

БЕКІТЕМІН

Қарағанды облысында білім беруді дамытудың оқу-әдістемелік орталығының директоры

Б. Х. Абдикерова
« 27 » 11 2024 ж.

«Цифрлық әлемге қадамдар»

жобасы аясында облыстық байқауды ұйымдастыру және өткізу туралы ЕРЕЖЕ

1. Жалпы ережелер

1.1 Осы Ереже мақсаттар мен міндеттерді, ұйымдастыруды, жеңімпаздар мен жүлдегерлердің қатысуын айқындайды (бұдан әрі-байқау).

1.2 Ұйымдастырушылар: Қарағанды облысында білім беруді дамытудың оқу-әдістемелік орталығы.

2024 жылғы Қарағанды облысының білім басқармасының 10 мамырындағы №2 бұйрыққа сәйкес Байқау Қарағанды облысының оқушылары үшін облыстық олимпиадалар мен байқаулардың тізбесіне кіреді.

2. Байқаудың мақсаттары мен міндеттері

2.1 Облыстық компьютерлік графика байқауы шығармашылық дарынды оқушыларды анықтау, сондай-ақ олардың шығармашылық әлеуетін дамыту және шығармашылық қызметте ақпараттық технологияларды белсенді пайдалануға тарту мақсатында өткізіледі.

2.2 Байқаудың міндеттері:

- ✓ шығармашыл, дарынды балаларды анықтау;
- ✓ жас ұрпақтың көркемдік мәдениетінің деңгейін көтеру;
- ✓ зияткерлік және кәсіби қызметте ақпараттық мәдениетті насихаттау;
- ✓ компьютерлік графика дизайны саласында білім алушылардың ақпараттық құзыреттіліктерін дамыту;
- ✓ өзіндік жұмыс дағдыларын және оқуға деген ұмтылысты дамытуды ынталандыру, өнер мен мәдениеттегі заманауи технологиялардың көмегімен шығармашылық шешімдерді іздеу.

3. Байқауды ұйымдастыру және өткізу тәртібі

3.1 Байқауды ұйымдастыру және өткізу бойынша жұмыстарды жүзеге асыру үшін ұйымдастыру комитеті құрылады.

3.2. Ұйымдастыру комитеті байқауды ұйымдастыру және өткізу бойынша тікелей басшылықты жүзеге асырады, қазылар алқасының құрамын бекітеді. Байқауды қорытындылайды және жеңімпаздар мен жүлдегерлерді марапаттайды.

3.3. Байқау 3 кезеңде өткізіледі:

- **бірінші кезең** (қалалық/аудандық) - 2024 жылдың 17 желтоқсан мен 2025 жылдың 10 қаңтар аралығы - аудандық/қалалық кезеңде жұмыстарды қабылдау;
- 13-15 қаңтар – аудандық (қалалық) қазылар алқасының отырысы;
- Іріктеу кезеңінің тақырыбы: «Қазақ халқының аңыздары мен ертегілері».

Байқаудың 2 кезеңіне қатысу үшін жұмыстардың саны: әр ауданнан олимпиадалық жүйе бойынша әр номинацияға жеңімпаз жұмыстары қабылданады, яғни әрбір аудандық/қалалық білім бөлімінен әр номинация үшін 6 жұмыстан (I орын – 1, II орын -2, III орын -3) аспау қажет.

- **екінші кезең (облыстық)** іріктеу - 2025 жылдың 16-22 қаңтар аралығында өтеді;

Облыс деңгейіндегі іріктеу кезеңі. Қазылар алқасының мүшелері әр номинация мен жас санатының жеңімпаздарын анықтайды.

- **үшінші кезең (қорытынды)** - 2025 жылдың 24 қаңтарында ZOOM платформасында қашықтықтан өтеді (онлайн);

Байқаудың қорытынды кезеңінің тақырыбы **«Әлем жануарлар көзімен»** тақырыбына арналады. 2 кезеңнің жеңімпаздары 3 кезеңге қатысады.

