**Күні: Сабақ № 1 Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Кіріспе. Техника қауіпсіздігі және жұмыс орнын ұйымдастыру |
| **Сабақтың мақсаты:** | Кіріспе. Техника қауіпсіздігі және жұмыс орнын ұйымдастыру туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1 Кіріспе. Техника қауіпсіздігі және жұмыс орнын ұйымдастыру тәсілдерімен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** | Жаңа сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Түстер арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Қызығушылығын ояту:** | Кіріспе. Техника қауіпсіздігі және жұмыс орнын ұйымдастыру туралы сұрау? |
| **IІІ. Мағынаны тану:** | І – ІІ топқа тапсырма беремін. І топқа Техника қауіпсіздігінің ережелері мен талаптары. ІІ топқа медициналық көмек пен көз талғанда жасалатын жаттығулар | Джигсо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | 1. Техника қауіпсіздігінің ережелері2. Техника қауіпсіздігінің талаптары3. Медициналық көмек4. Көз жаттығулары | Үш қадамды2 сұхбат әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Техника қауіпсіздігі және жұмыс орнын ұйымдастыру |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады.Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Сабақ № 2 Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Әлемнің ақпараттық бейнесі, ақпараттық жүйелер және ресурстар |
| **Сабақтың мақсаты:** | Әлемнің ақпараттық бейнесі, ақпараттық жүйелер және ресурстар туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Әлемнің ақпараттық бейнесі, ақпараттық жүйелер және ресурстарымен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Карта арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | 1. Техника қауіпсіздігінің ережелері2. Техника қауіпсіздігінің талаптары3. Медициналық көмек4. Көз жаттығулары |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Әлемнің ақпараттық бейнесі, ақпараттық жүйелер және ресурстар туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ топқа тапсырма беремін. І топқа: Әлемнің ақпараттық бейнесі, ІІ топқа: Ақпараттық жүйелер, ресурстар тақырыптарын бөліп беру  | Джигсо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | - «Ақпарат» термині туралы жаңадан не білдіңдер?- Ақпаратты қанша деңгейде қарастыруға болады?- Ақпараттану дегенді қалай түсінесіңдер?- Ақпараттанудың негізгі нысаны қандай?- Ақпараттық жүйелер деген ұғымды қалай түсінесіңдер?- Ақпараттық қамтамасыз етудің түрлерін атап , оларға сипаттама беріңдер? | Үш қадамды2 сұхбат әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Әлемнің ақпараттық бейнесі, ақпараттық жүйелер және ресурстар  |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады.Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Сабақ № 3 Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Білім берудің ақпараттық ресурстары |
| **Сабақтың мақсаты:** | Білім берудің ақпараттық ресурстары туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Білім берудің ақпараттық ресурстары мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Құрылғылар арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - «Ақпарат» термині туралы жаңадан не білдіңдер?- Ақпаратты қанша деңгейде қарастыруға болады?- Ақпараттану дегенді қалай түсінесіңдер?- Ақпараттанудың негізгі нысаны қандай?- Ақпараттық жүйелер деген ұғымды қалай түсінесіңдер?- Ақпараттық қамтамасыз етудің түрлерін атап , оларға сипаттама беріңдер? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Білім берудің ақпараттық ресурстары туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ топқа тапсырма беремін. І топқа: Білім берудің ақпараттық ресурстары, ІІ топқа: Білім порталдары және каталогтары | Джигсо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | - Ақпараттық ресурстардың рөлі қандай?- Білім берудің ақпараттық ресурстары деген не?- Білім берудің электрондық ресурстарының қандай ерекшелігі бар? Олардың түрлерін атаңдар?- Білім берудің электрондық ресурстарын қалай табуға болады?- Өздерің осындай ресурс түрін пайдаланасыңдар ма? | Үш қадамды2 сұхбат әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Білім берудің ақпараттық ресурстары |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады.Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Сабақ № 4 Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **№4 Сабақтың тақырыбы:** | Программалаудың даму тарихы. Программалық қамтамасыз етудің даму үдерісі |
| **Сабақтың мақсаты:** | Программалаудың даму тарихы. Программалық қамтамасыз етудің даму үдерісі туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Программалаудың даму тарихы. Программалық қамтамасыз етудің даму үдерісі мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Гүлдер арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - Ақпараттық ресурстардың рөлі қандай?- Білім берудің ақпараттық ресурстары деген не?- Білім берудің электрондық ресурстарының қандай ерекшелігі бар? Олардың түрлерін атаңдар?- Білім берудің электрондық ресурстарын қалай табуға болады?- Өздерің осындай ресурс түрін пайдаланасыңдар ма? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Программалаудың даму тарихы. Программалық қамтамасыз етудің даму үдерісі туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ топқа тапсырма беремін. І топқа: Программалаудың даму тарихы, ІІ топқа: Программалық қамтамасыз етудің даму үдерісі тақырыптарын таратып беремін  | Топтастыру әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | - Программалау деген не?- Алғашқы программалау тілдерін сипаттаңдар?- FORTRAN тілінің қандай ерекшелігі бар?- Программа тілдерін қалай топтастыруға болады?- Программалық жасақтама деген не?- ЭЕМ – ге қажетті программаларды құруға немесе өзгертуге арналған программа пакеттері қалай аталады?- Программалық жасақтама деген не? | Интервью әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Программалаудың даму тарихы. Программалық қамтамасыз етудің даму үдерісі  |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады.Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Сабақ № 5 Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Құрылымдық, модульдық, объектілі-бағдарлы жəне визуалды программалау. |
