**Шәймерден Қосшығұлов атындағы жалпы орта білім беретін мектебі**

**Интеллектуалдық ойынның тақырыбы:   *«МИФәлемінде»***

**Пән мұғалімдері: Биахмет Е, Тажибаев Х.Э. Есмағанбетов С.Т**

**Интеллектуалдық ойынның тақырыбы:   «МИФ әлемінде»**

**Мақсаттары:**

**1.Білімділік.** Оқушылардың білімге деген қызығушылығын арттыру, ынтасын арттыру, алған білімдерін шыңдап, тексеру.

**2. Дамытушылық.** Ой-өрісін іс-жүзінде шыңдау, есте сақтау, сөйлеу мәнерін, шығармашылық қабілеттерін дамыту.

**3. Тәрбиелік**. Бір-бірімен достық, ынтымақтастықта болуға, бір-бірін тыңдауға, сыйлауға тәрбиелеу.

**Көрнекілігі:** ойынның тақырыбы, нақыл сөздер, сыйлықтар.

**Ойынның барысы:**

*Информатика болашаққа бастайды,*

*Келешекке білім қуған жастарды.*

*Қадам басып 21-ші ғасырға,*

*Барлық әлем жаңалығын тастайды.*

**Армысыздар, ұстаздар мен оқушылар!**

*«Таланттылар терін төгіп, толғансын,*

*Тұлпарлары топ жарысында, жүлде алсын»,* деп бүгінгі  **«МИФ әлемінде»** атты интеллектуалдық ойынымызға қош келдіңіздер.

*Көңілді тапқыштар, білгіштер*

*Бар өнерін салады,*

*Кім білімді, көп оқыған болса егер,*

*Бүгінгі күн жеңімпазы болады,*-  деп бүгінгі ойынымызды ашуға рұқсат етіңіздер.

Бұл ойын мына бөлімдер бойынша болады:

**1-**    **бөлім «Таныстыру».**

**2-**    **бөлім «Құпия алаң».**

**3-**    **бөлім  «Жұмбақ шешу».**

**4-**    **бөлім  «Бәйге».**

Әр бөлімнен кейін әділ-қазылар алқасы топтардың жинаған ұпайларының  қорытындысын айтып отырады.

*Асып әсте саспайық,*

*Сайыс қызығын ей достар.*

*Осылайша шабытпен,*

*Қане енді бастайық*

*Жиналған ылғи дарындар,*

*Жүрегі от боп жалындар.*

*Топтардың бәрін халайық,*

*Қол соғып қарсы алайық.*

**1- бөлім**. Бұл бөлімде әр топтың басшылары өз тобын таныстырады.

**1-топ**  «Алғырлар» тобы

Білімді ұрпақ – еліміздің тірегі!

Жер бетінде адам өмір өткізер,

Бар нәрсеге біліммен қол жеткізер.

Бар ізгілік тек білімнен алынар,

Білімменен аспанға жол салынар.

**Девизі*:****«Тапқырлық таныту мақсатымыз,*

*Біліммен шықсын тек жақсы атымыз»*

 **2-топ** «Қыран» тобы
Сәлемдесу-игі дәстүр киелі,

Сөзбен қарап, кейде шешер шиені.

Жақсы сөзге жан семірер қашанда

Жолданады сайыскерлер сәлемі.

**Девизі:** *«Асау тұлпар желдей ескен арынды,*

*Оқу менен еңбекке сал барыңды»*

**3-топ** «Болашақ» тобы

Біреу озса сайыста, біреу артта қалады,

Ренжімей тараса, озбағандар жарады.

Жарыс заңы ежелден – жеңімпазды анықтау,

Озат болу шарты сол – еңбектену, жалықпау

**Девизі:** *«Болашақтың ұрпағымыз білімді,*

*Көрсетпекпіз мектепте алған білімді»*

Мінекей 3 топтың таныстыруын тыңдадық бұл бөлімге ұпай берілмейді.

*( әділ-қазылар алқасы топтардың атауларын жазып алады)*

*Көрермен жиналған бұл тамашаға,*

*Құр қарап, жым отыру жараса ма?*

*Туыс, досқа, сыныптас, танысқа емес,*

*Соқ қолыңды білімді жас талантқа. – деп*

**2- бөлімді бастайық  «Құпия алаң»** Тақтада 1-ден 12-ғге дейін сандар берілген, әр топ бірінен соң-бірі сандарды таңдап сұрақтарға жауап береді. Дұрыс жауапқа 10 ұпай беріледі.

Бірінші болып шыққан «Компьютер» тобына кезек береміз.

* 10. Мәтіндік ақпаратты енгізуге арналған бағдарлама? ***(Word)***
* 14. Компьютердің негізгі құралдары ***(монитор, жүйелік блок, пернетақта)***
* Қатқыл диск қайда орналасқан?***(жүйелік блоктың ішінде)***
* 20.  Информатикадағы өлшем бірліктері ***(бит, байт)***
* Келесі жүріс.***(жүріс келесі топқа беріледі)***
* Жер мен   Күннің  орташа  арақашықтығы? / **150 млн км.**
* Бір жылда неше күн бар? **365**
* Комета дегеніміз не? **/ Кіші планета**
* Жердің барынша кішірейтілген дәл үлгісі? **Глобус**
* Арақашықтықты немен анықтауға болады? / **өлшеу арқылы**

Осымен 2- бөлім аяқталды әділ-қазылар алқасы топтардың ұпайларын санап, қорытындысын айтуын сұраймыз.

*Сайыс – толқын, айналған қатты ағысқа,*

*Табылғандай таным да, жат дауыс та.*

*Біреу озып келеді қатарынан,*

*Біреу мініп жатқанда аптығыста.- деп*

**3 бөлімді бастайық « Жұмбақ шешу»** топтар берілген сұрақтарға жауап беріп, жауапты үш тілде айту керек, үш тілде жауап берсе 15 ұпай, екі тілде  10 ұпай, бір тілде 5 ұпай беріледі.

1.     Бар құрылғыны басқаратын, кеудесін көтеріп қасқаятын ми***(жүйелік блок)***

2.     Өзінен зиянды сәуле шашатын, адам көзін құртатын жалмауыз ***(монитор)***

Физикалық **жұмбақтар**.

Бірдей көлемдегі масса, кейде
Аз да кейде көп
Делінеді бұл шама
Аталуын тапшы тек. (Тығыздық)

2. Көп болса алыстайсың
 мезетпен қашықтайсың
Асықсаң аз болады
Табасың мұны қайсысың? (Уақыт)

1. Біз санбыз сызықпен бөлінген Математиканы ұқпас адамға Құбыжық боп көрінген, Дұрыс, бұрыс, аралас, Ондық болып бөлінген. (бөлшек сан)
2. Алды артымыз шексіз де Жете алмайсың біздерге. Сәуле менен кесінді Шыққан тегін білсе де. (түзу)

Осымен 3-бөлім аяқталды әділ-қазылар алқасы топтардың ұпайларын санап, қорытындысын айтуын сұраймыз.

*Білімнің ұшқырлығын танып сен,*

*Асып-тасып, асықпа, қалыспа сен!*

*Уақыт деген зымыран, зулап жатыр,*

*Шапшантық бұл сайыста қажет екен.-деп*

**4 – бөлімді бастайық  «Бәйге»**

Осымен 5-бөлім аяқталды әділ-қазылар алқасы топтардың ұпайларын санап, қорытындысын айтуын сұраймыз.

*Айналайын алға ұмтылған Дарындар!*

*Айналайын жеңіс құшқан қырандар!*

*Бізден қиын жағдайларды сұраңдар,*

*Сұрап қоймай, шешу жолын табыңдар.-деп*

*Осымен бұл қызықты тамамдасақ,*

*Бұл жайды айтамыз ба жаман болсақ?*

*Үйрендік білмегенді осы жолы,*

*Тағы да үйренеміз аман болсақ!*

*----------------------------------------*

*Жетпесіңе жеткізген,*

*Қызықты уақыт өткізген.*

*Бар ғылымды сыйдырып,*

*Білетіні көп бізден.*

*Жаңалықтың жаршысы,*

*Жұртты елең еткізген*

*МИФ-қа мың алғыс!* – деп әділқазылар алқасына сөз береміз.

( топтардың қорытынды ұпайларын санап, жеңімпазды анықтайды, марапаттау рәсімі Дүйсен

1. Баспа құрылғысы
2. Компьютер теледидары
3. Үлкен темір қорап
4. Функционалдық пернелер
5. Зиянкес бағдарлама
6. Файлдар жиыны
7. Таңбалар мен сигналдар жиыны
8. Ақпараттық процесті зерттейтін ғылым
9. Информатика өлшем бірлігі

10. Сурет салуға арналған бағдарлама

1. Адам мен компьютер арасындағы байланыс
2. Компьютердің негізгі құрылғысы
3. Құжаттарды көшірмелеу құрылғысы
4. Дербес компьютердің кішкентай құрылғысы
5. Офистік бағдарламадағы мәтіндік редактор
6. Дыбыс естілетін қорап
7. Мәлімент енгізу құрылғысы
8. Компьютердің маманы

9.     Бүкіләлемдік желі

*«Ең қарапайым мәселені қозғайтын ойындардың өзінде ғылыми жұмысқа ұқсас жалпы элементтер көп кездеседі. Екі жағдайда да (ойын мен ғылыми жұмыс) ең бастысы койылған мақсаттың болуы, сонан соң қиындықтың болуы, оны жеңу, жаңалықты ашу қуаныш. Міне, сондықтан да, бар адамдарды, жасына карамастан, ойын өзіне тартып тұрады.»*

 **Атақты француз ғалымы Луй де Брайль**

**Алғы сөз**

Жас ұрпаққа жан-жақты білім беру әрбір ұстаздың басты міндеті. Қай әдісті пайдалансақ та алға қойған мақсат біреу. Ол оқу бағдарламасының материалдық мазмұнын оқушы бойына сіңіру.

 Сыныптағы оқушының ойлау қабілеті бірдей болмайды. Сондықтан информатика сабағында әр сыныптағы оқушының жас ерекшелігіне қарай және білім деңгейіне сай сабақтың түрлерін тауып, сол тақырыптарды игеруді мақсат ету керек.

 Ойын дегеніміз ұшқын, білуге құштарлық пен еліктеудің маздап жанған оты. Ойын - ақылды, ойды, тапқырлықты, алғырлықты дамытады. Ойынсыз ақыл - ойдың қалыпты дамуы да жоқ. Сабақта ойын элементтерін пайдалану оқушылардың ой-өрісін, танымдық белсенділігін арттырады. Алайда ойынды үнемі оқу процесінде пайдалануға, ұзақ уақыт созуға болмайды. Ол белгілі бір уақытта жүзеге асырылып, сабақ кездерінде нұсқан келтірілмейтіндей бір-бірімен жымдасып, астарласып жатуы тиіс. Ойынға басшылық жасау дегеніміз - олардың ұйымшылдық, шығармашылық дербес қызметтерін алмастырмастан, оқушылардың ұжыммен қарым-қатынасын жеңілдете түседі және белсенділігі артады. Сөйлеу мәдениеті, ойлау қабілеті артады.

