



**Автор:** Шуленбаева Жазира

**Пән:** Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар/Информатика

**Сынып:** 6-сынып

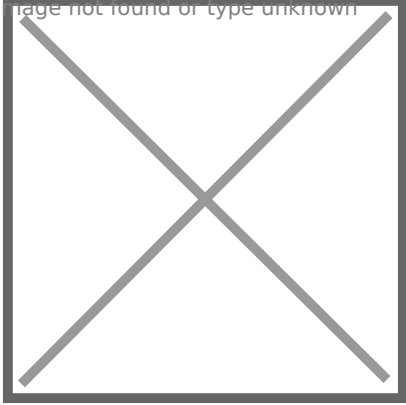
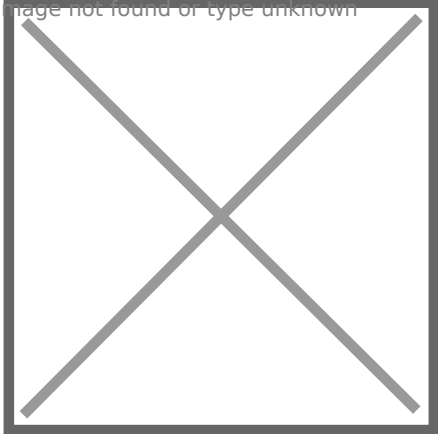
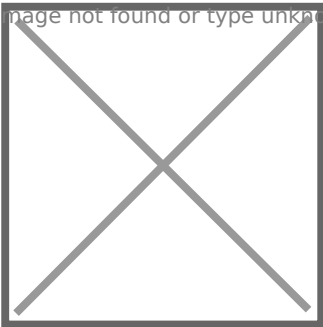
**Бөлім:** Компьютерлік ойындарды жасау

**Тақырып:** Ақиқатты іздеу жолында. Қалқуды бағдармалау.

Оқу мақсаттары (оқу бағдарламасына сілтемеу):	алгоритмді сөз түрінде ұсыну ойын бағдарламалау ортасында (Лого, Scratch және т.с.с.) цикл командаларын қолдану ойын бағдарламалау ортасында (Лого, Scratch және т.с.с.) тармақталу командаларын қолдану
Сабақтың мақсаты:	- «Цикл» түсінігін біледі. - Циклдық командалардың үш түрін біледі. - Осы командаларды скриптарды жасауда қолданады.
Тілдік мақсаттар:	Оқушылар цикл командаларынан құралған бағдарлама құрылымын сипаттай алады
Күтілетін нәтиже:	Оқушының жаңа тақырыпты толық меңгеруі
Бағалау критерийлері:	- Цикл анықтамасын тұжырымдау. - Циклдық алгоритмді сөз түрінде ұсыну - «әрқашан» «дейін», «қайталау» циклдық командалар арасындағы айырмашылықтарды білу. - Циклдық командаларды ойын ортасында қолдану.
Құндылықтарды дарыту:	Академиалық шынайылық, өмір бойы білім алу.
АКТ-ны қолдану дағдылары:	Интербелсенді тақта
Пәнаралық байланыс:	Математика (оқушылар координаттар жүйесімен жұмыс істейді).
Бастапқы білім:	ойын бағдарламалау ортасы, командалар, операторлар, циклдық операторлар

### Сабақ барысы

Сабақ кезеңдері	Жоспарланған іс-әрекет	Ресурстар
Сабақтың басы (10мин.)	Сабақ басында: Сәлемдесу. Өткен сабақ бойынша «Ойын бағдарламалау ортасында (Лого, Scratch және т.с.с.) тармақталу командаларын қолдану» оқыту мақсаттарын жеткенін анықтау. Оқушылаға берілген тапсырма: «Толық және толық емес тармақталған командаларына сай екі сценарийлерді құрып олардың сызбасын дәптерге сызып келу». Жұмыс нәтижелерін сыныптастарының алдында түсіндіріп баяндап беруге ұсыныс жасаныз.	

Сабақкезеңдері	Жоспарланған іс-әрекет	Ресурстар
<p>Сабақтың ортасы (25мин)</p>	<p>Жаңа тақырыпты түсіндіру. «Қауіпті планета» ойыны. Оқушылар командаға бөлінеді. Мұғалім ойын шартын түсіндіреді.</p>  <p>Ойын мақсаты: циклдық құрылымды алгоритмді құру. Ұтымды стратегия</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Парақтарды жіпке қосыңыз.</li> <li>2. Мәре сызығына өтіңіз.</li> <li>3. Алғашқы қатысушысы, алғашқы парақты және кейінгі парақтарды ауыстырып басу арқылы сөреге жетеді.</li> <li>4. Жіпті тартып парақтарды сөреге жылжыту.</li> <li>5. Осы әрекеттерді барлық команда сөреге жеткенше қайталау.</li> </ol> <p>Сызбаны пайдаланып сұрақтарды қойыңыз. Ойыншы сөреге жету үшін қандай әрекеттер жасау керек?</p>  <p>Барлық ойыншылар сөреге жету үшін қандай әрекеттер жасау керек? Осы істелген әрекеттер бойынша цикл түсінігін қалыптастыру. Оқулықтағы материалдарға өту. Цикл командаларының ұқсас және ерекше жақтарын табындар</p>  <p>«Тоты құс» бағдарламасын құрыңыз. Координаттар жүйесін пайдалана отырып бағдарламаны жақсартыңыз. Бағдарламаны тоты құс диагональмен ұшатындай етіп өзгертіңіз. Оқушыларға төмендегі сұрақтарға жауап беруін сұраңыз: 1. Циклдар не үшін керек? Мүмкін жауаптар: қайталауды ұйымдастыру үшін, бағдарламаны қысқарту үшін. Циклды тармақталу операторымен алмастыруға болады ма? Мүмкін жауаптар: жоқ, олар әртүрлі әрекеттерді орындайды: тармақталу - әрекет шартқа байланысты орындалса, цикл - әрекеттердің қайталануы.</p>	

Сабақкезеңдері	Жоспарланған іс-әрекет	Ресурстар
Сабақтың соңы (3мин)	Оқушыларға сабақ барысында не орындалғанын еске салуын сұраңыз. Мүмкін жауаптар: 1. Цикл түсінігімен таныстық. 2. Цикл командалырымен таныстық 3. . Осы командаларды пайдаланып скриптер құрдық.	
Рефлексия (2мин)	Рефлексия	