

Абай облысы білім басқармасы Аягөз ауданы бойынша білім бөлімінің

«№1 Ақшаулі жалпы орта білім беретін мектебі»

коммуналдық мемлекеттік мекемесі

Көркем еңбек пәнінің мұғалімі, Педагог-сарапшы:

Койшанова Назгуль Тлеугазиевна

АВТОРЛЫҚ БАҒДАРЛАМА

«ЖАСАНДЫ ИНТЕЛЛЕКТ КӨМЕГІМЕН СӘНДІК ДИЗАЙН»

Пәні: Көркем еңбек

Сыныбы: 9

Бағыты: Қыздарға арналған сәндік-қолданбалы өнер

Оқу жүктемесі: 34 сағат (аптасына 1 сағат)

2025 жыл

ТҮСІНІК ХАТ

Бұл бағдарлама жалпы білім беретін мектептің 9-сынып оқушыларына арналған және сәндік дизайн саласын ғылыми әрі заманауи тұрғыда меңгертуді мақсат етеді.

Сәндік дизайн – адам өмірінің барлық саласында кездесетін эстетикалық және функционалды шешімдер жүйесі. Қазіргі кезеңде бұл салада жасанды интеллект (ЖИ) технологияларын пайдалану маңызды рөл атқаруда.

Бағдарлама оқушыларға сәндік-қолданбалы өнердің дәстүрлі және заманауи бағыттарын ұштастырып, шығармашылық ойлау мен цифрлық сауаттылықты дамытуға бағытталған.

ЖИ құралдарын (ChatGPT, Canva AI, Ideogram, Tinkercad, Bing Image Creator) қолдану арқылы оқушылар сәндік бұйымдарды жобалап, визуалды бейнелеуді үйренеді.

Бағдарламаның ерекшелігі — ғылыми-зерттеу, шығармашылық және цифрлық технологияны біріктіріп оқытуында.

Нәтижесінде оқушылар сәндік дизайнды ғылыми тұрғыда түсініп, өз жобасын заманауи форматта ұсына алады.

МАҚСАТЫ

Сәндік дизайнды ғылыми және шығармашылық тұрғыда меңгертіп, жасанды интеллект көмегімен жаңа идеяларды іске асыруға үйрету.

МІНДЕТТЕРІ

- Сәндік дизайн түрлері мен принциптерін ғылыми тұрғыда меңгерту;
- Ұлттық және заманауи стиль синтезін қалыптастыру;
- ЖИ құралдарын қолдану арқылы дизайн жасау дағдыларын дамыту;
- Эстетикалық талғам мен шығармашылық ойлауды арттыру;
- Практикалық жобалау дағдыларын жетілдіру.

КҮТІLETІН НӘТИЖЕ

Бағдарламаны меңгеру нәтижесінде оқушы:

- Сәндік дизайнның негізгі бағыттары мен ғылыми негізін біледі;
- Ұлттық нақышты қазіргі сәнге үйлестіре алады;
- Жасанды интеллект құралдарымен жұмыс істей алады;

- Шығармашылық жобаны әзірлеп, қорғай алады;
- Эко-дизайн мен цифрлық дизайнның ерекшеліктерін таниды.

ҒЫЛЫМИ НЕГІЗДЕМЕ

Сәндік дизайн — эстетика, технология және мәдениет тоғысындағы ғылым.

Бұл бағдарламада оқушылар дизайнды ғылыми тұрғыда зерттеп, материалтану, композиция, түс теориясы, кеңістік құрылым және цифрлық бейнелеу ұғымдарын меңгереді.

ЖИ құралдары ғылыми ізденісті жеңілдетіп, оқушылардың шығармашылық талдау қабілетін дамытады.

