

# Нұржау қазақ орта мектебі



**Темірәлиева Нұргүл Мейрамбекқызы**

**Пед.стажы: 2 жыл**

**Бітірген оқу орны: Х.Досмухамедов  
атындағы АМУ**





3 СЫНЫП



## Үй тапсырмасын тексеру:

1. **Графикалық редакторды қалай іске қосамыз?**
2. **Графикалық редактордың терезесі қандай элементтерден тұрады?**
3. **Суретті сақтау үшін қандай командаларды орындаймыз?**
4. **Сақталған суретті ашу үшін қандай командаларды орындаймыз?**





*Paint графикалық  
редакторы*

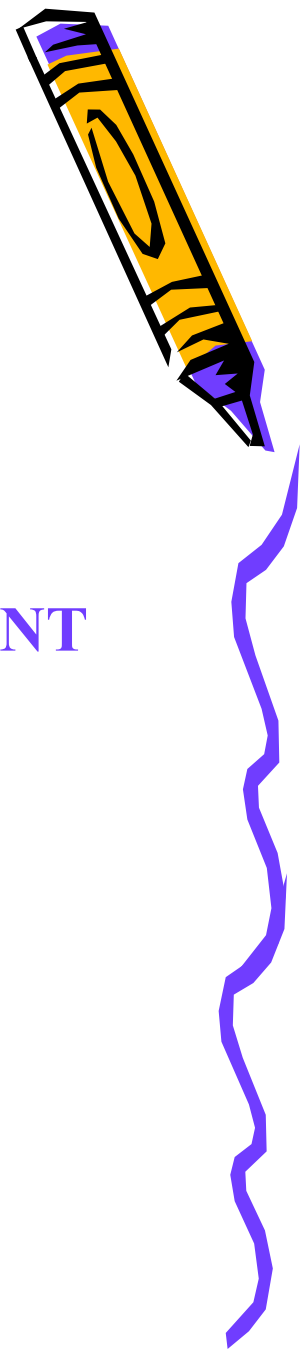


Paint сурет салу программасы әртүрлі графикалық кескіндерді салуға оны өңдеуге мүмкіндік береді. Бұл программаның көмегімен қарапайым суреттерден бастап күрделі графикалық шығармаларға дейін жасауға болады. Іске қосу үшін:

ПУСК — ПРОГРАММЫ — СТАНДАРТНЫЕ — PAINT

Терезесі мынадай элементтерден тұрады:

1. Тақырып жолы
2. Меню қатары
3. Жұмыс аймағы
4. Құралдар тақтасы
5. Түстер палитрасы



# «Бақытты сәт» ойыны

1 – гейм. «Бой сергіту»

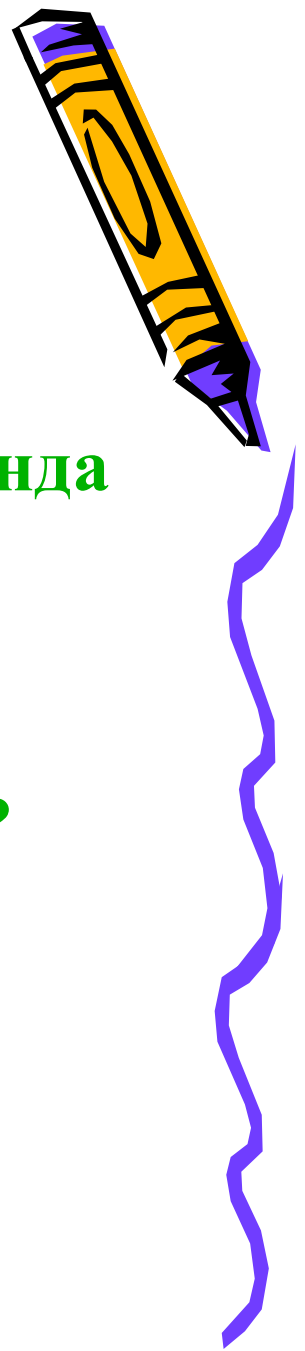
1. ДК жұмыс жасау үшін минимум құрылғыларын ата?
2. Графикалық редактордың терезесі неше элементтен тұрады?
3. Сохранить командасы қандай қызмет атқарады?
4. Открыть командасы қандай қызмет атқарады?
5. Надпись құралы қандай қызмет атқарады?



