

Кыргыз билим берүү академиясы

Информатика

IV чейректин тапшырмалары

6

класс



Түзгөн: А. Ибрайым кызы

Урматтуу Информатика мугалимдери!

Учурдагы кырдаалга (COVID-19 Пандемиясына) байланыштуу мектептерде IV-чейректин окуу материалдарын аралыктан окутуу зарылчылыгы келип чыкты.

6-класстар үчүн IV чейректин Информатика предметинин окуу материалдары ЭлТР «Илим Билим», «Бешинчи канал», «Пирамида», «Санат» теле-каналдар аркылуу аралыктан окутулууда.

Информатика предметинин теле-каналдардан өтүлгөн жаңы темаларына карата мугалим тапшырмаларды окуучуларга мобилдик тиркемелер аркылуу жөнөтөт.

Мугалимдерге жардам болсун үчүн тапшырмалардын топтому түзүлдү.

Эскертүү! Бул тапшырмалардан сырткары да мугалим өзүнүн чыгармачылыгы менен кошумча тапшырмаларды иштеп чыкса болот.

Урматтоом менен,

Ибирайым кызы Айжан.





МУЛЬТИМЕДИА

4-15-бб.

§1. Мультимедиялык технология, колдонуу областы

- Компьютердик презентация. Power Point презентациялык программасы.
- Видеону түзүү программасы менен иштөө: композиция жана монтаж. Movie Maker программасы.

**1-2-3-сабактар. Мультимедиялык технология, колдонуу.
Үндөр жана видео-сүрөттөлүштөр.**

Түйүндүү түшүнүктөр:

- Компьютердик презентация. Дизайн жана слайд. Композиция жана монтаж.
- Мультимедиялык технология. Үн жана видео.
- Scratch программалоо чөйрөсү.

Мультимедиялык технология – бул бир эле убактагы сүрөттөрдүн, тексттердин, үндөрдүн, анимациялардын, видео-роликтердин бир нече программалардын жана компьютердик каражаттардын жардамы менен жасалуу ыкмасы.

Мультимедиялык компьютер – үн картасы жана CD-ROM диск өткөргүчү менен жабдылган компьютер.

Мультимедиялык монитор – үн колонкалары жана үн жөндөмдүүлүгү бар компьютер.

Мультимедиялык комплект – үн картасы жана ага байланыштырылган CD-ROM диск өткөргүчү.

Мультимедиялык процессор – команда системасына үн жана графикалык маалыматтарды иргеп иштетүүнү жөнөкөйлөтүүчү инструкциялардын кошулганы менен айырмаланган процессор.

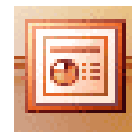
ОКУУЧУЛАРГА ТАПШЫРМАЛАР



Тапшырмалар.

Тапшырма.

Бул эки символ эмнени билдирет, алардын айырмачылыктары эмнеде?



Тапшырма.



анимация



үн (аудио)



графика (сүрөт)

Бир сөз менен кантип
байланыштырса
болот?



