

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ
ТҮРКІСТАН ОБЛЫСЫ
КЕЛЕС АУДАНЫ
№5 ЖАЛПЫ ОРТА БІЛІМ БЕРЕТІН МЕКТЕП
КОММУНАЛДЫҚ МЕМЛЕКЕТТІК МЕКЕМЕСІ

Бекітемін:
Мектеп директорының
м.у.а. Н.Білял

«1» 09 2023ж.

Келісемін:
Оқу ісінің меңгерушісі
Алдашов

«1» 09 2023ж.

Ә/Б отырысында
қаралды Р.Агабаева

«1» 09 2023ж.

Информатика пәнінен ұзақ мерзімді жоспары 2023-2024 оқу жылы



Информатика пәні мұғалімі: К.Оспанова

2-тоқсан

II	II бөлім. Менің алғашқы суретім (ортақ тақырып: «Дәстүр және фольклор»)	Тух Paint графикалық редакторымен танысу	1.2.2.1 кескін салуда стандартты фигураларды қолдану; 1.2.2.2 кескін салуда түстер палитрасындағы негізгі түсті таңдау; 1.2.2.3 кескін салуда палитрадағы фон түсін таңдау; 1.2.2.4 контурын өзгерту арқылы фигураны салу; 1.2.2.5 фигура түсін құйып бояу арқылы өзгертіп салу	1	07.11	
		Фигуралар	1.2.2.6 кескін бөлігін ерекшелеуде форма мен параметрді қолдану; 1.2.2.7 кескін салуда көшіру, қиып алу және қою құралдарын қолдану; 1.2.2.8 бұру немесе айналдыру құралдарын қолданып кескін салу; 1.2.2.9 түспен толтыру құралын қолданып кескін салу	1	21.11	
		Фигуралармен орындалатын іс- әрекет	1.2.2.6 кескін бөлігін ерекшелеуде форма мен параметрді қолдану; 1.2.2.7 кескін салуда көшіру, қиып алу және қою құралдарын қолдану; 1.2.2.8 бұру немесе айналдыру құралдарын қолданып кескін салу; 1.2.2.9 түспен толтыру құралын қолданып кескін салу	1	05.12	
		Суреттерді салу және өңдеу	1.2.2.6 кескін бөлігін ерекшелеуде форма мен параметрді қолдану; 1.2.2.7 кескін салуда көшіру, қиып алу және қою құралдарын қолдану; 1.2.2.8 бұру немесе айналдыру құралдарын қолданып кескін салу; 1.2.2.9 түспен толтыру құралын қолданып кескін салы	1	10.12	

3-тоқсан

III	3-бөлім Біздің өміріміздегі алгоритм (ортақ тақырыптар: «Демалыс және хобби»)	Әрекеттер реті. Оқиға	1.4.1.1 алгоритм, әрекет және команда ұғымдарын түсіндіру;	1	09.01	
		Алгоритм. Сызықтық алгоритм	1.4.1.2 орындаушы және оның командалар жүйесін анықтап алгоритм құру;	1	23.01	
		Біздің өміріміздегі алгоритм	1.4.1.3 алгоритм түрлерін өмірмен байланыстырып мысалдар келтіру	1	29.02	06.02 демалыс
IV	4-бөлім Программалау, Біздің өміріміздегі алгоритм (ортақ тақырыптар: «Дені сау ұрпақ – ел болашағы»)	Scratch-пен танысу	1.4.2.1 Сахна кейіпкері үшін кітапханадан спрайт таңдау	1	05.03	
		Scratch-те спрайт және фон таңдау	1.4.2.2 кітапханадан сахна фонын таңдау;	1	19.03	
		4-тоқсан				
		Менің алғашқы жобам	1.4.1.4 Scratch (скретч) программалау ортасында дайын сценарийді алгоритм бойынша іске асыру; 1.1.2.1 Scratch (скретч) программалау ортасында жобаны құру, сақтау және ашу	1	02.04	
		Scratch-те жобаны құру	1.4.1.5 Scratch (скретч) программалау ортасында есептің шарты бойынша сызықтық алгоритмді әзірлеу;	1	16.04	
		Шығармашылық тапсырмалар	1.4.1.4 Scratch (скретч) программалау ортасында дайын сценарийді алгоритм бойынша іске асыру; 1.4.1.5 Scratch (скретч) программалау ортасында есептің шарты бойынша сызықтық алгоритмді әзірлеу; 1.1.2.1 Scratch (скретч) программалау ортасында жобаны құру, сақтау және ашу	1	30.04	
		Шығармашылық тапсырмалар	1.4.1.4 Scratch (скретч) программалау ортасында дайын сценарийді алгоритм бойынша іске асыру; 1.4.1.5 Scratch (скретч) программалау ортасында есептің шарты бойынша сызықтық алгоритмді әзірлеу; 1.1.2.1 Scratch (скретч) программалау ортасында жобаны құру, сақтау және ашу	1	14.05	
Барлығы			17			

