

Қысқа мерзімді жоспары				
Бөлім	Балдәурен «РОСО» филиалы			
Педагогтың аты-жөні	Давидов И.У			
Күні				
Сынып 9	Қатысушылар саны		Қатыспағандар саны	
Сабақтың тақырыбы:	Артқы фон мен ойын кейіпкерлері			
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары	9.3.3.5 ойынның артқы фонын құру 9.3.3.6 ойынға арналған дайын кейіпкерлер жүктеу			
Сабақтың мақсаты:	<b>Барлық оқушылар:</b>			
	Ойынның артқы фонын беру түрлерін анықтау;			
	<b>Көптеген оқушылар:</b>			
	Артқы фонды программалауда жүзеге асыру;			
	<b>Кейбір оқушылар:</b>			
Артқы фонға сурет кірістірудің маңыздылығын тұжырымдау.				

### Сабақтың барысы:

Сабақтың кезені/ уақыт	Педагогтың әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы	1.Оқушылармен амандасу. 2.Сабақтың тақырыбы мен мақсаттарымен таныстыру. Үй тапсырмасы. «Галереяны шарлау» әдісі Сыныптағы қабырғаларға шеңбер салу, тіктөртбұрыш салу, түзу салу тақырыпшалар жазылған парақшалар ілінеді. Оқушылар қозғалыста жүріп өздеріне берілген маркерлермен оларды анықтап жазып кетеді. Үйде орындап келуге берілген оқулықтағы тапсырмаларды компьютерде орындап, жұптасып жауабын талдайды. Ауызша мадақтау, ынталандыру	1.Мұғаліммен амандасады. 2.Сабақтың тақырыбын дәптерге жазады. 3.Сабақтың мақсаттарымен танысады.	Оқушыларды ынталындыру мақсатында сабаққа қатысу белсенділігіне қарай мадақтау әдісі бойынша бағалайды	Оқулық, жұмыс дәптерлері, компьютер
Сабақтың ортасы	Жаңа тақырыпты түсіндіру.  Бұл сабақта ойынның артқы фонын жасауды қарастырайық. Артқы фон жасау үшін фонды кез келген түспен толтыруға немесе суретті жүктеуге болатынын білеміз. <i>Мысалы,</i> фонды қандай да бір түске толтыру үшін мынадай функция қолданылады: <code>pygame.Surface.fill(color, rect=None, special_flags = 0)</code> Функция бетті тұтас түспен толтыруға мүмкіндік береді.	Мұғалімді тыңдайды	Оқушыларды ынталындыру мақсатында сабаққа қатысу белсенділігіне қарай мадақтау әдісі бойынша бағалайды	Оқулық, жұмыс дәптерлері, компьютер

Егер rect үшін тікелей аргумент орнатылмаса, барлық беті толтырылады. Rect аргументі белгілі бір аймаққа толтыруды шектейді. Толтыру, сондай ақ бетті кесу аймағында болады. Color аргументі RGB, RGBA дәйекті немесе түс индексі болуы мүмкін.

PyGame-нің нысаны Surface суреттерді көрсету үшін қолданылатынын еске түсіріңдер.

. «Арман-ПВ» баспасы, 2019 ж  
(139-143б)

#### **Компьютермен жұмыс**

Оқулықта берілген артқы фон кірістіру кодын

компьютерде орындаңдар

1-код

```
import pygame
pygame.init()
screen =
pygame.display.set_mode((400,
300))
jaulay_surf =
pygame.image.load('001.bmp').con
vert()
jaulay_surf.set_colorkey((255, 255,
255))
jaulay_rect =
jaulay_surf.get_rect(center=(200,
150))
screen.blit(jaulay_surf, jaulay_rect)
bala_surf =
pygame.image.load('bala.png')
bala_rect =
bala_surf.get_rect(bottomright=(30
0, 270))
screen.blit(bala_surf, bala_rect)
pygame.display.update()
wpygame.display.update()
running = True
while running:
for event in pygame.event.get():
if event.type == pygame.QUIT:
running = False
pygame.quit()
```

#### **Дескриптор**

Ойын фонын кірістіру командаларын анықтайды.

#### **Топтық жұмыс**

Артқы фонға сурет кірістіру программасына талдау жасаңдар. Программаны әрбір қатарының қызметіне

	<p>түсініктеме беріңдер.</p> <p><b>Дескриптор</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Артқы фонға сурет кірістіруді анықтайды;</li> <li>- Артқы фонға сурет кірістіру программасын құрады;</li> <li>- Программаға талдау жасайды.</li> </ul> <p><b>Жұптық жұмыс</b></p> <p>Қарапайым бір ойынның сценарийін ұсыныңдар. Сол ойынға кейіпкер таңдап, ойын терезесіне фон мен кейіпкерді орналастырыңдар. Оқушылардың жұмыстарын бағалау парағына балл қою арқылы бағалау</p>			
<p><b>Сабақтың соңы</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фон дегеніміз не?</li> <li>2. Ойынға фон кірістірудің қандай жолдарын айта аласың?</li> <li>3. Ругаме-де фондық сурет жүктеу үшін қандай команда қолданамыз?</li> <li>4. Бір суретті екіншісінің үстіне орналастыру үшін қолданылатын команда? Бүгінгі сабақтан не үйрендім? Қандай тапсырма қызықты болды? Көңіл күйім қандай?</li> </ol>	<p>Өзін-өзі бағалау.</p>	<p>Оқушыларды ынталындыру мақсатында сабаққа қатысу белсенділігіне қарай мадақтау әдісі бойынша бағалайды</p>	<p>Оқулық, жұмыс дәптерлері, компьютер</p>

