

Қазақстан Республикасы
Білім және ғылым министрінің
2018 жылғы «__» _____
№__ бұйрығына 53-қосымша

Қазақстан Республикасы
Білім және ғылым министрінің
2011 жылғы «29» желтоқсандағы
№ 543 бұйрығына 53-қосымша

**Балалар көркемөнер мектептерінің және балалар өнер мектептерінің
«Компьютерлік сызу өнері және дизайн» пәні бойынша білім беру
бағдарламасы**

1-тарау. Жалпы ережелер

1. Балалар көркемөнер мектептерінің және балалар өнер мектептерінің «Компьютерлік сызу өнері және дизайн» пәні бойынша білім беру бағдарламасы (бұдан әрі – Бағдарлама) «Компьютерлік сызу өнері және дизайн» пәніне оқытудың мақсатын, оқыту нәтижелерін және мазмұнын, білім беру процесін ұйымдастыруды, оларды іске асыру тәсілдері мен әдістерін, оқыту нәтижелерін бағалау өлшемшарттарын қамтитын білім берудің негізгі сипаттамаларының біртұтас кешенін анықтайды.

2. Осы Бағдарламада келесі түсініктер қолданылады:

1) алгоритм – орындаушыға нұсқалған мақсатқа қол жеткізу және қойылған мақсаттарды шешуге бағытталған іс-әрекеттердің соңғы ретін нақты және түсінікті етіп көрсету;

2) бағдарламалық интерфейс – бағдарламалық қамтамасыз етудің әртүрлі түрлерінің арасындағы интерфейс;

3) графикалық редактор – графикалық бейнелерді құруға және өңдеуге арналған бағдарлама;

4) деректер – тіркелген белгілер;

5) диапазон – ретпен орналасқан жолдар мен бағаналардың қиылысын құрайтын электронды кестелер ұяшығының жиынтығы;

6) жедел жад – тікелей есептеу кезінде бағдарламалар мен деректерді уақытқа сақтауға арналған компьютер жады;

7) енгізу – объектіні басқа қосымшамен жасалған құжатқа енгізу;

8) есептеу желісі (компьютер желісі) – байланыс сымдары арқылы екі немесе одан көп компьютерді біріктіру мақсатында жалғау;

9) интерфейс – ережелер жиынтығы, олар арқылы жүйелердің элементтерінің өзара әрекеттесуі іске асырылады;

10) команда – орындаушыға соңғы жинақта көрсетілген іс-әрекетті орындауға берілетін бұйрық;

11) монитор – деректерді визуалды көру құрылғысы;

12) операциялық жүйе – есептеу жүйесінің ресурстарын басқаратын және қолданушы, бағдарламалық-аппараттық және бағдарламалық интерфейстерді қамтамасыз ететін жүйелі және қызметтік бағдарламалардың кешені;

13) өңдеу – бар құжатты өзгерту;

14) растрлық редактор – элемент ретінде түсі және ашықтығы бар үкте кескінін қолданатын графикалық редактор;

15) регистрлер – процессордың ішкі жылдамдығы жоғары жады;

16) сызықтық алгоритм – командаларды бір қатарлы ретпен орындайтын алгоритм;

17) сыртқы жады – бағдарламалар мен деректерді ұзақ уақыт бойы сақтауға арналған үлкен көлемді есте сақтау жады;

18) терезе – экранның жиектермен шектелген бөлігі, ол арқылы бағдарлама қолданушымен әс-әрекетке түседі;

19) файл – аты бар бір түрлі деректердің қисынды байланысқан реті; аты бар жад байтының еркін санының реті;

20) форматтау – мәтінді түзеуді қолданып, әртүрлі штрихтерді пайдаланып, мәтіндік құжаттарға сурет немесе басқа объектілерді қою арқылы сәндеу.

3. Бағдарламаның мақсаты: компьютерлік графика және дизайн арқылы тұлғаның шығармашылық дамуына жағдай жасау.

4. Бағдарламаның міндеттері:

1) пән бойынша теориялық білімді меңгеру, алған білім, білік және дағдыларын практикада қолдануға үйрету;

2) компьютерлік сызу өнері және дизайн құралдарын игерту арқылы визуалды бейнелерді құру қағидаттары, ережелері мен тәсілдері туралы білімді меңгеру;

3) компьютерлік сурет салу құралдарын және оларды шығармашылық өзін-өзі танытуда пайдалануға үйрету;

4) графикалық дизайнның тілін, оның ерекшеліктерін оқыту;

5) техникалық дағдыларын, дизайнерлік біліктерін жетілдіру;

6) білім алушылардың жаңа технологиялық ортадағы көркемдік-практикалық дағдыларын дамыту;

7) көркем орындауға және жобалау қызметіне деген қабілеттерін дамыту;

8) білім алушылардың визуалды мәдениетін, кеңістіктік елестетуін, көркемдік және ассоциативтік ойлауын, эстетикалық тәжірибесін дамыту.

5. Бағдарламаны меңгеру мерзімі - төрт жыл. Бағдарламаны іске асыруға арналған оқыту уақытының көлемі осы бұйырықтың 2-қосымшасында көрсетілген балалар көркемөнер мектебінің үлгілік оқу жоспарына сәйкес

анықталады. Оқыту 2 сыныптан басталады. Аптадағы сағат саны және сабақтың ұзақтығы үлгілік оқу жоспарында анықталады.

6. Топтардағы балалардың сандық құрамы - 8 адамнан кем емес және 15 адамнан көп емес.

2-тарау. Білім беру процесін ұйымдастыру, оқытудың тәсілдері мен әдістері

7. Оқу пәнінің мақсаты тұлғалық, танымдық, коммуникативтік және әлеуметтік дамытудың негізгі міндеттер жүйесі арқылы іске асырылады. Оқытудың мазмұны оқу процесінде қалыптасатын іс-әрекет тәсілдерімен, көркемдік шығармашылықпен араласу формаларымен байланыста іске асырылады.

8. Бағдарламаның ерекшелігі білім алушылардың бейнелеу, көркемдік-құрастыру қабілеттерін, ерекше ойлауын, шығармашылық даралығын дамытуға бағытталуы болып табылады.

9. Пән білім алушыларды дәстүрлі оқытуға, әр білім алушыға жеке-сараланған тәсілмен келуді, көркемдік-бейнелі ойлауын дамытуға, балалардың рухани және мәдени құндылықтарды меңгеруіне, бейнелеу өнері саласындағы дарынды балаларды анықтауға бағдарланған.

10. Педагог оқу міндеттерін белгілеудегі икемділік, әр баланы оқыту стратегиясын қалыптастыру мүмкіндіктері есебінен әр білім алушыға жеке тәсілмен келуді іске асыруға жағдай жасайды.

11. Бағдарламаның мақсатына қол жеткізу қағидаттары:

- 1) балалардың табиғи қабілеттерін дамытудағы біртіндеушілік;
- 2) көркемдік шығармашылықтың даму ерекшеліктерін меңгерудегі қатаң жүйелілік;
- 3) сабақтардың жүйелілігі және ұдайылығы;
- 4) оқу процесінің мақсаттылығы.

12. Бағдарлама өнер мен өмірдің өзара байланыс жүйесі туралы тұтас түсінікті қалыптастыруға жағдай жасайды, балалардың өмірлік тәжірибесін, қоршаған шынайылықтан нақты мысалдарды кеңінен тартуды қарастырады. Бақылау және қоршаған шынайылықты эстетикалық сезіну негізінде жүргізілетін жұмыс балалардың Бағдарлама материалдарын меңгеруінің маңызды шарттары болып табылады.

13. Бағдарлама дарындылығы, дайындығы және жалпы дамуы түрлі деңгейдегі балаларға арналған. Педагог бейнелеу өнері бойынша білімді меңгеруде қолжетімділікке, сатылылыққа және жүйелілікке ерекше көңіл бөледі.

14. Бағдарлама білім алушының жеке тұлғалық қасиеттерін дамытуға ықпал етеді:

- 1) бейнелеу көркемдік қызметі бойынша білімді меңгеруі;

- 2) бейнелеу өнері саласындағы терминдерді меңгеруі;
- 3) оқу материалдарымен жұмыс істеу білігін меңгеруі;
- 4) білім алушылардың шығармашылық қызметі тәжірибесін алуы.

15. Психологиялық-педагогикалық қолдау:

1) білім алушының даралығына сәйкес оның тұлғалық, зияткерлік және әлеуметтік дамуына, өзін өзі кәсіби анықтауына, зияткерлік-тұлғалық мүмкіндіктерін ескере отырып, шығармашылық қабілеттерін дамытуға жағдай жасауға;

2) білім алушының бойында оқуға деген оң уәждемесін қалыптастыруға;

3) білім алушының тұлға ретінде дамуына және өзін өзі жетілдіруіне ықпал ететіндей тұлғаға өзін өзі тануда, олардың өзіне шынайы баға беруіне және нақты өмірлік жағдайларда бейімделуінде, қиын жағдайларды жеңуде және эмоциялық тұрақтылыққа қол жеткізуде көмек көрсетуге;

4) Бағдарламаның мақсаты мен міндеттеріне сәйкес білім алушыға психологиялық көмек көрсетуге және қолдауға бағытталған.