текст, сан



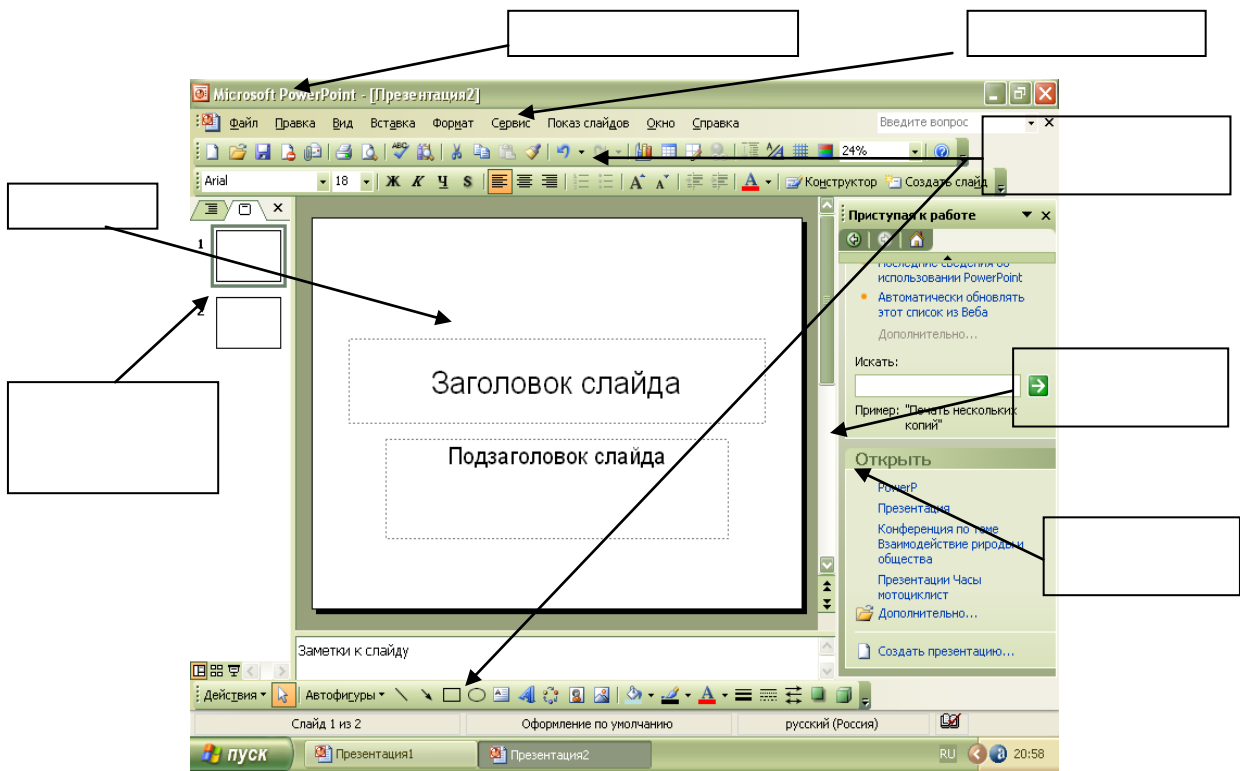
видео



Киргизүүчү
түзүлүштөр

Тапшырма.

Microsoft Power Point терезесинин структурасынын аталыштарын жазып чыккыла.



Power Point программасынын терезеси

1. _____ 2. _____ 3. _____
 _____ 4. _____ 5. _____
 _____ 6. _____

Тапшырма.

СУРООЛОРГО ЖООП БЕРГИЛЕ.

- Презентация деген эмне? _____
 Анимация деген эмне? _____
 Слайд деген эмне? _____
 Презентация менен слайддын айырмасы эмнеде? _____

ПРОГРАММЫНЫН МҮМКҮНЧҮЛҮКТӨРҮ



Тапшырма.

Power Point программасынын мүмкүнчүлүктөрүн санап бергиле:

- ✓ _____
- ✓ _____
- ✓ _____
- ✓ _____
- ✓ _____
- ✓ _____

Power Point программасынын мүмкүнчүлүктөрү жашоодо кайсыл учурда колдонулат? Эстеп, анализдеп, жазгыла.

- ✓ _____
- ✓ _____
- ✓ _____
- ✓ _____
- ✓ _____
- ✓ _____

4-5-6-7-8-9-сабактар. Windows Movie Maker программасы



Тапшырмалар.

Тапшырма. Компьютерден Windows Movie Maker программасын ачып, төмөнкү сүрөт боюнча ар бир сапчанын аталышын мүнөздөп жазып чыккыла.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