Кіріспе

Қазіргі кезеңде әлі де болса, орта мектеп оқушыларының білімдерінде формализмнің элементгері кездесуде.

Окушьшарға нақты мысал келтіре отырып, олардың алған білімдері маңызды практикалык мәселелерді шешуге қажет екендігін түсіндіру керек. Окушылардың білімнің өмірлік маңызын түсінуі, те­ория мен практиканы тығыз байланыстырады, пәнге ынтасын арттырады, оқушылар біліміңдегі формализм элементтерін жояды.

Оқушылардың білімге ынтасының болуы, олардың сабақтағы белсеңділігінің артуына білім сапасының жоғарылауына, білім алудың пайдасын түсінудің қалыптасуына мүмкіндік береді, жалпы айтқанда оку процесінің деңгейін көтереді. Білім берудің қүрылысын, оқушылар мұғалім койған мақсаттарды түсінетіндей, қабылдайтындай етіп құру керек және оқушы мұғалім қойған мақсатты белсенді жүзеге асырушысы болуы тиіс.

Оқушылардың білімге ықыласын, ынтасын, қызығушылығын арттырудың ең жақсы жолының бірі — сабақта ойындарды қолдану. Ойын, білім алу, еңбек ету — адамның негізгі қайраткерліктері. Ойын - әркашан кішкене білім, кішкене білім бола отырып, баланы білім алуға, еңбекке дайыңдайды. Ойынды алданыш және көңіл көтеру деп ойлайтындар қателеседі.

Адам әрекетінің еңбек, оқу сияқты негізгі түрлерінің бірі – бұл ойын. Ойын – бұл жағдаят жағдайында қоғамдық тәжірибені игеру және қайта туғызуға бағытталған әрекет түрі. Ойын барысында тұлғаның мінез құлқын өзі басқаруы жетіліп, қалыптасады. Отандық педагогика және психология ғылымдары саласында ойындық әрекет бағдарламасын К.Ушинский, П.Блонский, С.Рубинштейн, Д.Эльконин, шетелде З.Фрейд, Ж.Пиаже және т.б.жасады. Олардың еңбектерінде тұлғаның даму сатыларында, негізгі психикалық қызметтері дамуындағы, тұлғаның өзін-өзі басқаруы мен өзін-өзі билеуіндегі, әлеуметтену үрдісінде – адамның қоғамдық тәжірибені пайдалану және игерудегі ойынның рөлі зерттеліп, негізделген.

Жас ұрпаққа жан-жақты білім беру әрбір ұстаздың басты міндеті. Қай әдісті пайдалансақ та алға қойған мақсат біреу. Ол оқу бағдарламасының материалдық мазмұнын оқушы бойына сіңіру.

 Сыныптағы оқушының ойлау қабілеті бірдей болмайды. Сондықтан информатика сабағында әр сыныптағы оқушының жас ерекшелігіне қарай және білім деңгейіне сай сабақтың түрлерін тауып, сол тақырыптарды игеруді мақсат ету керек.

 Ойын дегеніміз ұшқын, білуге құштарлық пен еліктеудің маздап жанған оты. Ойын- ақылды, ойды, тапқырлықты, алғырлықты дамытады. Ойынсыз ақыл-ойдың қалыпты дамуы да жоқ. Сабақта ойын элементтерін пайдалану оқушылардың ой-өрісін, танымдық белсенділігін арттырады. Алайда ойынды үнемі оқу процесінде пайдалануға, ұзақ уақыт созуға болмайды. Ол белгілі бір уақытта жүзеге асырылып, сабақ кездерінде нұсқан келтірілмейтіндей бір-бірімен жымдасып, астарласып жатуы тиіс. Ойынға басшылық жасау дегеніміз - олардың ұйымшылдық, шығармашылық дербес қызметтерін алмастырмастан, балалардың ұжыммен қарым-қатынасын жеңілдете түседі.

Сонымен бірге, ойын – баланың қызығушылықтан дамуға ұласатын, қызығушылығының ұйымдастырылған мәдени стратегиялық - кеңістігі.

Педагогикалық ойындардың ойыннан негізгі айырмашылығы – дәл айқын қойылған оқыту мақсатына және оған сәйкес педагогикалық нәтижемен негізделуінде және оқу-танымдық бағыттылығымен сипатталатын мәнді белгілерге ие болуында.

Мектепте балалар сабақ үстінде бір-бірімен сөйлеспейді. Балалар сөйлескен жағдайда, ол тәртіпті бүзған болып есептеледі, мұғалімнен ескерту алады. Ойын жағдайын балалар сабақ барысында бір-бірімен ақпарлармен алмасатындай, ақылдасатындай, бір-біріне дәлелдей алатындай, бір-бірін бағалайтындай етіп, ұйымдастыру керек. Ойыңдар қолданылған сабақтарда оқушылар белсенділік көрсетеді. Бұлай болу барлық ойынға тән нәрсе, оның топтық түрде өтуіне байланысты. Топтық түрде сабақтағы білім алу, традициялык білім беру «мұғалім — оқушы» өрнегін күрделендіреді. Яғни, өрнек былай күрделенеді: «мұғалім — топ — оқушы», бұдан келесі өрнек туындайды: «оқушы — оқушы». «Оқушы — оқушы» жүйесінде «топ-оқушы», «оқушы — топ» өрнектері өздігінен туындап жатады және оқушылар білмейтіндерін көрсетуге тырыспайды. Балалар бір-бірінің ойларымен пікірлерімен алмасады, дәлелдейді, қателеседі, өз ойларын ортаға салады, негіздейді, есеп жауаптарын бірге шешеді, тексереді, қателерін түзейді т. с. с. Ойын барысындағы пікірлер алмасу нәтижесінде, оқу материалдарын жылдам және жақсырақ игереді, қиындықтарды бірге шешеді. Мұндай жағдай­да, барлық балалар алға жылжиды, білімдері терең балалардың тежелмеуін, білімі төмен балалардың алға ұмтылуына мүмкіндік береді.

Ойын сабақтары тек білім беру қызметін ғана емес, тәрбиелеу қызметін де атқарады. Мұңдай сабақтардың өтілуі нәтижесінде оқушыларда бір-бірімен сөйлесе білу мәдениеті, тәртіптілік, топқа және бір-біріне жауапкершілік сезімінің болуы, менмендік және жалқаулықтан безу қасиеттері қалыптасады.

Мұғалімнің ең басты мақсаты — сабақ мақсаты мен қолданылатын ойынның мақсатын ескере отырып, сабақтар мен сыныптан тыс сабақтарда, оны орынды қолдана білу. Оқушылар мен мұғалімнің ойынға ынтасы болған жағдайда ғана, ойын жүруі мүмкін. Ешқандай ойынды формалды ойнауға болмайды. Әрбір дидактикалық ойынға, бір жағынан дидактикалық есептерді шешу тән, мысалы: затқа немесе құбылысқа жалпы сипат беру, олардың ерекшеліктерін табу сияқты жүмыстар, оқушыларды үқсастықты, айырмашылықты т.с.с. қүбылыстарды табуға, байқауға баулиды. Бұл мағынадағы ойындардың үйрету қасиеті бар. Ендігі бір жағынан, дидактикалық ойындарға тән нәрсе ойнау. Оқушының назары біріншіден соған ауады, ал ойын барысында ойынның білім беру мақсатының калай орындалатындығы байқалмай қалады. Сондықтан, сабақтарда өтілетін ойындар оқушыларға жәй сабақ ретінде емес, жәй алданыш ретінде де емес, қызықты жұмыс ретінде беріледі. Ойынды жүргізу үшін сынып командаларға бөлінеді. Команда қүрамын қалаулары бойынша жасауға болар еді, дегенмен топ құрамы аралас және топтардың күштері тең болуы керек.

Ойынды жүргізудегі мүғалімнің маңызды орынын атап өтейін. Педагогикалық бірлестік жүзеге асқан жағдайда жақсы нәтижеге жетуге болады. Ойынның идеясын, көбіне, мұғалім ойлап табады. Дегенмен физика және информатика пәніне ең жақсы ойынды ойлап табуды, класта немесе мектепте окушылар арасында конкурс жүргізуге болады. Оқушылардың ойынды ойлап-құрауы өте пайдалы, өйткені қандайда да бір тақырыпқа ойын ойлап табу үшін, сол тақырыпты оқушы терең білуі керек. Сондықтан, мұғалім, әсіресе осы жұмысты орындаған оқушының еңбегін бағалау тиіс.

Қазіргі мұғалім әрбір сабаққа, тақырыпқа және әр кластың өзіндік ерекшеліктеріне байланысты оқытудың әр түрлі әдістері мен формаларын таңдай білуі қажет. Сонымен қатар оқушыларды өзіндік жұмыска үйрету, олардың ізденісін ұйымдастыру және кейбір материалдарды кең көлемде беріп, тәрбиелік мақсатқа жету үшін де оқыту формаларын тандай білу керек. Бір сабақтың өзінде қолданатын әдістерді кезектестіріп, оқушыларды шаршатпай, материалды қызықты жеткізе білуді де ескерген жөн.

Ойындардың ішіне орта буын оқушысынан басқа педагогикалық ұжым мүшелерімен де ұйымдастырылатын ойындардың тиімділерінің бірі – бұл іскерлік ойындар деуге толық негіз бар.

Осы мақсатта 9-сыныпта физика мен информатика пәндерін біріктіре отырып өткізген «Жұлдызды сағат» ойын сабағын мысалға келтіріп өтейік. Бұл сайысқа тек қана оқушылар ғана емес сынып жетекшілері де шақырылып, ойынға қатыстырылды.

Сабақтың негізгі мақсаты:

Құрал жабдықтар:

1) Интерактивті тақта

2) Қоржын

3) Жұлдызшалар

4) Жауапберу үшін керекті сан жазылған таблолар

5) Конкурстық тапсырмалар

7) Көрермендерге сұрақтар

Ойын барысы

Әр сыныптан 1 оқушы және мынып жетекшісі қатынасады. Алдынғы қатарға оқушылар, екінші қатарға ұстаздары тұрады. Интерактивті тақта арқылы көрсетілген сұрақтарға оқушы мен ұстаз қатар номерленген таблоны көтеру арқылы жауап беру керек. Егер ұстазы мен оқушының жауаптары дәл және дұрыс болса ұстазы да оқушысы да 1-1 жұлдызшадан алады.Ал егер оқушыны жауабы дұрыс, ұстазы қателессе тек дұрыс жауап берген оқушы жұлдыз алады. Сайыс соңында оқушы мен ұстаз жұлдызы бірге саналып, сайыс жеңімпазы анықталады.

 Осы 9 сыныптарда өткен «Не? Қайда? Қашан?» атты брейн-рингтіңде маңызы зор. Сынпты 3 топқа не топты 2-ге бөлу арқылы өткізуге болады. Сайыс 9 кезеңнен тұрады:

1. «Біз туралы» топтардың таныстыруы.
2. «Жарнама» Power Point бағдарламасындағы топтың атына сай презентация құру.
3. Сұрақ-жауап. «Бәйге»

 «Жас программист» бағдарлама құру.