16. Бағдарлама білім алушының жас және жеке ерекшеліктерін ескереді, білім алушылардың функционалдық сауаттылығын дамытуға, негізгі және пәндік құзыреттіліктеріне қол жеткізуге бағытталған.

17. Бағдарламаның әдістемелік негізі:

1) тұлғаны қалыптастырудың тұтастық тәсіл тұжырымдамасы;

2) оқытудағы жас, жеке-қызметтік, жеке-сараланған және мәселені зерттеу тәсілдері;

3) заманауи педагогиканың жалпы дидактикалық постулаттары, білім беру процесінің белгіленген мазмұны, формалары және тәсілдері;

4) дамыта оқыту мәнмәтініндегі білім алушының шығармашылық және орындаушылық қабілеттерін дамыту мәселелерін әзірлеу;

5) көрнекті педгоггер мен музыка танушылардың теориялық ережелері және әдістемелік нұсқаулары.

18. Оқу материалының мазмұнын іріктеудің педагогикалық қағидаттары:

1) ғылыми-әдістемелік негіздеме және қолжетімділік қағидаты оқу-тәрбие процесін заманауи педагогикалық және психологиялық ғылымдардың жетістіктері, өнертану теориясы мен тарихы негізінде құруды талап етеді. Педагог дидактиканың ережелерін басшылыққа алады: қарапайымнан күрделіге, жеңілден қиынға, белгіліден белгісізге;

2) жүйелілік қағидаты оқу-тәрбие процесін ұйымдастыруда оқытудың барлық элементтерінің байланысының болуын болжайды;

3) көрнекілік қағидаты – оқытылатын тақырыптардың мәнін түсінуді қамтамасыз ететін түрлі құралдар мен тәсілдерді қолдану;

4) педагогтің басшылық рөлі кезіндегі саналылық және белсенділік қағидаты ритмика сабағына деген саналы көзқарасты тәрбиелеуді, сабақта білім алушылардың алдына қойған нақты міндеттерді түсінуді қарастырады.

19. «Компьютерлік сызу өнері және дизайн», «Сурет», «Кескіндеме», «Композиция», «Компьютерлік графика» пәндеріне топтық оқытудың ерекшелігі

оқыту әдістерін, құралдарын, формаларын және оқу-әдістемелік кешенін таңдаудың вариативті болуына жағдай жасайды.

20. Қойылған міндеттерді орындау үшін қолданылатын оқыту әдістері:

- 1) ауызша - түсіндіру, қарастыру, талдау;
- 2) көрнекілік - шығармашылық жұмыстарды, бейне материалдарды қарау, білім алушылардың жалпы даму деңгейін аттыру үшін көрмелерге, мұражайларға бару;
- 3) практикалық - тұтас шығарманы мұқият пысықтау үшін ұсақ бөліктерге бөлу және кейіннен тұтасты ұйымдастыру;
- 4) талдау - салыстыру және жалпылау, қисынды ойлауды дамыту);
- 5) эмоциялық - ассоциацияларды, бейнелерді іріктеу, көркемдік әсерлерді құру.

21. Әдістерді таңдау білім алушының жасына және жеке ерекшеліктеріне, физикалық қабілеттеріне, көркемдік қабілеттерінің даму деңгейіне байланысты болады.

22. Педагог заманауи өнер мектептерінде Бағдарламаны іске асыруда интерактивті білім беру технологияларын, сабақтардың классикалық және дәстүрлі емес түрлерін қолданады.

23. Педагогтің білім алушылармен топтық жүргізетін сабақтары сыныптағы оқу-тәрбие жұмысының негізгі формасы болып табылады. Сабақ жоспары бір уақытта жүргізілетін теориялық және практикалық сабақтардан құралады

24. Жұмыстың сабақтан тыс формаларының түрлері:

- 1) тақырыптық көрмелерге бару;
- 2) өнер туралы фильмдерді қарау;
- 3) мұражайларға, суретшілердің шеберханаларына бару;
- 4) байқауларға, балалардың жұмыстарының көрмесіне қатысу.

25. Осы Бағдарлама негізінде педагог білім беру процесін ұйымдастырудың осы сынып үшін ұтымды және барынша тиімді мазмұнын, әдістерін және тәсілдерін анықтайтын оқу жұмыс бағдарламасын әзірлейді. Педагогтің Бағдарламадан өз сыныбындағы білім алушысының дайындық деңгейіне сәйкес келетін тақырыптарды таңдап алуына мүмкіндігі бар.

26. Оқу жұмыс бағдарламасының құрылымдық элементтері:

- 1) титул парағы;
- 2) түсінік хат;
- 3) оқу қызметін жоспарлау;
- 4) оқу процесін оқу-әдістемелік қамтамасыз ету.

27. Титул парағындағы негізгі мағлұматтар:

- 1) білім беру ұйымының аталуы;
- 2) оқу пәнінің аталуы;
- 3) оқу жұмыс бағдарламасы арнайы әзірленген сыныпты көрсету;
- 4) оқу жұмыс бағдарламасының жұмыс мерзімі (оқу жылы);
- 5) педагог туралы қысқа мағлұмат;

б) білім беру ұйымы басшысының оқу жұмыс жоспарын бекіткендігін белгілеуге арналған орын.

28. Түсінік хаттың мазмұны:

- 1) осы Бағдарлама негіздеме ретінде;
- 2) аталған сыныпта пәнді оқыту кезіндегі өзекті педагогикалық мақсат және міндеттер;
- 3) аталған сыныптағы оқыту ерекшеліктері (дамыту, түзету-дамыту, дарынды балалармен жұмыс);
- 4) аталған сыныпта жұмысты ұйымдастырудағы ерекшеліктер мен мәселелер;
- 5) өзгерістердің себептері мен мақсаттылығын нұсқай отырып, бөлек тақырыптық блоктарды (тарауларды) меңгеру мерзімдерін және (немесе) уақытын өзгерту туралы ақпарат.

29. «Оқу қызметін жоспарлау» тарауы білім алушы қызметінің сипатын ерекшелейтін тақырыптық күнтізбелік жоспардан құралады.

30. «Оқу процесін оқу-тақырыптық қамтамасыз ету» тарауының мазмұны:

- 1) білім алушыға арналған танымдық әдебиеттер тізбесі;
- 2) педагогке арналған әдістемелік әдебиеттер тізбесі;
- 3) оқу-көрнекілік құралдардың тізбесі.

31. Педагогтің оқу жұмыс бағдарламасы әдістемелік кеңестің отырысында қарастырылады және білім беру ұйымының басшысы оқу жылы басталғанға дейін бекітеді.

32. Өзіндік сабақтар үнемі және жүйелі түрде жүргізіледі. Жұмыс көлемі балалардың жалпы білім беру бағдарламаларын игеруімен қатар үй тапсырмасына дайындалуға кететін уақыт шығыны ескеріліп анықталады.

33. Жеке үй тапсырмасы бірнеше кезеңде жүргізіледі, педагогтің ұсынымдарына сәйкес құрылады. Ең алдымен күрделі тапсырмалар пысықталады. Педагог білім алушының ақыл-ой және дене мүмкіндіктерін ескеріп, қандай да бір шығармамен жұмыс істеуге жұмсалатын уақыт көлемін анықтайды.

34. «Компьютерлік сызу өнері және дизайн», «Сурет», «Кескіндеме», «Композиция», «Компьютерлік графика» пәндерінің пәнаралық байланыстары білім алушыларды заттар әлемін тұтас қабылдауға түрткі болады.

3-тарау. Оқыту мазмұны және Бағдарламаны меңгерудегі күтілетін нәтижелер

35. Даярлық сыныбындағы Бағдарлама талаптары:

1) Бағдарлама компьютерлік сауатты меңгерудегі алғашқы тұрақты білім жүйесін қалыптастыруға бағытталған, компьютерлік графикаға оқыту кіріспе әңгімелесуден, балаларды пәнмен, оның мақсаттары мен міндеттерін, компьютерлік графика туралы, сурет салу тәсілдері, әдістері, сақтау, жұмысты

ашу, жұмыс орнын даярлау және қауіпсіздік техникасы туралы түсініктермен таныстыру басталады;

2) графикалық бағдарламасы болып Paint қарапайым растр редакторы табылады, білім алушылар басқа пәндермен өзара байланыста пішін (формат), композициялық орналастыру, пропорция, ритм, перспектива туралы білім алады.

3) білім алушы компьютерде жұмыс істеудің қауіпсіздік техникасын, бас мәзір, "Файл" мәзірі арқылы PAINТ графикалық редакторын ашуды, "Шығу" командасы арқылы файлды сақтамай жабуды, графикалық планшеттің құрылымын, графикалық планшете жұмыс істеу тәсілдерін, құрал-саймандар тақтасымен жұмыс істеуді, сурет файлын сақтауды, «Қылқалам», «Құю», "Түсті таңдау", "Өшіргіш», «Бүріккіш", "Эллипс", "Тікбұрыш", "Дөңгелектенген тікбұрыш", "Сызық", "Кисық сызық", «Қарындаш», «Масштаб», «Көпбұрыш», "Жазба" құрал-саймандарын меңгереді;

4) «Шығу», «Сурет» сурет атрибуты», «Көрсету. Бұру», «Созу», «Еңкейту», «Ерекшелену», «Көшіру», «Қою», «Көрсету», «Жазба», «Мәтін» командаларын, сурет салу әдістерін, тапсырмаларды кезеңмен орындауды, пиксельді графика арқылы сурет салуды, композиция қағидаттарын, жұмысты пысықтауды, композицияның негізгі элементтеріне бояу құюды, композицияны бөлшектеуді меңгереді.

