**ШҚО, Жарма ауданы, Жаңғызтөбе кенті**

**Информатика пәнінің мұғалімі Султанова А.Б.**

**Сабақ: §21. Scratch ойын программалау ортасы**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Мектеп:** **Мұғалім:** | «Жаңғызтөбе орта мектеп-балабқша кешені» КММ-сі.  Султанова Әсемгүл Бекайдарқызы. **Күні:** «18» ақпан 2019 жыл. | | | | |
|  | **Қатысқандар саны Қатыспағандар саны\_\_\_\_** | | | | |
|  | | | | | |
| **Оқу мақсаттары** | | 1. Scratch ойын программалау ортасы білімдерін қалыптастыру, программалау ортасында алғашқы программа жазуды үйрету, практикада қолдана білуге дағдыландыру.  2. Топпен жұмыс жасауды қалыптастыру. | | | |
| **Жетістіктер критерийлері** | | **Барлық оқушылар** | | | |
| **Scratch** ойын программалау ортасы туралы білім алады, **Scratch** ойын программалау ортасымен жұмыс жасауды үйренеді. Біліп үйренгендерін қолданып, практикалық және теориялық түрде берілген тапсырмаларды орындау. | | | |
| **Оқушылардың басым бөлігі** | | | |
| Түсінеді, талдайды, білімін қолданады: программалау ортасының элементтерімен танысады, жұмыс жасайды, жаңа ұғымдарды меңгереді. | | | |
| **Кейбір оқушылар** | | | |
| Білімін жинақтайды, рефлексия жасайды: программалау ортасының элементтерімен, ұғымдарын толық ажырата біледі, программаны жүктей алады. | | | |
| **Өткен тақырып** | | «Қадам алға, қадам артқа» белсендіру. | | | |
| **Қолданылатын әдіс-тәсілдер** | | «Қадам алға, қадам артқа» белсендіру, «Ой қозғау», «Смайликтер» әдісі, «Кім тапқыр», сын тұрғысынан ойлау, «Кім жылдам», сергіту сәті, «Бас бармақ», , «Бес бармақ» әдісі. | | | |
| **Қолданылатын ресурстар** | | Слайд, оқулық, learningApps.org қосымшасы, интерактивті тақта. | | | |
| **Пәнаралық байланыс** | | Қазақ әдебиеті, математика. | | | |
|  | | | | | |
| **Жұмыс түрлері** | | | **Тапсырмалар, қосымшалар** | **Мұғалімнің іс-әрекеті** | **Оқушының іс-әрекеті(нәтижесі)** |
| **І кезең** | | | | | |
| **Ұйымдастыру кезеңі**  ***5 мин*** | | | «Қадам алға, қадам артқа» белсендіру, топтастыру | Сынып оқушыла-рының зейінін са-баққа аудару. Психологиялық ахуал туғызу. Топтастыру. | Әрекетті орын-дайды.  Сыныптың оқушылары  «Спрайт», «Скрипт» болып топқа бөлінеді. |
| **Үй тапсырмасын тексеру** | | | ***«Ой қозғау» әдісі***   * Неліктен сендер алдыға, артқа жылжып қол шапалақтадыңдар? * Ол неге байланыс-ты болды? Сіздерді кім/не басқарды? * Сонда сендер кім болдыңдар? | Өткен тақырыптарға байланысты сұрақтар қою. | Мұғалім берген сұрақтар жауап беру арқылы өткен тақырыпты қайталау. |
| **Қызығушылығын ояту, мәселе қою** | | | «Кім тапқыр» ойыны. Тапсырмаларды қарастыру.  <https://learningapps.org/display?v=p4k42b5m220> | Оқушы жауап-тары тыңдалады. Қосымша сұрақ-тар қою арқылы толықтырылады. | learningАpps.org қосымшасында тапсырмаларды орындайды.  Мозаиканы құрастырады. |
| **ІІ кезең** | | | | | |
| **Теория бойынша «Білу», «Түсіну», «Талдау» ,**  **«Жинақтау» тапсырмалары** | | | «Джигсо» әдісі бойынша топтың оқу-шылары жаңа мәлі-метті бір-біріне түсін-діреді.  Тақырыбы: **Scratch ойын программалау ортасы**  «Білу» тапсырмасын-да сұрақтар қойылады.  «Түсіну» тапсырма-сында сыни сұрақ-тарға жауап береді.  «Талдау» тапсырма-сында Лего конструк-торы мен программа блоктарын салысты-рады.  «Жинақтау» тапсыр-масы бойынша беріл-ген тапсырмаларды орындайды. | Жаңа сабақты меңгерту, жаңа ұғымдармен таныстыру, флипчарт арқылы мәліметтер беру.  Әр қадам тапсыр-маларына нұсқау беру, тексеру. | Оқулықпен жұмыс жасау, қадам тапсырмаларын қатесіз орындау, тексеру. |
| **Сергіту сәті.** | | | Бейнеролик көрсету. <https://www.youtube.com/watch?v=zGIV7Xa9Rkw> | Оқушылармен бірге сергіту сәтін жасау. | Интербелсенді тақтада |
|  | | | | | |
| **Жұмыс түрлері** | | | **Тапсырмалар, қосымшалар** | **Мұғалімнің іс-әрекеті** | **Оқушының іс-әрекеті(нәтижесі)** |
| **ІІІ кезең** | | | | | |
| **«Қолдану» және бағалау» тапсырмалары** | | | «Қолдану» тапсырма-сындағы практикалық жұмыстарды орын-дайды.  Тест жұмысын орындайды. | ДК-де орындала-тын практикалық тапсырмаларды, тест жауабын тексеру. | Алған білімдерін практикада қолда-нады, тапсырма-ларды орын-дайды. |
| **Бағалау, кері байланыс(бағалау парағы бойынша)** | | | «Бас бармақ» әдісі бойынша топтар бірін-бірі бағалайды, «Бес бармақ» әдісі арқылы кері байланыс алы-нады. | Оқушылардың жауаптарын тек-серіп, дұрыс нә-тижелерін кестеге белгілегендігін, бағалау парағына бағаларын қой-ғандығын қадаға-лайды. | Жауабын тексе-ріп, кестеге тір-кейді. «Бес бар-мақ» әдісі арқылы сабақты бағалай-ды. |
| Үй тапсырмасы: §21оқу, Scratch және Лого программалау тілі | | | | Бағдар беру, шо-лу жасау. | Үй тапсырмасын орындайды. |
|  | | | | | |
| **Рефлексия**:1.Сабақ шынайы ма? Бүгін оқушылар не білді? Сыныптағы ахуал қандай болды? Жоспарланған саралау шаралары тиімді болды ма? Берілген уақыт ішінде үлгердім бе? Өз жоспарыма қандай түзетулер енгідім және неліктен?  **Жалпы баға**  **Сабақтың жақсы өткен екі аспектісі (оқыту туралы да, оқу туралы да ойланыңыз)?**  **1:**  **2:**  **Сабақты жақсартуға не ықпал ете алады (оқыту туралы да, оқу туралы да ойланыңыз)?**  **1:**  **2:**  **Сабақ барысында сынып туралы немесе жекелеген оқушылардың жетістік/қиындықтары туралы нені білдім, келесі сабақтарда неге көңіл бөлу қажет?** | | | | | |
| Сабақ туралы өз пікіріңізді жазыңыз: | | | | | |
|  | | | | | |
|  | | | | | |