ЖАҢАШЫЛДЫҒЫ

- Жасанды интеллектті сәндік дизайнда қолдану;
- Цифрлық және дәстүрлі технологияны біріктіру;
- Әр оқушының жеке шығармашылық жобасын орындауы;
- Эко-дизайн және қайта өңдеу бағытын енгізу.
-

БӨЛІМДІК-ТАҚЫРЫПТЫҚ ЖОСПАР (34 сағат)

№	Бөлім атауы	Сағат	Қысқаша мазмұны
I	Сәндік дизайнның ғылыми негіздері	4	Дизайн ұғымы, композиция, түс теориясы, ЖИ енгізу
II	Сәндік киім дизайны және ұлттық нақыш	6	Этно-стиль, ою-өрнек, заманауи сән үлгісі
III	Аксессуар және зергерлік бұйым дизайны	5	Материалтану, сәндік пішін, қолөнер техникасы
IV	Интерьердегі сәндік элементтер	5	Кеңістік пен түстің үйлесімі, интерьер панно
V	Эко-дизайн және қайта өңдеу	5	Экологиялық сәндік бұйымдар жасау
VI	Цифрлық сәндік дизайн және ЖИ	5	Canva, Ideogram, Tinkercad қолдану
VII	Шығармашылық ғылыми жоба	4	Жеке жоба, қорғау, көрме

I бөлім. Сәндік дизайнның ғылыми негіздері (4 сағат)

Бұл бөлімде оқушылар дизайн ұғымының мәні мен оның өнер мен ғылым саласындағы орнын танып біледі. Дизайнның тарихи дамуы, композиция заңдылықтары, пішін мен пропорция, ритм мен симметрия ұғымдары түсіндіріледі. Түстер теориясы, олардың психологиялық әсері мен үйлесім ережелері қарастырылады. Сонымен қатар жасанды интеллект технологиясын сәндік дизайн процесіне енгізудің ғылыми негіздері мен тиімділігі сипатталады.

Мақсат — оқушылардың дизайнға деген ғылыми көзқарасын қалыптастыру, эстетикалық талғам мен кеңістіктік ойлау қабілеттерін дамыту. Практикалық жұмыстарда оқушылар түрлі түстерді үйлестіру, сәндік композиция жасау, дизайн элементтерін зерттеу тапсырмаларын орындайды.

II бөлім. Сәндік киім дизайны және ұлттық нақыш (6 сағат)

Бұл бөлімде қазақ халқының киім мәдениеті мен этно-стиль бағыттары зерттеледі. Киім үлгісін жасауда ұлттық ою-өрнек элементтерін қолданудың заманауи тәсілдері көрсетіледі. Дәстүрлі киім үлгілерін қазіргі сәнмен ұштастыру, пішім мен түс үйлесімін сақтау, сәндік детальдарды пайдалану жолдары үйретіледі.

Мақсат — ұлттық мұра мен заманауи сәнді біріктіре отырып, шығармашылық көзқарасты дамыту. Практикалық бөлімде оқушылар киім үлгісінің эскизін салады, этно-дизайн үлгілерін бейнелейді, цифрлық форматта сән үлгісін құрастырады.

III бөлім. Аксессуар және зергерлік бұйым дизайны (5 сағат)

Бұл бөлімде сәндік бұйымдар жасауға арналған материалдар мен құралдар таныстырылады. Оқушылар бұйым пішінінің құрылымын, материал мен түс үйлесімін зерттейді. Зергерлік және қолөнер техникасының (бисер тоқу, терімен, ағашпен, киізбен жұмыс) негізгі әдістерін үйренеді.

Мақсат — эстетикалық талғамды қалыптастыру, қол икемділігін арттыру және сәндік бұйымды өз қолымен жасау дағдысын дамыту. Практикалық тапсырмалар ретінде оқушылар әшекей бұйым, брошь, белдік немесе сырға түріндегі шағын жобалар орындайды.

IV бөлім. Интерьердегі сәндік элементтер (5 сағат)

Бұл бөлімде интерьер кеңістігін ұйымдастыру принциптері, түстер мен пішіндердің үйлесімі, жарық пен көлеңке әсері түсіндіріледі. Оқушылар интерьер панно, қабырға безендіру, сәндік жарық шам немесе матадан жасалған элементтерді жобалайды.

Мақсат — кеңістік композициясын сезіну қабілетін дамыту, үйлесімді және әсем интерьер жасау жолдарын меңгерту. Практикалық бөлімде оқушылар шағын интерьер нобайларын дайындап, сәндік безендіру элементтерін ұсынады.

