

Үй тапсырмасын тексеру:

1. Алгоритм ұсынудың түрлерін атаңдар?
2. Алгоритмді сөз түрінде ұсынудың қандай артықшылығы мен кемшілігі бар?
3. Сөздік алгоритмге мысал келтіріңдер

Төмендегі алгоритмге сәйкес есептің
жауабын хабарлаңдар:

Басы

35-ті 5-ке бөл

нәтижесіне 6-ны қос

нәтижесін 2-ге көбейт

шыққан санды хабарла

Соңы

Басы

7-ні 3-ке көбейт

нәтижесінен 1-ді азайт

нәтижені 10-ға бөл

шыққан санды хабарла

Соңы

Басы

20-дан 2-ны азайт

нәтижесін 3-ке бөл

нәтижесіне 4-ты қос

шыққан санды хабарла

Соңы

«ЛАБИРИНТТЕН ШЫҒУ ЖОЛЫН ТАБУ»

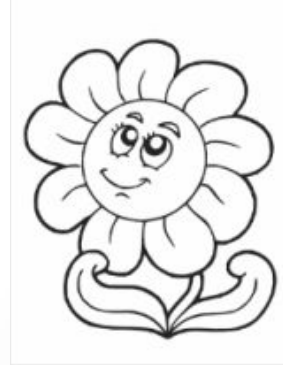
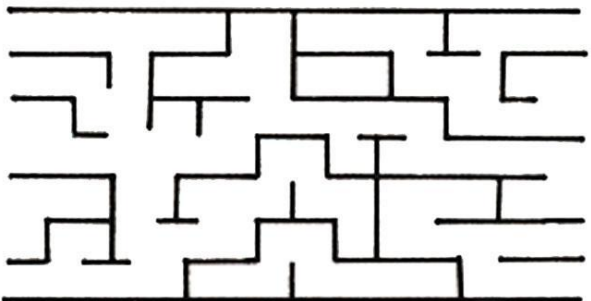
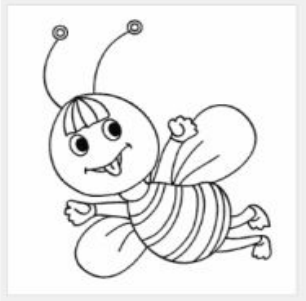
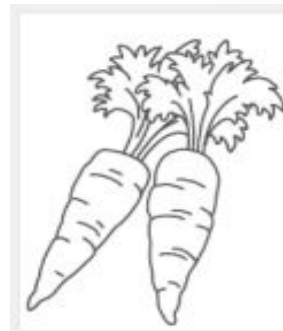
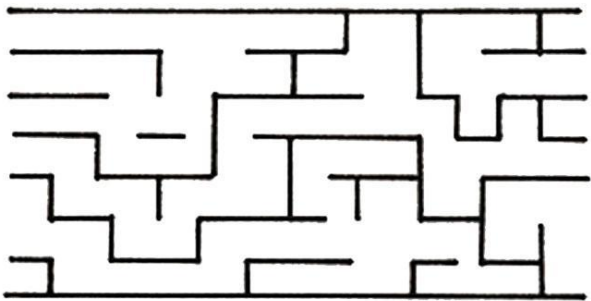
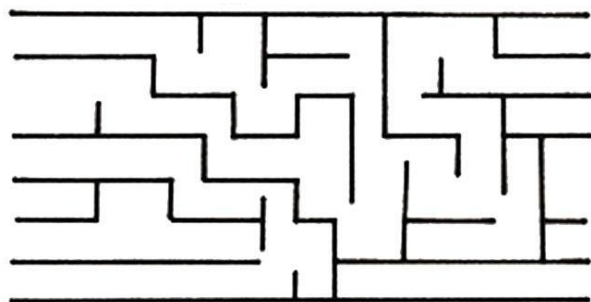
Оқу мақсаттары

- Лабиринт, виртуалды лабиринт ұғымдарымен танысу, түсіну, лабиринттен шығу жолын табу

Бағалау критерийлері

- Барлық оқушылар:
 1. Лабиринт, виртуалды лабиринт ұғымы туралы білім алады.
 2. Біліп үйренгендерін қолданып, практикалық және теориялық түрде берілген тапсырмаларды орындайды
- Оқушылардың басым бөлігі: түсінеді, талдайды, білімін қолданады: әртүрлі лабиринттерден шығу жолын табады
- Кейбір оқушылар: білімін жинақтайды, рефлексия жасайды, лабиринттерден шығу алгоритмін құруды үйренеді