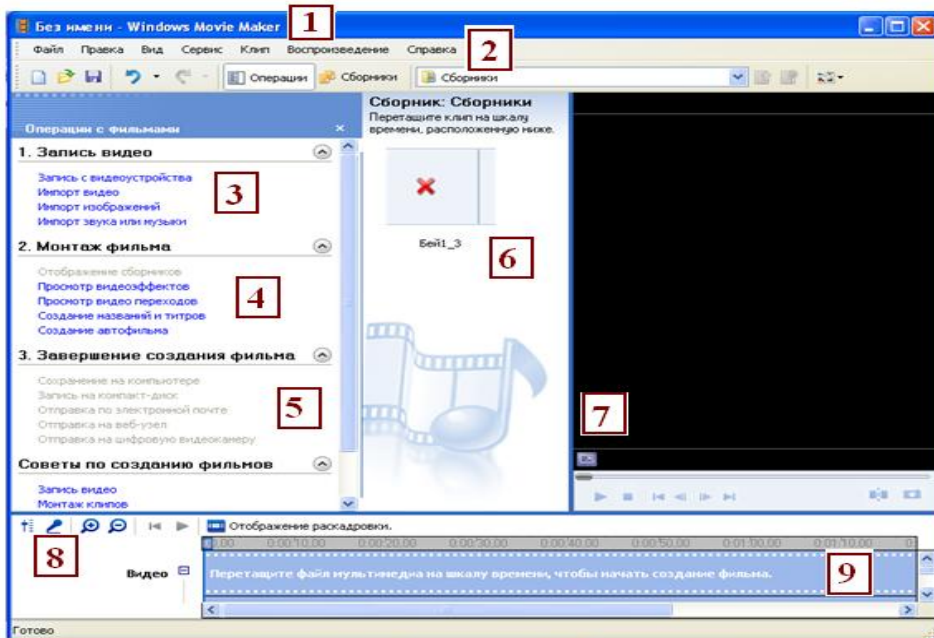
5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____



ПРОГРАММАНЫН ЖАЛПЫ АБАЛЫ



Тапшырма. Төмөндөгү суроолорго жооп бергиле.

1. Windows Movie Makerде иштөөдө программанын параметри кандай болуш керек? _____

2. Видеоберилиштер кандай параметрлер менен мүнөздөлөт? _____

3. Видеону иштеп чыгууда кандай каражаттар керектелет? _____

4. Видеону жазуунун эрежелери барбы, болсо кандай? _____

5. Видеону монтаждоо деген эмне? _____

6. Монтаждоодо кандай аракеттер аткарылат? _____

7. Сүрөттү импорттоо деген эмне? _____

8. Үндү же музыканы импорттоо деген эмне? _____

9. Видеону импорттоо дегенди кандай түшүнөсүң? _____

Видеофайлдарды түзүүнүн ыкмалары

СҮРӨТТӨРДҮ ИМПОРТТОО



Тапшырма. Компьютерден Windows Movie Maker программасын ачып, төмөнкү аракеттерди аткаргыла:

1. Даяр сүрөттөрдү ирээттүү кылып коюп чыккыла;
2. Сүрөттөрдүн саны 10-15 болгондой болсун;



Эми Windows Movie Maker программасында сүрөттөрдү коюунун, импорттоонун алгоритмин жазып чыккыла:

1. _____
2. _____

3. _____
4. _____
5. _____

ВИДЕОЛОРДУ ИМПОРТТОО



Тапшырма. Эми даяр болгон сүрөттөргө видеолорду кошкула. Ал үчүн төмөнкү аракеттерди аткаргыла:

1. Даяр видеону (сен алган интервьюну) ирээти менен коюп чыккыла;
2. Силер коюп жаткан видеолор сүрөттөрдүн арасында жайгашкандай болсун (Мисалы, башында ортосунда, акырында).



Тапшырма. Эми Windows Movie Maker программасында видеолорду коюунун, импорттоонун алгоритмин жазып

