

БӨЛІМ: ИНФОРМАТИКА

Ақпарат үдерісі

ЖАРИЯЛАНДЫ
15.08.2017СІЛТЕМЕ
<https://bilimgger.kz/16026/>

АННОТАЦИЯ / АҢДАТПА

Кусманова Асия Амиржановна**Мақсаты:**

*Өтілген тақырып бойынша алған білімдерін тиянақтау, практика жүзінде қолдана білу, оқушылардың бойында ақпараттық мәдениетті қалыптастыру, информатика пәніне қызығушылығын арттыру;

*Танымдық қызығушылығын, белсендігін арттыру;

Логикалық ойлау қабілетін шыңдау.

Өтілу барысы:*I. Ұйымдастырушылық кезең*

— оқушылармен сәлемдесу, сабақтың тақырыбын, мақсатын және міндеттерін айту.

II. Сайысты өткізу программасымен таныстыру

- Сайысты өткізу
- Қорытынды жұлдызша арқылы жарияланады.

Сайыс жоспары:

1-тур. «Ақпаратты табу»

2-тур. «Ақпаратты қабылдау»

3-тур. «Ақпаратты тап»

4-тур. «Қатесін анықта»

5-тур. «Ақпаратты өңдеу»

Қайырлы күн оқушылар! Бүгінгі сайысты **«Кімде-кім көп ақпаратқа ие болса, сол әлемді билейді»** деген қанатты сөзбен бастағым келіп отыр. Ақпарат термині латынның түсіндіру баяндау мәлімет деген ұғымды білдіретін «informatio» сөзінен шыққан. Ақпарат адам үшін ең маңызды білім көзі болып табылады. Ақпаратты әр түрлі жолмен ауызша, жазбаша, қимыл-қозғалыс түрінде беруге болады. Ақпарат жасалады, жеткізіледі, сақталады, өңделеді. Ақпаратпен орындалатын процестер ақпараттық процестер деп аталады.

Информатика – ақпарат алу, жіберу, өңдеу, ұсыну процестерін зерттеусмен, қоғам өмірінің барлық саласына ақпараттық техника мен технология жасау, ендіру және тиімді пайдалану мәселелерін шешумен шұғылданатын ғылыми техникалық іс-әрекет саласы, ғылыми-техникалық прогрестің басты бағыттарының бірі.

Бақылау сұрақ:

1. Ақпарат дегеніміз не?
2. Адам ақпаратты қандай сезім мүшелері арқылы қабылдаймыз?
3. Ақпаратты қалай бейнелеуге болады?
4. Ақпарат түрлерін ата
5. Компьютердің негізгі құрылғылары?
6. Пернетақта қандай қызмет атқарады?
7. Монитор қандай қызмет атқарады?
8. Мысалы ертең күн шығады десем ол ақпарат бола ала ма?

I тур. «Ақпаратты табу». Әр ком андаға сұрақтар оқылады және жауаптары тыңдалады. Егер олар жауап бере алмаса қарсыластарының жауап берулеріне болады.

1. Ақпаратты шығару құрылғысы? /принтер/
2. Дыбыс шығаратын құрылғы? /колонка/
3. Адам денсаулығына зиянды компьютер құрылғысы? /монитор/
4. Дүниежүзілік компьютер арасындағы байланыс ортасы? /интернет/
5. Windows сөзінің аудармасы? /терезе/
6. Компьютердің негізгі құрылғыларын ата?
7. Ақпарат дегеніміз не?
8. Ақпарат неше бөлікке бөлінеді? Қандай атап өт.

II тур. «Ақпаратты қадылдау». Адам ақпаратты көп жағдайда көру, есту және сезім мүшелері (иіс сезу, сипап сезу, дәм сезу) арқылы қабылдайды.

а) Ақпаратты қимыл-қозғалыс, түрінде береміз. Әр топқа үлестірме қағаз беріледі, сол қағазда жазылған ақпаратты топ мүшелері ортаға шығып, мимика, ыммен түсіндіреді. Екінші топ көрсетілген ақпаратты табу керек. Мысалы: 1. «Компьютерде әуен тыңдап, ойын ойнап отырған адам»

2. «Ақпаратты қағазға басып шығару»

ә) «Телефон» ойынын ойнау. Топтың бір ойыншысына құлағына сыбырлап бір ақпарат айтылады. Ол әрі қарай келесі ойыншының құлағына сыбырлайды. Соңғы ойыншы ақпаратты дауыстап айтады. Осы ойын арқылы есту мүшесі арқылы ақпараттың дұрыс қабылданғанын анықтау керек.

б) Әр топтан ортаға бір оқушыдан кезекпен шығады. Олардың көздерін байлаймыз және қолдарына ыормасы әр түрлі бұйымдар мен заттарды ұстатамыз. Қандай зат екенін сипап сезу, дәм сезу мүшелері арқылы анықтап, айтып берулері қажет.

III тур. «Ақпаратты тап». Оқушыларға сөзжұмбақ оқылады.

1. Әуез сазды беретін

Ол да керек құрылғы

Дыбыс соған бұрылдың /колонка/

2. Бұрқыратып қағазға

Жазғаныңды басады

Жұмысыңды көргенде

Көңілің сенің тасады. /принтер/

3. Ақпаратты сақтап таратқан

Жұртты өзіне қаратқан /компьютер/

4. Батырмасын басасың,

Қажетті файлды ашасың. /тышқан/

IY тур. Сергіту тәсі.

«Қатесін анықта» ойыны. Әр оқушыға жеке-жеке тапсырмалар беріледі. Әр оқушыға мәтін жазылған карточкалар үлестіріледі. Сол мәтіннен қатесін тауып дұрыстап жазулары керек. /МТӘНІ, НИМОТРО, РЕЗЕТЕ, ПЕАҚРТНЕТА, АТШЫҚН/

Y тур. «Ақпаратты өңдеу».

Үй тапсырмасы бойынша компьютер құрылғыларын қатыстыра отырып, ертегіқұрастыру. Осы құрастырған ертегілерін графикалық редактордың көмегімен салып, бейнеленген ертегіні көрсетіп, әңгімелеу. Жақсы құрастырған ертегі бойынша топтың ұпай санын бағалау.

Қорытындылау.

ҚМ АА Куәлік нөмірі: **KZ45VPY00102718** — ҚР Мәдениет және Ақпарат министрлігі

© 2026 **Bilimger.kz** Ақпараттық-танымдық білім порталы. Барлық мазмұн авторлық құқықпен қорғалған.