36. Даярлық сыныбының оқу пәнінің мазмұны.

Тақырыптық жоспарлау.

1-тақырып. Графикалық редакторға кіріспе. Бас мәзір арқылы PAINТ графикалық редакторды ашу. "Файл" мәзірі. "Шығу" командасы арқылы файлды сақтамай жабу.

2-тақырып. Графикалық планшет - сурет салу құралы. Графикалық планшеттің қасиеттері. Жұмыстың амал-тәсілдері. Эргономикалығы. Графикалық планшеттің артықшылықтары.

3-тақырып. Негізгі құрал. "Сурет > Суреттің атрибуты" командасын үйрену. Құрал-саймандар тақтасымен жұмыс. Қылқалам, бояу құю құралдары. Іс-әрекетті жою. Ақ және қара түс палитрасы. Сурет файлын сақтау.

4-тақырып. Түстер палитрасы. Түстік реңктерді құру. "Түсті таңдау" құралын үйрену.

5-тақырып. Бағдарламаның құрал-саймандары. "Өшіргіш", "Бүріккіш" құралдарын үйрену. Сурет салу әдістері.

6-тақырып. Практикум. Жаңа идеяларды әзірлеу. Жемістің пішінін (форма) кезеңмен құру, түс құю, бүріккіш арқылы реңктерді түсіру, фон құру.

7-тақырып. Бағдарламаның құрал-саймандары. "Эллипс", "Тікбұрыш", "Дөңгелектенген тікбұрыш" құралдарын үйрену. "Эллипс", "Тікбұрыш", "Дөңгелектенген тікбұрыш" құралдарының қосымша мүмкіндіктері.

8-тақырып. Практикум. Ертегі қаласының жобасын әзірлеу. Тікбұрыш және эллипс құралдарының көмегімен ертегі қаласын салу.

9-тақырып. Бағдарламаның құрал-саймандары. "Сызық" құралын үйрену. "Қисық сызық" құралын үйрену. "Қисық сызық" құралын пайдалану тәсілдері.

10-тақырып. Практикум. Құмырада тұрған гүлдер. Сурет идеясын әзірлеу. Жобаны сатылап орындау: құмыра, гүлдерді артқы планда орналастыру және құмыраны алдыңғы планда орналастыру. "Қисық сызық", "Эллипс" құралдарының көмегімен құмыра жасау. "Қисық сызық" құралының көмегі арқылы құмыраны гүлдермен толтыру.

11-тақырып. Бағдарламаның құрал-саймандары. "Масштаб" құралын үйрену. "Масштаб" құралын пайланудың қажеттілігі. Біздің өміріміздегі масштаб.

12-тақырып. Практикум. Суреттің идеясын әзірлеу. Жазық пиксельді графика. "Стилизация" түсінігі. "Қарындаш", "Масштаб" құралдарының көмегі арқылы пиксельді графикамен сурет (жеміс, жануар, құс) салу.

13-тақырып. Практикум. Изометриялық пиксельді графика. Изометрия (көлем) түсінігі. Сурет идеясын әзірлеу (қорап, теледидар, үй). "Қарындаш", "Масштаб" құралының көмегі арқылы пиксельді графикамен сурет кескінін құру.

14-тақырып. Бағдарламаның құрал-саймандары. Табиғаттағы симметрия. Ерекшелену құралдары. "Көрсету/Бұру" командалары. "Көпбұрыш" құралын оқу. "Көпбұрыш" құралын пайдалану.

15-тақырып. Практикум. Табиғаттағы симметрия. Симметриялы сурет идеясын (қоңыз, көбелек, теңіз жұлдызшасы, гүл) әзірлеу. Алдында үйренген құралдардың көмегімен суреттің жартысын салу. Екі жартыдан тұратын симметриялық суреттерді құру.

16-тақырып. Бағдарламаның құрал-саймандары. "Созу (растянуть)", "Еңкейту (наклонить)" командаларын оқып-үйрену.

17-тақырып. Практикум. Өрнек. Ритм. Ритм түсінігі. Сурет құралдары және "Ерекшелену", "Көшіру", "Қою", "Көрсету" командаларын пайдаланып өрнек құру.

18-тақырып. Бағдарламаның құрал-саймандары. "Жазба" құралдарын зерделеу. Мәтіннің атрибуттар тақтасын зерделеу. "Мәтін" құралы, оның белгілерінің өзгеруі.

19-тақырып. Практикум. Құттықтау ашық хаттың идеясын әзірлеу. Зерделенген құралдардың көмегімен жазу жазылған құттықтау ашық хатын жасау.

20-тақырып. Композиция негіздері. Шығарма құрылымының құрылымдық қағидаттары. Композициямен жұмыстың кезеңдері. Композицияның түрлері. Кескіндерді пішімде жинақтау. Композиция құрудың негізгі қағидаттары.

21-тақырып. Қорытынды жоба. Ұсынылған тақырыпта түсті нобайды орындау. Альбомнан алынған суретті қайта салу арқылы нобайды графикалық ортаға ауыстыру. Композицияның негізгі элементтерін жасау және түс құю.

Композицияның кемшіліктерін толықтыру, пысықтау. Нобайды сақтау және басып шығару. Қорытынды жоба.

37. Даярлық сыныбының Бағдарламасын игеруден күтілетін нәтижелер.

Даярлық сыныбында оқу жылының соңында білім алушы келесі білім, білік және дағдыларға ие болады:

- 1) қауіпсіздік техникасын біледі;
- 2) компьютер құрылғыларының аталуын және функционалды мәнін, негізгі сипаттарын біледі;
- 3) жұмыс орнын дайындай алады;
- 4) бағдарламаның құрал-саймандарын, компьютерде сурет салудың тәсілдерін, әдістерін біледі;
- 5) "Өшіргіш", "Бүріккіш" құралдарының көмегімен сурет салу әдістерін біледі;
- 6) «Эллипс», «Тікбұрыш», «Дөңгеленген тікбұрыш», «Көпбұрыш» құралдарының көмегімен шығармашылық жұмыстарды құра алады;
- 7) «Сызық», «Қисық сызық» құралдарын пайдалану тәсілдерін біледі;
- 8) "Қарындаш", "Масштаб" құралдарының көмегімен бейнелердің пиксельді графикасын құра біледі;
- 9) «Көрсету \ Бұру», «Созу», «Еңкейту», «Ерекшелену», «Көшіру», «Қою», «Көрсету» командаларын біледі;
- 10) «Жазба», «Мәтін» құралдарын біледі;
- 11) пішім, пропорциялардың композициялық орналасуы, ырғақ, перспектива терминологиясын біледі;
- 12) жұмысты сақтауды және ашуды біледі;
- 13) графикалық планшетте жұмыс істей алады;
- 14) графикалық ортадағы жұмыс кезеңдерін біледі;
- 15) дербес компьютерде жұмыс істеу кезінде алған дағдыларын пайдалана алады;
- 16) үлгі бойынша шығармашылық жұмысты жүргізе алады;
- 17) Paint растр редакторында жұмыс істеу дағдыларын меңгерген;
- 18) Paint графика редакторында жұмыс істеу дағдыларына ие.

38. Бірінші сыныптағы Бағдарлама талаптары:

1) білім алушы "графикалық редактор", "графикалық ортадағы түсті елестету", "жұмыстарды сақтауға арналған файлдардың пішімдері", "графикалық планшет" түсініктерімен танысады, үйренген құралдардың көмегі арқылы графикалық редакторде суреттерді салу дағдыларын бекіту жалғастырылады.

2) алушылардың пішім, композициялық орналастыру, пропорция, ритм, перспектива туралы түсініктері бекітіледі, графикалық редакторды (редактордың жұмыс терезесін, мәзірдің ерекшеліктерін, жұмыс алаңын, құрал-саймандардың жиынтығын ұйымдастыруды, қасиеттер панелін, құжатты құруды), компьютерлік графикадағы түсті (монитор экраны мен принтердегі түстік реңктерді), RGB, CMYK түстік үлгілерін, графикалық файлдардың

пішіндерін, векторлық пішіндерді, растрлық пішіндерді, «Қылқалам», «Өшіргіш», «Саусак» құралдарын қолдануды, қылқаламдарды араластыруды баптау, араластыруды түрлі пайдалануды, сурет салудың түрлі техникасына арналған Қылқаламды күйге келтіруді меңгереді;

3) өздерінің қылқаламдарын жасауы, оның баптауын (настройка) кітапханада сақтау дағдылары қалыптастырылады, бояуды құруды, сызықтық және әуелік перспективаларды құруды, «Акварель, гуашь, пастель» техникасын, растрлық графикалық редактордағы белгілеу құралдарын, түрлі техникаларды имитациялауды, қабаттармен жұмыс істеу негіздерін және қабаттардағы «Өшіру», «Орын ауыстыру», «Масштабтау», «Айналдыру», «Айналы бейнелеу», «Біріктіру», «Бекіту» операцияларын, бейнелерді өңдеуді, ақ-қара нобайдан түрлі-түсті нобай жасауды меңгереді;

4) «Қю», «Градиент», «Ағарту», «Күңгірттендіру», «Сорғыш (Губка)», «Кескіннің бұзылуы», «Бояудың ашықтығы», «Кескін», «Нобай», «Имитация» құралдары туралы түсініктер қалыптасады.

