Автор: Әлімқұл Жанар Қасымқұлқызы
Пән: Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар/Информатика
Сынып: 6-сынып
Бөлім: Компьютерлік ойындарды жасау
Тақырып: Сахна мен кейіпкерлерді бейнелеу

Оқу мақсаттары (оқу бағдарламасына сілтемеу):	6.3.2.1 Есептің шешімін кезеңмен талдау
Сабақтың мақсаты:	Барлық оқушылар: Сахна мен кейіпкерді бейнелеу шешімін кезеңмен талдай алу. Оқушылардың басым бөлігі: Сахна мен кейіпкерлерді безендіру. Кейбір оқушылар: Спрайттың қозғалу әрекетін құру.
Тілдік мақсаттар:	Пәнге қатысты сөздік қор мен терминдер: Сахна – Сцена – Scene. Ойын кейіпкері – Герой игры – Hero Games. Спрайт – Спрайт – Sprite. Сценарий – Сценарий – Scenario. Кітапхана – Библиотека – Library. Диалог/жазба жұмыстары үшін пайдалы сөз тіркестері Неге программалау ортасында түрлі кейіпкерлерді ..... Scratch программалау ортасындағы скриптілер неліктен ..... Болашақта қандай жоба жасар ..... Ойын кейіпкері мен Шығарма кейіпкерінің айырмашылығы ..... Ойын сахнасы мен концерт сахнасының айырмашылығы.....
Бағалау критерийлері:	Барлық оқушылар: Сахна мен кейіпкерді бейнелеу шешімін кезеңмен талдай алады. Оқушылардың басым бөлігі: Сахна мен кейіпкерлерді безендіре алады. Кейбір оқушылар: Спрайттың қозғалу әрекетін құра біледі.
Құндылықтарды дарыту:	Қазақстандық патриоттық және азаматтық жауапкершілікке баулу, ынтымақтастыққа, бірін-бірі сыйлауға, сыни тұрғыдан ойлауға қалыптастыру.
АКТ-ны қолдану дағдылары:	Интербелсенді тақта, компьютер, презентация
Пәнаралық байланыс:	Орыс тілі, ағылшын тілі, психология
Бастапқы білім:	Scratch бағдарламасымен жұмыс жасай алады.

Сабақ барысы

Сабақ кезеңдері	**Жоспарланған іс-әрекет**	**Ресурстар**

Сабақтың басы (7 минут)	Ұйымдастыру кезеңі: оқушылармен сәлемдесу, түгендеу, психологиялық ахуал орнату. Шаттық шеңберін құрып: «Алақан» тренингін ойнату. Мақсаты: Топтағы балалардың бір-бірімен жақындай түсуі және жекетұлға арасында жағымды қарым –қатынасты орнату. Жүргізілуі: оқушыөзінің алақаның ақ параққа түсіреді. Алақан бейнесінің ортасына өзаттарын бас әріппен жазады. Кейін ол өз алақаны бейнеленген қағазды ,көршісіне береді, ол көршісі парақтағы бейненің бір саусағына алақаниесіннің жақсы қасиеттерін жазып, суретті әрі қарай жалғастырады. Парақөз иесіннің қолына тигенде тренинг аяқталады. Тренинг аяқталған соң әртоп мүшесіне өз алақаны таратылып беріледі. «Мозаика» әдісі қағаз қиындыларынан суретті құрастыру арқылы 2 топқа бірігу 1-топ: СПРАЙТ 2-топ: СКРИПТ «Тарсия» әдісі арқылы алдыңғы білімді пысықтау. Топтарға қағаз қиындылары таратылады. Қағаз қиындылар белгілі бір тәртіппен жинастырады және талқылау жасайды. Тапсырмалардың нәтижелерін салыстырады. Дескриптор: Берілген сұрақтарға толық әрі нақты жауап бере алады. Бастапқы қағаз қиындылары 5e50b28759991.png Image not found or type unknown Нәтиже 5e50b2bf87921.png Image not found or type unknown Топтар өзара бағалау жүргізеді. ҚБ: «Бағдаршам»	5e50b532106bb.png Image not found or type unknown Ақ парақ, қарындаш 5e50b349e565a.png5e50b3e02805d.png Image not found or type unknown Image not found or type unknown қағаз қиындылары Үлестірме қағазы

