

Orta məktəbdə informatika dərində (10-cu sinif) qrafik redaktorun öyrədilməsi metodikasına dair

Nigar Vahid qızı Qocalı

Azərbaycan Dövlət Pedaqoji Universiteti

E-mail: qocalinigar1994@gmail.com

Rəyçilər: p.ü.f.d., dos. S.C.-C. Cəbrayılzadə,
r.ü.f.d., dos. Z.Ə. Tagiyeva

Açar sözlər: kompüter, məktəb, qrafika, Corel Draw, dər, informatika, müəllim, metodika

Ключевые слова: компьютер, школа, графика, Corel Draw, уроки, информатика, учитель, методика

Key words: computer, school, graphics, Corel Draw, lessons, computer science, teacher, methodology

X sinifdə informatikanın tədrisi şagirdlərdə informasiyanın müxtəlif mənbələrdən axtarışı, şəxsi fikirlərin irəli sürülməsi, fərdi və kollektiv işin təşkili bacarıqlarının formalaşması istiqamətində qurulmuşdur. Dərslərdə təlim materialları 6 tədris vahidində qruplaşmışdır. Bunlardan “Modelləşdirmə” başlığı altında tədris vahidinə daxil olan “Kompüter qrafikası” mövzusu üzrə və nümunə olaraq Corel Draw proqramını öyrənəcəyik.

Qrafik redaktorlar - informatikanın xüsusi bölməsi olub yeni şəkillər çəkmək, hazır şəkillər üzərində müxtəlif dəyişikliklər etmək üçün istifadə edilir. Belə proqramlara Paint, Adobe Photoshop, Picture Publisher, Photostiller, Corel Draw və s. göstərmək olar.

10-cü sinif “İnformatika” üzrə sinif proqramında “Kompüter qrafikası” adlı bir mövzu var ki, onu bu dizayn proqramlarının öyrədilməsinin açarı hesab etmək olar. Bu mövzuya 2 saat ayrılır. Birinci dərslərdə şagirdlər proqramda sadə şəkillər çəkməyi öyrənir. 2-ci dərslərdə artıq mövcud obyektin kompüter modelini hazırlayırlar. Şagirdlərdə qrafik redaktorlar, onların hansı növlərinin olduğu ilə bağlı biliklərin və təsəvvürlərin formalaşmasında bu mövzu mühüm rol oynadığından bu mövzunun qısa icmalını hazırlamaq istəyirəm.

Məqsəd: Şagirdlərə qrafik redaktorlar (Corel Draw) proqramı haqda, onun alətləri haqqında məlumat verib, əyani surətdə tanış etmək, eyni zamanda işləmə bacarıqlarını artırmaqdır.

İnteqrasiya: Cogn-2.1.8.

İş forması: Bütün siniflə iş, fərdi iş, cütlərlə iş.

İş üsulu: Müsahibə, mini müəhazirə, təqdimat, kompüterdə iş.

Resurs: Dərsləklər, kompüter sinfi, metodik vəsaitlər, noutbuk, proyektor, iş vərəqləri, qiymətləndirmə vərəqləri, rastr və vektor qrafik redaktorlar, internet bağlantısı

ALT standartlar: 2.1.3. Kompüter qrafikası, modelin yaradılmasına dair tədqiqatlar.

Dərsin tipi: İnduktiv.

Təlimin nəticələri: Qrafik redaktorlarda (Corel DRAW) kompüter modeli hazırlayırlar

Motivasiya: Müəllim əvvəl şagirdlərə bu mövzuyla bağlı biliklərinin nə dərəcə olduğunu öyrənmək üçün onlara motivasiya sualları verib, onların diqqətini dərse yönəldir. Müəllim sinfə müraciət edir

- Qrafik redaktor nədir usaqqlar?
- İndiyenecən hansı qrafik redaktorların adını öyrənmişiz və kompüterdə hansı qrafik

redaktorla işləmə təcrübəniz var?

- Corel Draw proqramı haqda nə bilirsiniz? Hansi alətlərini tanıyırsız?

