**«Бекітемін:»**

**Мектеп директоры**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Қ.Сауғанбаева**

**Қысқа мерзімді жоспары**

**«Қызық екен» танымдық ойын сайысы**

"Кызык екен" форматындағы сайыс ойын сабақ — бұл оқушылардың қызығушылығын арттырып, информатика пәні бойынша алған білімдерін жүйелеу және пысықтау үшін өте жақсы әдіс. Мұндай сабақ оқушыларды белсенді қатысуға ынталандырады, шығармашылық ойлауды дамытуға көмектеседі және жаңа материалды қызықты түрде ұғынуға мүмкіндік береді.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Бөлім** | Сыныптан тыс сабақ | | | |
| **Педагогтың аты-жөні** | Сулейменова Мөлдір Садыбекқызы  Стыбай Қарлығаш | | | |
| **Күні** | 11.12.2024 ж. | | | |
| **Сынып 5** | Қатысушылр саны |  | Қатыспағандар саны |  |
| **Сабақтың тақырыбы:** | «Қызық екен» танымдық ойын сайысы | | | |
| **Сабақтың мақсаты:** |  **Информатика бойынша білімдерін пысықтау**: Оқушылардың теориялық білімдерін қолдана отырып, нақты тапсырмалар арқылы тексеру.   **Логикалық ойлау қабілеттерін дамыту**: Оқушылардың проблема шешу дағдыларын жақсарту, олардың креативті ойлауын ынталандыру.   **Қызығушылықты арттыру**: Сабақтың қызықты және интерактивті форматы оқушылардың пәнге деген қызығушылығын арттырады. | | | |

**Сабақтың барысы:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Сабақтың кезені/ уақыт** | **Педагогтың әрекеті** | **Оқушының әрекеті** | **Бағалау** | **Ресурстар** |
| **Сабақтың басы** | **Кіріспе (5-10 минут)**:   * Мұғалім ойынның шарттары мен мақсатын түсіндіреді. * Оқушыларды топтарға бөледі (әр топта 3-4 адам).    Сабақтың негізгі сұрақтары мен тапсырмаларын таныстырады. | 1.Мұғаліммен,қонақтармен амандасады.  Тілек айтады, топқа бірігеді  2.Сабақтың мақсаттарымен танысады. |  | Слайд |
| **Сабақтың ортасы** | **Сайыс бөлімдері (30-40 минут):**  Ойын бірнеше турдан тұрады, олардың әрқайсысы оқушылардың білімдерін тексеруге бағытталған.   * **1. "Дұрыс па, жоқ па?"**: Информатика бойынша мәлімет беріледі, оқушылар оның дұрыстығын анықтауы керек.   + Мысалы: "Компьютердің процесорын қолдану барысында жүйелік қате болуы мүмкін." — дұрыс па, жоқ па? * **2. "Жұмбақтар шешу"**: Информатикаға байланысты жұмбақтар.   + Мысалы: "Менің ішімде мыңдаған ақпарат бар, бірақ менің өзімде ештеңе жоқ. Мен кіммін?" (Жауабы: Компьютердің жадындағы файл). * **3. "Құпия сөздер"**: Оқушыларға терминдер немесе ұғымдар беріледі, оларды түсіндіріп жауап береді.   + Мысалы: "Алгоритм" терминін түсіндіріп, дұрыс жауап беру. * **4. "Жылдам жауап"**: Мұғалім тез сұрақтар қояды, оқушылар жылдам жауап беруі керек.   + Мысалы: "Компьютердің негізгі құрылғылары қандай?" немесе "Операциялық жүйе қандай қызмет атқарады?" * **5. "Технологиялық қателер"**: Оқушыларға техникалық қателіктер көрсетілетін суреттер немесе видеороликтер ұсынылады, оларды тауып, түзетуі қажет. * **Мұғалімдермен сергіту сәтін ұйымдастыру.** | Мұғалімді тыңдайды  Ойынға қатысады | Кім бірінші дұрыс жауап береді сол 1 балл алады. | Сурет/слайд  Сурет/слайд  Карточкалар |
| **Сабақтың соңы** | **Қорытынды (5-10 минут):**   * Әр топтың ұпайлары есептеледі. * Жеңімпаз команда жарияланады. * Оқушыларға кері байланыс беріледі. | Ұпай саналады. |  |  |
| **Үйге тапсырма** | Оқушыларға информатика бойынша жобалар ұсыну немесе тақырып бойынша реферат жазу тапсырылады. |  |  |  |

**Қорытынды:**

Бұл сабақ форматы оқушыларды пәнге деген қызығушылығын арттыруға, олардың шығармашылық қабілеттерін дамытуға және информатика пәнін жеңіл әрі қызықты түрде меңгеруге мүмкіндік береді. Топтық жұмыс арқылы оқушылардың ұжымдық дағдыларын да жетілдіруге болады.

**Тексерілді: М.Нұрғали \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**