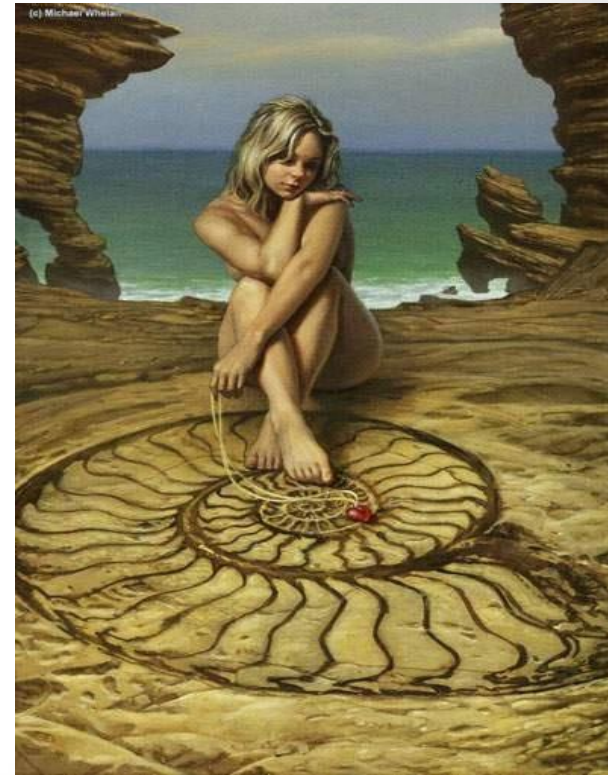
Топқа бөлінууы



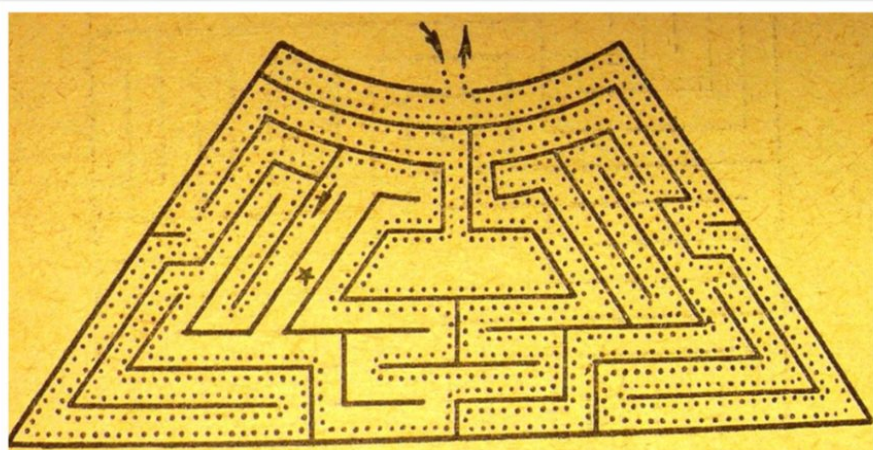
Лабиринт деген не?

Лабиринт атауы ежелгі Грекия мен Египет заманынан грек сөзінен λαβύρινθος (адам шыға алмайтындай етіп жасалған шытырман дәлізді үй) кірген.

Лабиринт – түрлі өткелдер мен жолдар арқылы берілген шатасқан күрделі құрылым.



Лабиринттің түрлері: өткелдер, үлкен залдар, алаңдар, кедергілері бар қабырғалар және т.б.



Дерновые лабиринты.

«Живой» лабиринт

В 18-19 веках лабиринтами называли особого рода садовые украшения, состоящие из более или менее высоких живых изгородей или из трельяжей, обсаженные растениями, которые расположены так, что между ними образуются дорожки, ведущие к одному центру.



Виртуалды лабиринт желі арқылы түрлі өткелдер мен қиылыстарды , кедергілерді өту бойынша берілетін ойындар топтамасында, балалар ойындарында көптеп кездеседі. Қазіргі таңда 3D форматында да шығарылып жатыр . Балалардың ойлау және есте сақтау қабілеттерін жаттықтыруға негізделіп жасалған.