 Кім шапшаң?

 «Байқағыштығыңды байқат» Бір бала компьютерде қалай жұмыс істегені жайлы әңгіме жазыпты. Сол әңгімені оқып, оның неше қате жібергенін анықтаңдар.

 «Құпия жәшік» жұмбақты шешу арқылы жәшікте не бар екенін айту

 «Бұл кім?» сайысы Оқушыларға және қатысып отырған көрермендерге ғалымдардың суреттері ұсынылады. Суретте кім бейнеленгенін айтып беру керек.

 «Болашақта мен ... болсам» топтың ойы

Бұл ойын сабағы арқылы оқушылардың ойларын ашық айтып, бір-бірімен сөйлеу мәдениетін қалыптастыруға, тез ойлана білуге, пәндегі кейбір мәліметтерді есте сақтауға үйретеді.

Сондай-ақ «Жеке тұлғаны анықтау» атты ойынының да тиімді жағы көп.

Жүргізуші (мұғалім) ғалымдардың портреті жапсырылған беттерді таратады. Оқушылар 5—6 адамнан тұратын топтарға бөлінеді. Оқушылар ғалымның фамилиясын, сол саласындағы өмірін, жаңалықтарын есімімен байланысты оқиғалар т.б. еске тусіру керек. Талдау ұзақтығы 5 минут. Жүргізуші неғұрлым толык жауап берген команданы анықтайды.

Өтілген тарауға байланысты «Кім тапқыр?» ойын сабағында да оқушылар ұтымды жауаппен, ұшқыр ойларымен жауап таба біледі. Бұл ойынды ойнаған кезде 6 оқушы қатыстырылса да жеткілікті.

Информатика сабағында кроссвордты пайдаланғанда бірінші болып дұрыс шешкен оқушы бағаланып отырды сондықтан балалар бәрінен бұрын жауабын табуға тырысып, ол үшін өтілген материалды үнемі қайталап жүруді әдетке айналдырады. Тіпті кейде сұрақ дұрыс қойылмаса немесе түсініксіз болса дұрыс жолын ұсынуға ұмтылады. Олардың шеберлігі артып өздері де үйде кроссворд құрастырып оны сабақта өзара жарысуға пайдаланады. Оқушылардың кроссвордтарды көптеп құрастыруы және шешуі нәтижесінде олардың алғырлық, тапқырлық шеберлігі шыңдалып, өз бетінше жұмыс істеу дағдысы қалыптасып, сабаққа деген ынтасы артады.

Күнделікті сабақта сонымен бірге информатикалық диктант өткізу де оқушының сол тақырыпты жетік менгере білуіне алып келеді. Мысалы, Паскаль бағдарламалау тілін өткен кезде диктаннттың пайдалы жақтары шексіз. Диктантты оқу арқылы берілген есептің толық бағдарламасын жазып шығуға болады.

Мысалы: Шардың радиусы берілген, шардың көлемін табу бағдарламасын жазу керек:

*Бағдарламаның аты ESEP1 ...*

*Тұрақтылар бөлімінде PI тең 3,14159 ...*

*Айнымалылар бөлімі ...*

*Шар радиусы нақты сан ...*

*Шар көлемі нақты сан*

*Операторлар бөлімі ашылады ...*

*Шар радиусы мәнін енгізуге ұсыныс ...*

*Шар радиусының мәнін енгізу (оқып алу) операторы ...*

*Шар көлемін есептеу формуласы Паскаль тілінде нәтижені экранға шығару, шығару форматы бойынша нәтижеге 8 орын беріледі, ал бөлшек бөліміне 3 орын беріледі ...*

*Бағдарлама соңы ...*

Сонымен бірге тақырыпқа байланысты оқушылар қарама – қарсы пікір айтып та үйренуі керек. Сол бағытта 10 сыныптарда өткен Вирустар тақырыбына байланысты «Мен Вирус ...», 9 сыныптар арасында өткен компьютерге байланысты «Компьютердің пайдасы мен зияны» атты дебат сабақтарын да айта кетуге болады. Оқушылар 2 топқа бөлініп тақырып бойынша 1 топ жақсы, пайдалы жағын айтып дәлелдесе, 2 –топ осы тақырыптың жаман, пайдасыз жақтарын дәлелдеп көрсете білді. Бұл ойын сабағын кез келген тақырып бойынша өткізсе, оқушылардың пәнге деген қызығушылығын арттырумен қатар, өтіліп жатқан бағдарламалардың пайдалы және зиянды жақтарымен есте сақталып қалары анық. Қорыта келген ойын элементтерін қолдана отырып сабақты өткізу оқушының сол пәнге деген қызығушылығын оятып, жан-жақты ізденуіне әкеледі. Оқушы үнемі білсем, үйренсем деп талпынуы сөзсіз. Тек бір ғана пән емес бірнеше пәндерді біріктіре отырып та әр түрлі ойын элементтерін қолдана отырып сабақтарды, қызықты, әрі тартымды өткізуге болады. Бұл әдіс ұстазды шығармашылыққа жетелеп оқушының білімін жетілдіру ізденуіне өзін еркін сезінуіне, ұжыммен жұмыс жасауға, жеке дара өз қабілеттерін көрсетуге оқушы қабілетінің жан-жақты көрінуіне мүмкіндік туындайды. Осы жұмыстың нәтижесінде шығармашылық талпыныста бейім оқушылар дараланып көріне білді. Мұғалімнің бойынан қажарлы еңбекті талап ететін сала – ғылыми білгірлік деп білемін. Ғылыми білгерлік дегенді - әр ұстаз өз пәнінен шебер болу керек деп топшалаймын. Оқушыға берілетін білімнің ғылыми негізінің дұрыс болуы педагогтың міндеті. Сонымен мен өзіме мұғалім ретінде білім беруші, тәрбиелеуші, екінші ата-ана, сырлас-дос, қатал талапкер, адал сыншы, адами деңгейі жоғары адамзаттың қалыптасуына ықпал етуші тұлға болуға тиіспін,- деп талап қоямын.

**Интеллектуалды ойын «Тапқыр достар»**

**"Халық пен халықты, адам мен адамдытеңестіретін**

**нәрсе - білім"**

 **М.Әуезов**

**Ойын мақсаты:**

* Оқушыларды ойлау, қиялдау, есте сақтау қабілеттерін дамыту;
* Топта бірлесе жұмыс істеуге, басқа оқушының жұмысын бағалауға үйрету;
* Оқушылардың шеберліктерін, тапқырлықтарын бақылау;
* Ұйымшыл болуға, жаңа терминдерді өз аттарымен атауға тәрбиелеу.

Көрнекілігі: интерактив тақта, презентация, тест пульттері;

**Ойын жүрісі:**

**Мұғалім:**

Армысыңдар, бүгінгі «**Тапқыр достар»** атты сайыс сабағымызға жиналған қауым! Бүгінгі біздің сайысқа қош келіпсіздер! Информатика бұл ХХІ ғасырдың есігін ашатын, болашаққа қарай бет алуға көмек беретін сабақ. Бүгін интеллектуалды ойын ойнау арқылы біз информатика сабағын өте қызық екендігін түсінейік.

**І-жүргізуші:** Сәлеметсіздер ме, құрметті ұстаздар, әділ қазылар мен келген қонақтар. Біздің информатика сабағында «Тапқыр достар» ойынын тамашалаңыздар!

**ІІ-жүргізуші:**

**Ойын кезеңдерден тұрады:**

 **Жоспары:**

1. Таныстыру
2. Топ көшбасшыларын анықтау/мини-тест
3. Ойлан тап
4. Кім тапқыр
5. *Ыммен түсін*
6. Сәйкесін тап
7. Қорытынды

**І-жүргізуші:**

Құтқарып ауыр бейнеттен

Техниканы үйреткен

Роботтай – адамды

Тіл бітіріп сөйлеткен

Компьютер емей немене

Білмегенді білдірген

Өлшеп киім кигізген

Барлық істі атқарып

Пайдасын елге тигізген

Компьютер емей немене

Бәріңіз маған қараңыз!

Ойынымызды бастайық

Алуан түрлі ойларды

Ортамызға тастайық.

Информатика пәнінен

Көрсетіп біздер батырлық

Ой толғалық жүйелі

Таңдайымызға татырлық

**ІІ-жүргізуші:**

**«Батылдық-балалық шақта шыңдалады»** десек баланы бар тәрбие құралының бірі – ойын екендігі белгілі. Алдымен ойынға шығатын оқушыларды шақырайық. Бұл ойынға 2 топ катысады.

**І-жүргізуші:**

 Қазақ деген халықтың баласымыз,

 Алда талай алынар бар асуымыз.

 Арман жолы қиын жол, бақыт жолы,

 Мүмкін емес бұл жолда адасуымыз,дей отырып *әр топ өздерін таныстыруларымен* ойынның І-ші кезеңінің есігін ашсын.

**1. Таныстыру**

 I - топ – «Болашақ»

 II - топ – «Үміт»

 Бұл кезеңде әр топ өздерін таныстырады.

**2. *Білім сапасын* анықтау**

**ІІ-жүргізуші:**

 Білімнің ұшқырлығын танып сен,

 Асып, тасып, асықпа, қалыспа сен.

 Уақыт деген зымырап, зулап жатыр,

 Шапшаңдық бұл сайыста керек екен. – дегендей 2-ші кезең тестке берейік.

Мұнда барлығына ACTIVote2 тестілеу және дауыс беру жүйесі әр оқушыға ұсынылған бірнеше жауаптардың бірін сымсыз радио-пульттардың батырмаларына басу арқылы жауап береді. Радио-пульттан шыққан ақпарат ACTIVboard интерактивті тақтасына орнатылған радио-портқа қабылданып, өңделеді. Нәтижесі интеракив тақтада көрінеді.