V бөлім. Эко-дизайн және қайта өңдеу (5 сағат)

Бұл бөлім экологиялық бағыттағы шығармашылыққа арналады. Оқушылар экологиялық таза материалдарды қолдану мен қайта өңделген бұйымдарды сәндік дизайнда пайдалануды үйренеді. Эко-дизайнның қоғамдағы рөлі мен экологиялық мәдениет мәселелері қарастырылады.

Мақсат — экологиялық ойлау мен жауапкершілік сезімін қалыптастыру.

Практикалық жұмыста оқушылар қағаз, мата, пластик, табиғи материалдардан сәндік бұйымдар жасап көреді.

VI бөлім. Цифрлық сәндік дизайн және жасанды интеллект (5 сағат)

Бұл бөлімде оқушылар сәндік дизайн жасауға арналған заманауи цифрлық платформалармен (Canva, Ideogram, Tinkercad) жұмыс істейді. Жасанды интеллект құралдарының көмегімен түстер үйлесімін, пішін нобайларын автоматты түрде анықтау және дизайн идеяларын дамыту тәсілдері қарастырылады.

Мақсат — оқушылардың цифрлық сауаттылығын арттыру, заманауи технологияны шығармашылықта қолдану дағдысын қалыптастыру.

VII бөлім. Шығармашылық ғылыми жоба (4 сағат)

Бағдарламаның қорытынды кезеңі ретінде оқушылар өздерінің жеке шығармашылық жобасын орындайды. Бұл жобалар сәндік бұйым, интерьер элементі немесе цифрлық дизайн түрінде болуы мүмкін. Әр оқушы жобасын зерттеу және орындау кезеңдеріне сүйене отырып, оны сынып алдында қорғайды.

Мақсат — ғылыми ізденіс, жобалық ойлау және өз идеясын қорғау қабілетін дамыту.

КҮНТІЗБЕЛІК–ТАҚЫРЫПТЫҚ ЖОСПАР

Пәні: Көркем еңбек (қыздарға арналған)

Тақырыбы: «Жасанды интеллект көмегімен сәндік дизайн»

Сыныбы: 9

Жалпы сағат саны: 34 (аптасына 1 сағат)

№	Сабақ тақырыбы	Сағат	Мақсаты	Практикалық жұмыс	Қолданылатын ЖИ құралы
I бөлім. Сәндік дизайнның ғылыми негіздері (4 сағат)					
1	Сәндік дизайн ұғымы және бағыттары	1	Сәндік дизайн туралы түсінік қалыптастыру	Сәндік бұйым мысалдарын талдау	ChatGPT
2	Композиция, пішін және ырғақ заңдылықтары	1	Композицияның негізгі заңдылықтарын меңгеру	Композициялық нобай жасау	Canva AI
3	Түстер үйлесімі және мәні	1	Түстер психологиясын түсіну	Түстер үйлесім картасын құрастыру	Canva AI
4	Жасанды интеллект мүмкіндіктері сәндік дизайнда	1	ЖИ құралдарымен танысу	Сәндік идея генерациялау	ChatGPT
II бөлім. Сәндік киім дизайны және ұлттық нақыш (6 сағат)					
5	Этно-стиль ұғымы және заманауи сән	1	Ұлттық және заманауи стильді салыстыру	Этно-стиль коллаж	Canva
6	Қазақтың ұлттық киім элементтері	1	Ұлттық киім бөліктерін тану	Ұлттық костюм суреттерін талдау	ChatGPT
7	Ою-өрнек символикасы	1	Оюлардың мағынасын түсіндіру	Ою үлгісін бейнелеу	Ideogram
8	Киім эскизін жасау кезеңдері	1	Эскиз құрастыру тәсілдерін үйрену	Киім нобайын сызу	Canva
9	ЖИ көмегімен киім үлгісін жобалау	1	Заманауи эскиз дайындау	Ұлттық нақыштағы көйлек нобайы	Ideogram
10	Практикалық жұмыс: «Менің этно-дизайным»	1	Эскизді қорытындылау	Киім эскизін рәсімдеу	Canva
III бөлім. Аксессуар және зергерлік бұйым дизайны (5 сағат)					
11	Аксессуар ұғымы және түрлері	1	Аксессуарлардың рөлін түсіну	Түрлерін жіктеу	ChatGPT
12	Материалтану негіздері	1	Материалдарды ажырату	Материал үлгісімен жұмыс	ChatGPT
13	Алқа мен брошка үлгісін жобалау	1	Пішім мен түсті үйлестіру	Алқа эскизін жасау	Canva