| **Сабақтың мақсаты:** | Құрылымдық, модульдық, объектілі-бағдарлы жəне визуалды программалау туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Құрылымдық, модульдік нысанға бағдарланған программалау. Бұлтты технологиясы мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** | Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Құрылғылар арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Қызығушылығын ояту:** | Құрылымдық, модульдік нысанға бағдарланған программалау. Бұлтты технологиясы туралы сұрау? |
| **IІІ. Мағынаны тану:** | І – ІІ – ІІІ топқа тапсырма беремін. І топқа: Құрылымдық, модульдік нысанға бағдарланған программалау. ІІ топқа:Модульдік программалау; ІІІ топқа: Бұлтты технологиясы тақырыптарын топтарға бөліп беремін. | Топтастыру әдісін пайдалану |
| -Құрылымдық программалау дегенді қалай түсінесіз?- «Рекурсия» тәсілі қандай жағдайда қолданылады?- Модульдік программалау дегенді қалай түсінесіз?- Нысанға бағытталған программалау тілі қандай қызмет атқарады?- Бұлтты технология деген не?- Бұлтты технология мақсатына қарай қандай топтарға бөлінеді? | Интервью әдісі арқылы |
| **V. Ой толғаныс:** | - Оқушылардың сабақты қаншалықты түсінгенін тексеру мақсатында сәйкестендіру кестесін таратып беремін- Тест сұрақтарын таратып беремін | Жеке жұмыс |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Құрылымдық, модульдік нысанға бағдарланған программалау. Бұлтты технологиясы |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады.Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Сабақ № 6 Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Алгоритм және визуалды программалаудың технологиясы. Қосымшаларды құрастырудың кіріктірілген ортасы. Терезе |
| **Сабақтың мақсаты:** | Алгоритм және визуалды программалау технологиясы туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Алгоритм және визуалды программалау технологиясы мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Құрылғылар арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - Құрылымдық программалау деген не? Ол қашан пайда болды? Қай кезде қолданылады?- «Жоғарыдан төменге» және «Төменнен жоғарыға» программалау әдістемесін түсіндіріңдер.- «Рекурсия» тәсілі қандай жағдайда қолданылады?- Модульдік программалау деген не?- Бұлтты технология деген не? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Алгоритм және визуалды программалау технологиясы туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ топқа тапсырма беремін. І топқа: Алгоритм программалау технологиясы,  ІІ топқа: Визуалды программалау технологиясы тақырыптарын топтарға таратып беремін. | Джигсо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | - Алгоритм деген не? Оның қандай қажеттілігі бар?- Программалау тілі қандай қызмет атқарады?- Алгоритмнің қасиеттерін атаңдар?- Алгоритм тілдері нешеге бөлінеді?- Visual Basic қандай программа?- Нысан неден тұрады? Нысанның әдісі деген не?- Транслятор деген не? Оның қандай түрлері бар?- Нысандардың стандартты жиынтығын атаңдар? | Интервью әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Алгоритм және визуалды программалау технологиясы  |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады.Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Сабақ № 7 Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Қосымшаларды құрастырудың кіріктірілген ортасы. «Менің алғашқы бағдарламам». Практикалық жұмыс  |
| **Сабақтың мақсаты:** | Білім берудің жаңа тәсілдері мен АКТ-ны пайдаланып оқытуды қолдана отырып өткен тақырыпты қайталау, түсіну, кез-келген проблеманы шешу қабілеттерін дамыту, жас ерекшеліктеріне қарай есеп шығару дағдыларын зерделеу; тапсырмалар арқылы ойын қорыта алу, қатені тексеру кезеңі мен түрлері туралы түсінік беру.  |
| **Күтілетін нәтиже:** | Ойы толығады; өзіндік ойын ортақ пікірге қосып айта біледі; әрекетті сыни оулауды үйренеді; сөйлеу мәнері қалыптасады; сұхбат арқылы кері байланысты үйренеді.оқушылардың дүниетанымы кеңейеді ой ұшқырлығы дамиды . |
| **Оқыту технологиясы:** | Программада бірнеше пәшіндермен, жобалармен қатар жұмыс істеуді анықтап, өмірде қолдану. |
| **Сабақтың түрі:** | Ой шақыру. Қосымшаларды құрастырудың кіріктірілген ортасы. Терезе. Тәжірибелік жұмыс.Сәйкестендіру тестін құрастыртып, бір-біріне шешкізу.  |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | 1. Алғашқы қатені түзету мағлұматтарды бағалау.2.Балалардың сөйлеу мәдениетін ,өзіндік ой ұшқырлығын дамытуды қалыптастыру.3. Балалар ынтымақтастығын ұйымдастыру.4. Көшбасшылық қабілеттерін анықтау. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | Бірін-бірі бағалау, 2 жұлдыз, бір ұсыныс. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | Оқулықпен жұмыс. Мысал орындау |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Рефлексия «БҮҮ» |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ топқа тапсырма беремін. І топқа: Пішіндер және нысандар (обьектілер). ІІ топқа: Процедуралар және функциялар тақырыптарын беру | Джигсо әдісін пайдалану.  |
| **V. Ой толғаныс:** | - Алгоритм деген не? Оның қандай қажеттілігі бар?- Программалау тілі қандай қызмет атқарады?- Алгоритмнің қасиеттерін атаңдар?- Алгоритм тілдері нешеге бөлінеді?- Visual Basic қандай программа?- Нысан неден тұрады? Нысанның әдісі деген не?- Транслятор деген не? Оның қандай түрлері бар?- Нысандардың стандартты жиынтығын атаңдар? | Үш қадамды сұхбат әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Пішіндер және нысандар (обьектілер). Процедуралар және функциялар |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Сабақ № 8 Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Сынақ жұмысы №1 |
| **Сабақтың мақсаты:** | Оқушылардың алған білімдерін бағалау. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Оқушылардың алған білімдерін тексеру;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** | Сынақ сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, оқулық, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Тест тапсырмалары туралы түсіндіру. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - Visual Basic қосымшаларын жасауда қандай терезе қолданылады?- Пішінді не үшін қолданамыз?- Нысан немесе басқару элементтері дегеніміз не?- Негізгі нысандарды атаңдар?- Процедура деген не?- Процедураның функциядан қандай айырмашылығы бар?- Функция деген не? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Оқушылардан тоқсанда өтілген тақырыптарды сұрау? |
