұмысты өзгертусіз көшіруге, таратуға және пайдалануға рұқсат етіледі. Егер біреу шығарманы өзгертемін немесе қайта өңдегісі келсе, автордың рұқсатын алуы керек;



- шарттарға сәйкес (Share Alike): жұмыс қайта өңделген,

жетілдірілген нұсқасы тек автордың түпнұсқа туындысы үшін алған лицензия негізінде ғана таратылуы мүмкін;



- коммерциялық емес (Non-Commercial): коммерциялық емес мақсаттағы жұмыстың көшірмесін көшіруге, таратуға, пайдалануға, өңдеуге рұқсат етіледі. Пайдаланушы коммерциялық мақсатта пайдаланғысы келсе, авторға хабарласуы қажетті.



 СС-ВУ) - авторды көрсеткен түрде пайдалану. Аталмыш лицензия туынды авторын көрсеткен түрде туындыны таратуға, өңдеуге, бейімдеуге, жақсартуға, тіпті коммерциялық пайдалануға мүмкіндік береді;

Все учебники Узбекистана на сайте UZEDU. ONLINE

- 2) СССВУ-SA) авторды және шарттарды сақтай отырып пайдалану. Лицензияның бұл түрі, егер автор көрсетілген болса, автордың шарттары негізінде өңдеуге, бейімдеуге және нақтылауға мүмкіндік береді. Егер шығарма коммерциялық мақсатта пайдаланылса, авторға пайдадан үлес беру, автордың бұрынғы лицензиясының шарттарын ескере отырып, жетілдірілген туындыға лицензия алу қажет;
- СС-ВУ-ND) автор көрсеткендей және ешбір өзгертусіз пайдалану. Мұндай лицензия авторды көрсете отырып, туындыны толық көлемде өзгертусіз коммерциялық және коммерциялық емес мақсаттарда пайдалануға мүмкіндік береді;
- 4) СС ВУ-NС) авторын көрсете отырып және коммерциялық емес мақсатта пайдалану. Лицензияның бұл түрі туындының авторы көрсетілген жағдайда коммерциялық емес пайдалануға, өзгертуге, бейімдеуге және жақсартуға мүмкіндік береді;
- 5) СС ВУ-NC-SA) автор белгілеген шарттарды сақтай отырып, коммерциялық емес мақсаттарда пайдалану. Лицензия авторды көрсете отырып, жұмысты коммерциялық емес мақсатта өңдеуге, бейімдеуге және жақсартуға мүмкіндік береді. Жақсартылған туындыға лицензия алу үшін автордың бұрынғы лицензия шарттары ескерілуі керек;

6) (СС ВҮ-NC-ND) – автор, өзгертусіз және коммерциялық емес пайдалану үшін. Бұл лицензия барлық алты негізгі лицензияның ең шектеулісі болып табылады және автор көрсетілген жағдайда ғана жұмысты жүктеп алуға мүмкіндік береді. Бұл сайттың ешбір бөлігін біздің жазбаша рұқсатымызсыз көшіруге болмайды.

ПРАКТИКАЛЫҚ ЖҰМЫС

1-тапсырма. Мәтіндік редакторда «Мұхиттар» тақырыбына материал дайындау.

- 1.1. Ғаламтордан мұхиттың тақырыбы мен суреттері туралы ақпарат алу.
- 1.2. Ақпарат пен фотосуреттерге сілтеме, олардың дереккөзін немесе авторын көрсет.

2-тапсырма. Интернетте қолжетімді көптеген кітаптар, аудио және бейне материалдар Copyright немесе Creative Commons лицензиялары бойынша таратылады. Тапсырмаларды оқып, қажетті шешімдерді таңда.

HATÁPAY. ИНТЕРНЕТТЕ ЖҰМЫС ІСТЕУДІҢ НЕГІЗДЕРІ ЖӘНЕ ЭЛЕКТРОНДЫҚ ПОШТА

Сен Creative Commons лицензия белгісімен жарияланған Scratch бағдарламасы туралы онлайн кітапты таптың. Кітап өте қызықты, бірақ ағылшын тілінде жазылған.



Достарыңның көпшілігі кітапты пайдалана алмайды, өйткені олар ағылшын тілін жақсы білмейді. Сен оны аударып, достарыңмен бөліскің келеді. Лицензия рұқсат бере ме?

Все учебники Узбекистана на сайте UZEDU. ONLINE

Төмендегі шешімдердің қайсысы дұрыс немесе бұрыс екенін анықта.

Шешімдер	дұрыс (+) бұрыс (–)
Кітапты оның дереккөзіне сілтеме жасай отырып пайдалануға болады, бірақ аударма істеу мүмкін емес.	
Кітапты тек коммерциялық емес мақсатта аударуға болады.	
Кітапты коммерциялық мақсатта пайдалануға және аударуға болады.	

СҰРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

- 1. Ақпаратпен жұмыс істеу мәдениеті қандай?
- 2. Плагиат дегеніміз не?
- 3. Авторлық құқық дегеніміз не?
- 4. Авторлық құқық лицензиялары не үшін қолданылады?
- 5. Қандай авторлық құқық лицензиялары бар?

ҮЙГЕ ТАПСЫРМА

1. Маған Наурыз мейрамына бейнебаян түсіру тапсырылды. Өзіңе

керекті бейнені YouTube парақшасынан таптың. Бейнені көру

удерісінде оған қойылған төмендегі Creative Commons лицензия белгісін кездестірдің:

Төмендегі шешімдердің қайсысы дұрыс немесе бұрыс екенін анықта.

Шешімдер	дұрыс (+) бұрыс (–)
Бейнені пайдаланып, оны өңдеуге болады. Авторы көрсетілген	
жағдайда ғана бейнені таратуға болады.	
Бейнені коммерциялық емес мақсатта пайдалануға, өзгертуге және таратуға болады.	2
Бейнені тек автор белгілеген тәртіпте пайдалануға болады.	
2. Автордың рұқсатынсыз ақпаратты көшіру және тарату неліктен заңсыз? Өз пікір	
жаз.	



23-САБАҚ. ИНТЕРНЕТ ҚАУІП-ҚАТЕРЛЕРІ ЖӘНЕ ОЛАРДАН САҚТАНУ

Интернет дамыған сайын қауіптер де арта түседі және көп жағдайда оның салдарын нақты өмірде көруге болады. Шынайы қарымқатынас ережелері Интернеттің виртуалды әлеміне де қатысты: «Саған қандай қарымқатнаста болуын қаласың, өзгелермен де сондай қарым-қатнаста бол». Виртуалды әлемде хабарламаны алушы мүлдем басқа мәдениетке қатысты болуы мүмкін, мұндай жағдай түсінбеушілік қауіптерін тұдырады. Мысалы, юморды түсіну мәдени салт-дәстүрге, тәрбиеге тікелей байланысты болғандықтан, кіммен араласып жатқанын білмей, әзілқалжың жасауда сақ болған абзал. Әсіресе, бет қыймылыңды әңімелесуші көрмесе, сөйлеу ырғағыңды сезбесе, оған әзіл-қалжың хабар жіберу қиын.

Бұл дегеніміз, Интернет жүйесінде басқа адамдарға қатысты әдеп-ақылақ ережелеріне мойынсынған түрде байланыста болу Интернеттен пайдалану мәдениеті дегенді білдіреді.

Интернет кең ауқымды байланыс құралы болғандықтан, оны пайдалану кезінде белгілі бір ережелерді сақтау керек. Төменде жалпы қабылданған этикет ережелері берілген:

• бөгде тұлға тарапынан жарияланған шығарма (мысалы, сурет, қызықты мақала,

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Виртуалды (лат. Virtualis) – ойдан табылған, қиял әлемі.

Виртуалды әлем – Интернет ортасы. Әлеуметтік желі – пайдаланушыға мәтін, суреттер, бейнелер сияқты материалдар ашық пайдалану үшін жүктеп алу, басқалармен сөйлесу, басқалар орналастырған материалдарға пікір білдіру мүмкіндігін беретін сайттар жиынтығы, мәселен,Facebook, Instagram, Telegram және т.б.

Fishing (ағыл.балық аулау)– азаматтардың банктік шоттарынан ақша алу жеке банк шоттарын алу үшін, әсіресе жеке сәйкестендіру нөмірлері (PIN) туралы ақпаратты алу үдерісі.

Gruming – қорқыту және бопсалау мақсатында кәмелетке толмағандармен Интернет арқылы орнатылған байланыс.

Bulling - әдепсіз әрекет.

Профиль жасау - жеке ақпаратты енгізу арқылы сайттарда тіркелу өту жеке ақпарат арқылы басқа пайдаланушыларға өзіңді таныстыру.

ән, музыка, фильм немесе басқа жарияланған жұмыстарды); рұқсатсыз таратуға, одан көшірме көшіруге немесе плагиат арқылы АВТОРЛЫҚ ҚҰҚЫҚТЫ БҰЗУҒА БОЛМАЙДЫ;

• Интернет жолында ҚАТЕ АҚПАРАТТЫ ТАРАТУ МҮМКІН ЕМЕС. Мұндай ақпаратқа графикалық редакторларда өңделген суреттер, әлеуметтік желілерде жарияланған жалған хабарламалар жатады;

• Адамның жеке өміріне қатысты ақпарат пен суреттерді РҰҚСАТСЫЗ ТАРҚАТУҒА

ИНТАРАУ. ИНТЕРНЕТТЕ ЖҮМЫС ІСТЕУДІҢ НЕГІЗДЕРІ ЖӘНЕ ЭЛЕКТРОНДЫҚ ПОШТА

БОЛМАЙДЫ. Сыныптастарыңды немесе басқа адамдарды жасырын түрде суретке түсіруге және олар туралы ақпаратты олардың рұқсатынсыз басқалармен бөлісуге болмайды.

Все учебники Узбекистана на сайте UZEDU.QMDINE

Интернет қауіптері

Тұлға жасына сәйкес келмейтін сайттар. Интернет барлық жастағы пайдаланушылар үшін әр түрлі сайттарды ұсынады, осылайша бұқаралық пайдаланушылардың да, жеке топтардың да әр түрлі мүдделерін қанағаттандырады. Дегенмен, балалар мен жас өспірімдер барлық сайттарды пайдалана алуы мүмкін емес. Жасана сәйкес келмейтін сайттар, атап айтқанда, ересектерге арналған ақпараттар балаларға зиян тигізуі мүмкін. БАЙҚАУСЫЗДА СОНДАЙ САЙТТАРҒА КІРІП ҚАЛҒАН ЖАҒДАЙДА, ОЛАРДЫ ТЕЗДЕ ЖАУЫП НЕМЕСЕ ҮЛКЕНДЕРГЕ ХАБАРЛА.

Сайттарды тексермеу. Интернеттегі ақпараттар сарапшылар тарапынан тексерілмейді. Сондықтан деректерге сыни көзқараспен қарауды үйрен және олардың бәріне көз жұмып сенбеуіміз керек. ОНЛАЙН ТАРАТЫЛҒАН АҚПАРАТТАРДЫҢ БАРЛЫҒЫНА СЕНІМДІ БОЛМАЙДЫ.

Жарнама түріндегі жарамсыз ақпараттар. Балаларға сай келмейтін жарнама әсерінде оларған арналмаған тауарлар мен қызметтерін (мысалы, пластикалық хирургия) сатып алу мүмкін. Пайдаланушы өзінің жеке мәліметтерін (аты, жасы, жынысы) неғұрлым көп ашса, соғұрлым олардың жарнамаға қатысу немесе лотерея ойнауға шақыра алу ықтималдығы артады. БЕТТЕРГЕ ӨЗІҢ ТУРАЛЫ ЖЕКЕ МӘЛІМЕТТЕРДІ ЖАЗУДА САҚ БОЛ.

Жеке өмір құпыялығы. Интернетте орын алған ақпараттар шексіз уақыт аралығында бүкіл әлемді шарлап жүруі мүмкін. Сенің жақсы ізгі ниетпен қойған мәтінің мен суреттерің қайта өңделіп, сенің өмірің құпиялығына қауіп төну мүмкіндігі туындайды. Сондықтан барлық жеке ақпаратыңды желіде орналастырма. ИНТЕРНЕТ ОРТАСЫНЫҢ ӨЗІНЕ ТӘН ЕРЕКШЕЛІКТЕРІН ЕСКЕ АЛ.










Зиянды кеңес. Интернет-форумдар, блогтар және басқа сайттар пайдаланушыларға ақпарат пен кеңестер алмасу үшін платформа ұсынады. Жалпы, бұл көмек түрі өте пайдалы, бірақ жарасымсыз, тіпті зиянды кеңесшілер байланыста болуы мүмкін. Зиянды кеңес алу қаупі, әсіресе балалар мен жасөпірімдердің осындай кеңестерді алу қаупі тұрақты веб-



сайттарға қарағанда әлеуметтік желілерде әлдеқайда жоғары. ИНТЕРНЕТТЕ ОСЫНДАЙ КЕҢЕСТЕРДІ ОРЫНДАМАС БҰРЫН, ЕРЕСЕКТЕРМЕН АҚЫЛДАСУ КЕРЕК.

Фишинг (ақшаны ұрлау, алаяқтық) – белгілі бренд, банк немесе басқа қызмет атынан электрондық хаттарды жіберу. Мысалы, сен «1000 доллар ақша ұтып алдың, егер сен банк картасының деректемелерін жіберсең, біз саған сыйлық жібереміз» сияқты хабар келуі мүмкін. Есіңде болсын, банк ешқашан сенен есеп шотыңды, құпия сөзіңді және басқа ақпаратты беруіңді сұрайтын хатты ешқашан жібермейді.



Жасөспірімдер жалған веб-сайт, хабарларды нақтысынан ажырата алмайды. Осы себепті өздері байқаусызда, ата-аналары мен аға-әпкелерінің банк ақпараттарын жария етіуі мүмкін.

Алаяқтықтар. Виртуалды сатушы сапалы өнімді немесе қызметті ұсынады, ал төлемнен кейін өнім немесе қызмет көрсетілген сипаттамаларға ие болмауы немесе тұтынушыға мүлдем жеткізілмеуі мүмкін. Саудадағы мұндай жағдайды алаяқтық деп атайды.