**Тест сұрақтары:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Тапсырма** | **Жауаптары** |
| **А**  | **В**  | **С**  | **D**  |
|  | Алға қойылған мақсатқа жету үшін орындалатын жарлықтар мен нұсқаулар тізбегі  | Шешім қабылдау әдісі | Алгоритм | Блок-схема | Бағдарламалау тілі |
|  | Алгоритмнің қасиеттеріне жатпайды: | дискреттілігі | Нәтижелігі | Жалпыға бірдейлігі | өзектігі |
|  |  Турбо-Паскаль тілінде анықтаманы шақыру | F1 | F2 | F3 | F4 |
|  |  нені білдіреді?  | Алгоритмнің басы | Алгоритмнің соңы | Шартты тексеру | Мәнді енгізу |
|  | Турбо-Паскаль програм-малау тілін дүниеге әкелген | Н.Вирт | Ада Лавлейс | Н.Виннер | Microsoft фирмасы |
|  | Оператордың жақша болып табылады: | Begin ... end | While ...do | If ... then | Read ... write |
|  | Тұрақтылар сипатталатын программа бөлігі | const | label | type | Var |
|  | а және в айнымалылары үшін Паскальда енгізу операторының дұрыстығын көрсетіңдер | Read (a,b) | Readln [a,b] немесе read [a,b] | Read [a,b] | Read [a,b] немесе readln (a,b) |
|  | Гипермәтін –  | өте үлкен мәтін | белгі бойынша ашылатын қүрылымдық мәтін | үлкен қаріптермен басылған мәтін | компьютерде терілген мәтін |
|  | МҚ-ның кестесі неден тұрады?  | өріс, жазба | Баған, қатар | жазба, блок; | Баған, жол. |
|  | Төмендегі программалардың қайсысы антивирустық? | STATISTICA | COREL | DOCTOR WEB | MATHCAD |
|  | *айнымалы: = өрнек;*қандай оператордың жазылуы? | Меншіктеу операторы | Енгізу операторы | Шығару операторы | Циклдық оператор |
|  | x=3.145896; write(x:4:2); Экранда қандай жазу шығады? | 0.3145896 | 3.14 | \_ 3.145 | 3.145896 |
|  | Көбейтіндіні есептегенде, оның бастапқы мәні неге тең? | S:=0 | S:=1 | мәні болмайды | S:=2 |
|  | Бағдарлама мәтінін теріп болған соң келесі команданы орындау керек: | Compile - Compile | Run-Run | Window - Close | Compile – Make |
|  | Integer типі нені білдіреді? | Нақты сандар | Бүтін сандар | Символдық шамалар | Жолдық қатарлар |
|  | Қандай да бір есепті шешуге арналған атауы бар программа бөлігі | функция | процедура | оператор | массивтер |

**І-жүргізуші:**

Енді сайсымыздың **«Ойлан тап»** кезеңіне өтеміз. Бұл кезеңде *альфавиттен кез келген*  *әріп таңдалады, қойылған сұрақтарға сол әріптерден басталатын сөздермен жауап беру керек. (Сұрақ әр түрлі бағытта бола береді).*

 **ІІ-жүргізуші**

Мәңгі бақи есте қалар

Ғажайып бір сайыс болсын

Білімдірек шәкірт озар

*Қиынырақ сұрақ болсын ,* деп біз енді сайысымыздың **«Кім тапқыр»** кезеңіне келдік.

**І-жүргізуші:** Мұнда экранда ұпай сандарымен бекітілген ұяшықтар пайда болады, ұяшықтар ішіндегі сұраққа дұрыс жауап берген сайыскер тиісті ұпайын алады.

**ІІ – жүргізуші:**

Кездестік міне тағы да

Саласында білімнің

Сараптауға асықпай

Компьютердің қызығын-дей отырып **«*Ыммен түсін*»** кезеңіне де келдік.

**І – жүргізуші:**.

Тақтада бірнеше *техникалық құрылғылар жасырылады*, *сол жасырылған заттарды команда мүшелері бір – біріне қимыл - қозғалыс арқылы түсіндіріп, жасырылған* қандай құрылғы екенін анықтау *керек*.

**ІІ – жүргізуші:** Өмірге өзек болған нақты ғылым,

Халқымның жүрегіне шашты нұрын.

Келеді тәрбиелеп еркін елдің

Ертеңгі алғыр қызын, тапқыр ұлын.

деп әділ қазылар алқасы ұпай санын есептеп, жеңімпаз топты анықтағанша **ендігі кезең көрермендер ойыны.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 |  | 5 | 3 |  | 4 |
| *2* | ***4*** | ***3*** | ***5*** |  |  |
|  |  |  | ***2*** | ***4*** |  |
| *4* | ***1*** | ***2*** |  | ***3*** | ***5*** |
| *3* | ***5*** |  |  | ***6*** |  |
| *6* | ***2*** | ***4*** |  |  | ***3*** |

 **«Судоку» ойыны**

**І-жүргізуші:** Ендігі сөз кезегін әділ қазылар алқасына берейік.

**ІІ-жүргізуші:** Жеңімпаз *топты* марапаттаймыз.

Теректей тамырыңды жайып терең,

Жете бер жақсы күнге халықпенен.

Тулаған толқындардан тайсалмасын,

Ақпарат мұхитында алып кемең, - дей отырып бүгінгі сайыс сабағымызды аяқтаймыз.

 ***Ойынымызға келіп*,қатысып, ортақтасып бірге көңіл көтергендеріңізге мың -мың рахмет!**

**«Кімнің үздік болғысы келеді?» сайыс сабағы.**

Жеке оқушыға өтілген тақырып бойынша, не тарау бойынша 15 сұрақ қою арқылы ойналады. 5 сұраққа жауап берсе, «Күймейтін - 3», ал 10 сұраққа жауап берсе «Күймейтін - 4» бағаларын алады. 15 сұрақ – 5.

**«Жұлдызды сағат»** интелектуалдық ойын сабағы

**Мақсаты:**

**Білімділік:** *Оқушылардың білімі мен тапқырлығын, өнері мен ұшқырлығын, ақылдылығы мен жылдамдылығын, көптің ортасында салып, ұстазымен бірге бақтарын сынату, сөздік қорын, тіл байлығын,дамыту.*

**Тәрбиелік:** *Оқушыларды ұйымшылдыққа, бірлікке тәрбиелеу,*

**Дамытушылық:** *Оқушыларды сайысқа қатыстыра отырып, баланың оқығанын, естігенін, көргенін есте сақгау қабілетін қалыптастыру, нығайту, білімге құштарлығын арттыру.*

**Көрнекілігі:** *Интерактив тақта,презентация*

**Ойын жүрісі:**

Ойнайық, ойлайықта ойнайық!

Қатардан артта қылып қоймайық,

Белсенді болайық ортада

Уақытты тектен текке жоймайық!

Ойнайық, ойлайықта ойнайық!

Білімділік көрсетейік сынайық,

Жеңсе де, жеңбесе де ренішсіз болайық,

Қаймықпай көңілді боп тарайық!

Ойын ойнап, ән салмай

Өсер бала болар ма?

Ойын -сауық жасамай

Жастар жолы болар ма?

Құпиялы сандықтың

Кілтін аша алар ма?

Білім мұхит кемесін

Мінер ұрпақ болар ма?

Осылай ой толғайтын, болашақгы болжайтын.

Барша адамдар жиылған, сіздерге әнім ұнай ма?

Компьютер заманы, әлде қатты қинай ма?

Білгің келсе ол жайлы, дұрыс қара, ойлана

 Ойын толқын, айналған қатты ағысқа,

 Табылгандай танымда, жат дауыс та.

 Біреу озып келеді қатарынан,

 Біреу қалып жатады асыгыста

 Ойын толқын жатқандай асып - тасып,

 Біреу мыгым, біреулер шалыс басып.

 Бұл ойыннан өтеді ғұлама ойлар

 Жеңсең де жеңілсең де қалма жасып.

 Жылдан-жылға оқу салған ой-арнаң,

 Талапкердің толқынымен тулайды,

Сусындалып ғылым шыңның басында

Сұңқар болып білімпаздар шулайды.

 Қазылар орнықтырар әділдікті,

 Кімдердің жауаптары кәдік шықты.

 Білім мен тапқырлықтың жарысында,

 Жеңіске жетер дейміз нағыз мықты.

Көңілді тапқыштар, білгіштер,

Бар өнерін алдарыңа салады.

Кім білімді, көп оқыған болса егер,

Бүгінгі күн жеңімпазы болады.

Ойынға жұп қатысады. Сынып жетекшісі мен. Сол сыныптың оқушысы. Берілген сұрақтарға екі ойыншы да алдарындағы қалақшаны көтеру арқылы жауап береді. Жүптағы ойыншының жауаптары бірдей болуы тиіс. Әрбір дүрыс жауапқа бір жүлдызшадан беріледі. Ойынның әр бөлімінде аз жулдызша алған жуп ойыннан шығарылады.

Уа, жараңдар, жараңдар,

Мына бізге қараңдар,

Мінеки залда тыныштық,

Естілмейді дыбыс түк,

Муны біз де қоштаймыз

Кешіккендерді тоспаймыз,

Ал ендеше келіңдер,

сайысымызды бастаймыз.

Бұл сайысқа келіңдер,

Шақырамыз өзіңізді жас буын.

Қазағымның қара шаңырақ көгінде,

Білімменен асқақтаған ақтуың. – дей келіп ойыншы оқушыларды ортаға шақырамыз.

 Қазақ атын, Абай атын пір еткен,

 Ұстаздардың ұлағатты көзісің.

 Дүниенің ғаламатын паш еткен

 Білім толы ақ орданың өзісің.

 Шәкірттері орын алып жарыста

Жете берсін ұстаздар да табысқа

Ақ отауды іздеп кірген талапкер

Тұлпардайын шырқар әлі алысқа – дей отырып ортаға ұстаздарды шақырамыз. Құрметпен қарсы алайық.

Нақтылы жауап, сапалы шешім бере біл,

Қарсыластарды сайыстарда жеңе біл.

**I кезең**

1 сұрақ

Теңізде қандай тacтap табылмайды?

1. Су;
2. Құргақ;
3. Ешқандай mac болмайды;
4. Барлық жауап дұрыс емес;

2 сұрақ
Компьютердің ақылшысы.

1. Процессор;
2. Жады;
3. Винчестер;
4. Компьютер;

3 сұрақ

Елеуішпен су әкелуге бола ма?

Болады;

Болмайды;

1. Болады, тек....;
2. Болмайды, себебі....;

4сұрақ

Компьтердің экраны на ақпарат қандай қүрылғының көмегімен шығады?

1. Монитор
2. Баспа қүрылғысы
3. Сканер
4. Пернетақта

5 сұрақ

 Кім барлық тілде сөйлейді?

1. Адам;
2. Жәндік;
3. Жанғырық;
4. Аң;

 6 сұрақ

Қағаздағы кескінді түсіріп дисплей экранына шығаруға арналған құрылғы.

1. Монитор;
2. Баспа қүрылғысы;
3. Сканер;
4. Пернетақта;

Көрермен жиналған бұл тамашаға,

Құр қарап жай отыру жараса ма

Туыс, досқа, сыныптас, танысқа емес

Соқ қолыңды білімді жас талантқа

II кезең

1 сүрақ Мұхит түбінде тапанша атыла ма?

1. Атылады;
2. Атылмайды;
3. Жауапжоқ;

4. Әр кезде әр түрлі;
2сұрақ

Көбейтілуге және басқа компьютерге жүгуға қабілетті, өлшемі шагын арнайы компьютерлік багдарлама.

1. Вирус;

1. Архиватор;
2. Антивирус;
3. Бағдарлама;

3 сұрақ

Стакандағы суды ішіп қойса ішінде не қалады?

1. Ештеңе;
2. Сужүғындысы;
3. Ауа,бу;
4. Тамшы;

4 сұрақ

Бүл пернелердің ішіндегі ең үзын перне, ол символдарды бір-бірінен ажырату үшін қолданылады.

1. Босорын;

1. Болдырмау;
2. Өшіру;
3. Енгізу;

5 сұрақ

Ыстық суда қандай стакан көбірек жарылып сынады? Қалыңы ма? Жұқасы ма?