| **ІV Мағынаны тану:** | І – ІІ нұсқалық тест тапсырмаларын таратып беремін. Тест тапсырмаларына жауап аламын.  | Жеке жұмыс |
| **V. Ой толғаныс:** | Түсінбеген сұрақтары болса қояды. | Топта талқылайды |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Өткен материалдарды қайталау. |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Сабақ № 9 Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Обьект, қасиет, оқиға, әдіс. Процедура құрылымы. Жобаның интерфейсін құру. |
| **Сабақтың мақсаты:** | Объект, қасиет, оқиға, әдіс. Процедура құрылымы. Жобаның интерфейсін құру туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Оқиға мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Гүлдер арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - Қай жылы Calera Recognition Systems компаниясы белгісіз әріптермен жұмыс істей алатын жүйені жасады?- «Құжатты алу үдерісі» қалай жүргізіледі?- Сәйкестендіру жүйесі мен жұмыстың маңызды аспектілеріне не жатады?- OCR программалық жүйе деген не?- Фото көбейткіш құрылғылардың қызмет ету принципін атаңдар  |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Оқиға туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ топқа тапсырма беремін. Оқиға тақырыптарын тақырыпшаларға бөліп беру. | Джиксо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | - ABBYY Fine Reader программасының қызметі қандай?- Сәйкестендіріп тану үшін қандай программаларды білу керек?- ABBYY Fine Reader программа терезесінің құрылымын атаңдар?- ABBYY Fine Reader-де құжат енгізу қанша кезеңнен тұрады?- ABBYY Fine Reader программасында қазақша мәтінді қалай сәйкестендіріп тануға, экспорттауға болады? | Интервью әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Оқиға  |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Сабақ № 10 Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Айнымалы. Айнымалының негізгі типтері. Айнымалыларды хабарлау. |
| **Сабақтың мақсаты:** | Айнымалы. Айнымалының негізгі типтері. Айнымалыларды хабарлау туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Айнымалы. Айнымалының негізгі типтері. Айнымалыларды хабарлау тәсілдерімен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Ойын картасы арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - ABBYY Fine Reader программасының қызметі қандай?- Сәйкестендіріп тану үшін қандай программаларды білу керек?- ABBYY Fine Reader программа терезесінің құрылымын атаңдар?- ABBYY Fine Reader-де құжат енгізу қанша кезеңнен тұрады?- ABBYY Fine Reader программасында қазақша мәтінді қалай сәйкестендіріп тануға, экспорттауға болады? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Айнымалы. Айнымалының негізгі типтері. Айнымалыларды хабарлау туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ - топқа тапсырма беремін. І топқа: Айнымалы. ІІ топқа: Айнымалының негізгі типтері; ІІІ топқа: Айнымалыларды хабарлау тақырыптарын тақырыпшаларға бөліп беру. | Джиксо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | -айнымалы деген не?- тип дегеніміз не?- Бэсик тіліндеі стандартты типтер?- көріну аймағы- айнымалы глобалды дегеніміз не? | Интервью әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Айнымалы. Айнымалының негізгі типтері. Айнымалыларды хабарлау  |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Сабақ № 11 Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Типті типтен өзгертетін функциялар. Тұрақтылар, өрнектер және функциялар. |
| **Сабақтың мақсаты:** | Типті типтен өзгертетін функциялар. Тұрақтылар, өрнектер және функциялар туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Типті типтен өзгертетін функциялар. Тұрақтылар, өрнектер және функциялары мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Ойын картасы арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | -айнымалы деген не?- тип дегеніміз не?- Бэсик тіліндеі стандартты типтер?- көріну аймағы- айнымалы глобалды дегеніміз не? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Типті типтен өзгертетін функциялар. Тұрақтылар, өрнектер және функциялар туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ - топқа тапсырма беремін. І топқа: Типті типтен өзгертетін функциялар. ІІ топқа: Тұрақтылар; ІІІ топқа: өрнектер тақырыптарын тақырыпшаларға бөліп беру. | Джиксо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | - типті типтен өзгертетін функциялардың атқаратын қызметі;- Тұрақты дегеніміз не?- Амалдар белгісі дегеніміз не?- Стандартты функциялар дегеніміз не? | Интервью әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Типті типтен өзгертетін функциялар. Тұрақтылар, өрнектер және функциялар  |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Сабақ № 12 Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Жобаның итерфейсін құру. Қолданушы мәзір құру. |
| **Сабақтың мақсаты:** | Жобаның интерфейсін құру туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Жобаның интерфейсін құру мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Ойын картасы арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - типті типтен өзгертетін функциялардың атқаратын қызметі;- Тұрақты дегеніміз не?- Амалдар белгісі дегеніміз не?- Стандартты функциялар дегеніміз не? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Жобаның интерфейсін құру туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ - ІІІ топқа тапсырма беремін Жобаның интерфейсін құру тақырыбын тақырыпшаларға бөліп беру. | Джиксо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** |  - типті типтен өзгертетін функциялардың атқаратын қызметі;- Тұрақты дегеніміз не?- Амалдар белгісі дегеніміз не?- Стандартты функциялар дегеніміз не? | Интервью әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Жобаның интерфейсін құру  |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Сабақ № 13 Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Қатені тексеру |