Тақырып «Лабиринттен шығу жолын табу»

Оқу мақсаты

5.3.2.3 Орындаушыларға және олардың командалар жүйесіне мысал келтіру

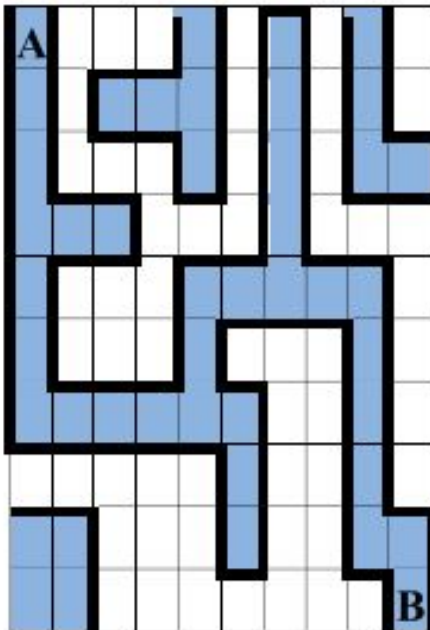
Бағалау критерийі

Білім алушы

- Орындаушының командалар жүйесін көрсетеді

Тапсырма

А нүктесінен В нүктесіне жету үшін Орындаушы қолданатын командалар жүйесін құрыңыз.



1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
11.	
12.	
13.	

Басы

□ 6 қадам алға жүру

□ Солға бұрылу

□ 4 қадам алға жүру

□ Солға бұрылу

□ 2 қадам алға жүру

□ Оңға бұрылу

□ 4 қадам алға жүру

□ Оңға бұрылу

□ 4 қадам алға жүру

□ Солға бұрылу

□ 1 қадам алға жүру

□ Оңға бұрылу

□ 1 қадам алға жүру

□

Тақырып: «Виртуалды лабиринттан шығу табу»

