**ИИН 880412401472**

**Ватсап номері: 87072054814**

**ДАНАБЕКОВА Асия Суантаевна,**

**С.Ерубаев атындағы жалпы білім беретін мектебінің бастауыш сынып мұғалімі.**

**Түркістан облысы, Бәйдібек ауданы**

**ҚҰМАР ОЙЫНДАР – ТӘУЕЛДІЛІК МЕКЕНІ**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Сабақтың мақсаты** | | Балалардың компьютерлік ойындар мен смартфон ойындарына деген тәуелділікті жою, компьютердің денсаулыққа әсері және компьютерлік ойындардың зияны туралы түсіндіру | | | |
| **Құндылықтар** | | Талап құндылығы бойынша ізденімпаз,жасампаз тұлға тәрбиелеу | | | |
| **Сабақтың барысы** | | | | | |
| **Сабақтың кезеңі** | **Педагогтің әрекеті** | | **Оқушының әрекеті** | **Бағалау** | **Ресурстар** |
| **Сабақтың басы**  **Сабақтың ортасы**  **Сабақтың соңы**  **Кері байланыс** | **Сабақтың барысы:**  1. «Құтты қадам» тәсілі бойынша психологиялық даярлық.  2.«Күлкілі шарлар» әдісі бойынша компьютерлік ойындар мен смартфон туралы сурет қиындылары құрастырылып тақырып анықталады.  3.Сауалнама  4. «Мұғалім сөйлейді» түсіндірме жұмыстары мен видеоролик  5.Мектеп медбикесі мен мектеп психологының түсіндірме жұмыстары  6.«Сиқырлы қолшатыр» әдістемесі.  **I-кезең «Құтты қадам» тәсілі** бойынша сынып оқушылары әр қадам басып бір біріне жылы лебіз сөздерін айтады.  **II-кезең «Күлкілі шарлар» жаттығуы** арқылы компьютерлік ойындар мен смартфон туралы сурет қиындылары құрастырылып тақырып анықтаймыз.  **III- кезең Сауалнама**  1.Қандай компьютер ойындарын ойнайсың?  ...........................................................................................................  2. Сүйіп ойнайтын ойының қандай?  .................................................................................................................  3. Ол ойындарды ойнап қандай жетістікке жетесің?  .....................................................................................................................  4. Ойындарда жеңген немесе жеңілген кезде қандай көңіл күйде боласың ?  ...........................................................................................................................  5. Осы ойындар саған қалай әсер етеді?  ....................................................................................................................  6. Ойын авторлары туралы білесің бе?  **IY-кезең Мұғалім сөзі.**  **Компьютер** (ағылш. computer — «есептегіш»), **ЭЕМ** (электрондық есептеуіш машина) — есептеулерді жүргізуге, және ақпаратты алдын ала белгіленген алгоритм бойынша қабылдау, қайта өңдеу, сақтау және нәтиже шығару үшін арналған машина. Компьютер дәуірінің бастапқы кезеңдерінде компьютердің негізгі қызметі — есептеу деп саналатын. Қазіргі кезде олардың негізгі қызметі — басқару болып табылады.  Шыққан компьютерлер буынға бөлінеді. Қазір компьютерлердің алты буыны белгілі деп айтуға болады. Жалпы, компьютерді буынға бөлу шарты, ол негізінен компьютерлердің элеменnтер базасының өзгеруіне, өзінің құрамына кіретін құрылғылардың түрлері мен қасиеттерінің өзгеруіне және компьютерлер арқылы шығарылатын есептердің жаңа (сандық емес) топтарының пайда болуына тәуелді. Бұлардың барлығы  дерлік үлкен жетістіктер. Бірақ, біз адам балалары  өзіміздің денсаулығымызды естен шығарған сияқтымыз.   Сонымен қатар, қазіргі таңда интернет әлемдік қауымдастықтың негізгі ақпараттық-коммуникациялық құралына айналып отыр. Бұл тұрғыда қарапайым халықтың күнделікті өмірдегі байланысқа деген қажеттілігі туралы айтпасақ та болады. Дегенмен де интернеттің жақсылықтарымен бірге келеңсіз жақтары да барын естен шығармағанымыз жөн. Интернетке қосылу үшін әрине бізге компьютер керек. Ал, әр күнін компьютер алдында өткізу денсаулыққа зиян екенін білесіздер ме? Ол адам ағзасына қауіп төндірумен қатар, сананы улаумен шектесетіні белгілі. Компьютер алдында ұзақ отырса адамның көзі, жотасы ауырады және қимыл-қозғалысына, адам психологиясына да әсер ете  **2.Видео көрсетіледі.**  Компьютердің зияны туралы мақалалар өткен ғасырдың сексенінші жылдарынан бастап жарық көрген.Әсіресе, ондағы алуан түрлі ойындар жеткіншек балалар мен бүлдіршіндердің денсаулығына, жүйке жүйесіне зақым келтіретінін сол кезден-ақ ғылыми негізде дәлелденген.  Сонымен компьютердің адам ағзасына залалын тигізетін факторлары мынандай:   * Көздің көру қабілетін төмендетеді; * Омыртқалардың қисаюына әкеледі; * Жүйкеге салмақ түсіреді; * Шаршағыштық, әлсіздік басады.   **Y-кезең Мектеп медбикесі мен мектеп психологымен кездесу минуты.**  **YI-кезең «Сиқырлы қолшатыр»**  **Қара қолшатырға бекітілген компьютер мен смартфонның зиянды тұстарын ,адамға пайдалы тұстарымен алмастырады**  Қорыта айтқанда, жоғарыда аталған мәселелерді дұрыс шешкенде ғана компьютер сияқты қуатты құрал көмегімен оқушылардың білімін жетілдіру мен оқу сапасын арттыруға болады. Қай халықтың, қай ұлттың  болсын толығып өсуіне, рухани әрі мәдени дамуына басты ықпал жасайтын тірегі де, түп қазығы да – мектеп. Қазақ мектептерінің білім деңгейін көтеру және онда ақпараттық технологияларды пайдалану арқылы оқу-тәрбие үрдісін тиісті деңгейге көтеру, мектеп ұстаздарының, басшыларының, педагогикалық ұжымның жүйелі жұмыстарының нәтижесінде ғана жүзеге аспақ.  TIK-TOK әдісі арқылы | | Бір біріне жылы сөздер айтады.  Сурет қиындыларын қосу арқылы тақырыпты ашады.  Сауалнама толтырады  Мектеп медбикесі мен мектеп психологының түсіндірмесін тыңдайды  Зиянды әдеттерді пайдалы әрекетке айналдырады | https://avatars.mds.yandex.net/i?id=c23b4822587641f3057e9ef83fd6407914b2c238-8984683-images-thumbs&n=13  https://avatars.mds.yandex.net/i?id=c23b4822587641f3057e9ef83fd6407914b2c238-8984683-images-thumbs&n=13 | Шар  Сауалнама қағаздары  Видеоролик  Қолшатыр |