ИНТЕРНЕТТЕ САУДА ЖАСАУ ҮШІН ҮЛКЕНДЕРДЕН КӨМЕК СҰРАУ КЕРЕК.

Груминг - өз жасын жасырған түрде балалар және жасөспірімдермен Интернет арқылы орнатылған байланыс. Ол үшін әлеуметтік желілер, электрондық пошталар, онлайн ойын чаттары және басқа вебсайттардан пайдаланады. Груминг пен айналысатын порок тұлға сыйлық ұсыну немесе мәселені шешу бойынша өзінің көмегін ұсынып, кездесу



ұйымдастыру да мүмкін. ИНТЕРНЕТТЕ ӨЗІҢ ТАНЫМАҒАН АДАМДАРМЕН БАЙЛАНЫС ЖАСАМА.

ІІІ ТАРАУ. ИНТЕРНЕТТЕ ЖҰМЫСІСТЕУДІҢ НЕГІЗДЕРІ ЖӘҢЕ ЭЛЕКТРОНДЫҚ ПОШТА

Bulling - басқаларға көптеген жолдармен зиян келтіру тәжірибесі. Ғаламтордың арқасында мұндай келеңсіз үдерістер секілді, жасырын жұмыс істеуге мүмкіндіктер жаратады. Ғаламтордың анонимділігіне байланысты кейбір әдепсіз адамдар мардымсыз мәтіндер жазып, түрлі суреттер жіберуі мүмкін. Өйткені олар қарсыласының бетін көрмейді және



әрекетінің салдары туралы ойламайды. Сондықтан интернетте бейтаныс адамдармен достаспа, келіспеушілік туындап жатса, дереу байланысты тоқтат.

Все учебники Узбекистана на сайте UZEDU. ON INE

Профиль жасау. Әлеуметтік желілерде өзін басқаларға таныстыру мақсатында профиль жасау үшін пайдаланушы жеке ақпараттарын ұсыну қажет. Жасөспірімдер мен жастар бұл үдеріске өте қызығушылық танытып, кейде жеке мекенжайын немесе телефон нөмірлерін береді. Көптеген әлеуметтік желілер байланыс ақпаратын көрсететін адамдарға жарнамалар жібереді.



Пайдаланушы өзі туралы неғұрлым көп ақпарат берсе, жарнама соғұрлым мақсатты болады.

Пайдаланушы профильдері веб-сайттардың дерекқорында пайда болады. Сондай-ақ платформа провайдері бұл ақпаратты кез-келген уақытта үшінші тарапқа сата алады.

Интернетке тәуелділік

Интернетке тәуелділік бүгінгі таңда әлемдегі ең күрделі мәселелердің біріне айналды. Керемет қарым-қатнас құралы болған Интернет арқылы дос табу мүмкіндігі ретінде компьютерлік ойындар жасөспірімдер мен жастартың бос уақытын алатын ең танымақ қызмет түріне айналды. Интернеттегі бейнелерді шектеусіз уақыт бойы көру, қажетсіз ақпараттарды іздеп

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Интернетке тәуелділік - бұл Интернетке қосылуды, уақыттың көп бөлігін желіде өткізуді білдіреді.

отыратын пайдаланушылар көпшілікті құрайды. Олар кейде Интернетте өткізген уақытын байқамайды. Бұл интернетке тәуелділіктің алғашқы белгісі. Болашақтағы ділгірліктерді болдырмау үшін Интернетті пайдалану уақытын шектеген жөн.

Төменде интернетке тәуелділікке шолу, оның адам психологиясы мен мінез-құлқына тигізетін кері әсері және осы жағымсыз әсерлерді жеңу жолдары берілген:

S C → F ((O) ', → + · · · → GROUPS → F ((O) ', → + · · → GROUPS → F (
FACEBOOKI	INSTAGRAMI + TWITTERI

Интернеттің кері әсері	Интернетке тәуелділіктен арылу жолдары
Интернетте босқа кеткен уақытты ата-анасы мен жақындарынан жасыру, нәтижесінде өтірік айту.	Желідегі уақытыңды қадағала.
Айналамызда болып жатқан оқиғаларға немқұрай қарау, тек виртуалды әлем жайында ойлау.	Бос уақытыңды таза ауада өткіз, спортпен айналыс, қызықты кітаптар оқы.
Басқалармен қарым-қатынастан аулақ болу, қоғамдық орындарға бармау, достар және туыстармен аз байланыста немесе мүлдем байланыста болмау, олардан аулақ болуға әрекет жасау.	Сыныптастарыңмен, туыстарыңмен және достарыңмен шынайы қарым- қатынаста көбірек уақыт өткіз, Интернетті аз пайдалану.
Отбасылық қарым-қатынастың өзгеруі, ата-ана мен туыстар арасында келіспеушілік келіп шығуы.	Үйде ата-анаға қарау, жақындарымен қызықты ойындар ойнау.
Үй тапсырмасын орындаудың орнына онлайн ойындар ойнау, бос уақытты қажетсіз сайттарда өткізу немесе сөйлесу нәтижесінде меңгеру бағаларының төмендеуі.	Интернетті пайдалы ақпарат үшін пайдалану. Уақытыңды тиімді пайдалан, күн тәртібін жаса және оған амал қылу.

Компьютер ойындары

Электронды ойындар өзара әрекеттестікке негізделген және әр ойыншының әрекеті ойын барысына әсер етеді. Сондықтан кітап оқуды бастағаннан гөрі ойынға қатысу оңай әрі жылдамырақ. Кейбір ойыншылар ережелерді ұмытып, ойынға әуестеніп кетеді, бұл тәуелділікке әкелуі мүмкін. Мұндай «ойыншыларға» дер кезінде көмек керек. Біріншіден, бұл виртуалды ойын және ол шындықтан алыс. Ешкім суперқаһарман немесе батыл жүгіруші емес. Ойыншы виртуалды жарыста жеңіске жетуі мүмкін, бірақ көлік жүргізуді мүлде білмеуі мүмкін.

Интернетті пайдалану кезінде қауіпсіздік ережелерін сақта:

- 1) жеке ақпаратыңды Интернетте орналастырма;
- 2) суреттің орнына аватарды пайдалану;
- 3) күдікті сайттарға кірмеу;
- 4) өзің білетін адамдармен ғана сөйлесу;
- 5) ақпарат көзін (авторды немесе сайтты) көрсетпей көшірмеу;
- б) әлеуметтік желілерде қарым-қатынас жасағанда әрқашан тәрбиелі болуға тырыс;
- 7) басқалардың атынан хабарлама жазбау, басқалардың құпия сөздерін бұзбау;
- 8) интернеттегі өзге компьютерде жұмысыңды аяқтағаннан кейін браузердің «History» бөлімінде кірген сайттар тізімін жою;
- 9) интернетте көп уақыт өткізуден аулақ бол, пайдасыз істермен айналыспау.

ИНТЕРНЕТТЕ ЖҰМЫС ІСТЕУДІҢ НЕГІЗДЕРІ ЖӘНЕ ЭЛЕКТРОНДЫҚ ПОШТА

ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ

HAPAY

1. Интернеттің кері әсері.

Жұптарға бөлін. Интернетке тәуелділік белгілері негізінде сыныптастырңның Интернеке қосылып қалғанын немесе қосылмағанын анықта. Басқа қандай мінезқұлық сенің Интернетке тәуелді болғаныңды көрсетеді?

Все учебники Узбекистана на сайте UZEDU.ONLINE

2. Интернетке тәуелді болып қалу ділгірліктерін жою.

Бұл жағдайдан шығу үшін сыныптасыңа қандай кеңес берер едің? Ұсыныстарыңды жаз.

СҰРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

- 1. Неліктен жастар Интернетті пайдаланғанды ұнатады?
- 2. Интернет қауіп-қатерлері дегенді қалай түсінесің?
- 3. Интернетте қандай қауіп-қатерлер бар?
- 4. Интернеттегі ақпарат сенімді ме? Неліктен?

ҮЙГЕ ТАПСЫРМА

Төменде әлеуметтік желіде тіркелген екі пайдаланушының профильдері берілген. Олармен танысып, бұл ақпараттартың әлеуметтік желіде көрсетілуі қаншалықты дұрыс екенін талда.

1-пайдаланушы профилі туралы ақпарат

Мен, Алтынай Жұмабаева, 11 жастамын. Мен Ташкентте тұрамын. Ташкент қаласы Яккасарай ауданы Рақат махалласының бір ауласында ата-анаммен, ағаммен және сіңліммен тұрамын. Мен 443 мектепте оқимын. Менің арманым – жақсы дизайнер-стилист болу. Бүгінгі күнге дейін бірнеше сән нұсқаларын жасадым, сен оларды менің

жеке сайтымда көре аласың: www.dizayneraltinay.com. Дизайн мен сәнден бөлек, достарыммен саяхаттағанды ұнатамын. Ең жақын достарым Айнұр мен Кәмила. Менің көршім Айнұр, ол да мен сияқты 11 жаста. Бос уақытымызда велосипедпен Достық саябағына барамыз. Менің электрондық пошта мекенжайым: altinayjumabaeva@gmail. com; менің телефон нөмірім: +99897 777 77 77.

2-пайдаланушы профилі туралы ақпарат

Барлығына сәлем! Мен Ташкенттегі орта мектептердің бірінде оқимын. Мен көліктердің суреттерін жинап, бос уақытымды спортпен өткізгенді ұнатамын. Менің армандарымның бірі – жақсы инженер болу. Бұл сала мен үшін хобби десем болады.









Профиль деректерін талдау кестесі						
– пайдаланушы профилі туралы ақпарат						
Онлайн профильде анықталуы мүмкін ақпарат	Ақпаратты әшкере етудің пайдасы мен қауіпті салдарын талда.					
Аты □Иә □ Жоқ	Егер аты көрсетілген болса, ол қандай жағдайларда пайдалы немесе қауіпті? Мысал келтір. Егер аты көрсетілмеген, ол қандай жағдайларда пайдалы немесе кауіпті? Мысал келтір.					
Жыныс □Иә □ Жоқ	Жынысы көрсетілмесе, қандай жағдайларда пайдалы немесе қауіпті? Мысал келтір.					
Жасы □Иә □ Жоқ	Егер жасы көрсетілген болса, ол қандай жағдайларда пайдалы немесе қауіпті? Мысал келтір. Егер жасы көрсетілмесе, ол қандай жағдайларда пайдалы немесе қауіпті? Мысал келтір.					
Мектеп □Иә □ Жоқ	Егер мектеп көрсетілген болса, ол қандай жағдайларда пайдалы немесе қауіпті? Мысал келтір. Егер мектеп тізімде жоқ болса, ол қандай жағдайларда пайдалы немесе қауіпті? Мысал келтір.					
Сүйікті хоббиі □Иә □ Жоқ	Егер хобби көрсетілсе, ол қандай жағдайларда пайдалы немесе қауіпті? Мысал келтір. Егер жоқ болса, ол қандай жағдайларда пайлалы немесе қауіпті? Мысал келтір					
Мобильдік телефон номірі □Иә □ Жоқ	Ұялы телефон нөмірі берілсе, ол қандай жағдайларда пайдалы немесе қауіпті? Мысал келтір. Егер жоқ болса, бұл қайсы жағдайларда пайдалы немесе қауіпті? Мысал келтір.					
Электрондық пошта мекенжайы ПИә П Жоқ	Егер электрондық пошта мекенжайы көрсетілген болса, бұл қайсы жағдайларда пайдалы немесе қауіпті? Мысал келтір. Егер электрондық пошта мекенжайы көрсетілмесе, қандай жағдайлар пайдалы немесе қауіпті? Мысал келтір.					

Жоғарыдағы кестеге сәйкес екі пайдаланушы профилінің деректерін талдап, қорытынды жаса. Әлеуметтік желіде достарыңмен сөйлескенде тағы не нәрсеге назар аударып, үндемеу керек деп ойлайсың?

ΙΥ ΤΑΡΑΥ. АУДИО ЖӘНЕ БЕЙНЕФАЙЛДАРМЕН ЖҰМЫС ІСТЕУ

ҮЙРЕНУ МАҚСАТТАРЫ

Бұл тарауда Сен:

- дыбыстық ақпарат жә<u>не оның</u> форматтары;
- дыбыстық ақпараттың аналогтық, дискретті және цифрлық пішіндері;
- бейне ақпарат және оның
- форматтары;
- аудио және бейне кодектер ұғымдарын үйренесің.

ДАҒДЫ

- Тараудың көмегімен Сен: дыбыстық ақпаратты жазу; бейне жазу;
 - аудио және бейнефайлдарды
 - ойнатуға арналған
- бағдарламалармен жұмыс істеу;

^

•

- аудиофайлдар пішімін өзгерту (түрлендіру);
- бейнефайлдарды түрлендіруді үйренесіңдер.

ҚҰРАЛДАР

123apps.com



24-САБАҚ. АУДИО ЖӘНЕ БЕЙНЕФАЙЛДАРДЫ БАСҚАРУШЫ БАҒДАРЛАМАЛАР

Аудио және бейнені жазу және өңдеу кәсіби музыканттар мен әншілерді ғана емес, әуесқойларды да қызықтырады. Журналистерге, оқырмандарға, студенттерге, әуесқойларға аудио және бейне жазуға немесе өңдеуге арналған қарапайым және ыңғайлы бағдарлама ғана көмектесе алады. Жеке дыбыс немесе музыкалық әскиздерді жазу үшін заманауи бағдарламалық қамтамасыз етудің бірнеше мүмкіндіктерін қажет етеді.

Жоба жұмысын құруда тек мәтіндік ақпаратты ғана емес, сонымен қатар әр түрлі мультимедиялық ақпаратты пайдалану оның сапасын одан әрі арттырады.

Аудио және бейнефайлдар

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Аудио (латынша тыңдау) – жазылған дыбысты және дауысты өңдеу жүйелері мен технологиялары.