Оқу мақсаты

5.3.2.2 Алгоритмді сөз түрінде ұсыну

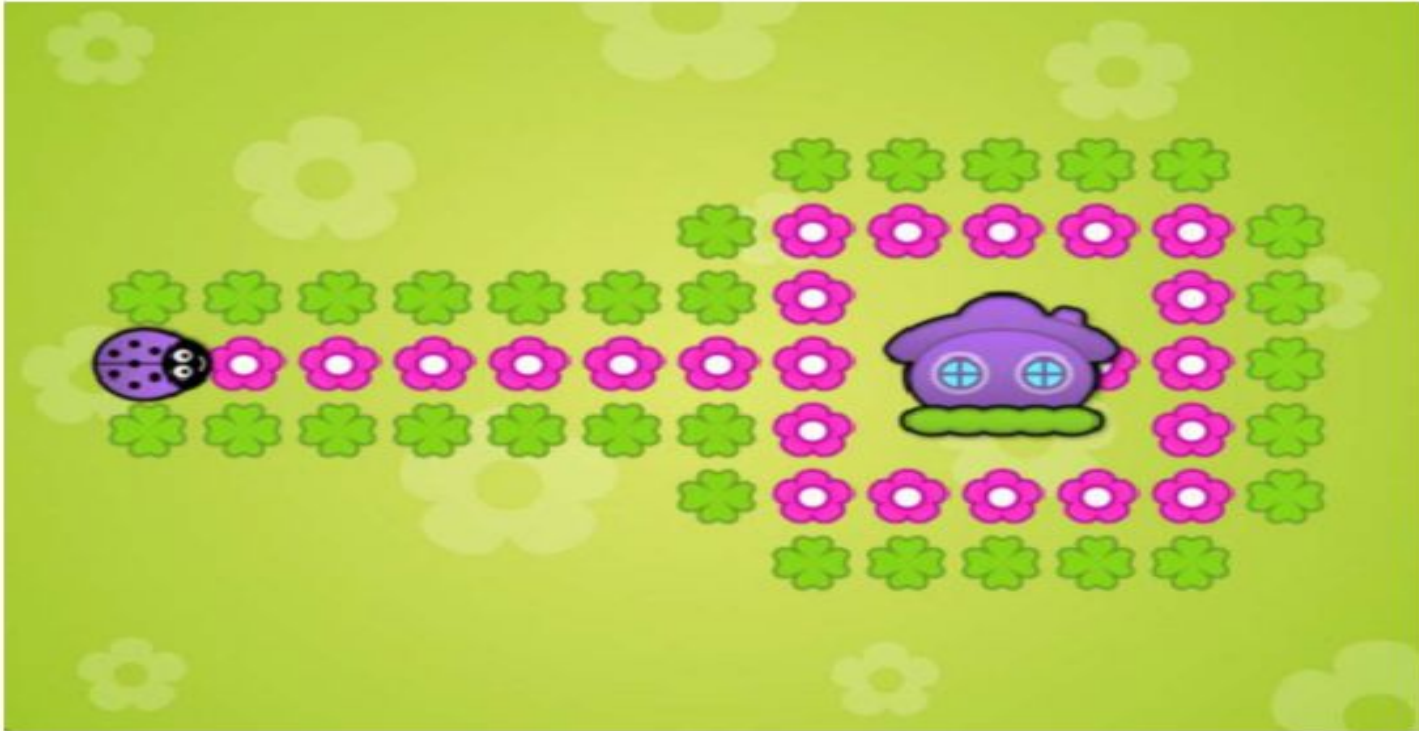
Бағалау критерийі

Білім алушы

- Алгоритмді сөз түрінде құрастырады

Тапсырма

Қызыл қоңыз үйіне жетуі үшін сөздік алгоритм құрыңыз.



- ◆ Басы
- ◆ 7 қадам алға жүру
- ◆ Солға немесе оңға бұрылу
- ◆ 2 қадам алға жүру
- ◆ Оңға немесе Солға бұрылу
- ◆ 4 қадам алға жүру
- ◆ Оңға немесе солға бұрылу
- ◆ 2 қадам алға жүру
- ◆ Оңға немесе солға бұрылу
- ◆ 1 қадам алға жүру
- ◆ Соңы

Тақырып «Лабиринттен шығу жолын табу»

Оқу мақсаты

5.3.2.2 Алгоритмді сөз түрінде ұсыну

Бағалау критерийі

Білім алушы

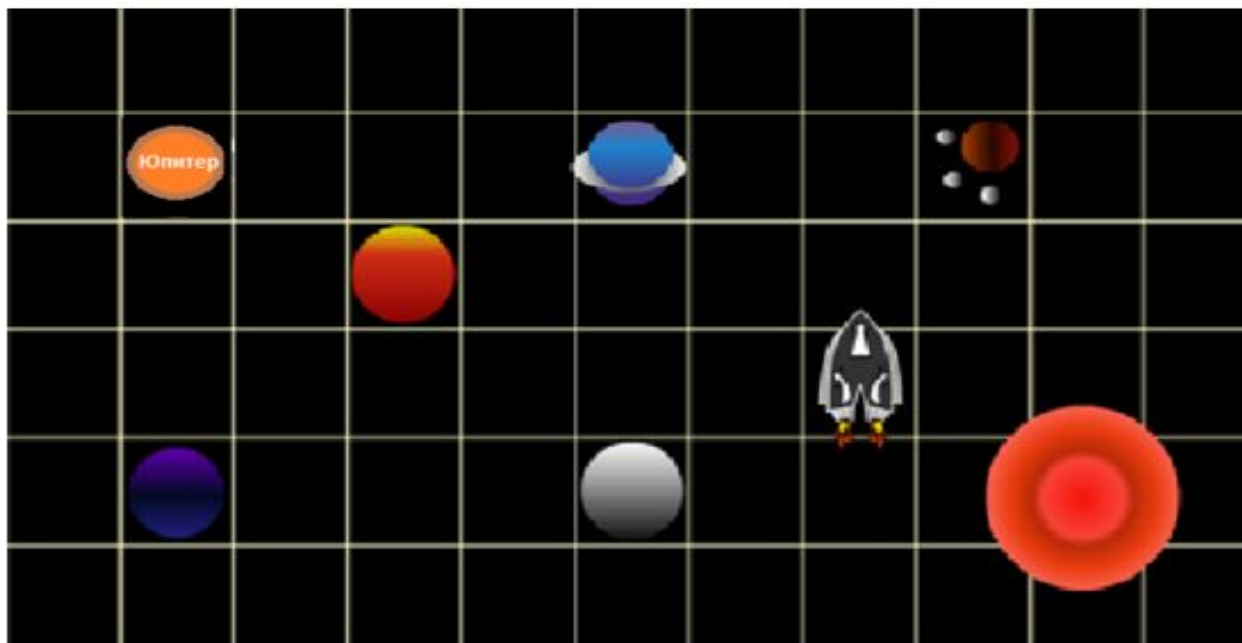
- Алгоритмді сөз түрінде құрастырады

Тапсырма

Зымыранның Юпитер ғаламшарына ең қысқа жолмен ұшу жолын анықтаңыз және ұшу жолының сөздік алгоритмін құрыңыз.

