

1.1. КҮНДӨЛҮК ПЛАН

Мектеп жетекчилиги тарабынан бекитилген күндөлүк план сабакты максималдуу түрдө жыйынтыктуу, убакытты унөмдөп, алдыга коюлган максаттарды тездик менен чечкенге жардам берет. Сабактын мазмуну предметке жараша, сабактын тибине жараша ар кандай болушу мүмкүн. Азыркы педагогикалык илимде сабактын план-конспектиси – бул толук жана жыйынтыкталган алдыда өтүүчү сабактын планы катары анын мазмунунда анын жүрүшүн толук ачып бере турган сабак.

Сабактын план конспектиси биринчи кезекте педагогдун өзүнө керек, сабакка жакшы даярданыш үчүн . бул өз кезегинде окуучулардын сабакты жакшы түшүнүшүнө жардам берет.

Сабактын план конспектист бул официалдуу документ катары сабактын стандарт боюнча туура отүлүп жатканын, усулдук жактан мугалим канчалык деңгээлде туура өтүп жатканын да далилдеп турат.

Мугалимдин конспектиси -бул системалуу, логикалык байланыш жазуусу, бириктирилген план, тезистер, көчүрмөлөрдүн ачык кыска түрүндө берилген сабактын конспектиси, сабактын планы же усулдук шилтемеси .

Предмети:	Информатика	9^{а,б}-класс	1-чейрек	29.10.2021
Сабактын темасы:	Графикалык маалыматты коддоо			
Сабактын тиби:	Жаңы билимди өздөштүрүү			
Колдонулуучу усулдар:	Интерактивдүү			
Баалоо усулдары:	диагностикалык баалоо, формативдик баалоо, суммативдик баалоо			
Сабактын жабдылышы:	Персоналдык компьютер, проектор, слайд			
Негизги компетенттүүлүктөр:		Предметтик компетенттүүлүк		
Маалыматтык (НК1) <ul style="list-style-type: none"> Өз ишин пландаштырат; Маалыматты максатка багыттап изденет; Сальштыра, чечимдерди кабыл алат; 		Информациялык жаңы маалыматтарды, билим, билгичтиктерди таанып билүү, колдонуу (ПК1)		
Социалдык-коммуникациялык (НК2) <ul style="list-style-type: none"> Башкалар менен мамиле түзөт; Сүйлөшө билет, маектешет; Бири-бирин баалайт; Сөз байлыгы өсөт, өз оюн айтат; Башкаларды уга билет. 		Информатиканын окуган материалдардын маанисин түшүнүү, тереңдетүү жана бышыктоо компетенттүүлүгү (ПК2)		
Өз ишин уюштуруу жана көйгөйлөрдү чечүү (НК3) <ul style="list-style-type: none"> Өз алдынча иштейт, көнүгөт, машыгат; Өз ишин талдап, баа берет; Жөндөмдүүлүккө, билгичтикке, көндүмгө ээ болот. 		Алган билимдерин анализдеп, практикада практикада колдоно билүү. Окуучулардын ой жүгүртүүсүн жогорулатуу максатында практикада колдоно билүү(ПК3)		
Сабактын максаттары:		Көрсөткүчтөр		
Билим берүүчүлүк максаты:				
Окуучуларды “мейкиндиктик дискретизация” түшүнүгү менен тааныштырып компьютердин эсинде сүрөттөрдү сактоо принциптерин түшүнүшөт.		Н.Ж.А.Э.(натыйжага жете алат эгер) окуучу теманы тушунуп компьютер менен иштей билсе		
Өнүктүрүүчүлүк максаты:				
“Компьютер графикасы” жаңы түшүнүктөрүнө жана жаңы маалыматтар ээ болушат.		Н.Ж.А.Э. компьютерде графикалык документтерди түзүп колдоно билсе		
Тарбиялоочулук максаты:				
Өз алдынчалыкка көндүрүү		Н.Ж.А.Э.(натыйжага жете алат эгер) окуучу бири-бирине тоскоол жаратпай өз алдынча иш алып барышса.		

<i>Сабактын этаптары</i>	Сабактын жүрүшү Мугалимдин ишмердүүлүгү	Окуучулардын ишмердүүлүгү	Негизги НК	Предметтик НК	Баалоо
<i>1-этап</i> <i>Уюштуруу</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Саламдашуу ➤ Класста жагымдуу жагдай түзүү ➤ Окуучуларды жоктоо ➤ Окуу куралдарын толуктоо 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Физикалык чөйрө түзүлөт. ✓ Сабакты жакшы кабыл алууга өбөлгө түзүлөт 	НК3	ПК2	
<i>Үй тапшырмасы</i>	Өтүлгөн сабакты кайталап үй тапшырмаларын текшерүү жана окуучу түшүнбөй калган жерлерин кайра түшүндүрүрүп берүү	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Өтүлгөн материал боюнча билимдерин тереңдейт. ✓ Өзүн-өзү баалайт 	НК3	ПК1	Кайтарым