чыккыла:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

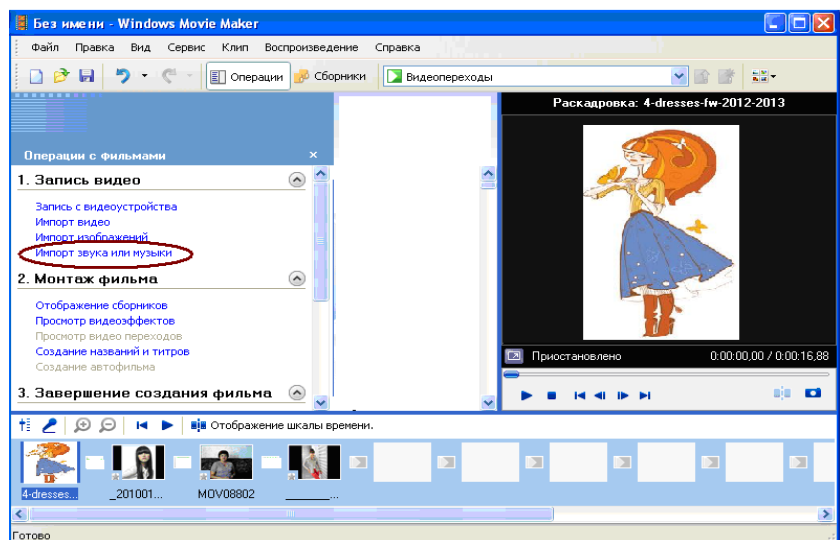
ҮНДӨРДҮ ЖАНА МУЗЫКАЛАРДЫ ИМПОРТТОО



Тапшырма.

Жогорудагы даярдап жаткан видеотасмага эми, үн же музыка кошумчалагыла. Ал үчүн Movie Maker программасынан төмөнкү аракеттерди аткаргыла:

1. Жогорудагы сүрөттө көрсөтүлгөндөй, үндү же музыканы импорттоо бөлүмүн басып, даяр музыканы коюп чыккыла;



2. Силер коюп жаткан музыка сүрөттөрдүн арасында жайгашкан видеолорго тоскоол болбогондой болсун (Мисалы, видео көрсөтүлүп жатканда артында музыка коштолбогондой болсун).



Тапшырма. Эми Movie Maker программасында музыканы коюунун, импорттоонун алгоритмин жазып чыккыла:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

ВИДЕОФИЛЬМДИ МОНТАЖДОО



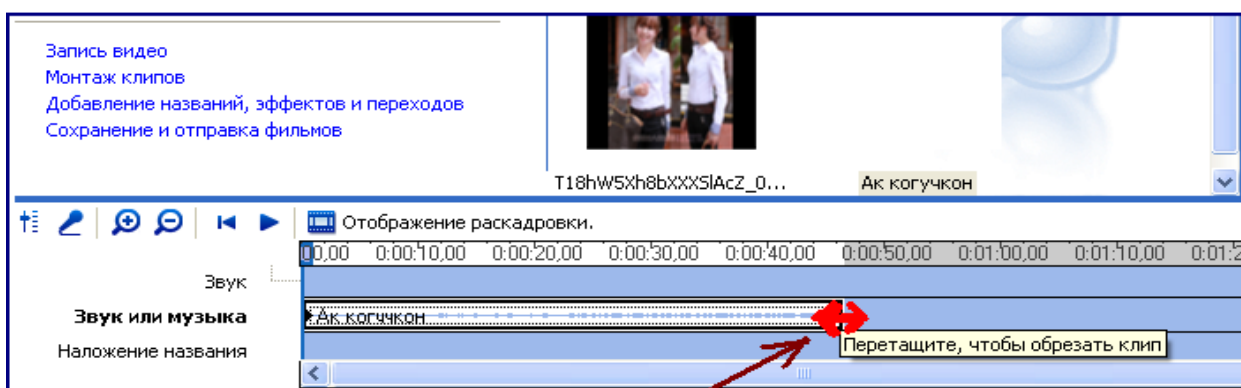
Тапшырма. Даяр болгон сүрөттөрдүн, видеотасманын титрлерине аталыштарын, өтмөктөрүн коюп чыккыла. Ал үчүн программадан төмөнкү аракеттерди аткаргыла:

1. Фильмди аталышы бөлүмүнөн фильмдин:
 - ✓ 1-кадрга фильмдин аталышын;
 - ✓ 2-кадрга кимдер катышканын;
 - ✓ кийинки кадрлардагы сүрөттөрдүн мүнөздөмөсүн;
 - ✓ ар бир видеонун алдына алардын мүнөздөмөсүн;
 - ✓ акырында фильмди ким даярдап алып чыкканын ж.б. кошумчаларды жазып чыккыла.