14	ЖИ көмегімен зергерлік бұйым үлгісі	1	Идея генерациялау	Брошка идеяларын бейнелеу	Ideogram
15	Практикалық жұмыс: сәндік аксессуар	1	Бұйым дайындау және безендіру	Макет орындау	Қолмен орындау
IV бөлім. Интерьердегі сәндік элементтер (5 сағат)					
16	Интерьер дизайны ұғымы	1	Кеңістік ұғымын түсіну	Интерьер талдауы	ChatGPT
17	Интерьер түстік шешімдері	1	Түстер мен кеңістікті үйлестіру	Түс кестесі	Canva
18	Интерьер панно идеялары	1	Панно композициясын анықтау	Эскиз бейнелеу	Canva
19	ЖИ көмегімен интерьер үлгісі	1	Интерьер нобайын визуалдау	Макет	Tinkercad
20	Практикалық жұмыс: интерьер панно	1	Қорытынды бұйым жасау	Дайындау және қорғау	Canva
V бөлім. Эко-дизайн және қайта өңдеу (5 сағат)					
21	Эко-дизайн ұғымы	1	Экологиялық дизайнды түсіну	Мысал талдау	ChatGPT
22	Қайта өңделетін материалдар	1	Материал түрлерін зерттеу	Материал жіктеу	ChatGPT
23	Табиғи материалдармен сәндік бұйым	1	Табиғи элементті қолдану	Макет жасау	Қолмен
24	ЖИ көмегімен экологиялық бұйым идеясы	1	Эко-идея генерациялау	Иллюстрация жасау	Bing Image Creator
25	Практикалық жұмыс: қайта өңделген материалдан бұйым	1	Қайта өңдеу идеясын іске асыру	Бұйым үлгісі	Canva
VI бөлім. Цифрлық сәндік дизайн және ЖИ (5 сағат)					
26	Цифрлық дизайн ұғымы	1	Цифрлық технологиялармен танысу	Презентация жасау	ChatGPT
27	Canva және Ideogram құралдарымен жұмыс	1	Қолдану интерфейсін меңгеру	Дизайн сызбасы	Canva
28	Цифрлық сәндік өрнек жасау	1	Мотив композициясын қалыптастыру	Өрнек генерациялау	Ideogram
29	3D модельдеу негіздері	1	3D жобалау логикасын түсіну	Макет үлгісі	Tinkercad
30	Практикалық жұмыс: цифрлық сәндік мотив	1	ЖИ көмегімен сәндік өрнек	Топтық жұмыс	DALL·E
VII бөлім. Шығармашылық ғылыми жоба (4 сағат)					

31	Жоба тақырыбын таңдау	1	Ғылыми зерттеу бағытын анықтау	Тақырып таңдау	ChatGPT
32	Ақпарат жинақтау және талдау	1	Жоба мазмұнын жоспарлау	Деректер іздеу	ChatGPT
33	Шығармашылық жобаны әзірлеу	1	Макет және баяндама дайындау	Бұйым әзірлеу	Барлық құралдар
34	Жобаны қорғау және көрме	1	Нәтижені ұсыну, рефлексия	Көрме ұйымдастыру	Барлық құралдар

