



«Қостанай қаласы әкімдігінің білім бөлімінің №10 орта мектебі» ММ

ЖОБА АТАУЫ: **КОМПЬЮТЕРЛІК ОЙЫНДАРДЫ** **ДАЙЫНДАУ ЖӘНЕ ҚОЛДАНУДЫҢ** **МАҢЫЗДЫЛЫҒЫ**



Жумағалиев Қуаныш 8 «А» сынып
Жоба жетекшісі: Сакиева Ж.О.



Өзектілігі:



**Танымдық- тәрбиелік маңызы бар
компьютерлік ойындарды өздері
ойлап дамыту барысында білім
және оқу дағдыларын
қалыптастыру.**



Мақсаты:



Балалардың мінез-құлқына,
тәрбиесіне кері әсер етпейтін
компьютерлік ойындарды
құрастыру, және тәжірибеден
өткізу.



Міндеттері:



Компьютерлік ойындар тарихы, компьютерлік ойындардың психикаға әсері жөнінде ақпарат жинақтау.

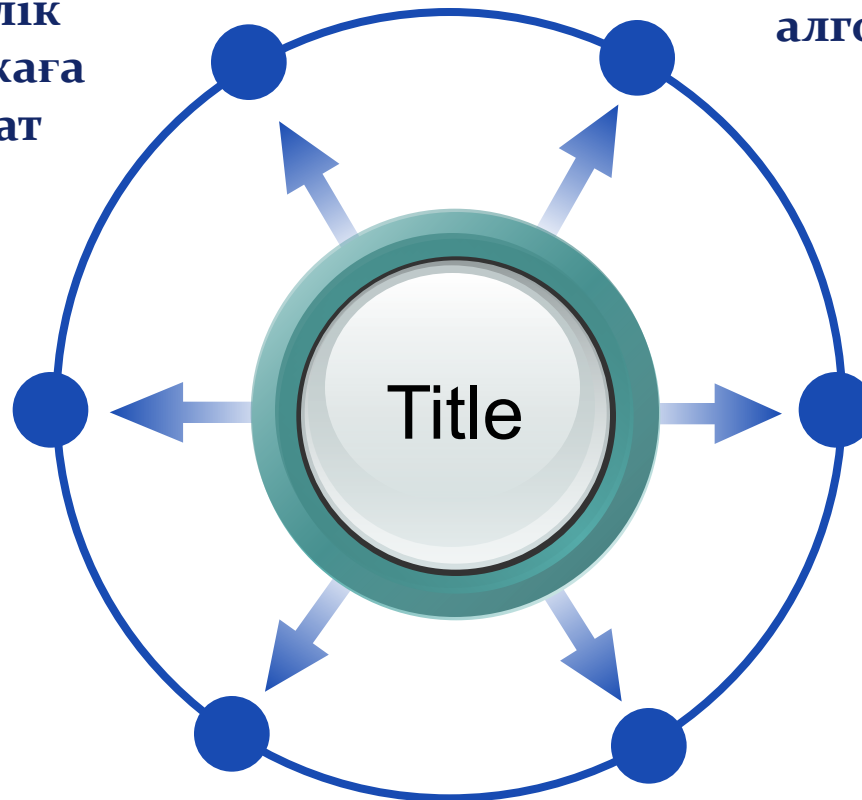
Жобаны талдау және алгоритмін құру;

Бағдарламаны тестілеу;

Дизайнын таңдау;

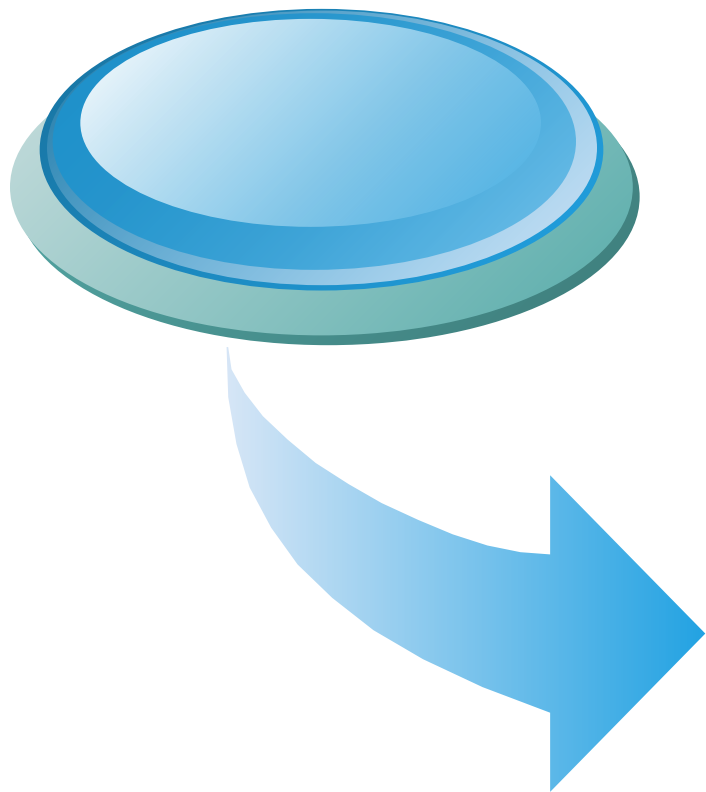
Оқиғаларды өңдеу (бағдарламалық кодты жазу);

Жобаның формасын құру;





Ғылыми жаңалығы:



**10-13 жас аралығындағы
балаларға арналған ойынды өзім
ойлап таптым.**



Әдіс-тәсілдері:



1

талдау;

2

жинақтау;

3

практикалық /программалау/

4

Click to add Title



Thank You !



www.themegallery.com