# «Бақытты сәт» ойыны

## 1 – гейм. «Бой сергіту»

1. Графикалық редактордың Меню қатарында қандай мәзірлер орналасқан?
2. Карандаш құралы қандай қызмет атқарады?
3. Линия құралы қандай қызмет атқарады?
4. Распылитель (Шашыратқыш) құралы қандай қызмет атқарады?
5. Заливка (күю) құралы қандай қызмет атқарады?



# «Бақытты сәт» ойыны

1 – гейм. «Бой сергіту»

1. Масштаб құралы қандай қызмет атқарады?
2. Ластик құралы қандай қызмет атқарады?
3. Компьютердің миы деп нені айтады?
4. Көпбұрыш (Многоугольник) құралының қызметі?
5. Эллипс құралының қызметі?





# 2 – гейм. «Бөшкеден шыққан басқатырғылар»



## 3 – гейм. «Көкпар» ойыны



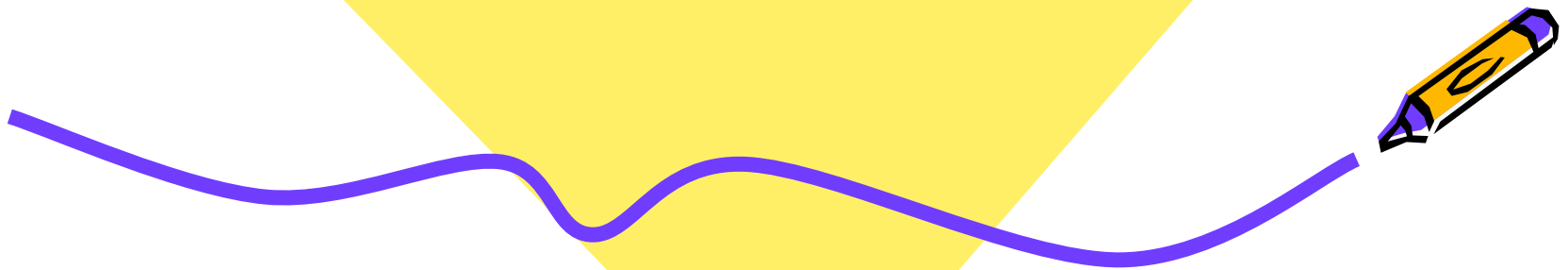
1. Үшбұрыш салу үшін қандай құрал қолданылады?
2. Қисық сызық салу үшін қандай құрал қолданылады?
3. Жасыру, үлкейту- кішірейту жабу батырмалары терезенің қандай жолында орналасқан?
4. Палитра не үшін қолданылады?
5. Ерекшелену (выделение) құралының қызметі?
6. Прямоугольник (Тіктөртбұрыш) құралының қызметі?



4 – гейм. «Шығармашылық тапсырма»  
Paint редакторында сурет салу



Тақырыптар: *«Біздің ауыл»*  
*«Әрқашан бұлт төнбесін»*  
*«Біздің мектеп»*



## 5 – гейм. «Капитандар білімі». Техникалық диктант.



№1 – топ: «Капитандар білімі». Техникалық диктант.

1. Компьютер алдында отырғанда \_\_\_\_\_ бен  
\_\_\_\_\_ 60-70 см болуы керек.

2. Көз шаршағанда \_\_\_\_\_ жасауға  
болады.

3. \_\_\_\_\_ - бұл қоршаған орта туралы мәлімет.



## 5 – гейм. «Капитандар білімі».

### Техникалық диктант.

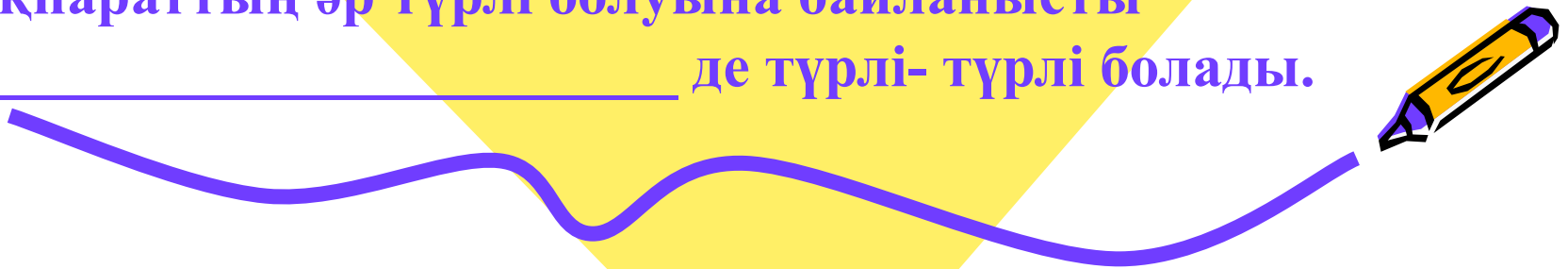


№2 – топ: «Капитандар білімі». Техникалық диктант

1. Нысан – бұл \_\_\_\_\_  
құбылысы.