| **Сабақтың мақсаты:** | Қатені тексеру туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Қатені тексеру мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Ойын картасы арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - типті типтен өзгертетін функциялардың атқаратын қызметі;- Тұрақты дегеніміз не?- Амалдар белгісі дегеніміз не?- Стандартты функциялар дегеніміз не? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Қатені тексеру туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ - ІІІ топқа тапсырма беремін Қатені тексеру тақырыбын тақырыпшаларға бөліп топтарға таратып беру. | Джиксо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | -Ақиқатты қателікке тексеру қандай бөлімнен тұрады? - типті типтен өзгертетін функциялардың атқаратын қызметі;- Тұрақты дегеніміз не?- Амалдар белгісі дегеніміз не?- Стандартты функциялар дегеніміз не? | Интервью әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Қатені тексеру |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Сабақ № 14 Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Қадамдап бөлу. Қатені тексеру құралдары |
| **Сабақтың мақсаты:** | Қадамдап бөлу. Тармақталу программасы. Циклді программа туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Қадамдап бөлу. Тармақталу программасы. Циклді программа мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Ойын картасы арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | -Ақиқатты қателікке тексеру қандай бөлімнен тұрады? - типті типтен өзгертетін функциялардың атқаратын қызметі;- Тұрақты дегеніміз не?- Амалдар белгісі дегеніміз не?- Стандартты функциялар дегеніміз не? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Қадамдап бөлу. Тармақталу программасы. Циклді программа туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ - ІІІ топқа тапсырма беремін Қадамдап бөлу. Тармақталу программасы. Циклді программа тақырыбын тақырыпшаларға бөліп топтарға таратып беру. | Джиксо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | - Қарапайым программалардың қатесін қалай тексеруге болады?- Ғ8 батырмасы қандай қызмет атқарады?- Қатені тексеру құралдары қайда орналасқан? | Интервью әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Қадамдап бөлу. Тармақталу программасы. Циклді программа  |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Сабақ № 15 Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Бақылау жұмысы |
| **Сабақтың мақсаты:** | Оқушылардың алған білімдерін бағалау. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Оқушылардың алған білімдерін тексеру;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** | Сынақ сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, оқулық, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Тест тапсырмалары туралы түсіндіру. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - Қарапайым программалардың қатесін қалай тексеруге болады?- Ғ8 батырмасы қандай қызмет атқарады?- Қатені тексеру құралдары қайда орналасқан? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Оқушылардан тоқсанда өтілген тақырыптарды сұрау? |
| **ІV Мағынаны тану:** | І – ІІ нұсқалық тест тапсырмаларын таратып беремін. Тест тапсырмаларына жауап аламын.  | Жеке жұмыс |
| **V. Ой толғаныс:** | Түсінбеген сұрақтары болса қояды. | Топта талқылайды |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Өткен материалдарды қайталау. |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Сабақ № 16 Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Жиым (Массив). Жиым элементтерін сұрыптау. |
| **Сабақтың мақсаты:** | Жиым (Массив)туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Жиым (Массив)мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Ойын картасы арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | -Ақиқатты қателікке тексеру қандай бөлімнен тұрады? - типті типтен өзгертетін функциялардың атқаратын қызметі;- Тұрақты дегеніміз не?- Амалдар белгісі дегеніміз не?- Стандартты функциялар дегеніміз не? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Жиым (Массив)туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ - ІІІ топқа тапсырма беремін Жиым (Массив) тақырыбын тақырыпшаларға бөліп топтарға таратып беру. | Джиксо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | - Жиым дегеніміз не?- Шекарасы бар жиым деген не?- динамикалық жиым қандай қызмет атқарады?- бірөлшемді жиым деген не?- көпөлшемді жиым деген не?- Жиым элементтерін сұрыптау қандай қызмет атқарады? | Интервью әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Жиым (Массив) |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Сабақ № 17 Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Файл, файлдарды сақтау және ашу |
| **Сабақтың мақсаты:** | Файл, файлдарды сақтау және ашу туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Файл, файлдарды сақтау және ашу мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Ойын картасы арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - Жиым дегеніміз не?- Шекарасы бар жиым деген не?- динамикалық жиым қандай қызмет атқарады?- бірөлшемді жиым деген не?- көпөлшемді жиым деген не?- Жиым элементтерін сұрыптау қандай қызмет атқарады? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Файл, файлдарды сақтау және ашу туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ - ІІІ топқа тапсырма беремін. Файл, файлдарды сақтау және ашу тақырыбын тақырыпшаларға бөліп топтарға таратып беру. | Джиксо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | - Файл деген не?- файл неше бөліктен тұрады?- райт операторы қандай қызмет атқарады?- принт операторы қандай қызмет атқарады? | Үш қадамды сұхбат әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Файл, файлдарды сақтау және ашу  |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Сабақ № 18 Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Графикалық әдістер мен процедуралар |