39. Бірінші сыныптағы оқу пәнінің мазмұны.

Тақырыптық жоспарлау.

1-тақырып. Графикалық редактор. Редактордың жұмыс терезесі. Мәзірдің ерекшеліктері. Құрал-саймандар жиынтығын ұйымдастыру. Қасиеттер панелі. Панельдер - қосымша терезелер. Бейнелерді түрлі масштабта көру. Құжатты құру.

2-тақырып. Компьютерлік графикадағы түстер. Монитор экранындағы және принтердегі (түстік модельдер) түстік реңктерді сипаттау. RGB түстер моделі. Монитор экранында өзінің жеке түстік реңктерін қалыптастыру. CMYK түстік моделі. Негізгі және фондық түстерді таңдау.

3-тақырып. Пішімдер (формат). Графикалық файлдардың пішімі. Векторлық пішімдер. Растрлық пішімдер. Бейнелерді стандартты пішімдерде, сондай-ақ графикалық бағдарламалардың өз пішімдерінде сақтау. Пішімдерді оқу, бейнелерді сақтау кезінде пішімдерді таңдау.

4-тақырып. Графикалық планшет - сурет салу құралы. Графикалық планшеттің қасиеттері. Жұмыс тәсілдері. Эргономиялық. Графикалық планшеттің міндеттері.

5-тақырып. Графикалық редактордың құрал-саймандары. Қылқаламды, өшіргішті пайдалану, сипаттамаларын баптау (настройка). Құрал-саймандарға бағдарламаларды енгізу. Өлшемдерді өзгерту.

Графикалық редактордың құрал-саймандары. Қылқаламдарды араластыруды баптау. Араластыруды түрлі қолдану. Сурет салудың түрлі техникаларына арналған қылқаламдарды баптау.

Графикалық редакторлардың құрал-саймандары. Өз қылқаламын құру. Қылқаламды сақтау. Қылқаламдар кітапханасын құру. Практикалық тапсырма: білім алушылардың өз қылқаламдарын құрып, олардың баптауын кітапханада сақтау.

Графикалық редактордың құрал-саймандары. "Саусақ" құралы. "Саусақ" құралын пайдалану тәсілдері мен амалдары. Боямаларды (подмалевка) құру. Жүнді имитациялау.

Графикалық редактордың құрал-саймандары. Перспектива туралы мәлімет, перспективаны салу мүмкіндіктері. Сызықтық және әуе перспективаларын құру.

Графикалық редактор бағдарламасының құрал-саймандары. Түрлі техникаларды имитациялау. "Акварель, гуашь, пастель" практикумы.

6-тақырып. Аралық жоба. Идеяны әзірлеу. Нобай. Нобайларды әзірлеу.

Аралық жоба. Нобайды графикалық ортаға түсіру. Нобайды графикалық ортаға түсіруге арналған бағдарламалық құралдарды пайдалану.

Аралық жоба. Түсті салу. Реңктер бойынша бөлу. Бағдарламалық құралдарды пайдалану.

Аралық жоба. Бөлшектерді пысықтау. Бағдарламалық құралдарды пайдалану.

Аралық жоба. Пысықтауды аяқтау. Орындалған жобаны аяқтау және А4, А3 пішімдерінде басып шығару.

7-тақырып. Аймақтарды ерекшелеу. Растрлық бағдарламалардағы аймақтарды ерекшелуде туындайтын мәселелер. Аймақтармен жұмыс.

Аймақтарды ерекшелеу. Ерекшелеудің түрлі құралдарын пайдалану. Орын ауыстыру және ерекшелеу шекараларын өзгерту. Бағдарламалық құралдарды пайдалану.

Аймақтарды ерекшелеу. Жұмыс істеу барысында ерекшелеуді пайдалану. Бағдарламалық құралдарды пайдалану. Жұмыс барысында ерекшелеу құралдарын пайдалану.

8-тақырып. Қабаттармен жұмыс істеу негіздері. Қабаттар түсінігі. Қабаттарда жасалынатын операциялар: жою, ауыстыру, өлшемдеу, айналдыру, айналы бейнелеу. Біріктіру, бекіту. Жұмысты құрамдас бөліктерге бөлу, қабаттар бойынша тарату.

Қабаттармен жұмыс істеу негіздері. Қабаттарды араластыруды баптау. Бағдарламалық құралдарды пайдалану.

9-тақырып. Кескіндерді өңдеу. "Қю", "Градиент" құралдары. Қю барысында бағдарламалық құралдарды пайдалану.

Кескінді өңдеу. Ағарту, күңгірттендіру, сорғыш құралдары. Ағарту, күңгірттендіру кезінде бағдарламалық құралдарды пайдалану. Түс, реңктер бойынша өңдеуге арналған құралдарды пайдалану.

Кескінді өңдеу. «Бейненің бұзылуы», «Ашықтық» құралдары. Кескінді өңдеуде бағдарламалық құралдарды пайдалану. Бейненің ашықтығын өңдеуге арналған бағдарламаларды пайдалану.

Кескінді өңдеу. «Кесу» құралы. Бейненің өлшемін өзгерту. "Кесу" құралының көмегімен бейнені өңдейтін бағдарламалық құралдары пайдалану. Ағымдағы кенептің өлшемін өзгерту.

Кескінді өңдеу. «Нобай» тобының фильтрі. Кескінді өңдеуде бағдарламалық құралдарды пайдалану. "Нобай" фильтрінің түрлері.

Кескінді өңдеу. "Имитация" тобының фильтрі. Кескінді өңдеуде бағдарламалық талаптарды пайдалану.

10-тақырып. Қорытынды жоба. Жоба идеясын әзірлеу. Нобайды әзірлеу.

Қорытынды жоба. Нобайды графикалық ортаға көшіру. Кескінді өңдеуде бағдарламалық құралдары пайдалану.

Қорытынды жоба. Түсті түсіру. Түсті түсіруде бағдарламалық талаптарды пайдалану. Ақ-қара нобайдан түрлі-түсті нобай құру.

Қорытынды жоба. Түстерге бөлу. Бағдарламалық құралдарды пайдалану.

Қорытынды жоба. Жобамен жұмыс. Бөлшектерді ірілеп пысықтау. Бағдарламалық құралдары пайдалану.

Қорытынды жоба. Жобамен жұмыс. Ұсақ бөлшектерді пысықтау. Бағдарламалық құралдарды пайдалану.

Қорытынды жоба. Талдап тексеруді аяқтау. Сақтау. Басып шығару. Бағдарламалық құралдарды пайдалану.

40. 1 сыныптың Бағдарламасын игеруден күтілетін нәтижелер.

1 сыныпта оқу жылының соңында білім алушы келесі білім, білік және дағдыларға ие болады:

1) компьютердегі ақпараттарды тасушылардың негізгі түрлерін, олардың сипаттамасын біледі;

2) CD-дискке, DVD-дискке, флеш-картаға немесе дискетке жазылатын жазудың көлемін біледі;

3) сурет салу құралы - графикалық планшетті, планшетте жұмыс істеу тәсілдерін біледі;

4) монитор экранында өздерінің жеке түрлі-түсті реңктерін қалыптастырады;

5) сурет салудың түрлі техникасына арналған "Қылқалам" құралын күйге келтіре алады;

6) "Саусақ" құралын пайдаланудың тәсілдері мен амалдарын біледі;

7) нобайды графикалық ортаға көшіре алады;

8) ерекшеленудің түрлі құралдарын пайдалана алады;

9) ерекшелену шекараларын ауыстыра алады және өзгерте алады;

10) қабаттармен жұмыс істеу негіздерін біледі;

11) қабаттарда жасалынатын операцияларды біледі, олар: өшіру, ауыстыру, өлшемдеу, айналдыру, айналы бейне, біріктіру, бекіту, жұмысты құрамдас бөліктерге бөлу, қабаттар бойынша бөлу;

12) "Күю", "Градиент", "Ағарту", "Күңгірттендіру", "Сорғыш" және түс, реңк бойынша пысықтауға арналған құралдарды пайдаланып, бейнелерді өңдей алады;

13) "Бейненің бұзылуы", "Ашықтық" құралдарын пайдаланып бейнелерді өңдей алады;

14) "Кесу" құралын пайдаланып бейнелерді өңдей алады;

15) "Нобай" фильтрінің түрлерін, "Имитация" тобының фильтрін біледі;

16) бейнелерді стандартты пішімдерде, сонымен қатар графикалық бағдарламалардың өз пішімдерінде сақтай алады;

17) түсті түсіру кезінде, ақ-қара нобайдан түрлі түсті нобай жасау кезінде бағдарламалық құралдарды пайдалана алады;

18) белгілі пішімде өздерінің жұмыстарын сақтайды және ашады;

19) шығармашылық жұмысты сатылап жүргізуді біледі.

