**«Бекітемін»**

**Мектеп директоры**

**А. Ж. Сейдаханова**

**«\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2019 ж.**

***ҚЫСҚА МЕРЗІМДІ ЖОСПАР***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **САБАҚ: Информатика** | | | **Мектеп: Оян ауылындағы МДШО бар орта мектебі** | | | |
| **Күні:** | | | **Мұғалімнің есімі: Байдильданов Д. М.** | | | |
| **СЫНЫП: 6** | | | **Қатысқандар саны:** | | **Қатыспағандар**  **саны:** | |
| **Тарау. Ақпарат және оны өңдеу** | | |
| ***САБАҚТЫҢ ТАҚЫРЫБЫ:*** «Тапқыр» ойынын құру | | | | | | |
| **Сабақ негізделген оқу мақсаты (мақсаттары)** | | 6.3.1.1 – ойын ортасындағы программалау көріністерін өңдеу және іске асыру | | | | |
| **Сабақ**  **мақсаттары** | | **Барлық оқушылар:** | | | | |
| * Scratch программасын іске қосады. «Тапқыр» ойынының сахнасын орнатуды біледі. | | | | |
| **Оқушылардың басым бөлігі:** | | | | |
| * Ойынға кейіпкерді және спрайтты жасауды біледі. | | | | |
| **Кейбір оқушылар:** | | | | |
| * Ойынның командаларын және ережесін құрастырады. Ойынды іске қосып ойнайды. | | | | |
| **Бағалау критерилері** | | * Ойын ортасында программалау сценарийін жүзеге асырады * Ойынның командаларын және ережесін құрастырады | | | | |
| **Дискрипторлар** | | * Scratch программасын іске қосамын, сахнаны орнаттым | | | | |
| * Кейіпкерді құрдым | | | | |
| * Спрайты жасадым | | | | |
| * Командаларын және ойынның ережесін құрастырдым | | | | |
| **Тілдік мақсаттар** | | **Негізгі сөздер мен тіркестер:** Алгоритм, орындаушы, бұйрық, Scratch, командалар, кейіпкер, сахна, Спрайт, терезе, блок, фондар, программа, нысандар, анимация. | | | | |
| **Құндылықтарға баулу** | | Топтық жұмыс жасай отырып сыни тұрғысынан ойлау және қарым-қатынас жасау қабілетін қалыптастыру. | | | | |
| **Пәнаралық байланыс** | | Қазақ тілі, орыс тілі, ағылшын тілі, математика | | | | |
|  | | **Сыныптағы диалог/жазылым үшін пайдалы тілдік бірліктер:** | | | | |
| *Талқылауға арналған тармақтар:* | | | | |
| Ойын программалау ортасы | | | | |
| **Алдыңғы оқу** | | «Информатика әлемі» программасын құру. | | | | |
| **Жоспар** | | | | | | |
| **Жоспарланған уақыт** | **Мұғалімнің іс-әрекеті** | | | **Оқушы іс-әрекеті** | | **Ресурстар** |
| Басталуы  **(1 минут)** | Оқушылармен амандасу. | | |  | |  |
| **Оқушыларды топқа бөлу.**  І – Сахна тобы  ІІ – Спрайт тобы | | | Арнайы түрлі түстер кубиктар арқылы оқушылар түсіне қарай 3 топқа бөлінеді. Топқа бөлінген оқушылар өз топтарының атын табады | | Кубиктар түрлі түсті |
| **(2 минут)**  **(3 минут)** | **«Миға шабуыл» стартегиясы**  «Сандық жұмбақ» шешу  арқылы оқушыларды сабаққа қызығушылықтарын ояту.  **«Болжау» стартегиясы** арқылы оқушыларға жаңа сабақтың тақырыбын ашатын мысал ретінде ойын ойнатамын.  Бұл ойында біз не істедік?  Ойынның мақсаты неде?  (сабақтың тақырыбын хабарлаймын)  **САБАҚТЫҢ ТАҚЫРЫБЫ:**  «Тапқыр» ойынын құру | | | Ойлау белсенділігі артады.    Оқушылар ойнаған ойындарын көре отырып, берілген сұрақтың аясында сабақтың тақырыбын және мақсатын ашуға тырысады табады    ҚБ. Мадақтау арқылы балаларды ынталандырып отырамын | | АКТ  пайдалану  Scratch программасында құрылған ойын |