Кадр (фр. Cadre – кадр) – пленка немесе бейне тізбегі, жеке сурет.

Фотокадр - бұл объектінің, пейзаждың т.б. бір ғана фотографиялық бейнесі. Ойнату тізімі (Pleylist) - аудио немесе бейнефайлдарының кездейсоқ таңдалған тізімі.

Аудио ақпарат - бірер бір әдіс көмегінде жазылған немесе орындау мүмкін болған дыбыстық ақпарат.

Аудио ақпарат аналогтық және сандық пішімдерде болады. Ауадағы дыбыс дірілі (дыбыстық сигналдар), яғни толқындар – дыбыстық ақпараттың *аналогтық түрі* деп аталады.

Бұрын аналогтық дыбыс студияларда жазылып, патефондар мен магнитофондар арқылы орындалатын.

Компьютерлердің дамуымен дыбыстық сигналдар цифрлана бастады, яғни толқындар нүктелік (импульстік) сигналдар жиынтығымен ауыстырылады, нәтижеде *дискретті пішін* пайда болады.

Содан кейін импульстердің шамасы цифрлық кодтармен ауыстырылады, нәтижеде дыбыстық ақпараттың *сандық түрі* пайда болады.



Аудиофайл - сандық түрдегі аудио ақпаратты қамтитын файл.



Бейне ақпарат – кез-келген әдіспен жазылатын және ойнатылатын, қозғалатын объектілердің кескіні. Көрсетілім кезінде фильмнен алынған жеке фотосуреттер экранда біріктіріліп, қозғалатын бейнелерді құрайды. Сандық бейне – бұл аудио және электронды фотосуреттердің жинағы.

Бейнефайл – дыбыстық ақпаратпен жазылған сандық бейнефайл.

Аудио және бейнефайл пішімі

Аудиофайл пішімі – сандық аудио ақпаратты файлға жазу әдісі мен мүмкіндіктері. Бүгінгі таңда 40-тан астам аудиофайл пішімдері бар, олардың негізгілері төмендегі кестеде берілген.

Файл пішімінің атауы	Файл кеңейтімі	Файл пішімінің атауы	Файл кеңейтімі
WMA Audio	.wma	Free Lossless Audio Codec	.flac
WAVE Audio	.wav	MP2 Audio	.mp2
MP3 Audio	.mp3	OGG Vorbis Audio	.ogg
MIDI	.mid	Digital Theater Systems	.dts
MOD	.mod	AAC Audio	.aac
AC3 Audio	.ac3	AIFF Audio	.aiff

Пішім атауы аудиофайл атауының кеңейтімі ретінде қызмет етеді. Мысалы, tor.mp3, muzika.wma, muzika.mid.

Сандық дыбыс бірнеше арнадан тұруы мүмкін: моно (1 арна), стерео (2 арна), Dolby Digital (6 арна) және т.б.

WAV пішімі жоғары сапалы дыбыс жазу үшін қолданылады. Бұл пішімдегі файлдар басқа пішімдегі файлдарға қарағанда үлкенірек. Мұндай файлдарды арнайы қысу әдісі арқылы өлшемін азайтуға болады. Дегенмен, сығу үдерісі кезінде дыбыс сапасы да төмендеуі мүмкін.

MP3 - ең кең таралған пішім. WAV-тан MP3-ге түрлендіру кезінде файл өлшемі кішірейеді.

Бейнефайл пішімі – дыбыстық ақпаратпен сүйемелденетін цифрлық бейне ақпаратты жазу әдісі мен мүмкіндіктері. Пішім атауы бейнефайлдың кеңейтімі ретінде қызмет етеді. Бүгінгі таңда 70-тен астам бейнефайл пішімдері бар, олардың негізгілері төмендегі кестеде берілген:

	MARKETING
GROUPS + L I O FACEBOOKI + TWITTERI + TWITTERI + TWITTERI + TWITTERI + FACEBOOKI + TWITTERI + TWITTERI + FACEBOOKI - INSTAGRAMI	

Файл пішімінің атауы	Файл кеңейтімі	Файл пішімінің атауы	Файл кеңейтімі	
Audio-Video Interleave	.avi	Flash Video	.flv	
Moving Picture Experts Group - 4	.mp4	Shockwave Flash	.swf	
Windows Media Video	.wmv	3gp	.3gp	
Moving Picture Experts Group	.mpeg	MOV	.mov	

Бағдарламалық құралдан басқа кодектер аудио және бейнефайлдарды жазу үшін де қолданылады.

Кодек - бұл аудио немесе бейнефайлды қысатын (қысқартатын) және оның бастапқы өлшемін қалпына келтіретін арнайы бағдарлама. Аудио және бейне кодектері әртүрлі. Аудио кодектер аудиофайл пішімдерінің атымен аталады. Бейне кодек атаулары пішім атауларына сәйкес келмейді.

Аудио және бейне кодектер атаулары

Мысалы, бейнефайлды жазу және ойнату кезінде әрқашан бейне және аудио кодектер жұбы пайдаланылады. Бейнефайл пішімдері әр түрлі кодектер жұптарын пайдаланады. Белгілі AVI бейнефайл пішіміндегі H.264 бейне кодек және MP3 аудио кодек ретінде пайдалануға болады. MPEG4 бейне кодек және AC3 аудио кодек жұбы, XviD бейне кодек және MP3 аудио кодек жұбы сияқты басқа қыйыстыруларға болады.

Аудио және бейне ақпаратты жазу

Смартфондар микрофон арқылы дыбыстық (дауыс) ақпаратты жазу үшін арнайы дыбыс жазу бағдарламаларын пайдаланады (1). Камера қолданбасы бейне жазу үшін кеңінен қолданылады (2). Сандық камераларда да осындай режимдер бар. Дыбыс және бейне жазу үшін дербес компьютерде микрофон және веб-камера болуы керек. Ноутбуктерде микрофон және веб-камера өзіне орналасқан болады.

Аудиокодектер	Видеокодектер
MP3	H.264
WMA	DivX
Ogg Vorbis	Xvid
AC3	MPEG-4



Аудио және бейнефайлдарды жасау немесе өңдеу үшін саған арнайы бағдарламаларды қамтамасыз ету (редакторлар) қажет болады. Бүгінгі күнде мұндай бағдарламалардың көптеген түрлері бар. Олардың кейбіреулерін қарастырайық.

Audacity (http://audacity-free.ru/) – дыбысты жазуға және өңдеуге арналған тегін құрал. Бағдарламаны дыбысқа қатысты кез-келген әрекетті орындау үшін пайдалануға болады. Audacity бағдарламасында аудио ақпаратты жасауға немесе дайын MP3 файлдарымен жұмыс істеуге болады.

MARKETING

Free Audio Recorder (http://www.freeaudiorecorder.net) — дыбысты жазуға және өңдеуге арналған тегін бағдарлама. Қосымша мүмкіндіктері жоқ қарапайым бағдарлама.

TWITTER!

123Apps (https://123apps.com/) - аудио және бейнефайлдарды жылдам және оңай жасауға және өңдеуге мүмкіндігі бар онлайн веб-сайт.

(C) • • []]

АУДИО ЖӘНЕ БЕЙНЕФАЙЛДАР

123Аррѕ көмегінде төмендегілерді амалға асыру мүмкін:

Все учебники Узбекистана на паст

ЖҰМЫСІСТЕУ

VTÁPAY.

Audio Cutter (http://mp3cut.net/) - аудиофайлды кесу;

- Аудио конвертер (http://online-audio-converter.com/) аудиофайлдарды бір форматтан екіншісіне онлайн түрлендіру;
- Audio Joiner (http://audio-joiner.com/) бірнеше аудиофайлдарды бір файлға біріктіру;

• Бейне конвертер (http://convert-video-online.com/) – бейнефайлдарды бір форматтан екіншісіне түрлендіру;

- Video Cutter (http://online-video-cutter.com/) бейненің бір бөлігін кесу;
- Диктофон (http://online-voice-recorder.com/) микрофон арқылы дауысты жазу;
- Бейне жазу құрылғысы (http://webcamera.io/) веб-камера арқылы бейне жазу.

Компьютердегі микрофон арқылы дыбыс жазу үшін 123apps.com сайтына кір:

1) Дыбыс жазу бөліміне өт. Бұл үшін:

1-әдіс. Менюдан қатарынан «Audio Tools» \rightarrow «Voice Recorder» таңда (1).

2-әдіс. Беттің төменгі жағына жылжу үшін тінтуірді пайдалан және «Audio Tools» ішінен «Voice Recorder» таңда (2).



2) дыбыс жазу үшін микрофон суреті басылады (3). Содан кейін қажетті сөйлемдер дауыстап оқылады;

 дыбыс жазу кезінде үдерісті кідірту үшін «Pause»
 түймесін бас. Содан кейін осы түймені қайта басу арқылы үдерісті жалғастыруға болады. Дыбыс жазу үдерісі аяқталғаннан кейін «Stop» түймесін бас (5);



MARKETING

INSTAGRAM

COUNT GRO

TWITTER!

CONTACT



4) жазылған дыбысты «Play» (б) түймесі арқылы естуге болады. Жазылған дыбыстың басындағы және соңындағы бос орындарды алып тастау үшін тінтуірдің көмегімен екі соңғы бөлікті (7) жылжыт және қажетті бөлікті қалдыр;



5) жазылған дыбысты сақтау үшін «Save» түймесін (8) бас.

6) жазу үдерісін аяқтау үшін жабу түймесін (×) бас (9). Айнада «Сен өңдеуді аяқтадың ба?» сұрауды растау үшін «Yes» немесе «Cancel» түймесін бас.

Сондай-ақ дыбыс жазу үшін компьютерде орнатылған стандартты операциялық жүйе бағдарламалық құралын пайдалануға болады. Мысалы, Windows 7 жүйесінде дыбыс жазу кезінде:

1) «Пуск» → «Все программы» → «Стандартные» → «Звукозапись» нұсқауларының тізбегі орындалады және бағдарлама іске қосылады;

2) дыбысты жазу үшін «Начать запись» немесе «Alt+S» түймесін бас;

3) ақпарат жеткілікті жазылған кезде «Остановить запись» немесе «Alt + S» түймесін бас.

Аудио және бейнефайлдарын ойнату

Аудиофайлдарды ойнату үшін арнайы бағдарлама - аудио ойнатқыш әзірленеді.

Mediaplayer – аудио және бейнефайлдарын ойнататын бағдарлама.

Қазіргі уақытта компьютерге арналған көптеген аудио және медиа ойнатқыш бағдарламалары жасалған.

KMPlayer – бүгінгі күнде Windows жүйесіне арналған ең қуатты мультимедиялық ойнатқыштардың бірі. Бірқатар визуалды және дыбыстық эффекттерді қамтиды. Бейнеклиптердің ойнату жылдамдығын және кескіндердің жарықтығын реттеуге мүмкіндік береді. Оның скриншоттарды түсіру, аудио және бейне жазу мүмкіндігі бар.

Winamp – әртүрлі мультимедиялық файлдарды ойнату үшін жылдар бойы сыналған қызметтік бағдарлама. Пайдаланушыларға интерфейсті өзгертуге мүмкіндік беретін бірнеше қабықшалар бар. Оптикалық дискілерге деректерді жазуға арналған құрал бар.

AIMP медиа ойнатқышы кез-келген дерлік форматта (WAV, FLAC, MP3, OGG, CDA және т.б.) музыканы тыңдауға мүмкіндік береді. Оның басқа танымал ойнатқыштарда табу қиын дауыс жазу және музыка атын өзгерту функциялары бар. Онымен сүйікті әндерден құралған плейлистерді де жасауға болады.

Windows Media Player — Microsoft операциялық жүйесіне орнатылған стандартты медиа ойнатқыш. MP3, AAC, WAV, AIFF, FLAC, APE, WMA, WMV, MP4, M4A және т.б. қолдайды. Таңдаулы аудиолардың үлкен тізімдерін жылдам ойнатуға мүмкіндік береді. Бағдарламалық құрал Microsoft корпорациясының ресми веб-сайтынан үнемі жаңартылып отырады.



Windows Media Player бағдарламасында аудио және бейне ақпаратты орындау

Windows Media Player - компьютерде орнатылған операциялық жүйедегі стандартты бағдарламалардың бірі болып, оны іске қосу үшін:

1) «Пуск» – «Все программы» – «Стандартные» – «Windows Media Player» тізбегі орындалады;

2) аудио немесе бейне ақпаратты жүктеп салу үшін:

(а) «Музыка» (1) немесе «Видео» (2) таңда. Аудио немесе бейне ақпарат тінтуірдің көмегімен файлдардың ортасында орналасқан орынға жылжытылады;

(б) «Упорядочить» (3) – «Управление библиотеками» – «Фонотека» немесе «Видео» таңда.

Аудио немесе бейнефайлды жүктеп салу үшін «Добавить» түймесін бас.

3) дыбысты немесе бейнені ойнату үшін файлды таңдап, «Play» түймесін (4) бас және кідірту үшін осы түйменің орнына «Pause» түймесінен пайдалан;

4) бағдарлама алдыңғы кадрға (5) оралуға және келесі кадрға (6) өтуге мүмкіндік береді;

5) төмен немесе жоғары деңгейін басқару үшін дыбыс деңгейін басқару түймесін (7) пайдалан.

6) файлды қайта ойнату (8) немесе кездейсоқ файлды ойнату (9) опциялары да бар.



Вырезать

Копировата

Создать ярлык Удалить Переименовать Свойства

помощью» – «Проигрыватель Windows Media» арқылы да ойнатуға болады.

> предоставлена исключительно в образовательных целях UZEDU ONLINE

🗿 Проигрыватель Windows Media

Выбрать другое прило»



ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ



- 2. Әдебиет сабағында соңғы жаттаған өлеңіңді дауыстап оқып, аудиофайлға жазып ал.
- 3. Жазылған аудиофайлды компьютердегі папкаға сақта.
- 4. «Windows Media Player» арқылы жаттаған өлеңнің аудиосын тыңда.

СҮРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

- 1. Аудио ақпарат дегеніміз не?
- 2. Бейне ақпарат дегеніміз не?
- 3. Дыбыстық ақпараттың цифрлық түрі дегенді қалай түсінесің?
- 4. Аудиофайлды форматы қандай болуы мүмкін?
- 5. Файл пішімдері қандай болуы мүмкін?

ҮЙГЕ ТАПСЫРМА

- 1. Смартфоныңда Камера қолданбасын іске қос және аудио бейне ақпаратын жаса.
- 2. Бейне ақпарат дайындау үшін журналист ретінде үйіңді, маңайыңды, ауылыңды немесе пейзажды суретке түсіріп, оны дауыстап сипатта.
- 3. Дайындалған бейнені «Windows Media Player» арқылы көріп шық.

25-САБАҚ. АУДИО ЖӘНЕ БЕЙНЕФАЙЛДАР ПІШІМІН ӨЗГЕРТУ

Интернеттен жүктеп алынған аудио немесе бейнефайлдарды тыңдау және көру, қалаған бөлігін қиып алу немесе оны презентация түрінде жоба жұмысына орналастыру аудио немесе бейне редакторының бағдарламалық құралы қажет. Аудио немесе бейнефайлдарды аудио немесе бейне редакторының бағдарламалық құралын пайдаланып бір пішімнен екіншісіне түрлендіру, оларды өңдеуге болады.

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Bitrate (бит жылдамдығы) – орындаудың бір секундта орын алатын екілік жазбадағы биттердің саны.

 $\overline{\mathbf{0}}$

ED

АУДИО ЖӘНЕ БЕЙНЕФАЙЛДАР ЖҰМЫСІСТЕУ

TWITTER!

TWITTER

° + 0000

Аудиофайлды өңдеудің екі түрі бар: өңдеу және түрлендіру.

<u>Все</u> учебни<u>ж</u>и Уз<u>бек</u>истана на

WanTÁPAY.

Аудиофайлды өңдеу – дыбысты түрлендіру үдерісі. Үдеріс дыбыстық файлдың фрагменттер деп аталатын бөліктерін кесуді, қоюды, жоюды және біріктіруді қамтиды. Өңдеу сонымен қатар бүкіл аудио ақпаратқа және оның құрамдастарына дыбыс әсерлерін қолдануды қамтиды.

Аудиофайлдарды өңдеу үшін алдыңғы тақырыпта талқыланған аудио өңдеуші бағдарламаларын пайдалан.

Аудиофайлды түрлендіру – аудиофайл пішімін түрлендіру үдерісі.

Неліктен аудиофайлды түрлендіру керек?

MARKETING

Интернеттен аудионы презентацияға салғың келді делік, бірақ презентация өңдегіші бұл форматтағы аудиофайлдарды қабылдамайды. Бұл жағдайда файл пішімін өзгерту қажет болуы мүмкін. Аудио редакторлар аудиофайлдарды түрлендіру үшін де қолданылады. Аудио редакторлар аудиофайлдарды әр түрлі пішімдерде сақтауға мүмкіндік береді. Сондықтан сізге аудиофайлды бір форматта жүктеп алып, басқа форматта сақтау жеткілікті.

Сандық аудио және бейне сапасының негізгі параметрі Bitrate деп аталады. Bitrate жылдамдығы секундына килобитпен (кбит/с немесе кбит) өлшенеді. Bitrate жылдамдығы неғұрлым жоғары болса, жазу сапасы мен файл өлшемі соғұрлым жоғары болады.

Bitrate жылдамдығы мен MP3 екі арналы дыбыс сапасы арасындағы байланыс:

32 kbps – диктофондарға жазу сапасы;

96 кбит/с – байланыс арналары арқылы төмен сапалы дыбыс жазу;

192 kbps – музыка жазу үшін оңтайлы сапа деңгейі;

256 kbps - музыка жазуға арналған жоғары сапа;

320 кбит/с – МРЗ пішімінде қолдау көрсетілетін ең жоғары дыбыс сапасы.

Аудиофайлды түрлендіру

Аудиофайл пішімін түрлендіру үшін 123 арря.com сайтына кір.

1. Түрлендіру бөліміне өту үшін:

1-әдіс. Менюдан «Converters» \rightarrow «Audio Converter» (1) тармағын таңда;

🔒 I23APPS	\blacktriangleright Video Tools \backsim	$ \cdot $ Audio Tools \checkmark	🕒 PDF Tools 🗸	⟨·) Converters ∧	X Utilities √		Sign In
				J Audio Converte	er:		
\bigcirc		÷.		▶ Video Converte	ds by G	oogle	
Audio online	Converter			St	op seeing this ad	Why this ad? ①	

2-әдіс. Тінтуір арқылы беттің төменгі бөлігін басып, «Converters» бөлімінен «Audio Converter» тармағын таңда (2);





Түрлендірілетін файл «Open files» (3) арқылы жүктеледі.

3. Тасымалданатын файл пішімін таңда (4).

4. Файл сапасы «Quality» таспасында өзгертеді (5).

5. Негізгі параметрлерді көру және өзгерту үшін «Advanced settings» (6) тармағын таңда.

Пайда болған айнада «Bitrate», арна және т.б. өзгертуге болады (7).

6. «Edit track info» арқылы файлдың атын, альбомның атын, жылын және басқа ақпаратты енгіз (8).

13	Open files 1. Track 05.mp3 (C) 0:15, 129 kbps, 251 Kb	
24	mp3 wav iPhone ringtone m4a flac ogg more 🜩]
5	Quality Tape CD Quality 20 Khz 44.1 Khz	Advanced settings 6 Edit track info 8
Bitrate	Constant 128 kbps Sample rate 48000 Khz Fade in Channels 2 Fade out Reverse	D
3	Convert 9	



7. Барлық әрекеттер аяқталғаннан кейін «Convert» түймесін (9) бас. «Conversion complete» арқылы «Download» гиперсілтемесінің көмегінде файл компьютерге жүктеледі (10);

8. Жаңа файлды түрлендіру үшін "Convert another file" түймесін бас (11).



Бейнефайлды түрлендіру

Бейнефайл пішімін түрлендіру үшін 123 apps.com сайтына кір:

- 1. Түрлендіру бөліміне өту үшін:
- 1-әдіс. Менюдан «Converters» → «Video Converter» (1) тармағын таңда.

📲 I23APPS	\blacktriangleright Video Tools \backsim	$ \cdot $ Audio Tools \checkmark	🕒 PDF Tools 🗸	 Converters ∧ 	💥 Utilities 🗸		Sign In
				Audio Converte			
\bigcirc		÷	1	🕞 Video Converter	ds by G	ioogle	
Audio C	Converter			Sto	op seeing this ad	Why this ad? ①	

2-әдіс. Бетті төмен айналдыру үшін тінтуірді пайдалан және «Converters» (2) бөлімінен «Video Converter» түрлендіргішін таңда.





- 3. Тасымалданатын файл пішімін таңда (4).
- 4. «Resolution» (5) бөлімін пайдаланып бейне кескінінің өлшемін өзгерт.



5. Негізгі параметрлерді көру және өзгерту үшін «Settings» тармағын таңда (6). Пайда болған айнада аудио және бейне кодекке, өлшеміне және т.б. өзгертуге болады (7).

13	Ореі	ı file	PO 3202	PEYE CART(x240, 6:03, 478	OON - YouTu kbps, 20.68 Mb	be.flv 😮				
24	Video	Audio								
	mp4 av	i mpeg	mov	flv 3g	o webm	mkv	Apple	Android	more	¢
5 R	esolution: Sa	me as source	320x2	240 -	Settings		6			
Video code Audio code	ec: H.264 / AVG	ced Audio Cod	ing) 🗸	No audi)			7		
Approxima	ate output file size	:								
9 Mb 🗕		20.7 Mb	J	29 Mb						
3	Conve	rt	8							

6. Барлық әрекеттер аяқталғаннан кейін «Convert» түймесін (8) бас. Файл компьютерге «Conversion complete»
(9) айнасы арқылы «Download» гиперсілтемесі көмегімен жүктеледі.

7. Жаңа файлды түрлендіру үшін «Convert another file» гиперсілтемесін бас (10).



ПРАКТИКАЛЫҚ ЖҰМЫС

- 1. Браузер арқылы 123 арря.com сайтына кір.
- 2. 123apps.com сайтының «Audio Converter» бетіне өт.
- 3. Алдыңғы сабақтардағы жобалық жұмыс үшін Интернеттен жүктеп алынған аудио (мысалы, Самарқант әні) сайтқа жүктеп ал.
- 4. Пішімді mp3 немесе басқа пішімге түрлендір және «Advanced Settings»тегі өзгерістерді дәптерге жазып ал.
- 5. Файлды жаңа пішімде компьютеріңе жүкте.

СҮРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

Var APAY.

1. Аудиокодек дегеніміз не?

MARKETING

- 2. Бейнекодек дегеніміз не?
- 3. Битрейт дегеніміз не және ол не үшін қажет?

Все учебники Узбекистана на паст

ЖҰМЫСІСТЕУ

(C) • • 000

АУДИО ЖӘНЕ БЕЙНЕФАЙЛДАР

TWITTER!

MARKETING

?

Ð

CONTACT

TWITTER!

- 4. Аудиофайл пішімін қалай өзгертуге болады?
- 5. Видеофайл пішімін қалай өзгертуге болады?
- 6. Аудиофайлды өңдеу дегеніміз не?

ҮЙГЕ ТАПСЫРМА

- 1. Браузер арқылы 123 арря.com сайтына кір.
- 2. 123apps.com сайтындағы «Video Converter» бетіне өт.
- Алдыңғы сабақтардағы жобалық жұмыс үшін интернеттен жүктеп алынған бейнені жүктеп ал.
- 4. Пішімді mp4 немесе басқа пішімге түрлендір және "Settings" бөліміндегі өзгертулерді дәптеріңе жазып ал.
- 5. Файлды жаңа пішімде компьютеріңе жүкте.

26-САБАҚ. БАҚЫЛАУ ЖҰМЫСЫ

1. Google Chrome браузерінің параметрлері менюсі функцияларының үйлесімділігін тап.

Нұсқау атаулары	Функциялар
New tab	бет өлшемін өзгерту
History	жүктелген беттерді немесе файлдарды көру
Downloads	жүктеп салынған веб-парақтардың тарихын қарау
Zoom	веб-парақтан қажетті мәтінді іздеу
Print	беттің таңдалған бөлігін мәтіндік құжатқа қою үшін көшіру
Find	жаңа веб-парақты ашу
Сору	веб-парақты басып шығару

2. Аудио немесе бейнефайл пішімін түрлендіру дегенді қалай түсінесің?

Жауап жазбаша түрде беріледі.



3. Төмендегілердің қайсысы іздеу жүйесі болып табылады?

https://www.facebook.com/;

https://www.google.com/;

https://www.instagram.com/;

http://www.bing.com/;

http://www.info.uz/;

https://www.yahoo.ru/;

https://www.kiddle.co/.

4. Электрондық пошта мекенжайы дұрыс жазылған жолды көрсет:

- A) info@gmail.com;
- B) info@gmail;
- D) infor#gmail.com;
- E) info xat@gmail.com.

5. «Авторлық құқық және сабақтас құқықтар туралы» заңның жаңа редакциясы қашан қабылданды?

- А) 2005 жыл 20 маусымда;
- В) 2006 жыл 20 маусымда;
- D) 2006 жыл 22 маусымда;
- Е) 2005 жыл 22 маусымда.

6. Creative Commons лицензиясы неше түрлі элементтерден тұрады?

- А) 6 түрлі;
- В) 4 түрлі;
- D) 5 түрлі;
- Е) 2 түрлі.

7. Фишинг дегеніміз не?

- А) зиян келтіруге шақыру;
- В) адам құқықтарының бұзылуы;
- D) ақшаны ұрлау, алаяқтық;
- Е) жеке өмір құпиялығы.

8. Кодек дегеніміз не?

А) аудио немесе бейнефайлды қысады
 (қысқарады) және оның бастапқы өлшемін
 қалпына келтіретін арнайы бағдарлама;

В) аудио және бейнефайлдарды құруға немесе өңдеуге арналған арнайы бағдарлама;

D) бейнефайлдарды ойнатуға арналған арнайы бағдарлама;

E) аудионы да, бейнені де ойнататын бағдарлама.

9. Балаларға арналған іздеу жүйесін ата:

- A) https://www.kiddle.co/;
- B) https://www.yahoo.ru/;
- D) http://www.info.uz/;
- E) http://www.bing.com/.

10.Creative Commons-та біріктірілген лицензиялардың қанша түрі бар?

- А) 6 түрлі;
- В) 4 түрлі;
- D) 5 түрлі;
- Е) 2 түрлі.

11. Шығармадан оның авторын көрсетпей пайдалану,яғни авторлық құқығын иемдену қалай аталады?

- А) плагиат;
- В) авторлық құқық;
- D) ақпаратпен жұмыс;
- Е) Авторлық лицензия

12 Интернетке қосылып, уақыттың көп бөлігін интернетте өткізу не деп аталады?

- А) Фишинг;
- В) Күйзеліс;
- D) Профиль жасау;
- Е) Интернетке тәуелділік.

Все учебники Узбекистана на сайте UZEDU.ONLINE



V ТАРАУ. ПРЕЗЕНТАЦИЯЛАР ЖАСАУ ТЕХНОЛОГИЯСЫ

ОҚУ МАҚСАТЫ

Бұл бөлімде Сен:

компьютерде презентацияларды құруға арналған бағдарламалары; MS PowerPoint бағдарламасының мүмкіндіктері мен интерфейсі; презентация слайдтарын пішімдеу; слайдтарда объектілерді орналастыру тәртібі; MS PowerPoint бағдарламасының қосымша мүмкіншіліктерін біліп аласың.

ДАҒДЫ

Тараудың көмегімен Сен:

презентация дизайнын таңдау; слайдтарға мәтін енгізу және оларды пішімдеу; пішіндерді, суреттерді, кестелерді, диаграммаларды слайдтарға орналастыру; слайдтарға музыка мен бейнені орналастыру; презентацияларды құру кезінде гиперсілтемелерді пайдалану; презентацияға анимациялар мен эффектілерді

орнату жолын үйренесің.

