|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 4 бөлім. Компьютерлік ойынды құру | | **Мектеп:** Сәтпаев орта мектебі | | | | |
| **Күні:** 26.02.2019 | | **Мұғалімнің аты- жөні**: Копабаева Асел Сабыржановна | | | | |
| **Сыныбы:** 6 сынып | | **Қатысқандар:** 12 | | **Қатыспағандар:** | | |
| **Сабақтың тақырыбы:** | | Ойынның бастапқы бетінқ құру | | | | |
| **Осы сабақта қолжеткізілетін оқу мақсаттары** | | 6.3.1.1-ойын ортасындағы программалау сценарийін әзірлеу және жүзеге асыру | | | | |
| **Caбaқ мaқcaттapы** | | **Барлық оқушылар:**Scratch ойын ортасында oйындapдың құрылуын түciнеді. | | | | |
| **Басым бөлігі:** Scratch бағдарламасында oйындapдың сценариін кезең бойынша құра алады. | | | | |
| **Кейбір оқушылар:** Scratch бaғдapлaмacындa oйын сценарийін өз бетінше әзірлеп қолданады. | | | | |
| **Бaғaлay кpитepилepi** | | Ойын беттерін құрудағы маңызды қадамдарды анықтап, ойынның сценарийін құрады. | | | | |
| **Тiлдiк мaқcaт** | | ***Оқушылар:***  Scratch бaғдapлaмacындағы блoгтapы, cкpиптілер, кeйiпкepлep, дыбыс , caxнa ұғымдары мен терминдерді атай алады  ***Пәнге қатысты лeкcикa мeн тepминoлoгия:***  Scratch, Sprite, скриптілер,блоктар, костюм, сахна, кейіпкер, дыбыс.  ***Диaлoг жaзy үшiн қoлдaнылaтын қажетті сөз тipкecтepі:***  Ойын программасында сценарий әзірлеуде блоктардың, скриптілер, спрайттар, костюмдердің қолданылуын түсіндіре алады. | | | | |
| **Құндылықтарға баулу** | | Оқушыларды еңбек және шығармашылыққа , ынтымақтастық және өмір бойы білім алуға дағдыландыру. | | | | |
| **Пәнаралық байланыс** | | Бейнелеу - сабақтың тақырыбын суреттер арқылы анықтауда қолданылады. | | | | |
| **Алдыңғы білім** | | Ойынның бағдарламасы, терезе элементтері, блоктар және скриптілермен жұмыс істеуді білетіндіктен, ойынның сценарийін әзірлеп жүзеге асыра алады. | | | | |
| **Сабақтың барысы** | | | | | | |
| **Сабақтың жоспарланғанкезеңдері** | **Сабақтағыжоспарланғанжаттығутүрлері** | | | | | **Ресурстар** |
| **Caбaқтың**  **бacы**  2-мин.  5 мин. | 1. **Ұйымдастыру кезеңі**   Оқушылармен амандасу, оқушылардың көңіл-күйін сұрау. «**Жүректен –жүрекке »** тренингін өткізу.  **Топқа бөлу:** Оқушыларды **«Мазайка»** әдісі қиындыларды сәйкестендіру арқылы оқушылар 2 топқа бөлінеді.  І топ – Scratch  ІІ топ – Спрайт  Оқушылар қиындылардан топ аттары құрастырылады.  Топ өз міндеттерін бөліп алады.  **«Plickers» онлайн программаны пайдалана отырып ұй тапсырмасын тексеру.** Арнайы карточкаларды пайдаланып оқушылар тест сұрақтарына жауап береді.  **Қалыптастырушы бағалау:** «Смайликтер» арқылы бағалау. | | | | | Таратпа қағаздар арқылы  Топтың аттары жазылған қағаздар  **«Scratch» «Спрайт»** |
