

КЫРГЫЗ РЕСПУБЛИКАСЫНЫН ИЛИМ,ЖОГОРКУ БИЛИМ
БЕРҮҮ ЖАНА ИННОВАЦИЯЛАР МИНИСТРЛИГИ

ОШ МАМЛЕКЕТТИК УНИВЕРСИТЕТИ

МАТЕМАТИКА, ФИЗИКА, ТЕХНИКА ЖАНА ИНФОРМАЦИЯЛЫК
ТЕХНОЛОГИЯЛАР ИНСТИТУТУ

КОЛДОНМО МАТЕМАТИКА, ИНФОРМАТИКА ЖАНА
ГАФИКАЛЫК ДИЗАЙН КАФЕДРАСЫ

Ачык сабактын иштелмеси

Адистик	Колдонмо математика жана информатика	Курстун коду	710300
Окутуу тили	Кыргыз	Дисциплина	JavaScript тилинде оюн жасоо.
Окутуучу	Турдукулов Сабырбек	Семестри	4
Тема	JavaScript тилинде баскычты басуу (click) окуяларын иштетүү	Сабактын түрү	Лабораториялык
Программалык жабдылыш	Sublime Text 3 VS Code	Мөөнөтү	90 минут

Кафедра башчысы _____

Темасы: JavaScript тилинде баскычты басуу (click) окуяларын иштетүү

Сабактын максаты:

- Студенттерге JavaScript тилинде баскычты басуу (click) окуясын иштетүүнү үйрөтүү жана веб-баракчада интерактивдүүлүктү түзүү көндүмүн калыптандыруу.

Окутуунун жыйынтыгы(лабораториялык жумуштан кийин):

Билет:	Кыла алат:	Ээ болот:
JavaScript программалоо тилинин негиздерин түшүнөт жана аны жеке веб-баракчасында колдоно алат.	Баскычтар аркылуу түрдүү оюндарды түзө алат жана практикада колдонууга жөндөмдүү болот.	Баскычтар жөнүндө терең билимге ээ болот. Анын тиркемедеги ордун толук түшүнөт жана баскычтардын түрлөрүн айырмалайт.

Программалык жабдылыш

1. компьютер / ноутбук;
2. Sublime Text 3 же VS Code тексттик редакторлору;
3. Интерактивдүү доска (мүмкүн болсо)

Сабактын жүрүшү (90 мүнөт)

1 этап. САБАКТЫ УЮШТУРУУ МОМЕНТИ — 5 минут

- Жагымдуу психологиялык жана физикалык чөйрөнү түзөт;
- Студенттер менен саламдашат;
- Жаңы сабакты окуп үйрөтүү үчүн толук шарттарды, ноутбукту, интерактивдүү досканы, презентация, Sublime Text программасын даярдайт;

2 этап. ӨТҮЛГӨН САБАКТЫ КАЙТАЛОО ЖАНА САБАКТЫН МАКСАТЫН КОЮУ — 10 минут

- Өтүлгөн сабакты кайталоо үчүн жасалма интеллекттин жардамында студенттерди кокус тандап, төмөндөгү суроолор берилет:
"var, let, const өзгөрмөлөрүнүн айырмасы эмнеде?",

Жооп:

var – эски ыкма

let – жаңы ыкма, кайра жарыялоого болбойт, бирок өзгөртүүгө болот.

const - кайра жарыялоого да, өзгөртүүгө да болбойт.

"= жана == операторлорунун айырмасы эмнеде?",

Жооп:

= – ыйгаруу оператору. Өзгөрмөгө маани берет.

== – салыштыруу оператору. Эки маанини тең экенин текшерет

Кошумча суроо берем: Үч барабардын(===) кандай айырмасы бар?

Жооп: Ал маатыматтын тибин кошуп текшерет.

"localStorage жана sessionStorage айырмасы эмнеде?",

Жооп:

localStorage – маалыматты узак убакытка сактайт. Браузер жабылып кайра ачылса да маалымат өчпөйт.

sessionStorage – маалыматты убактылуу сактайт. Браузер (же вкладка) жабылганда маалымат өчөт.

"setTimeout() жана setInterval() ортосундагы айырма кандай?",

Жооп:

setTimeout() – берилген убакыт өткөндөн кийин функцияны бир жолу аткарат.

setInterval() – берилген убакыт сайын функцияны кайталанып аткарат.

"Маалыматтын негизги 3 тибин ата",

Жооп:

Сандык (Number) – сандар менен берилет (мисалы: 5, 3.14).

Символдук (String) – тамгалар, сөздөр же текст

Логикалык (Boolean) – эки гана мааниге ээ: true (чына) же false (жалган).

"alert(), prompt(), confirm() функциялары кандай кызмат аткарат?"

Жооп:

alert() – жөнөкөй билдирүү чыгарат

prompt() – колдонуучудан маалымат алуу.

confirm() – колдонуучудан «Ооба/Жок» тандап жооп алат.