| **Сабақтың мақсаты:** | Графикалық әдістер мен процедуралар туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Графикалық әдістер мен процедуралар мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Ойын картасы арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - Файл деген не?- файл неше бөліктен тұрады?- райт операторы қандай қызмет атқарады?- принт операторы қандай қызмет атқарады? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Графикалық әдістер мен процедуралар туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ - ІІІ топқа тапсырма беремін. Графикалық әдістер мен процедуралар тақырыбын тақырыпшаларға бөліп топтарға таратып беру. | Джиксо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | - Графикалық файлдарды қолданудың неше тәсілі бар?- RGB функциясы арқылы түсті қалай береді?- QBCOLOR функциясы арқылы түс беру командалары қалай орындалады? | Үш қадамды сұхбат әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Графикалық әдістер мен процедуралар  |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Сабақ № 19 Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Пішінге Line (Түзу) және Shape (Фигура) графикалық нысандары арқылы фигураларды кірістіру |
| **Сабақтың мақсаты:** | Пішінге Line (Түзу) және Shape (Фигура) графикалық нысандары арқылы фигураларды кірістіру туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Пішінге Line (Түзу) және Shape (Фигура) графикалық нысандаы арқылы фигураларды кірістіру мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Ойын картасы арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - Графикалық файлдарды қолданудың неше тәсілі бар?- RGB функциясы арқылы түсті қалай береді?- QBCOLOR функциясы арқылы түс беру командалары қалай орындалады? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Пішінге Line (Түзу) және Shape (Фигура) графикалық нысандары арқылы фигураларды кірістіру туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ - ІІІ топқа тапсырма беремін. Пішінге Line (Түзу) және Shape (Фигура) графикалық нысандаы арқылы фигураларды кірістіру тақырыбын тақырыпшаларға бөліп топтарға таратып беру. | Джиксо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | - Графикалық файлдарды қолданудың неше тәсілі бар?- RGB функциясы арқылы түсті қалай береді?- QBCOLOR функциясы арқылы түс беру командалары қалай орындалады?- Файл деген не?- файл неше бөліктен тұрады?- райт операторы қандай қызмет атқарады?- принт операторы қандай қызмет атқарады? | Үш қадамды сұхбат әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Пішінге Line (Түзу) және Shape (Фигура) графикалық нысандаы арқылы фигураларды кірістіру  |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Сабақ № 20 Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Визуалды программалауда анимация және мультимедианы қолдану. |
| **Сабақтың мақсаты:** | Оқушыларға анимация туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Анимация мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Ойын картасы арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - Графикалық файлдарды қолданудың неше тәсілі бар?- RGB функциясы арқылы түсті қалай береді?- QBCOLOR функциясы арқылы түс беру командалары қалай орындалады?- Файл деген не?- файл неше бөліктен тұрады?- райт операторы қандай қызмет атқарады?- принт операторы қандай қызмет атқарады? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Анимация туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ - ІІІ топқа тапсырма беремін. Анимация тақырыбын тақырыпшаларға бөліп топтарға таратып беру. | Джиксо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | - Анимация дегеніміз не?- Анимация құрудың неше жолы бар?- Классикалық әдіс деген не?- Анимацияларды қалай құрамыз? | Үш қадамды сұхбат әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Анимация |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Сабақ № 21 Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Тәжірибелік жұмыс. |
| **Сабақтың мақсаты:** | Оқушыларға анимация, мультимедиа туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Мультимедиа мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Ойын картасы арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - Анимация дегеніміз не?- Анимация құрудың неше жолы бар?- Классикалық әдіс деген не?- Анимацияларды қалай құрамыз? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Мультимедиа туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ - ІІІ топқа тапсырма беремін. Мультимедиа тақырыбын тақырыпшаларға бөліп топтарға таратып беру. | Джиксо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | - Мультимедиа дегеніміз не?- Мультимедиа құрылғыларын басқару үшін қандай интерфейсті қолданамыз?- Мультимедиалық интерфейс қандай жиыннан тұрады?- Мультимедианы пайдалану үшін қандай қандай бұйрықтарды орындау керек? | Үш қадамды сұхбат әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Мультимедиа  |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Сабақ № 22 Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | 3D модельдеу және анимация. 3D кеңістігінің бағдарына кіріспе. |
| **Сабақтың мақсаты:** | Оқушыларға 3D модельдеу және анимация. Виртуалдылық – шынайы әлемді танып білу тәсілдерінің бірі. 3D кеңістігінің бағдарына кіріспе, орнын ауыстыру және өзгерту туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. 3D модельдеу және анимация. Виртуалдылық – шынайы әлемді танып білу тәсілдерінің бірі. 3D кеңістігінің бағдарына кіріспе, орнын ауыстыру және өзгерту мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Ойын картасы арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - Мультимедиа дегеніміз не?- Мультимедиа құрылғыларын басқару үшін қандай интерфейсті қолданамыз?- Мультимедиалық интерфейс қандай жиыннан тұрады?- Мультимедианы пайдалану үшін қандай қандай бұйрықтарды орындау керек? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | 3D модельдеу және анимация. Виртуалдылық – шынайы әлемді танып білу тәсілдерінің бірі. 3D кеңістігінің бағдарына кіріспе, орнын ауыстыру және өзгерту туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ - ІІІ топқа тапсырма беремін. Мультимедиа тақырыбын тақырыпшаларға бөліп топтарға таратып беру. | Джиксо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | - Қандай графикалық редакторды білесіңдер?- модельдеу деген не?- нақты және виртуалды нысандардың айырмашылығы неде?- виртуалдық деген не?- модельдеудің мақсаты қандай?- үшөлшемді графикада қандай компьютерлік модельдеу түрлері бар? | Үш қадамды сұхбат әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | 3D модельдеу және анимация. Виртуалдылық – шынайы әлемді танып білу тәсілдерінің бірі. 3D кеңістігінің бағдарына кіріспе, орнын ауыстыру және өзгерту  |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Сабақ № 23 Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | 3D программа интерфейсі, нысандар |
