**ҚҰРМАНАЛИЕВА Нұрсұлу Жармұханбетқызы,**

**Зоя Космодемьянская атындағы №23 мектеп-лицейінің информатика пәні мұғалімі.**

**Шымкент қаласы**

**ПРОГРАММАЛАР ҚҰРУДЫ ЖАЛҒАСТЫРАМЫЗ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары** | 2.2.2.1 Тармақталған алгоритмді жүзеге асыру. |
| **Сабақтың мақсаты:** | Тармақталған алгоритмді жүзеге асырады. |
| **Бағалау критерийлері:** | Scratch программасында кейіпкерді сызықтық алгоритммен басқаруға мысал келтіреді. |
| **Ерекше білім беруді қажет ететін оқушылар үшін** | Интербелсенді оқушы |

**Сабақтың барысы:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Сабақтың кезеңі/ уақыт** | **Педагогтің әрекеті** | **Оқушының әрекеті** | **Бағалау** | **Ресурстар** |
| **Сабақтың басы**  **8 минут** | **Ұйымдастыру кезеңі:**   * Білім беруші білім алушылармен амандасады; * Сыныпты түгендейді;   **Психологиялық ахуал қалыптастыру:**  **Сəлемдесу, оқушыларды түгендеу.**  **Топтастыру.** Жүргізуші сыныптағы бір оқушының өз қалауымен сыртқа шығып кетуін ұсынады. Ол сыртқа шыққанда, қалған оқушылар бір ұқсас белгісіне қарай екі топқа бөлініп, бір-бірінен алыс отырады. Сырттағы оқушы кіріп, екі топтың қандай бір-біріне ұқсамайтын белгі арқылы бөлінгенін табу керек. Ойын топқа бөлінген оқушылардың ықыластылығы мен зейінділігін анықтау үшін жүргізіледі. | Пән мұғалімімен амандасады;  Сынып белсендісі сынып туралы ақпарат береді;  Бұл оқушылар арасында психологиялық жағымды ахуал туғызады. | **Мұғалім:** Оқушының белсенділігін арттыратын ынталандыру сөздер:   * Тамаша! * Жарайсыздар! * Талпын! | Комптютер |
| **Сабақтың ортасы**  **15 минут** | **Өткен сабақты пысықтау**:  Үй тапсырмасы 33 беттегі ойлан тапсырмасы  **Жаңа тақырыпты ашу:**  Мұғалім төмендегі сұрақтарды оқушыларға қойып, суреттерді интерактивті тақтадан көрсетеді.  Оқушылар ұжымдық үлгіде білгендері бойынша өз ойларын айтып, жауап береді.  –Scratch программасында кейіпкерді сызықтық алгоритммен басқаруға мысал келтір.  –Екі достың **«Сан жасыру»** ойынын Scratch-те қалай программалауға болады? | Сұрақтарға жауап беріп, сабақ тақырыбын ашады | **Мұғалім:** Оқушының белсенділігін арттыратын ынталандыру сөздер:   * Керемет! * Жарайсыздар! * Талпын! | Оқулық жұмыс дәптері |
|  |
| **Жаңа тақырыпты түсіндіру:**  Оқулықтағы 25-беттегі Жаңа білімді түсіндіреді. |  | **Презентация** |
| **Практикалық**  **бөлім**  **10 минут** | **1-тапсырма**  **Жұптық жұмыс**  **26-беттегі** Қолдан  1. Scratch программасын іске қос. 2. Алдын ала дайындалған екі баланың суретін 5-суретте көрсетілгендей программаға енгіз    **ЕББҚ**  Сан жасыру ойынының орындалуына скрипті құрастыр | **Дескриптор:**  Жобаның іс-әрекетін сөз түрінде орындайды;  Бағдарламалау ортасында алгоритм жоспарлайды.  **Дескриптор:**  Scratch программалау ортасында сан жасыру ойнының скриптін құрастырады | Мұғалім оқушылардың белсенділігіне қарай **«Мадақтау сөз» əдісі** бойынша бағалайды: **Жарайсың!**  **Жақсы! Талпын!** | Компьютер |
| **Сабақтың соңы**  **12 минут**  **Рефлексия** | **Бекіту кезеңі:**  **2-тапсырма**  1, 2-скриптілер орындалғанда экранға қандай нәтиже шығады? Екі скриптінің жұмысында қандай айырмашылық бар?    **Кері байланыс:**  **«Жетістік баспалдағы» əдісі**  «Жетістік баспалдағы» əдісі оқушылардың қандай білім баспалдағында тұрғандарын, өткен материалды меңгеруге қай баспалдақта тұрғандығын анықтайды.  **Үй тапсырмасы** алгоритм түрлеріне мысал құрастырып келеді. | **Дескриптор:**  Scratch программалау ортасында скрипті нәтижесін анықтайды  Сабаққа кері байланыс жасайды. | Сабаққа белсенді қатысқан оқушы смайликтармен бағаланады. | Компьютер |