|  |  |
| --- | --- |
| **Ұзақ мерзімді жоспар бөлімі:**  | **Мектеп:**  |
| **Күні:** | **Мұғалімнің аты-жөні:Тәуекел Е** |
| **Сынып:**  | **Қатысқандар саны:****Қатыспағандар саны:**  |  |
| **Сабақ тақырыбы** | **Кейіпкерлерді анимациялау.** |
| **Осы сабақта қол жеткізілетін оқу мақсаттары (оқу бағдарламасына сілтеме)** | 9.​3.​3.​7 кейіпкер қозғалысын программалау9.​3.​3.​8 пернетақтадан кейіпкерді басқару; |
| **Сабақ мақсаттары** | **Барлық оқушылар:**Pygame программасында кейіпкер қозғалысын программалау және пернетақтадан кейіпкерді басқаруды ұйымдастыру **Оқушылардың басым бөлігі** Ойындардың қарапайым түрлерін ұйымдастыру **Кейбір оқушылар** Кейіпкердің қозғалысын ұйымдастыруда for операторын қолдану |
| **Бағалау критерийлері**  | * Pygame программасында кейіпкер қозғалысын программалау және пернетақтадан кейіпкерді басқаруды ұйымдастырады
* Ойындардың қарапайым түрлерін ұйымдастырады
* Кейіпкердің қозғалысын ұйымдастыруда for операторын қолданады
 |
| **Ойлау дағдыларының деңгейі** | ***Білу,түсіну, үйренді, қолдана біледі.*** |
| **Тілдік мақсаттар** | ***Оқушылар:******Спрайттарды жасау,кейіпкерлерді жүктей алады..жарыс ойынын ұйымдастыру******Негізгі сөздер мен тіркестер******Спрайт,PyGame,кейіпкерлер*** |
| **Құндылықтарға баулу** | * ***Ынтымақтастыққа баулу,*** Өмір бойы оқуға;
* Сыйластық;
* Қарыс-қатынас
 |
| **Пәнаралық байланыстар** | ***Ағылшын тілі,математика, орыс-тілі*** |
| **Алдыңғы білім** | ***Оқушылар анимация түрлерін жасап үйрену.*** |
| **Сабақ барысы**  |
| **Сабақтың жоспарланған кезеңдері**  | **Сабақтағы жоспарланған іс-әрекет**  | **Ресурстар** |
| Сабақтың басы 5 мин | ***Ұйымдастыру кезеңі.*** Журнал бойынша сабақта жоқтарды белгілеу. **Қағаз қиындылары арқылы екі топқа бірігеді.**Жыл мезгілдері,жануарлар,құстар немесе басқа да суреттерді үшке,төртке,беске қиып,араластырып оқушыларға таратылады.Оқушылар сол қиындылардан суретті құрастырып,сол сурет бойынша бірігіп,топқа бөлінеді.Білімдерін тексеру:**«Миға шабуыл»** әдісі арқылы оқушыларға сұрақ қойып өткен сабақты еске түсіреді1. Pygame және оның кітапханасын қалай қосуға болады ?
2. Pygame-де ойынның артқы фонын және ойынның кейіпкерлерін қалай жүктеуге болады ?
3. Фон дегеніміз не ?

