Автор: Шажабаева Жанар Сауытовна
Пән: Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар/Информатика
Сынып: 6-сынып
Бөлім: Компьютерлік ойындарды жасау
Тақырып: Ойынның идеясын анықтау

Оқу мақсаттары (оқу бағдарламасына сілтемеу):	5.2.1.1 Тақырып мазмұнын оқушылардың өз бетімен меңгеруіне, практикалық дағдыларын қалыптастыруға жағдай жасау.
Сабақтың мақсаты:	Ақпарат ұғымы туралы білім алады. Ақпарат түсінігі, әртүрлі формадағы ақпараттармен , ақпаратты өңдеу, сақтау, қабылдау түрлері туралы білімі қалыптасады. Оқушылардың басымбөлігі: Түсінеді, талдайды, қажет болған жағдайда білімін қолданады. Әртүрлі формадағы ақпараттармен жұмыс жасауды, ақпараттың қасиеттерін меңгереді. Кейбір оқушылар: Білімін жинақтайды, рефлекция жасайды. Біздің айналамыздағы ақпараттың берілуі мен ақпарат алмасу түрлерімен танысады.
Тілдік мақсаттар:	Пәндік лексика мен терминология: ақпарат-информатика -information, Сыныптағы диалог/жазылымүшінпайдалытілдікбірліктер: Талқылауға арналған сұрақтар: – Ақпарат деген не ? – Ақпараттың қандай түрлері бар? – Күнделікті өмірде қандай ақпарат аласыз?
Күтілетін нәтиже:	Балалар осы сабақта ойын құру жолдарын біледі.
Бағалау критерийлері:	Ақпарат түрін формасына қарай анықтайды.
Құндылықтарды дарыту:	• Жауапкершілігі мол, белсенді азаматтық ұстанымы бар, • Өзінің жұмысына жауапкершілікпен • қарайды және жоғары жетістіктерге қол жеткізуге ұмтылады
АКТ-ны қолдану дағдылары:	Компьютер, тақта
Пәнаралық байланыс:	Математика, бейнелеу өнері, музыка
Бастапқы білім:	Компьютерлік графика

Сабақ барысы

Сабақ кезеңдері	**Жоспарланған іс-әрекет**	**Ресурстар**

Сабақтың басы (5 мин)	Психологиялық дайындық «Сені көргеніме қуаныштымын, себебі.......» оқушылар өздерінің қасындағы оқушылардың жақсы жақтарын айтады. «Миға шабуыл» Атау туралы үш сұрақ 1. ҚАЙДА? Бұл терминдерді бұрын қайда және қандай мағынада кездестіріп едің? 2. ҚАЛАЙ? Өз тәжірибеңде бұл атауларды қолданудың мысалдарын келтіре аласың ба? 3. ҚАНДАЙ? Осы сабақта бұл атаулар қандай қолданыста болады деп ойлайсың? Лездік сұрақтар, 1. Графиканың неше түрі бар? 4түрі Ғылыми,іскерлік,конструкторлық, корнекі. 2. Ғылыми графика дегеніміз не?Ғылыми зерттеу обьектілерін корнекі түрде корсету. 3. Іскерлік графика дегеніміз не? Компьютерлік графиканың бұл саласы әр түрлі мекемелер жұмысында жиі қолданылатын иллюстрация жасауға арналған. 4. Пиксель коды дегеніміз не?Бұл пиксельдің түсі туралы ақпарат 5. Суретті экранға шығару құрылғысы? Монитор, бейнеадаптер 6. Компьютерге бейнені енгізу құрылғыларына қандай құрылғылар жатады? Сканер, цифрлік фотоаппараттар, цифрлік бейнекамералар жатады 7. Компьютерлік анимация дегеніміз не? Компьютер мониторында жылжымалы бейнелерді алу. 8. Бейнежад не үшін қажет? Бейне ақпататты сақтау үшін 9. Дисплейдегі кез келген түсті қандай үш түс арқылы алуға болады? қызыл, жасыл, көк. 10.Графикада монитордын неше түрі қолданылады?2 түрі Электронды	
Сабақтың ортасы	Image not found or type unknown	
Сабақтың соңы (5 мин)	Миыңның суретін сал. Оқушылар мидың суретін дәптерге салады да оны сабақ кезінде меңгерген білімдерін білдіретін сөздермен толтырады. Үйге тапсырма беру5.2.1.1 Біздің айналамыздағы ақпарат. 1. Ақпараттың берілу формаларын жаз. 2. Ақпарат формаларын аныктау 3. Әртүрлі формада берілген ақпараттарға мысал келтіреді.	
Рефлексия (2 мин)	«Бір ауыз сөз» /сабақты бағалау/ Бүгінгі өткен сабақты бағала. Қажетті сөздер: Ұнады, қажет, пайдалы, білдім, үйрендім ,қызықтым, есте сақтадым “Менің баспалдағым” /оқушылардың өзін бағалауы /	