

БӨЛІМ: ЖАЛПЫ РУБРИКА

Ойынды дыбыспен сүйемелдеу

ЖАРИЯЛАНДЫ
11.10.2020

СІЛТЕМЕ
<https://bilimgger.kz/82775/>

Ұзақ мерзімді жоспардың тарауы: Компьютерлік ойынды құру		Мектеп: Ақтөбе қаласы, №61 ЖББОМ	
Күні:		Мүғалімнің аты-жөні: Дурмаханова Айзада Тлегиновна	
Сынып: 6		Қатысқандар:	Қатыспағандар:
Сабақтың тақырыбы	Ойынды дыбыспен сүйемелдеу		
Сабақ негізделген оқу мақсаты (мақсаттары)	6.3.1.1-ойын ортасындағы программалау сценарийін жасау және жүзеге асыру.		
Сабақ мақсаттары	<ul style="list-style-type: none"> Ойын ортасындағы программалау сценарийін жасайды және іске қосып, жүктейді Компьютерлік ойын ортасында қажетті программаны құрады, дизайн жасайды және дыбысты орната алады. Берілген жағдаятқа сай ойын программасына дыбысты жүктеп, программаны құрастырады. 		
Бағалау критерийлері:	<ul style="list-style-type: none"> Ойын ортасында қажетті программаны құрады, дизайн және дыбысты орнатады, түрлендіреді. 		
Тілдік мақсат	Термин сөздер		
	Қазақша	орысша	ағылшынша
	Музыка	музыка	music
	Дыбыстық әсер	Звуковой эффект	sound effect
	Дыбыстау	Озвучение	Voicter
	Қателерді түзету	Исправлять ошибки	Correct errors
Құндылықтарға баулу	Индустрияландыру мен инновацияларға негізделген экономикалық өсу.		
Пәнаралық байланыс	Музыка, бейнелеу		
Тақырып бойынша алдыңғы білім	Ойын программалау ортасында (Logo, Scratch) нысандар мен оқиғалардың анимациясын құру.		
Сабақ барысы			
Сабақтың жоспарланған кезеңдері	Сабақтағы жоспарланған жаттығу түрлері	Ресурстар	
Сабақтың басы 8 мин	<p>I.Ұйымдастыру:</p> <p>II. Психологиялық ахуал қалыптастыру және топқа бөлу, Сәлемдесу, оқушыларды түгендеу. Психологиялық дайындық «Сыңарын тап» тренингі арқылы оқушыларды топқа бөлемін.</p> <p>Шарты: Оқушыларға шумақтары жазылған кеспе қағаздары таратылады. Шумақтарды жинақтай отырып әндерді құрастырады.</p> <p>үш топқа бөлінеді.</p> <p>I-топ: Ш.Калдаяқов</p> <p>II-топ: П.Чайковский</p> <p>III-топ: А.В.Моцарт</p> <p>Қауіпсіздік ережесін еске түсіру</p> <p>Жаңа сабақтың тақырыбын ашу мақсатында «Аспапты тап» ойынының ойнаймыз</p> <p>Шарты: интербелсенді тақтадан дыбыс бар карточкалар орналасқан. Оқушылар кез — келгенін таңдайды. Сол кезде таңдалған карточкаға сай дыбыс ойнайды. Оқушы бұл қандай аспап екенін табу қажет.</p> <p>«Сурақ қою, қайта сурақ қою» әдісі</p> <p>ҚБ: «Смайликтер» арқылы бағалау</p>	Топқа бөлуге арналған кеспе қағаздар	