| Ортасы  **(5 минут)**  **(2 минут)**  Аяқталуы  **(2 минут)** | **Тапсырма. Тәжірбиелік жұмыс**  **Топтық жұмыс.**  І – Сахна тобы «Сан табу» ойынын құрады  ІІ – Спрайт тобы «Допты табу» ойынын құрады  ІІІ – Команда тобы «Әріп табу» ойынын құрады  **Қосымша ресурс** | | | Оқушылар берілген тапсырмаға байланысты әр топ өз ойындарын құрады.  Топтың жұмыс жасау ережесі   1. **О** Сахнаны орнатады 2. **Й** Кейіпкерді жасайды 3. **Ы** Спрайты жасайды 4. **Н** Командаларын және ойынның ережесін құрастырады   Оқушыда қай әріп бар соны құрады.  Ойынның мақсаттарын рет- ретімен жасайды. Ойындарын ойнап тексереді. | | Презентация  АКТ  Scratch программасы |
| **Бағалау.** «Топ аралық бағалау»  Критериалды бағалау | | | «Топ аралық бағалау» топтар құрған ойындарын 1 – ші топ 2 – ші топқа, 2 – ші топ 3 – ші топқа, 3-ші топ 1 – топқа, беру арқылы интербелсенді тақтадағы дискрипторлар арқылы кері байланыс бір – біріне береді. | | Бағалау  парақтары |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Оқыту мақсаттары** | **Бағалау критерийлер** | **Дискриптор** |  | | **Білім алушы** | | 6.3.1.1 – ойын ортасындағы программалау көріністерін өңдеу және іске асыру | Ойын ортасында программалау сценарийін жүзеге асырады  Ойынның командаларын және ережесін құрастырады | Scratch программасын іске қосамын, сахнаны орнатады |  | | Кейіпкерді құрады |  | | Спрайты жасайды |  | | Командаларын және ойынның ережесін құрастырады |  | | | | | |
| **Кері байланыс**  1.Маған бүгін топта жұмыс жасаған ұнады, себебі  2.Маған бүгін топта жұмыс жасаған ұнамады, себебі  3.Сізге бүгін сабақта қандай жұмыс түрі ұнады?  4.Нені білдіңіз? | | | Оқушылар кері байланыс алуда парақшаларда берілген  4 сауалнамаға жауап береді. | | Кері байланыс парақшалары |
|  | **Үйге тапсырма беру** | | | Түрлі компьютерлік ойындарды құру. 130 бет 1-тапсырма | | Оқушылар үй тапсырмасын жазып алады |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Саралау** | **Бағалау** | | **Денсаулық және қауіпсіздік**  **техникасын сақтау** |
| Дарынды және талантты оқушыларға Интернет желісі арқылы http://learningApps.org сайтына тіркеліп  «Компьютердің құралдарын ретімен жинақта» деген тапсырма беріледі | ҚБ. Мадақтау арқылы бағалау.  «Топ аралық бағалау»  «Кері байланыс» | | Техника қауіпсіздік ережелерін сақтау.  Көз жаттығулары |
| ***Сабақ бойынша рефлексия*** | | *Бұл тарауды сабақ туралы рефлексия жасау үшін пайдаланыңыз. Сол бағандағы өзіңіз маңызды деп санайтын сұрақтарға жауап беріңіз.* | |
| **Жалпы бағалау**  **Сабақта ең жақсы өткен екі нәрсе (оқыту мен оқуға қатысты)?**  **1:**  **2:**  **Сабақтың бұдан да жақсы өтуіне не оң ықпал етер еді (оқыту мен оқуға қатысты)?**  **1:**  **2:**  **Осы сабақтың барысында мен сынып туралы немесе жекелеген оқушылардың жетістіктері/ қиыншылықтары туралы нені анықтадым, келесі сабақтарда не нәрсеге назар аудару қажет?** | | | |