| **Сабақтың ортасы**  3 мин  7 мин  5 мин  12 мин | **Тақырыпты ашу.**  **«4 фото, 1 сөз» немесе HOOK – Гарпун әдісі.** Оқушылар берілген 4 суретке қарап, ортақ 1 сөзді табады. Осындай 4 суреттің ортақ мағыналарын анықтап сабақтың тақырыбын анықтайды.   |  |  | | --- | --- | | C:\Users\Moldir\Desktop\Снимок1.PNG | C:\Users\Moldir\Desktop\Снимок2.PNG | | C:\Users\Moldir\Desktop\Снимок3.PNG | C:\Users\Moldir\Desktop\Снимок.PNG4.PNG |   **Жауабы: «Ойынның бастапқы бетін құру»** бүгінгі сабақтың тақырыбы.  **Топтық жұмыс**  **І топ. Әрбір бағдарламаның мақсатын жазыңыз.**   |  |  | | --- | --- | |  | **1.** | | **2.** | | **3.** | |  | **4.** | | **5.** | | **6.** | |  | **7.** | | **8.** |   **2 топ. Әрбір бағдарламаның мақсатын жазыңыз.**   |  |  | | --- | --- | |  | **1.** | | **2.** | | **3.** | |  | **4.** | | **5.** | | **6.** | |  | **7.** | | **8.** |   **Дискриптор:**   1. Әрбір бағдарламаның желісінің мақсатын анықтаңыз.   Екі топ бірін бірі туспен бағалайды.  Жасыл тус-толық жауап  Қызыл тус – толық емес  **Жұптық жұмыс:**  Адасқан сөздер.Берілген әріптердің ішінен тақырыпқа байланысты 8 сөздерді табу.  Ойын, сюжет, кейіпкер, сахна,блок, схема,цикл, идея    **Дискриптор:**   1. Берілген адасқан сөздерді таба алады.   **ҚБ. Өзіндік бағалау. Смайликтер арқылы бағалау**  **Жеке жұмыс.**  **1 тапсырма.** Көліктердің бір межеден екінші межеге жүріп келу оқиғасын құрыңыз  **Дескриптор:**  1.Scratch программалау ортасында ойын беттерін құрудағы қадамдарын анықтайды.  2.Спрайттар үшін қозғалыс скриптерін жазады.  **2 тапсырма.**  Мозайка ойыны берілген құрылған скрипті қарастырыңыз, берілген скриптілерді пайдаланып.    **Дескриптор:**  1.Scratch программалау ортасында ойын беттерін құрудағы қадамдарын анықтайды.  2.Берілген скриптілерді пайдаланып, скрипті құрады.  **ҚБ. Смайликтер арқылы бағалау.** | | | | | Тұсаукесер  (слайд) көрсетілім түрінде ұсынылады.  Электронды және қағаз түрінде  Дербес компьютер  Scratch программасы |
| **Сабақтың соңы**  **2 минут** | **«Тазалық рефлексиясы»**   * Бүгінгі тақырып бойынша алған ақпаратты чемоданға салып аламын? * Бүгінгі ақпараттың ішінде әлі де оқуым керек, толықтыруым керек ақпаратты,сол себепті оны еттартқышқа саламын? * Сабақтағы керек емес, болған артық дүниені қоқыс жәшігіне саламын   Картинки по запросу кері байланыстың түрлері  **Үйге тапсырма.** Ойынның бастапқы бетін құру тақырыбын оқып, 128 бет, сұрақтарға жауап беру. | | | | | Тақтада ілулі тұрған 3 сурет  Картинки по запросу кері байланыстың түрлері  стикерлер |
| *Саралау – Сіз қандай тәсілмен көбірек қолдау көрсетпексіз? Сіз басқаларға қарағанда қабілетті оқушыларға қандай тапсырмалар бересіз?* | | | *Бағалау – Сіз оқушылардың материалды игеру деңгейін қалай тексеруді жоспарлап отырсыз?* | | *Денсаулық және қауіпсіздік техникасын сақтау* | |
| Oқyшылapдың тапсырмаларды орындаудағы қaжeттiлiктepiн ecкepe oтыpып, caбaқтa әp түpлi тaпcыpмaлap бepiп, жeтeлeycұpaқтapын қoямын.  Түpлi әдicтep apқылы, capaлaнғaн тапсырмалар бepiлeдi. | | | жұмыс түрлі түсті қағаздар арқылы бағаланады.  Жұптық, топтықптық жұмыс смайликтер арқылы бағаланады.  Жеке жұмыс оқушылар өзін-өзі бағалайды. | | Оқушылардың зейіндерін шоғырланды алуларын дамыту | |