қүралдар

MS PowerPoint



27-САБАҚ. КОМПЬЮТЕРДЕ ПРЕЗЕНТАЦИЯЛАР ЖАСАУ БАҒДАРЛАМАЛАРЫНЫҢ МҮМКІНДІКТЕРІ МЕН ИНТЕРФЕЙСІ

Күнделікті өмірде біз «презентация» терминін жиі кездестіреміз. Мысалы, жаңа фильмнің немесе спектакльдің тұсаукесері, жаңа өнімнің немесе қызметтің тұсаукесері немесе бір саладағы ғалымдардың еңбектері мен кітаптарының тұсаукесері. Әсіресе цифрлық технологиялар дамып жатқан қоғамымызды компьютерлік презентацияларсыз елестету қиын. Презентацияның мақсаты - сипатталатын үдеріске немесе тақырыпқа қызығушылықты ояту.

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Орналасу (макет) - әртүрлі ақпарат түрлерін енгізуге арналған арнайы бөліктердің жиынтығы.

Инфографика – бұл үдерісті, объектіні, оқиғаны графикалық және мәтіндік объектілермен бейнелеу.

Презентацияны тиімді ұйымдастырудың үш негізгі кезеңі бар:

- презентация тақырыбы бойынша ақпарат жинау;
- әдемі инфографиялық дизайнмен презентация дайындау;
- дайындалған презентацияны шеберлікпен көрсету.

Презентация – бұл жаңа нәрсені (объектіні, үдерісті) техникалық құралдарды пайдаланып немесе қолданбай көрсету тәсілі. Презентацияның сәтті болуы оның дизайны мен көрсетіліміне байланысты. Компьютердің көмегімен презентация құру объектінің толық бейнесін алуға мүмкіндік береді.

Презентация латынның praesentatio сөзінен шыққан, «ұсыну» дегенді білдіреді. Кестеде презентацияларды жасау үшін пайдаланылатын танымал бағдарламалардың мысалдары көрсетілген:

Nº	Бағдарлама атауы	Логотипі
1.	MS PowerPoint (Microsoft Office пакетіне кіреді)	P
2.	Prezi Classic Desktop	Prezi
3.	Keynote	G
4.	ProShow Producer	•
5	Focusky	Fs

MS PowerPoint-ті пайдаланушылар саны басқа бағдарламаларды пайдаланушылар санынан әлдеқайда көп. MS PowerPoint 1987 жылы Apple Macintosh компьютерлері үшін дайындалған болып, Роберт Гаскинс пен Деннис Остин бағдарламаның авторлары. Бастапқыда бағдарлама тек ақ-қара форматта презентациялар жасай алды және



«Prezenter» деп аталды. Бағдарлама дайындалған жылдың өзінде Microsoft серіктестігі тарапынан сатып алынған және 1990 жылы Microsoft Office жиынтығына енгізілді.

MS PowerPoint бағдарламасының негізгі мүмкіндіктері:

- компьютерлік презентация құру;
- компьютерлік презентацияны өңдеу;
- компьютерлік презентациялар үшін арнайы эффектілерді орнату және өңдеу;
- компьютерлік презентация ұсыну;
- компьютерлік презентацияларды сақтау және басып шығару.

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Компьютерлік презентация – ақпаратты аудиторияға ұсыну үшін компьютерлік бағдарламалардың көмегімен жасалған электрондық құжат. Әдетте, компьютерлік презентация бір тақырып бойынша ақпаратты қамтитын слайдтар жиынтығынан тұрады.

Слайд – орналастыруға арналған жеке ақпарат парағы. Ағылшын тілінде «slide» сөзі «өту» дегенді білдіреді.

Компьютерлік презентация жасау – бұл слайд-презентацияны құру, оны өңдеу, ретін қарау және заманауи дизайнды жасау. Компьютерлік презентация жасау үшін алдымен бағдарлама іске қосылады.

ЕСТЕ САҚТА!

1-әдіс:

1. Жұмыс үстеліндегі «Пуск» түймесін таңда.

2. «Все программы» нұсқауының үстіне тінтуірді жылжыт.

3. Компьютерде орнатылған бағдарламалар тізімінен MS

PowerPoint бағдарламасын таңда.

2-әдіс:

Тінтуірдің оң жақ түймесі жұмыс үстелінің бос бөлігіне басылады.

Контекстік менюдан «Создать» бөлімі таңдалады.

Тізімнен «Microsoft PowerPoint презентациясын» таңда.

MS PowerPoint бағдарламасын іске қосу әдіс-тәсілдері







3-әдіс:

Тінтуірдің сол жақ түймесі – жұмыс үстеліндегі Microsoft PowerPoint бағдарламасының белгішесіне екі рет жылдам басылады.



Менюлер қатары	Тақырып	йнаны басқару түймелері
= बू छ-ल 🖫	Презентация2 - PowerPoint	Вход БС — Ф Х
Файл Главная Вставка Конструктор Перехс	ад Анимация Слайд-шоу Рецензирование Вид Надстройки Справка iSpring	Рго 🖓 Что вы хотите сделать? 🖇 🧏 Поделиться
Востанть Вставить Буфер обмена Б Слайда		уланияка фитуры т чить Экспресс- стили - @ Эффекты фитуры т ование © Контур фитуры т © Выделить т Редактирование © Редактирование Стили - Стили -
	Заголовок слай	да
с. 	Подзаголовок слайда	Activate Windows Go to Settings to activate Windows.
Слайд 1 из 1 🛛 русский	🚔 Заметки 🔎 При	имечания 🔳 🔡 🗐 🖵 — 📕 — — + 70% 🎛

MS PowerPoint 2019 бағдарламасының негізгі менюсы айнаның жоғарғы жағында орналасқан және келесі бөлімдерден тұрады: «Файл», «Главная», «Вставка», «Конструктор», «Переходы», «Анимация», «Слайд-шоу», «Рецензирование», «Вид» және «Справка». Бұл бөлімдер слайдтарды, презентацияларды және басқа мәтінді, кескіндерді және басқа нысандарды жасауға және пішімдеуге мүмкіндік береді.

MS PowerPoint бағдарламасында презентациялармен жұмыс істеу үшін келесі негізгі режимдер пайдаланылады:

Обычный	Режим структуры	Сортировщик слайдов	Страницы заметок	Режим чтения

- Бөлек орналасқан слайдтарды жасауға және өңдеуге арналған «Обычный» режим. Таңдалған бір слайд жұмыс алаңында, ал қалғандары слайдтар панелінде орналасады. Бұл режим бағдарлама іске қосылғанда белсенді болады.
- Жұмыс алаңында слайд орналасуы және «Сортировщик слайдов» режимі көмегінде презентациядағы слайдтарды жылжыту, жою және көшіру үшін пайдалануға



болады. Дегенмен, бұл режимде слайдтардың мазмұнын өзгерту мүмкін емес.

- «Слайд-шоу» көрсету режимі презентациялар үшін пайдаланылады. Бұл режим таңдалған кезде слайдтар бүкіл экранды иелейді.
- Компьютерлік презентация жасаудан алдын оның мазмұнында қандай ақпараттар (презентация аты, неше слайдтан тұратындығы, бейне, аудиофайллар) көрініс табатынын анықтап алу және оларды слайдқа орналастыру үшін макет таңдау қажет.

«Главная» → «Макет» нұсқауы арқылы слайтқа орналастыруға сай келетін слайд макеті таңдалады. Презентацияда кесте немесе диаграмма шаблондарын орналастыру үшін «Заголовок и объект» макеті таңдалады. Бұл макетте слайд үлгісі және объектті орналастыру үшін жай ажыратылады.

A

ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ

1. Құрметті оқушылар, өз еркімен (қаласаң мұғалімнің көмегімен) үш-төрттен шағын топтарға бөлініңдер. Әр топ келесі тақырыптардың бірін таңдауы керек (тақырыптарды қайталауға болмайды):

Менің армандарым

Раушангүл

Менің әдеттегі күн тәртібім

Менің отбасым

Презентацияны қалай құруға болады

Apple өнімдері

Samsung өнімдері

Artel өнімдері

Алдымен MS PowerPoint бағдарламасын іске қос. Таңдалған тақырып бойынша презентация және оны D: дискісінде.pptx кеңейтімімен өз тобыңның атымен ашылған папкаға сақта.

2. Өзің таңдаған тақырып бойынша презентацияңның бірінші слайдына негізгі тақырыпты енгіз. Жағдайлар жолағындағы түймелерді пайдаланып режимдерді ауыстыру арқылы слайдты қара.

3. «Вид» менюсынан келесі түймелерді таңда. Не өзгерді? Талдау жаса.





?

СҰРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

- 1. Венн диаграммасы арқылы компьютерлік презентация және слайдтар ұғымдарының айырмашылықтарын түсіндір.
- 2. Презентация жасау үшін қолданылатын бағдарламаларды логотиптерімен сәйкестендір.



- 3. MS PowerPoint бағдарламасын іске қосу және оны тәжірибеде қолдану жолын түсіндір.
- 4. MS PowerPoint интерфейсі неден тұрады?
- 5. Презентациялармен жұмыс істеу режимі қандай? Қайсы жағдайда бір режимнен екіншісі режимге ауысу жақсы нәтиже береді?

ҮЙГЕ ТАПСЫРМА						
 Төмендегі суретте қа қолданған дұрыс? 	андай меню нұсқаулары бейнеленген? Оларды қашан					
c	Сортировщик Страницы Режим структуры слайдов заметок чтения Режимы просмотра преземтации					
2. MS PowerPoint бағда	рламасы үйдегі компьютерде орнатылғанын біл.					
3. MS PowerPoint бағда	MS PowerPoint бағдарламасын іске қос және слайдтың макетін өзгерт.					
4. Сабақ барысында та	аңдалған тақырып бойынша ақпарат жинақта.					

28-САБАҚ. ПРЕЗЕНТАЦИЯ ДИЗАЙНЫМЕН ЖҰМЫС ІСТЕУ

ПРЕЗЕНТАЦИЯЛАР ЖАСАУ ТЕХНОЛОГИЯ

MS PowerPoint арқылы презентация құрудың негізгі артықшылықтарының бірі бағдарламада әртүрлі үлгілердің болуы. Бұл сабақта біз презентацияға шаблондар таңдауды, веб-сайттардан шаблондардың әртүрлі түрлерін жүктеп алуды, презентацияны бірегей етіп көрсетуді және әртүрлі өлшемдегі мәтінді орналастыруды үйренеміз. Компьютерлік презентация кезінде аудиторияның назарын аударатын бірінші нәрсе – презентацияның дизайны.

ТАРАУ

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Презентация үлгісі - презентация үшін алдын ала жасалған презентация көрінісі болып табылады.

Дизайн тақырыбы (ағыл. themes)

- мәтін, графикалық ақпарат,
- түстер мен макеттер жиынтығы.

£9

Презентация үшін дизайн тақырыбын таңдау тәртібі

Бағдарлама іске қосылғанда бірінші слайд (титул) жұмыс алаңында орналасады. Слайдтың макеті "Титулный слайд" көрінісінде автоматты түрде ашылады.

Презентацияңызға жаңа слайд қосу үшін төмендегілердің бірін таңдауға болады:

– «Главная» → «Создать слайд» және қажетті макет;

– «Вставка» → «Создать слайд» және қажетті макет;

- «Ctrl + М» түймешелер комбинациясы;

 контекст менюсынан «Создать слайд» нұсқауы.

ЕСТЕ САҚТА!

Презентация дизайнын таңдаған кезде мыналарға көңіл аудар:

- дизайн тақырыбы: шрифт, түстер, слайд фоны;
- мәтін өлшемі;
- графика (суреттер, белгішелер, пішіндер);
- мультимедиялық (аудио және бейне);
- кестелер мен сәйкес диаграммалар.

Презентация үшін дизайн тақырыбын «Конструктор» менюсындағы «Темы» (1) тармағы арқылы таңдауға болады. Дизайн тақырыбы мәтін түрін, оның алдын ала орнатылған өлшемдерін, фонның түсін және фондықтағы бар графиканы қамтиды. Пайдаланушы оларды өз қалауы бойынша өзгерте алады.

🗄 🔊 ৫ টে 🗄			Презент	ация2 - PowerPoint			Вход	 – .	o x
Файл Главная Вставка	Конструктор Переходы	Анимация Слаі	айд-шоу Рецензировані	е Вид Надстр	оойки Справка	iSpring Pro 🛛 🖓 Что вы х	отите сделать?	Я ₄ ⊓₀	делиться
Aa Aa	Aa Aa	Aa A	Aa 🙀	Aa 👔 🦂	$ $ \times		4 4 >	Размер Формат	,
Темы					Варианты	2	Настроить	3.	

«Конструктор» менюсының «Варианты» (2) тармағы таңдалған дизайн тақырыбының өң түсін өзгертеді.

«Конструктор» менюсындағы «Настроить» (3) көмегімен слайдтың өлшемін өзгертуге және оны әр түрлі түстерге бояуға болады.



÷ ፴ ህ • Ժ 🗒	Презентация2 - PowerPoint Вход				
Файл Главная Вставка Конструктор Перез	коды Анимация Слайд-шоу Рецензирование	Вид Надстройки Справка iSpring Pro Q	Что вы хотите сделать?	Д Под	
Aa Aa Aa	Aa Aa Aa	Na 👔 📜 – Применить <u>к</u> о всем слайдам		Размер Формат слайда * фона	
	Темы	Применить к выделенным слайдам	F	Настроить	~
1	+ 16 + 15 + 14 + 13 + 12 + 11 + 10 + 9 + 8 + 7 + 6 + 5	⊻далить	1.9.1.10.1.11.1.12.1.13.1.14.1.1	15 16 -	-
		Сдедать темой по умолчанию			
6442 21 20 2		Добавить коллекцию на панель быстрого доступа			

Таңдалған дизайн тақырыбы презентациядағы слайдтар санына қарамастан барлық слайдтарға қолданылуы мүмкін. Егер оны тек бір таңдалған слайд үшін қолдану керек болса, қалаған дизайн тақырыбының контекстік менюсынан «Применить к выделенным слайдам» нұсқауын таңда.

