**Мектеп:**

**Информатика пәні мұғалім:**

**Сыныптар: 4 «» Күні \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Сабақтың тақырыбы**: Видео ақпаратты өңдеу, видео файлдардың пішімі, видеоны құру және өңдеу бойынша программалары.

**Cабақтың мақсаты**:

***Білімділік****:* Оқушыларға Windows Movie Maker бағдарламасы, шығыс файлы, фильмді сақтау, қолданылатын файл типтері туралы толық мағлұмат беру.

***Дамытушылық****:* Windows Movie Maker бағдарламасы, шығыс файлы, фильмді сақтау, қолданылатын файл типтері туралы толық мағлұмат бере отырып оқушылардың ой-өрісін, білім-білік дағдыларын дамыту;

***Тәрбиелік:*** Оқушыларды ұқыптылыққа, жинақылыққа тәрбиелеу.

**Сабақтың барысы**:

1. Ұйымдастыру
2. Өткен материалдарды қайталау сұрақтары
3. Жаңа сабақты түсіндіру
4. Практикалық жұмыс
5. Сабақты бекіту
6. Үйге тапсырма

**І**. **Өткен материалдар бойынша сұрақтар:**

1. Деректер қоры дегеніміз не?
2. Деректер типтері?
3. Кесте дегеніміз не?
4. Кесте құру түрлері?
5. Сұрыптау дегеніміз не?

**ІІ. Жаңа материалды түсіндіру**

Windows Movie Maker – дыбыс (аудио) және бейне (видео) материалдары арқылы фильм құруға арналған бағдарлама.

Windows Movie Maker бағдарламасында бейнекамераның, веб-камераның немесе басқа да бейне құрылғылардың көмегімен компьютерде аудио және бейне жазбалары арқылы фильм құруға болады.

Өзімізге қажетті фильм құру үшін дайын суреттерді, аудио және бейне материалдарды импорттау арқылы қолдануға болады. Қажетті аудио және бейне материалдарын таңдап алғаннан кейін белгілі бір тақырыпқа негізделген, бейнеауысым және эффектілерді қолданып дайын фильм құра аламыз.

Құрылған фильмді компьютерге немесе басқа да тасымалдау құрылғыларына сақтап, басқа қолданушыларға көрсетуге, электронды поштамен жіберуге және де Интернетке қосуға, егер компьютерде сандық бейнекамера қосылған болса, онда фильмді таспаға жазу арқылы оны телевизорда немесе сандық бейнекамерадан көруге болады.

Windows Movie Maker интерфейсінде «жинақ», «жоба», «фильм», «кадр», «клип», «монтаж» т.б. терминдерді кездестіреміз.

**Жинақ.**Windows Movie Maker бағдарламасының жинағы импортталған немесе жазылған аудиоклиптер, бейнеклиптер немесе кескіндерден (изображения) тұрады. Жинақ Windows Movie Maker бағдарламасының «Жинақ (Сборники)» панелінде орналасқан.

**Жоба -**раскадровкада және уақыт шкаласында қосылған аудио-бейнеклиптердің, бейнеауысым, бейнеэффект сол сияқты титрлардың орналасуы мен уақыты туралы мәліметтерден тұрады. Windows Movie Maker бағдарламасында сақталған жоба файлының типі ***.mswmm*** болып табылады. Сақталынған жоба файлына өзгеріс енгізу, толықтыру үшін соңғы сақталған жерде ашу керек.

**Фильм** – бұл фильмді сақтау шеберінің көмегімен сақталған дайын жоба. Бұл фильмді тасымалдау құрылғыларына жазып, қалаған уақытымызда қалаған жерде көруге болады.

**Кадр -** саны жағынан көп кескіндер жинағының бейне көрсетілімі.

**Клип** – үлкен көлемдегі бейнефайлдардың белгілі бір бөлігі.

**Жоба файлы -**ағымдағы импортталған немесе жазылған жоба және жүйеленген файлдар мен клиптер файлдарының құрылымы туралы мәлімет.

