Өмірлік негізгі мектебі

Тақырыбы:

«**Сахна мен кейіпкерлерді бейнелеу**»

Сыныбы: 6

Пәні: информатика

Өткізген: Курмантаева А.И.

2018 – 2019 оқу ыжылы

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ұзақ мерзімді жоспар бөлімі: Мектеп: Өмірлік негізгі мектебі**  **Күні:25.01.2019 Мұғалімнің аты – жөні: Курмантаева А.И.**  **Сынып: 6 Катысқандар \_\_\_\_ қатыспағандар\_\_\_\_\_** | | |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Бөлім 6.3.А-Компьютерлік ойындарды жасау  **Тақырыбы: Сахна мен кейіпкерлерді бейнелеу** | |
| **Оқу мақсаты:** | 6.3.2.1.-есептің шешімін кезеңмен талдау | |
| **Сабақтың мақсаты:** | **Барлық оқушылар:**  компьютерлік ойында қолданылатын сахналарды және кейіпкерлерді анықтау  **Басым көпшілігі:**  Сахнаны белсенді ету және кейіпкерлерді орналастыру  **Кейбір оқушылар:**  Спрайттарға арналған бағдарлама құрау | |
| **Бағалау критерийлері:** | * Компьютерлік ойында қолданылатын сахналарды және кейіпкерлерді анықтайды. * Сахнаны белсенді етіп, кейіпкерлерді орналастырады. * Спрайттарға арналған бағдарлама құрастырады. | |
| **Тілдік мақсаттар:** | Спрайт ,скрипт | |
| **Құндылықтарға баулу:** | Сабақта жауапкершілікке, айқындылыққа, ынтымақтастыққа машықтанады.  Бір бірімен қатынасқа түсе отырып, басқалардың пікірлерін тыңдауға, өз пікірін ашық айтуға дағдыланады. | |
| **Пәнаралық байланыс:** | Математика, бейнелеу өнері | |
| **Алдыңғы білім:** | Ойынның сценариін жасау, алгоритмді блок-схема түрінде ұсыну | |
|  | **Сабақтың барысы:** | **Ресурстар** |
| **Сабақтың басы:**  **2 минут**  **3 минут** | **Ұйымдастыру кезеңі.**  Психологиялық ахуал қалыптастыру.  Шаттық шеңбер **«Сен суретшісің»** әдісі  **Үй тапсырмасы**  **«Бос орынды толтыр» әдісі**  Оқушыларға алгоритмдік блок – схема беріледі. | Блок – схемасы бар карточка |
| **Сабақтың ортасы:**    **І тапсырма**  **5 минут**  **ІІ тапсырма**  **10 минут**  **Сергіту сәті.**  **2 минут.**  **ІІІ тапсырма**  **15 минут.** | Оқушыларға сұрақ қойылады: бұл блок схемаларды не үшін пайдаланамыз? Бұл блок схемаларды анимация құру үшін пайдаланамыз.  Scratch бағдарламасындағы ойынның ортасы жайлы бейнероликті көрсету. Бейнероликті көріп болған соң түсінгендерін постерге түсіреді.  Жаңа бізге спрайт, скрайп, ойын, кейіпкер,сахна сөздері кездесті. Олай болса енді осы сөздермен жұмыс жасап көрейік. Ол үшін біз тақтаға назар аударайық. Тақтада Quizlet бағдарламасы арқылы оқушыларға терминдер үш тілде айтылады оқушылар соны қаталап, жаттығады.  **Оқулықпен жұмыс**  Оқулықтағы берілген мәліметпен танысып, берілген кестені толтырады.   1. Тапсырма (Ж) /Жеке тапсырма/  |  |  |  | | --- | --- | --- | |  | Қызметін анықтау | Түрін анықтау | | Спрайт |  |  | | Скрипт |  |  | | Сахна |  |  |  |  |  | | --- | --- | | **Бағалау критериі** | **Дискриптор:** | | **компьютерлік ойында қолданылатын спрайт, скрипт , сахнаның қызметін, түрлерін анықтау** | -спрайттың қызметін, түрлерін анықтайды;  -скриптің қызметін, түрлерін анықтайды;  -сахнаның қызметін, түрін анықтайды; |   Оқушылар берілген кестені толтырып, жауабын тақтамен салыстырады. Бірін – бірін тексереді.  **Қ.Б.**Бірін бірі бағалау  **Жеке тапсырма**  1.Кітапхана қорынан жер шарының суретін таңдап алып, сахнаға орналастырыңыз.  2. Енді скрипті блоктарымен қажетті программа енгізіңіз.  3.Шарды алға 10 қадам қозғалтып, 15 градуска қарай шеңбер бойымен бұрыңыз.  4. Сахнаны белсенді етіп, нәтижесін көріңіз.   |  |  | | --- | --- | | **Бағалау критериі** | **Дискриптор:** | | Сахнаны белсенді етіп және кейіпкерлерді орналастыру | -Кітапхана қорынан жер шарының суретін таңдап алды, сахнаға орналастырды;  -Скрипті блоктарымен қажетті программа енгізді;  -шарды алға 10 қадам қозғалтты, 15 градусқа шеңберді бұрды;  -Сахнаны белсенді етіп, нәтижесін көрді |     Оқушылар компьютерге отырып, әр қайсы жеке берілген тапсырманы орындайды. Тапсырманы орындап болған соң, тапсырманы мұғалім тексереді.  **Қ.Б.**Өзін өзі бағалау  **«Дирижер» әдісі.**  Жүргізуші бір қимыл көрсетіп, сұқсаусағымен кімді көрсетсе, сол адам қимылды қайталау керек. Кім тез қайталай алмаса, сол ойыннан шығады.  Үш тілділікті есте сақтау қабілетін тексеру үшін Quizlet бағдарламасы арқылы тексеру.  **Саралау**  **1. Дария бағдарлама құрды. Скрипттің мағынасын ашатын түсініктеме құрыңыз және нысандардың атауын жазыңыз.**     |  |  | | --- | --- | | **Бағалау критериі** | **Дискриптор:** | |  | - фон жасау скриптіне түсіндірме жазды;  - қозғалу скриптіне түсіндірме жазды;  - нысандардың атауларын анықтады («сцена», «спрайт»). | | таратпа карточкалар  кесте          интерактивті тақта, слайд |
| Сабақтың соңы  Кері байланыс  **3 мин** | **«3-2-1» әдісі арқылы**  3-сабақтан алған 3 маңызды ақпарат  2-қиындық келтірген 2 мәселе  1-Сабақта ұнаған 1 жағдайларды оқушылар стикерге жазады |  |