1. Қалыңы;
2. Жұқасы;
3. Екеуі де;
4. Екеуі де сынбайды;

**Демейін заман сөздері**

**Түбі бүгін өзгерді**

**Бағыңды сынап сайыста**

**Көрінетін кез келді.**

II кезең

1 сұрақ

Көзіңмен көресің, бірақ қолыңмен ұстай алмайсың?

1. Елес;
2. Көлеңке;
3. Сурет;
4. Ешқайсысын да;

2 сұрақ

Өшірілген файлдар қайда сақталады?

 1. Себет;

2.Жады;

Менің қүжаттарым;

С дискісінде;

3 сұрақ

Таспен жүргенде неге аяқтары ауырсынады?

1. Қысымға байланысты;
2. Ауырлық күшіне байланысты;
3. Салмаққа байланысты;
4. Барлығы да дүрыс;

4 сұрақ

Компьютер іске қосылған кезде жүктелетін және оның барлық қурылғыларының жұмысын басқаратын арнайы бағдарлама.

1. Операциялық жүйе;
2. Бағдарламалар;
3. Офис;
4. Стандартты багдарлама;

Мәңгі бақи есте қалар

Ғажайып бір кеш болсын

Білімдірек үстаз бен шәкірт озар,

Қиынырақ сүрақ болсын

«Білімділер мен дос бол - тарыққанда ақыл береді,

 Білгіштермен дос бол- адамшыл ығыңды біледі» - дей келіп енді сөз кезегін келген қонақгарға берейік!

* Балалар судан шығып дірілдеп түр, ал күн болса ып- ыстық, неге?
* 19 жасында дүние жүзінде бірінші рет қосу машинасын жасап шығарған ғалым
* Балықгың қолда жылпылдап түрмайтын себебі не?
* Компьютердің атасы.

Қандай сынақ болса-дағы беріспе,

Әрқашанда үміткер бол жеңіске.

**ІІІ кезең**

1 сұрақ

Компьютерге мәтін енгізу құрылғысы.

1. Пернетақта;
2. Дисплей;
3. Принтер;

4. Сканер;

2 сұрақ

Өзендегі су жоғарыда жылы ма,әлде төменгі жағында жылы ма?

1. Төменгі жағында;
2. Жоғаргы жагында;
3. Ені жағында да бірдей;
4. Дурыс жауап жоқ;

3 сұрақ

Адам көзімен монитор арасындағы арақашықтық қанша болуы керек?

1. 30 см;
2. 50 см;
3. 70 см;
4. 100 см;

 **«Ақылдассаің шешерсің,**

 **Ақылдаспасаң кем көсерсің!»**

Ал, енді екі топтың да өнерлеріне сәттілін тілейміз.

**У кезең**

1 сұрақ

Судың тереңжерінде табанга mac қатты бата ма, әлде таязда ма?

1. Терең жерінде;
2. Таяз жерінде;
3. Екеуінде де ауыртпайды;
4. Екеуінде де ауыртады;

2 сұрақ

Бүкіл жер шарын қамтитын көптеген әр түрлі компьютерлер және компьютерлік желілердің

жиынтыгы.

1. Интернет;
2. Жергілікті желі;
3. Желі;

4. Модем;

Тоқсан ауыз сөздің, Тобыңтай түйіні бар!

Ойынның шешуші сәті: Әділқазылар, сөз кезегі өздеріңізде.

Жеңімпазды анықтап, марапаттау.

Ойын-толқын, жатқандай асып, тасып,

Біреу мыгым, біреулер шалыс басып.

Бұл ойыннан өтеді ғұлама ойлар,

Жеңсең де, жеңілсең де қалма жасып.

Бүгінгі көріп тамашалаған «Жұлдызды сағат» атты интелектуалдық ойын сағатымыз өз мәресіне жетті. Зейін қойып тыңдагандарыңыз үшін алғысымыз шексіз. Қош, сау болыңыздар! Назар аударғандарыңызға рахмет.

**Сабақ тақырыбы:** «Бағдарламалау тілі» тарауын қайталау

**Сабақ мақсаты:**

**Білімділік:** тарау бойынша алған білімдерін жүйелеу, қорытындылау, білімдерін жадына сақтау, ойлау қабілетін дамыту.

**Тәрбиелік:** ұйымшылдыққа, жауапкершілікке тәрбиелеу, осы заңдардың қоршаған ортада бар екеніне көз жеткізу.

**Дамытушылық:** сандық, сапалық есептер шығару арқылы ой-өрістерін арттыру, шығармашылыққа баулу.

**Көрнекілігі:** Интератив тақта, слайдтар, компьютер

**Сабақ жоспары:**

1. Қайталау- оқу анасы.
2. Кім жылдам.
3. Білсең де тексер.
4. Қызықты сұрақтар.
5. Іздеген жетер мұратқа жүрісі.

**Ұйымдастыру кезеңі:**

1. Оқушыларды 3 топқа бөлу.
2. Сабақтың мақсаты, жоспарымен таныстыру
3. Қойылған сұрақтар ұпай санымен бағаланады.
4. **Бөлім. «Қайталау- оқу анасы.»**

**1-топқа.** Алгоритм және оның қасиеттері. Кескінделу түрлері.

**2-топқа**. Арифметикалық амалдар, шамалардың түрлері. Бағдарламаның жалпы түрі және компьютерде орындалуы.

**3-топқа**. Алгоритмнің түрлері

1. **Бөлім. «Кім жылдам.»**

Әр топқа бір сапалық және бір сандық есеп беріледі. Оқушылар дәптерлеріне шығара бастайды. Дұрыс және бірінші шығарылған есеп бағаланады.

**1-топқа**.

1. Есеп шығару тәсілдері?

2. Факториялды есептеу алгоритмі мен бағдарламасын құрыңыз?

**2-топқа**

1. Деректердің құрылымдық типтері?

2. Масасы 10гр дене 2 км/с2 үдеумен қозғалғанда әсер етуші күш неге тең? Блок-схемасын және Паскаль тілінде бағдарламасын құрыңыз?

**3-топқа**

1. Кестелік шамалармен жұмыс жасайтын шамалар?

2. Айдың номерін немесе бастапқы әріпін жазғанда ыл мезгілдері шығатындай етіп бағдарлама құрыңыз?

1. **Бөлім. «Білсең де тексер»**

 Әр топтан тапсырманы орындауға әр топтан бір оқушы шығарылады. Қате бағдарламалар жазылып қойылады, қатесін тауып жазу керек.

**IV. Бөлім. «Қызықты сұрақтар»**

**1-топқа.**

Мектеп бітіру кешіне Нағима қызыл көйлек киді. Розаның киген көйлегі қара да, көк те, көгілдір де емес. Зәуренің екі көйлегі бар: қара және көк. Айгүлдің ақ та, көк те көйлегі бар. Баянның барлық аталған түсті көйлегі бар. Егер қоштасу кешіне қыздардың әрқайсысы әр түсті көйлек киіп келген болса, қайсысының қандай көйлек киіп келгенін анықтаңдар.

.

**2-топқа**

Үмбет, Болат, Ержан үшеуі дос. Олардың біреуі-наубайханашы, бірі-такси жүргізуші, бірі- өрт сөндіруші. Бірнеше дерек: Үмбет пен Болат әр кеште шахмат ойнайды. Болат пен Ержан бірге волейбол ойнауға бірге барады. Такси жүргізуші-метал ақша, өрт сөндіруші -қалайы солдаттарды, ал наубайханашы-марка жинайды. Ержан ешқашан маркаға қызыққан емес. Такси жүргізуші ешқашан волейболға бармаған.

Олардың мамандығын анықтаңдар.

**3-топқа**

Мына сандарды тиімді тәсіл - мен есептеп мәнін жаз.

 1+2+3+4+5+6+7+8+9=

.

**V. Бөлім. «Іздеген жетер мұратқа»**

 Әр топқа Берілген тақырыптар бойынша қорытындылау.

Топқа бөлініп, жарыса жұмыс істеген оқуышлар сабақты жақсы меңгереді. Сабақ соңында әр топтың жинаған ұпайларын есптпеу арқылы оқушыларды бағалап, қорытындыланады.

***Сабақ тақырыбы***: **Білімді тексеру сабағы.**

***Сабақ мақсаты***: Оқушылардың дүниеге көзқарастарын қалыптастыру, өздігінен ізденуге, зерттеуге, тұжырымдар жасауға баулу. Сабақ процесінде ақыл-ойын дамыту арқылы адамгершілік қасиеттерін қалыптастыру.

***Сабақ түрі***: Сайыс сабақ.

***Сабақ әдісі:*** Практикалық, эксперименталдық.

***Сабақ көрнекілігі***: карточкалар, тақта, т.б.

***Сабақ барысы:***

I. *Ұйымдастыру кезеңі.*

1). Сәлемдесу.

2). Келмеген оқушыларды белгілеу.

3). Оқушыларға сабақтың түрі мен мақсатын хабардар ету.

II. *Оқушыларды «Жүйе», «Файл» атты 2 топқа бөлу. Әр топқа капитандар сайлау.*

*Мұғалімдерді шақырып немесе оқушылардың өз іштерінен әділ қазылар алқасын тағайындау.*

III*. Сайысты өткізу.*

*Тақтада:*

 **«Біле бер, қанша білсең, - тағы тіле,**

 **Жетерсің мұратыңа біле, біле».**

 **Жүсіп Баласағұн**

***1-тур***

***«Сұрақ – жауап»***

 *Капитандар тақтаға шығып, жасырын тұрған сұрақтар тобын таңдап алады.*

 *Әр командаға сұрақтар оқылады және жауаптары тыңдалады. Егер олар жауап бере алмаса қарсыластарының жауап берулеріне болады.*

**1-сұрақтар тобы:**

1. Аты бар байттар тізбегі? (файл)
2. Қағаздағы көріністі экранға түсіруші? (сканер)
3. Калькулятордың неше түрі бар? (2)
4. Адам мен компьютер арасындағы қарым-қатынас? (интерфейс)
5. Дүниежүзілік желі? (интернет)
6. Windows дегеніміз не? (операциялық жүйе)
7. зиянкес программа? (вирус)
8. Келесі жолға өту пернесі? (enter)
9. компакт-диск оқу құрылғысы? (CD-ROM)
10. Ақпараттық процестерді жүзеге асыратын негізгі құрал? (компьютер)
11. Объектілер қоймасы? (қапшық)
12. Латынның «information» сөзі нені білдіреді?
13. Адам көзі мен монитор арасындағы арақашықтық қанша болуы керек? (70 см)
14. Жақтаулармен шектелген экрандағы тіктөртбұрышты аймақ (терезе)
15. Бір килобайт қанша байтқа тең? (1024 байт)
16. Меңзердің сол жағындағы символды өшіретін перне (BackSpace)

17. Вирустарды жоюға және табуға мүмкіндік беретін программа. (Антивирустық программа)

18. Компьютерге мәтін енгізу құрылғысы. (Пернетақта)

**2- сұрақтар тобы:**

1. Компьютердің миы. (Процессор).
2. Компьютердің ішкі жады. (Жедел жад)
3. Компьтердің экранына ақпарат қандай құрылғының көмегімен шығады? (Монитор)
4. Принтердің неше түрі бар? (3 түрі)
5. Қағаздағы кескінді түсіріп дисплей экранына шығаруға арналған құрылғы. (Сканер)
6. Іске қосу- батырмасын ата. (Пуск)
7. Әр түрлі графикалық кескіндерді салуға, редакциялауға мүмкіндік беретін бағдарлама. (Paint)
8. Баспа құралы. (Принтер)
9. Бүкіл жер шарын қамтитын көптеген әр түрлі компьютерлер және компьютерлік желілердің жиынтығы. (Интернет)
10. Әр түрлі қорларды, мысалы, бағдарламаларды, құжаттарды және принтерлерді брігіп пайдалану үшін бір-бірімен жалғастырылған компьютерлер тобы. (компьютерлік желі)

11. Бұл адам ойлауының түрлері мен заңдары туралы оның ішінде дәлелдеуге болатын пікірлердің заңдылықтары туралы ғылым. (Логика).