**Қалыптастырушы бағалау****Оқушыларды ынталандыру мақсатында мақтау,мадақтау арқылы ауызша бағалау** | Слайд |
| Сабақтың ортасы  25 мин | **Жаңа сабақ** Оқушыларға оқулықтағы бүгінгі өтілетін тақырыпты екі топқа бөлініп оқу арқылы оқушылар сабақты түсініп топтық жұмыс арқылы талдап,талқылайды бір-біріне түсіндіреді.**1 тапсырма. Жұптық жұмыс**Қозғалыстағы автокөлікті SPACE (пробель) пернесі арқылы қозғалатын және көлік қабырғаға барып тірелгенде артқа қарай қозғалып шегінетін программа кодын жазу C:\Users\User\Desktop\maxresdefault.jpg**Дескриптор*** Көлік қозғалысын ұйымдастыру алгоритмін құрады
* Пернетақта арқылы автокөлікті қозғалту кодын жазады

**Қалыптастырушы бағалау: Шапалақ әдісі арқылы бағалау**https://ds04.infourok.ru/uploads/ex/05aa/0004d421-35795ea9/img14.jpg**2 тапсырма. Жеке жұмыс****Қазақ биі жобасы**Қазақ биін билеп тұрған баланың қимыл- қозғалысының 4 мезетте берілген. Pygame-де қазақ биін билететін баланың программасын құр.**Тапсырманы орындауға түсініктеме:** Программаны құруда автокөлік жобасындағы автокөлікті қозғалту командаларын негізге алу керек. Бұл командаларды кейіпкердің 4 қозғалыс жағдайы үшін 1 реттен қайталап жазу керек. Бала қозғалысты бірнеше рет қайталау үшін кейіпкерді қозғалтатын командалар жиынтығын for циклына орналастыру керек.C:\Users\User\Desktop\image.jpg**Дескриптор**Pygame программалау тілі арқылы қазақ биін билететін баланың программасын құрады.Кейіпкердің қозғалысын бңрнеше рет қайталау мақсатында for операторын қолданады**Қалыптастырушы бағалау: «Бағдаршам» әдісі арқылы бағалау.****Сабақты қорытындылау**«Дұрыс емес» әдісі арқылы сабақты қорытындылау оқушыларға дұрыс емес жауап ұсынылады олар неліктен бұл жауап дұрыс емес екендігін түсіндіреді және дәлелдейді.**Қалыптастырушы бағалау:** **Басбармақ әдісі арқылы бағалау** | Оқулық, үлестірме қағаздар,интерактивті тақта |
| Сабақтың соңы10 мин | **Үй тапсырмасы** Өзіңе ұнаған ойын-кейіпкерлер таңдап оны қозғалту қозғалту программасын құрыңдар**.****Кері байланыс: «Аяқталмаған сөйлем»** **Бүгін мен .................................білдім****Мен үшін .................................. қызықты болды****Маған ..........................................тапсырмаларды орындау оңай болды.** |  |
| **Саралау – оқушыларға қалай көбірек қолдау көрсетуді жоспарлайсыз? Қабілеті жоғары оқушыларға қандай міндет қоюды жоспарлап отырсыз?**  | **Бағалау – оқушылардың материалды меңгеру деңгейін қалай тексеруді жоспарлайсыз?**  | **Денсаулық және қауіпсіздік техникасының сақталуы**  |
| Жұптық жұмыста қабілеті жоғары оқушы қабілеті төмен оқушыға қолдау көрсетедіЖеке жұмыста оқушыны ынталандыру мақсатында мұғалім кері байланыс береді.Қабілетті жоғары оқушыларбасқа оқушыларғакүрделірек/қызық болыпкөрінетін өз шешімдерініңаспектілерін көрсете алады. | *Басбармаақ әдісі Бағдаршам*  *әдісі*https://ds04.infourok.ru/uploads/ex/0c4c/0013a7d3-07a8c8e2/img12.jpghttps://www.metod-kopilka.ru/images/doc/78/81334/hello_html_m4eac1378.png*Шапалақ әдісі*https://ds04.infourok.ru/uploads/ex/05aa/0004d421-35795ea9/img14.jpg | Компьютерлік техникамен жұмыс кезінде қауіпсіздік техникасы тармақтарын сақтау. |
| ***Сабақ бойынша рефлексия***  |  |
|  |
| **Жалпы баға** **Сабақтың жақсы өткен екі аспектісі (оқыту туралы да, оқу туралы да ойланыңыз)?****1:****2:****Сабақты жақсартуға не ықпал ете алады (оқыту туралы да, оқу туралы да ойланыңыз)?****1:** **2:****Сабақ барысында сынып туралы немесе жекелеген оқушылардың жетістік/қиындықтары туралы нені білдім, келесі сабақтарда неге көңіл бөлу қажет?** |