**№19 Д.Қонаев атындағы мектеп-гимназиясы**

**Әмірханова Ақтолқынның 4 сыныптарға арналған қысқа мерзімді жоспары**

|  |  |
| --- | --- |
| **Бөлім** | Программалау (ортақ тақырыптары:«Менің Отаным - Қазақстан», «Адами құндылықтар») |
| **Педагогтің аты-жөні:** | Әмірханова Ақтолқын Сәбитқызы |
| **Күні** | 21.10.2020 ж |
| **Сынып** | 4 «А,Ә,Б» |
| **Сабақтың тақырыбы** | Өз ойыным |
| **Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары** | 4.4.2.2 өз сценарийі бойынша ойын жасау; |
| **Сабақтың мақсаты** | Scratch программалау ортасында өз сценарийі бойынша ойын жасауды үйренеді. |
| **Сабақтың барысы** |
| **Сабақтың кезеңі/уақыт** | **Педагогтің әрекеті** | **Оқушының әрекеті** | **Бағалау** | **Ресурстар** |
| *Сабақтың басы*2 мин.3 мин.*Сабақтың ортасы**7 мин.**2 мин.**10 мин.**7 мин.*9 мин.*Сабақтың соңы*5 мин. |  **Ұйымдaстыру кезеңі:** Оқушылaрмен aмaндaсу, түгендеу.   **Миға шабуыл! «Тaзa тaқтa» әдісі****(Ұ)**  Aлдын aлa тaқтaғa сұраұтар жaзылaды.  «Тaзa тaқтa» әдісі aрқылы ретімен оқылғaн сұраққа оқушылaр жауап берген сaйын тaқтaдaғы сұрақтар өшіріліп отырaды. Бaрлық сұрақтар өшкенше жaлғaсaды**Мақсаты:** Жаңа сабаққа кіріспе жасау.**(Ұ) «Түртіп алу» әдісі****Оқулық және жұмыс дәптерімен жұмыс.**Оқулықтан «Жаңа білім» бөлімі бойынша оқып шығып, керекті сөз тіркестерінің түсініктемесін жұмыс дәптерлеріне жазып алады.**(Ұ) Сөздікпен жұмыс:** Түртіп алу.1. Кейіпкер-Персонаж- Character,
2. Ойын ережесі-Правила игры-Rule of the Game

**(Д) Компьютермен жұмыс.**.**Тапсырма: «Жасырылған санды табу» ойын жобасы**  /Мағжан мен Айжан екеуі математикалық ойын ойнауды ұнатады. Айжан 1 мен 5 арасындағы санды жасырады. Мағжан сол санды табады/. Бұл ойынды жоғарыда айтылған үлгілік алгоритмге салайық:**(Т) Талдап, салыстыр! Ой бөлісу!****Тапсырма:** «Жасырылған санды табу» ойын жобасындағы әрбір спарайттың скриптеріне талдау жасаңдар. Осы жобада кейіпкер **Мағжан** тізімді қолданбай, санды өзі бірден ұсыну үшін оның скриптіне қандай өзгеріс жасауды ұсынған болар едіңдер. **Ж) Дәптермен жұмыс.****Тапсырма:** Күнделікті өздеріңе таныс бір ойынның жобасын жоспарлап, үлгі бойынша ұсыныңдар. **Рефлексия. Ой бөлісу!****(Д) Төменде берілген сұрақтар бойынша ой бөліседі.**1. Ойының сәтті шығуы үшін ойын құрудың қай кезеңдеріне ерекше назар аудару керек деп ойлайсың?
2. **Scratch-те ортасында**  құрастырылған ойындардың басқа программаларда құрастырылған ойындардан қандай ерекшелігі бар? Себебін түсіндір.

**Үй тапсырмасы:**Бүнінгі таңда балалар арасында ең танымал болған 3 ойынды анықта. Ойынның танымалды болуына әсер еткен қандай негігі себептер болуы мүмкін. Өз болжамыңды жаз |  **Сұрақтар үлгісі төменде:** 1. Өзің ойын жоспарлап, құрастыр-ғаның барма? Қандай ойындар құрастырдың?
2. Ойынды қандай ретпен құрастыру керек? Ойын сюжеті дегенімі не?
3. Суретте берілген ойындар саған та-ныспа (1-сурет)? Бұл ойындар қан-дай сюжетке кұрылғанын айта аласың ба?
4. **Scratch-те**  қандай ойын жобала-рын жоспарлауымызға болады?

**Тиімділігі:** Балалар үш тілділікке дағдыланады.Оқушылар жұмысты жеке отырып компьютерде нұсқау бойынша орындайдыОқушылардың қажеттілігіне қарай қолдау көрсете отырып түрткі сұрақтар беремін. Материалды оңай меңгеруі үшін тапсырманы оңайдан қиынға күрделендіремін. Оқушылардың шығармашылық ойлауына, жаңа идея табуы мен оның шешімін іздеуіне түрткі жасайды. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Бағалау критерийі | Дескриптор | Қалыптастырушы бағалау |
| Берілген сұрақтарға нақты әрі дұрыс жауап береді. | -2 сұраққа жауап береді.-3 сұраққа жауап береді.-4 сұраққа жауап береді. | Смайлик арқылы |

Мадақтау арқылы*«Екі жұлдыз бір тілек» әдісі**«Бағдаршам» әдісімен* бірін – бірі бағалайды. |  |