Тексерілді:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ұзақ мерзімді жоспардың тарауы:** Біздің өміріміздегі қадамдар | | | **Мектеп**:№6Хромтау гимназиясы | |
| **Күні:** | | | **Мұғалімнің аты-жөні:**Жаржанова Ж.К. | |
| **Класы:**5ә | | | **Қатысқандар:**  **Қатыспағандар:** | |
| **Сабақтың тақырыбы** | | Лабиринт. Виртуалды лабиринт. | | |
| **Осы сабақта қол**  **жеткізілетін оқу мақсаттары**  **(оқу бағдарламасына**  **сілтеме)** | | 5.3.2.3 – орындаyшыларға және олардың командалар жүйесіне мысал келтірy  5.3.2.2 – қадамды сөз түрінде ұсынy | | |
| **Сабақтың мақсаты** | | Оқушылар лабиринтен шығудың жолын табу үшін командалар жүйесін өздігінен құра алады, кедергіден шығу алгоритмін құра біледі. | | |
| **Бағалау критерийі** | | Орындаушының командалар жүйесін көрсетеді;  Алгоритмді сөз түрінде ұсынады; | | |
| **Тілдік мақсаттар** | | **Пәнге қатысты лексика және терминология:**  Алгоритм, лабиринт, өткел, жолдар, орындаушы, командалар жүйесі  **Диалог құруға, жазылымға қажетті сөз тіркестері:**  - өткелдерден өтіп, түрлі жол тауып өтуді ……деп атауға болады;  - лабиринтке жету үшін ….. құрып, ………орындалса ғана, нәтижеге қол жеткіземіз. | | |
| **Құндылықтарға баулу** | | **Жалпыға бірдей еңбек қоғамы**  Лабиринт ұғымын меңгерту арқылы  ынтымақтаса еңбектенудің маңыздылығы мен шығармашылық ізденістің нәтижесінде өмір бойы білім алудың өзектілігін жеткізу | | |
| **Пəнаралық байланыс** | | Математика (есептер), дене тәрбиесі  (шапшаңдық), бейнелеу (кескіндер, тапсырмаға берілетін суреттер) | | |
| **Алдыңғы білім** | | Алгоритм анықтамасын тұжырымдай алады, орындаушыларға және олардың командалар жүйесіне мысал келтіреді, алгоритмді сөз түрінде ұсына алады. | | |
| **Сабақ барысы** | | | | |
| **Сабақтың жоспарланған кезеңдері** | **Сабақтағы жоспарланған жаттығулар түрлері** | | | **Ресурстар** |
| **Сабақтың**  **басы**  **Сабақтың ортасы** | **Сәлемдесу.** Класты ұйымдастыру.  ***Топтастыру.***  Сурет бойынша  ***Мақсаты:*** Топпен жұмыс жасауға, ұйымшылдыққа, бір-бірінің ойын тындауға үйрету.  Компьютер, ноутбук және планшеттің суреті бар қағаздарды таңдайды. Сол суреттерге сәйкес топқа бөлінеді.  &Kcy;&acy;&rcy;&tcy;&icy;&ncy;&kcy;&icy; &pcy;&ocy; &zcy;&acy;&pcy;&rcy;&ocy;&scy;&ucy; &pcy;&lcy;&acy;&ncy;&shcy;&iecy;&tcy;&Kcy;&acy;&rcy;&tcy;&icy;&ncy;&kcy;&icy; &pcy;&ocy; &zcy;&acy;&pcy;&rcy;&ocy;&scy;&ucy; &ncy;&ocy;&ucy;&tcy;&bcy;&ucy;&kcy;&Kcy;&acy;&rcy;&tcy;&icy;&ncy;&kcy;&icy; &pcy;&ocy; &zcy;&acy;&pcy;&rcy;&ocy;&scy;&ucy; &kcy;&ocy;&mcy;&pcy;&softcy;&yucy;&tcy;&iecy;&rcy;1-топ 2-топ 3-топ cуреті.  ***«Келісемін, келіспеймін»* стратегиясы (жеке жұмыс)**  **(үй тапсырмасы тексеріледі)**  ***Мақсаты:*** Оқушылардың өткен сабақта алған білімдерін тексеру. Сыни ойлау дағдыларын қалыптастыру.  Ортақ тұжырымдар оқылады. Тұжырымды дұрыс деп ойласа “**+**”, қате деп санаса “**-**” таңбасын қою арқылы орындайды.   1. Алгоритмді жазудың 6 түрі бар. “-“ 2. Атқарушы орындай алатын командалардың жиынын **атқарушы командалар жүйесі** деп атаймыз.“ +” 3. Мына мысал, блок-cызбаға мысал бола алмайды. “-“ 4. Атқарушы - алгоритмді орындайтын нысан “+” 5. Ең жақсы атқарушылар: машиналар, роботтар, компьютерлер емес. “-“ 6. Билл Гейтс алгоритм ұғымының негізін қалаушы. “-“   *Дескриптор:*  *- Алгоритмді сөз түрінде ұсына алады;*  *- Алгоритмді жазу түрлерін және атқарушыларын біледі.*  *Кері байланыс***:** «Басбармақ»    **«Айнымалы сұрақ» әдісі.** Топтық жұмыс.  *Мақсаты:* Өзгелердің пікіріне құрметпен қарауға*,* жауапкершілікті сезінуге, айналасындағыларға қамқорлық көрсетуге ықпал ету.  *Нұсқау:* әр топ үш сұрақтан дайындап, сағат тілі бағытында келесі топқа сұрақтарын қояды.  *Кері байланы:*  смайлик арқылы .  **Деңгейлік тапсырмалар**. Жеке жұмыс.  ***Мақсаты:*** Әр оқушының білімін деңгей бойынша тексеріп, сын тұрғысынан ойлау, проблемаларды шешу дағдыларын анықтау.  Нұсқау: топта оқушылар жеке деңгейлік тапсырмаларды дәптерге орындайды  **Мақсаты:** оқушылардың алған білімдерінің нәтижелігін анықтау  C:\Users\Айнур\Desktop\Без названия (1).jpg**1 деңгей**  Қызыл қоңыз үйіне жетуі үшін сөздік алгоритм құрыңыз. | | | &Kcy;&acy;&rcy;&tcy;&icy;&ncy;&kcy;&icy; &pcy;&ocy; &zcy;&acy;&pcy;&rcy;&ocy;&scy;&ucy; &pcy;&lcy;&acy;&ncy;&shcy;&iecy;&tcy;&Kcy;&acy;&rcy;&tcy;&icy;&ncy;&kcy;&icy; &pcy;&ocy; &zcy;&acy;&pcy;&rcy;&ocy;&scy;&ucy; &ncy;&ocy;&ucy;&tcy;&bcy;&ucy;&kcy;&Kcy;&acy;&rcy;&tcy;&icy;&ncy;&kcy;&icy; &pcy;&ocy; &zcy;&acy;&pcy;&rcy;&ocy;&scy;&ucy; &kcy;&ocy;&mcy;&pcy;&softcy;&yucy;&tcy;&iecy;&rcy;  Суреттері бар кеспе қағаздар.    Дәптер, слайд  Кеспе қағаздар, оқулық,  Дәптер,презентация, кеспе қағаздар |
| **Сабақтың**  **соңы** | 1. Командаларын санын анықтайды; 2. -«Алға жүру» командасын қолданады;   - «Солға бұрылу» / «Оңға бұрылу » командасын қолданады;  **2 деңгей**  Зымыранның Юпитер ғаламшарына ең қысқа жолмен ұшу жолын анықтаңыз және ұшу жолының сөздік алгоритмін құрыңыз.  ***Командалар жүйесі:*** *Алға (1 қадам), Солға, Оңға.*  ***Ескерту****: 1 ұяшық – 1 қадам.*     |  |  | | --- | --- | |  | - Юпитерге дейінгі ең қысқа жолды анықтайды;  - алгоритмді жазады; |   **3 деңгей**  Үйден мектепке дейінгі түрлі өткелдер мен жолдар арқылы баратын кедергілер келтіріп, одан жол тауып шығу лабиринтін құр және оның алгоритмін жаз.  - күрделі лабиринт құрады;  *MSOfficePNG(4)*- алгоритмнің реттілігін біледі;  ***Кері байланыс:*** бағдаршам арқылы    **Практикалық жұмыс.**  *Мақсаты:* Сабақ бойы алған білімдерін практика жүзінде көрсету.  *Нұсқау:*[**https://code.org/minecraft**](https://code.org/minecraft)cілтемесі арқылы лабиринт ойынын ойнату.  *Дискриптор*: - виртуалды лабиринттен орындаушыны  анықтайды;  - орындаушының командаларын жазады.  *Кері байланыс:* фигуралар арқылы  **Сергіту сәті:** «Лабиринт» тренингі  **«Өзіңді тексер»** сұрақтар қою.  Мақсаты:Оқушылардың сабақ бойы алған білімдерін жүйелеп, жеке және жұптық жұмыс жасауға, шапшаңдыққа үйрету.   1. Түрлі өткелдер мен жолдармен берілген шатасқан күрделі құрылым ол- (лабиринт ) 2. Алгоритмнің неше түрі бар? (3) 3. Виртуалды лабиринт деген не? (желі арқылы түрлі өткелдер мен қиылыстарды, кедергілерді өту бойынша берілетін ойындар топтамасында кездеседі.) 4. Күнделікті ауызекі сөйлеу тіліндегі тіркестерді теру тәрізді жазудың ең қарапайым әдісі ол – (Ауызша түрі) 5. Компьютермен тікелей қабылданатын алгоритм жазудың формальді тілі ол-(бағдарламалау тілі)   *Қалыптастырушы бағалау: Уәждеу.*Әр оқушыға жеке тұлға ретінде баға беру (жарайсың,қолыңнан келеді, көп еңбектендің)  *Дискриптор*: - лабиринт және виртуалды лабиринтті біледі;  - Алгоритм қадамы не екенін және Орындаушылар  туралы өз ойларын еркін айтады.  **Рефлексия.** *«Көңіл күй ағашы»*  **Мақсаты:** оқушылардың бүгінгі сабақтан қандай ой түйгендігін анықтау.  C:\Users\Lenovo\Documents\img_user_file_56d848ff33019_34.jpg  ***Үйге тапсырма:***Хромтаудан Ақтөбеге баратын жолдың лабиринтін құру. | | | компьютер  Слайд  Стикер |