

## БӨЛІМ: ИНФОРМАТИКА

## Сахна мен кейіпкерлерді бейнелеу

ЖАРИЯЛАНДЫ  
28.03.2020СІЛТЕМЕ  
<https://bilimger.kz/67610/>

Ұзақ мерзімді жоспар бөлімі: Мектеп: №29 Жаңатұрмыс орта мектебі

Күні: \_\_\_ Мұғалімнің аты – жөні: Данетбаева Лаура Бауржановна

Сынып: 6 қатысқандар \_\_\_ қатыспағандар \_\_\_

Сабақтың тақырыбы: Бөлім 6.3.А-Компьютерлік ойындарды жасау

Тақырыбы: §19 Сахна мен кейіпкерлерді бейнелеу

Оқу мақсаты: 6.3.2.1.-есептің шешімін қадамдап талдау

Сабақтың мақсаты: Барлық оқушылар:

компьютерлік ойында қолданылатын сахналарды және кейіпкерлерді анықтау

Басым көпшілігі:

Сахнаны белсенді ету және кейіпкерлерді орналастыру

Кейбір оқушылар:

Спрайттарға арналған бағдарлама құрау

Бағалау критерийлері: • Компьютерлік ойында қолданылатын сахналарды және кейіпкерлерді анықтайды.

• Сахнаны белсенді етіп, кейіпкерлерді орналастырады.

• Спрайттарға арналған бағдарлама құрастырады.

Тілдік мақсаттар: Спрайт ,скрипт

Құндылықтарға баулу: Сабақта жауапкершілікке, айқындылыққа, ынтымақтастыққа машықтанады.

Бір бірімен қатынасқа түсе отырып, басқалардың пікірлерін тыңдауға, өз пікірін ашық айтуға дағдыланады.

Пәнаралық байланыс: Математика, бейнелеу өнері

Алдыңғы білім: Ойынның сценариін жасау, алгоритмді блок-схема түрінде ұсыну

Сабақтың барысы: Ресурстар

Сабақтың басы:

2 минут

3 минут Ұйымдастыру кезеңі.

Психологиялық ахуал қалыптастыру.

## Шаттық шеңбер «Сен суретшісің» әдісі

Үй тапсырмасы

«Кезбе тілші» әдісі

-Сызықтық, тармақталған, циклдік алгоритмдер дегеніміз не? Оларға мысал келтіріңіз.

<https://scratch.mit.edu/>

1. Тапсырма (Ж) /Жеке тапсырма/

Қызметін анықтау Түрін анықтау

Спрайт

Скрипт

Сахна

Бағалау критеріі Дискриптор:

компьютерлік ойында қолданылатын спрайт, скрипт , сахнаның қызметін, түрлерін анықтау

-спрайттың қызметін, түрлерін анықтайды;

-скриптің қызметін, түрлерін анықтайды;

-сахнаның қызметін, түрін анықтайды;

Қ.Б.Бірін бірі бағалау

1.Кітапхана қорынан жер шарының суретін таңдап алып, сахнаға орналастырыңыз.

2. Енді скрипті блоктарымен қажетті программа енгізіңіз.

3.Шарды алға 10 қадам қозғалтып, 15 градусқа қарай шеңбер бойымен бұрыңыз.

4. Сахнаны белсенді етіп, нәтижесін көріңіз.

Бағалау критеріі Дискриптор:

Сахнаны белсенді етіп және кейіпкерлерді орналастыру -Кітапхана қорынан жер шарының суретін таңдап алды, сахнаға орналастырды;

-Скрипті блоктарымен қажетті программа енгізді;

-шарды алға 10 қадам қозғалтты, 15 градусқа шеңберді бұрды;

-Сахнаны белсенді етіп, нәтижесін көрді

Қ.Б.Өзін өзі бағалау

«Дирижер» әдісі.

Жүргізуші бір қимыл көрсетіп, сұқсаусағымен кімді көрсетсе, сол адам қимылды қайталау керек. Кім тез қайталай алмаса, сол ойыннан шығады.

Барыс Астананың көрікті жерлерін аралаймын деп шешті. Соңында барыс киімін ауыстырды.

Барыстың әрекеттерін орындайтын бағдарламаны тармақталу мен циклді қолданып құрыңыз.

Бағалау критеріі Дискриптор:

Спрайттарға арналған программа құрау

- сахнанын фонын өзгерту үшін скрипт құрды;
- барыстың көлденең жүрісін құрды;
- бағдарламаның орындалу соңында барыстың киімін ауыстыру командасын қолданды;
- «егер» командасын қолданды;
- «қайталау» командасын қолданды.

Қ.Б.Өзін өзі бағалайды.

Саралау

1. Дария бағдарлама құрды. Скрипттің мағынасын ашатын түсініктеме құрыңыз және нысандардың атауын жазыңыз.

Бағалау критеріі Дискриптор:

- фон жасау скриптіне түсіндірме жазды;
- қозғалу скриптіне түсіндірме жазды;
- нысандардың атауларын анықтады («сцена», «спрайт»).

таратпа карточкалар

кесте

Сабақтың соңы

Кері байланыс

3 мин

«3-2-1» әдісі арқылы

3-сабақтан алған 3 маңызды ақпарат

2-қиындық келтірген 2 мәселе

1-Сабақта ұнаған 1 жағдайларды оқушылар стикерге жазады

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

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