12. Жалған немесе ақиқат болуы мүмкін қандай да бір пайымдау. (Пікір)

13. Есептеуіш машиналар неше түрге бөлінеді? (4 түрге)

14. Дербес компьютер неше топқа бөлінеді? (3 топқа)

15. Процессор қандай қызмет атқарады? (Қозғалтқыш)

16. Компьютер іске қосылған кезде жүктелетін және оның барлық құрылғыларының жұмысын басқаратын арнайы программа. (Операциялық жүйе)

17. Көбейтілуге және басқа компьютерге жұғуға қабілетті, өлшемі шағын арнайы компьютерлік бағдарлама. (Компьютерлік вирус)

18. Интернетке телефон арқылы шығу құрылғысы. (Модем).

***2- тур.***

***«Формулалар әлемінде»***

*Тақтаға әр командадан бір оқушы шығып,карточкаларды таңдап алып, ондағы берілген формуланы бағдарламалау тілінде жазу керек:*

  

sin4 + sin3 + sin4 



 

 ***3-тур.***

***«Капитандар сайысы»***

*Әр команданың капитандары тақтаға шығып, берілген есепті шығарулары керек.*

**1-есеп.**

 Велосипедші еңіске қарай 0,5м/с2 үдеумен қозғалып келеді.

Егер велосипедшінің бастапқы жылдамдығы 6 м/с-қа тең болса, 0,1 мин өткенде оның жылдамдығы қандай болады?

**2-есеп.**

 Тыныштық күйден 0,2 м/с2 үдеумен қозғала бастаған автомобиль қанша уақыт ішінде 10 м жол жүреді?

***4-тур***

***«Жұмбақ шешейік»***

 *Барлық командаға бірдей жұмбақтар оқылады, әр команда жарыса жауап береді.*

1-жұмбақ.

Көп болса, асықпайсың,

Мезеттен қашықтайсың.

Асықсаң аз болады,

Табасың мұны қайсың?

2-жұмбақ

Аса қажет өмірге халық үшін,

Пайдаланамын күн сайын жарық үшін.

3-жұмбақ

Жоқ өзінде бас та, қас та, мойын да,

Ұзындығы жазулы тұр бойында.

Ақпаратты қағазға басып шығарады,

Бұл құрылғы қалай деп аталады.

4-жұмбақ

Бұтақ орнында мың бір инесі бар,

Компьютер жанын мекендейді.

5-жұмбақ

Қарындаштың шимайын,

Тез өшіріп жояды.

6-жұмбақ

Саймандарда тұрағы,

Сурет салу құралы.

Суретіңді салады,

Өшірсең кетіп қалады.

7-жұмбақ

Батырмасын басасың,

Қажетті файлды ашасың.

8-жұмбақ

Қабат-қабат қаттама,

Ақылың болса аттама.

9-жұмбақ

Экранның бетінде оның тұрағы,

Қашан болсын жыпылықтап тұрады.

10-жұмбақ

Алаңқайда тұрақты

107 перне тұрады.

Әріптен де, цифрдан да,

Іздегенің табылады.

Әр пернені басқан сайын,

Ойлағаның жазылады.

11-жұмбақ

Сырт-сырт соғады,

Уақыт озады.

12-жұмбақ

Шыр-шыр етеді

Ұстап қалсаң сөйлеп кетеді

**Сайыс «Күлдіргі жұмбақ есеп шешу»**

1. Самолет А дан В қаласына дейінгі қашықтықты 1 сағат 20 минут ұшып өтті, ал қайтар жолда 80-ақ минут ұшты. Бұл қалай?
2. Қаз бір аяғымен тұрса салмағы 12 кг болады, ал екі аяғымен тұрса ше?
3. Информатик кішкентай қалашыққа тоқтады да, шашын қырықтырмақшы болды. Қалада тек екі шаштараз бар. Бірінші шаштараздағы шебердің шашы онша жақсы қырқылмаған. Информатик қай шеберге барады?
4. Дәрігер ауру адамға 4 дәрі беріп: «әрқайсысынан әрбір жарты сағатта ішіп отырыңыз»,-деп кетті. Дәрілерді ішіп бітіруге ауру адамның қанша сағат уақыты кетеді?
5. 50-ді ½- ге бөліп 3-ке қоссаңдар, нәтижесінде қанша шығады?

*IV. Қорытынды.*

 *Әділ қазылар алқасына сөз беріп қай команданың жеңгенін, соның ішінде қандай оқушылардың сабаққа белсене қатысқанын және соған сай әр оқушыға қойылған бағаларды есту және оларды журналға қою.*

**Сабақтың тақырыбы:** «Информатика патшалығына саяхат»

 сайыс сабағы

**Сабақтың мақсаты:**

**білімділік:** Word Pad мәтіндік редакторымен жұмыс істеуді үйрету. Сонымен қатар графикалық редактор Paint-та алған білімдерін, тапсырмаларды орындау барысында тиімді пайдалану.

**дамытушылық:** Оқушылардың ойлау қабілетін, көзқарасын дамыту.

**тәрбиелік:** Өз бетімен жұмыс істеуге үйрету оқушылардың информатика пәніне қызығушылығын, ойлау қабілеттерін арттыру.

**Сабақтың жүрісі:**

 Сынып оқушылары 2 топқа бөлінеді. Сабақ «Paint» және «Word Pad» топтарының арасында сайыс түрінде өтеді. Әр топты кемеге отырғызып, мұхитта жүзе отырып «Информатика патшалығына» алып баруымыз керек. Кемелер әр түрлі аралдарға тоқтап, онда тапсырмаларды орындап, әрі қарай өтуі керек.

Әділ қазылар алқасымен таныстырып өтейік.

**Кеменің жүзу маршруты:**

***І «Қиын сұрақтар» аралы.***

***ІІ «Ертегілер» аралы.***

***ІІІ «Көркем сурет» аралы.***

***ІV «Сиқырлы пернелер» аралы.***

***V «Ғажайып қалам» аралы.***

**І «Қиын сұрақтар» аралы**

Мұнда әр топ берілген сұрақтарға жауап беріп, алға жылжып отырады.

1. WordPad мәтіндік редакторын іске қосу жолдарын ата
2. Кірістіру нүктесі, меңзер дегеніміз не?
3. Мәтінді теру және түзету ережелерін ата?
4. Қаріпті, өлшемді бір уақытта өзгерту әрекеті?
5. Мәтінді пішімдеу дегеніміз не?
6. Қағаз бетінің өлшемін таңдау әрекеті? Құжатты баспаға шығару әрекеті?
7. WordPad мәтіндік редакторы Windows операциялық жүйесінің қандай тобына жатады?
8. WordPad мәтіндік редакторын жабу әрекеттерін ата?
9. Меңзер артындағы әріпті жою әрекеті?

**ІІ Келесі арал «Ертегілер» аралына келеміз**

*Бір күні сиқыршы компьютерді сиқырлап тастады. Ол оны компьютер кактусы деген кактусқа айналдырып, оны өзінің дүкенінің сөресіне қояды. Кактус бейнесінде болу компьютерге тіпті ұнамады, себебі мұндай әдеттен тыс келбетте ол ақпараттық процестерді орындайтын басты құрал бола алмайтын еді. Бақытына қарай дүкенде бір ақпейіл қыз жұмыс істейді. Ол компьютерге көмектескісі келеді. Егер ол этикетке дұрыс жазулар жазып, кактустың тікенектеріне ілсе, онда компьютер алғашқы қалпына келтіруге болатынын біледі. Өкінішке орай, бұл қыз информатика пәнін білмегендіктен, бұл сұраққа жауап бере алмады. Мүмкін сендер этикетке дұрыс жазу жазып, сиқыршыны бірге жеңе алатын шығарсыңдар?*

1. Графиктік редакторда салынған суреттер бейнесін мәтіндік редакторға көшіру әрекетін ата**?**

2. Жазылған құжатты қағазға басып шығару үшін қандай әрекет орындаймыз?

3. Жазылған мәтіннің өлшемін қалай өзгертеміз?

4. Сөзді қалай белгілейміз?

5. Жазылған мәтінді қалай алдын – ала көреміз?

6. Жаңа құжатты қалай ашамыз?

7. Бұрын сақталған құжаттарды ашу үшін қандай әрекет орындаймыз?...

**ІІІ «Көркем сурет» аралы**

 Бұл аралда әр кеме басшысы-капитан компьютерден Paint графикалық редакторында тапсырма орындайды.

1. кеме: Теңіздегі желкен
2. кеме: Теңіз әлемі

***ІV «Сиқырлы пернелер» аралы***

Бұл аралда оқушылар қораптан пернелер белгісі жазылған карточка алып, оның атқаратын қызметі туралы баяндап береді.

 - Жаңа құжат құру



* Құжатты буферге көшіру

* Құжатты ашу

 - Құжатты буферден қою



* Құжатты сақтау

 - Соңғы әрекетті жою

* Құжатты баспаға шығару

 - Күнтізбе уақыт қою

* Алдын ала көру

 - Қажетті құжатты іздеу

***V «Ғажайып қалам» аралы***

 Бұл аралда оқушылар осы өтіп жатқан тақырпта 4 жол өлең шығарып жазады.

**VІ. Қорытынды**

Ойынның шешуші сәті де келіп жетті. Әділқазылар, сөз кезегі өздеріңізде. Жеңімпазды анықтап, марапаттауларыңыз сұралады.

