



САБАҚ ЖОСПАРЫ

| | |
|-----------------------|--|
| Пән | Информатика |
| Мұғалім | Уәлитденова Айнұр |
| Мектеп, сынып | Алматы облысы, Қарасай ауданы, Шамалған бекеті, Ы.Алтынсарин атындағы орта мектеп, 7-сынып |
| Сабақ тақырыбы | Білім шаһарына саяхат |



www.bilimland.kz

| | | |
|-----------------------------------|--|---------------------------------|
| Сабақтың мақсаттары | Оқушылардың информатикадағы білімін жан-жақты қалыптастыру. Bilimland.kz, IMektep.kz, ITest.kz ресурстар пайдалану арқылы логикалық ойлау қабілеттерін дамыту. Пәнге деген қызығушылығын арттыру. | |
| Жетістік критерийлері | Барлық оқушылар: | |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Ресурстарды қолдана біледі; • Информатиканың сырын түсінеді; • Паскаль программасында есептер шығара алады. | |
| | Көпшілік оқушылар: | |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Паскаль және ұлы адамдар туралы ақпарат алады; • Информатика, физика, математика пәндері бір-бірімен байланысатын пәндер екенін түсінеді. | |
| | Кейбір оқушылар: | |
| | <ul style="list-style-type: none"> • терминдерді жатқа айта алады. | |
| Құндылықтарды дарыту | Өзара сыйластыққа, жан-жақтылыққа тәрбиелеу. | |
| Пәнаралық байланыс | Физика, математика, ағылшын. | |
| АКТ қолдану дағдылары | Компьютер, интерактивті тақта. Bilimland.kz, IMektep.kz, ITest.kz , ресурстары, слайдтар, түрлі-түсті конверт, смайликтер, дыбыс басқыш (звонок) т.б. | |
| Бастапқы білім | Жаңа білімді меңгерту. | |
| Жоспарланған уақыт мөлшері | Жоспарланған жұмыс түрлері | Пайдаланылатын ресурстар |

| | | |
|---|--|--|
| <p>Сабақтың басы 1 мин</p> <p>Психологиялық дайындық Дұрыс әсерлі көңіл-күй орнату 3 мин</p> | <p>I. Ұйымдастыру кезеңі. 1. Сайыс жоспарын таныстыру. Жарыс кезеңдері: I. «Таныстыру». II. «Кім алғыр». III. «Логикалық есептер». IV. «Сен білесін бе?» V. «Практикалық жұмыс». VI. «Топ және топ басшыларына» сұрақтар. VII. Марапаттау.</p> <p>Мұғалім «Сәйкес жұбын тап» ойынын ұсынады. Балалар IMektep.kz ресурсынан математикалық фигуралар туралы фильм көреді. Содан соң мұғалім ойынды бастайды. Оқушылар ұйқасын табады. Негізгі мақсат қайталау сабағы Информатика пәнінен пиксель арқылы графикалық суреттерді салуды еске түсіреді.</p>  | <p>IMektep.kz</p>  |
| <p>1 мин.</p> <p>4 мин</p> | <p>Топқа бөлу.</p> <p>Сыныптың оқушыларын топқа бөлу. Bilimland, Imektep, ITest болып үш топқа бөлінеді.</p> <p>Түрлі түсті карточкалар арқылы топқа бөлу.</p> <p>Мұғалім: Елбасының «Қазақстан – 2030» стратегиялық жолдауы – егемендіктің кілтін ұстар жастардың жарқын болашағына апарар үлкен сүрлеу. XXI ғасырдың білімді, ойлы ұрпақтары, осы жоспарды болашақта іске асырушы, еліміздің экономикасына үлес қосушы жастар деп білемін. Қазақстан болашағы – білімді ұрпағында. Ендеше, болашаққа бүгін де өз үлестеріңді қосып, еңбек еткелі отырған, сол еңбектерін, осы уақытқа дейін информатика пәнінен алған білімдерін ұшқыр ойларымен, шешендік тілмен өрнектеп ортаға салғалы отыр. Сонымен сайысқа қатысушылар, бүгінгі «Білім шаһарына саяхат» атты ашық тәрбие сағатымызға қош келдіңіздер! Сайыста әрбір айналымнан сүрінбей, ойланып, нақты жауап берген топ қана «Информатика алғырлары» атына ие болады.</p> <p>Құрметті ұстаздар, қонақтар, оқушылар! «Білім</p> | <p>Bilimland.kz, Видеожинақ, Ұлы адамдар.</p> <p>Жауабы көрсетіледі.</p> |