ВИДЕОТАСМА МЕНЕН ИШТӨӨ



Тапшырма. Силер видеотасманы толук даярдап (сүрөттөрдү, үндү, музыканы, аталыштарды жана алардын анимацияларын, титрлерин, өтмөктөрүн ж.б. коюп) чыккандан кийин эми аларды бири-бирине дал келтирүү керек. Мисалы, тасма музыка менен чогуу башталып, кайра чогуу бүткөндөй болуп. Ал үчүн төмөнкү сүрөттөгүдөй жебени пайдаланып, силер да тасмаңарды тууралап койгула.



сүрөт

ЖЫЙЫНТЫКТОО



Тапшырма. Төмөндөгү суроолорго жооп бергиле.

1. Movie Makerде иштөөдө программасынын параметрин өзгөртүүгө болобу?

2. Материалдарды Movie Makerге жүктөп жана аны иштеп чыгуу үчүн кандай каражаттар керек? _____

3. Видео менен иштөө үчүн компьютер кандай талаптарга жооп бериш керек?

4. Видеоклиптерди көрүү (токтотуу же кайра башына алып келүү) кантип жүргүзүлөт? _____

5. Видеоклиптеги керексиз фрагменттерди кантип алып салууга болот?

6. Windows Movie Maker программасында иштелип чыккан фильмди кантип сактайбыз? _____



Сабактын аягында мугалим окуучуларга төмөндөгүдөй суроолорду берсе болот:

- Тема эмнеси менен кызыктуу / кызыксыз болду?
- Өтүлгөн теманы сен турмушунда пайдаланасыңбы/ пайдаланбайсыңбы? Эмне үчүн?
- Сабак пайдалуу болдубу?
- Дагы кандай түшүнүксүз суроолор калды?
- Сенин теманы мыкты өздөштүрүүңө эмне түрткү же эмне тоскоол болду?
- Бул материалдын пайдалуулугун эмне менен түшүндүрүп бересиң

9-сабак. Предметти жалпылоо. Кайталоо.

Эскертүү! 9-сабак кайталоо жана предметти жыйынтыктоо сабагы болгондуктан, окуучуларга буга чейинки өтүлгөн темалар боюнча суроолорду, тесттерди же башка да тапшырмаларды берсеңиздер болот.

Бөлүмдүн аягында мугалим төмөндөгү тестти алса болот.

ТЕКШЕРҮҮ БАРАКЧАСЫ

Тема: **Мультимедия**

Окуучунун аты, жөнү _____ классы _____

1-тапшырма. Төмөнкү суроолорго жооп бергиле

1. Эмне үчүн биз мультимедиялык программаны колдонобуз? _____

2. Презентациялык программа менен мультимедиялык программаны колдонуунун кандай мүмкүнчүлүктөрү бар? _____

3. Мультимедия бөлүмүн окуп үйрөнүү менен кандай жаңы билимдерге ээ болдуң? Санап бер. _____

2-тапшырма. Оюнду эркин баяндап жаз

1. Microsoft Power Point презентациялык программасын сен өзүңдүн турмушунда колдонуп жүрөсүңбү? Эгер «ооба» десең кайсыл учурларда? Эгер «жок» десең, эмне үчүн? _____

2. Мультимедия бөлүмүн окуу менен эмнелерди толук өздөштүргөңгө жетиштиң? Санап бер. _____

3. Бул бөлүмдү окуу менен сенде өзүңдүн турмушунда колдоно алуучу көндүмдөр пайда болдубу? _____

Урматтуу мугалимдер!

Бул тапшырмалар кандайдыр бир талкуу жаратуу үчүн же сынакка коюу үчүн эмес, Сиздерге жардам ирээтинде гана түзүлдү.

6-класстар үчүн IV чейректин Информатика предметинин окуу материалдары боюнча тапшырмаларды жана бул тапшырмалардан сырткары да чыгармачылык менен даярдалган кошумча тапшырмаларды берип, окуучуларды аралыктан иштеттиңиздер.

Сиздин чыдамыңызга жана эркиңизге рахмат!
Сиздердин эмгегиңиздердин баасы чексиз!

Кандайдыр-бир сунуш пикирлериңиздер же каалооңуздар же суроолоруңуздар болсо байланышта болуңуздар.

Урматтоом менен,

Айжан.



0709335133;



ika379@mail.ru



ika.aijan@gmail.com