41. 2 сыныптағы Бағдарлама талаптар:

1) бағдарлама компьютерлік сауатты меңгерудегі алғашқы тұрақты білім жүйесін қалыптастыруға бағытталған, мұнда білім алушылардың жас ерекшеліктері, олардың талдау жасау мүмкіндіктері, векторлық редакторда суретті салу дағдылары мен біліктері арқылы шығармашылық ойларын жүзеге асыру мүмкіндіктері ескерілген;

2) білім алушы түстік-реңктік қатынас, түстік тұтастық, композициялық орналастыру, пропорция, перспектива, монтаж, клипарт және коллаж түсініктерімен танысады, дайын суреттерді түзеті және ретушьтеу бойынша бағдарламаның арнайы мүмкіндіктері меңгеріледі, растрлық және векторлық графиканы салыстыру жүргізіледі, олардың ерекшеліктері мен пайдалану саласы оқытылады, векторлық редакторда суреттерді салу бойынша дағдыларды қалыптастыру үшін жағдай жасалынады. Векторлық редакторда сызықты құруға, тірек түйіндерінің түрлілігіне, құру нақтылығына ерекше көңіл бөлінеді;

3) білім алушы фото суреттерді өңдеуді (ретушь), «Клондаушы штамп», «Жамау», «Архивті қалам» құралдары, бейнелердің бөлшектерін қолмен ағарту және күңгірттендіруді, бейненің ашықтығын арттыру, бұзу және ашықтық фильтрлері, фото суретті кереғарлы өңдеуді, портретті өңдеуді, ескі фотосуреттерді қайта өңдеуді, реңктік және түстік түзетулерді, түстік және реңктік теңгерімді түзету, "Түстілік" режиміндегі қылқаламды, дайын бейнелердегі түстерді қайта қалпына келтіру және өзгертуді, монтаж, клипарт, бейнелерді біріктіру тәсілдерін, коллаждау, түрлендіру (трансформация) тәсілдерін, реңктік теңестіруді, векторлық графикалық редакторды, нысандармен жұмыс істеудің негіздерін, «Орын ауыстыру», «Көшіру», «Жою», «Айналы бейне», «Айналдыру», «Масштабтау» нысандарындағы операцияларды меңгереді;

4) қалыптастыру нысандарын құруды, күрделі құрылымды нысандарды, тәсілдерін, нысандардың орналасу тәртібін топтастыруды, өзгерту дағдылары қалыптасады, нысандарды біртекті, градиентті, өрнекті, текстурлы бояуды, жұмыстың қосымша режимдерін, суреттерді нақтылап салуға арналған құралдарды «Сызғыш», «Бағыттауыш», «Тор», нысандарды экранға шығару режимі: қаңқалы, қалыпты, жақсартылған, нысандарды позициялау және орындарын ауыстыруды, интерактивтілік әсерін, көлемді бейнелерді алуға арналған «Сығу (Выдавливание) әдісін, "Ағып кету (Перетекание)" әдісін,

шығыңқы және кіріңкі нысандарды құруды, көркемдік әсерлерді алуды, бұрмалау және олардың түрлерін, мөлдірлікті меңгереді.

42. 2 сыныптағы оқу пәнінің мазмұны.

Тақырыптық жоспарлау.

1-тақырып. Фотосуреттерді өңдеу. Фотосуреттерден кемшіліктерді алып тастау әдістері. Клондаушы штамп, жамау, архивті қылқалам құралдары. Бағдарламаның құралдарына кіріспе. Теориялық білімдерін практикада бекіту.

Фотосуреттерді өңдеу. Бейненің бөлшектерін қолмен ағарту және күңгірттендіру. Бейненің ашықтығын арттыру. Бағдарламаның құралдарына кіріспе. Шайылу және ашықтық фильтрлері. Фотосуреттерді кереғарлықпен өңдеу.

Фотосуреттерді өңдеу. Портреттік өңдеу. Өз бетімен өңдеу. Өңдеу құралдарының көмегімен ескі фотосуреттерді өңдеу. Өңдеу (ретушьтеу) туралы алған білімдерін практикада қолдану.

2-тақырып. Реңктік және түстік өңдеу. Бейненің реңктік диапазоны туралы түсінік. Пиксельдердің (гистограмма) ашықтығын бөлу кестесі. Реңктің гистограммасы. Түстік теңгерім. Түстер бойынша қисықтар. Фотосуреттердегі түстік және реңктік теңгерімнің өзгеруі. Реңктік және түстік түзетулерді баптау.

Реңктік және түстік өңдеулер. Түсті қалыпқа келтіру. Аймақтар бойынша түстік теңгерім. "Түстілік/Цветность" режиміндегі қылқалам. Түстің қылқаламы. Сегментті бояу. Дайын бейнелердегі түстерді қайта қалпына келтіру және өзгерту.

Реңктік және түстік түзету. Практикум - ақ-қара бейнелерді бояу. Ақ-қара фотосуреттердегі түстерді қалпына келтіру.

3-тақырып. Монтаж. Клипарт. Клипарт түсінігі. Дайын бейнелердің кітапханасы. Бейнелерді біріктіру тәсілдері. Бейне элементтерін біріктіру бойынша жұмыс.

Монтаж. Коллаждау тәсілдері. Түрлендіру. Реңктік теңдастіру. Коллаждау туралы алған білімдерін практикада қолдану.

Монтаж. Ұсынылған клипарттардан жеңіл монтажды құру.

4-тақырып. Аралық жоба. Жобамен жұмыс. Жоба идеясын әзірлеу. Нобайды әзірлеу.

Аралық жоба. Коллаждау элементтерін іздеу және дайындау. Коллаж элементтерін таңдау және дайындау.

Аралық жоба. Бейнелерді құру. Өңдеу. Реңктері бойынша қою. Орналастыру және кенептегі элементтерді пысықтау.

Аралық бақылау. Бөлшектерін пысықтау. Бағдарламалық құралдары пайдалану. Ұсақ бөлшектерін пысықтау.

Аралық жоба. Пысықтауды аяқтау. Жалпы түстік және реңктік түзету. Сақтау. Басып шығару. Сақтау және дайын жұмысты А4-А3 пішімінде басып шығару.

5-тақырып. Векторлық графикалық редакторға кіріспе. Жұмыс терезесі. Құрал-саймандар тақтасын ұйымдастыру. Қасиеттер тақтасы. Түстер палитрасы. Қалып-күй жолы.

6-тақырып. Нысандармен жұмыс істеу негіздері. Практикум. Дайын нысандарды салу. Нысандарды ерекшелену. Орын ауыстыру, көшіру, жою, айналы бейне, айналдыру нысандарындағы операциялар. Масштабтау.

Нысандармен жұмыс істеу негіздері. Нысандарды құру, өзгерту және баптау. Нысандарды қалыптастыру арқылы құру. Тәсілдері. Топтастыру. Нысандардың орналасу тәртібін өзгерту.

7-тақырып. Суреттерді бояу. Нысанды бояу (күй). Біртектес, градиентті, өрнекті және текстурлы күй.

8-тақырып. Жұмыстың қосымша режимдері. Дәл салуға арналған және нысандардың бір-біріне қатысты орналасуына арналған құралдар: сызғыштар, бағыттауыштар, торлар. Нысандарды экранға шығару режимі: қаңқалы, қалыпты. Нысандарды позициялау және орындарын ауыстыру.

9-тақырып. Интерактивтілік әсері. Көлемді бейнелерді шығаруға арналған «Сығу/Выдавливание» әдісі. "Көлемді бейнелерді шығаруға арналған «Сығу/Выдавливание әдісі» практикумы.

Интерактивтілік әдісі. Ағып кету (перетекание). Шығыңқы және кіріңкі нысандарды құру. Көркемдік әсерлерді алу. Бағдарламаның құралдарына кіріспе.

Интерактивтіліктің әсері. Инерактивті бұрмалау (искажение). Бұрмалаудың түрлері. Көркемдік ресімдеуге арналған бұрмалауды пайдалану.

Интерактивтіліктің әсері. Мөлдірлік. Тазалылық әсерін пайдалану.

10-тақырып. Мәтінмен жұмыс. Қаріп. Қарапайым мәтін. Пішінді мәтіннің ерекшеліктері. Мәтінді ресімдеу. Траекторияның бойында мәтінді орналастыру.

11-тақырып. Қисық сызықтардан суреттерді құру. Қисық сызықтарды салудың ерекшеліктері. Қисықтардан суреттерді құру. Қисықтардың маңызды элементтері: түйіндер мен траекториялар. Қисықтың пішіндерін түзету. Қисық нүктелер мен нүктелер манипуляторын пайдаланып қисықтарды өзгерту. "Қисықтардан суреттерді салу" практикалық жұмыс.

12-тақырып. Кіріктірілген модульдер. Модульді құру және баптау. Күнтізбені автоматты режимде құру үшін кіріктірілген модульді пайдалану.

