Автор: Шуленбаева Жазира
Пән: Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар/Информатика
Сынып: 6-сынып
Бөлім: Компьютерлік ойындарды жасау
Тақырып: Ақиқатты іздеу жолында. Қалқуды бағдармалау.

Оқу мақсаттары (оқу бағдарламасына сілтемеу):	алгоритмді сөз түрінде ұсыну ойын багдарламалау ортасында (Лого, Scratch және т.с.с.) цикл командаларын қолдану ойын багдарламалау ортасында (Лого, Scratch және т.с.с.) тармақталу командаларын қолдану
Сабақтың мақсаты:	- «Цикл» түсінігін біледі. - Циклдық командалардын үш түрін біледі. - Осы командаларды скриптарды жасауда қолданады.
Тілдік мақсаттар:	Оқушылар цикл командаларынан құралған бағдарлама құрылымын сипаттай алады
Күтілетін нәтиже:	Оқушының жаңа тақырыпты толық меңгеруі
Бағалау критерийлері:	- Цикл анықтамасын тұжырымдау. - Циклдық алгоритмді сөз түрінде ұсыну - «әрқашан» «дейін», «қайталау» циклдық командалар арасындағы айырмашылықтарды білу. - Циклдық командаларды ойын ортасында қолдану.
Құндылықтарды дарыту:	Академиалық шынайылық, өмір бойы білім алу.
АКТ-ны қолдану дағдылары:	Интербелсенді тақта
Пәнаралық байланыс:	Математика (оқушылар координаттар жүйесімен жұмыс істейді).
Бастапқы білім:	ойын бағдарламалау ортасы, командалар, операторлар, циклдық операторлар

Сабақ барысы

Сабақ кезеңдері	**Жоспарланған іс-әрекет**	**Ресурстар**
Сабақтың басы (10мин.)	Сабақ басында: Сәлемдесу. Өткен сабақ бойынша «Ойын багдарламалау ортасында (Лого, Scratch және т.с.с.) тармақталу командаларын қолдану» оқыту мақсаттарын жеткенін анықтау. Оқушылаға берілген тапсырма: «Толық және толық емес тармақталған командаларына сай екі сценарийлерді құрып олардыдын сызбасын дәптерге сызып келу». Жұмыс нәтижелерін сыныптастарынын алдында түсінідіп баяндап беруге ұсыныс жасаныз.	

Сабақкезеңдері	Жоспарланған іс-әрекет	Ресурстар
Сабақтың ортасы (25мин)	Жаңа тақырыпты түсіндіру. «Қауіпті планета» ойыны. Оқушылар командаға бөлінеді. Мұғалім ойын шартын түсіндіреді. 5e565e7f76c1a.png Image not found or type unknown Ойын мақсаты: циклдық құрылымды алгоритмді құру. Ұтымды стратегия 1. Парақтарды жіпке қосыңыз. 2. Мәре сызығана өтіңіз. 3. Алғашқы қатысушысы, алғашқы парақты және кейінгі парақтарды ауыстырып басу арқылы сөреге жетеді. 4.Жіпті тартып парақтарды сөреге жылжыту. 5. Осы әрекеттерді барлық команда сөреге жеткенше қайталау. Сызбаны пайдаланып сұрақтарды қойыныз. Ойыншы сөреге жету үшін қандай әрекеттер жасау керек? 5e565eabbaf6c.png Image not found or type unknown Барлық ойыншылар сөреге жету үшін қандай әрекеттер жасау керек? Осы істелген әрекеттер бойынша цикл түсінігін қалыптастыру. Оқулықтағы материалдарға өту. Цикл командаларының ұқсас және еркеше жақтарын табындар№ 5e565f05a7948.png Image not found or type unknown «Тоты құс» бағдарламасын құрыныз. Координаттар жүйесін пайдалана отырып бағдарламаны жақсартыңыз. Бағдарламаны тоты құс диагоналмен ұшатындай етіп өзгертіңіз. Оқушыларға төмендегі сұрақтарға жауап беруін сұраңыз: 1. Циклдар не үшін керек? Мүмкін жауаптар: қайталауды ұйымдастыру үшін, бағдарламаны қысқарту үшін. Циклды тармақталу операторымен алмастыруға болады ма? Мүмкін жауаптар: жоқ, олар әртүрлі әрекеттерід орындайды: тармақталу - әркет шартқа байланысты орындалса, цикл – әректтердің қайталануы.	
Сабақтың соңы (3мин)	Оқушыларға сабақ барысында не орындалғанын еске салуын сұраңыз. Мүмкін жауаптар: 1. Цикл түсінігімен таныстық. 2. Цикл командалырмен таныстық 3. . Осы командаларды пайдаланып скриптер құрдық.	
Рефлексия (2мин)	Рефлексия	