Автор: КОПАБАЕВА АСЕЛ САБЫРЖАНОВНА
Пән: Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар/Информатика
Сынып: 6-сынып
Бөлім: Компьютерлік ойынды құру
Тақырып: Ойынның бастапқы бетін құру

Сабақ мақсаттары	Барлық оқушылар:Scratch ойын ортасында ойындардың құрылуын түсінеді. Басым бөлігі: Scratch бағдарламасында ойындардың сценарин кезең бойынша құра алады. Кейбір оқушылар: Scratch бағдарламасында ойын сценарийін өз бетінше әзірлеп қолданады.
Бағалау критерилері Тілдік мақсат Құндылықтарға баулу Пәнаралық байланыс Алдыңғы білім	Ойын беттерін құрудағы маңызды қадамдарды анықтап, ойынның сценарийін құрады. Оқушылар: Scratch бағдарламасындағы блогтары, скриптілер, кейіпкерлер, дыбыс , сахна ұғымдары мен терминдерді атай алады Пәнге қатысты лексика мен терминология: Scratch, Sprite, скриптілер,блоктар, костюм, сахна, кейіпкер, дыбыс. Диалог жазу үшін қолданылатын қажетті сөз тіркестері: Ойын программасында сценарий әзірлеуде блоктардың, скриптілер, спрайттар, костюмдердің қолданылуын түсіндіре алады. Оқушыларды еңбек және шығармашылыққа , ынтымақтастық және өмір бойы білім алуға дағдыландыру. Бейнелеу - сабақтың тақырыбын суреттер арқылы анықтауда қолданылады. Ойынның бағдарламасы, терезе элементтері, блоктар және скриптілермен жұмыс істеуді білетіндіктен, ойынның сценарийін әзірлеп жүзеге асыра алады.

Сабақ барысы

Сабақ кезеңдері	***Жоспарланған іс-әрекет***	**Ресурстар**
Сабақтың басы (2-мин. 5 мин.)	1. Ұйымдастыру кезеңі Оқушылармен амандасу, оқушылардың көңіл-күйін сұрау. «Жүректен –жүрекке » тренингін өткізу. Топқа бөлу: Оқушыларды «Мазайка» әдісі қиындыларды сәйкестендіру арқылы оқушылар 2 топқа бөлінеді. I топ – Scratch II топ – Спрайт Оқушылар қиындылардан топ аттары құрастырылады. Топ өз міндеттерін бөліп алады. «Plickers» онлайн программаны пайдалана отырып үй тапсырмасын тексеру. Арнайы карточкаларды пайдаланып оқушылар тест сұрақтарына жауап береді. Қалыптастырушы бағалау: «Смайликтер» арқылы бағалау.	Таратпа қағаздар арқылы Топтың аттары жазылған қағаздар «Scratch» «Спрайт»
Сабақтың ортасы (3 мин 7 мин 5 мин)	Тақырыпты ашу. «4 фото, 1 сөз» немесе HOOK – Гарпун әдісі. Оқушылар берілген 4 суретке қарап, ортақ 1 сөзді табады. Осындай 4 суреттің ортақ мағыналарын анықтап сабақтың тақырыбын анықтайды. Жауабы: «Ойынның бастапқы бетін құру» бүгінгі сабақтың тақырыбы. Топтық жұмыс I топ. Әрбір бағдарламаның мақсатын жазыңыз. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 2 топ. Әрбір бағдарламаның мақсатын жазыңыз. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. Дискриптор: 1. Әрбір бағдарламаның желісінің мақсатын анықтаңыз. Екі топ бірін бірі туспен бағалайды. Жасыл тус-толық жауап Қызыл тус – толық емес Жұптық жұмыс: Адасқан сөздер.Берілген әріптердің ішінен тақырыпқа байланысты 8 сөздерді табу. Ойын, сюжет, кейіпкер, сахна,блок, схема,цикл, идея Дискриптор: 1. Берілген адасқан сөздерді таба алады. ҚБ. Өзіндік бағалау. Смайликтер арқылы бағалау Жеке жұмыс. 1 тапсырма. Көліктердің бір межеден екінші межеге жүріп келу оқиғасын құрыңыз Дескриптор: 1.Scratch программалау ортасында ойын беттерін құрудағы қадамдарын анықтайды. 2.Спрайттар үшін қозғалыс скриптерін жазады. 2 тапсырма. Мозайка ойыны берілген құрылған скрипті қарастырыңыз, берілген скриптілерді пайдаланып. Дескриптор: 1.Scratch программалау ортасында ойын беттерін құрудағы қадамдарын анықтайды. 2.Берілген скриптілерді пайдаланып, скрипті құрады. ҚБ. Смайликтер арқылы бағалау.	Тұсаукесер (слайд) көрсетілім түрінде ұсынылады. Электронды және қағаз түрінде Дербес компьютер Scratch программасы

Сабақкезеңдері	Жоспарланған іс-әрекет	Ресурстар
Сабақтың соңы (2 минут)	«Тазалық рефлексиясы» - Бүгінгі тақырып бойынша алған ақпаратты чемоданға салып аламын? - Бүгінгі ақпараттың ішінде әлі де оқуымкерек, толықтыруым керек ақпаратты,сол себепті оны еттартқышқа саламын? - Сабақтағы керек емес, болған артық дүниені қоқыс жәшігіне саламын Үйге тапсырма. Ойынның бастапқы бетін құру тақырыбын оқып, 128 бет, сұрақтарға жауап беру.	Тақтада ілулі тұрған 3 сурет стикерлер