шаһарына саяхат» атты ашық тәрбие сағатымызға қош келдіңіздер! Бақ пен бап сыналар бұл жарысқа қатысып отырған оқушыларға сәт сапар тілейміз. Егеменді еліміздің ертеңі болып саналатын бүгінгі біздің сабағымызға арқау болып отырған компьютерді игеру. Компьютердің мүмкіндігі шексіз. Онымен тіл табысқан адам әлемнің әр шалғайынан хабар алып, сол жерлерге еш қиындықсыз тарата алады. Бұл информатика жетістігі. Ертеңгі келер күннің бүгінгіден гөрі нұрлы болуына ықпал етіп, адамзат қоғамын алға алып баратын құдіретті күш тек білімге ғана және компьютерлік сауаттылыққа тән. Компьютерлік сауаттылық бүгіннің де, ертеңнің де талабы. Әртүрлі **ресурстарды** пайдалана отырып, компьютерлік сауаттылықтың алтын кілтін алу үшін бүгінгі сайысымызды бастаймыз.

Әділ халқым берерсің әділ баға,
Білімі мен білігін салыстырып – дей келе, ең алдымен сіздерді осы ойында әділ бағасын берер әділқазылар алқасымен таныстырып өтейін.

1. _____
2. _____
3. _____

«Білім шаһарына» саяхатқа шығу үшін алдымен билет алуымыз керек, ол үшін алдымызда тұрған Ақ қақпаның сұрақтарына жауап беру керекпіз.

I кезең. «Ақ қақпа».

Ақ қақпаны ашу үшін сіздер мынадай *тапсырманы* орындауларың қажет:

I. “Таныстыру”. (Әр топ өз топтарын аттарын қорғайды. Әр жауапқа 5 ұпай беріледі).

II кезең. «Сары қақпа».

- Ал балалар, біз енді сары қақпаны ашу керекпіз. Енді біздің сары қақпаны ашу үшін **«Кім алғыр»** сұрақтарға жауап беру керек. Бұл бөлімде барлық топқа топтарға сұрақтар қойылады. Жауап нақты, тез болу керек. Қай топ басқышты (звонок) бірінші басады, сол ойыншы жауап береді. Әр дұрыс жауапқа 10 ұпай беріледі.

Сұрақтар:

1. Компьютердің атасы. (Чарльз Бэббидж)
2. 20-19 жасында дүние жүзінде бірінші рет қосу машинасын жасап шығарған ғалым (Блез Паскаль)
3. XVII ғасырдың басында логарифм түсінігін енгізген



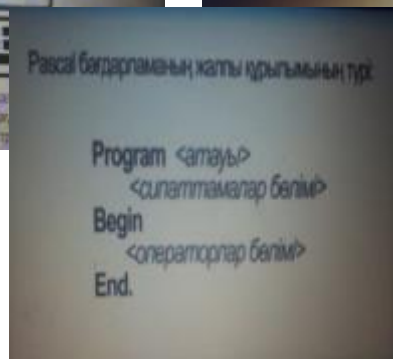
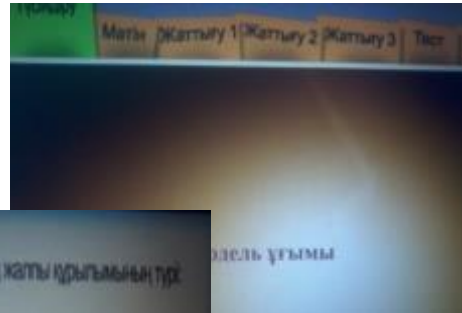
Қосымша ақпарат беріледі.

«Ақ түс» өз пікірін білдіреді.

Сары түс
Жақсы тұстарын айтады.

- шотландиялық математик. (Джон Неппер)
 4. Ежелгі Грекияның ұлы ғалымы, математигі, механигі. (Архимед)
 5. Графика деген не?
 6. Паскаль программасы неше бөліктен тұрады?
 7. Модуль деген не?