13-тақырып. Қорытынды жоба. Жобамен жұмыс. Идеяларды әзірлеу. Нобайды әзірлеу.

Қорытынды жоба. Графикалық ортада нобайды құру. Жобаны құру үшін бағдарламалық құралдарды пайдалану.

Қорытынды жоба. Түсті таңдау. Жобаны құру үшін бағдарламалық құралдарды пайдалану.

Қорытынды жоба. Тетіктерін пысықтау. Жобаны құру үшін бағдарламалық құралдарды пайдалану.

Қорытынды жоба. Сатылы түрде пысықтау әдісін пайдалану. Жобаны сақтау. Жобаны қорытындылау: жұмыс бөлшектерін басып шығару, баптау және слайдтарды көрсету.

43. 2 сыныптың Бағдарламаларын игеруден күтілетін нәтижелер.

2 сыныпта оқу жылының соңында білім алушы келесі білім, білік және дағдыларға ие болады:

- 1) ретушь жасау туралы алған білімдерін практикада пайдаланады;
- 2) реңктік және түстік түзетулерді біледі, ақ-қара фотосуреттегі түстерді қайта қалпына келтіреді және өзгерте алады;
- 3) *монтаж, клипарт* түсініктерін, коллаждау тәсілдерін біледі;
- 4) коллаждау туралы алған білімдерін практикада пайдаланады;
- 5) ұсынылған клипарттардан қарапайым монтаж құра біледі;
- 6) мәзір ерекшеліктерін, ақұрал-саймандар тақтасын ұйымдастыруды, қасиеттер тақтасын/панель свойств, түстер палитрасын біледі;
- 7) нысандармен жұмыс істеу негіздерін, нысандардағы орын ауыстыру, көшіру, жою, айналы бейне, айналдыру, масштабтау операцияларын біледі;
- 8) нысандарды құруды, өзгертуді, күйге келтіруді, құюды, топтастыруды біледі, нысандардың орналасу тәртібін өзгертеді;
- 9) бейнелерді көлемді етіп шығару үшін сығу әдісін пайдаланады;
- 10) қисық сызықтардан суреттерді құра біледі;
- 11) векторлық және растрлық графиканың ерекшеліктері мен кемшіліктерін біледі;
- 12) растрлық және векторлық редакторларда жұмыс істей алады;
- 13) өз жұмыстарын сайқтайды және белгілі пішімде аша алады;
- 14) бейнені бір түрден екінші түрге ауыстыра алады;
- 15) пропорциялардың пішіндерін жеткізе алады;
- 16) сурет, кескіндеме, композиция сабақтарында алған білімдерін қолданады;
- 17) шығармашылық жұмысты жүргізу тәртібін біледі.

44. 3 сыныптағы Бағдарлама талаптары:

1) CorelDraw, Adobe Photoshop бағдарламаларының құралдарын терең меңгеру жалғастырылады, графикалық бейнелерді жеткізу әдістері, графикалық файлдардың пішімдері, графикалық мәліметтерді сығу әдістері, графикалық файлдардың пішіндерін қайта құру, CorelDraw векторлық бағдарламасын іске қосу алгоритімі, CorelDraw бағдарламасының интерфейсі, бағдарламалық интерфейсті баптау, CorelDraw -да графикалық бейнені құру тәсілдері, нысандармен жұмыс істеудің негізгі тәсілдері, экран мен принтерде түстік реңктерді алу тәсілдері, растрлық бейнені импорттаудың алгоритімі, басып шығару өлшемдерін күйге келтіру алгоритімі, CorelDraw бағдарламасын іске қосу, бағдарламалық интерфейсті баптау меңгеріледі;

2) графикалық примитивтер, CorelDraw векторлық редактордың құралдарымен жұмыс, CorelDraw компьютерлік графикалық редакторымен жұмыс істеудің негізгі тәсілдері, CorelDraw редакторының нысандарымен

жұмыс істеудің негізгі тәсілдері, зат пен пішімнің пропорциясы, суреттердің контурын түзету, мәтінді құруды, түзетуді, пішімдеуді, макетті басып шығаруға дайындауды, растрлық бейнелерді түзетуді, арнайы эсерлерді пайдалануды, Adobe Photoshop бағдарламасында графикалық бейнелерді құруды, Adobe Photoshop графикалық бағдарламасының түрлі құралдарын, Adobe Photoshop бағдарламасының авторлық қаріптерін және қаріптік композицияларды құру дағдалырын меңгереді;

3) компьютерлік графиканың Adobe Photoshop бағдарламасында түстерді сипаттау әдістері, экран мен принтерде түстік реңктерді алу амалдары, растрлық және векторлық пішімді файлдарында бейнелерді сақтау тәсілдері, графикалық мәліметтерді сығу әдістері, графикалық файлдардың форматтарын қайта өзгерту, түрлі графикалық бағдарламалардың міндеттері мен функциялары туралы білімдері бекітіледі.

45. 3 сыныптағы оқу пәнінің мазмұны.

Тақырыптық жоспарлау.

1-тақырып. CorelDraw графикалық бағдарламасының міндеттері мен негізгі мүмкіндіктері.

2-тақырып. CorelDraw бағдарламасында нысандармен жұмыстың негізгі тәсілдері. Нысандардың геометриялық пішіндерін түзету. Контурларды құру және түзету. Түспен жұмыс.

3-тақырып. Аса жоғары нақтылау құралдары. Фирмалық стильді әзірлеу.

Мәтінді ресімдеу. Макетті жоспарлау және құру. Растрлық бейнелермен жұмыс.

4-тақырып. CorelDraw бағдарламасында нысандармен жұмыс істеудің негізгі тәсілдері. Нысандарды алдына ала көрудегі өлшемдерді басқару. Құжаттарды алдын ала көру. нысандарды көшіру. Нысандарды орналастыруды рреттеу. Нысандарды топтастыру. Нысандарды құру. Логикалық операциялар.

5-тақырып. Практикалық жұмыс. Дизайн элементтерін құру.

6-тақырып. Нысандардың геометриялық пішіндерін түзету. Нысандардың түрлері: графикалық примитивтер мен еркін түзетілетін нысандар. Пішіндерді түзету құралдарының көмегімен геометриялық нысандарды өзгерту. Пышақ құралы арқылы нысандарды бөлу. Өшіргіш құралының көмегімен нысанның бөлігін жою.

7-тақырып. Практикалық жұмыс. Жарнамалық блок элементтерін құру. Контурларды салу және түзету. Еркін түрдегі нысандарды құру. Еркін сурет салу және Безье қисығы. Контурлармен жұмыс істеу дағдылары. Контурды баптау. Көркемдік контурды салу және түзету. Практикалық жұмыс.

8-тақырып. Түспен жұмыс. Түстердің табиғаты. Түстік модельдер. Қарапайым және қосалқы түстер. Нысандарды бояу тәсілдері. Нысандардың тазалығы. Түс беру. Практикалық жұмыс.

9-тақырып. Жоғары нақтылық құралы. Сызғыштар. Торлар. Бағыттауыштар. Нысандарды нақты түрлендіру. Нысандарды түзету және бөлу.

10-тақырып. Фирмалық стильді әзірлеу. Логотиптерді құру. Фирмалық бланктарды әзірлеу. Визит карталарын әзірлеу ережелері. Мәтінді ресімдеу. Мәтіннің түрлері: қарапайым және пішінді мәтін. Пішінді мәтін. Құру, түзету, пішімдеу, арналып қойылу. Мәтінді қисық сызық бойында орналастыру. Мәтіннің геометриялық пішінін түзету. Қарапайым мәтін. Құру, түзету, форматтау, арналып қою. Мәтіндік блоктармен жұмыс істеу дағдылары. Практикалық жұмыс. Басып шығаруды құру. Мәтіннің дизайны.

11-тақырып. Макетті жоспарлау және құру. Құжатты баптау. Макетті жоспарлау. Макетті құру. Практикалық жұмыс. Жарнамалық блокты құру. Сыртқы қабатын әзірлеу.

12-тақырып. Растрлық бейнелермен жұмыс. Растрлық бейнелерді импорттау. Растрлық бейнелерді түзету. Пішінді кесу. Растрлық бейнелерді трассировка жасау. Векторлық және растрлық бейнелердің пішімі. Практикалық жұмыс. Ашықхат жасау.

13-тақырып. Арнайы әсерлерді пайдалану. Перспективаларды қосу. Көлеңке жасау. Нысан пішінін деформациялау. Линза-нысанын пайдалану. Нысандарды контурлау. Нысандардың ағып кету әсерін жасау. Нысандарға көлем беру. Практикалық жұмыс.

14-тақырып. Құжатты басып шығару. Қорытынды жұмыс. CorelDraw-тың барлық элементтерін пайдаланып макетті жоспарлау және құру. Макетті басып шығаруға дайындау. Басып шығару өлшемдерін баптау. Түске бөлу режимі. Қорытынды жұмыс. Срытын, фирмалық стильді, сыртқы мұқабасын, жарнамалық блокты әзірлеу.