Қысқа мерзімді жоспары				
Бөлім	Балдәурен «РОСО» филиалы			
Педагогтың аты-жөні	Давидов И.У			
Күні				
Сынып 9	Қатысушылар саны		Қатыспағандар саны	
Сабақтың тақырыбы:	Ойын кейіпкерлерін таңдау			
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары	9.3.3.5 ойынның артқы фонын құру; 9.3.3.6 ойынға арналған дайын кейіпкерлер жүктеу			
Сабақтың мақсаты:	<b>Барлық оқушылар:</b>			
	Ойын кейіпкері, спрайт ұғымын анықтау;			
	<b>Көптеген оқушылар:</b>			
	PyGame программасында дайын кейіпкерлерді қолдану;			
	<b>Кейбір оқушылар:</b>			
	PyGame программасында ойын жасау кодтарының маңыздылығын талдау			

### Сабақтың барысы:

Сабақтың кезені/ уақыт	Педагогтың әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы	1.Оқушылармен амандасу. 2.Сабақтың тақырыбы мен мақсаттарымен таныстыру. 3.Жаңа тақырыпқа шолу Ойынның артқы фонын кез келген түспен,суреттен жүктеуге және кейіпкерлерді бейнелеуді үйрену.	1.Мұғаліммен амандасады. 2.Сабақтың тақырыбын дәптерге жазады. 3.Сабақтың мақсаттарымен танысады.	Оқушыларды ынталындыру мақсатында сабаққа қатысу белсенділігіне қарай мадақтау әдісі бойынша бағалайды	Оқулық, жұмыс дәптерлері, компьютер
Сабақтың ортасы	Оқулықпен жұмыс Жаңа ақпаратпен танысу. Әдістемелік берілген сұрақтарға жеке, топта, ұжымда жауап береді. Мұғалім толықтырып отырады Ойынның артқы қабатына кез келген суретті орнатуға болады. / Surface нысандары үшін fill () әдісі:бетіне ақ фонды салу windowSurface.fill(WHITE)  Біз windowSurface сақталған барлық бетті ақ түспен толтырғымыз келеді. Fill () функциясы параметр ретінде берілетін Surface бетін түспен толық жабады.  Fill () әдісін немесе кез келген басқа сурет функциясын сындырғанда, PyGame экранындағы терезе өзгермейтініне назар аударыңдар. Олар Surface нысанын өзгертеді. PyGame функциясы арқылы экранда жаңа Surface нысанын көрсету үшін, display.update () қолдану керек.	Мұғалімді тыңдайды	Оқушыларды ынталындыру мақсатында сабаққа қатысу белсенділігіне қарай мадақтау әдісі бойынша бағалайды	Оқулық, жұмыс дәптерлері, компьютер

Компьютердегі Surface нысанын өзгерту, экрандағы суретті өзгертуден әлдеқайда жылдамырақ болады. Сондықтан суреттің барлық функциялары Surface нысанында салынғаннан кейін ғана экранда сурет салу әлдеқайда тиімді.

Fill () әдісі – функция емес, pygame.Surface нысандарының әдісі. Ол түс параметрі үшін берілетін кез келген түс мәнімен барлық Surface нысанын толық толтырады.

. «Арман-ПВ» баспасы, 2019 ж (139-143б)

### **Компьютермен жұмыс**

1-тапсырма

Ойынның кейіпкері автокөлік болатын программа кодын компьютерде орындандар.

1-код

```
import pygame
pygame.init()
screen =
pygame.display.set_mode([640,480])
screen.fill([255, 255, 255])(экранды
ақ түске бояды)
avto = pygame.image.load("avto.png")
(кейіпкерді
жүктейді)
screen.blit(avto, [50, 50]) ([50,50]
нүктесінен бастап
суретті көрсетеді )
pygame.display.flip()
running = True
while running:
for event in pygame.event.get():
if event.type == pygame.QUIT:
running = False
pygame.quit()
```

2-код

```
import pygame, sys
pygame.init()
screen =
pygame.display.set_mode([300,300])
pygame.display.set_caption('avtokolik'
)
screen.fill([255, 255, 255])
avto = pygame.image.load('avto.png')
avto =pygame.transform.scale(avto,
(160, 80))
screen.blit(avto,[50, 20])
screen.blit(avto,[50, 100])
```