2. Ортақ белгілері \_\_\_\_\_ деп  
аталады.

3. Ақпараттың әр түрлі болуына байланысты  
\_\_\_\_\_ де түрлі- түрлі болады.

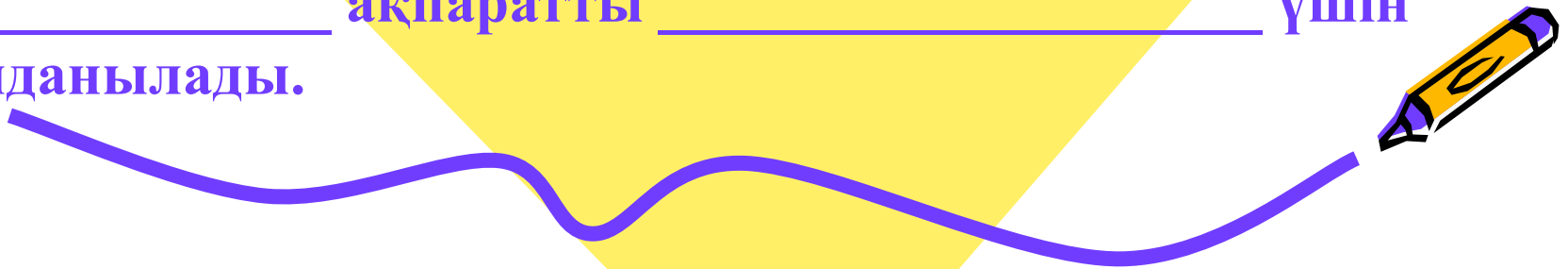


## 5 – гейм. «Капитандар білімі». Техникалық диктант.



№3 – топ: «Капитандар білімі». Техникалық диктант

1. Ақпарат \_\_\_\_\_ сақталады.
2. Компьютердің жады \_\_\_\_\_ деп бөлінеді.
3. Иілгіш және қатты магниттік дискілер немесе лазерлік \_\_\_\_\_ ақпаратты \_\_\_\_\_ үшін қолданылады.



# Қорытынды

1. Графикалық редакторды іске қосу үшін неше әрекет жасалады?

- а) 2      ә) 4      б) 3

2. Түзу сызық сызу үшін қандай құрал қолданылады?

- а) сызық (линия)    ә) өшіргіш (ластик)    б) қисық сызық (кривая)

3. Компьютер жады нешеге бөлінеді?

- а) магнитті, магнитсіз    ә) қосымша және негізгі    б) ішкі және сыртқы

4. Өшіргіш не үшін қажет?

- а) бейнені көшіру үшін    ә) бейнені өшіру үшін    б) бейнені көбейту үшін

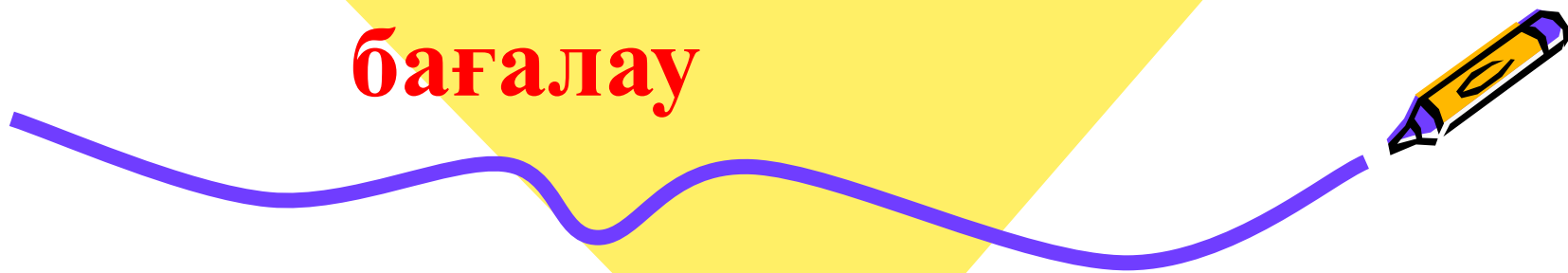
5. Графикалық редакторда суретті қай жерге саламыз?