15-тақырып. Adobe Photoshop бағдарламасының міндеттері мен негізгі мүмкіндіктері. Adobe Photoshop бағдарламасының интерфейсі. Бейнелердің түрлері мен пішімдері. Растрлық бейнелердің ерекшеліктері. Adobe Photoshop-тың алдыңғы нұсқаларынан ерекшелігі.

16-тақырып. Жүйені баптау. Палитраларды ұйымдастыру. Бейнені ашу және жабу. Бейненің өлшемін өзгерту. Интерполяция тәсілі. Канваның өлшемін өзгерту. Бейнелерді кесу. Іс-әрекеттерді тоқтату. Бейненің аймақтарын ерекшелеу тәсілдерін алдын ала көру. Практикалық жұмыс.

17-тақырып. Adobe Photoshop примитивтерін пайдалану. Бейне аймақтарын ерекшелеу техникасы. Ерекшелеу құралдары. Құралдардың өлшемдерін басқару. Ерекшелеу аймақтарын қосу, оқу және қиып өту. Күрделі формадағы аймақтарды ерекшелеу тәсілдері. Transform selection, Select-Feather и Select-Modify командаларымен ерекшелеу модификациясы. Ерекшелелеп алған аймақпен жұмыс: өлшемдеу, бұру, ерекшеленген аймақты бұрмалау.

18-тақырып. аймақтарды түзету: ашықтық пен кереғарлықты түзету. Ерекшелеу барысында сызғышты, торды, бағыттауыштарды пайдалану. Практикалық жұмыс.

19-тақырып. Көпқабатты бейнені құру. Қабатты құру тәсілдері. Қабаттармен жұмыс. Қабаттың өлшемі. Layers палитрасының көмегімен қабаттарды басқару. Көпқабатты бейнелермен жұмыстың ерекшеліктері.

Қабаттарды байланыстыру. Қабаттың ішіндегілерді тасымалдау. Коллаждарды құру. Практикалық жұмыс. Көп қабатты бейнелердің қабаттарымен жұмыс. Layer Set жиынтығында қабаттарды біріктіру. Мәтіндік қабаттар. Қабаттардағы арнайы әсерлер: көлеңке жасау, ореола, рельефке ұқсату, бейненің контурын жүргізу. Қабаттарды қосу.

20-тақырып. Практикалық жұмыс. Сурет салу техникасы. Еркін сурет салу құралы. Қылқаламдарды, аэрографты, қарындашты, өшіргішті пайдалану. Қылқаламның түсін таңдау. Түстік модельдер. Pantone кітапханалары. Қылқаламдардың пішінін таңдау. Қылқаламдар кітапханасын іске қосу. Жаңа қылқаламды құру. Бұлыңғырлықты (непрозрачность) салу режимдері. Графикалық планшетпен жұмыс істеудің ерекшеліктері. Аймақтарды бояу. Градиенттік ауысуларды құру. Сурет салудың түрлі техникаларын имитациялауға арналған фильтрлерді қолдану.

21-тақырып. Ретушь жасау техникасы. "Штамп" құралының көмегімен бейнелердің бөлшектерін тазалау және қайта қалпына келтіру. "History brush" құралын пайдалану. Бейнені түзету құралдарын пайдалану. Шаюға (размытия) арналған сүзгілерді пайдалану, ашықтықты арттыру және түстік әсерлерді имитациялау.

22-тақырып. Күрделі монтажды орындау. Каналдар туралы жалпы мәлеметтер. Каналдардың түрлері. Альфа-каналдарды құру және сақтау. Сапалы монтаж жасау үшін қабат бетперделерін пайдалану. Бейнелерді түзету операцияларының негіздері. Бұзбай түзетуге арналған түзету қабаттарын пайдалану. Бейнелерді сканерлеу және түзету. Снерлеу әдістері. Өлшемдерді таңдау.

23-тақырып. Растрдың рұқсат етілетін қабілеттері мен сызықтары туралы түсінік. Таза және таза емес материалдарды сканерлеудің ерекшеліктері. Муардың пайда болу себептері. Муармен күрес. Бейнені пайдалануға байланысты түзету өлшемдерін таңдау. Полиграфи мен Интернет желісіне арналған түзетудің ерекшеліктері. Қараның нүктесін, ақтың нүктесін және бейнелердің гаммаларын баптау. Бейнелерді стильдеу үшін фильтрлерді пайдалану. Түсті модельдерді түрлендіру. Түстерді бөлуді орындау. Файлды сақтау. Графикалық файлдардың пішімдері.

24-тақырып. Adobe Photoshop бағдарламасында жобалық жұмысты орындау. Жоба және оны әзірлеудің негізгі кезеңдері. Жобалық жұмысты қорғау бойынша талаптар.

46. 3 сыныптың Бағдарламасын игеруден күтілетін нәтижелер.

3 сыныпта оқу жылының соңында білім алушы келесі білім, білік және дағдыларға ие болады:

- 1) растрлық және векторлық графиканы қолдануды біледі;
- 2) графикалық бейнелерді көрсету әдістерін біледі;
- 3) графикалық мәліметтерді сығу әдістерін біледі;
- 4) графикалық файл пішімдерін түрлендірудегі мәселелерді біледі;
- 5) CorelDraw -та графикалық бейнені құру тәсілдерін біледі;

- 6) экран мен принтерде түстік реңктерді шығару тәсілдерін біледі;
- 7) басып шығару өлшемдерін күйге келтіру алгоритмін біледі;
- 8) CorelDraw векторлық редакторының құралдарымен жұмыс істеуді біледі;
- 9) CorelDraw редакторында жазбаларды орындауды біледі;
- 10) суреттерді құру барысында түстерді сәйкестендіре алады;
- 11) заттар мен пішімдердің пропорцияларын үйлестіре алады;
- 12) контурларды жүргізуді және түзетуді біледі;
- 13) мәтінді құруды, түзетуді, пішімдеуді біледі;
- 14) макетті басып шығаруға арналған дайындықты жасай алады;
- 15) векторлық редакторда растрлық бейнелерді түзете алады;
- 16) арнайы эсерлерді пайдалана алады (перспективаны, көлеңке жасауды, дөңгелектеуді (огибание) падалану, нысан пішіндерін деформация жасауды, линза-нысандарын қолдануды, нысандарды ағып кету эсерін, нысандарға контур жүргізу және көлем жасау);
- 17) Adobe Photoshop-та графикалық бейне құру тәсілдерін біледі;
- 18) бейненің аймақтарын ерекшелеу техникаларын біледі (ерекшелеу құралдары, құралдардың өлшемдерін басқару, күрделі пішіндегі аймақтарды ерекшелеу тәсілдері, белгіленге аймақпен жұмыс: өлшемдеу, бұру, ерекшеленген аймақты бұрмалау);
- 19) қабат құру алгоритмін, қабат өлшемдерін біледі;
- 20) көпқабатты қабаттарды құру тәсілдерін біледі және көпқабатты бейнелермен жүргізілетін жұмыс ерекшеліктерін біледі;
- 21) күрделі монтажды орындау алгоритмін біледі;
- 22) бейнені сканерден өткізу және түзету алгоритмін біледі;
- 23) жоба жұмысын қоғау бойынша талаптарды біледі;
- 24) бағдарламалық интерфейсін күйге келтіруді іске асыра алады;
- 25) Adobe Photoshop редакторындағы нысандармен жұмыстың негізгі тәсілдерін қолдануды біледі (бейненің бөлшегін таңдау, нысандардан алынған суретті монтаждау);
- 26) бейнелерде арнайы эсерлерді құра алады;
- 27) фильтрлерді қоладана алады;
- 28) бейнені стильдеу үшін сүзгіні қолдана алады;
- 29) монтаж үшін бетперде қабатын пайдалана алады;
- 30) компьютерлік графика бойынша жобалық жұмыстарды орындауға арналған графикалық редактордың міндеттерін қолдана алады.

47. 4 сыныптағы Бағдарлама талаптары:

- 1) анимациялық векторлық бағдарлама оқытылады, (суреттер тізбегі) раскадровка - қағаз нұсқадағы олардың сценарийлерін құру туралы түсінік меңгеріледі, құрал-саймандар бағдарламасының интерфейсін, монтаждық үстел, кадрды баптауды (сурет салу алаңы), анимацияның негізгі қағидастарын үйретіледі, ракурстарды ауыстыруға, бейнелерді стильдеуге аса маңызды көңіл бөлінеді;

2) қосымша анимацияларды пайдаланудағы артықшылықтарды, кемшіліктерді және мысалдарды, өз анимациясына басқару элементтерін қосу мүмкіндіктерін үйретіледі;

3) Flash технологиясы, фильмдерді құрастыратын Flash - жалпы схемасы, анимация, сурет салу құралдары, сурет салу пішінін бекіту, "Сызықтық және планшетті сурет салу" құралдары, кадрлық анимацияның негіздері «Негізгі кадрлар», «Құру», «Көшіру», «Орын ауыстыру», «Пияз қабықшасы», «Кері айналдыру», түспен жұмыс, анимациядағы қабаттарды пайдалану, анимацияларды жасыру және қабаттар бойынша бөлу, көріністі пайдалану, мәтінді құру және өңдеу, мәтіннің түрлер, қаріпті автоматты түрде ауыстыру, мәтінді ресімдеу, анимацияның қосымша түрлері «Символ», «Қос қозғалыс», «Бағыттауыш бойынша қозғалу», «Белгіленген жол бойымен қозғалу», «Мөлдірлікті, түстің ауысу әсері», «Пішіндер анимациясы» меңгеріледі.