ПРАКТИКАЛЫҚ ЖҰМЫСТАР БАҒЫТЫ

Бөлім	Практикалық жұмыс түрі	ЖИ қолдану
I	Сәндік дизайн түрлерін бейнелеу	ChatGPT, Canva AI
II	Ұлттық нақыштағы киім эскизі	Ideogram AI
III	Брошка немесе алқа жобасы	Canva + қолөнер техникасы
IV	Интерьер панно немесе ваза макеті	Tinkercad
V	Қайта өңделген материалдан бұйым	Bing Image Creator
VI	Цифрлық сәндік мотивтер жасау	DALL·E, Canva
VII	Жеке шығармашылық жоба	Барлық құралдар

ЖАСАНДЫ ИНТЕЛЛЕКТ ТҮРЛЕРІ ЖӘНЕ ҚОЛДАНУЫ

Құрал	Мақсаты
ChatGPT	Ақпарат іздеу, жоба жоспары құру
Canva AI	Эскиз, плакат, түстік үйлесім жасау
Ideogram AI	Ұлттық өрнек және сәндік мотивтер
Tinkercad	3D макет, интерьер элементі
Bing Image Creator / DALL·E	Сәндік иллюстрациялар мен идеялар

БАҒАЛАУ КРИТЕРИЙЛЕРІ

Көрсеткіш	Сипаттамасы
Білім мазмұны	Дизайн мен ЖИ туралы теориялық білім деңгейі
Технологиялық дағды	Материал және құрал қолдану сапасы
Көркемдік шешім	Түс, форма, композиция үйлесімі
Шығармашылық	Өздік ой мен инновация
Жоба қорғау	Презентация, баяндау мәдениеті

ЖОБА ТАҚЫРЫПТАРЫНЫҢ МЫСАЛДАРЫ

- «ЖИ көмегімен ұлттық нақыштағы сәндік киім»

- «Қайта өңделген материалдан сәндік бұйым»
- «Цифрлық өрнек арқылы интерьер элементі»
- «Canva AI негізінде сәндік мотивтер топтамасы»
- «Tinkercad платформасында 3D интерьер элементі»

ҚОЛДАНЫЛАТЫН ӘДІСТЕР

- Зерттеу және жобалау әдісі
- Шығармашылық шеберхана
- Цифрлық тәжірибе
- Презентация және көрме ұйымдастыру

МАТЕРИАЛДЫҚ-ТЕХНИКАЛЫҚ БАЗА

- Компьютер, планшет, интернет желісі
- Canva, Tinkercad, ChatGPT, Ideogram платформалары
- Фетр, мата, бисер, табиғи материалдар
- Қағаз, бояу, желім, сәндік элементтер

ҚОРЫТЫНДЫ

Бұл бағдарлама – сәндік дизайнды ғылыми және заманауи бағытта оқытудың кешенді үлгісі.

Ол оқушыларды шығармашылық, цифрлық және экологиялық мәдениетке тәрбиелеуді,

сондай-ақ жасанды интеллектті тиімді қолдануға үйретуді көздейді.

ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР МЕН РЕСУРСТАР

1. Қазақстан Республикасының «Білім туралы» Заңы. – Астана, 2023.
2. Қазақстан Республикасының жалпы орта білім берудің мемлекеттік стандарты (ҚР БҒМ, 2021).
3. «Көркем еңбек» пәні бойынша оқу бағдарламасы. – Астана: Ы.Алтынсарин атындағы ҰБА, 2022.
4. «Технология және дизайн» пәні бойынша әдістемелік нұсқау хат. – Астана, 2023.
5. Назарбаев Зияткерлік мектептерінің оқу бағдарламалары. – Астана: НЗМ ДББҰ, 2022.
6. Абдуллина А.А. *Дизайн негіздері мен сән мәдениеті*. – Алматы: Рауан, 2020.
7. Қасымова Н. *Көркем еңбек пәнін оқыту әдістемесі*. – Алматы: Білім, 2019.
8. Омарова А., Нұрғалиева Г. *Қолөнер және сәндік-қолданбалы өнер негіздері*. – Шымкент: Әлем, 2021.
9. Сапарова Ш. *Этнодизайн және ұлттық нақыш элементтері*. – Алматы: Қазақ университеті, 2022.
10. Төленова А. *Оқушылардың шығармашылық қабілетін дамыту жолдары*. – Қарағанды: Болашақ-Баспа, 2020.