Оқулық

Слайд материалы

Компьютер

5 мин

	<pre> screen.blit(avto,[50, 180]) pygame.display.flip() running = True while running: for event in pygame.event.get(): if event.type == pygame.QUIT: running = False pygame.quit() 2-тапсырма «Жарысу» жобасын жасап, терезеге бірден 3 авто-көлікті орналастыр 2-код import pygame, sys pygame.init() screen = pygame.display.set_mode([300,300]) pygame.display.set_caption('avtokolik' ) screen.fill([255, 255, 255]) avto = pygame.image.load('avto.png') avto =pygame.transform.scale(avto, (160, 80)) screen.blit(avto,[50, 20]) screen.blit(avto,[50, 100]) screen.blit(avto,[50, 180]) pygame.display.flip() running = True while running: for event in pygame.event.get(): if event.type == pygame.QUIT: running = False pygame.quit() Топтық жұмыс: «Жолда жүру» жобасын құруға қажетті фондық сурет, автокөліктің спрайты және осы ойын сюжетін беретін программа кодын (3-код) талдандар. Программадағы әрбір команда қатарына түсініктеме жазыңдар. 1. Программа іске қосылғандағы ойын тересі ( 4- сурет). 2. Ойын фоны - jol.png (5-сурет). 3. Автокөлік суреті -avto2.png (6- сурет) </pre>			
<p><b>Сабақтың соңы</b></p>	<p>1. Спрайт дегеніміз не?  2. Ойын терезесіне тақырып беру үшін қандай команда қызметін пайдалану керек?  3. Ойын терезесінде суретке өз қалаған өлшемімізді беру үшін қандай команда пайдалануға болады?  «Сенім ағашы» әдісі  Оқушылар сабақтан алған әсерлерін стикерге жазып</p>	<p>Өзін-өзі бағалау.</p>	<p>Оқушыларды ынталындыру мақсатында сабаққа қатысу белсенділігіне қарай мадақтау әдісі бойынша бағалайды</p>	<p>Оқулық, жұмыс дәптерлері, компьютер</p>

	ағашқа жапсырады.			

Қысқа мерзімді жоспары				
Бөлім	Балдәурен «РОСО» филиалы			
Педагогтың аты-жөні	Давидов И.У			
Күні				
Сынып 9	Қатысушылар саны		Қатыспағандар саны	
Сабақтың тақырыбы:	Кейіпкерлерді анимациялау			
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары	6.3.2.1 Python тіліндегі сызықтық алгоритмдерді жазу 9.3.3.7 кейіпкер қозғалысын программалау 9.3.3.8 пернетақтадан кейіпкерді басқару;			
Сабақтың мақсаты:	<b>Барлық оқушылар:</b>			
	Анимация, анимациялау кезеңдерін анықтау			
	<b>Көптеген оқушылар:</b>			
	Анимациялау алгоритмдерін программалауда қолдану.			
	<b>Кейбір оқушылар:</b>			
Анимацияланған компьютерлік ойындардың зиянды және пайдалылығын салыстыру, тұжырымдау.				

### Сабақтың барысы:

Сабақтың кезені/ уақыт	Педагогтың әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы	<p>1.Оқушылармен амандасу.</p> <p>2.Сабақтың тақырыбы мен мақсаттарымен таныстыру.</p> <p>3.Жаңа тақырыпқа шолу Ой сергіту жаттығуы. «Болады, болмайды» жаттығуы.</p> <p>Мұғалім сөздерді айтады, ал оқушылар солай болуы мүмкін болса, онда қолдарын шапалақтайды, егер ондай мүмкін болмаса, онда аяқпен топылдатады. Мысалы: қасқыр орманды кезіп жүреді – алақан шапалақтайды. Қасқыр ағаш басында отыр – аяқтарын топылдатады. Кәстрөлде кесе қайнап жатыр. Мысық үйдің төбесінде қыдырып жүр. Ит аспанда жүзіп келеді. Қыз үйдің суретін салып отыр. Үй тапсырмасы.</p> <p>Өткен тақырып бойынша берілген тапсырмалардың жауаптарын тақтада көрсету, топта талдау, өзара бағалау</p>	<p>1.Мұғаліммен амандасады.</p> <p>2.Сабақтың тақырыбын дәптерге жазады.</p> <p>3.Сабақтың мақсаттарымен танысады.</p>	Оқушыларды ынталындыру мақсатында сабаққа қатысу белсенділігіне қарай мадақтау әдісі бойынша бағалайды	Оқулық, жұмыс дәптерлері, компьютер
Сабақтың ортасы	<p>Жаңа тақырыпты түсіндіру.</p> <p><b>Спрайт</b> – ойындағы графикалық нысандар, көбінесе кейіпкерлер. Әдетте спрайттардың программалық кодтағы графикалық примитивтер</p>	Мұғалімді тыңдайды	Оқушыларды ынталындыру мақсатында сабаққа қатысу белсенділігіне қарай мадақтау	Оқулық, жұмыс дәптерлері, компьютер