- а) құралдар тақтасында    ә) Меню қатарында    б) жұмыс аймағында



**Үйге тапсырма: Еркін тақырыпта  
сурет салу**

**Бағалау: Бағалау парағы арқылы  
бағалау**





**Оқушылардың  
пәнге  
қызығушылығы  
артты**

**Графикалық  
редакторда Жазуды  
қоюдың  
мүмкіндіктерін  
қарастырып, мәтінді  
форматтап үйренді**

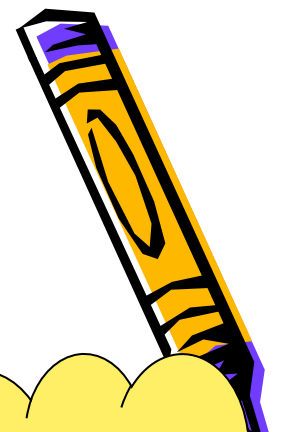
**Paint  
графикалық  
редакторында  
еркін сурет  
салып үйренді**

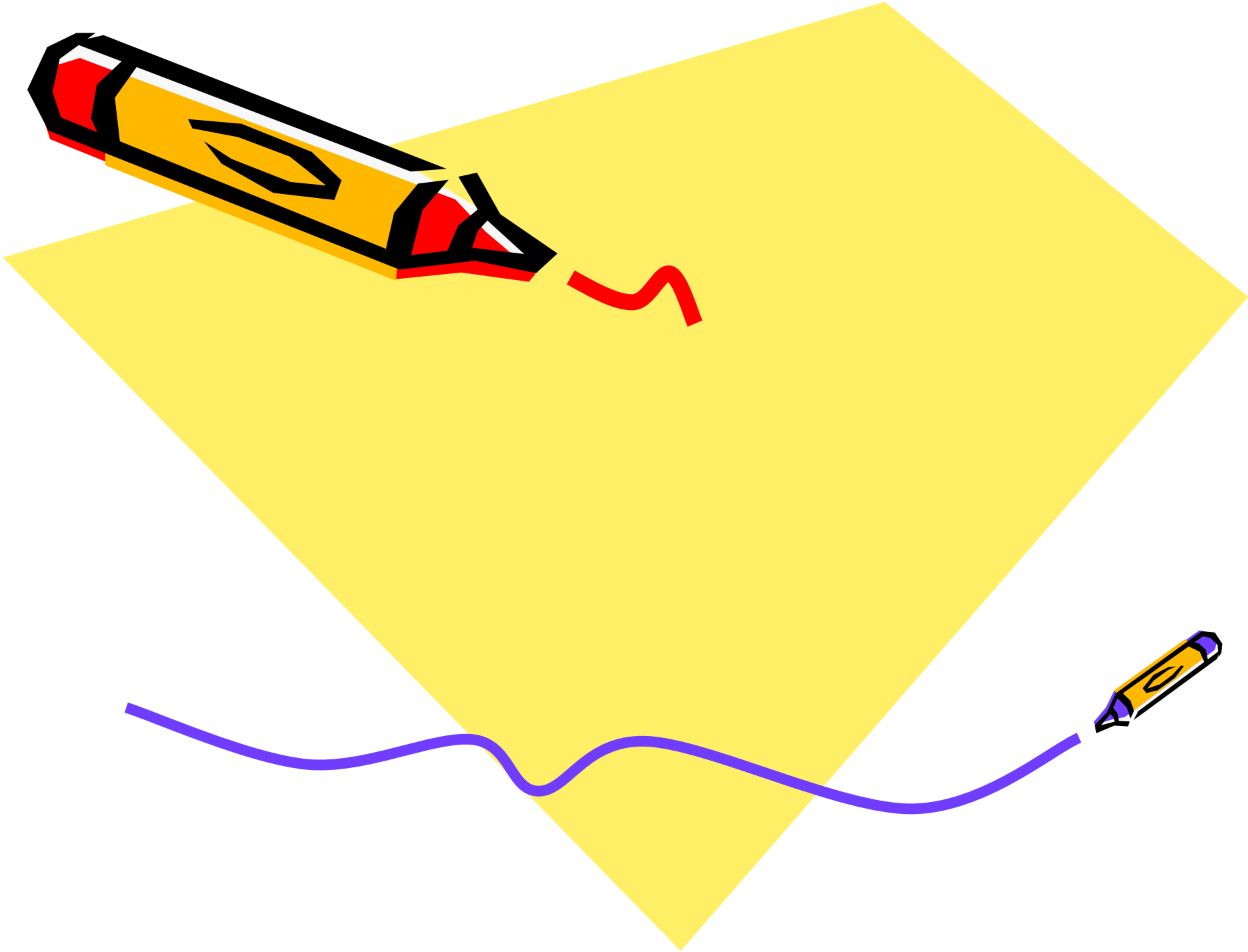
**Оқушылар  
компьютерде  
күжатты жазарда  
кез – келген  
жағдайда еркін  
жұмыс жасап  
үйренді**