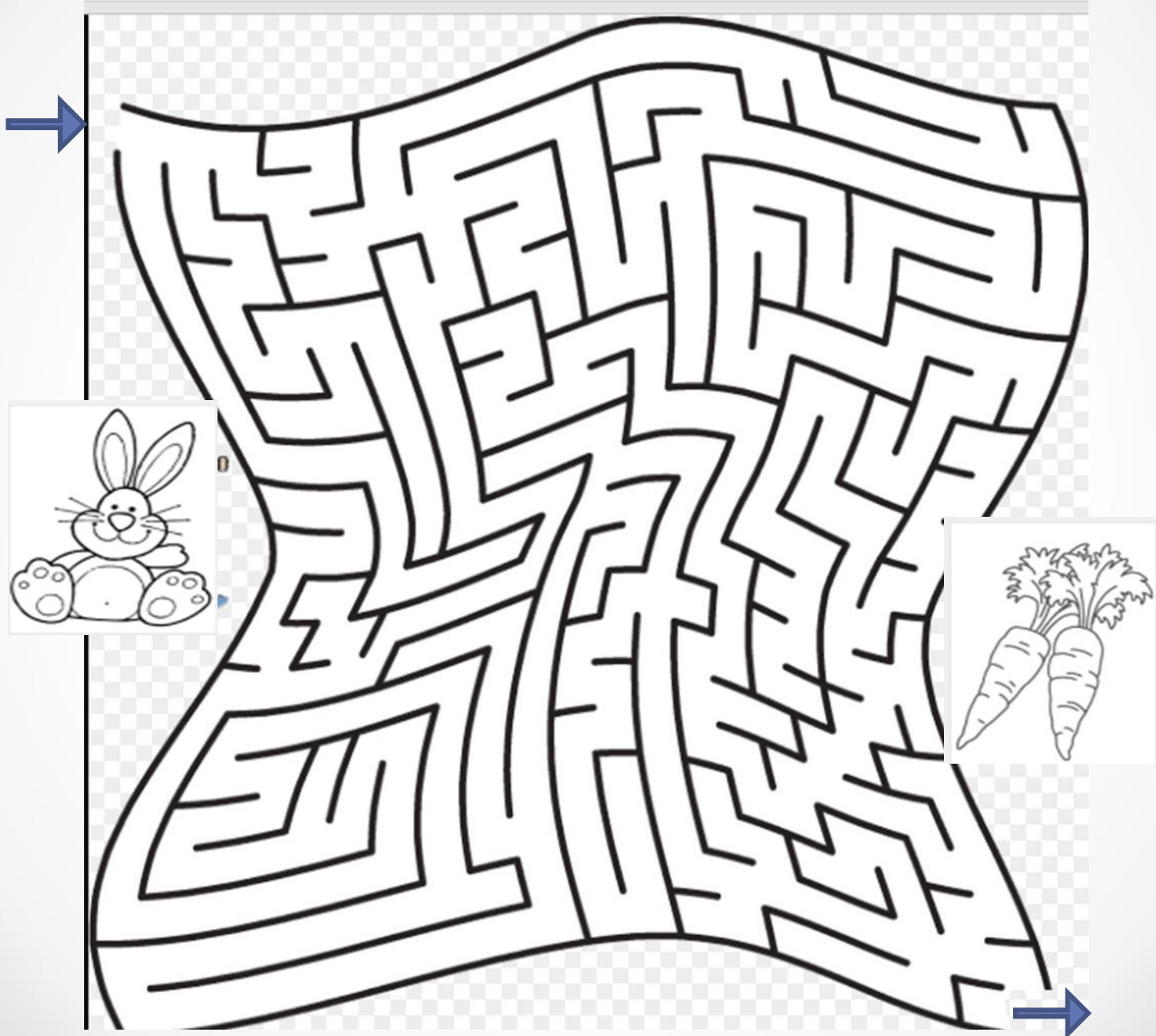
Командалар жүйесі: Алға (1 қадам), Солға, Оңға.

Ескерту: 1 ұяшық – 1 қадам.