48. 4 сыныптағы оқу пәнінің мазмұны.

Тақырыптық жоспарлау.

1-тақырып. Flash технологиясына кіріспе. Жұмыс аймағымен танысу. Графика. Анимация. Фильмдерді пайдалану нұсқасы. Flash-фильмдерді құрудың жалпы схемасы. Сценарийді әзірлеу. Комикс. Мультфильм сценарийін әзірлеу.

Flash технологиясына кіріспе. Жұмыс аймағымен танысу. Жұмыс аймағы, панельдер тақтасы. Мәнмәтін мәзірі мен көмек сөздері (подсказка) падалану. Бағдарламаның графикалық ортасына кіріспе.

2-тақырып. Анимацияға кіріспе. Нысандарды таңдау және ерекшелеу. Бағдарламаның құрал-саймандарына кіріспе. Нысандарды құру, өзгерту және баптау.

Анимацияға кіріспе. Сурет салу құралдары. Фигураның сызық пішіндері мен контурларын өзгерту. Сурет салу өлшемдерін орнату. Бағдарламаның құрал-саймандарына кіріспе. Сызықтық және планшетті сурет салу.

Анимацияға кіріспе. Кадрлық анимацияның негіздері. Кадрлық анимацияның негіздері. Негізгі кадрлар, құру, көшіру, орын ауыстыру. Кадрлық анимацияны құру.

Анимацияға кіріспе. Кадрлық анимацияның негіздері. Пияз қабығы. Кері айналдыру. Кадрлық анимацияны құру..

Анимацияға кіріспе. Практикум. Кадрлық анимацияны бекіту. Анимацияның кадрлық анимация түрімен ұшып бара жатқан жәндікті бейнелеу.

3-тақырып. Түспен жұмыс. Түс құю. Контурды бояу. Бояу баптауларын көшіру. "Алфа" мөлдірлігі. Түрлі құюлар мен олардың баптауларын анимацияда пайдалану.

Түспен жұмыс. Практикум. Кадрлық анимацияны бекіту. Анимациядағы физикалық заңдылықтар. Кадрлық анимациямен жүгіріп бара жатқан адамның суретін салу.

4-тақырып. Қабаттар. қабаттардың қасиеттері. Анимацияда қабаттарды пайдалану. Көрініс. қабаттарды жасыру. Анимацияларды қабаттарға бөлу, көріністерді пайдалану.

Қабаттар. Практикум. Кадрлық анимация. Түрлі қабаттарда бір уақытта анимация құру.

5-тақырып. Мәтінмен жұмыс. Мәтінді құру және өңдеу. Статикалық мәтін. Динамикалық мәтін. Өңделетін мәтін. Қаріпті автоматты түрде ауыстыру. Бағдарламаның құрал-саймандарына кіріспе. Мәтінді құру, ресімдеу және баптау.

Мәтінмен жұмыс. Практикум. Flash-тегі басылып жатқан мәтін. Кадрлық анимацияны құру. Басылып жатқан мәтінді құру.

6-тақырып. Анимацияның қосымша түрлері. Символ дегеніміз - нысан (фильмнің элементі). Символдардың түрлері. Символдарды құру, өңдеу. Символдар кітапханасы. Қос қозғалыс анимациясы. Символдарға негізделген анимацияның жаңа түрі.

Анимацияның қосымша түрлері. Қозғалыс анимациясын құру. Байғыттаушы сызық бойындағы қозғалысты құру. Белгіленген жолмен қозғалу. Бағыттаушы сызық бойымен символды іске қосу.

Анимацияның қосымша түрлері. Мөлдірлік пен түсті өзгерту негізіндегі мәтіндік әсерлер. Пішіндердің ағуына, мөлдірлік пен түске негізделген анимацияның жаңа түрін игеру.

Практикум. Титрлар. Ауысуларды үйрену. Экран бетінде жүргізілетін титрларды құру.

7-тақырып. Қорытынды жоба. Жобамен жұмыс. Мультфильм идеясын әзірлеу. Комикстың нобайын әзірлеу. Мультфильмді қағаз бетінде құру. Мультфильм суреттерін ретімен орналастыру. Қағаз бетіне түсірілген Мультфильм суреттерін қағаз нұсқасында әзірлеу.

Қорытынды жоба. Жұмыс нобайын графикалық ортаға ауыстырып апару. Орналастыру және кезеңдерді жоспарлау. Сахнаны, фонды құру. Нобайларды әзірлеу және персонаждарды салу. Персонаждардың іс-әрекеттерін жоспарлау.

Қорытынды жоба. Мультфильмнің анимациясы. Комикс персонаждарын сатылап анимациялау. Практикалық тапсырма: персонаждарды өз бетімен анимациялау және персонаждарды қағаз бетіне түсіру.

Қорытынды жоба. Уақытты орнату. Жобаны сақтау және жариялау.

49. 4 сыныптың Бағдарламаларын игеруден күтілетін нәтижелер

4 сыныпта оқу жылының соңында білім алушы келесі білім, білік және дағдыларға ие болады:

- 1) Flash технологиясының жұмыс аймағын біледі;
- 2) мультфильмнің сценарийін өз бетімен әзірлейді;
- 3) сурет салу құралдарын, сызықтық және планшетті сурет салуды, кадрлық анимация негіздерін, кадрлық анимацияны құру, көшіру, орынын ауыстыру, бекітуді біледі;
- 4) бейнені бір түрден екінші түрге ауыстыра алады;

- 5) түрлі құюларды және олардың анимациядағы баптауларын пайдаланады;
- 6) кадрлық анимацияны бекітеді;
- 7) түрлі қабаттарда бір уақыттар бірнешеманимациялар құрайды;
- 8) Flash-тегі мәтіндерді құрады, өңдейді, ресімдейді және баптайды;
- 9) пішіннің ағып кетуіне, мөлдірлігі мен түсіне негізделген анимациялардың қосымша түрлерін, үлгілерін біледі;
- 10) экран бетінде жүргізілетін титрларды құрады;
- 11) жұмыс нобайын графикалық ортаға ауыстырады;
- 12) комикс персонаждарын кезеңмен анимациялау дағдыларын меңгерген;
- 13) сценарий суреттерінің ретімен орналасуын орындайды;
- 14) анимацияны түрлері бойынша бөледі;
- 15) орындалған жобаны сақтайды және жариялайды;
- 16) Flash технологиясының графикалық ортасында кезеңмен жұмыс істейді;
- 17) сурет, кескіндеме, композиция сабақтарында алған білімдерін қолдана алады.

4-тарау. Оқыту нәтижелерін бағалау өлшемдері

50. Үлгерімді бақылаудың мақсаты білім алушының Бағдарламаны игерудегі нәтижелілігін анықтау болып табылады.

Білім алушылардың Бағдарламаны игеруін бақылау сынақ түрінде іске асырылады.

51. Аттестаттау формасы және білім алушыларға қойылатын бақылау-бағдарламалық талаптары:

1) 1 сынып – бірінші жартыжылдықта: сынақ («Күю», «Градиент», «Ақшылдандыру», «Күңгірттендіру», «Сорғыш», «Бұлыңғыр», «Ашықтық», «Қиынды», «Эскиз», «Имитация» тобының фильтрі қолданылған жоба жұмысы);

2) 2 сынып – екінші жартыжылдықта: сынақ («Күю», «Градиент», «Ақшылдандыру», «Күңгірттендіру», «Сорғыш», «Бұлыңғыр», «Ашықтық», «Қиынды», «Эскиз», «Имитация» тобының фильтрі қолданылған жоба жұмысы);

3) 3 сынып – екінші жартыжылдықта: сынақ (Adobe Photoshop бағдарламасындағы жоба жұмысы);

4) 4 сынып – екінші жартыжылдықта: сынақ (мультфильм анимациясы).

52. Педагог білім алушының жұмысын бағалау кезінде келесі өлшемшарттарды ескереді:

1) пысықталатын тақырыптың мазмұны, оның композициядағы сапалы ерекшелігінің көркемдік бейнесі;

2) композициялық ұйымдастыру түрінің шешіліп отырған оқу міндеттерінің сипатына сәйкес келуі;

3) композициялық элементтердің пішінінің құрылуындағы стильдік бірлік (үндестік);

4) нақты қойылған міндетті шешуге арналған формальды-композициялық және көркемдік-бейнелі құралдарды қолданудағы сандық шараларды сақтауы (құралдардың аз болуы - мейлінше нақтырақ болуы);

5) композициялық шешімнің өз бетінше жасалуы және оның ішкі құрылымының тұтастығы;

6) композициялық шығарманың графикалық орындалуының нақты пысықталуы және көркемдік мәдениеті;

7) тапсырмаларды орындаудағы методологиялық жүйелілік.

53. Сынақ (баға қойылмайды) бағалау өлшемшарттары – жұмысы оқытудың осы кезеңінің тиісті деңгейіне сәйкес.