**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: |
|  |
|  |