**VІІ. Үйге тапсырма.** «Word Pad мәтіндік редакторы» тарауына шолу жасау.

**VІІІ. Бағалау.**

**Викториналық кейбір сұрақтар.**

1. Алғашқы есептеу құрылғысы. (Саусақтар)
2. Бірінші буынды ЭЕМ- нің элементтік базасы.
3. (Электрондық шамдар)
4. Екінші буынды ЭЕМ- нің элементтік базасы.
5. (Диод, транзисторлар)
6. Үшінші буынды ЭЕМ- нің элементтік базасы.
7. (Микросхемалар)
8. Аталған байттар тізбегі. (Файл )
9. Адам мен компьютер арасындағы қарым- қатынас.
10. (Интерфейс)
11. Меңзердің оң жағындағы символды өшіру пернесі. ( Delete)
12. Компакт дискіні оқуға арналған құрылғы. (CD ROM)
13. Кез келген сан барлық санға қалдықсыз бөлінеді ( 1 )
14. Екілік жүйенің сандары ( 0 мен 1 )
15. Вирустардың кері әсерін жоюға арналған программа
16. (Антивирус)
17. Ақпаратты шығару құрылғысы (принтер)
18. Ақпараттың ең кіші өлшем бірлігі (бит)
19. «Ақпарат» сөзі латынның қандай сөзінен шыққан? (informatio)
20. «5» екілік жүйеде қандай сан? (101)
21. Ішкі сақтау құрылғысымен байланыста болатын құрылғы?
22. (процессор)
23. Word редакторы қандай құжаттармен жұмыс істеуге арналған? ( мәтіндік құжаттармен)
24. 1, 2, 4,8 сандарының тізбегі берілген. Келесі санды тап. (16)
25. Қатар тұрған бірнеше файлды қай пернені басу арқылы ерекшелеуге болады? (Shift)
26. Электрондық адресте қолданылатын символ (@ - собачка)
27. Орындаушыға біртіндеп берілетін нұсқаулар жиынтығы
28. (алгоритм)
29. Жалпы желіге қосылу үшін қажетті құрылғы (модем)
30. Мәліметтерді енгізу пернесі (Enter)
31. Адам денсаулығына зиянды компьютер құрылғысы (монитор)
32. Кез келген санның «0» дәрежесі (1)
33. Курсордың оң жағындағы символды өшіру пернесі (Delete)
34. Бос орын қалдыру пернесі (Пробел)
35. Компьютер жанына қойылатын өсімдік (Кактус)
36. Кез келген санның «1» дәрежесі (сол санның өзі)
37. Аз батырмалы құрылғы (тышқан)
38. Гректер есептеу құралын не деп атады. (абак)
39. Компьютер жиыны (желі)
40. Экран нүктелерін аралағыш (курсор)
41. Дүниежүзілік компьютер арасындағы байланыс
42. (Internet)
43. Компьютердің негізгі электронды құрылғысы
44. (процессор)
45. Калькулятордың неше түрі бар? (2)
46. Windows дегеніміз не? (операциялық жүйе)
47. зиянкес программа? (вирус)
48. Келесі жолға өту пернесі? (enter)
49. компакт-диск оқу құрылғысы? (CD-ROM)
50. Объектілер қоймасы? (қапшық)
51. Латынның «information» сөзі нені білдіреді?
52. Адам көзі мен монитор арасындағы арақашықтық қанша болуы керек? (70 см)
53. Жақтаулармен шектелген экрандағы тіктөртбұрышты аймақ (терезе)
54. Бір килобайт қанша байтқа тең? (1024 байт)
55. Меңзердің сол жағындағы символды өшіретін перне (BackSpace)
56. Компьютердің миы. (Процессор).
57. Компьютердің ішкі жады. (Жедел жад)
58. Компьтердің экранына ақпарат қандай құрылғының көмегімен шығады? (Монитор)
59. Принтердің неше түрі бар? (3 түрі)
60. Қағаздағы кескінді түсіріп дисплей экранына шығаруға арналған құрылғы. (Сканер)
61. Іске қосу- батырмасын ата. (Пуск)
62. Әр түрлі графикалық кескіндерді салуға, редакциялауға мүмкіндік беретін бағдарлама. (Paint)
63. Баспа құралы. (Принтер)
64. Бүкіл жер шарын қамтитын көптеген әр түрлі компьютерлер және компьютерлік желілердің жиынтығы. (Интернет)
65. Әр түрлі қорларды, мысалы, бағдарламаларды, құжаттарды және принтерлерді брігіп пайдалану үшін бір-бірімен жалғастырылған компьютерлер тобы. (компьютерлік желі)
66. 62. Бұл адам ойлауының түрлері мен заңдары туралы оның ішінде дәлелдеуге болатын пікірлердің заңдылықтары туралы ғылым. (Логика).
67. 63. Жалған немесе ақиқат болуы мүмкін қандай да бір пайымдау. (Пікір)
68. Есептеуіш машиналар неше түрге бөлінеді? (4 түрге)
69. Дербес компьютер неше топқа бөлінеді? (3 топқа)
70. Процессор қандай қызмет атқарады? (Қозғалтқыш)
71. Компьютер іске қосылған кезде жүктелетін және оның барлық құрылғыларының жұмысын басқаратын арнайы программа. (Операциялық жүйе)
72. Көбейтілуге және басқа компьютерге жұғуға қабілетті, өлшемі шағын арнайы компьютерлік бағдарлама. (Компьютерлік вирус)
73. Вирустарды жоюға және табуға мүмкіндік беретін программа. (Антивирустық программа)
74. Компьютерге мәтін енгізу құрылғысы. (Пернетақта)
75. Интернетке телефон арқылы шығу құрылғысы. (Модем).

**Ғалымдар**

1. . Алғашқы есептеуіш техникасының негізін салушы

(Джордж.Фон Нейман)

2. Компьютердің атасы. (Чарльз Бэббидж)

3. 19 жасында дүние жүзінде бірінші рет қосу машинасын жасап шығарған ғалым (Блез Паскаль)

4. XVII ғасырдың басында логарифм түсінігін енгізген шотландиялық математик. (Джон Неппер)

5. Шығыстағы ескі көне есептеуіш құрылғысы. (Абак)

6. Есептеу таяқшасын ойлап тапқан кім? (Непер)

7. Аналитикалық есеп машинасының авторы. (Ч. Беббидж)

8. Алғашқы бағдарламашы. (Ада Лавлейс)

1. Калькуляторды ең алғаш кімдер жасады? (Чебышев, Однер)
2. Пернелі ЭЕМ прототиртің авторы? (Чебышев)
3. WINDOWS – бағдарламасымен бүкіл әлемге компьютердің жаңа қызметін ашып берген кім? (Билл Гейтс)
4. Бірінші советтік ЭЕМ-ға 1950 жылдары басшылық жасаған академик ғалым (С. А. Лебедев)

**Логикалық есептер**

1. Бір баланың жасы үш жылдан соң бұрынғы жасынан 2 есе артық болады. Ол қанша жаста? (үште)
2. Үш ат жегілген шана бір сағатта 15 км жүріп өткен. Әрбір

 аттың жылдамдығы қандай еді? (15км/сағ)

1. 5 адам кездесіп қалып бір-бірімен қол алысып амандасты.

 Барлық қол алысу саны қанша? (10)

1. Ұшақ Семейден Алматыға дейін 1сағ.20 минут ұшады, ал

 кері 80 минут ұшады. Бұл айырмашылықты қалай түсінесің?

(екеуі тең)

1. Алты метрлік бөренені 5 рет кесіп, тең бөліктерге бөлген, әр

 бөліктің ұзындығы қандай? (1 метр)

1. 887 санындағы 7 санын өшіру үшін калькулятордың қандай

 батырмасын басу керек? (Backspace)

1. Теңге алу ойынына көп жігіттер қатысты. Жеңгені

 жеңілгенінен 4 есе көп болды.Ал 5 жігіт қанша

 ұмтылғанмен теңгені ала алмады. Ойынға барлығы қанша

 жігіт қатысты.

8. Атасы немерелеріне сақтап қойған асықтарын бергісі келді.Оларға 7 берсе 2 жетпей қалады.8 берсе асықтың 1 жетпей қалады. Атаның неше немересі, неше асығы бар.

9. Айгүлдің жасы 18-де.Осыдан 4 жыл бұрын Айгүлдің жасы Әлібектен 2 есе үлкен еді. Сонда Әлібек неше жаста болған.

10. Күн салқын.Жаңбыр жауды. Бірнеше түйеқұс жылы жаққа ұша бастады.Мерген біреуін дәлдеп атты.Нешеуі қалды?

11. Қазір өзім 32 жастамын, ал қызым 7 жаста.Сонда қызым меннен неше жылдан соң 2 есе кіші болады.

12. Мына сандарды арефмитикалық амалдардың қосу, азайту таңбасы арқылы 8888 санын шығар. 8 8 8 8 8 8 8 8=8888

**Полиглот кезеңінде:**

1. Білімнің жолбасшысы

 Шәкірттің қолбасшысы ( мұғалім – учитель – teacher )

2. Жіпке ілдім мен өзім,

 Кіп кішкентай күн көзін ( шам – лампочка – lamp )

3. Жұқа тақтай бөлшегі

 Ұзындықтың өлшемі (сызғыш – линейка – ruller )

4. Төрт қырлы өзі аппақ,

 Тақтадағы ізі аппақ ( бор – мель – chalk )

5. Үй ішін аралап, түнде көп жортады,

 Қаптарды тесіп, мысықтан қорқады

 ( тышқан – мышь – mouse )

6. Қағазды басып шығару құрылғысы? (баспа – принтер – print)

7. Ілулі тұр кең алаң,

 Керегімді мен адао

 Жазып алам көшіріп,

 Сүртемін сосын өшіріп ( тақта – доска - )

8. От ауызды, орақ тілді (ауыз – рот – mout )

9. Жоқ өзінде бас та, қас та, мойын да,

 Ұзындығы жазулы тұр бойында. (сызғыш, линейка, a ruler)

1. Қабат-қабат қаттама

 Ақылың болса аттама. (кітап, книга, book)

1. Түйеқұс таразыда бір аяғымен тұрғанда 12 кг. тартады. Ал егер екі аяғымен тұрса, қанша тартады?

 (он екі, двенадцать, twelve)

12. Батырмасын басасың

 Қажетті файлды ашасың (тышқан, мышь, mouse)

1. Жақтаулар арқылы шектеледі
2. Бейнебетте төртбұрыш болып бейнеленеді.
3. (терезе,окно, windows)
4. Латынның тісіндру, баяндау, мәләмет деген ұғымдарды

 білдіретін сөзі. (Ақпарат-Информация-Informatio)

1. Компьютерге мәтін, текст енгізуге арналған құрылғы.