3.4. Білім бөлімдері **2025 жылғы 16 қаңтарға дейін** облыстық кезеңге қатысу үшін (аудандық/қалалық деңгейдегі жеңімпаздарды) өтінім нысаны бойынша ұсынады (1-қосымша). Өтінімдер umc-ro@umckrg.gov.kz «Цифрлық әлемге қадамдар» белгісімен электрондық мекенжайға жіберілу қажет. **Мектептерден жіберілген өтінімдер қабылданбайды.**

3.5 Байқау ZOOM платформасында қашықтықтан өткізіледі. Ол үшін байқауға қатысушылар жұмыс орнын, атап айтқанда дербес компьютердің, веб-камераның, микрофонның болуын ұйымдастыруы қажет. Веб-камера байқауға қатысушының жұмыс орны мен көрінуін қамту үшін конфигурациялануы керек. Байқауға қатысушылар веб-камераны және микрофон ажыратпауы тиіс, камера, микрофон дыбысы өшірілген жағдайда қатысушылар аудиториядан шығарылады және байқаудан шеттетіледі. Қатысушыға жобаны құру үшін 50-80 минут беріледі. Жұмысты аяқтағаннан кейін (жоба және жобада пайдаланылған файлдар) аймақ, аты-жөні, байқау номинациясы, сыныбы, мектебі, жетекшінің аты-жөні, жетекшінің байланыс телефоны, графикалық редактордың атауы, жұмыс атауы, қатысушының e-mail көрсетумен байқау ұйымдастырушының informatika-24@mail.ru электрондық поштасына жіберу керек.

Жұмыстар белгіленген уақыттан кешіктірілмей қабылданады! Байқау барысында қатысушыға көмек көрсетуді болдырмау мақсатында бейнежазба жүргізілетін болады.

4. Байқауға қатысуға қойылатын талаптар

4.1. Байқауға жалпы білім беретін мектептердің оқушылары қатыса алады.

4.2. Компьютерлік графика байқауы 1-11 сынып оқушылары үшін өткізіледі.

4.3. Бір қатысушы байқауға тек 1 ғана жұмыс жібере алады. Бір жұмыс тек бір номинацияда ұсынылуы мүмкін.

5. Байқау номинациялары:

5.1. **Растрлық графика (1-3 сынып) және (4-5 сынып).** Компьютерлік кескіндеме (қолмен сурет салу). Көркем материалдарды имитациялай отырып, графикалық бағдарламалардың көмегімен орындалған жұмыстар: пастель, акварель, майлы кескіндеме, қарындаш.

5.2. **Векторлық графика. (6-7 сынып) және (8-9 сынып).** Графикалық бағдарламалар көмегімен орындалған жұмыстар.

5.3. **Коллаж (1-4 сынып) және (5-8 сынып) және (9-11 сынып).** Сюжеті мен бейнесі компьютерлік графикалық редактордың көмегімен жасалған және фотосуреттерден, фото фрагменттерден және басқа тектегі суреттерден (3D кескіндер, сканерленген текстуралар, қол графикасының фрагменттері) тұрады.

Шешімі негізінен сканерленген суретте жасалған, қол техникасымен орындалған жұмыстарға жол берілмейді.

5.4. Компьютерлік анимация. Классикалық анимация. Флэш-анимация (9-11 сынып).

5.5. Графикалық дизайн (5-8 сынып) және (9-11 сынып). Графикалық бағдарламалардың көмегімен жасалған жұмыстар.

5.6. 3D графикасы (6-8 сынып) және (9-11 сынып). SketchUp, Blender бағдарламалары, сондай-ақ TinkerCAD сияқты онлайн қызметтің көмегімен орындалған жұмыстар.

6. Шығармашылық жұмыстарға қойылатын талаптар:

Байқауға тек графикалық және бейне редакторларда жасалған жұмыстар қабылданады (қолмен сызылған сканерленген жұмыстар қабылданбайды). Талаптарға сәйкес келмейтін жұмыстар қаралмайды. Жұмыстың барысы туралы бейне **ҚАЖЕТ ЕМЕС**.

Жұмыстарды электронды нұсқада ұсыну қажет. Жұмыс мөлшері 5 Мб-тан аспауы тиіс, JPEG форматы, үлкен кескін өлшемі кемінде 2000 пиксель және 3500 пиксельден аспауы керек. Ұйымдастырушылар қажет болған жағдайда бастапқы жұмыс файлын сұратуға құқылы. USAnimation, MacromediaFlash, AdobeAnimate және басқаларында жасалған жұмыстар AVI немесе MP4 кеңейтілімі бар файлға экспортталуы керек. Бейне файлы бұлтты қоймаға орналастырылуы керек және оның мөлшері 100 Мб-тан аспауы тиіс.