Формат фона	~ X
4 Заливка	
 Сплошна<u>я</u> заливка <u>Г</u>радиентная заливка <u>Р</u>исунок или текстура <u>У</u>зорная заливка Скр<u>ы</u>ть фоновые рисунки 	
<u>Ц</u> вет Прозрачност <u>ь</u>	

«Конструктор» → «Настроить» → «Формат фона» әрекеттерді таңдау арқылы слайд фонын әртүрлі тәсілдермен бояуға болады. Кескінді компьютер жадына слайдтың фонында орналастыру үшін «Рисунок или текстура» нұсқауын таңда.

Интернеттен алынған шаблондармен жұмыс жасау

MS PowerPoint бағдарламасының «Конструктор» менюсындағы бар шаблондар өте көп пайдаланылғандықтан, олар арқылы презентацияға қызықтыру өте қиын болуы мүмкін. Сонда көпшіліктің назарын аударатын қызықты шаблондарды қайдан алуға болады? Әрине, интернеттен. Жаңа шаблондарды Интернеттен тегін жүктеп алуға болатын бірнеше сайттар бар.

MS PowerPoint презентациялардың шаблондарын жүктеп алу үшін www.powerpointbase. com сайтын пайдалануға болады. Сайтта тіркелгеннен кейін қажетті шаблон таңдалады (1 - 2) және шаблон компьютерге жүктеледі (3).





Жүктелген шаблонды «Конструктор» менюсындағы «Темы» тізіміне қосу үшін «Сохранить текущую тему...» нұсқауын пайдалан.



*Книга предоставлена исключительно в образовательных целя» UZEDU.ONLINE



ЕСТЕ САҚТА!

Презентация үшін фон таңдалғаннан кейін оған мәтіндік ақпарат қосылады. Мәтіндерді орналастыру бойынша ұсыныстар:

- 1) мәтін үшін слайд фонынан ерекшеленетін түсті таңдау;
- 2) ою-өрнектері көп шрифттерді қолданбау;
- 3) презентацияда ең көбі 3 түрлі шрифт қолдану;
- 4) сөздің барлық әріптерде жазудан аулақ болу;
- 5) тізім мәтінін енгізу кезінде негізгі мәтіннен басқа шрифтті пайдалану;

6) курсив шрифті сөйлемдегі сөздерді бөлектеу үшін ғана қолдану, сөйлемді толық енгізу үшін емес;

7) мәтінді енгізу кезінде кемінде 24 кегльді шрифті пайдалан.

Презентацияларды жасау үшін ең нәтижелі қолданылған шрифтер:

- Helvetica
- Rockwell
- Futura
- GillSans

ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ

Garamond

1. 27-сабақта жасаған презентацияны компьютерден тауып аш. Жаңадан қосылған слайд үшін «Титульный слайд» атты макетін таңда.

Тақырып енгізу бөлімінде тақырыбыңа шағын тақырып енгіз.

Тақырыптан кейін аты-жөніңді және сипаттамақшы болған ақпаратты енгіз. Мәтіндік ақпаратты енгізу кезінде ұсынылған шрифтерді пайдалан.

2. Алдыңғы жаттығуда дайындалған презентацияға жаңа слайд қос.

«Заголовок и объект» макетін таңда. Слайд тақырыбына тақырыбың туралы ақпарат тізімін қос.





3. Презентация слайдында жасалған маркер тізімінің белгісін қалауың бойынша өзгерт.

4. www.powerpointbase.com сайтын іске қос. Тақырыпқа қатысты шаблон таңдап, жүктеп ал. Презентация үшін жүктеп алынған шаблонды пайдалан және оны шаблондар тізіміне сақта.

5. Презентацияға жаңа слайд қос және «Конструктор» менюсының «Темы» тармағын пайдаланып, сол слайд үшін тек бір слайд үлгісін пайдалан.

СҰРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

1. Презентация шаблоны нені білдіреді?

HeQHINRIT

ТАРАУ.

- 2. Презентацияға жаңа слайд қосу үшін қандай қадамдарды қолдануға болады?
- 3. Презентация слайдының шаблонын таңдаудың қандай тәсілдері бар?
- 4. Презентацияға деректерді орналастырған кезде қандай пішімдеу ережелерін ескеру керек?
- 5. Тыңдаушының назарын аударатын презентация үлгісін жасаудың ең маңызды факторлары қандай деп ойлайсың?

ҮЙГЕ ТАПСЫРМА

- 1. . MS PowerPoint бағдарламасын іске қос. Оған кез-келген әдісте 5 слайд қос.
- 2. «Конструктор» менюсындағы «Темы» тармағын пайдаланып, презентация үшін кезкелген көк шаблонды таңда.
- «Конструктор» менюсындағы «Настроить» тармағын пайдаланып «Размер слайда» арқылы слайд өлшемін 16: 9 етіп өзгерт. Оның алдыңғы көріністен айырмашылығын түсіндір.
- 4. «Дем алуға ең жақсы жер» атты презентация жаса.

ЕСТЕ САҚТА!

Презентацияны ұсыну кезінде мыналарды ескер:

- 1. Дұрыс жоспарланбаған презентация дизайны тыңдаушының көңілін бөледі.
- 2. Кейде презентация аудиторияны мазмұннан алшақтатуы мүмкін.
- 3. Презентацияға тәуелді болу, сөйлеушіні жалқау етеді.
- 4. Көрсетілім алдында техникалық ділгірліктерді шешіп ал.







29-САБАҚ. СЛАЙДТАРДА ПІШІН, СУРЕТ, КЕСТЕ ЖӘНЕ ДИАГРАММАНЫ ОРНАЛАСТЫРУ МҮМКІНДІКТЕРІ

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Диаграмма – көлем мен шамалар арасындағы қатынасты графикалық түрде бейнелеу тәсілі. Презентацияларда ақпаратты мәтін түрінде емес сурет, кесте және диаграмма түрінде беру ақпаратты адамға түсінікті және қызықты етеді. Мәтіндер арқылы берілген ақпарат әртүрлі адамдарда әрқилы пікір пайда болуы мүмкін.

Нысандар презентация слайдына қосылады, әдетте «Выставка» менюсының элементі қолданылады.

Төмендегі сурет презентацияға нысандарды қосу үшін қандай меню элементін пайдалануға болатынын түсіндіреді:



Нысан презентация слайдына орналастырылған кезде, сол нысанды пішімдеу үшін меню жолының соңында жаңа меню ашылады. Осы меню нұсқаулары арқылы сәйкес нысанды өңдеуге және пішімдеуге болады.

Диаграмма сөзі грек тілінен *сызу, сурет, пішін* деп аталады.



ТАРАУ. А

Презентация слайдына фигураны кірістіру үшін «Выставка» (1) → «Фигуры» (2) нұсқауын пайдалан. Тінтуірдің сол жақ батырмасын пайдаланып, қажетті пішінді (3) таңдап, оны слайдта қажетті орынға алып бар және тінтуірдің сол жақ батырмасын басып тұрып пішінді орналастыр.

учебники_Узбекттанана _{кай}те UZEDU.⊙№_№

* 000U

• INSTAGRAM!

ПРЕЗЕНТАЦИЯЛАР ЖАСАУ ТЕХНОЛОГИЯСЫ

Меню жолының соңында жаңадан құрылған «Средства рисование» меню нұсқауы көмегімен пішін үстінде амалдар орындау мүмкін.



Слайдқа сурет орналастыру бойынша үлгі

Скриншотты кірістіру үшін «Выставка» → «Снимок» нұсқауын таңдап, сурет слайдқа қосылады. «Работа с рисунками» менюсының көмегімен суретті өңдеуге болады.



*Книга предоставлена исключительно в образовательных целях UZEDU.ONLINE



Суретке өрнек орнату тәртібі



Бұл қызық. Экранды түсіру үшін «PrtSc (Print Screen)» түймесін пайдалануға болады. Ол үшін суретке түсірілетін айнаны ашып, клавиатурадағы «PrtSc (Print Screen)» түймесін бір рет бас. Нәтижеде алынған кескін компьютер жадында уақытша сақталады. Бұл суретті слайдқа орналастыру үшін «Ctrl + V» түймесі кірістірулері немесе «Вставить» нұсқауын таңда.

ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ

1. MS PowerPoint бағдарламасын іске қос. Алдыңғы жаттығуда жасалған файлды іске қос. Презентацияңызға қосымша екі слайд қос.

Құрылған презентацияның екінші слайдында
 MS Word бағдарламасының көмегімен
 «Вставка» → «Снимок» нұсқаулары арқылы интерфейстің суретін орналастыр.



0

3. «Работа с рисунками» менюсындағы «Стили рисунков» бөлімінде кескінге қажетті стильді таңда. Кескіннің өлшемін өзгерту: ені үшін 15 см және биіктігі үшін 3 см орнат. Өзгерісті негізде.





4. Скриншот слайдқа орналастырылған кезде, «Стили рисунков» түймесін пайдаланып, шекараны слайдтың шетіне қой.

5. Дайындалған презентацияға жаңа слайд қос. Бұл слайдқа 4 баған мен 5 жолдан тұратын кестені ерікті түрде орналастыр.

6. Сыныптағы 5 оқушының бойы мен салмағына қарай кестені толтыр.



7. Презентацияға жаңа слайд қос. Осы слайдта жоғарыдағы ақпаратқа сүйене отырып, екі жанама диаграмма құр. «Макет» нұсқауын «Два объекта» макетін таңдау ұсынылады. Бірінші диаграмманы бой өлшеміне,



екіншісіне салмағына сәйкес ақпараттар негізінде жаса.

Слайдқа кестелер мен диаграммаларды орналастыру және реттеу

Презентация слайдында кесте және диаграмма нысандарын орналастырудың екі жолы бар:

- 1) тікелей слайд үшін таңдалған макет түймелері көмегімен;
- 2) «Вставка» менюсын пайдаланған түрде:
- «Вставка» → «Таблица» → «Вставить таблицу» нұсқауы көмегінде слайдқа керекті бағандар мен жолдардан тұратын кестені орналастыруға болады;

- «Вставка» → «Диаграмма» нұсқауын қолданып, слайдқа әртүрлі диаграммалар орналастырылады.

СҰРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР 1. Презентация слайдында графикалық объектілер қандай менюдың негізінде орналастырылады және пішімделеді? 2. Презентацияға диаграмма қоспас бұрын кестені қосу керек пе? 3. Скриншотты қалай орналастыру керектігін түсіндір.



ҮЙГЕ ТАПСЫРМА



1. MS PowerPoint бағдарламасын іске қос. оған кез-келген әдісте 5 слайд қос.

2. «Фигуры» нұсқауын пайдаланы, төмендегі кескінді жаса. Қалаған кез-келген жаңа суретті қос. Кескінді «Менің туындым» ретінде сақта.



3. Технологияның жаңа көріністерін слайдқа орналастыру үшін «Вставка» →

«Трехмерные модели» нұсқауын пайдалан және оларды үш өлшемде өзгертуге тырыс.

🗄 🔊 ে ট্রু =			Презентаци	ия3 - PowerPoint		Вл	юд 🖽	- 0 ×
Файл Главная Вставка Конструктор	Переходы А	нимация Слайд-шоу	Рецензирование	Вид Надстройк	и Справка iSpring	Рго 📿 Что вы хотите сделать?		Д Поделиться
Вставить Создать слайд ~ Восстановить	Ж. <u>К. Ц.</u> S. abc <u>А</u>	A A A A ↓ - Aa - A → _ A →		;::	҈Ѽ҈∂Ш ↓↓↓ ↓ Упорядс ↓	заливка фигуры чить Экспресс- стили - Ф бонтур фигуры	 Р Найти ab cac Замен Выдел 	ить т ить т
Буфер обмена 🗔 Слайды	Шри	σ	Абзац		Рис	ование	🕤 Редактиро	вание
1 ••••••••••••••••••••••••••••••••••••	• 16 - 15		9 - 1 - 8 - 1 - 1 - 6 - 1 - 5 		61 61 61 61 61 61 61 61 61 61 61 61 61 6		x	× *

30-САБАҚ. СЛАЙДТАРДА МУЗЫКА ЖӘНЕ БЕЙНЕНІ ОНАЛАСТЫРУ

Адамдар ақпаратты әртүрлі жолмен алады. Ақпарат пен деректерді бейне және аудио түрінде ұсыну бүгінгі таңда ең танымал әдістердің біріне айналды. Аудио және бейне ақпарат презентацияда дұрыс пайдаланылса, презентация анағұрлым тартымды және есте қалатыны сөзсіз.

V ТАРАУ. А

Музыканы немесе бейнені презентация слайдына орналастыру үшін төмендегі әрекеттер тізбегін таңда:

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Мультимедиа – компьютердің мәтіндік, графикалық, аудио және бейне деректермен жұмыс істеуге мүмкіндік беретін бөлігі (бағдарламаны қамтамасыз ету және құрылғылар).



ΠΡΕЗΕΗΤΑЦИЯЛΑΡ ЖАСАУ ΤΕΧΗΟΛΟΓ

- «Вставка» → «Мультимедиа» → «Звук» (2)
- «Вставка» → «Мультимедиа» → «Запись экрана» (3)

Видео Запись экрана 3 Мультимедиа

Бейнефайлдарды презентация слайдына енгізу

PowerPoint 2003 бағдарламасынан бастап презентацияға бейне қосуға болады. 2003 нұсқасы тек AVI және WMV пішімінде қол жетімді болса, PowerPoint 2019 нұсқасы б түрлі пішімдегі бейне ақпараттармен істеу мүмкіндігін береді. Олар: ASF, AVI, MP4, MPG, SWF және WMV. PowerPoint 2013 бағдарламасында YouTube сайтынан презентацияға бейнелерді жүктеп салуға болады.