	<p>сияқты суреті салын айды, олар алдын ала жасалады (яғни ойынды іске қосу кезіндегі дайын сурет). Оларды бір тұтас экран ретінде манипуляциялауға және жылжытуға болады. Спрайт әртүрлі сипаттары және әдістері бар нысан ретінде қарастырылады (<i>мысалы:</i> ені, биіктігі, түсі, т.б.).</p> <p>Ойынның басты класынан бастайық (оны Game деп атаймыз), ол басқа кодты басқарады. Game класында <code>__init__</code> ойынды бастау функциясы, сондай-ақ ойын анимациясының басты циклі болады.</p> <p>Мысал үшін қарапайым жарыс ойынын көрейік.</p> <p>Ойыншы көлікті бақылап, солға және оңға қарай жылжуы мүмкін. Сондай ақ жоғары және төмен пернелердің көмегімен жылдамырақ және баяу жүре алады.</p> <p>Car.py класын құрындар. Бұл класс <i>көліктің</i> сипаттамасын ұсынады. Ол PyGame-дегі Sprite класынан шыққан. Көлікті біз тік төртбұрыш ретінде саламыз. <code>image.load()</code> функциясын пайдалана отырып, көліктің суретін жүктеуге де болады.</p> <p>Компьютермен жұмыс Автокөлікті қозғалту программасының кодын компьютерде орындаңдар.</p> <pre> 1-код import pygame; pygame.init() screen = pygame.display.set_mode([400,360]) screen.fill([255, 255, 255]) #Ойын терезесіне ат береді pygame.display.set_caption('Анимация' ) #Суретті жүктейді avto = pygame.image.load('avto.png') #Суреттің ойындағы өлшемін береді avto=pygame.transform.scale(avto,(180, 100)) #Суретті экранда көрсетеді screen.blit(avto,[10, 50]); pygame.display.flip() #Программаны 1000 милли секундқа тоқтатады pygame.time.delay(1000) #Суреттің экранда орнын өзгертіп қайта көрсетеді </pre>	<p>әдісі бойынша бағалайды</p>	
--	---	--------------------------------	--

	<pre>screen.blit(avto,[210, 50]); pygame.display.flip() running = True while running: for event in pygame.event.get(): if event.type == pygame.QUIT: running = False pygame.quit() Топтық жұмыс Бүгінгі таңда жасөспірімдер арасында қандай тақырыптағы компьютерлік ойындар ерекше сұранысқа ие? Талдаңдар. Мысалдар келтіріңдер. Жұптық жұмыс Компьютерлік ойындардың пайдасы мен шектен тыс ойнаудың адам ағзасына зияны жайлы өз ойларыңды тұжырымдаңдар. Компьютерлік ойындарды ойнауды ұнататын құрдас-құрбыларыңа, өз денсаулығына зиян келтірмей ойнаудың ережесін ұсыныңдар. Оқушылардың жұмыстарын фигуралар арқылы бағалау</pre>			
<p><b>Сабақтың соңы</b></p>	<p>Оқулықтағы қосымша тапсырмаларды орындау</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Компьютерлік анимация дегеніміз не?</li> <li>2. Pygame-де кейіпкерді қалай қозғалтады? Түсіндір.</li> <li>3. Pygame.time.delay функциясының қызметі не?</li> <li>4. Қазақстанда түсірілген қандай анимациялық мультфильмдерді білесің? Ойын терезесінде кейіпкерлерді өшірудегі масат не? Өшіру командасы қалай жұмыс істейді? Түсіндір.</li> </ol> <p>«БББ кестесі» әдісі</p> <p>Оқушылар сабақ туралы бұрыннан не білетінін, сабақта не білгенін, не білгісі келетінін кестеге жазады.</p>	<p>Өзін-өзі бағалау.</p>	<p>Оқушыларды ынталындыру мақсатында сабаққа қатысу белсенділігіне қарай мадақтау әдісі бойынша бағалайды</p>	<p>Оқулық, жұмыс дәптерлері, компьютер</p>

Қысқа мерзімді жоспары				
Бөлім	Балдәурен «РОСО» филиалы			
Педагогтың аты-жөні	Давидов И.У			
Күні				
Сынып 9	Қатысушылар саны		Қатыспағандар саны	
Сабақтың тақырыбы:	Кейіпкерді пернетақтадан басқару			
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары	9.3.3.8 -пернетақтадан кейіпкерді басқару.			
Сабақтың мақсаты:	<b>Барлық оқушылар:</b>			
	RuGame программасында пернетақтамен орындалатын оқиғаларды анықтау			
	<b>Көптеген оқушылар:</b>			
	RuGame программасында пернетақтамен оқиғаларды орындау			
	<b>Кейбір оқушылар:</b>			
RuGame программасында орындалған оқиға кодының маңыздылығын тұжырымдау.				