7. Жұмысты бағалау

7.1. Компьютерлік графика байқауының қорытындылары жас санаттары бойынша шығарылады, жеңімпаздар мен жүлдегерлердің тізімдері байқауды ұйымдастырушының сайтында орналастырылады.

7.2. Егер жұмыс осы номинацияға сәйкес келмесе, қазылар алқасы мәлімделген номинацияны өзгертуге құқылы.

7.3. Бағалау критерийлері:

- тақырыпқа сәйкестік;
- бейнелеу;
- көркемдік талғам;
- композиция;
- колористикалық шешім;
- сурет дизайны;
- техникалық орындау.

8. Байқау қорытындысын шығару

8.1. Байқаудың барлық қатысушылары қатысу туралы сертификат алады.

8.2. Байқаудың қорытындысы номинациялар мен жас санаттары бойынша шығарылады.

8.3. Қорытынды хаттама негізінде байқаудың қазылар алқасы отырысының шешімімен байқаудағы әр номинацияға, жас санатындағы жеңімпаздары (1 орын) және жүлдегерлері (2, 3 орын) айқындайды.

8.4. Байқау нәтижелері бойынша қазылар алқасы жеңімпаздар мен жүлдегерлерді анықтайды.

8.5. Байқаудың жеңімпаздары мен жүлдегерлеріне әр санаттағы дипломдар беріледі.

Қосымша 1

**«Цифрлық әлемге қадамдар»
жобасы аясында облыстық байқауға өтінім нысаны**

Аймақ (қала / аудан)	Қатысу шының Т. А. Ә	Байқау номинац иясы	Сынып	Мектеп	Жетекшінің Т. А. Ә	Байланыс телефоны	Графикалық редактордың атауы	Жұмыстың атауы	Қатысушының е- mail поштасы

Қосымша 2

Глоссарий

Растрлық графика. Компьютерлік кескіндеме (қолмен сурет салу). Көркем материалдарды имитациялай отырып, графикалық бағдарламалардың көмегімен орындалған жұмыстар: пастель, акварель, майлы кескіндеме, қарындаш

Векторлық графика - математикалық формула арқылы берілген қисық сызықтар арқылы кескінді қалыптастыруға болатын компьютерлік графика. Векторлық графиканы құру және түрлендіру үшін редакторларда орындалады.

Компьютерлік анимация - бұл компьютердің, атап айтқанда, үш өлшемді компьютерлік графиканың көмегімен жасалған, бірақ онымен шектелмейтін анимация түрі.

Классикалық анимация – Flash CS3 және одан бұрынғы нұсқаларында жасалған анимация.

Флэш-анимация - Adobe Flash желісіндегі танымал Adobe фирмасының бағдарламалық өнімдері жасаған дайын суреттерден немесе фильм фрагменттерінен шағын бейнелер (мультфильмдер) жасау.

Коллаж - компьютерлік бағдарламаларды қолдана отырып, бірқатар басқа суреттерден немесе олардың жеке фрагменттерінен тұтас кескін жасау тәсілін көрсету үшін қолданылады. Сандық коллажды құрудың негізі – «қабаттармен жұмыс».

Графикалық дизайн - бұл визуалды коммуникация құралы, атап айтқанда статикалық кескіндер мен анимациялар, пішіндер мен сызықтар, өлшем мен кеңістік, түс пен текстура, тұтас кескіндерге қосылатын қаріптер арқылы идеялар мен мағыналарды білдіру.

3D графикасы немесе үш өлшемді графика – бұл үш өлшемді кеңістікте объектілерді құруға және көрсетуге мүмкіндік беретін технология. Екі өлшемді кескіндер жалпақ суреттер, ал үш өлшемді графиканың тереңдігі, көлемі және шынайылығы бар.

УТВЕРЖДАЮ

Директор учебно-методического
центра развития образования
Карагандинской области

 Абдикерова Б.Х.

«17» 11 2024 год

ПОЛОЖЕНИЕ

об организации и проведении областного конкурса в рамках проекта «Шаги в цифровой мир»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели и задачи, организационное обеспечение, участия и определения победителей и призеров. (далее - Конкурс).

1.2. Организаторами являются Учебно-методический центр развития образования Карагандинской области.