Презентациядағы бейнефайлдарға сілтеме жасау үшін гиперсілтеме жаса немесе осы бейнені жылжытып орналастыру арқылы жасауға болады. Осы екі әдістегі бейнені

Интернет веб-сайтындағы орналасқан	Бейнені слайдқа орналастыру		
бейнефайлға гиперсілтеме орнату арқылы	арқылы		
Бұл жағдайда презентацияға жүктелген			
бейненің өлшемі файлдың жалпы көлеміне	Бейненің өлшемі жалпы файл		
әсер етпейді, яғни оның Интернет мекенжайы	өлшеміне қосылады.		
пайдаланылады.			
Егер бейнефайл компьютерде орналасқан	Бұл үдеріс барысында бейне		
болса, онда презентация сол бейне	көрсетілімі уақытында		
орналасқан компьютерде өткізілуі керек.	туындайтын мәселелер азаяды.		




«Мультимедиа» (1) – «Видео» нұсқауы көмегінде Интернеттегі (2) немесе компьютердегі (3) орналасқан бейнефайлдарды слайтқа орналастыру мүмкін.

Қажетті бейнефайл слайдқа орналастырылғаннан кейін оны өңдеу үшін меню жолағында құрылған «Работа с видео» (4) меню нұсқауларын пайдалан.



«Закладки» → «Добавить закладку» (5) бұйрығынан пайдаланып, бейненің қажетті минуттарын белгілеп қою (7), сол минуттардан бастап бейнені көру мүмкіндігі пайда болады.

«Работа с видео» → «Редактирование» (6) нұсқауын пайдаланып, презентацияға орналасқан бейненің қалаған бөлігін қиюға болады.



Музыканы презентация слайдына орналастыру

«Мультимедиа» → «Звук» нұсқауы (1) көмегімен компьютерге аудиофайлдарды (2) немесе микрофонға (3) жазылған аудио деректерді слайдқа орналастыруға болады.

Қажетті музыка слайдқа қойылғаннан кейін слайдтағы музыканы ойнату үшін түйме жасалады. Музыканы өңдеу үшін меню жолағында пайда болатын «Работа со звуком» (4) меню нұсқауларын пайдалан.

🗄 হি ৫	ন্ত হ		Презентация2 - PowerPoint	Работа со звуком 🛛 🗔 — 🗇 🗙
Файл Главн	ная Вставка Конструкто	р Переходы Анимация	Слайд-шоу Рецензирование Вид Надстройки Справка iSpring Pro	Формат Воспроизведение 🖓 Пом щн 🖓 Поделиться
Воспроизвести	Добавить Удалить закладку закладку	Длительность угасания аП Нарастание: 00.00 ‡ П. Угасание: 00.00 ‡	Запуск: В последователь С Скрывать при показе Воспроизводить для всек слайдов Воспроизводить непрерывно Перематывать после воспроизви	ения Не использовать Воспроизводить стиль
Просмотр	Закладки	Редактирование	Параметры звука	Стили звукового оформления
1 1 1				

ПРАКТИКАЛЫҚ ЖҰМЫС

ТАРАУ

1. Өткен сабақ жаттығуларында дайындалған презентацияға үш немесе төрт слайд қос.

Екінші слайдта кез-келген музыканы D: \ music \ папкасына орналастыр. Орналасқан музыканы тыңдап, слайдтың жоғарғы жағындағы ARIAL шрифтімен 28 өлшемдегі 6 сөзді енгіз.

ПРЕЗЕНТАЦИЯЛАР ЖАСАУ ТЕХНОЛОГ

- 2. «Работа со звуком» менюсы арқылы орналастырылған музыка презентация кезінде барлық слайдтардың үздіксіз ойнатылуын қамтамасыз етеді.
- «Мультимедиа» → «Видео» нұсқауы арқылы презентацияның жаңа слайдына D: \ films \ папкасында орналасқан кез-келген бейнефайлды жүктеп сал. «Работа с видео» менюлары көмегімен бейнефайлдың соңғы 30 секундын кесіп және сақта.
- Презентацияға «Мультимедиа.pptх» деп аталатын басқа слайд қос. «Мультимедиа» → «Запись экрана» құрылғысы менюлары арқылы слайдқа пішінді орналастыруды үйрететін бейнені жазып ал және сақта.

СҰРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

- 1. «Выставка» менюларындағы «Мультимедиа» нұсқауы арқылы слайдтағы объектілерді орналастыруға болады ма?
- 2. Презентацияда бейнелерді қалай орналастыруға болады?
- 3. Презентацияны көрсету үшін дыбысты алдын ала жазып алып, слайдқа қоюға болады ма? Мұны істеу үшін маған қандай құрылғы қажет?
- 4. Бір слайдқа аудио ақпаратты да, бейне ақпаратты да қоюға болады деп ойлайсың ба? Жауабыңды негізде.
- 5. «Запись экрана» нұсқауынан пайдалану қайсы уақытта нәтиже береді?

ҮЙГЕ ТАПСЫРМА

- Алдыңғы үй тапсырмасында жасалған «Менің туындым» атты презентацияны аш. Оған жаңа слайд қос. «Мультимедиа» → «Запись экрана» құрылғысы науқастары арқылы слайдқа диаграмманы орналастыруды үйрететін бейнені жазып ал және сақта.
- 2. Презентацияның бірінші слайдына өтіп, аудиофайлды компьютерде орналастыр.



31-САБАҚ. ПРЕЗЕНТАЦИЯЛАРДА ГИПЕРМӘТІН ЖӘНЕ ГИПЕРСІЛТЕМЕ ЖАСАУ

Презентация кезінде бір слайдтан екіншісіне ауысу қажет болуы мүмкін немесе презентация кезінде компьютердегі немесе веб-парақтағы файлға сілтеме жасау қажет болуы мүмкін. Бұл жағдайда мәселені гипермәтінді пайдалану арқылы шешуге болады.

Презентацияда гиперсілтеме жасау үшін әртүрлі объектілерді пайдалануға болады. Мысалы: мәтін, пішін, сурет, т.б.

Презентацияда бір слайдтан екінші слайдқа өту үшін гиперсілтемені қалай жасауға болады:

1) гиперсілтеме ретінде пайдалану үшін мәтін таңдалады;

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Гиперсілтеме (ағыл.hyperlink, рус.

гиперссылка) – құжаттың бір бөлігінен екінші бөлігіне немесе басқа құжатқа өтуге мүмкіндік беретін қосымша.

Гипермәтін – бұл құжаттың бір бөлігіне немесе басқа құжатқа оңай және жылдам қол жеткізуге мүмкіндік беретін мәтін.

2) «Вставка» <mark>(1)</mark> → «Ссылка» <mark>(2)</mark> нұсқауын таңда;

3) Жаңадан жасалған айнада «Место в документе» (3) таңдалғанда қолжетімді слайдтар тізімі (4) ашылады. Тізімнен қажетті слайдты таңдап, «ОК» түймесін бас.





Компьютердегі кез-келген файлға немесе веб-параққа өту үшін гиперсілтемені жасау тәртібі:

- 1) гиперсілтеме орналастырылатын объект анықталады;
- 2) «Вставка» (1) → «Ссылка» (2) нұсқауын таңда;
- 3) Жаңадан құрылған айнада «файлом, веб-страницей» (3) нұсқауы таңдалғанда «Искать в:» нұсқаудан кейінгі белгісін (4) пайдаланып компьютерде орналасқан қосымша Интернет батырмасы арқылы файлға немесе Интернеттің кез-келген веб-парағына гиперсілтеме (5) орналастырылады.



Презентацияға гиперсілтемені «Управляющие кнопки» пішіндерін пайдаланып орналастыр.





Сондай-ақ, дайын пішіндерді пайдалана отырып, презентацияның бір слайдынан алдыңғы немесе келесі слайдқа, бірінші немесе қосымша слайдқа гиперсілтемелерді пайдалануға болады. Ол үшін келесі қадамдарды орында:

1) «Выставка» (1) → «Фигуры» (2) тармағын таңда;

2) «Фигура» айнасының төменгі жағында «Управляющие кнопки» (3) бөлімі бар, қажетті басқару батырмасының пішінін тінтуірдің көмегімен анықтауға болады;

3) содан кейін тінтуірдің сол жақ батырмасын басып тұрып, слайдқа (4) таңдалған басқару батырмасының пішінін орналастыр.

Қолданылатын негізгі басқару түймелері және олардың міндеттері:



«Назад» немесе «Предыдущий» түймесі - алдыңғы слайдқа оралу үшін;



Басқару түймесі «Вперед» немесе «Следующий» - келесі слайдқа өту үшін;



«На главную» басқару түймесі негізгі, бірінші слайдқа өту үшін пайдаланылады.

Жоғарыдағы түймелердің кез-келгені таңдалып, слайдқа орналастырылған кезде, осы түймені байланыстырғың келетін слайд гиперсілтемесі пайда болады. Айнада гиперсілтеме (1) түймешігін басу арқылы сырғыту орнын өзгертуге болады.



СҰРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

1. Өткен сабақта жасалған презентацияны аш. Презентацияның тақырыптық слайдынан кейін басқа слайд қосып, тақырыпқа «Мазмұны» сөзін енгіз. Слайд төменгі бөлігінде:

- суреттер;
- пішіндер;
- кестелер.

Пішінде тізім жаса келесі слайдтан үш слайдты қатарға қойып, оларды тізім ретінде ата. Мазмұн жоспарларын атқа сәйкес слайдтарға байланыстыру үшін гиперсілтемелерді пайдалан. 2. Бірінші слайдты «Вперед», соңғы слайдты «Назад» және «На главную» басқару түймелері және қалған слайдтардағы үш басқару түймелерін орналастыр. Бұл түймелерді не үшін қойғаныңды негізде.

3. Презентацияға слайд қос. Слайдқа сопақша қойып, оған «тексеру» мәтінін енгіз. Оны https://uz.wikipedia.org сайтымен байланыстыр.

ана≁на самте

UZEDU.OMEN

?

罰り

СҰРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

1. Гиперсілтеме және гипермәтін ұғымдарының ұқсастықтары мен айырмашылықтарын түсіндір.

ӇѲѺҤӍҜ҉ӏ<u>Ѵ</u>҄҉ӼӟѺ҄Ѳ<u>ҜҹѤ</u>

ТАРАУ.

- 2. Презентация слайдындағы қандай объекттерді гипермәтін ретінде пайдалануға болады?
- 3. Слайдтағы басқару түймелерін пайдаланудың қандай артықшылықтары бар?

ҮЙГЕ ТАПСЫРМА

Презентация жаса және оны «Презентация.pptx» деп ата. Презентацияға үш слайд қос. Бірінші слайдтың тақырыбына «Мазмұны» сөзін енгіз. Слайдқа нысандарды қосу жолын үйренгеннен кейін оларды слайдтың төменгі жағында тізіп көрсет. Мысалы: 1. Пішіндер 2. Музыка 3. Бейне 4. ...

Екінші слайдтан слайдтарды тізім сияқты ретімен ата. Мазмұндағы жоспарлардың атауына сәйкес «Мультимедиа» → «Запись экрана» нұсқаулары арқылы әрбір слайдқа бейнелерді кіріту және оларды гиперсілтеме арқылы мазмұн кестесіне байланыстыру.





32-САБАҚ. ПРЕЗЕНТАЦИЯДА АНИМАЦИЯ ЖӘНЕ ӨТПЕЛІ ЭФФЕКТТЕРДІ ОРНАТУ

Өздерің білетіндей, презентация кезінде аудиторияның назарын аудару керек. Назар аудару үдерісіндегі маңызды элементтердің бірі – қозғалыс нысандары. Презентацияны дайындау барысында негізінен қозғалыс әсерлерінің екі түрі қолданылады.

ТІРЕК ҰҒЫМДАР

Анимация - бұл жоғары жылдамдықтағы жеке суреттерді ретімен орналастыру.

Бұлар:

- 1) Слайдтарды бөлісуге арналған әртүрлі өтпелі әсерлер;
- 2) Слайдтардағы объектілерге (мәтінге, суреттерге, пішіндерге, диаграммаларға және т.б.) орналастыруға болатын анимациялар.

ӨТУ ЭФФЕКТТЕРІН РЕТТЕУ

- 1. Эффект орналастырылатын слайдты таңдап, «Переходы» менюсынан «Переход к этому слайду» айнасын ашу үшін айнаның оң жақ бұрышындағы түймені бас (1).
- 2. Ашылған айнада үш элемент үшін өтпелі эффекттердің кез-келгенін таңда: «Простые», «Сложные» және «Динамическое содержимое».
- «Применить ко всем» (2) нұсқауын таңдаған кезде, өту эффекті барлық слайдтарға орналастырылады, әйтпесе барлық слайдтар бөлек таңдалады, ол үшін өту эффекттерін таңдауға болады.



*Книга предоставлена исключительно в образовательных целях UZEDU.ONLINE



Өтпелі эффекттерді реттеу үшін «Переходы» менюсындағы «Время показа слайдов» тармағын пайдалан. Онда төмендегі мүмкіндіктер бар:

1	🔩 Звук:	[Нет звука]	-	Смена слай	да		
2	🕒 Длительность: 02.00 🇘		🗹 По щелчку			4	
3	🗔 Применить ко всем 🗌 После: 🛛			00:00.00	÷	5	
	Время показа слайдов				- ×		

- 1 слайд алмасуға әртүрлі дыбысты орналастыру;
- 2 өтпелі эффекттердің ұзақтығын орнату;
- 3 барлық слайдтарға таңдалған өту эффекттерін қолдану;
- 4 слайд алмасуды түймені басу арқылы жүзеге ауыстыру;
- 5 слайдты ортақ пайдалану уақытын орнату.

ҚЫЗЫҚ АҚПАРАТ

1937 жылы Уолт Дисней компаниясы түсірген алғашқы анимациялық фильм «Аппақ ай» деп аталған.

Слайдта орналасқан кез-келген нысанды өзгелерден ерекше көрсету үшін анимациялардан пайдаланылады. MS PowerPoint бағдарламасында анимация эффектілерінің төрт түрі бар:

- 1. енгізу эффектілері;
- 2. шығыс эффектілері;
- 3. ерекшелеу эффектілері;
- 4. қозғалған траекторияны қосу эффектілері.

