



Автор: Мынбаева Арайлым Ермухановна

Пән: Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар/Информатика

Сынып: 4-сынып

Бөлім: Программалау

Тақырып: Кейіпкердің костюмін өзгерту

Оқу мақсаттары (оқу бағдарламасына сілтемеу):	4.4.1.1 кірістірілген циклды жүзеге асыру;
Сабақтың мақсаты:	Scratchпрограммалау ортасында кірістірілген циклды жүзеге асыру жолдары арқылы кейіпкердің костюмін өзгерте алады.
Тілдік мақсаттар:	
Күтілетін нәтиже:	кейіпкерлердің костюын өзгерте алады
Бағалау критерийлері:	Scratchпрограммалау ортасында кірістірілген циклды құруды үйренеді.
Құндылықтарды дарыту:	1. “Мәңгілік ел” идеясы бойынша “Жалпыға бірдей еңбек қоғамы”, «Қазақстан Республикасының Тәуелсіздігі және Астана»құндылығы қалыптасады. 2. Ынтымақтастық: топтық жұмыс барысында жылулық қарым- қатынастар дамиды, ынтымақтастық дағдылары қалыптасады және сындарлы көзқарас дамиды, қарым-қатынастарды қалыптастыру кезінде сыни ойлау қабілеті дағыланады. 3. Академиялық адалдық: өзгелердің идеялары мен ойларын құрметтейді, яғни академиялық адалдық принциптерін сақтайды. 4. Өмір бойы оқу,Қазақстандық патриотизм және азаматтық жауапкершілік дағдысы қалыптасады.
АКТ-ны қолдану дағдылары:	
Пәнаралық байланыс:	Пәндік лексика және терминология: Костюм- Костюм-Suit, Ауыстыру-Замена-Replacement Диалогтар мен жазу үшін пайдалы сөз тіркестері: Елімізде тұратын қандай ұлт өкілдерін білесің? Цикл дегеніміз не? Оның қандай түрлерін айта аласің?
Бастапқы білім:	

