Автор: Жумагулова Айнур Ришатовна
Пән: Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар/Информатика
Сынып: 3- сынып
Бөлім: Компьютерлік суреттер (ортақ тақырып: «Сәулет»)
Тақырып: Paint графикалық редакторымен танысу, графикалық редактордың құрал – жабдықтары.

Ұзақ мерзімді жоспардың тарауы:	4. Компьютерлік суреттер (ортақ тақырып: «Сәулет»)
Осы сабақта қол жеткізілетін оқу мақсаттары	3.1.2.1 компьютерлік программалар қолданушының міндеттерін шешу үшін қажет екенін түсіндіру; 3.1.2.2 компьютерлік программаларда файлдарды ашу және сақтау командаларын пайдалану; 3.1.2.4 компьютерлік программаларда меню командаларын қолдану; 3.1.3.1 цифрлық құрылғылармен жұмыс жасауда қауіпсіздік техникасының негізгі ережелерін сақтау; 3.2.2.1 қарапайым графикалық редактор құралдарын қолдану
Сабақтың мақсаты:	**Барлық оқушылар:** компьютерлік программалардың бірі – қарапайым графикалық редактормен танысады. **Көпшілік оқушылар:** Paint графикалық редакторының терезе элементтерінің, сурет салу құралдарының қызметін үйренеді. **Кейбір оқушылар:** Paint графикалық редакторының терезесінің сурет салу құралдарын практика барысында қолданады.
Бағалау критерийі	Paint графикалық редакторының терезе элементтерінің , сурет салу құралдарының қызметін біледі. Paint графикалық редакторының терезесінің сурет салу құралдарын практика барысында қолдана алады.
Тілдік мақсаттар	Графика - графика - Graphics Графикалық редактор - Графический редактор - Graphic editor сурет - Рисунок - Drawing құрал - инструмент - Instrument
Құндылықтарға баулу	Жалпыға бірдей еңбек қоғамы мен ұлттық қауіпсіздікті насихаттау
Пәнаралық байланыс	ағылшын тілі, көркем еңбек
Алдыңғы білім	Дыбысты жазу, өңдеу, ойнату, дыбыстық әсерлер туралы біледі.

Сабақ барысы

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

Сабақтың басы (6 минут)	Жағымды психологиялық ахуал туғызу. Оқушылар шаттық шеңберіне шақыртылады. Шарты: - Сәлем достым ... (қол алысады) - Қалың-қалай? (иығынан қағады) - Көргеніме қуаныштымын! (құлақтарынан ұстайды) - Сағындыңба? (екі қолын айқастырады) - Мен сағындым (құшақ ашады) - Қош келдің! (құшақтасады) Мұғалім: - Сабағымызға келгендер, Сәлем бердік бәріңе. Ізгілікке сенгендер, Сәлем бердік бәріңе! Өз бақытын өзгемен, Тең бөлісе білгендер, Сәлем бердік бәріңе! Бір – біріне қарап: Сәтті өтсін сабағымыз, Ашық болсын қабағымыз! **Қызығушылықты ояту.** Өткен тақырыпты еске түсіру үшін оқушыларға дыбыстар тыңдатылады. Оқушыларға сұрақтар: 1. Балалар бұл не? 2. Бұл дыбыстарды не үшін тыңдап жатырмыз? 3. Біздің өткен сабақтағы тақырыбымыз қандай? 4. Ендеше өткен тақырыпты қалай меңгергенімізді тексеруіміз үшін электронды оқулықты ашайық. **Өткен тақырыпты қайталау үшін электронды оқулықтағы тапсырмаларды орындайды.** 5dce2d0bd5d0c.png Image not found or type unknown 1 –тапсырма 5dce2d1e41f2d.png Image not found or type unknown 2- тапсырма 5dce2d2a69215.png Image not found or type unknown 3- тапсырма 5dce2d465fb35.png Image not found or type unknown **Кері байланыс** **«Пайыздық» әдіс** 0% - мүлдем түсінбедім 50% - орта деңгейде түсіндім 75% - жақсы түсіндім 100% - керемет (тапсырманы орындап болғаннан кейін, сабақты қанша пайыз түсінгендігін ұғыну мақсатында пайыздық үлестерін көрсетеді)	

