**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** Қолдан1. 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 анықтайдыСабаққа кері байланыс жасайды. | Сабаққа белсенді қатысқан оқушы смайликтармен бағаланады. | Компьютер |