**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 ережелері  2. Техника қауіпсіздігінің талаптары  3. Медициналық көмек  4. 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 ережелері  2. Техника қауіпсіздігінің талаптары  3. Медициналық көмек  4. 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 | |  |  | |  |  | |