<p>Сабақтың ортасы 20 мин</p>	<p>Практикалық бөлім 1-деңгей. «Кілттік сөздер» немесе «Тірек сөздер арқылы әңгіме» (сурет бойынша) әдісі . Әрбір топқа кілттік сөздер беріледі. Оқушылар осы кілттік сөздерді негізге ала отырып, өздеріне берілген сурет бойынша программалау сценарийін құрады.</p> <p>Дескриптор: — Блоктарды дұрыс пайдалана біледі-1 — Ойынға қажетті спрайттардың орнын анықтайды.-1 — Сахна суретін берілген тақырыпқа сәйкес салады-1</p> <p>ҚБ: бағалау парағы, смайликтер, жетондар</p> <p>2 деңгей. «Басымдылық пирамидасы» әдісі . Библиотека галереясы арқылы Абай Құнанбаевтың «Қыс» өлеңіне ойын құрастырындар. (Компьютерге отырып тапсырмаларды орындайды)</p> <p>Дескриптор: — Иллюстрацияға байланысты Спрайтты таңдайды-1 — Фонды өзгертуді-1 — Құстардың дыбысын кірістіреді-1 — Аяқ ізінің дыбысын кірістіреді-1</p> <p>ҚБ: бағалау парағы, смайликтер, жетондар</p> <p>3-деңгей. Құрылған анимацияға сай ойын программасына дыбысты жүктеп, программаны құрастырады</p> <p>ҚБ: бағалау парағы, смайликтер, жетондар</p> <p>Саралау (Қарқын бойынша саралау) Қарқын жоғары жұптарға: қосымша ақпарат көздерін пайдалану арқылы Scratch бағдарламасын жасай алады. Қарқын жәй жұптарға: командаларды беру арқылы Scratch программа құруға жетелеймін. Бағалау: «Білім ағашы» арқылы бағалау. Оқушылар өздерін ағаштың қай бөлігінде тұрғандарын стикерді жапсыру арқылы анықтайды.</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=yjwL0xnQ1Hmhttps://www.youtube.com/watch?v=SqtlPb75weY</p>
<p>Сабақтың соңы</p> <p>Рефлексия: 3 мин</p> <p>Үйге тапсырма: 2 мин</p> <p>Қосымша ақпарат: https://www.youtube.com/watch?v=ut3gzQXvE2E&t=268s</p>	<p>Бекіту «Тарсия» әдісі. Берілген тапсырманы қызметіне қарай құрастырыңыз</p> <p>«Instagram» суреттер тақтада ілулі тұрады. Оқушылар стикерге сабақта алған білімдерін әрбір тұсына салу арқылы саралап, жабыстырады. 1.Тақырып бойынша алған керекті ақпаратты инстаграмға жариялап лайк басады. 2.Кай тұстары өлсіз болса комментари жазыңыз. 3.Сабақтағы керек емес болған, артық дүниені қоқсы жәшігіне салыңыздар.</p> <p>Бағалау: «Үш шапалақ» әдісі бір-біріне қолдау көрсетеді, мадақтайды.</p> <p>«Қысқы олимпиада» тақырыбына ойын құрастыру</p>	
<p>Саралау - Сіз қандай тәсілмен көбірек қолдау көрсетпексіз? Сіз басқаларға қарағанда қабілетті оқушыларға қандай тапсырмалар бересіз?</p> <p>1.Барынша қолдау көрсету Оқушыларға тапсырманы орындау барысында қарапайымнан күрделіге бағытталған сұрақтар қойдым. Қажеттілігіне қарай барлық ресурстарымен қамтыдым. Программаны құру үшін бағдарламаларды бере отырып алға жетеледім. Саралау бойынша қолдауды қажет еткен оқушыларға үлгі берілді. Үлгіні басшылыққа алып толтырды. «Сұрақ қою, қайта сұрақ қою» әдісі</p> <p>Деңгейлік тапсырма: «Кілттік сөздер» немесе «Тірек сөздер» арқылы әңгіме 2.Орташа қолдау. Оқушылардың қажеттіліктеріне қарай күрделіге қарай алға ілгерілетіп отыратын тапсырмалар бердім. Деңгейлік тапсырма: «Басымдылық пирамидасы» әдісі . Қолдау көрсету аз. Программаны құру үшін тапсырмалар бере отырып Scratch программасын құруға жетеледім. Деңгейлік тапсырма: «Жағдаят тапсырмалар» әдісі, «Тарсия» әдісі. Қарқын бойынша сараладым. Қарқын жоғары жұптарға: қосымша ақпарат көздерін пайдалану арқылы Scratch бағдарламасын жасай алады. Қарқын жәй жұптарға: командаларды беру арқылы Scratch программа құруға жетелеймін.</p>	<p>Бағалау - Сіз оқушылардың материалды игеру деңгейін қалай тексеруді жоспарлап отырсыз?</p> <p>Бағалау әдісі әрбір дұрыс жауап берген оқушы күміс медальмен бағаланады.</p> <p>«Бағалау парағы» тарту арқылы барлық оқушыларды бағалайды</p> <p>«Үш шапалақ» бағалау түрі бойынша бір-біріне қолдау көрсетеді, мадақтайды.</p>	<p>Денсаулық және қауіпсіздік техникасын сақтау</p> <p>Денсаулық сақтау технологиялары. Сегриту сәті орындалғанда психологиялық тұрғыдан жағымды ахуал қалыптастырылады.</p> <p>«Басымдылық пирамидасы әдісі» әдісі бойынша музыка пәнімен панаралық байланыс жүзеге асырылады.</p> <p>Құндылық-тармен байланыс қалыптастырушы бағалауда, белсенді әдістерде көрініс табады. Компьютерге жұмыс кезінде партаға дұрыс отырмау омыртқа жотасының қисаюына әкеліп соғатынын ескерту. Арақашықты сақтауды еске түсіріп отырамын.</p>
<p>Рефлексия Сабақ / оқу мақсаттары шынайы ма? Бүгін оқушылар не білді? Сыныптағы ахуал қандай болды? Мен жоспарлаған саралау шаралары тиімді болды ма? Мен берілген уақыт ішінде үлгердім бе? Мен өз жоспарыма қандай түзетулер енгіздім және неліктен?</p> <p>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?</p>		<p>Төмендегі бос ұяшыққа сабақ туралы өз пікіріңізді жазыңыз. Сол ұяшықтағы Сіздің сабағыңыздың тақырыбына сәйкес келетін сұрақтарға жауап беріңіз.</p>

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

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