<p>Мэзге чабуул 2-мүн</p>	<p>Акыл гимнастикасы окуучуларга суроо:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Маалымат деген эмне? • Код деген эмне? • Түс жана пиксель деген эмне? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Аң сезими ойгонот ✓ Ойлонот ✓ Изденет ✓ Табат 	<p>НК1</p>	<p>ПК1</p>	<p>диагностик</p>
<p>2-этап Жаңы тема 20-мүн</p>	<p>Графикалык маалыматты коддоо Сактоо формасы боюнча графикалык маалыматтарды аналогдук (кагаздагы сүрөт) жана санариптик (компьютердик графика) деп бөлүшөт. Компьютердик графика – бул информатиканын бир бөлүмү, ал эсептөө техникасынын жардамы менен графикалык маалыматты алуу, түзүү жана иштетүү ыкмаларын окутат. Бардык маалыматтын түрлөрү сыяктуу эле компьютердеги сүрөттөлүштөр да экилик коддордун удаалаштыгы түрүндө коддолот. Мындан тышкары, санариптик сүрөттөлүштөрдөгү ар бир чекит да өзүнүн түстүк кодуна ээ. Канчалык чекит жана колдонулган түстөр көп болсо, сүрөттөлүш ошончолук сапаттуу болот. Растрдык сүрөттөлүштөр үчүн коддоо жана түстү берүүнүн негизги үч системасын карап чыгалы: HSB, RGB жана CMYK. HSB модели үч компоненттен турат: түстүн өңү (Hue), түстүн каныгуусу (Saturation) жана түстүн жарыктыгы (Brightness). Айлананын борборунан чыккан вектор түстүн маанисин берет. RGB модели: каалагандай түс үч түстүн айкалышынан түзүлөт: кызыл (Red, R), жашыл (Green, G), көк (Blue, B). Калган бардык түстөр жана кошумча түстөрү бул түзүүчүлөрдүн канчалык деңгээлде болгондугунан же жоктугунан алынат. Мисалы, 256 градациялык түстө ар бир чекит 3 байт менен коддолот, анткени бир түстү коддоо үчүн 1 байт – 8 бит бөлүнөт (2⁸=256). Модель өзү үч түстү колдонгондуктан, түстөрдүн мүмкүн болгон айкалыштарын коддоо үчүн 3 байт керектелет. CMYK модели басмаканада басып чыгарууларда колдонулат. Кошумча түстү калган эки түстү кошуу менен же ак түстөн кемитүү менен алат. Кызыл түс үчүн кошумча түстөр көгүш (Cyan, C) = жашыл +көк = ак - кызыл, жашыл түс үчүн – кочкул кызыл (Magenta, M) =кызыл + көк = ак – жашыл, көк түсүчүн – сары (Yellow, Y) = кызыл +жашыл = ак — көк. CMYK моделиндеги түстөрдүн аралашмасы накта кара түстү бербейт, ошондуктан K (Black) тамгасы менен белгиленген кошумча кара түстүн компоненти колдонулат.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Түшүндүрүү процесси жүрөт. ❖ Билими жогорулайт ❖ Тема боюнча ой жүгүртүүсү өсөт. ❖ Көңүл буурусун жогорулайт. ❖ Айырмалап билүүгө үйрөнөт. ❖ Так маалыматтарды ажырата алат. ❖ Толук жыйынтык чыгарганга үйрөнүшөт 	<p>НК1, НК2</p>	<p>ПК1, ПК2</p>	<p>Формативдик баалоо</p>

<p style="text-align: center;">3-этап Бышыктоо</p>	<p>.Маселелерди чыгаруу</p> <p>3-маселе. Чечүүчү жөндөмдүүлүгү 1024 x 700 чекиттен жана түстүн палитрасы 65536 түстөн турган монитордун High Color режимин берүүгө керек болгон компьютердин видеоэсинин көлөмүн килобайт менен аныктагыла.</p> <p><i>Чыгаруу:</i></p> <p>1. $K = 2^l$ формуласы боюнча, K – түстүн саны, l – түстүн тереңдиги. $2^l = 65536$ болгондуктан таблица боюнча түстүн тереңдиги $l = 16$ битке ($2^{16} = 65536$) барабар болот.</p> <p>2. Сүрөттөлүштүн чекиттеринин саны $1024 * 700 = 716\ 800$гө барабар</p> <p>3. Видеоэстин талап кылынуучу көлөмү $16 \text{ бит} * 716\ 800 = 11\ 468\ 800$ битке барабар болот.</p> <p>Эми муну килобайтка которобуз: $11\ 468\ 800 \text{ бит} : 8 = 1\ 433\ 600 \text{ байт}$ $1\ 433\ 600 \text{ байт} : 1024 = 1400 \text{ Кб}$ Жообу: 1400 Кб</p>	<p>Өзүнүн алган билими менен маселелерди чыгаруу</p>	<p style="text-align: center;">НКЗ</p>	<p style="text-align: center;">ПКЗ</p>	
<p style="text-align: center;">5-этап үй тапш</p>	<p>Китептептеги теманын аягындагы суроолорго жооп жазып келүү</p> <p style="text-align: center;">1.3 150-151-бет</p>	<p>✓ Суроолорду окуп, жооп табуу керек</p>	<p style="text-align: center;">НКЗ</p>	<p style="text-align: center;">ПК4</p>	<p style="text-align: center;">Кайтар</p>
<p>Баалоо</p>	<p style="text-align: center;">Күндөлүккө баа коюу</p>	<p>Күндөлүк толтурушат.</p>			