|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 қағаз  Электронды 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.  231822225b74245215ddd63a7d0621d1  ІІ топқа пілдің лабиринт арқылы циркке жету жолын көрсету керек.      **2-тапсырма**  (Ж) Көліктердің бір межеден екінші межеге жүріп келу оқиғасын құрыңыз    Дескриптор *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.  компьютер  Ð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 көрсетіледі  Тапсырма 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 сурет  C:\Users\сш сарыөзек\Desktop\чемодан.jpgC:\Users\сш сарыөзек\Desktop\корзина.jpgC:\Users\сш сарыөзек\Desktop\мясорубка.jpg  стикерлер |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *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. |