|  |  |
| --- | --- |
| **Ұзақмерзімдіжоспардыңтарауы:**Компьютерлік ойынды құру | **Мектеп: «**Қ.Сатпаев атындағы негізгі орта мектебі» КММ  |
| **Күні:** | **Мұғалімнің аты- жөні**: Қасенова А.М |
| **Сыныбы:** 6 сынып | **Қатысқандар:** | **Қатыспағандар:** |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Ойынның бастапқы бетін құру |
| **Осы сабақта қол жеткізілетін 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 сөзтipкecтepі:***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** | **Сабақтағы жоспарланған жаттығу түрлері** | **Ресурстар** |
| **Caбaқтың** **бacы****3мин.****5 мин.****3 мин** | **Ұйымдастыру кезеңі****Ынтымақтастық ахуал қалыптастыру****«Жақсы сөз»** Арқамызға стикер жабыстырып мінезіне қатысты сөздер жазу, кері айналып сол сөздерді келесі адам оқу.**“Пазл” әдісі** арқылы топқа біріктіру.Scratch бағдарламасындағы скриптілерді таңдайды және оларды сәйкес келетін блоктарға орналастырады.*«Оқиғалар» блогы**«Түр» блогы**«Дыбыс»блогы топтарына біріктіру**Әр топтан топ басшы сайлап, бағалау парақшасын беру.Топ басшысы әр кезеңде белсенді қатысқан топ мүшесін бағалап отырады. Бағалау «5 балдық жүйеде жүргізіледі»*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Аты-жөні* | *Музыкалық викторина* | *Эксперимент ойыны* | *Тапсырма (кесте және скрипті* |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**«Scratch кроссворды» өткен сабақты қайталау.****Scratch блоктарымен жұмыс.****«Музыкалық викторина»** арқылы үй тапсырмасын тексеру. 2 топ кезекпен | C:\Users\BiBi\Desktop\Новая папка\1111111.pngСтикер қағазЭлектронды және қағаз түрінде<https://learningapps.org/display?v=p41wksrua18>веб сервисі<https://learningapps.org/6553288>веб-сервисі <https://learningapps.org/6342958> веб сервері<https://learningapps.org/display?v=pdoeptsuc18> веб-сервисі  |
| **Сабақтың ортасы****5 мин**ÐÐ¾ÑÐ¾Ð¶ÐµÐµ Ð¸Ð·Ð¾Ð±ÑÐ°Ð¶ÐµÐ½Ð¸Ðµ**3 мин****10 мин.****5 мин.** | **Зейінді шоғырландыру****«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\Снимок2.PNGC:\Users\Moldir\Desktop\Снимок1.PNG**C:\Users\Moldir\Desktop\Снимок3.PNG****C:\Users\Moldir\Desktop\Снимок.PNG4.PNGЖауабы: «Ойынның бастапқы бетін құру»** бүгінгі сабақтың тақырыбы.**«Бастағы қалпақ» әдісі**Оқушылар дөңгелене отырады. Музыка қосылады, басындағы калпағын келесі оқушыға басына кигізеді,ол келесі оқушыға жалғастырады. Музыка тоқтағанда қалпақ қай оқушыларда қалып қойса, сол жалпы тақырып туралы сұрақтар қойылады.**(Т) 1*-тапсырма.*** Қосымша үлестірме тапсырмаларын тарату.Мақсаты: топпен жұмыс жасайды, өз пікірлерін ортаға салады, бір-біріне түсіндіреді, өз білімдерін көрсете алады**.****labirint_dlya_detey5**І топқа автокөліктің лабиринт арқылы межеге жету жолын қарастыру керек.231822225b74245215ddd63a7d0621d1ІІ топқа пілдің лабиринт арқылы циркке жету жолын көрсету керек. **2-тапсырма**(Ж) Көліктердің бір межеден екінші межеге жүріп келу оқиғасын құрыңызДескриптор*Білім алушы :*Scratch программалау ортасында ойын беттерін құрудағы қадамдарын анықтайды.Спрайттар үшін қозғалыс скриптерін жазады.**3-тапсырма**Кестені толтыр(Т,к) Scratch программалау ортасында ойын беттерін құрудағы маңызды қадамдарды жазыңыз

|  |
| --- |
| 1. |
| 2. |
| 3. |
| 4. |
| 5. |

 | Тұсаукесер(слайд) көрсетілім түрінде ұсынылады.компьютерÐÐ°ÑÑÐ¸Ð½ÐºÐ¸ Ð¿Ð¾ Ð·Ð°Ð¿ÑÐ¾ÑÑ ÐÐ°Ñ Ð±Ð°ÑÐ¼Ð°ÒИнтерактивті тақтаның көмегімен, үзінділер көрсетіледіТапсырма кестесі беріледі. |
| **Сабақтың соңы****Бағалау**  | 1. Бүгінгі сабақ тақырыбы қызықты болдыма?
2. Сабақта маңызды ақпараттар ұсынылдыма? Оларды қандай?
3. Сабақтан өмірлік қоржыныңызға қандай терминдерді салып алар едіңіз?

**«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
 | Тақтада ілулі тұрған 3 суретC:\Users\сш сарыөзек\Desktop\чемодан.jpgC:\Users\сш сарыөзек\Desktop\корзина.jpgC:\Users\сш сарыөзек\Desktop\мясорубка.jpgстикерлер |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *Аты-жөні* | ***«Scratch кроссворды»*** | ***Музыкалық викторина*** | ***Эксперимент ойыны*** | ***Тапсырма (кесте және скрипті*** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *Аты-жөні* | ***Scratch блоктарымен жұмыс*** | ***Музыкалық викторина*** | ***Эксперимент ойыны*** | ***Тапсырма (кесте және скрипті*** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| 1. |
| 2. |
| 3. |
| 4. |
| 5. |

|  |
| --- |
| 1. |
| 2. |
| 3. |
| 4. |
| 5. |