| **Сабақтың мақсаты:** | Оқушыларға Программа интерфейсі, нысандар туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Программа интерфейсі, нысандар мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Ойын картасы арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - Қандай графикалық редакторды білесіңдер?- модельдеу деген не?- нақты және виртуалды нысандардың айырмашылығы неде?- виртуалдық деген не?- модельдеудің мақсаты қандай?- үшөлшемді графикада қандай компьютерлік модельдеу түрлері бар? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Программа интерфейсі, нысандар туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ - ІІІ топқа тапсырма беремін. Программа интерфейсі, нысандар тақырыбын тақырыпшаларға бөліп топтарға таратып беру. | Джиксо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | - Blender программасы дегеніміз не?- Blender программасы неше бөліктен тұрады?- Сахнадағы нысандарды атаңдар?- Текше қандай қызмет атқарады?- Программа неше режімде атқарылады?- Ctrl + J қандай қызмет атқарады? | Үш қадамды сұхбат әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Программа интерфейсі, нысандар |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Сабақ № 24 Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Сығып шығару. Бөлімшелер. |
| **Сабақтың мақсаты:** | Оқушыларға Сығып шығару. Бөлімшелер, программадағы бульдік операция туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Сығып шығару. Бөлімшелер, программадағы бульдік операциясы мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Ойын картасы арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - Blender программасы дегеніміз не?- Blender программасы неше бөліктен тұрады?- Сахнадағы нысандарды атаңдар?- Текше қандай қызмет атқарады?- Программа неше режімде атқарылады?- Ctrl + J қандай қызмет атқарады? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Сығып шығару. Бөлімшелер, программадағы бульдік операция туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ - ІІІ топқа тапсырма беремін. Сығып шығару. Бөлімшелер, программадағы бульдік операция тақырыбын тақырыпшаларға бөліп топтарға таратып беру. | Джиксо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | - Сығып шығару программасы деген не?- 3D max программасы қандай қызмет атқарады?- 3D max программасы қандай элементтерден тұрады?- бульдік операция дегеніміз не?- Үшөлшемді графикада модельдер неше топқа бөлінеді? | Үш қадамды сұхбат әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Сығып шығару. Бөлімшелер, программадағы бульдік операция  |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Сабақ № 25 Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Сынақ жұмысы №3 |
| **Сабақтың мақсаты:** | Оқушылардың алған білімдерін бағалау. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Оқушылардың алған білімдерін тексеру;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** | Сынақ сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, оқулық, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Тест тапсырмалары туралы түсіндіру. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - Сығып шығару программасы деген не?- 3D max программасы қандай қызмет атқарады?- 3D max программасы қандай элементтерден тұрады?- бульдік операция дегеніміз не?- Үшөлшемді графикада модельдер неше топқа бөлінеді? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Оқушылардан тоқсанда өтілген тақырыптарды сұрау? |
| **ІV Мағынаны тану:** | І – ІІ нұсқалық тест тапсырмаларын таратып беремін. Тест тапсырмаларына жауап аламын.  | Жеке жұмыс |
| **V. Ой толғаныс:** | Түсінбеген сұрақтары болса қояды. | Топта талқылайды |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Өткен материалдарды қайталау. |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Сабақ № 26 Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Тармақталу программасы. Циклді программа |
| **Сабақтың мақсаты:** | Қадамдап бөлу. Тармақталу программасы. Циклді программа туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Қадамдап бөлу. Тармақталу программасы. Циклді программа мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Ойын картасы арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | -Ақиқатты қателікке тексеру қандай бөлімнен тұрады? - типті типтен өзгертетін функциялардың атқаратын қызметі;- Тұрақты дегеніміз не?- Амалдар белгісі дегеніміз не?- Стандартты функциялар дегеніміз не? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Тармақталу программасы. Циклді программа туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ - ІІІ топқа тапсырма беремін Қадамдап бөлу. Тармақталу программасы. Циклді программа тақырыбын тақырыпшаларға бөліп топтарға таратып беру. | Джиксо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | - Қарапайым программалардың қатесін қалай тексеруге болады?- Ғ8 батырмасы қандай қызмет атқарады?- Қатені тексеру құралдары қайда орналасқан? | Интервью әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Қадамдап бөлу. Тармақталу программасы. Циклді программа  |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Тексерген:**