Dərsə başlamazdan əvvəl müəllim geniş ekranda (proyektorda) və ya dərslikdən şagirdlərə kompyuter qrafikası, onun növləri haqda xatırlatma edib, daha sonra Corel Draw proqramında giriş edir. Sonra isə müəllim Corel Draw çəkilməmiş iki şəklinə şagirdlərin diqqətini yönəldib onlara bu barədə aşağıdakı iki sualı verir:

ŞƏKİL 1



ŞƏKİL 2



İkinci olan bu şəkildə digər 1-ci şəkillə olan fərqlər nədir? Hər ikisinin yaradılması zamanı COREL DRAW-ın hansı alətlərindən və rəng seçimlərindən istifadə olunub?

Verilən suallar ətrafında şagirdlərin fikirləri dinlənilir. Lövhədə tədqiqat sualı və şagirdlərin vəziyyəti yazılır.

Tədqiqat sualı:

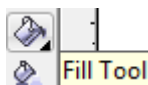
Bu yazılardan hansı daha səliqəli çəkilib?

Hər bir şəklın çəkilməsində hansı alətlərdən istifadə olunub?

Tədqiqatın aparılması: Müəllim şagirdlərin fəal iştirakı ilə yeni informasiyanı şərh edir. Bu zaman o, noutbukdan və proyektordan istifadə edərək, dərslikdəki alqoritmləri izah edir. Şagirdlər kompüterdə iş və təhlükəsizlik texnikası qaydalarını bir daha təkrarlayırlar. Tədqiqat zamanı o, xüsusi qayğıya ehtiyacı olan şagirdlərə böyük həssaslıqla yanaşmalıdır. Şagirdlər qruplara ayrılaraq, kompüterdə verilmiş tapşırığı yerinə yetirirlər.

I QRUP

Corel draw proqramında vektorial bir obyekt çək.

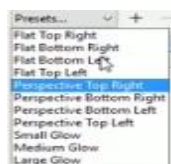
Çəkilən obyektı pick tool  aləti vasitəsilə seçib Fill tool  aləti vasitəsilə rəngləndir (rəng seçimi sərbəst).

Alınan obyektı File-Save vasitəsilə yadda saxla.

II QRUP

Corel Draw proqramına İmport (CTRL+İ) əmri vasitəsilə kompyuterin yaddaşından hər hansı bir şəkil əlavə et.

Əlavə edilən şəklı seçib shadow (drop shadow) əmri vasitəsilə kölgə ver. Kölgənin vəziyyəti ucun səhifənin yuxarisında presents əmri alt əmrlərindən birini seç.



(top,left,bottom..)

III QRUP

Corel Draw proqramında Text tool(F8) aləti vasitəsilə hər hansı bir yazı yaz.

Yazılan bu yazını Text menyusun alt əmri olan Fit text to Path emri vasitəsilə ekranda verilmiş olan dairənin ətrafında döndər. Alınan obyektı yadda saxlayıb proqramı bağla (Close).

İnformasiya mübadiləsi və müzakirəsi. Şagirdlərin işləri müəllimə təqdim olunur. Müəllim onların çekdiyi şəkilləri müzakirə edir və Corel Draw proqramında alətlərin harada yerləşdiyi barədə, iş sahəsi, şəkillərin ölçüləri barədə müxtəlif suallar verə bilər.

Nəticə və ümumiləşdirmə Müəllim şagirdlərin işləri ilə bağlı verilən cavabları onların fəal iştirakı ilə ümumiləşdirərək nəticələr çıxarır.

Yaradıcı tətbiq etmə. Müəllim mövzuda nəzərdə tutulmuş bacarıqları reallaşdırmaq məqsədilə şagirdləri öyrədici kompüter proqramı olan INFO-KO elektron vəsaitində Corel Draw qrafik redaktoru ilə tanış edir və bu vəsaitin "Rənglə" bölməsində olan tapşırıqları yerinə yetirməyi tapşırır.

Qiymətləndirmə:

Müəllim müşahidəyə əsasən, aşağıdakı meyarlar üzrə formativ qiymətləndirmə apara bilər. O, dərslin təlim məqsədlərinə nail olmaq dərəcəsini aşağıdakı meyarlar üzrə qiymətləndirə bilər: izahetmə, şərhətmə, müəyyənətmə.

