Автор: Танжарбай Нургул Жолдыбаевна
Пән: Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар/Информатика
Сынып: 6-сынып
Бөлім: Компьютерлік ойындарды жасау
Тақырып: Ойынның сценарийін әзірлеу

Оқу мақсаттары (оқу бағдарламасына сілтемеу):	6.3.2.2 - блок-схема түріндегі қадамды ұсыну
Сабақтың мақсаты:	Балдарды санау үшін блок-схема құру
Тілдік мақсаттар:	Лексика мен сөз тіркестерінің мысалдарын қоса алғанда, тілдік мақсаттарды анықтаңыз. • балдарды санайтын блок-схемаларды сипаттайды Диалогтар мен жазу үшін пайдалы сөз тіркестері: • Баллдарды есептеу үшін ... қажет • Ойынның уақыты ... үшін қажет • Ойынды жеңу үшін кейіпкерге ... қажет
Бағалау критерийлері:	Ойында жеңімпазды анықтау әдісін түсіндіреді. Балдарды санау алгоритмнің логикасын түсіндіреді. Ойында уақыт пен балдар арасындағы байланысты түсіндіреді
Құндылықтарды дарыту:	Жұппен және топпен жұмыс істеу арқылы оқушыларды ынтымақтастыққа шақыру
АКТ-ны қолдану дағдылары:	АКТ- ны еркін қоладана білу
Пәнаралық байланыс:	Ойын жасалып жатқан пәндер.
Бастапқы білім:	Осы сабақ алдында оқушылар нені білді және нені білу қажет?(негізгі , фактілер, формулалар, теориялар) Қолданыстағы білімді қалай жетілдіруге болады?

Сабақ барысы

Сабақ кезеңдері	**Жоспарланған іс-әрекет**	**Ресурстар**
Сабақтың басы	Оқушылармен сәлемдесу. Қайталау және білім өзектілігі. Өзімнің ойыным«Блок-схема». Жеңімпазды анықтау. «Ойынның жеңімпазы ненің көмегімен анықталды?» сұрағын талқылау. Жұптық жұмыс Тұжырымдамалардың өзара байланысын анықтаңыз: • баллдар, • уақыт, • әрекеттер саны. Сұраққа жауап беріңіз: ұпайларды есептеу үшін не білуіңіз керек? Дұрыс жауаптардың саны, жалпы балл саны. Ауызша алгоритм фрагментін оқушылармен талқылау. 1. Сұрақты шығару 2. Жауапты енгізу 3. Егер жауап = дұрыс жауап болса, онда нәтиже = нәтиже + 1	
Сабақтың ортасы	Практикалық жұмыс 1-ші тапсырма. Жұпппен өткен ойынға ұпайларды жинауға арналған алгоритм жасап оны блок-схема түрінді көрсетіңіз. Жеке жұмыс Өзіңіздің ойыныңыздағы алгоритміңізді ұпай жинай алатындай етіп өзгертіңіз. Блок-схемасын жасаңыз. * Дифференциялау үшін оқушылардан ойынды үш әрекет арқылы өтетіндей етіп, блок-схема жасауын сұраңыз. Оқушылардын жұмыстарын көрсету, өзара бағалау.	
Сабақтың соңы	"Қар кесегі" ойны арқылы бекітіледі.Ойында жеңімпазды қалай анықтаймыз? Ойынды бірнеше әрекет арқылы аяқтау үшін не істеу керек? Ойында балдарды санау үшін қандай алгоритм (сызықтық, тармақ немесе циклдік) қолданған қолайлы?	

Сабақкезеңдері	Жоспарланған іс-әрекет	Ресурстар
Рефлексия	"Кедергілер әлемі" рефлексиясы бойынша алынды. Сабақ мақсаттары/оқу мақсаттары шынайы болды ма? Барлық оқушылар ОМ-на жетті мен? Егер жетпесе, неліктен? Сабақта саралау дұрыс жүргізілді ме? Сабақтың уақыттық кезеңдері сақталды ма? Сабақ жоспарынан қандай шегінулер болды және неліктен?	