Яғни, таңдалған объект слайдта әртүрлі көріністе пайда болуы, ерекшеленуі, жоғалуы және траекториялар тізбегі бойынша қозғалуы мүмкін.

Анимацияны орналастыру тәртібі:

- слайдтағы объект таңдалды;
- «Анимация» (1) менюсынан «Добавить анимацию» (2) тармағын таңдап, нысанға қосу үшін анимация түрін (3) таңда.





Объектіге енгізілген анимацияны реттеу



Анимация объектіге орналастырылғаннан кейін оның кейбір параметрлерін реттеуге болады:

- Таңдалған анимация параметрін өзгерту үшін «Анимация» → «Параметры эффектов» тармағы таңдалады немесе қосымша көріністі таңдауға болады (4);
- Анимацияның қозғалысын басқару (уақыт немесе түймені таңдау арқылы), бірнеше анимациялардың қозғалыс ретін өзгерту «Область анимации» (1, 2) нұсқауының контекстік меню (3) арқылы орындалуы мүмкін.

ПРАКТИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУ

ТАРАУ.



EU

 31-сабақтың 1-практикасында құрылған презентация файлын аш. 2–4 слайдтарда тақырыпқа байланысты суреттерді жүкте. Анимацияларды суреттерге келесі пішімдерде қолдан: «Вход» – «Масштабирование»; «Начало»– «После предыдущего»
Презентацияға жаңа слайдты орналастыр. «Менің жерімнің табиғаты – менің қорғауымда» деген атаумен. Мәтінге келесі анимациялық эффектілерді қолдан.
«Выделение» – «Пульсация»;
«Выход» – «Панорама»;
«Начало»– «После предыдущего».
2. Презентациядасть одойд одморудор ше оку ор фоктілерді колцат.

ПРЕЗЕНТАЦИЯЛАР ЖАСАУ ТЕХНОЛОГИ

 Презентациядағы слайд алмасуларына ауысу эффектілерін орнат: эффект: «Галерея»;

әсер ету параметрі: «Слева».

4. Таңдалған және реттелетін өту эффектілерін барлық слайдтарға қолдан.

СҮРАҚТАР МЕН ТАПСЫРМАЛАР

- 1. Өтпелі эффект және оны реттеу дегеніміз не?
- 2. Анимация сөзіне түсініктеме бер?
- 3. Күнделікті өмірде кездесетін электронды анимациялардың үлгісін жаз.
- 4. Анимация презентация слайдын тартымды етеді деп ойлайсың ба?

ҮЙГЕ ТАПСЫРМА

1. Алдыңғы үй тапсырмасында жасалған презентация файлын аш. Слайдтың жоғарғы оң жақ бұрышына ерікті логотипті орналастыру және келесі форматта анимацияларды қолдану үшін «Значки» нұсқауын пайдалан:

- 2) "Вход" "Панорама";
- 3) «Выделение» «Пульсация».

2. Практикалық жаттығудағы 1-тапсырма үшін дайындалған презентацияға «Двери» атты эффектіні «Длительность» үшін 3 секунд белгілеп орналастыр.



33-САБАҚ. ПРАКТИКАЛЫҚ ЖҰМЫС. ЖОБАЛЫҚ ЖҰМЫС

1.Сыныптағы оқушылар үш топқа бөлінеді:

1-топ «Смартфонды қолданудың артықшылықтары мен кемшіліктері»;

2-топ «Apple және Samsung өнімдері» тақырыбында презентация жасайды;

3-топ, сарапшы топ ретінде екі топ презентацияға түсініктеме береді және олардың күшті немесе әлсіз жақтарын көрсетеді.

2. «Менің отбасым» тақырыбына фото слайд жасау. Презентацияда тек суреттер, мәтін және анимация қолдануға болады.

3. «Менің мектебім» тақырыбына презентация құру. Презентация слайдта мектебіңнің суреті болу керек.

Ойланып көрші, мұны қалай жасауға болады?

 «Ұлттық техникалық өнімдер» тақырыбына презентация құру. Презентация слайдының төбесінде сен қолданатын кез-келген ұлттық техникалық (тұрмыстық) өнімнің артықшылықтары туралы дауысың болуы керек.

34-САБАҚ. БАҚЫЛАУ ЖҰМЫСЫ

1. Үйлесімділікті орнату.

Меню атауын орындай алатын әрекеттермен біріктір.

Вставка	слайдындағы мәтінді пішімдеу
Главная	слайд үшін шаблон таңдау
Конструктор	слайдтарға өту эффектілерін таңдау
Переходы	слайдтарға диаграмманы орналастыру
Анимация	объекттерге әрекет беру

2. Үйлесімділікті орнату.

Слайд-шоу	бөлек орналасқан слайдтарды жасау және оларды өңдеуге арналған
Обычный	жұмыс алаңында слайдтар мекеті орналасқан болып, сол режимде презентациядағы слайдтар орнын өзгертіру, өшіру немесе көшіру сияқты амалдарды орындау мүмкін.
Сортировщик слайдов	презентацияларды көрсетуде қолданылады. Бұл режим таңдалған кезде слайдтар бүкіл экранды алады.



3. Презентацияға жаңа слайд қосу амалының орындалу реттілігі дұрыс келтірілген жауапты таңда (4 жауапқа дейін таңдауға болады).

- □ «Главная» → «Создать слайд» және қажетті макет таңдалады;
- □ «Вставка» → «Создать слайд» және қажетті макет таңдалады;
- 🔲 «Ctrl + М» түймелер комбинациясы;
- Контекст менюдан «Создать слайд»;
- □ «Конструктор» → «Создать слайд»;
- □ «Анимация» → «Создать слайд».

4. Презентацияны құру кезінде тәжірибеде ең көп және нәтижелі қолданылатын шрифтерді таңда.

- Helvetica
- □ Garamond
- □ Futura
- □ GillSans

Rockwell

- Times New Roman
- 🗆 Arial
- □ Calibri

5. Клавиатурадағы «Prt screen» түймесінің қызметі қалай орындалады?

- А) «Вставка» → «Снимок»
- В) «Вставка» → «Звук»
- D) «Вставка» «Фигуры»
- E) «Вставка» «Ссылка»

6. Төмендегі тұжырымдардың қайсысы «Вставка» → «Фигуры» → «Управляющие кнопки» нұсқауларының қызметін дұрыс сипаттайды?

А) презентацияға басқару түймелерін орналастыру арқылы

гиперсілтемелерді орналастыру;

- В) презентацияда фигураларды орналастыру;
- D) презентацияда кестені орналастыру;
- Е) презентацияға диаграмма орналастыру.

7. Өтпелі эффектілер уақыты... деп орнатылған.

- А) «Переходы» менюсындағы «Область анимации» нұсқауын қолдану;
- В) «Область анимации» менюсын қолдану;
- D) «Время показа слайдов» менюсын қолдану;
- E) «Переходы» менюсындағы «Время показа слайдов» нұсқауын қолдану.



8. MS PowerPoint бағдарламасында анимацияның төрт түрі бар, олар:



9. «Вставка» → «Ссылка» → «файлом, веб-страницей» → «Искать» нұсқауларының қызметі қай жауапта берілген?

- А) презентациядағы басқа слайдқа өту үшін гиперсілтеме құру;
- В) компьютердегі кез-келген файлға немесе веб-параққа өту үшін гиперсілтеме жасау;
- D) гипермәтінді жою;
- Е) басқару түймелері арқылы гиперсілтеме құру.

10. Презентация слайтындағы объектке анимация қосу үшін қайсы менюдан пайдаланылады?

- А) «Переходы»;
- В) «Анимация»;
- D) «Конструктор»;
- Е) «Вставка».

11. Өтпелі эффектілерінің реттеу амалдарын дұрыс реттілікпен орналастыр.

- «Применить ко всем» нұсқауын таңдаған кезде, өту эффекті барлық слайдтарға қолданылады, әйтпесе, барлық слайдтар бөлек таңдалады, олар үшін өту эффектілерін таңдауға болады.
- Эффект орналасатын слайд таңдалады және «Переходы» менюсынан «Переход к этому слайду» айнасы ашылады.
- Ашылған үш айнадан: «Простые», «Сложные» және «Динамическое содержимое» тармақтарына тиісті өту эффектілерінің кез-келгенін таңда.

12. Құжаттың бір бөлігіне немесе бөлігіне көшу үшін құрылған қосымша қалай аталады?

- А) Гиперсілтеме
- В) Гипермәтін
- D) Анықтама
- Е) Анимация



ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР

- 1. *Aripov A. N. Mirzaxidov X. M. Shermatov Sh X. va b.* «Axborot kommunikatsiya texnologiyalari izohli lugʻati». «Raqamli Rivojlanish Tashabbusi» Dasturi, Oʻzbekiston Respublikasi, Toshkent shahri.
- 2. Aminov M., Madvaliyev A., Mahkamov N., Mahmudov N., Odilov Y. "Davlat tilida ish yuritish", Amaliy qoʻllanma. Toshkent, 2020.
- 3. *Alaminov M., Avezov M., Qodirov D.* «MS WORD 2016», Mustaqil oʻrganish uchun oʻquv-metodik qoʻllanma. Nukus, 2019.
- 4. *Lengoiboni G.* Curriculum guide for ict integration in education. 2019, 56 p.
- 5. *Sarah Lawrey and Donald Scott.* Cambridge IGCSE Computer Science. Coursebook. Cambridge University Press, 2015.
- 6. Victoria Ellis, Sarah Lawrey and Doug Dickinson. ICT Starters On Track Stage 1. Cambridge University Press, 2019.
- 7. Victoria Ellis, Sarah Lawrey and Doug Dickinson. ICT Starters On Track Stage 2. Cambridge University Press, 2019.
- 8. Босова Л. Л. Информатика. Учебник для 5 класса. М.: 2015.
- 9. *Брольпито А*. Цифровые навыки и компетенция, цифровое и онлайн обучение. ЕФО. Турин – 2019. 84 с.
- 10. Голиков Д. В. «40 проектов на Scratch для юных программистов». ВНV, 2018 г.
- 11. Голиков Д. В. и Голиков А. Д. Программирование на Scratch 2. Часть 1. Делаем игры и мультики. Подробное пошаговое руководство для самостоятельного изучения ребёнком. 2014. –295 с.
- 12. Голиков Д. В. и Голиков А. Д. Программирование на Scratch 2. Часть 2. Делаем сложные игры. Подробное пошаговое руководство для самостоятельного изучения ребёнком. 2014. –283 с.
- 13. *Котов В. М., Лапо А. И., Быкадоров Ю. А., Войтехович Е. Н.* Информатика. Учебное пособие для 8 класса. Минск. 2018.
- 14. *Мажед Маржи*; пер. с англ. М. Гескиной и С. Таскаевой. Scratch для детей. Самоучитель по программированию. М.: «Манн, Иванов и Фербер», 2017. –288 с.
- 15. *Макарова Н. П., Лапо А. И., Войтехович Е. Н.* Информатика. Учебное пособие для 6 класса. Минск. 2018.
- 16. *Намазов Б., Файзиева М., Шарофиддинов Ш*. Медиа ва ахборот саводхонлиги: ўқув қўлланма. –Т.: Бактриа-Пресс, 2018. UNESCO, 2018. 13 б. т.
- 17. *Салгараева Г., Илиясова Г., Маханова* А. Информатика. Учебник для 6 класса. Арман-ПВ. 2018.

Fayziyeva Maxbubaxon Raximjonovna, Sayfurov Dadajon Muxamedovich, Xaytullayeva Nafisa Saxobiddinovna, Tursunova Feruza Raximdjonovna

Oʻquv nashri

INFORMATIKA VA AXBOROT TEXNOLOGIYALARI

Umumiy oʻrta ta'lim maktablarining 6-sinfi uchun darslik

(Qozoq tilida)

Редактор:

Ғалымжан Рахимбаев

Дизайнер-суретші:

Нафиса Садикова

Техн.редакторы:

Шохрух Тураханов

Компьютерде беттеген: Кобил Рауфов

Корректор: Дилнура Байдиллаева

Аудармашы: Усербай Байкабилов

Басуға _____ рұқсат етілді. Пішімі 60х84 1/8. Кеглі 12, «Roboto» гарнитурасы. Офсеттік әдіспен басылды. Шартты баспа табағы 18,60. Баспа табағы 16,21. Таралымы 6116 нұсқа. Тапсырыс:____.

«Kolorpak» ЖШҚ баспағанасында басылған. Ташкент қаласы, Юнусабад ауданы, Янгишахар, 1-А үй.



T/c	Оқушының аты, фамилиясы	Оқу жылы	Оқулықтың пайдалануға берілгендегі жағдайы	Сынып жетекшісінің қолы	Оқулықты тапсырғандағы жағдайы	Сынып жетекшісінің қолы
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Пайдалануға берілген оқулықтың жағдайын көрсететін кесте

Пайдалануға берілген оқулық оқу жылы аяқталғанда қайта тапсырылады. Жоғарыдағы кестені сынып жетекшісі төмендегі бағалау мөлшері негізінде толтырады

Жаңа	Оқулықтың алғаш рет пайдалануға берілгендегі жағдайы.
Жақсы	Мұқаба бүтін, оқулықтың негізгі бөлігінен ажырамаған. Барлық беттері бар, жыртылмаған, беттеріне жазбаған және сызбаған.
Қанағаттанарлы	Мұқаба езілген, аздап қана сызылған, шеттері жейілген, оқулықтың негізгі беттерінен ажыраған жерлері бар. Пайдаланушы жағынан қанағаттанарлық жөнделген.
Қанағаттанарлы емес	Мұқаба былынған, сызылған, жыртылған, негізгі бөлігінен ажыраған немесе мүлдем жоқ, қанағаттанарлық емес. Беттері жыртылған, беттері жетіспейді, сызып, бояп тасталған. Оқулық қалпына келтіруге жарамайды.