**Жедел пернелер  
комбинациясын  
қолданып  
үйренді**

**Топтың  
білім  
сапасы  
көтерілді**

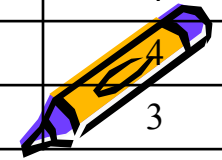
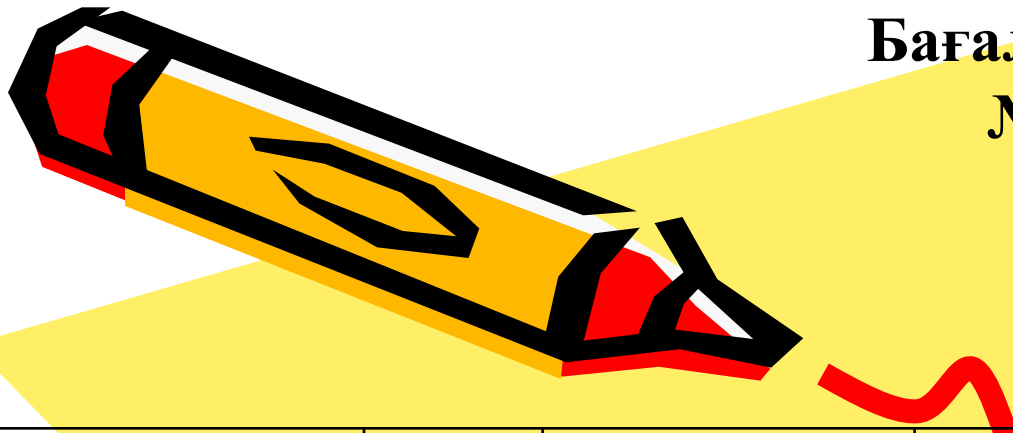
## *Нәтиже*





# Бағалау бетшесі

## № 1 топ



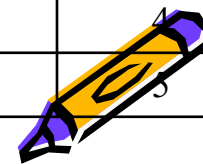
Оқушының аты – жөні	Бой сергіту	Бөшкеден шыққан бас қатырғылар	Көкпар	Шығармашылық тапсырма	Каптандар білімі	Тест (балл)
Дархан	+	+	+	-	+	4
Наргиза	+	+	+	-	-	4
Гаухар	+	+	+	-	-	4
Жания	-	+	+	-	-	4
Мөлдір	+	-	+	-	-	3
Нұрсәт	+	+	-	+	-	4
Ажар	+	+	-	-	-	
Нүртілек	+	-	+	-	-	3

# Бағалау бетшесі

## № 2 топ



Оқушының аты – жөні	Бой сергіту	Бөшкеден шыққан бас қатырғылар	Көкпар	Шығармашылық тапсырма	Каптаннар білімі	Тест (балл)
<b>Інкәрім</b>	+	+	+	-	+	5
Арманбек	-	+	+	-	-	3
Гүлфайруз	+	-	+	+	-	5
Дәулеткерей	+	+	+	-	-	5
Самал	+	+	-	-	-	4
Айбек	-	+	+	-	-	3
Нұрлы	+	+	+	-	-	5
Арсен	+	-	+	-	-	5



# Бағалау бетшесі

## № 3 топ



Оқушының аты – жөні	Бой сергіту	Бөшкеден шыққан бас қатырғылар	Көкпар	Шығармашылық тапсырма	Каптандалар білімі	Тест (балл)
Ермахан	+	+	+	-	+	5
Мейірім	+	+	+	-	-	5
Гүлжайна	-	+	+	-	-	4
Айгүл	+	+	-	-	-	4
Алтынгүл	+	-	-	-	-	3
Ердаулет	-	+	+	+	-	4
Азиза	+	-	+	-	-	3
Жайдарлы	+	+	+	-	-	4