I səviyyə	II səviyyə	III səviyyə	IV səviyyə
Qrafik redaktorun təyinatını izah etməkdə çətinlik çəkir.	Qrafik redaktorun təyinatını qismən izah edir.	Qrafik redaktorun təyinatını əsasən izah edir.	Qrafik redaktorun təyinatını düzgün izah edir.
Corel Draw proqramının pəncərəsinin əsas hissələrini şərh etməkdə çətinlik çəkir	Corel Draw proqramının pəncərəsinin əsas hissələrini müəllimin köməyi ilə şərh edir.	Corel Draw proqramının pəncərəsinin əsas hissələrini kiçik səhvlərə yol verərək şərh edir.	Corel Draw proqramının pəncərəsinin əsas hissələrini düzgün şərh edir.
Obyekt üzərində aparılan əməliyyatların yerinə yetirilməsində çətinlik çəkir.	Obyekt üzərində aparılan əməliyyatların yerinə yetirilməsini müəllimin köməyi ilə şərh edir.	Çəkilən obyektin ölçülərini müəyyənləşdirir.	Çəkilən obyektin ölçülərini istiqamətini müəyyənləşdirir.

Nəticə: Dizayn proqramı olaraq Corel Draw istifadəçilərə orijinal şəkillər hazırlamaq və ya kəskin şəkildə düzəltmək üçün müxtəlif vasitələr təqdim edir. Bu proqramla bəzi şeyləri edə bilən istifadəçilərə səhifə düzeni, QR kodu yaratmaq və fərqli müstəsna effektlər əlavə etmək daxildir. Bundan əlavə, Corel Draw istifadəçilərə daha kompozit görüntülər istehsalına kömək edən Corel foto boyası kimi Corel Draw qrafika dəstindəki digər proqramlar ilə işləmək imkanına malikdir.

Məqalənin aktuallığı. 10-cu sinifdə informatikanın tədrisi şagirdlərdə informasiyanın müxtəlif mənbələrdən axtarışı, şəxsi fikirlərin irəli sürülməsi, fərdi və kollektiv işin təşkili bacarıqlarının formalaşması istiqamətində qurulmuşdur. Dərsləkdə təlim materiallarından biri də "Modelləşdirmə" başlığı altında tədris vahidinə daxil olan "Kompüter qrafikası" mövzusu

Corel Draw proqramından ibarətdir ki, məktəblilərin də bu mövzuya dərin marağını nəzərə alsaq, onu aktual hesab edə bilərik.

Məqalənin elmi yeniliyi. Elmi yenilik ondan ibarətdir ki, məqalədə “Kompüter qrafikası” mövzusu üzrə Corel Draw proqramının mənimsənilməsi üçün zəruri olan bütün məlumatlar geniş şəkildə verilmişdir.

Məqalənin praktik əhəmiyyəti və tətbiqi. Məqalədən orta ümumtəhsil məktəblərinin müəllimləri, tələbə və magistrantlar istifadə edə bilərlər.

Ədəbiyyat

1. Симонович С.В. и другие. Информатика: Базовый курс.-СПБ.: Питер, 2001.
2. Кобурн Ф., Маккормик П. Эффективная работа с CorelDraw8.- СПб.: Питер, 1998.
3. Musayev İ., Əlizadə M. İnformatikanın əsasları: Dərs vəsaiti. Bakı, 2014.
4. Миронов Д. CorelDraw 9.-СПБ.: Питер, 1999.
5. Стразницкас М. Эффективная работа с Photoshop 5.- СПб.: Питер, 1999.
6. Тайц А.М., Тайц А.И. Adobe Illustrator 8.- СПб.: Питер, 1999.
7. Найджел Томпсон. Секреты программирования трехмерной графики. – СПб.: Питер, 1997.
8. М. Н. Петров, В. П. Молочков “Компьютерная графика” 2–ое издание, учебник для ВУЗов, Питер, 2004.

Н.В. Годжалы

On the methodology of teaching a graphic editor in high school computer science class (10th grade)

Резюме

Знания, привитые студентам при преподавании данной темы, станут основой для дальнейшего развития и совершенствования навыков будущих специалистов в области компьютерной графики.

N.V. Qodjali

On the methodology of teaching a graphic editor in high school computer science class (10th grade)

Summary

The knowledge instilled in students during the teaching of this topic will be the basis for further development and improvement of skills of future professionals in the field of computer graphics.

Redaksiyaya daxil olub: 13.10.2020