**КММ «Еркіншілік орта мектебінде» өткізілген Қазақстанда «Код сағаты» акциясы туралы ақпарат**

Акция шеңберінде мектебіміздің 3-11 сынып оқушылары үшін тақырыптық сабақ өткізіледі. Сабақ 3- 4 сыныптарға сынып сағаты және 5 – 9 сынып оқушыларына арналған информатика сабағы шеңберінде 3 – 9 желтоқсан аралығындағы аптада өткізілген болатын. Сабақты информатика пәні мұғалімдері Аманжол Сандугаш, Зархам Ердигуль және Маман Мереке өткізді.

Алдымен сабақты өткізу бойынша әдістеелік ұсыныстар дайындалды.

1. **hourofcode.kz**  сайттығы сабақ өткізу бойынша әдістемелік және ақпараттық материалдар зерделенді.
2. Әр сыныпта жеке кодтау сағаты өткізілді. Оқушылар кодтау сағатына аса қызығушылықпен белсенді қатысты.

**Тақырыбы**: «Код сағаты».

**Мақсаты:**  Ақпараттық технологиялар мен программалау ісін барлығы да меңгере алатындығымызға, әр жас жеткіншек немесе тіпті жасы келген адам да өзін программа құрастырушы ретінде сезінуіне және идеясын нөлден бастап жүзеге асыра алуына сенім ұялатып, бүгінгі ең озық технологияны өзі жасауына ынталандыру.

**Міндеттері:**

* программалау туралы базалық ұғымдарын қалыптастыру;
* ойлаудың алгоритмдік және нысандық мтильдерін дамыту;
* IT технологиясы туралы білімдерін молайту.

**Оқыту әдістері мен формалары:**

Сөздік, көрнекілік, практикалық, проблемалық, қызығушылығын арттыру тәсілі, оқытудың интерактивті формасы.

**Прораммалық-дидактикалық қамсыздандыру:**

  Графикалық файлдар «Карта.jpg», «Время кодить.jpg»;Web- браузер; видеофайлы «Будь в теме.mp4», «Лабиринт.mp4»;

**Web-ресурстар:**

**hourofcode.kz**

**Сабақтың барысы:**

**1.      Ұйымдастыру кезеңі**

**2.      Сабақтың тақырыбына кіріспе.**

   «Время кодить»

Scratch – те ойын бағдарламасын құрастыру

* Scratch бағдарламасын ашамыз. Ең алдымен фон таңдап, қақпамызды саламыз.-дөңгелек құралының көмегімен қақпаны салып, -форманы өзгерту құралымен формасын өзгертіп, -көшірме жасау құралының көмегімен бірнеше данасын жасау арқылы қақпаны салып, бояймыз.
* Ең төменгі жағына қара жолақ саламыз.
* Қажетті суреттерді файлдан шақырамыз.
* Жұмытқаның екінші костюмын өзгертеміз.
* Ары қарай бағдарламасын жазамыз. Ең алдымен деректер ұяшығына score (гол) блогын тіркейміз. Бұл бізде ұяға түскен жұмыртқаларды санайды.
* Бірінші жұмыртқаның бағдарламасын жазамыз. Блоктарды суреттегідей рет ретімен орналастырамыз.

Жұмыртқаның у осі бойынша 53-тен бастап кез келген жерден шығу бағдарламасы.Жұмыртқаның қара жолаққа тиген кезде екінші костюмге ауысу бағдарламасы. Яғни жерге түскен кезде жарылады.Ұяға түскен жұмыртқаны санау бағдарламасы.

* Жұмыртқаның толық бағдарламасын жазып болғаннан кейін алты көшірмесін жасаймыз.

Жалаушаны шерткен кезде пернетақтаның оң және сол жақ бағыттауыш батырмасы арқылы ұяны қозғау бағдарламасы.

* Деректер ұяшығына timer (уақыт) блогын құрастырып аламыз.

Ойын 60 секундтан кейін тоқтау бағдарламасы. Оны фонға жазамыз.

* Уақыт аяқталған кезде «Time is up» (уақыт аяқталды) сөзін шығару.

Алдымен «Time is up» жазуы орналасқан жаңа спрайт құрамыз. Алдымен жалаушаны шерткен кезде спрайтымыз жасырын тұрады да, уақыт аяқталғаннан кейін спрайтымыз шығады. 10. Нәтижесінде жұмыртқаны аулау ойыны құрастырылады.

**5.      Сабақты қорытындылау**

Жеңімпаздарды анықтау

Бүгін сендер барлықтарың өздеріңді тек қолданушы ретінде ғана емес программист ретінде сезіне білдіңдер. Өздерің көргендей   программалау әркімнің де қолынан келеді.

Есіңізде болсын, программалау – сіз ойлағаннан әлдеқайда жеңіл. Тек онымен айналысып көріңіз!





 