### Сабақтың барысы:

Сабақтың кезені/ уақыт	Педагогтың әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы	<p>1.Оқушылармен амандасу.</p> <p>2.Сабақтың тақырыбы мен мақсаттарымен таныстыру.</p> <p>3.Жаңа тақырыпқа шолу</p> <p>Ой сергіту жаттығуы. «Сөзден сөзді ізде» ойыны</p> <p>Сөз беріледі, сол сөзден басқа сөздер құрастыру керек. Кім көп құрастырса, сол жеңімпаз. Мысалы: «Трансформатор», «Талдықорған» сөздерінен форма, қорған, тор, тал т.б. сөздерді алуға болады.</p> <p>Үй тапсырмасы.</p> <p>Өткен тақырып бойынша берілген тапсырмалардың жауаптарын тақтада көрсету, топта талдау, өзара бағалау.</p>	<p>1.Мұғаліммен амандасады.</p> <p>2.Сабақтың тақырыбын дәптерге жазады.</p> <p>3.Сабақтың мақсаттарымен танысады.</p>	Оқушыларды ынталындыру мақсатында сабаққа қатысу белсенділігіне қарай мадақтау әдісі бойынша бағалайды	Оқулық, жұмыс дәптерлері, компьютер
Сабақтың ортасы	<p>Жаңа тақырыпты түсіндіру.</p> <p>Миға шабуыл сұрақтарымен жұмыс жасау</p> <p><input type="checkbox"/> Компьютерлік ойындарды басқарудың қандай жолдарын білесің?</p> <p><input type="checkbox"/> Бұл жолдардың қайсысы ыңғайлы деп ойлайсың?</p> <p><input type="checkbox"/> Ойын кезінде кейіпкерлерді немен басқарған тиімді (тінтуір, джойстик, пернетақта)?</p> <p><input type="checkbox"/> Күнделікті өмірде оқиға дегеніміз не? Оған</p>	Мұғалімді тыңдайды	Оқушыларды ынталындыру мақсатында сабаққа қатысу белсенділігіне қарай мадақтау әдісі бойынша бағалайды	Оқулық, жұмыс дәптерлері, компьютер

	<p>нені жатқызамыз?  <b>Оқулықпен жұмыс</b>  Жаңа ақпаратпен танысу.  Әдістемелік берілген сұрақтарға жеке, топта, ұжымда жауап береді.  Мұғалім толықтырып отырады.  Компьютермен жұмыс  1-мысал. Өткен тақырыпта қарастырған автокөлікті қозғалту жобасында анимация 1000 милли секундтан соң өздігінен орындалған болса, сол қозғалысты «а» пернесін басқанда жасайтын болсын (1-код)  1-код  import pygame; pygame.init()  screen =  pygame.display.set_mode([380,120])  screen.fill([255, 255, 255])  pygame.display.set_caption('Пернебасу')  avto = pygame.image.load('avto.png')  avto=pygame.transform.scale(avto, (160, 80))  screen.blit(avto,[10, 30])  pygame.display.flip()  running = True  while running:  for event in pygame.event.get():  if event.type == pygame.QUIT:  running = False  elif event.type ==  pygame.KEYDOWN:  (Пернетақтаны басуды күтеді)  if event.key == pygame.K_a: (а пернесі басылғаны шарт )  screen.blit(avto,[200, 30])  pygame.display.flip()  pygame.quit()</p> <p><b>Дескриптор</b>  PyGame -де пернемен орындалатын оқиғаларды анықтайды.  2-тапсырма  Қозғалыстағы автокөлікті SPACE (Пробель) пернесі арқылы қозғалтатын және көлік қабырғаға барып тірелгенде (1-сурет) артқа қарай қозғалып шегінетін программа кодын жазу (2-код).</p> <p><b>Дескриптор</b>  PyGame программасында пернетақтамен</p>			
--	--	--	--	--

	<p>оқиғаларды орындауды программалайды.</p> <p><b>Топтық жұмыс</b></p> <p>2-мысалдағы қарастырылған программа кодын талдаңдар. Төмендегі өзгерістерді енгізу үшін қандай программа қатарларын өзгерту немесе қосу қажет?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Автокөліктің орнына доптың суретін кірістіру.</li> <li>2. Допты тік жоғары және төмен қозғалту.</li> <li>3. Допты диагональ бойынша қозғалту.</li> </ol> <p>Дескриптор</p> <p>PyGame программасында орындалған оқиғаның маңыздылығын тұжырымдайды.</p>			
<p><b>Сабақтың соңы</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Оқиға дегенміз не? Мысалдар келтір.</li> <li>2. Компьютерлік ойын ойнау барысында оқиғаларға қандай мысалдар келтіре аласыңдар?</li> <li>3. KEYDOWN модулінің қызметі не?</li> <li>4. Компьютер программасы ойын барысында қандай жағдайларға жауап беруі керек?</li> </ol> <p>Бүгінгі сабақтан не үйрендім?  Қандай тапсырма қызықты болды?  Көңіл күйім қандай?</p>	<p>Өзін-өзі бағалау.</p>	<p>Оқушыларды ынталындыру мақсатында сабаққа қатысу белсенділігіне қарай мадақтау әдісі бойынша бағалайды</p>	<p>Оқулық, жұмыс дәптерлері, компьютер</p>