**Шығыс файлы** – бұл ағымдағы жобада импортталған мультимедиа (мысалы, аудио немесе бейнефайлдар) немесе кескін файлы. Windows Movie Maker бағдарламасындағы көрсетілетін дайын клип – бұл шығыс файлының көшірмесі емес көрсетілімі. Жоба дұрыс жұмыс жасау үшін жоба атын ауыстыру, өшіру немесе басқа орынға ауыстыру ұсынылмайды.

Windows Movie Maker бағдарламасында жоба монтаждалып біткеннен кейін оны фильм сияқты сақтауға болады.

Windows Movie Maker-де жазылғандар мазмұны Windows Media форматында сақталады.

Windows Movie Maker жобасында келесі типтегі файлдарды импорттап қолдануға болады:

***Аудиофайлдар:*** AIF, AIFC, AIFF, ASF, AU, MP2, MP3, MPA, SND, WAV, WMA.

***Кескін файлдары:*** BMP, DIB, EMF, GIF, JFIF, JPE, JPEG, JPG, PNG, TIF, TIFF, WMF.

***Бейнефайлдар:*** ASF, AVI, M1V, MP2, MP2V, MPE, MPEG, MPG, MPV2, WM, WMV.ъ

**ІІІ. Практикалық жұмыс**

Windows Movie Maker бағдарламасында суреттерді пайдаланып видео дайындау.

**ІV. Сабақты бекіту сұрақтары**

1. Windows Movie Maker қандай бағдарлама?
2. Windows Movie Maker бағдарламасында фильм құру үшін нелерді пайдаланамыз?
3. Жоба дегеніміз не?
4. Жинақ дегеніміз не?
5. Фильм, кадр, клип терминдері нені білдіреді?
6. Қандай типтегі файлдарды импорттау арқылы қолдануға болады?