В соответствии с приказом №2 Управления образования Карагандинской области от 10 мая 2024 года конкурс входит в перечень областных олимпиад и конкурсов для учащихся Карагандинской области.

2. Цели и задачи конкурса

2.1. Областной конкурс компьютерной графики проводится с целью выявления творчески одаренных учащихся, а также для развития их творческого потенциала и привлечения к активному использованию информационных технологий в творческой деятельности.

2.2. Конкурс решает следующие задачи:

- ✓ выявление творчески одаренных детей;
- ✓ повышение уровня художественной культуры молодого поколения;
- ✓ пропаганда информационной культуры в интеллектуальной и профессиональной деятельности;
- ✓ развитие информационных компетентностей обучающихся в области дизайна компьютерной графики;
- ✓ поощрение развития навыков самостоятельной работы и стремления к обучению, поиск творческих решений с помощью современных технологий в искусстве и культуре.

3. Порядок организации и проведения конкурса

3.1. Для осуществления организационной работы по подготовке и проведению Конкурса создан оргкомитет.

3.2. Оргкомитет осуществляет непосредственное руководство по подготовке и проведению Конкурса утверждает состав жюри. Подводит итоги Конкурса и награждает победителей и призеров.

3.3. Конкурс проводится в 3 этапа:

- **первый этап** (городской/районный) – 17 декабря 2024 года - 10 января 2025 года
- прием работ на районном/ городском ;
- 13-15 января – заседание районного (городского) жюри;

Тема отборочного этапа: **«Легенды и сказки казахского народа»**.

Количество работ для участия во 2 этапе областного конкурса: от каждого района принимаются работы-победительницы в каждой номинации по олимпийской системе, то есть от каждого районного/городского отдела образования не более 6 работ (I место – 1, II место – 2, III место – 3) в каждой номинации, по каждой возрастной категории.

- **второй этап** (областной) отборочный тур – 16-22 января 2025 года;

Отборочный этап на уровне области. Членами жюри определяются победители в каждой номинации и возрастной категории.

- **третий этап** (заключительный) – 24 января 2025 года проходит дистанционно на платформе ZOOM (онлайн);

Очный этап конкурса тема которого будет посвящена **«Мир глазами животных»**. Победители и призеры 2 этапа принимают участие в 3 этапе.

3.4. Отделами образования до **16 января 2025 года (включительно)** для участия в областном этапе (победителей районного/городского уровня) предоставляют заявку по форме (Приложение 1). Заявки принимаются на электронный адрес umckrg.gov.kz с отметкой **«Шаги в цифровой мир»**. **Заявки, отправленные от школ, приниматься не будут.**

3.5. Конкурс проводится в дистанционном формате на платформе ZOOM. Для этого участникам конкурса необходимо организовать рабочее место, а именно, наличие персонального компьютера, веб-камеры. Веб-камера должна быть настроена охватом рабочего места (экрана монитора или мобильного устройства) и видимости участника конкурса. Участники Конкурса не должны отключать веб-камеру и микрофон, при отключении камеры или микрофона участники будут удалены из аудитории и отстранены от Конкурса. Участнику даётся 50 - 80 минут для создания проекта. После выполнения работы (проект и используемые файлы проекта) необходимо отправить на электронный адрес informatika-24@mail.ru организатора конкурса, с указанием: регион, ФИО, номинация конкурса, класс, школа, ФИО руководителя, контактный телефон руководителя, название графического редактора, название работы, e-mail участника.

Работы принимаются не позднее отведённого времени! Во время конференции будет вестись видеозапись, с целью исключения оказания помощи участнику.

4. Требования к участию в Конкурсе

4.1. Участником конкурса может являться учащийся общеобразовательного учреждения.

4.2. Конкурс компьютерной графики проводится для обучающихся 1-11 классов.

4.3. Общее количество работ, присылаемых на Конкурс одним участником, не более 1. Одна работа может быть представлена только в одной номинации.

5. Номинации конкурса:

5.1. **Растровая графика (1-3 класс) и (4-5 класс).** Компьютерная живопись (прорисовка от руки). Работы, выполненные при помощи графических программ с имитацией художественных материалов: пастель, акварель, живопись маслом, карандаш

5.2. **Векторная графика. (6-7 класс) и (8-9 класс).** Работы, выполненные при помощи графических программ векторной графики.