 (Пернетақта-клавиатура-Keyboard)

1. Компьютер пенетақтасында қанша пернетақта бар? (Жүз бір-сто один-One hundred one)
2. Мысыққа ойын керек, бірдеңеге өлім керек. (тышқан-мышка-mouse)
3. Бұл ең басты перне, оны басу әдетте белгілі бір әрекеттің, операцияның аяқталғанын, компьютер бұл әрекеттерді өңдеу керек екенін көрсетеді. (енгізу-ввод-enter)
4. Бұл перне меңзердің оң жағында тұрған символды өшіреді. (өшіру-удалить-delete)
5. Бұл пернелердің ішіндегі ең ұзын перне, ол символдарды бір-бірінен ажырату үшін қолданылады. (Бос орын-пробел-Proble)
6. Жақтаулармен шектелген экрандағы төртбұрышты аймақ. (терезе-окно-window)
7. Терезелерді төрт жағынан қоршап тұрған жақтаулар қалай аталады? (Шекара-Граница-Border)
8. Өшірілген файлдар қайда сақталады? (себет-корзина-basket)
9. Оның жұмысы үшін аздаған ғана жад қажет, өте кішкентай мәтіндік редактор. (кітапша-блакнот-notebook)
10. Бағдарламалар, мәліметтер немесе олардың бөліктері. (қапшық-папка-file)

**Ақпараттық диктанттар**

1. Объектіні баспаға шығары үшін . . . - . . . командасы орындалады.
2. 2. Paint редакторындағы суретті мәтінге кірістіру үшін . . . - . . . және . . . - . . . командасы орындалады.
3. Кірістірілген суретті жылжыту үшін . . . -.. . пернелер жұбын қолданамыз.
4. 4. Мәтінге графикалық объект кірістіру үшін . . . командасын орындаймыз.
5. 5. Алмасу буферіндегі объектілерді қажетті жерге орналастыру . . . деп аталады.
6. Джойстик - ............ ...., ал трекбол - шарнирлі (ұршықбас) қолтетік
7. Принтер – ақпарат шығару құрылғысы, ал винчестер ақпаратты ................... құрылғысы
8. CD – ROM дискісі лазерлік мәлімет жинақтауыш, ал дискет ..................... мәлімет жинақтауыш.
9. Пернетақта – қолмен мәлімет енгізетін құрылғы, ал сканер........................... түрде ақпарат енгізеді.
10. DVD дискісі лазерлік мәлімет жинақтауыш, ал компьютер дің жедел жады................... мәлімет жинақтауыш.
11. CD-RW дискжетегі CD дискілеріне ақпарат жазады, ал
12. CD-ROM одан мәлімет .....................
13. Қатты дискінің мәтіндік аты...............
14. Иілгіш дискінің мәтіндік аты...............
15. Лазерлік дискінің мәтіндік аты...............
16. Сыртқы жадымен жұмыс істейтін құрылғы........................
17. Санау құрылғыларын гректер мен Батыс Еуропалықтар «абак» деп, қытайлықтар «суанпан», деп атаған, ал, жапондықтар .................... атаған?
18. Есептеуіш техникаларының қарқынды дамуы ........ ғасырдан басталды?
19. Ада Лавлейс Бэббидж машинасына бағдарламасын .......... жылы жазды?
20. Адам ақпаратты .............., ............., ............... істейді?
21. Ақпараттық процестерді зертейтін ғылым ...................... деп аталады.
22. Компьютер дегеніміз ................... поцестерді жүзеге асыратын негізгі құрылғы.
23. Компьютердің негізгі құрылғылары ......................, ......................, ..................., .............., ................ .
24. ......................... көмегімен адам немесе құрылғы ақпаратты қабылдайды.
25. Компьютердің ........................ мен баспа машинкасының ұқсастықтары көп.
26. ...................... мәтіндік мәліметті компьютер жадына қолмен термей енгізу үшін қажет.
27. ....................... – аудиоақпаратты енгізуге арналған шағын құрылғы.
28. ............................ компьютердің ақыл- ойы тәріздес.
29. ...................... компьютердегі ақпаратты көрінетіндей етіп бейнелейтін құрылғы.
30. Баспа құрылғысы .......................... деп аталады
31. Жүгірмелі қаламұш ......................... делінеді.
32. Дискет «жұтқыш» ...........................бағдарлама.
33. Зиянкес бағдарлама ............................
34. Компьютер ........................... мамансыз жұмыс істемейді

 **«Ойлан, шеш» (кроссворд шешу).**

Әр топтан бір оқушы шығып тақтаға крссвордты шешу керек.

1. Вирустың кері әсерін жоятын программа.
2. Белгілі бір атпен жазылған мәліметтер жиыны.
3. Ақпаратты өңдеу құрылысы.
4. Қағаздағы мәліметтерді компьютерге енгізу құрылғы.
5. Дүние жүзілік компьютер арасындағы байланыс ортасы.
6. Жыпылықтап тұратын тік сызықша.
7. Информацияның өлшем бірлігі.
8. Мәліметтерді қағазға басып шығару құрылғысы.
9. Бос орын қалдыру пернесі.

«Бас қатырғыштар»

Мына Сканвордтан өздеріңе таныс операторлардың атын табыңдар және сипаттама бер

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| C | I | S | T | C | N  | O | Y |
| L | \* | L | L | I | N | E | T |
| S | L | C | S | R | E | N | N |
| \* | I | T | C | C | N | E | I |
| Q | N | N | R | L | I | E | A |
| D | E | I | E | E | L | R | P |
| A | R | A | E | K | M | C | V |
| H | U | P | N | X | Z | S | P |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| P | R | U | N | C | T | I | O |
| G | O | F | O | R | H | E | N |
| R | A | L | A | E | P | R | O |
| E | M | I | T | A | E | E | C |
| A | E | N | R | R | L | D | U |
| D | N | I | A | V | S | E | R |
| L | E | L | S | E | T | R | I |
| I | N | I | G | E | B | G | N |

Мына сканвордтан қанша Паскаль бағдарламалау тіліндегі командалар тізбегін алуға болады:

**Артық нәрсе!!!**

Әр қатардан бір нәрсе артық.Сол нәрсені тап:

 *** ***

 ***  ***

***  ***

Арық нәрсені тап:

![1c3[1]]()

![_2[1]]()









**Пайдаланылған әдебиеттер**

1. *М.Қ.Байжұманов, Л.Қ.Жапсарбаева «Информатика»*
2. *«Информатика негіздері», Ғылыми-әдістемелік журнал*
3. *Б.Нақысбеков, А.Мұхамеди, Г.Мадиярова 9 сынып әдістемелік нұсқау. «Информатика мен есептеуіш техника негіздерін оқыту»*
4. *Интернеттен алынған мәліметтер*

Оқулықты пайдаланудың табысты болуы мұғалімнің оқыту – білім беру шеберлігіне, мұғалімнің қаншалықты жауапкершілікті сезінетіндігіне, қаншалықты өз мамандығына ықыласты екендігіне байланысты. Себебі мұғалімнің еңбегі – шығармашылық еңбек. Әрбір сабақты мұғалім өз қалауы бойынша, оқушылардың мүмкіндіктерін ескере отырып жоспарлайды, сабақтың типін, оқыту формасын, сонымен бірге оқушылармен жасалатын жұмыс түрлерін, оны жүзеге асыру әдістерін таңдап алу оның өз еркінде.

Оқулықты тиімді пайдалану, ондағы берілген тапсырмаларды барынша орындау мұғалімнің оқыту – білім беру шеберлігінде.

Сабақтың материалын оқушыға меңгерту үшін, оларға есептер шығартып, түрлі әдіс – тәсілдер қолданып, төмендегідей практикалық жұмыстар орындату арқылы сабақтың мақсатына жетуге болады.

9-класс. Информатика.

1. «Алгоритм» тақырыбы бойынша.

**І. Тапсырма:** *алгоритмдік тілде жазылған алгоритм бойынша формула құрыңдар.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Алгоритм | Формуласы |
| 1 | **Алг** *есептеу*  **Арг** х  **Нәт** у **Басы**  y:= 5\*х\*х-4 **Соңы**  |  |
| 2 | **Алг** *есеп*  **Арг** х  **Нәт** у **Басы**  **Егер** x>0  **онда** y:= 3\*х+41 **бітті**  **Соңы**  |  |

**ІІ. Тапсырма:** *графикалық тілде жазылған алгоритм бойынша формула құрыңдар.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Алгоритм | Формуласы |
| 1 | **Енгізу х** **-** +**Х<0****y:=x+5****Шығару у** |  |
| 2 | **Енгізу х****y:=x\*х\*х+5\*х\*х-3,5****Шығару у** |  |
| 3 | **Енгізу х** **- +****Х<0****y:=x\*х+1****Шығару у****y:=4\*x** |  |

2. «Паскаль. Өрнектер және олардың жазылуы» тақырыбы бойынша.

**І. Тапсырма:** *арифметикалық өрнектердің Паскаль тіліндегі дұрыс жазылған нұсқасын анықтаңдар.*

|  |  |
| --- | --- |
| Өрнек | Дұрыс жазылған нұсқасы |
| (4,285-3,75)\*(5,8-3,2)+7,5 |  |
|  |
| Нұсқалар |
| І.  | (4.285-3.75)\*(5.8-3.2)+7.5 |
| ІІ.  | (4.285-3.75)(5,8-3.2)+7.5 |
| ІІІ.  | (4.285-3.75)\*(5.8-3.2)+7,5 |

|  |  |
| --- | --- |
| Өрнек | Дұрыс жазылған нұсқасы |
| ex + sin2 x |  |
|  |
| Нұсқалар |
| І.  | Exp(x)+sin(sqr(x)) |
| ІІ.  | Exp(x)+2\*sin(x) |
| ІІІ.  | Exp(x)+ sqr (sin(x)) |

|  |  |
| --- | --- |
| Өрнек | Дұрыс жазылған нұсқасы |
| 2х соs4x |  |
|  |
| Нұсқалар |
| І.  | 2x\*cos(4\*x) |
| ІІ.  | 2\*x\*cos(4\*x) |
| ІІІ.  | 2x\*cos(4x) |

|  |  |
| --- | --- |
| Өрнек | Дұрыс жазылған нұсқасы |
| x3 + Lnx |  |
|  |
| Нұсқалар |
| І.  | Sqr (x)\*x+Ln(x) |
| ІІ.  | x+Exp (3\*Ln(x)) |
| ІІІ.  | Exp (Ln (3x)) |

3. «Паскаль тілінің басқару операторлары» тақырыбы бойынша.

**І. Тапсырма:**

If j>k then j:=k-2 else k:=k-2;

*шартты операторы орындалғаннан кейін* j, k *айнымалыларының мәндері неге тең болады?*

|  |  |
| --- | --- |
| Айнымалылардың бастапқы мәндері | Нәтиже |
| J = 3, k = 5  |  |
| J = 3, k = 3 |  |
| J = 3, k = 2 |  |

**ІІ. Тапсырма:**

If a > b then

if b < 0 then c:=a else c:=b

else c:=0 ;

*шартты операторы бойынша с-ның мәнің табыңдар?*

|  |  |
| --- | --- |
| Алғашқы мәндер | Нәтиже |
| а = 5, b = 3  |  |
| а = 2, b = 1 |  |

**ІІІ. Тапсырма:**

*Қателерді анықтап, кестені толтырыңдар.*

|  |  |
| --- | --- |
| Қатесі бар программа | Қателері |
| Program Esep;Var a,b,c:INTEGER;Begin Read (a,b,c) b:=c+1; S:=a+b+c; Write (‘s=’,s)End. |  |
| Program Perimetr;Var a,b,p:REALBegin Read (a,b,p); p:=2\*(a+b) Write (‘p=’,p)End; |  |
| Program Audan;Var a,b,s:REAL;Begin; Read (a,b); s:=a\*b; Write (‘s=’,s)End. |  |