|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Білім беру ұйымының атауы:** |  | | | |
| **Пәні:** | Информатика | | | |
| **Бөлім:** | Web-жобалау | | | |
| **Педагогтың аты-жөні:** |  | | | |
| **Күні:** |  | | | |
| **Сынып: 10** | Қатысушылар саны |  | Қатыспағандар саны |  |
| **Сабақтың тақырыбы:** | § 4.12. Скриптерді қолдану | | | |
| **Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары:** | 10.4.2.3 web-беттерді жасауда скриптерді қолдану | | | |
| **Сабақтың мақсаты:** | * Скрипт және скрипт түрлерін анықтау * Скриптерді құжатта қолданау * Скрипттерді қолданудың қажеттілігін тұжырымдау | | | |

**Сабақтың барысы:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Сабақтың кезені/ уақыт** | **Педагогтың әрекеті** | **Оқушының әрекеті** | **Бағалау** | **Ресурстар** |
| **Сабақтың басы**  2 минут  3 минут  8 минут | **1. Сыныппен сәлемдесу. Сыныпты ұйымдастыру.**  Оқушыларды түгендеп, назарын сабаққа аудару.  **2. Психологиялық ахуал туғызу.**  «Тұрғындар мен үйшік» ойыны  Мұғалім «Үйшіктер ауысады», - дегенде, «үйшіктер» қолдарын жібермей ауысады. «Тұрғындар ауысады», - дегенде, «тұрғындар» ауысады, үйшік орнында қалады.  **3.** **Топқа біріктіру:** смайлдер арқылы топтарға біріктіру  **4.** **Өткен сабақты пысықтау**  Оқушылар өткен тақырып бойынша берілген тапсырмалардың жауабын топта талдайды, өзара бағалайды. | Мұғаліммен сәлемдеседі. Тақырыппен танысады.  Екі оқушы бір-бірінің қолдарын жоғары көтеріп ұстап, үйшік болып тұрады. Үйшіктің ішінде бір оқушы тұрғын болып тұрады. Қателесіп ауысқан үйшік немесе тұрғындар ойыннан шығарылады.  Оқушылар топтарға бірігеді. |  | Интерактивті тақта |
| **Сабақтың ортасы**  22 минут | **4. «Миға шабуыл» әдісі**  - Web-беттерді жасауда қандай ұстанымдарды басшылыққа алу керек деп ойлайсың?  - «Скрипт» дегеніміз не?  **1-тапсырма.**  Құжатқа «Hello, достым» сөйлемін құжат мазмұнының орны сақта-  латындай етіп енгізіңдер (код төменде берілген):  <body><hl>Сәлемдесу!</hl>  </body>  </html>  **2-тапсырма.**  2. alert() әдісінің көмегімен браузер терезесіне келесі мәліметтерді шыға-  рыңдар: Аты-жөнің, жасың, хоббиің (әрқайсысы жаңа жолда: арнайы  символдарды қолданыңдар).  **3-тапсырма.**  Келесі код фрагменті браузер терезесіне қандай мәнді шығарады?  var str = "20";  var a = 5;  document.write(str + a + "<br/>");  document.write(str - a + "<br/>");  document.write(str \* "2" + "<br/>");  document.write(str / 2 + "<br/>");  **4-тапсырма.**  Екі айнымалыны екі әдіспен жариялаңдар және оларға мән тағайын-  даңдар. alert() әдісінің көмегімен экран бетіне айнымалылардың мәнін  шығарыңдар. | Жаңа сабақты түсініп, жұмыс дәптерге жазып отырады. |  | Интерактивті тақта  Оқулық  Дәптер  Компьютер |
| **Сабақтың соңы**  10 минут | **Сабақты бекіту**  Кері байланыс «Quizzizz» цифрлық ресурсында тест сұрақтарына жауап беру арқылы жүзеге асады. Тест сұрақтары өтілген сабаққа қатысты болады.  **Кері байланыс:**  **«БББ кестесі» әдісі** | Оқушылар сұрақтарға жауап береді.  Оқушылар тақырып туралы бұрыннан не білетінін, сабақта не білгенін және не білгісі келетінін кестеге жазады. |  | Компьютер  Сілтеме:  [https://quizizz.com/](https://quizizz.com/admin/quiz/63c9b15498c8e6001d4f0c28?source=quiz_share) |