Автор: Сайранова Ақмарал Сайранқызы
Пән: Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар/Информатика
Сынып: 9-класс
Бөлім: Компьютерді таңдау
Тақырып: Ойынның сценарийін әзірлеу

Оқу мақсаттары (оқу бағдарламасына сілтемеу):	блок-схема түріндегі қадамды ұсыну
Сабақтың мақсаты:	- ауызша алгоритм құру - блок-схеманың негізгі фигураларын көрсетеді - ауызша алгоритмді блок-схема түрінді көрсетеді
Тілдік мақсаттар:	Оқушылар • кейіпкерлердің әрекеттерін атай алады • мәселені шешудің негізгі кезеңдерін атай алады • сызықтық, тармақталған және циклдық құрылымды алгоритмдердің блок-схемаларын сипаттай алады; • ойын сценариын сипаттай алады. Диалогтар мен жазу үшін пайдалы сөз тіркестері: • Ойынның идеясы ... • Менің ойынымның кейіпкері ... • Кейіпкерің негізгі әрекеті ... • Жобамның сценариын жасауда ... құрылымды алгоритмдерді пайдаландым.
Құндылықтарды дарыту:	Ынтымақтастық, өзара құрмет.
Пәнаралық байланыс:	Ойынды жасауға болатын пәндер.
Бастапқы білім:	Оқушылар нені біледі және осы сабақ алдында нені білулері керек? (негізгі түсініктер, деерктер, формулалар, теориялар) Сіз бар білімді қалай іске қоса аласыз?

Сабақ барысы

Сабақ кезеңдері	**Жоспарланған іс-әрекет**	**Ресурстар**
Сабақтың басы	«Алгоритмдер және блок-схема» тақырыбында оқушылардың білімін тексеру. Ауызша сұхбат: 1. Кейіпкер нені істеу керек екенінқайдан біледі? 2. Алгоритм дегеніміз не? 3. Кейіпкерлердің іс-әрекеттерін сипаттау үшін алгоритм керек пе? 4. Алгоритм дегеніміз не және оның қандай түрлерін білесіз? 5. Қандай алгоритм циклдық деп аталады? 6. Сөздік алгоритмнің блок-схемасын қалай құрастырамыз? Тапсырма «Үлкен санды табыңыз» Келесі сөздік алгоритм үшін блок-схеманы салыныз: Экранға шығараңыз «Максималды санын табу бағдарламасына қош келдіңіз!» Экранға шығараңыз «Бірінші санды еңгізіңіз» А саның еңгізіңіз Экранға шығараңыз «Екінші санды еңгізіңіз» В саның еңгізіңіз егер A>B онда экранға шығараңыз «А үлкен сан» әйтпесе экранға шығараңыз «В үлкен сан» * Дифференциялау үшін, тапсырманы жылдам шешетін оқушыларға, үш саннан үлкенің табатын есептің блок-схемасын жасауды ұсыныңыз. Білімді белсендендіру. «Сценарий» ребусын табыңыз. Талқыланатын сұрақтар – Ребустын сценариын кім жасайды? Скрэтч программасында жасалған ойындардың нұсқасы.	
Сабақтың ортасы	«Санды тап» ойыны. Оқушылар «Санды тап» ойының ойнайды. Оқушыларға ойынның ережелерін түсіндіріңіз. Ойын ережесі Бір оқушы 1 ден 100 ге дейін санды ойлап оны дәптерге жазады, қалғандары осы санды 10 сұрақ қою арқылы табуға тырысады. Сұрақтар келесі түрде болады: бұл сан қандайда бір саннан үлкен ба? Алдын ала ойын құрыңыз немесе онлайн ресурстарды қолданыңыз. Ойынды жұп немесе топтар арасында ұйымдастыруға болады. Жеке жұмыс. Оқушылар «Санды тап» ойынына сөздік алгоритм құрып оны дәптерге жазады. Осы сөздік алгоритмге блок-схема құрады. Оқушылар өзара бағалайды.	

Сабақкезеңдері	Жоспарланған іс-әрекет	Ресурстар
Сабақтың соңы	Практикалық жұмыс. Алдынғы тапсырмадағы кейіпкерге/кейіпкерлерге құрылған сөздік алгоритмді блок-схема түрінде көрсетуін сұраңыз. Оқушыларды бағалау үшін келесі сұрақтарды қойыңыз 1. Ойында қанша кейіпкер болады? 2. Ойынның негізгі идеясы? 3. Олардың негізгі әрекеттерін ата. 4. Блок-схеманың қай фигурасы алгоритмнін басталуын және соңын көрсетеді? 5. Кейіпкерің шартты орындауы қалай көрсетіледі. 6. Имеется ли цикл в будущей программе? 7. Жазылатын программада цикл болады ма? Қандай фигурамен циклдық алгоритмдерді көрсетуге болады?	
Рефлексия	Оқушыларға сабақ барысында не орындалғаның еске түсірун ұсыныңыз. Мүмкін сұрақтар: 1. Ойынның идеясы 2. Алгоритм және оның бейнеленуі 3. Блок-схема Рефлексия «Бағдаршам» Мен өзімнің ойныма блок схема құра білдім Жалпы блок-схеманы құрдым, бірақ сұрақтар туындады Блок-схеманы құра алмадым, тақырыпты түсінбедім	