**ІV. Бағалау**Сабаққа қатысып және тапсырмаларды орындағандарды бағалау.

**V. Үйге тапсырма:**лекция оқу, фильм құру үшін материалдар жинақтау.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Мектеп: №24 орта мектеп | **Күні: 04.02.2020 ж** | |
| Сабақтың тақырыбы | **Құжатты басып шығаруға дайындау** | |
| Сынып: 3 «Е» «Г» | **Пән мұғалімі: Елубай Қ.А.** | |
| Осы сабақта қол жеткізілетін оқу мақсаттары (оқу бағдарламасына сілтеме) | 5.2.2.1Құжатты баспаға дайындау (парақ өлшемдерін өзгерту, бет өлшемдерін қою, алдын ала көру және тағы басқа) | |
| Сабақтың мақсаты | **Барлық оқушылар:** Баспаға дайындау мен баспадан шығару амалдарын орындай алады.  **Оқушылардың басым бөлігі:** Параметрлерді өзгертеді.  **Кейбір оқушылар:** Бетке нөмір қоюды біледі. | |
| Бағалау критерийі | * Баспадан шығаруға дайындауды және шығаруды біледі. * Параметрлерді өзгертеді. * Бетке нөмір қоюды үйренеді | |
| Ойлау дағдыларының деңгейлері | Білу, түсіну, қолдану. | |
| Тілдік мақсаттар | Жиек, беттердің параметрлері, кірістіру, беттің шекарасы | |
| Құндылықтарға баулу | * жауапкершілік; * ұқыптылық; | |
| Пәнаралық байланыс | *орыс тілі, қазақ тілі.* | |
| Алдыңғы білім | Scratch бағдарламасында анимация құру | |
| Сабақтың барысы | | |
| Сабақтың жоспарланған кезеңдері | Сабақтағы жоспарланған жаттығу түрлері | Ресурстар |
| Сабақтың басы  **I.Ұйымдастыру,**  **қызығушылығын таныту**  **(3 минут)**  **Үй тапсырмасын тексеру**  **(8 минут)** | Салемдесу, оқушыларды түгендеу, сынып ішіндегі тазалық пен сынып оқушыларының сабаққа қатысымын қадағалау.  **«Тамаша екен»** шаттық шеңбер құру арқылы окушыларға көңіл күй сыйлау.  Бағалау парағын таратып беремін, түсіндіріп кетемін.  **«Гол салу»** ойыны  Әрбір оқушы өз жауаптарын доппен гол салып есептеп отырады.  Доптар астында сұрақтар қойылады. Егер сұраққа жауап берсе, гол соғылады.  -Sprite қандай мағынаны білдіреді?  -Scratch программасында қандай блоктарды қолданамыз ?  - Scratch программасының негізгі терезесі неше бөліктен тұрады ?  - Scratch ортасында сурет қалай салынады?  - Scratch ортасының кеңейтілімі қандай ?  - Неліктен кейіпкерді «спрайт» деп атаған?  -«Жанды графика» ұғымы не үшін қолданылады?  - Scratch программалау ортасын қалай жүктеуге болады?  - Scratch программалау ортасын қалай іске қосамыз? |  |
| Сабақтың ортасы  **Жаңа оқу материалын таныту.**  **(15 минут)**  **Жаңа сабақты пысықтау**  **( 4 минут)**  Сәйкестендіру  **Сергіту сәті**  **/1минут/**  **Компьютердегі тәжірибелік жұмыс**  **(10 минут)** | ***Жаңа сабақ:***  Беттердің ернеулері жоғары, төмен,сол, оң жақтағы ернеулердің мөлшерін таңдауға болады. Бет параметрлерін қою командасы : **Беттің орналасуы** (Разметка страницы) – **Жиек** (Поля )  **Беттің орналасуы** (Разметка страницы)  Беттерді кітаптық (тігінен) және альбомдық (көлденеңнен) өзгертуге болады. Ол үшін *бетті белгілеу ден орентацияны* тандап керекті беттің бағытын таңдаймыз.  Берілген құжатты баспаға жіберу үшін алдымен файл – печать − предварительныий просмотр− арқылы беттерімізді қарап аламыз. Содан соң печать деп жібереміз. Бізге керекті бетті таңдаймыз немесе барлық беттерді қанша дана керектігін қоса белгілеп баспаға жіберу керек.  Бетке нөмір қою: **Кірістіру**(Вставка) – **Беттің нөмірі** (Номер страницы )  Қайсысы қандай қызмет атқарады?  **Дескриптор**  Суреттерді сәйкестендіреді  Көңілді сергіту сәтіне видеролик қойылады.  **Тапсырма №1**  «Scratch» бағдарламасындағы жобаны MicrosoftWord бағдарламасына көшіріп, баспаға жіберу үшін алдын ала тексеріп, баспаға жібер.  **Тапсырма №2**  «Scratch» бағдарламасындағы жобаны MicrosoftWord бағдарламасына көшіріп, беттің орналасуын көлденеңінен өзгертіп, беттердің жиектерін таңда. Баспаға жібер алдында алдын ала тексеріп ал.  **Тапсырма №3**  Беттің орналасуын тігінен өзгертіп, «Scratch» бағдарламасындағы жобаны MicrosoftWord бағдарламасына көшіріп бетіне нөмір қойып,баспаға жібер алдында алдын ала тексеріп ал.  **Дескрипторлар:**   1. Жобаны құжатқа көшіреді; 2. Құжаттан алдын-ала қарап, басып шығарады; 3. Құжаттың параметрлерін өзгертеді; 4. Құжатқа нөмір қояды. | Компьютер  слайд,  интерактивті тақта.  плакат  маркер  Компьютер слайд  видео |
| Сабақтың соңы  Үй тапсырмасы  **(1 минут)**  Қорытынды  **(1 минут)** | Құжатты басып шығаруға дайындау  *Кері байланыс*  *Сабақ соңындағы оқушылардың рефлексиясы:*  *- нені білді? нені үйренді?*  *- не әлі де түсініксіз?*  *- қандай бағытта жұмыс жүргізу қажет?*  *Оқушылар стикерге бүгінгі сабаққа байланысты өз пікірлерін жазады.* |  |
| **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** |
| * Уақытты тиімді пайдалана отырып саралауды. * Практикалық жұмыста оқушының дұрыс әрі тез орындауына қарай деңгейлік тапсырмалар | Оқушылар әр тапсырма бойынша өзін- өзі бағалау парақшасына бағалайды. | Техникалық қауіпсіздік ережелерін сақтауды.  Сабақты сергіту жаттығуларымен белсенді жұмыс түрлерін қолдану. |