Автор: БРАЛИНА ТАҢШОЛПАН ТАҢАТХАНҚЫЗЫ
Пән: Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар/Информатика
Сынып: 5-сынып
Бөлім: Талқылаймыз және бағдарламаны жасаймыз
Тақырып: Scratch ойын программалау ортасы

Оқу мақсаттары (оқу бағдарламасына сілтемеу):	• Scratch ойын программалау ортасы туралы білімдерін еске түсіру, қайталау. • Программалау ортасында берілген операторларды қолдана отырып тәжірибеде қолдану.
Сабақтың мақсаты:	Барлық оқушылар: • Әр блоктың командаларымен және оның қызметтерін еске түсіреді; Оқушылардың басым бөлігі: • Біліп үйренгендерін еске, түсіріп берілген тапсырмаларды орындау. Кейбір оқушылар: • Түсінеді, талдайды, білімін қолданады: әр блоктың командаларымен жұмыс жасайды. • Білімін жинақтайды, рефлексия жасайды: блок командаларына берілген тапсырмаларды практикада орындайды.
Тілдік мақсаттар:	Scratch-скретч-скретч Programm-программа-программа Блок-блок-block
Бағалау критерийлері:	Түсіну Әр блоктың командалары және олардың қызметтерін түсіндіреді. Қолдану Блок командаларына берілген тапсырмаларды практикада қолдана біледі Бағалау Өзін-өзі бағалайды, өзара бағалайды, өзге топты бағалайды
АКТ-ны қолдану дағдылары:	«LearningApps», интербелсенді тақта, компьютер, презентация.
Пәнаралық байланыс:	Бейнелеу өнері, ағылшын
Бастапқы білім:	Менің алғашқы программам

Сабақ барысы

Сабақ кезеңдері	**Жоспарланған іс-әрекет**	**Ресурстар**
Сабақтың басы (7 мин)	1.Білім алушылармен амандасу, түгендеу. Сәлеметсіздерме балалар! Көңіл-күйлеріңіз қалай? Сыныпта жағымды ахуал орнату үшін «Ыстық алақан» ұйымдастыру. Оқушылар жұптасып, бір-бірімен алақандарын түйістіреді де, жұбына жылы лебізін білдіріп, жағымды сөздер айтады. Түрлі түсті «Puzzle» қималарындағы жазуды құрау арқылы топтың атын тауып орындарына отырады. I топ «Спрайт» II топ «Айнымалылар блогы» III топ «Блоктар палитрасы». 2.Өткенді қайталау. LearningApps бағдарламасын пайдалана отырып, оқушылар сөзжұмбақты шешеді. 2.Өткенді қайталау. LearningApps бағдарламасын пайдалана отырып, оқушылар сөзжұмбақты шешеді.	«Puzzle» қималары https://learningapps.org/watch?v=pyn3navta19

Сабақкезеңдері	Жоспарланған іс-әрекет	Ресурстар
Сабақтың ортасы (28 мин)	3.Жаңа тақырып: Бейне жазба. « Scratch бағдарламалау ортасы» Мақсат: жаңа тақырып бойынша берілген бейне жазбаны өздігінен игеру, өзін-өзі оқыту және өзара оқытуды жүзеге асыру. 4. Топтық жұмыс:«Постер қорғау». Мақсат: Scratch бағдарламалау ортасын түсіну, спрайт, айнымалылар болгы, блоктар палитрасы ұғымын анықтау және тәжірибелік сабақта қолдану. 5.Жеке жұмыс: Мақсат: Scratch ойын программалау ортасымен жұмыс жасауды үйренеді. Біліп үйренгендерін қолданып, практикалық түрде берілген тапсырмаларды орындайды. 6.Жұптық жұмыс «Сәйкестендіру» Мақсат: LearningApps бағдарламасында компьютерде оқушылар жұппен отырып сәйкесін табады. Сипаттамасы: Компьютерде оқушылар жұппен отырып әр блоктың командаларыменжәне олардың қызметтерімен сәйкестендіреді. Блоктармен жұмыс жасайды.	https://www.youtube.com/watch?v=CXFUpr4atMU Scratch программалау бағдарламасы https://learningapps.org/watch?v=p2xb4hyx519
Сабақтың соңы (2 мин)	Бағалау критерийлерін еске түсіріп, бүгінгі сабақты оқушылар қаншалықты түсінгенін сұрақтар арқылы сұрау.	
Рефлексия (3 мин)	Үшминуттық үзіліс арқылы оқушылар сабақта алған білімдерін карточкаларға жазады.Үшминуттық үзіліс арқылы оқушылар сабақта алған білімдерін карточкаларға жазады. Үйге тапсырмасы:21 параграф оқу	