

Жалғыз құрылтайшының  
шешімімен БЕКІТІЛГЕН  
«20» мамыр 2025 жыл  
ЖАУАПКЕРШІЛІГІ ШЕКТЕУЛІ  
СЕРІКТЕСТІГІНІҢ



ҚР БҒМ 2020 жылғы №175 бұйрығына сәйкес  
**Өнер және мәдениет саласы**  
(Бейнелеу өнері, Музыка, Технология (еңбекке баулу),  
Сәндік-қолданбалы өнер) пәндері бойынша  
педагогтердің біліктілігін арттыруға арналған  
**БІЛІМ БЕРУ БАҒДАРЛАМАСЫ**

## 1. Жалпы ережелер

Бұл бағдарлама өнер және мәдениет пәндерінің мұғалімдерінің шығармашылық, технологиялық және әдістемелік құзыреттіліктерін арттыруға бағытталған. Бағдарлама ұлттық және әлемдік көркем мұраны насихаттау, оқушылардың эстетикалық және еңбек дағдыларын дамыту, ХХІ ғасыр дағдылары мен креативті ойлауды қалыптастыру идеясына негізделген. Бағдарлама шығармашылық еркіндік пен практикалық жұмысты ұштастырады.

## 2. Глоссарий

Термин	Анықтамасы
Эстетикалық даму	Сұлулықты қабылдау, өнер арқылы ойлау мен сезіну қабілеті
Проектілік тәсіл	Белгілі бір шығармашылық немесе технологиялық өнімді жоспарлап, іске асыру тәсілі
Арт-педагогика	Өнер арқылы оқыту мен тәрбиелеу әдісі
Дизайн-ойлау	Шығармашылық шешім қабылдаудың заманауи моделі
STEAM	Ғылым, технология, инженерия, өнер және математика кіріктірілген оқыту әдісі

### 3. Бағдарлама тақырыбы

«Өнер мен технология пәндерін оқытудың шығармашылық тәсілдері мен заманауи әдістемелік модельдері»

Бағдарлама мұғалімдерге бейнелеу өнері, музыка, технология пәндері мен сәндік-қолданбалы өнерді заманауи тәсілдер арқылы тиімді оқытуға мүмкіндік береді. Оқушылардың креативтілігін дамыту мен қолөнер мен өнер мұраларын сақтауға бағытталған тәжірибелік бағдарланған мазмұн – бағдарламаның ерекшелігі.

### 4. Бағдарламаның мақсаты, міндеттері және күтілетін нәтижелері

#### Мақсаты:

Өнер және технология пәндері мұғалімдерінің кәсіби құзыреттіліктерін арттыру, шығармашылық әдістерді, цифрлық және практикалық құралдарды тиімді қолдануға үйрету.

#### Міндеттері:

- Оқушылардың көркем-шығармашылық қабілетін дамыту әдістерін меңгерту;
- Арт-педагогика мен дизайн-ойлау құралдарын оқыту үдерісіне енгізу;
- Шеберханалық (workshop) жұмыс жүргізуді үйрету;
- Заманауи цифрлық өнер құралдарын қолдануға баулу.

#### Күтілетін нәтижелер:

- Мұғалімдер шығармашылық жобаларды оқытуда пайдаланады;
- Оқушылардың практикалық дағдыларын дамытуға жағдай жасайды;
- Цифрлық және қолөнер техникасын біріктіре алады;
- Өнер арқылы тәрбиелік мақсаттарды іске асырады.

### 5. Бағдарламаның құрылымы мен мазмұны (80 академиялық сағат)

Модуль	Тақырыптар	Сағат саны
1	Өнер мен еңбек пәндерінің мазмұндық өзегі	10 сағат
2	Арт-педагогика және эстетикалық тәрбиелеу	10 сағат
3	Музыкалық шығармашылық және импровизация	10 сағат
4	Сәндік-қолданбалы өнер мен дизайн-ойлау	15 сағат
5	Цифрлық құралдар: Canva, Tinkercad, GarageBand	10 сағат
6	Сабақ үлгілері мен жобалау	15 сағат

Модуль	Тақырыптар	Сағат саны
7	Курстық жоба (жеке немесе топтық)	10 сағат

## 6. Оқу процесін ұйымдастыру

- **Форматы:** аралас (теория + практика, онлайн/офлайн)
- **Сағат саны:** 80 академиялық сағат
- **Формалар:** шеберлік сабақ, тренинг, көрме, жоба
- **Тыңдаушылар:** 10–20 педагог

## 7. Оқу-әдістемелік қамтамасыз ету

- Бейнелеу өнері, музыка, технология бойынша жаңартылған бағдарламалар
- Интерактивті тапсырмалар, эскиздер, модельдеу құралдары
- Цифрлық қосымшалар мен графикалық редакторлар (Paint 3D, Canva, Scratch, Tinkercad)
- Арнайы бейнематериалдар (дәстүрлі қолөнер түрлері, аспаппен жұмыс, композиция негіздері)
- Шеберлік дәптерлері (артбук, техникалық журнал)

## 8. Оқу нәтижелерін бағалау

### Бағалау түрлері:

- Портфолио;
- Жеке шығармашылық жоба;
- Сабақ үлгісі;
- Өзара бағалау мен көрмелік таныстырылым.

### Бағалау тәсілдері:

- Рубрика және сапалық сипаттамалар
- Критериалды бағалау

## 9. Курстан кейінгі қолдау

- Арнайы Telegram-арна (ресурс алмасу, идея бөлісу)
- Мектепке бару арқылы тәжірибе тарату
- Ай сайынғы онлайн кездесулер

- Жылдық шеберлік альбомын жинақтау (портфолио)

## **10. Негізгі және қосымша әдебиеттер тізімі**

### **Негізгі әдебиеттер:**

1. «Бейнелеу өнері» пәні бойынша оқу бағдарламасы, 2022 ж.
2. «Музыка» пәні бойынша әдістемелік құралдар
3. Технология және еңбекке баулу оқулықтары
4. «Дизайн негіздері» – Н.Тілеубекова, 2021

### **Қосымша әдебиеттер:**

1. Әбілқасымова А. «Көркем еңбек негіздері»
2. Мектептерге арналған «Этнодизайн» курсы
3. UNESCO: Arts Education Documents
4. Цифрлық өнер құралдары туралы әдістемелер
5. Canva, Sketchbook, GarageBand, Tinkercad нұсқаулықтары