Сабақ барысы

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

Сабақтың басы	Ұйымдастыру кезеңі: Оқушылармен амандасу, түгелдеу, психологиялық ахуал туғызу. «Гүлмен тілек» (сергіту және топқа біріктіру). Мақсаты: Оқушылар гүлді алақандарына салып тұрып, бір-біріне тілек тілейді және гүлдің астына жазылған сөздер бойынша топқа біріктіріледі. I – топ – «Scratch» II – топ – «Скрипт» (Ұ) “Миға шабуыл” әдісі бойынша өткен тақырыптарды еске түсіру: 1. Елімізде тұратын қандай ұлт өкілдерін білесің? 2. Цикл дегеніміз не? Оның қандай түрлерін айта аласың? 3. Түрлі ұлт өкілдерінің өзіңе таныс салт дәстүрлері жайлы әңгімелеп бер (1-сурет). 4. Цикл көмегімен «Ұлттық костюмдер көрсетілімі» жобасын қалай дайындауға болады? Мақсаты: уақытты үнемді пайдалана отырып барлық оқушыларды бір мезетте проблеманы шешуге жұмылдыру. Тиімділігі: Оқушылардың шығармашылық ойлауына, жаңа идея табуы мен оның шешімін іздеуіне түрткі жасайды Саралау: уақытты тиімді пайдалана отырып, әр оқушы өз ақпараттарымен бөлісіп, тақырып материалын қайталау. Бағалау: Оқушылар бір – бірінің жауаптарын интерактивді тақтадағы жауаптар арқылы “жауаптарға келісемін”, “жауаптарға келіспеймін”, “ұсынысым бар” сөздері арқылы тексеріп «Бағдаршам» әдісімен топ ішінде бірін – бірі бағалайды. (Ұ) Сөздікпен жұмыс: Жаңа сабақта кездесетін сөздіктермен танысып, дәптерге жазып, ауызша қайталайды. - Костюм- Костюм-Suit, - Ауыстыру-Замена-Replacement (Ж). Білу, түсіну «Жұптас, ойлан, бөліс» әдісі. Мақсаты: Жұптаса, ынтымақтаса отырып, өз ойларын еркін, дәлелді түрде жеткізе білуге ықпал ету, жаңа білімді түсіну. Оқулықтағы «Жаңа білім» бөліміндегі жаңа ақпаратты әр оқушыға оқуға нұсқау беремін. Оқушылар оқып болған соң жұбымен талқылап бір-біріне түсіндіреді. Бағалау: Оқушылар бір – бірінің жауаптарын оқулықтағы жауаптар арқылы “жауаптарға келісемін”, “жауаптарға келіспеймін”, “ұсынысым бар” сөздері арқылы тексеріп «Бағдаршам» әдісімен жұптар бірін – бірі бағалайды.	
Сабақтың ортасы	«Ортақ тұжырым» әдісі. Әр топ берілген тапсырма бойынша постер дайындайды, қорғайды. Топтық жұмыс Мақсаты: оқушыларды топтық жұмыс жасауға баулу, өз ойларын ашық жеткізе білуге үйренеді. 1-топ: Жобаны орындауға қажетті ұлттық костюмдердегі(киім) спрайттарды қалай дайындауға болады?. 2-топ: «Ұлттық костюмдар» жобасының скриптерін қалай құрастыруға болады?. Топпен жұмыс нәтижесін “Бағдаршам” әдісі арқылы оқушылар өзара бағалайды. Бағалау критерийі Дескриптор Қалыптастырушы бағалау Топ мүшелері тапсырмасын өз деңгейінде қорғайды. -Тапсырманы өз деңгейінде орындайды. -Өз идеяларымен бөліседі. -Тақырыпты түсіндіру барысында, өздерінің түсінгендігін дәлелдейді. “Бағдаршам” әдісі Компьютермен жұмыс. Жеке жұмыс. (Д). «Мен білемін» әдісі арқылы әр оқушыға жеке тапсырмалар беріледі. Компьютерде орындауға практикалық тапсырма беріледі. Тапсырма: «Ұлттық костюмдер көрсетілімі» жобасы Қазақстан көп ұлтты мемлекет. Елімізде 100 ден аса ұлт өкілдері достық пен татулықта өмір сүруде. Scratch программалау ортасында еліміздегі ұлттардың ұлттық костюмдерінің көрсетілімін Р рет қайталап көрсететін жобаны құрастыр (бұл жерде Р айнымалы, мәндері: 1 мен 10 аралығында). Бағалау критерийі Дескриптор Қалыптастырушы бағалау Жобаны кірісірілген циклдаркөмегімен орындайды. -Жобаның фонына Қазақстан картасын орналастырады. - Жобаны орындау үшін бірнеше ұлт өкілдерінің спрайттарын дайындайды. - Фонның бетіне түрлі ұлт өкілдерін бір спрайттың костюмдері ретінде енгізеді. “Бағдаршам” әдісі (Т) Компьютермен жұмыс. Төмендегі циклдар жазылған скриптердің нәтижесінде экранда пайда болатын Z айнымалысының мәндерін тап. Айнымалыны пайдаланып өздеріңе математикада таныс бір мысалға кірістірілген циклдарды қолдануға байланысты жобаның жоспарын ұсыныңдар. Жобаны орындауға қажетті фон, спрайттарды анықтаңдар Бағалау: Оқушылар бір – бірінің жауаптарын интерактивді тақтадағы жауаптар арқылы тексеріп, «Бағдаршам» әдісімен топтар бірін – бірі бағалайды. Бағалау критерийі Дескриптор Қалыптастырушы бағалау Берілген тапсырманы толық орындай алады. -1 тапсырманы орындайды 2-тапсырманы орындайды 3-тапсырманы орындай “Бағдаршам” әдісі	

Сабақтың соңы	(Д)Рефлексия «Еркін микрофон» әдісі арқылы оқушылар төменде берілген сұрақтар бойынша өз ойларымен бөліседі. • Scratch программалау ортасында кірістірілген циклдердің қандай маңызы бар? • Кірістірілген циклдарды пайдаланып қандай жобалар құруға болады? Мақсаты: қазіргі заманауи құралдардың үлгісінде жасалған, яғни микрофонның көмегімен жекелей оқушылардың сабақта алған білімдерін бақылау, талдау, жинақтау, бекіту үшін қолданамын. Тиімділігі: Мұнда оқушы өз ойын еркін жеткізуге, сараланыпайтуға мүмкіндік беріледі. Бағалау: «Мадақ сөз» әдісі бойынша кері байланыс беру арқылы бағаланады. Үй тапсырмасы: «Кірістірілген циклдарды пайдаланып 1 мен 5 аралығындағы сандардың көбейтіндісін экранда көрсетеін жоба скриптін құрастыр».	
Рефлексия	• Scratch программалау ортасында кірістірілген циклдердің қандай маңызы бар? • Кірістірілген циклдарды пайдаланып қандай жобалар құруға болады?	