**Тапсырма № 1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Қызметін анықтау | Түрін анықтау |
| Спрайт |  |  |
| Скрипт |  |  |
| Сахна |  |  |

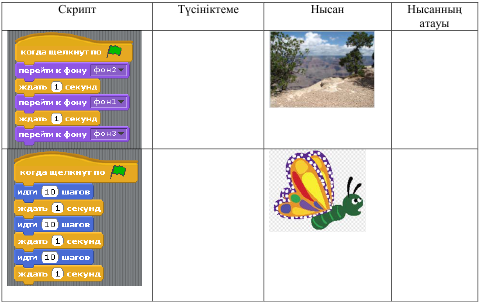
**Тапсырма № 1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Қызметін анықтау | Түрін анықтау |
| Спрайт |  |  |
| Скрипт |  |  |
| Сахна |  |  |

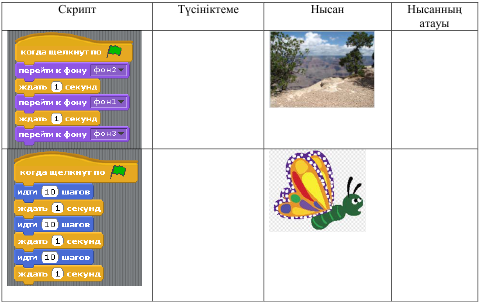
**Тапсырма № 1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Қызметін анықтау | Түрін анықтау |
| Спрайт |  |  |
| Скрипт |  |  |
| Сахна |  |  |

**1. Дария бағдарлама құрды. Скрипттің мағынасын ашатын түсініктеме құрыңыз және нысандардың атауын жазыңыз.**

****

**1. Дария бағдарлама құрды. Скрипттің мағынасын ашатын түсініктеме құрыңыз және нысандардың атауын жазыңыз.**

****