- ✓ Басы
- ✓ Солға бұрылу
- ✓ 6 қадам алға жүру
- ✓ Оңға бұрылу
- ✓ 1 қадам алға жүру
- ✓ Соңы

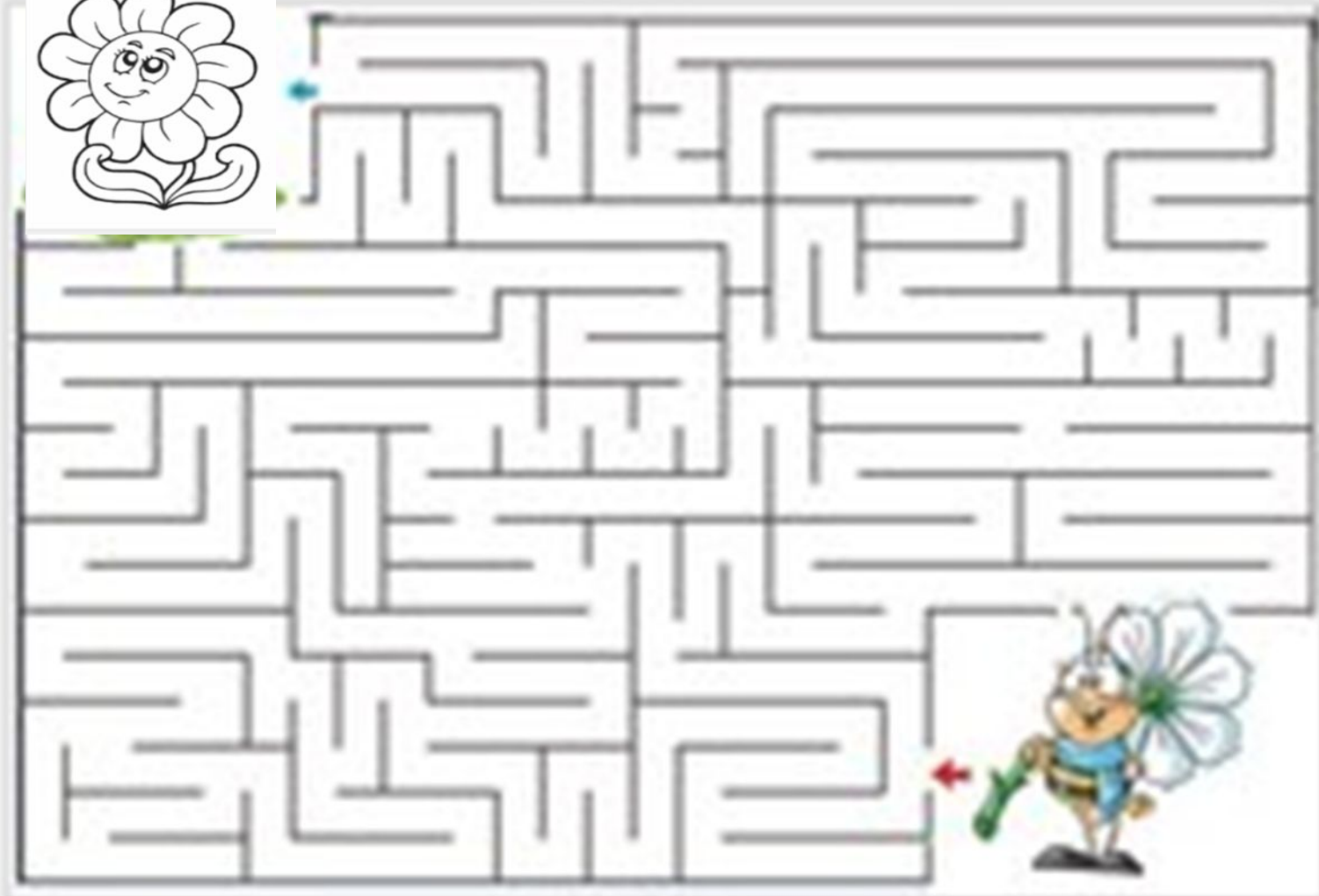
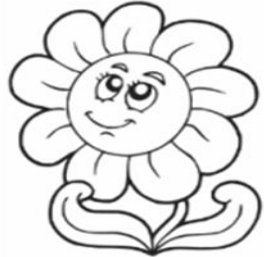
«Ойлан, ізден, тап!»



«Ойлан, ізден, тап!»



«Ойлан, ізден, тап!»



Кері байланыс: «Екі жұлдыз, бір тілек»

Сергіту сәті



Рефлексия

Сабақта сен лабиринттен шығу жолдарын
таба алдың ба?

Үйге тапсырма : §18-19 –ты оқу.

**Лабиринт туралы қызықты мәліметтер
тауып келу**