Қысқа мерзімді жоспары				
Бөлім	Балдәурен «РОСО» филиалы			
Педагогтың аты-жөні	Давидов И.У			
Күні				
Сынып 9	Қатысушылар саны		Қатыспағандар саны	
Сабақтың тақырыбы:	Спрайттар соқтығысуын анықтау			
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары	9.3.3.7- кейіпкер қозғалысын программалау. 9.3.3.8 -пернетақтадан кейіпкерді басқар			
Сабақтың мақсаты:	<b>Барлық оқушылар:</b>			
	Спрайттың соқтығысу кезеңдерін анықтау.			
	<b>Көптеген оқушылар:</b>			
	Спрайттың соқтығысу кезеңдерін программалау.			
	<b>Кейбір оқушылар:</b>			
	Спрайттың соқтығысуын программалау нәтижесінде болған жобаны түсіндір			

### Сабақтың барысы:

Сабақтың кезені/ уақыт	Педагогтың әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы	1.Оқушылармен амандасу. 2.Сабақтың тақырыбы мен мақсаттарымен таныстыру. 3.Жаңа тақырыпқа шолу Ой сергіту жаттығуы: «Алып» ойыны Екі бала қатар тұрады, біреуінің сол аяғын екіншісінің оң аяғына байлайды, сөйтіп бір белгіленген жерге барады. Немесе үш, төрт т.б. балаларды бірге байлайды, сосын олар бірге жүруге тырысады. (Бақаға ұксап секіреді т.б.) Үй тапсырмасы Өткен тақырып бойынша оқулықта берілген тапсырмалардың шешімін топта талдайды. Өзара бағалайды	1.Мұғаліммен амандасады. 2.Сабақтың тақырыбын дәптерге жазады. 3.Сабақтың мақсаттарымен танысады.	Оқушыларды ынталындыру мақсатында сабаққа қатысу белсенділігіне қарай мадақтау әдісі бойынша бағалайды	Оқулық, жұмыс дәптерлері, компьютер
Сабақтың ортасы	- Миға шабуыл сұрақтарымен жұмыс жасау <input type="checkbox"/> Компьютерлік ойындардың кейіпкерлерінде қандай параметрлер болады? Өзің білетін ойыннан мысалдар келтір. <input type="checkbox"/> Ойын алаңында кейіпкерлердің бір-біріне әсерін (соқтығысуын) алдыңғы тақырыптардағы білімдеріңді пайдалана отырып қалай анықтауды ұсынған болар едің? Оқулықпен жұмыс	Мұғалімді тыңдайды	Оқушыларды ынталындыру мақсатында сабаққа қатысу белсенділігіне қарай мадақтау әдісі бойынша бағалайды	Оқулық, жұмыс дәптерлері, компьютер

	<p>Оқушылар оқулықта берілген тақырып туралы оқиды, ортада бірлесіп талдайды, мұғалім білімдерін толықтырады.</p> <p>Компьютермен жұмыс</p> <p>1-тапсырма</p> <p>“Robots” класын құруды компьютерде орындандар.</p> <p>1-код (үзінді). Robots класын құру</p> <pre>class Robots(pygame.sprite.Sprite): def __init__(self, image_file, location): #Спрайтты таныстырады. pygame.sprite.Sprite.__init__(self) #Суретті файлдан жүктейді self.image = pygame.image.load(image_file) #Суреттің шекараларын анықтайтын тік төртбұрыш құрады  self.rect = self.image.get_rect() #Кейіпкердің бастапқы орнын көрсетеді. self.rect.left, self.rect.top = location</pre> <p><b>Дескриптор</b></p> <p>- Спрайттың қасиетін анықтайды.</p> <p>2-тапсырма</p> <p>Роботтардың өзара әсерлесу жобасын компьютерде орындандар.</p> <p><b>Дескриптор</b></p> <p>Роботтардың орналасуын анықтайды. Роботтардың соқтығысуын программалайды.</p> <p>3-тапсырма</p> <p>Оқулық</p> <p>Компьютер</p> <p>«Роботтардың әсерлесу» жобасын талдандар. Әрбір программа блоктарының қызметін анықтап, жазындар.</p> <p><b>Дескриптор</b></p> <p>Спрайттардың соқтығысуын программалау нәтижесінде болған жобаны түсіндіреді.</p> <p>Оқушылардың жұмыстарын смайликтер арқылы бағалау</p>			
<p><b>Сабақтың соңы</b></p>	<p>1. Спрайттың қандай қасиеттері бар?</p> <p>2. 1-программа кодында Robots класын құру қалай іске асады? Түсіндір.</p> <p>3. Animate () функциясының қызметі не?</p> <p>Спрайттардың соқтығысуын анықтау алгоритмі қанша қадамнан тұрады?</p>	<p>Өзін-өзі бағалау.</p>	<p>Оқушыларды ынталандыру мақсатында сабаққа қатысу белсенділігіне қарай мадақтау әдісі бойынша бағалайды</p>	<p>Оқулық, жұмыс дәптерлері, компьютер</p>

1. Оқушыларға өзін-өзі бағалауды ұйымдастырады.  
2. Кері байланыс:





Қысқа мерзімді жоспары				
Бөлім	Балдәурен «РОСО» филиалы			
Педагогтың аты-жөні	Давидов И.У			
Күні				
Сынып 9	Қатысушылар саны		Қатыспағандар саны	
Сабақтың тақырыбы:	Шарттарды программалау («Футболшы» ойыны)			
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары	9.3.3.9 дайын сценарий бойынша ойын әзірлеу 9.3.3.10 ойынның нәтижелерін есептеу алгоритмін іске асыру			
Сабақтың мақсаты:	<b>Барлық оқушылар:</b>			
	Ойын кейіпкерлерін анықтау.			
	<b>Көптеген оқушылар:</b>			
	Ойын кейіпкерлерінің қозғалысын программалау.			
	<b>Кейбір оқушылар:</b>			
Ойын программасына талдау жасап, тұжырымдау				

### Сабақтың барысы:

Сабақтың кезені/ уақыт	Педагогтың әрекеті	Оқушының әрекеті	Бағалау	Ресурстар
Сабақтың басы	1.Оқушылармен амандасу. 2.Сабақтың тақырыбы мен мақсаттарымен таныстыру. 3. Спрайттарды пернетақтамен қозғалту мен басқаруды үйрену	1.Мұғаліммен амандасады. 2.Сабақтың тақырыбын дәптерге жазады. 3.Сабақтың мақсаттарымен танысады.	Оқушыларды ынталындыру мақсатында сабаққа қатысу белсенділігіне қарай мадақтау әдісі бойынша бағалайды	Оқулық, жұмыс дәптерлері, компьютер
Сабақтың ортасы	<p>Жаңа тақырыпты түсіндіру.</p> <p>Көлікті солға, оңға, алға және артқа жылжыту үшін бізге Car класына әдістерді қосу керек. Содан кейін пернелерді басу оқиғасына жауап қату үшін программаның негізгі цикліне event handlers-ті қосамыз. Ойыншы пернетақтада көрсеткіш пернелерін пайдаланған кезде, біз көлікті экранда жылжыту үшін өзіміздің әдістерді шақыратын боламыз.</p> <p>MoveRight () әдісі оңға жылжуға жауап береді және екі аргумент қабылдайды. Біріншісі белгісіз және self деп аталады. Бұл ағымдағы нысанға жатады. Екіншісі pixels деп аталады және көлікті жылжыту үшін пайдаланатын пиксельдер санына қатысты. Нысанның ағымдағы x</p>	Мұғалімді тыңдайды	Оқушыларды ынталындыру мақсатында сабаққа қатысу белсенділігіне қарай мадақтау әдісі бойынша бағалайды	Оқулық, жұмыс дәптерлері, компьютер

```

координатасына
пиксельдерді қосу:
def moveRight(self, pixels):

    self.rect.x += pixels
    Сол принцип бойынша
    moveLeft () әдісін
    қосамыз:
def moveRight(self, pixels):

    self.rect.x -= pixels
    Басты циклді
    жаңартамыз:
while check:

    for event in
    pygame.event.get():
        if event.type ==
        pygame.QUIT:

            check =
            False

        elif event.type
        ==
        pygame.KEYD
        OWN:

            if event.key
            ==
            pygame.K_
            x:

                check
                = False

    keys =
    pygame.key.get_pre
    ssed()

    if
    keys[pygame.K_LE
    FT]:

        playerCar.moveLeft(5)

    if keys[pygame.K_RIGHT]:

        playerCar.moveRigh
        t(5)

```

Перне ОҢҒА және СОЛҒА қарай басылғанда, мәшине 5 пиксельге x осі бойымен жылжиды.

### **Практикалық жұмыс**

3-ші және 4-суреттерде «Футболшы» ойынының ойын терезесі берілген. Ойын программасының кодында

әрбір блоктардың қызметтері көрсетілген (1-код).  
Компьютерде орындаңдар.  
1-код. «Футболшы» ойынының программа коды

```

import pygame, sys
# Доптың спрайтын құру, доп
# класын таныстырады
class
MyBallClass(pygame.sprite.Sprite
):
def __init__(self, image_file,
speed, location):
pygame.sprite.Sprite.__init__(self
)
self.image =
pygame.image.load('futball.png')
#Доптың өлшемдерін береді (30
x 30 пиксель)
self.image=pygame.transform.scal
e(self.image, (30,
30))
self.rect = self.image.get_rect()
self.rect.left, self.rect.top =
location
self.speed = speed
#Допты қозғалту блогы
def move(self):
global score, score_surf,
score_font
self.rect =
self.rect.move(self.speed)
#Доп қабырғалармен
соқтығысқанда
жылдамдығын кері өзгертеді
if self.rect.left < 0 or self.rect.right
>
screen.get_width():
self.speed[0] = -self.speed[0]
#Доп әр рет жоғары қабырғаға
соғылғанда 1- ұпай
қосады
if self.rect.top <= 0 :
self.speed[1] = -self.speed[1]
score = score + 1
#Ұпайдың өзгерісін str жолдық
функциясы
көмегімен терезеге жазады
score_surf =
score_font.render(str(score), 1, (0,
0,
0))
# Ойыншының спрайтын және
# класын
таныстырады
class
MyPaddleClass(pygame.sprite.Spr
ite):

