

## БӨЛІМ: ИНФОРМАТИКА

## Анимацияға кіріспе. Программамен және оның интерфейсімен танысу.

ЖАРИЯЛАНДЫ  
13.05.2020СІЛТЕМЕ  
<https://bilimger.kz/73974/>

**Сабақтың тақырыбы:** Анимацияға кіріспе. Программамен және оның интерфейсімен танысу. Анимациялық фильмдерді сақтау. Геометриялық кескіндерді салу, өзгерту, орнын ауыстыру, фигураның түсін орнату

**Сабақтың мақсаты:**

**Білімділік:** Анимация, мультипликация ұғымдарына түсінік беру, шығу тарихымен таныстыру. Программаның құрылымымен таныстыру;

**Дамытушылық:** Қарапайым тапсырмаларды орындату арқылы программада жұмыс істеу дағдысын қалыптастыру. Ойлау қабілеттерін дамыту.

**Тәрбиелік:** Шығармашылық қабілеттерін арттыру.

Сабақтың көрнекілігі: компьютер, Macromedia Flash MX программасы, тапсырма карточкалары.

Сабақтың әдістері: түсіндіру, сұрақ-жауап, көрнекілік қолдану, тәжірибелік әдіс.

Сабақтың типі: тәжірибелік элементі бар жаңа тақырыпты түсіндіру сабағы.

Өтілетін орны: информатика сыныбы.

Оқушылар білуі тиіс: Macromedia Flash MX программасында жұмыс істеуді.

Оқушылар меңгеруі тиіс: геометриялық кескіндерді салуды, өзгертуді, орнын ауыстыруды, фигураның түсін орнатуды, анимациялық фильмдерді сақтауды, анимация құруды.

Сабақтың барысы

- Ұйымдастыру кезеңі

Оқушыларды ұйымдастырып, класта оқушыларды түгендеу. Оқушыларды топқа бөлу.

- Үй тапсырмасын тексеру кезеңі
  - Мәтін дегеніміз не? *(Дербес компьютерлік алфавиттік символдар тізбегі)*
  - WORD-та бос құжатты құру үшін қандай батырмалар тіркесімін басамыз? *(CTRL + N)*
  - WORD мәтіндік процессорының негізгі мүмкіндігі қандай? *(Мәтіндерді енгізеді, сақтайды, түзетеді, пішімдейді)*
  - Стиль дегеніміз не? *(Пішімдеудің атрибуттар жиынтығы)*
  - Бетке нөмір енгізу: *(Кірістіру → Колонтитулдар топтамасы → Бетке нөмір енгізу)*
  - Арнаулы символдарды енгізу жолдары: *(Кірістіру → Символдар топтамасы → Символ)*
  - Диаграмма құру үшін не керек? *(Сандық және мәтіндік ақпарат)*
  - WORD құжатында орфографиялық қате қалай белгіленеді? *(Ирек қызыл сызықпен сызылады)*
  - Колонтитул дегеніміз не? *(Құжаттың әрбір бетінде орналасқан және онда қайталанатын ақпарат)*
- 
- Білімді өзектендіру

Интерактивті тақтадан видео көрсетіледі.

- Жаңа сабақ

Постер қорғау.

1-топ. Мультипликация. Мультипликацияның шығу тарихы

2-топ. Қазақ мультипликациясы

3-топ. Macromedia Flash Maker программасының құрылымы

- Бекіту кезеңі

Берілген білімді бекіту үшін топтарға кеспе қағаздары таратылып беріліп, оны компьютерде орындату.

1-топ. «Жұлдызды аспан

2-топ. Саңырауқұлақ

3-топ. «Салынған мәтін»

- Сергіту сәті

Оқушыларға көзге жасалатын жаттығулар жасату

- Қорытынды кезең Бақылау сұрақтары
- Мультипликация дегеніміз не? (В) үлкею, көбею, еселене түсу, жандандыру деген мағынаны береді)
- Суретке алғаш жан бітірген ғалым (Ә) Жозеф Плато және Симон фон Штампфер)
- Қазақ мультипликация өнерінің тұсаукесер мультфильмі қай жылы жарыққа шықты? (В) 1967 жылы)
- Анимация дегеніміз не? (В) қозғалыстың әртүрлі кезеңіне сәйкес кескіндер тізбегін экранда жылдамдата көрсету арқылы дене қозғалысы динамикасын бейнелеу тәсілі)
- Анимация құратын, мультфильм жасайтын дербес компьютерлік программаларды атаңдар: (Ә) Macromedia Flash Maker, Pencil, Adobe Photoshop, Synfig)

- Үйге тапсырма

Тақырыпты оқу. Бақылау сұрақтарына жауап беру.

- Бағалау кезеңі

Сабақта тапсырманы орындағанына, меңгерген деңгейіне байланысты бағалаймыз.

**ҚМ АА** Куәлік нөмірі: **KZ45VPY00102718** — ҚР Мәдениет және Ақпарат министрлігі

© 2026 **Bilimger.kz** Ақпараттық-танымдық білім порталы. Барлық мазмұн авторлық құқықпен қорғалған.