 **Сабақ № 27**

**Сыныбы: 10 « » Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Программадағы бульдік операция |
| **Сабақтың мақсаты:** | Оқушыларға программадағы бульдік операция туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Программадағы бульдік операциясы мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Ойын картасы арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - Blender программасы дегеніміз не?- Blender программасы неше бөліктен тұрады?- Сахнадағы нысандарды атаңдар?- Текше қандай қызмет атқарады?- Программа неше режімде атқарылады?- Ctrl + J қандай қызмет атқарады? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Сығып шығару. Бөлімшелер, программадағы бульдік операция туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ - ІІІ топқа тапсырма беремін. Сығып шығару. Бөлімшелер, программадағы бульдік операция тақырыбын тақырыпшаларға бөліп топтарға таратып беру. | Джиксо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | - Сығып шығару программасы деген не?- 3D max программасы қандай қызмет атқарады?- 3D max программасы қандай элементтерден тұрады?- бульдік операция дегеніміз не?- Үшөлшемді графикада модельдер неше топқа бөлінеді? | Үш қадамды сұхбат әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Программадағы бульдік операция  |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Сабақ № 28 Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Модификаторлар. Mirror – айналық бейнелеу |
| **Сабақтың мақсаты:** | Оқушыларға Модификаторлар. Mirror – айналық бейнелеу туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Модификаторлар. Mirror – айналық бейнелеу мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Ойын картасы арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - Blender программасы дегеніміз не?- Blender программасы неше бөліктен тұрады?- Сахнадағы нысандарды атаңдар?- Текше қандай қызмет атқарады?- Программа неше режімде атқарылады?- Ctrl + J қандай қызмет атқарады? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Модификаторлар. Mirror – айналық бейнелеу туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ - ІІІ топқа тапсырма беремін. Модификаторлар. Mirror – айналық бейнелеу тақырыбын тақырыпшаларға бөліп топтарға таратып беру. | Джиксо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | - Сығып шығару программасы деген не?- 3D max программасы қандай қызмет атқарады?- 3D max программасы қандай элементтерден тұрады?- бульдік операция дегеніміз не?- Үшөлшемді графикада модельдер неше топқа бөлінеді? | Үш қадамды сұхбат әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Модификаторлар. Mirror – айналық бейнелеу  |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Сабақ № 29 Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Mirror – айналық бейнелеу. Программада объектілерді тегістеу, материалды қосу, материал қасиеті, Blender – дегі текстура. Blender – дегі материал |
| **Сабақтың мақсаты:** | Оқушыларға Программада нысандарды тегістеу туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Mirror – айналық бейнелеу. Программада объектілерді тегістеу, материалды қосу, материал қасиеті, Blender – дегі текстура. Blender – дегі материалдармен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** | Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Ойын картасы арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - Сығып шығару программасы деген не?- 3D max программасы қандай қызмет атқарады?- 3D max программасы қандай элементтерден тұрады?- бульдік операция дегеніміз не?- Үшөлшемді графикада модельдер неше топқа бөлінеді? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Программада нысандарды тегістеу туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ - ІІІ топқа тапсырма беремін. Программада нысандарды тегістеу тақырыбын тақырыпшаларға бөліп топтарға таратып беру. | Джиксо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | -Нысанды Blender программасында тегістеу деген не?- Set Smooth командасы қандай қызмет атқарады?- Тегістеуді қалай жүзеге асырамыз?- Тегістеу үшін қандай командалар орындалады? | Үш қадамды сұхбат әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Программада нысандарды тегістеу  |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Сабақ № 30 Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Тәжірибелік жұмыс |
| **Сабақтың мақсаты:** | Оқушыларға Программада нысандарды тегістеу туралы түсінік беру. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** | Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Ойын картасы арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - Сығып шығару программасы деген не?- 3D max программасы қандай қызмет атқарады?- 3D max программасы қандай элементтерден тұрады?- бульдік операция дегеніміз не?- Үшөлшемді графикада модельдер неше топқа бөлінеді? |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.** |  **«Миға шабуыл»**стратегиясы арқылы 3 топ өткен тақырыптар бойынша бір-біріне сұрақтар береді. |
| **ІІІ. Өзіндік жұмыс**  | Оқулықтағы өзіндік  жұмысты оқушыларға компьютерде жекелей жұмыс істеуге нұсқау беремін. Оқушылар берілген практикалық жұмысты компьютерде  орындайды. |
| **Сергіту сәті.** | Оқушылар «Қара жорға» биіне билейді |
| **ІV. Қорытынды.****«Серпілген сауал» әдісі** Бір-бірін бағалауға нұсқау беру. **«Екі жұлдыз, бір тілек»** әдісі арқылы рефлексия жазуларын сұраймын.Үйге тапсырма: Қайталау  | Мұғалімнің қойған сұрағына оқушылардың жауаптарына қарай, сұрақтың ауқымын кеңейтіп, келесі оқушылардан сұрау, ойын білу. Өзара бірін-бірі бағалау. Стикерге рефлексия жазады Үйге берілген тапсырманы оқып келеді.  |

**Күні: Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Сабақ № 31 Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Жобалық іс – әрекет (Аудио, бейне, сандық деректер сияқты жазбаларды пайдалана отырып әртүрлі пәндер аумағында виртуалды шындық жүйесін оқып – үйренуге негіз болатын дәл, нақты үшөлшемді модель және анимациялық роликтер құру жобасы) |
| **Сабақтың мақсаты:** | Оқушыларға Аудио, бейне, сандық деректер сияқты жазбаларды пайдалана отырып әртүрлі пәндер аумағында виртуалды шындық жүйесін оқып – үйренуге негіз болатын дәл, нақты үшөлшемді модель және анимациялық роликтер құру жобасытуралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Аудио, бейне, сандық деректер сияқты жазбаларды пайдалана отырып әртүрлі пәндер аумағында виртуалды шындық жүйесін оқып – үйренуге негіз болатын дәл, нақты үшөлшемді модель және анимациялық роликтер құру жобасы мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Ойын картасы арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - жалпы текстура дегеніміз не?- Blender – дегі текстурадеген не?- Blender – дегі материал деген не?