Bilimland.kz



Қара түс сын айтады.

III кезең. «Қара қақпа»

Ал балалар біз енді қара қақпаны ашу керекпіз Енді біздің қара қақпаны ашу үшін **«Логикалық есептерді»** орындаймыз, барлық топқа Жауап нақты, тез болу керек. Қай топ басқышты (звонок) бірінші басады, сол ойыншы жауап береді. Әр дұрыс жауапқа 15 ұпай беріледі.



Жасыл түс жаңа идея ұсынады.

IV кезең. «Жасыл қақпа»

- Ал балалар, біз енді жасыл қақпаны ашу керекпіз Енді біздің жасыл қақпаны ашу үшін **«Сен білесің бе?»** телевизиялық сұраққа жауап беруіміз керек, барлық топқа 5 минут арасында **20 ұпай** беріледі.
1. **Ғаламтор** деген не?
 2. **Барометр** деген не? және оны қалай пайдаланады?

3. Анимация деген не?

Телев. оқушы сұрақ қояды. 3 топ жауап беруі керек.

Мыс:

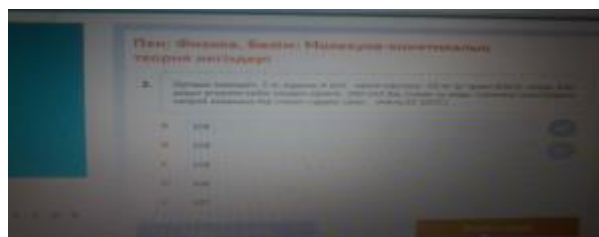


V кезең. « Қызыл қақпа»

- Ал балалар біз енді қызыл қақпаны ашу керекпіз Енді біздің қызыл қақпаны ашу үшін «**Практикалық жұмыс**» Графика тақырыбына байланысты **программа** құру арқылы «**Сурет**» салу, (қандай да бір суреттің программасын құру) барлық топқа 10 ұпай беріледі.

VI кезең. « Көк қақпа»

- Ал балалар енді біздің алдымызда көк қақпа тұр. Қақпаны қалай ашамыз? Ол үшін топқа **ITest.ресурсынан** сұрақтар беріледі.

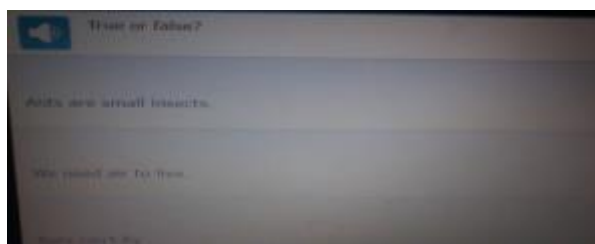


Топ басшыларына жеке **Ағылшын** бөлімінен информатикаға байланысты сұрақтар қойылады.

Жалған және ақиқат логикалық амалдар.

Барлық топқа – 20 ұпай.

Топ басшыларына – 20 ұпай.



Bilimland.kz
телевизиялық
сұрақтар.



Қосымша **Ато**
Жауап береді.



Компьютер,
интерактивті
тақта.

ITest.

Bilimland.kz

Қызыл түс
эмоциялық көңіл-
күйін білдіреді.

Көк түс
Басшылық жасап
қорытынды
айтады.

| | | |
|---|--|--|
| | <p>Сайыстың шешуші сәті төрешілер өздеріңізде. Жеңімпазды анықтап, марапаттау. Бүгінгі көріп тамашалаған «Білім шаһарына саяхат» атты ашық тәрбие сағатымыз өз мәресіне жетті. Зейін қойып тыңдағандарыңыз үшін алғысымыз шексіз.</p> | |
| <p>Сабақ қорытындысы</p> <p>Рефлексия</p> <p>Бағалау</p> | <p>Қорытындылау. Бүгін не білдік? Кері байланыс. Бүгін не білдім? Мен үшін қызықты болғаны</p> <p>Оқушылар стикерге өз ойларын жазып, тақтаға іледі.</p> <p>VII. Марапаттау. Әділқазылар марапаттайды.</p> | |