5.3. Коллаж (1-4 класс) и (5-8 класс), (9-11 класс). Работы, сюжет и образ которых решены с помощью компьютерного графического редактора, и состоят из фотографий, фото фрагментов и изображений иного происхождения (3D изображения, сканированные текстуры, фрагменты ручной графики). Не допускаются работы, решение которых построено в основном на сканированном изображении и выполненных ручными техниками.

5.4. Компьютерная анимация. Классическая анимация. Флэш-анимация. (9-11 класс).

5.5. Графический дизайн (5-8 класс) и (9-11 класс). Работы, выполненные при помощи графических программ.

5.6. 3D графика (6-8 класс) и (9-11 класс). Рисунки, выполненные с помощью таких програм, как ScetchUp, Blender, а также онлайн сервиса TinkerCAD.

6. Требования к творческим работам:

К участию в конкурсе принимаются работы, созданные только в графических и видео редакторах (нарисованные вручную сканированные работы не принимаются). Работы, не соответствующие требованиям, рассматриваться не будут. Видео хода выполнения работ НЕ требуются.

Работы необходимо представить в электронном варианте – размер работы не должен превышать 5 Мб, формат JPEG, размер изображения по большей стороне не менее 2000 пикселей и не более 3500 пикселей. Организаторы вправе, при необходимости, запросить исходный рабочий файл. Компьютерные анимации, выполненные в USAnimation, MacromediaFlash, AdobeAnimate и др. – необходимо экспортировать в файл с расширением AVI или MP4. Файл видеоролика должен быть размещен в облачном хранилище и его размер не должен превышать 100 Мб.

7. Оценка работ

7.1. Итоги Конкурса компьютерной графики подводятся по возрастным категориям, списки победителей и призеров размещаются на сайте Организатора конкурса.

7.2. Жюри имеет право изменить заявленную номинацию, если работа не соответствует данной номинации.

7.3. Критерии оценивания:

- соответствие теме;
- образность;
- художественный вкус;
- композиция;
- колористическое решение;
- дизайн рисунка;
- техника исполнения.

8. Подведение итогов конкурса

8.1. Все участники 1 этапа и 3 этапа Конкурса получают сертификат об участии

8.2. Итоги конкурса подводятся по номинациям и возрастным категориям.

8.3. Решением заседания жюри конкурса на основании итогового протокола определяются победители (1 место) и призёры (2, 3 место) конкурса в каждой номинации, возрастной категории.

8.4. По результатам Конкурса жюри определяет победителей и призеров.

8.5. Победителям и призёрам конкурса в каждой категории вручаются дипломы.

Приложение 1

**Областной конкурс в рамках проекта
«Шаги в цифровой мир»**

Регион (город/ район)	Ф.И.О. участника	Номина ции конкурс а	Класс	школа	ФИО руководителя	Контактный телефон	Название графического редактора	Название работы	e-mail участника

Приложение 2

Глоссарий

Растровая графика. Компьютерная живопись (прорисовка от руки). Работы, выполненные при помощи графических программ, с имитацией художественных материалов: пастель, акварель, живопись маслом, карандаш

Векторная графика - компьютерная графика, в которой изображение может формироваться с помощью кривых линий, заданных математической формулой. Выполняется в редакторах для создания и преобразования векторной графики.

Компьютерная анимация – это вид мультипликации, создаваемый при помощи компьютера, в частности, трёхмерной компьютерной графики, но не ограничиваясь ею.

Классическая анимация – анимация выполненная во Flash CS3 и более ранних версиях

Флэш-анимация - создание небольших видео (мультфильмов) из уже готовых изображений или же фрагментов фильмов, созданных программными продуктами популярной фирмы Adobe из линейки Adobe Flash.

Коллаж - используется для обозначения приема создания целостного изображения из ряда других изображений или их отдельных фрагментов, при помощи компьютерных программ. В основе создания цифрового коллажа — «работа со слоями».

Графический дизайн - представляет собой средство визуальной коммуникации, а именно выражение идей и смыслов через статические изображения и анимацию, формы и линии, размер и пространство, цвет и текстуру, шрифты, которые складываются в целые образы.

3D-графика или трехмерная графика – это технология, которая позволяет создавать и отображать объекты в трехмерном пространстве. Двухмерные

изображения представляют собой плоские картинки, а трехмерная графика имеет глубину, объем и реалистичность.

Саша