- Blender программасында материалды қалай қосамыз және оның қасиеті қандай? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Аудио, бейне, сандық деректер сияқты жазбаларды пайдалана отырып әртүрлі пәндер аумағында виртуалды шындық жүйесін оқып – үйренуге негіз болатын дәл, нақты үшөлшемді модель және анимациялық роликтер құру жобасы туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ - ІІІ топқа тапсырма беремін. Аудио, бейне, сандық деректер сияқты жазбаларды пайдалана отырып әртүрлі пәндер аумағында виртуалды шындық жүйесін оқып – үйренуге негіз болатын дәл, нақты үшөлшемді модель және анимациялық роликтер құру жобасытақырыбын тақырыпшаларға бөліп топтарға таратып беру. | Джиксо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | - Анимация деген не?- Үшөлшемді графикада анимацияның жіктелуі?  | Үш қадамды сұхбат әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Аудио, бейне, сандық деректер сияқты жазбаларды пайдалана отырып әртүрлі пәндер аумағында виртуалды шындық жүйесін оқып – үйренуге негіз болатын дәл, нақты үшөлшемді модель және анимациялық роликтер құру жобасы |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Сабақ № 32 Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Жобалық іс-әрекет (Blender программасындағы анимация). |
| **Сабақтың мақсаты:** | Оқушыларға Blender программасындағы анимация туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Blender программасындағы анимация мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** |  Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Ойын картасы арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - жалпы текстура дегеніміз не?- Blender – дегі текстурадеген не?- Blender – дегі материал деген не?- Blender программасында материалды қалай қосамыз және оның қасиеті қандай?- Анимация деген не?- Үшөлшемді графикада анимацияның жіктелуі |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Blender программасындағы анимация туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ - ІІІ топқа тапсырма беремін. Blender программасындағы анимация тақырыбын тақырыпшаларға бөліп топтарға таратып беру. | Джиксо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | - Blender программасындағы анимациялаудың басқаша атауы қандай? - Blender программасында нысанның үш бағыттағы көрінісін қалай көреміз?- Нысанға кілт кадрын қалай орнатамыз?- Анимацияны көру тәсілі туралы не білесіңдер | Үш қадамды сұхбат әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Blender программасындағы анимация |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Тексерген:**

**Сыныбы: 10 « » Сабақ № 33 Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Жобалық іс-әрекет (Матералды анимациялау опциясы Visual Basic ортасындағы жобалар) |
| **Сабақтың мақсаты:** | Оқушыларға Матералды анимациялау опциясы Visual Basic ортасындағы жобалар туралы түсінік беру. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Матералды анимациялау опциясы Visual Basic ортасындағы жобалар мен танысады;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** | Аралас сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, маркер, проектор, плакат, дәптер, оқулық, слайдтар, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Ойын картасы арқылы топқа бөлу. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - Blender программасындағы анимациялаудың басқаша атауы қандай? - Blender программасында нысанның үш бағыттағы көрінісін қалай көреміз?- Нысанға кілт кадрын қалай орнатамыз?- Анимацияны көру тәсілі туралы не білесіңдер |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Матералды анимациялау опциясы Visual Basic ортасындағы жобалар туралы сұрау? |
| **IV. Мағынаны тану:** | І – ІІ - ІІІ топқа тапсырма беремін. Матералды анимациялау опциясы Visual Basic ортасындағы жобалар тақырыбын тақырыпшаларға бөліп топтарға таратып беру. | Джиксо әдісін пайдалану |
| **V. Ой толғаныс:** | -Нысандағы материалды анимациялау опциясын сипаттаңдар- Нысанның айналасын анимациялау опциясының атаңдар- Шамды анимациялау опциясының басқа опциялардан ерекшелігі бар ма? | Үш қадамды сұхбат әдісі арқылы. |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Матералды анимациялау опциясы Visual Basic ортасындағы жобалар  |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, алған әсерлерін, нені біліп, үйренгендерін жазады. Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |

**Күні: Тексерген:**

 **Сабақ № 34**

**Сыныбы: 10 « » Пәні: Информатика**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сабақтың тақырыбы:** | Бақылау жұмысы.  |
| **Сабақтың мақсаты:** | Оқушылардың алған білімдерін бағалау. |
| **Күтілетін нәтиже:** | 1. Оқушылардың алған білімдерін тексеру;2. Тақырып бойынша алған теориялық білімдерін практикалық тапсырма орындауда тиімді пайдаланады.3. Компьютерде дұрыс жұмыс істеу ережесін ұстануға үйренеді. |
| **Оқыту технологиясы:** | Сыни тұрғыдан ойлау технологиясы, Ақпараттық – коммуникациялық технологиясы. |
| **Сабақтың түрі:** | Сынақ сабақ |
| **Қажетті құралдар мен көрнекіліктер:** | Интерактивті тақта, компьютер, оқулық, электронды оқулықтар. |
| **Сабақтың барысы:****І. Ұйымдастыру кезеңі.**  | 1. Оқушылармен сәлемдесіп, түгендеп, құрал-жабдықтарын тексеру.2. Сергіту сәтін пайдалана отырып, сабаққа назар аударту.3. Тест тапсырмалары туралы түсіндіру. |
| **ІІ. Үй тапсырмасын сұрау.**  | - Сығып шығару программасы деген не?- 3D max программасы қандай қызмет атқарады?- 3D max программасы қандай элементтерден тұрады?- бульдік операция дегеніміз не?- Үшөлшемді графикада модельдер неше топқа бөлінеді? |
| **ІІІ. Қызығушылығын ояту:** | Оқушылардан тоқсанда өтілген тақырыптарды сұрау? |
| **ІV Мағынаны тану:** | І – ІІ нұсқалық тест тапсырмаларын таратып беремін. Тест тапсырмаларына жауап аламын.  | Жеке жұмыс |
| **V. Ой толғаныс:** | Түсінбеген сұрақтары болса қояды. | Топта талқылайды |
| **VІ. Үйге тапсырма:** | Өткен материалдарды қайталау. |  |
| **VІІ. Бағалау:** | Сабақ барысындағы көңіл – күйлерін, Білемін, Үйрендім, Үйренгім келеді стратегиясы |

|  |  |
| --- | --- |
| Топбасшы бағалау | Мұғалім |
|  |  |
|  |  |

 |