Сабақтың ортасы (26 минут)	«Миға шабуыл» әдісі бойынша жаңа сабақтың тақырыбын ашу мақсатында топтарға интербелсенді тақтада суреттер көрсетіледі. 5e50b4df2ebde.png Image not found or type unknown • Не байқадыңыздар? • Не өзгерді? • Қалай ойлайсыздар оны қалай жасауға болады? • Бүгін біз не үйренеміз? Білу, түсіну Оқушылар интербелсенді тақтадан бейнежазба көреді. «Кинометафора» әдісі арқылы өз тұжырымдамаларын айтады. Жетелеуші сұрақтар қою арқылы оқушыларды диалогқа тартамын. 1. Неге программалау ортасында түрлі кейіпкерлерді қолданамыз? 2. Scratch программалау ортасындағы скриптілер неліктен маңызды? Себебін түсіндіріңіздер? 3. Болашақта қандай жоба жасар едіңіздер? ҚБ: Мұғалімнің тарапынан бағалау Жарайсың! Керемет! Жақсы ой айттың! Жақсы пікір айттың! «Түртіп алу» әдісі жаңа тақырыптағы термин сөздердің ағылшын тілінде аудармасымен танысады, қайталайды, дәптерге жазады. Сахна – Сцена – Scene. Ойын кейіпкері – Герой игры – Hero Games. Спрайт – Спрайт – Sprite. Сценарий – Сценарий – Scenario. Кітапхана – Библиотека – Library. 1-тапсырма. Жұптық жұмыс. «Ғажайып интуиция» ойыны. Сәйкестендіру Оқушылар екі бағандағы берілген тапсырманы әр түрлі түстермен бояу арқылы сәйкесін табады. 5e50b6ce1e6b8.png Image not found or type unknown Дескриптор: - Түстерге бояйды; - Сәйкестік орната алады; ҚБ: «Көршісін бағалау» әдісі Қолдану «Компьютерде орындайық» практикалық жұмыс (Оқушылар берілген тапсырманы компьютерде орындайды) 2-тапсырма. Жеке жұмыс Ойынның атауы: «Аққалаға қар жинау». Ойынның сценарийі: Қысқы дала (сахна). Қар және жұлдыз жауып тұрады. Аққала (кейіпкер) өзіне қарды ғана тосып алады ал керісінше жұлдызды тоспауы керек. 5e50b745ed701.png Image not found or type unknown Дескриптор: - Сахнаны таңдайды; - 1-ші спрайтқа қарды таңдайды; - 2-ші спрайтқа жұлдыз таңдайды; - 3-ші спрайтқа жұлдызша таңдайды; - 4-ші спрайтқа аққаланы таңдайды; - Скрипт құрастырады. - Дыбыс қояды. ҚБ: «Бір-сөзбен» әдісі арқылы бағалау. Талдау 3-тапсырма. Топтық жұмыс «Ашық хат» әдісі арқылы оқушылар конверті таңдау бойынша, өздеріне тиген тақырыптар да постер жасайды. Уақыт біткенен кейін бірінші біткен топ қорғайды. 1-конверт 1. «Ойын кейіпкері мен Шығарма кейіпкерінің айырмашылығы мен ұқсастығын салыстырыңыздар». 2-конверт 2. «Ойын сахнасы мен Концерт сахнасының айырмашылығы мен ұқсастығын салыстырыңыздар». 3-конверт 3. «Компьютерлік ойындарды жасау техникасының болашағын 20 жылдан кейін мен қалай елестетемін». Дескриптор: - ұшқыр ой білдіреді; - құнды ақпарат ұсынады; - суреттей біледі; - топпен бірлесе қорғау; ҚБ: «Екі жұлдыз, бір тілек»	5e50b512566cb.png Image not found or type unknown суреттер https://www.youtube.com/watch?v=U4wM7HU6C0M сахна мен кейіпкерлерді бейнелеу. Үлестірме қағазы 5e50b7bb4b357.png Image not found or type unknown Компьютер, үлестірме қағазы 5e50b8d399cf7.png Image not found or type unknown Үлестірме қағазы

Сабақтың соңы (3 минут)	Сабақты қорытындылау. Тест жұмысы (Жеке жұмыс) Сабақты қорытындылау үшін Смарт технологияны пайдалану арқылы «Kahoot» бағдарламасы бойынша тест аламын. 5e50b991bc378.png Image not found or type unknown Үйге тапсырма: «Алдар көсе» ертегісіне кіші жоба жұмысын дайындау.	телефон 5e50b9ae08a2b.png Image not found or type unknown
Рефлексия (4 минут)	Кері байланыс: (жазбаша) «Плюс, минус, қызықты» әдісі арқылы кері байланыс алу « + » - оң әсер ететін фактрлерді, алған білімдері жайлы жазады; « - » - қолымнан келмей жатыр немесе түсініксіз болып тұр деген ойларын жазады; 5e50ba6dc503e.png Image not found or type unknown « қызықты » -деген бағанға өздеріне не қызықты болды соны жазады. « + » « - » « қызықты » Жазып болғанан кейін мұғалім өзінің таңдау бойынша бір, екі оқушының кері байланысын тыңдайды.	Үлестірме қағаздар. Кері байланыс