

БӨЛІМ: ИНФОРМАТИКА

Біздің айналамыздағы ақпарат

ЖАРИЯЛАНДЫ
27.02.2020

СІЛТЕМЕ
<https://bilimgger.kz/90919/>

Қысқа мерзімді сабақ жоспары:	Мектеп:	
Күні:	Мұғалімнің аты-жөні:	Даулетияр Айман
Сынып: 6 — сынып	Қатысушылар саны:	Қатыспағандар:
Сабақ тақырыбы:	Ойынды дыбыспен сүйемелдеу	
Осы сабақта қол жеткізілетін оқу мақсаты (оқу бағдарламасына сілтеме)	6.3.1.1. - ойын ортасындағы программалау сценарийін жасау және жүзеге асыру.	
Сабақ мақсаттары	Барлық оқушылар: Ойын ортасында программалау сценарийін іске асыру барысында дыбыспен сүйемелдейді.	
	Оқушылардың басым бөлігі: Компьютерлік ойын ортасында қажетті дыбысты орнататады.	
	Кейбір оқушылар: Ойынның бастапқы бетін құру және жасалған сценарийді жақсартады.	
Бағалау критерийлері	<ul style="list-style-type: none"> — программалау сценарийін дыбыспен сүйемелдеуді жасайды. — ойын ортасында қажетті дыбысты жүктеп өз бетінше мысал құра алады. — ойынның бастапқы бетін құрады және жасалған сценарийді жақсартуды біледі. — Scratch программасында мына батырмалар қандай қызмет атқаратын кестеге жазады. 	
Тілдік мақсаттар	Дыбыспен сүйемелдеу ұғымы туралы түсінік алады. Пәндік лексика мен терминология: Sound effect — дыбыстық әсер Voiceover — дыбыстау Диалог үшін пайдалы тілдік бірліктер.	
Құндылықтарға баулу	Құндылықтарға баулу арқылы тәжірибелік жұмыста шығармашылық және сын тұрғысынан ойлау, жауапкершілік арқылы жүзеге асырылады. Өз бетімен АКТ-ны қолдана алатын, шығармашыл, инновациялық өзгерістерге бейім, ізденімпаз тұлға қалыптастыру.	
Пәнаралық байланыс	Математика, орыс тілі, көркем еңбек	
Алдыңғы білім	Сценарийді жүзеге асыру	
Сабақ барысы:		
Сабақтың жоспарланған кезеңдері	Сабақта жоспарланған жаттығулар түрлері	Ресурстар

Сабақтың басы	<p>Психологиялық ахуал қалыптастыру. Ойыншық роботты әуенмен оқушылар шеңбер болып тұрып, бір-біріне айналдырады, әуен тоқтаған уақытта ойыншық кімде қалады сол оқушы бүгінгі сабаққа сәттілік тілейді.</p> <p>«Өз орныңды тап» әдісі бойынша, оқушылар жасырын суреттерді таңдау арқылы 2 топқа бөлінеді. 1-топ «Модем» 2-топ- «Ноутбук»</p>	Таратпа парақтар Сурет қималары
---------------	---	------------------------------------