- Студенттердин берген жоопторун тактайт.
- Студенттер менен биргеликте сабактын темасы коюлат.
- Компетенттүүлүккө багыттап окутуу менен студенттерге сабактын максатын аныктоо үчүн Padlet доскасын колдонот.

3 этап. ЖАҢЫ БИЛИМДИ КАЛЫПТАНДЫРУУ — 15 минут

Этаптын максаты:

"Студенттерге **JavaScript** тилинде **click окуясын** колдонуп, интерактивдүү оюн элементтерин түзүүнү үйрөтүү, практикалык көндүмдөрдү калыптандыруу."

- Жаңы теманы даярдалган презентация аркылуу кадамдарга бөлүп түшүндүрүлөт, теманын теориялык бөлүгүн жана практикалык мисалдарды карап, түшүндүрүлөт жана ар бир кадамды бышыктоо максатында суроолорду берет;
- студенттерди баалоо жана байкоо тынымсыз жүрөт.

4 этап. ЛАБОРАТОРИЯЛЫК ИШТИ АТКАРУУ — 45 минут

- Лабораториялык ишти аткаруудан мурда студенттер 3 тайпага бөлүнөт.
- Тайпага бөлүү атайын иштелип чыккан тиркеме аркылуу ишке ашат. Ал тиркеме жасалма интеллекттин жардамында иштеп, студенттерди 3 тайпага бөлүп, ар бир тайпага тийиштүү тапшырманы берет. Тапшырмалар төмөнкүдөй шарттарда берилет:
 1. "Уюлдук операторду аныктоочу мини-оюн. Колдонуучу телефон номерин киргизип, «Текшерүү» баскычын басат. Программа номердин башына жараша (0700, 0555, 0777 ж.б.) кайсы оператор экенин аныктайт.",
 2. "Туура жоопту тап оюну. Колдонуучуга суроо берилет (мисалы: Кыргызстандын борбор шаары). Колдонуучу жооп жазып, «Жооп берүү» баскычын басканда программа жоопту текшерип, туура же ката экенин көрсөтөт.",
 3. "Сырсөздү текшерүү оюну. Колдонуучу сырсөз киргизет. «Кирүү»

- баскычын басканда программа сырсөздүн узундугун, сан жана тамга бар-жогун текшерип, коопсуз же коопсуз эмес деп чыгарат.",
4. "Тил аныктоочу чат. Колдонуучу текст жазып, «Аныкта» баскычын басат. Программа тексттеги тамгаларга карап (кыргыз, англис) кайсы тилде жазылганын аныктап чыгарат.",
 5. "Текст анализдөө оюну. Колдонуучу текст жазып, «Текшер» баскычын басат. for цикли аркылуу ар бир тамга текшерилип, канча үнсүз жана канча үндүү тамга бар экени эсептелет.",
 6. "Колдонуучу экзаменден алган баллын киргизет. Текшерүү баскычын басканда программа аны талдап канча баа алганын экранга чыгаруусу керек."

5 этап. САБАКТЫ БЫШЫКТОО ЖАНА ЖЫЙЫНТЫКТОО — 5 минут

- Өтүлгөн жаңы теманы бышыктоо үчүн Kahoot платформасынын кыскача текст иштелип, жеңүүчүлөр аныкталат.
- Сабактын башында айтылган максаттарды кайрадан эске салат;
- Максаттардын канчалык денгээлде ишке ашкандыгын студенттер менен чогуу белгилейт.
- Окутуучу сабакты жыйынтыктайт

6 этап. СТУДЕНТТЕРДИН ЖЕТИШКЕНДИКТЕРИН БААЛОО — 5 минут

- Баалоо критерийинин негизинде студенттердин активдүүлүгүнө, алган билимин практикада колдоно алуу жөндөмүнө карап баалайт;
- Баалоо критерийи:
 - Теорияны түшүнүүсү: 1балл
 - Кодду туура жазуусу: 1балл
 - Практикалык тапшырма: 2балл
 - Жалпы: 4

7 этап. ҮЙ ТАПШЫРМАСЫ — 5 минут

- Атайын түзүлгөн тиркеме аркылуу үй тапшырмасы берилет;
- өз алдынча иштин темасы берилет;
- силлабустагы адабияттарды колдонуу сунушталат;
- берилген тапшырмалар боюнча түшүндүрүү жүргүзүлөт.

Өтүлгөн теманы бышыктоо

Өтүлгөн теманын бышыктоо максатында “Random” оюну ойнолот жана суроолор берилет.

Өз алдынча иштин темасы

Баскыч басылганда колдонуучу киргизген сандын ичинен так сандарды табуу жана чыгарып берүү.

Сабакты жыйынтыктоо

Сабак жыйынтыкталып, студенттер бааланат.

Студенттердин деңгээли таяныч билимдерди актуалдаштыруу боюнча берилген тапшырмалардын аткарылышы, лекциялык сабакта берилген таяныч суроолорго жооп берүү жана сабакты бышыктоодо аткарылган

тапшырмалардын жыйынтыгынын негизинде бааланат.