Сабақтың ортасы (14 минут)	Қызығушылықты ояту Жаңа сабаққа ену үшін оқушыларға бірінші суреттер көрсетіледі,сұрақтар қойылады. (Интервью және көрнекілік стратегиясы бойынша) 1. Петроглифтер дегеніміз не? (Тасқа салынған суреттер) 5dce37aa7e0a7.png Image not found or type unknown 2. Ежелгі адамдар тасқа не салу арқылы дүниеге деген көзқарасын білдірген? (сурет салу арқылы) 5dce37c640b9e.png Image not found or type unknown 3. Қандай суреттер салған? (таңбалар) 4. Уақыт өте келе адамдар тасқа емес тағы неге салған? (қағазға, папирусқа) 5. Қазіргі таңда техниканың дамуына байланысты суреттерді қайда салуымыз мүмкін? (компьютерге) Оқушылар өз ойларын айтады. Оқушылар бір – бірін **«Екі жұлдыз, бір тілек» әдісі арқылы бағалайды.** «Қарапайым графикалық редактор» Назарларыңыз экранда болсын! Ұяшықтар сөйлейді» Paint графикалық редакторының терезесін жасап шығару. Әрбір оқушы ұяшық таңдайды. Ұяшықтың артында құралдардың суреттері жасырылған. Осы құралдардың атын және қызметін айту арқылы Paint графикалық редакторының терезесін жасап шығарады. 5dce38163d18f.png Image not found or type unknown Қалыптастырушы бағалау Топтағы оқушылар бір – біріне конфеттер ұсынады. Компьютермен жұмыс (жеке жұмыс) (Жұмысты аяқтап болған оқушы смайлик көтереді) Көзге арналған жаттығулар https://youtu.be/_lx7d4elkVE (оқушылар бейнежазбадағы көзге арналған жаттығуларды жасайды) Компьютермен жұмыс 1- тапсырма 5dce334add0bd.png Image not found or type unknown 2 – тапсырма 5dce335a13945.png Image not found or type unknown 3-тапсырма 5dce336f2479a.png Image not found or type unknown Қалыптастырушы бағалау Қол шапалақтау әдісі арқылы бағалау	https://bilimland.kz/kk/courses/informatika-kk/5-synyp/lesson/eng-qarapajym-grafikalyq-redaktor https://bilimland.kz/kk/courses/informatika-kk/5-synyp/lesson/eng-qarapajym-grafikalyq-redaktor

Сергіту сәті (4 минут)	Quiver бағдарламасы арқылы суреттерге жан бітірім жасап көрсету. (оқушыларға сурет таратып беру, оны оқушылар бояйды және ұялы телефон арқылы жан бітірім жасап көрсетеді)	https://www.QuiverVision.com
Сабақтың ортасы (13 минут)	**Тест жұмысын орындау** (жеке жұмыс) (Жұмысты аяқтап болған оқушы смайлик көтереді) **Шығармашылық тапсырма** Кемпірқосақ туралы фильмді тамашалаңыз! 1. Paint графикалық редакторын ашыңыз 2. Кемпірқосақтың суретін салыңыз 3. Суретті жұмыс үстеліне өз атыңызбен сақтаңыз. 4. Қандай құралдарды пайдаланып суретті салғаныңызды айтыңыз.	https://bilimland.kz/kk/courses/informatika-kk/5-synyp/lesson/eng-qarapajym-grafikalyq-redaktor https://twig-bilim.kz/kz/film/what-is-a-rainbow
Сабақтың соңы Бағалау, кері байланыс (2 минут)	«Кемпірқосақ» әдісі арқылы оқушылар өздерін бағалайды. 5dce3578e2e3b.png Image not found or type unknown Сабақ түсінікті, қызықты өтсе оқушылар жарқыраған күн, жайнаған гүлдер, көбелектер, құстар жапсырып, жаздың әдемі көңілді күнін жасап шығарады. Ал сабақ түсініксіз, ұнамаған жағдайда бұлтты аспан, солған гүлдер жапсырып шығады.	
Үй тапсырмасы (1 минут)	§ 14. Графикалық редактормен танысу, құрал – жабдықтары. Оқулықтағы «Үйде орындайық» тапсырмасын орындау	