<p>Сабақтың ортасы</p>	<p>Жаңа тақырып пен мақсатын таныстыру. Жаңа сабақты түсіндіру мақсатында видеоролик көрсету. Көрсетілген видеороликтен түйінді сөздерді дәптерлеріне жазып алу.</p> <p>1-тапсырма: Топтық жұмыс 1. А) Компьютерлік ойынды дыбыспен сүйемелдеу сипаттамасын келтіріп, кестені толтырыңдар.</p> <table border="1" data-bbox="416 394 1139 479"> <thead> <tr> <th>Дыбыстық әсер</th> <th>Музыка</th> <th>Дыбыстау</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Ә) Спикерледің тағайындауларын сипаттаңдар.</p> <table border="1" data-bbox="416 562 1139 669"> <thead> <tr> <th>Кітапханадан дыбысты таңдау</th> <th>Жаңа дыбысты жазу</th> <th>Дыбысты файлдан жүктеу</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	Дыбыстық әсер	Музыка	Дыбыстау				Кітапханадан дыбысты таңдау	Жаңа дыбысты жазу	Дыбысты файлдан жүктеу				<p>Компьютер Видеобейне Дәптер</p>
Дыбыстық әсер	Музыка	Дыбыстау												
Кітапханадан дыбысты таңдау	Жаңа дыбысты жазу	Дыбысты файлдан жүктеу												
<p>Тапсырмалар</p>	<p>Дескриптор. — Керекті дыбыстық сүйемелдеу сипаттамасын таңдайды. — Жапсырмаларды тағайындауды сипаттайды.</p> <p>ҚБ. Смайликтер арқылы бағалау</p> <p>2- тапсырма. Жұптық жұмыс (Компьютерде орындау). 1. Дыбысты кітапхана қорынан таңдап алып, ойынды дыбыспен сүйемелдеңдер. 2. Жаңа дыбыс жазу батырмасын қолданыңдар. 3. Дыбысты файлдан еңгізіңдер.</p> <p>Дескриптор: — Дыбысты кітапхана қорымен жұмыс жасай алады. — Жаңа дыбысты жазу батырмасын қолданып дыбыс жаза алады. — Дыбысты файлдан еңгізе алады.</p> <p>ҚБ. Бірін бірі фигурала арқылы бағалау.</p> <p>3- тапсырма. Жеке жұмыс. Scratch программасында мына батырмалар қандай қызмет атқаратын кестеге жазыңыз.</p> <table border="1" data-bbox="416 1285 1139 1413"> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Дескриптор. — Скриптілердің қажетті сипаттамаларын таңдай алады. — Скриптілерді қолдана алады. — Орындалған жұмысты талдай алады.</p> <p>ҚБ. Мұғалімнің бағалауы, тиімді кері байлыныс.</p> <p>Сабақты бекіту. «Ыстық орындық» әдісі. Кез-келген оқушы ыстық орындыққа шақырылады. Ыстық орындыққа отырған оқушыға топтағылар сурақтар қояды. Кезекпен қайталаынады.</p>										<p>Компьютер</p> <p>Үлестірме қағаздар</p> <p>Жұлдызша-өте жақсы; Төрт бұрыш-жақсы; Үш бұрыш-қанағат.</p>			

Сабақтың соңы	Кері байланыс. Оқушылар сабақ барысы туралы «Даму ағашына» жасыл, сары, қызыл түсті стикерлерге өз әсерлерін жазып тақтаға іледі. Үй жұмысы: Өз ойындарыңнан спрайттар диалогтарының дыбысталуын жазып келу.	Оқулық, Үлестірме қағаздар, микрофон
Саралау — Сіз қандай тәсілмен көбірек қолдау көрсетпексіз?	Бағалау — Сіз оқушылардың Материалды игеру деңгейін қалай тексеруді жоспарлап отырсыз?	Денсаулық және қауіпсіздік техникасын сақтау
«Жақсыны — үйрен, жаманнан — жирен» «Өз орныңды тап», «Микрофон» және «Ыстық орындық» әдістерін оқу қабілеттілігіне қарай сараланған тапсырмалар, жеке және практикалық жұмыстарды қарастырдым.	Кері байланыс «Даму ағашы» әдісі бойынша түрлі-түсті жапырақ, гүл және оқушылар сабақтан алған білімдерін, яғни, өзін-өзі бағалайды Смайликтер арқылы бағалау	Оқушылардың компьютер алдында дұрыс отыруын қадағалау. Көзге жаттығу жасау, сергіту сәтін жасау
Рефлексия Сабақ/оқу мақсаттары Шынайы, қолжетімді болды ма? Барлық оқушылар оқу мақсатына қол жеткізді ме? Егер оқушылар осы мақсатына жетпеген болса, неліктен деп ойлайсыз? Сабақта саралау дұрыс жүргізілді ме? Сабақ кезеңдерінде уақытты тиімді пайдаланасыз ба? Сабақ жоспарынан ауытқулар болды ма және неліктен?		
Қорытынды бағамдау. Қандай екі нәрсе табысты болды (оқытуды да, оқуды да ескеріңіз?) 1: 2: Қандай екі нәрсе сабақты жақсарту алды (оқытуды да, оқуды да ескеріңіз?) 1: 2: Сабақ барысында мен сынып немесе жекелеген оқушылар туралы менің келесі сабағымды жетілдіруге көмектесетін не білдім?		

ҚМ АА Күәлік нөмірі: **KZ45VPY00102718** — ҚР Мәдениет және Ақпарат министрлігі
© 2026 **Bilimger.kz** Ақпараттық-танымдық білім порталы. Барлық мазмұн авторлық құқықпен қорғалған.