```

```

def __init__(self, location =
[0,0]):
pygame.sprite.Sprite.__init__(self
)
self.image =
pygame.image.load('futbolist1.pn
g')
#Ойыншының ойын
алаңындағы өлшемдерін
береді(150 x 220 пиксель)
self.image=pygame.transform.scal
e(self.image, (150,
220))
self.rect = self.image.get_rect()
self.rect.left, self.rect.top =
location
pygame.init()
screen =
pygame.display.set_mode([460,32
0])
pygame.display.set_caption('Футб
олшы ойыны жобасы' )
clock = pygame.time.Clock()
myBall =
MyBallClass('futbolist.png',
[10,20], [20, 20])
ballGroup =
pygame.sprite.Group(myBall)
paddle = MyPaddleClass([270,
150])
#Ойыншыға «өмір»
тағайындайды ( бір ойын
кезінде 3 доп береді)
lives = 3; score = 0
score_font =
pygame.font.Font(None, 50)
#Қаріп нысанын құрады
score_surf =
score_font.render(str(score), 1, (0,
0, 0))
score_pos = [10, 10]; done =
False; running = True
#Негізгі программа бөлігін іске
қосатын цикл
while running:
clock.tick(30)
# Ойынға артқы фон ретінде
футбол алаңын
жүктейді
pole_surf =
pygame.image.load('pole.png')
pole_rect =
pole_surf.get_rect(center=(230,
160))
screen.blit(pole_surf, pole_rect)
for event in pygame.event.get():
if event.type == pygame.QUIT:
running = False

```

```

# Ойынды тінтуірмен
басқарады (пернеге
ауыстыруға болады)
elif event.type ==
pygame.MOUSEMOTION:
paddle.rect.centerx = event.pos[0]
# Ойыншы мен доптың
соғылысын анықтайды)
if
pygame.sprite.spritecollide(paddle
, ballGroup, False):
myBall.speed[1] = -
myBall.speed[1]
# Допты қозғалтады
myBall.move()
if not done:
screen.blit(myBall.image,
myBall.rect)
screen.blit(paddle.image,
paddle.rect)
screen.blit(score_surf, score_pos)
for i in range (lives):
width = screen.get_width()
screen.blit(myBall.image, [width -
40 * i, 20])
pygame.display.flip()
# Доп алаңға түсіп кетсе бір
допты («жанды»)
өшіреді
if myBall.rect.top >=
screen.get_rect().bottom:
lives = lives - 1
if lives == 0:
#Ойын қорытындысын ойын
терезесіне жазады
final_text1 = "Oйyn sony"
final_text2 = "Upailar sany: " +
str(score)
ft1_font =
pygame.font.Font(None, 70)
ft1_surf =
ft1_font.render(final_text1, 1,
(255,0,0))
ft2_font =
pygame.font.Font(None, 50)
ft2_surf =
ft2_font.render(final_text2, 1,
(255,0,0))
screen.blit(ft1_surf,
[screen.get_width()/2 - \
ft1_surf.get_width()/2, 100])
screen.blit(ft2_surf,
[screen.get_width()/2 - \
ft2_surf.get_width()/2, 200])
pygame.display.flip()
done = True
else:
# 1 секундтан соң ойыншының
кейінгі «жанын» іске

```

	<p>қосады  pygame.time.delay(1000)  myBall.rect.topleft = [50, 50]  pygame.quit()  <b>Дескриптор</b>  - Ойын кейіпкерлерін анықтайды;  Соқтығысуларды программалайды.  Pygame программасында ойын жасайды  Топтық жұмыс  «Футболшы» ойынының программа кодына талдау жасаңдар. Программаның әрбір бөлігінің қызметіне жеке-жеке түсініктеме беріңдер.  <b>Дескриптор</b>  Pygame программасында жасалған жұмысқа талдау жасайды  Жұптық жұмыс  «Футболшы» ойынының негізінде ойынның кейіпкерлері мен программа кодтарына өзгерістер жасап, осыған ұқсас қандай ойынды алуға болады?  <b>Дескриптор</b>  Pygame-де ойын жасаудың маңыздылығын тұжырымдайды</p>			
<p><b>Сабақтың соңы</b></p>	<p>Pygame-де ойын жасау мүмкіндіктерін бағалаңдар.  Pygame-де: «Не ұнады? Не оңай? Не қиын?» сұрақтары арқылы ойларыңды тұжырымдаңдар.  «Екі жұлдыз, бір тілек».  Оқушылар сабақтан алған жақсы екі әсері және түсінбеген бір сұрағымен бөліседі.</p>	<p>Өзін-өзі бағалау.</p>	<p>Оқушыларды ынталындыру мақсатында сабаққа қатысу белсенділігіне қарай мадақтау әдісі бойынша бағалайды</p>	<p>Оқулық, жұмыс дәптерлері, компьютер</p>