Автор: Шуленбаева Жазира
Пән: Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар/Информатика
Сынып: 6-сынып
Бөлім: Компьютерлік ойынды құру
Тақырып: Алгоритм. Менің алғашқы программам

Оқу мақсаттары (оқу бағдарламасына сілтемеу):	6.3.1.1-ойын ортасындағы программалау сценарийін жасау және жүзеге асыру.
Сабақтың мақсаты:	• алгоритмдер типтерімен таныстыру • Қарапайым программа құру • Мысалдар қарастыру.
Тілдік мақсаттар:	алгоритм, бағдарламалау ортасы, эргономика, формат, команданың жазылу шешім, модел, қателіктерді, қауіпсіздік ережелері, ақпараттық ресурстар. Біз тапсырманы былайша шештік... Біріншіден, біз... кейіннен мен, біз... ақырында, мен/біз...
Күтілетін нәтиже:	оқушының жаңа тақырыпты меңгеруі
Бағалау критерийлері:	-командаладың қандай қызмет атқаратынын білу; - бағдарламада еркін өз бетінше жұмыс жасай білу;
Құндылықтарды дарыту:	Өмір бойы оқу, бірін бірі бағалау,
АКТ-ны қолдану дағдылары:	Интербелсенді тақта, жеке-жеке компьютерде жұмыс жасау.
Пәнаралық байланыс:	Математика
Бастапқы білім:	Ойынды дыбыспен сүйемелдеу

Сабақ барысы

Сабақ кезеңдері	**Жоспарланған іс-әрекет**	**Ресурстар**
Сабақтың басы (10мин)	Сәлемдесу Монитор экранына келесі тапсырма шығарылады ***Осы тапсырманы дивергативті ойлауының дамуына ықпал етеді, атап айтқанда, ойлау операцияларының өнімділігі (Дж. Гилфорд). Объектілері: оқушының партасы, мысық Оқушыларға алдын-ала ақ парақ таратылады, онда олар ұсынылған тапсырманы орындау керек. Оқушылар кезек бойынша өз идеяларын жария етеді. Бұдан әрі оқушылар келесі тапсырманы талдайды: Оқушылар өз топтарында жауаптарын негіздемесімен талдайды және айтады. Бұдан әрі мұғалім жауапты көрсетеді. Осы тапсырма мақсатын берілген терминдер талдау арқылы ойлау әрекетін жандандыруды көздейді. Осылайша, оқушылар тақырыб және сабақтың мақсатына шығады. Кейін мұғалімі, оқыту мақсаттары мен сабақ мақсатын байланыстырады	

Сабақкезеңдері	Жоспарланған іс-әрекет	Ресурстар
Сабақтың ортасы (25мин)	Жеке жұмыс бойынша жалпы тапсырмасы. Оқушыларға жеке тапсырма орындау көрсетілед. Бұрын орындаған барлық оқушы көрсетуге шақырылады, қалғандары өз жауабымен салыстырады. Бұдан әрі оқушылар назарына дұрыс жауабы ұсынылады. Бұдан әрі оқушылар тапсырмаларды жұппен орындайды. Бұдан әрі тапсырмаларды орындау кезінде оқушылар өз бетінше орындалған жұмысты бағалайды. Нұсқау белгісі: Белгі – дұрыс жауабы бар; Крест – қате жауап. Кейін оқушылар өз кемшіліктері жұппен талқылайды. Кейін мұғалім түйін сөздер көрсете отырып теориялық материалды түсіндіреді. Одан әрі нұсқаулық бойынша блок - схема ресімдеу талаптарына сәйкес ресімдеу. Оқушылар жауап парақтарымен ауысады, мұғалімі тапсырма жауабын ұсынады, өзара бағалау жүргізіледі. Оқушы нәтижелілігін тексеру және жария етуден кейін, мұғалім келесі тармақтарға кіріседі: 1) Scratch ойын ортасы танысу; 2) мысалдар көрсету. Scratch интерфейсі және жұмыс істеу негіздері Өзіндік жұмысы Міне осындай бағдарламаны құрыңыз, ол қалай жұмыс істейді оны түсіндіруге тырысыңыз. Өздік жұмысына сұрақтар: 1. программада қанша цикл?. 2. Қай цикл ішкі және сыртқы болып табылады? 3. Қандай команда құрамында циклді қайталанады...? 4. Қандай команда құрамында циклі Әрқашан? 5. Мысық 3 секунд бұрын тоқтағанша барлығы неше қадам жасайды? Егжей-тегжейлі түсідіргеннен кейін оқушылар өз бетінше орындау тапсырмалармен танысады. Оқушылар тапсырмалармен танысқаннан кейін, өз бетінше мәлімделген оқыту мақсаттарына сай бағалау критерийлері құрады. Мұғалім оқушылармен бірге бағалау критерийлері тұжырымдайды. 5e56534f8529a.png Image not found or type unknown Өз бетінше тапсырмаларды орындау. Дербес тапсырмаларды орындау. сәйкес мәлімделген талаптарға сәйкес тапсырмаларды ресімдеу. Тапсырмаларды орындау кезінде алдын ала бағалау критериясы бойынша орындалған тапсырмаларға формативті бағалау жүргізіледі.	
Сабақтың соңы (3мин)	Сабақты қорытындылау Үй тапсырмасы	
Рефлексия (2мин)	Рефлексия	