2-сынып ұзақ мерзімді жоспар

Қадырқұлов Р.А., Нұрмұханбетова Г.К., Ғайыпбаева У.А. – «Алматыкітап» баспасы, 2021 жыл

р/с	Бөлім/Ауыспалы тақырыптар	Сабақтың тақырыбы	Оқу мақсаты	Сағат саны	Мерзімі	Ескерту
1-тоқсан						
1	I бөлім. Компьютерлер мен программалар (ортақ тақырып: «Өзім туралы»)	Денсаулығымызды сақтаймыз	2.1.3.1 цифрлық құрылғылар және интернет желілерімен жұмыс істеу кезінде негізгі қауіпсіздік ережелеріне сүйену	1	05.09	
2		Ақпарат іздеу	2.3.1.1 берілген тақырып бойынша ақпарат іздеу үшін браузерді қолдану	1	12.09	
3		Компьютердің енгізу-шығару құрылғылары	2.1.1.1 енгізу шығару құрылғыларын ажырата білу	1	19.09	
4		Файлдар мен бумалар	2.1.2.1 Файл мен бума туралы түсінік беру; 2.1.2.2 файлдар мен бумаларды жасау, көшіру, жылжыту және жою; 2.1.2.3 өз жұмысындағы контекстік мәзірді пайдалану;	1	26.09	
5	II бөлім. Шығармашылық және компьютер (ортақ тақырып: «Менің отбасым және достарым»)	Тармақталу алгоритмі	2.4.1.1 тармақталған алгоритмді жүзеге асыру	1	03.10	
6		Программалар құруды жалғастыру	2.4.1.1 тармақталған алгоритмді жүзеге асыру	1	10.10	
7		Алгоритмді орындау	2.4.1.2 ауызша белгіленген алгоритмді іске асыру	1	17.10	
8		Жеке кейіпкер жасау	2.4.2.1. программалау алаңының кірістірілген графикалық редакторында кейіпкер жасау ; 2.2.2.1 суреттің фрагментін көшіріп көрсету; 2.2.2.2 суретті өңдеу (кесу, айналдыру, өлшемін өзгерту)	1	24.10	
2-тоқсан						
9	III бөлім. Сөзбес (ортақ тақырыптар: «Менің мектебім», «Менің туған өлкем»)	Пернетақтамен танысу	2.4.2.2 пернетақтадан спрайтты басқаруды ұйымдастыру	1	07.11	
10		Пернетақтада жаттығу	2.2.1.1 пернетақта симуляторында мәтін теру	1	14.11	
11		Мәтін теруде пернетақтаны басқару	2.2.1.1 пернетақта симуляторында мәтін теру	1	21.11	
12		Спрайтты пернетақтамен басқару	2.4.2.2 пернетақтадан спрайтты басқаруды ұйымдастыру	1	28.11	
13		Мәтінмен жұмыс істеу	2.4.2.3 кейіпкерлер арасында мәтіндік диалог ұйымдастыру	1	05.12	
14		Мультфильм жасау	2.4.2.2 пернетақтадан спрайтты басқаруды ұйымдастыру; 2.4.2.3 кейіпкерлер арасында мәтіндік диалог ұйымдастыру	1	12.12	
15		Мультфильм жасау	2.4.2.2 пернетақтадан спрайтты басқаруды ұйымдастыру; 2.4.2.3 кейіпкерлер арасында мәтіндік диалог ұйымдастыру	1	19.12	
16		Зерттеу және шығармашылық	2.4.2.2 пернетақтадан спрайтты басқаруды ұйымдастыру;	1	26.12	

		тапсырмалар	2.4.2.3 кейіпкерлер арасында мәтіндік диалог ұйымдастыру			
3-тоқсан						
17	IV бөлім Мультимедиа (ортақ тақырып: «Дені саудың жаны сау»)	Айналамыздағы дыбыстар	2.1.1.1 енгізу шығару құрылғыларын ажырату; 2.2.4.1 дыбысты жазу және ойнату үшін программаларды пайдалану;	1	09.01	
18		Дыбыстық әсерлер	2.2.4.2 дыбыстық файлдарды өңдеу;	1	16.01	
19		Дыбыс жазу	2.2.4.2 дыбыстық файлдарды өңдеу;	1	23.01	
20		Дыбысты өңдеу	2.2.4.2 дыбыстық файлдарды өңдеу;	1	30.01	
21		Практикалық жұмыс	2.2.4.2 дыбыстық файлдарды өңдеу;	1	06.02	
22	V бөлім. Роботтехника: датчиктер (ортақ тақырып: «Дәстүр және фольклор»)	Роботтың қозғалысы	2.5.2.1 ауызша нысанда көрсетілген алгоритм бойынша робот қозғалысын ұйымдастыру	1	13.02	
23		Робот қозғалысын программалау	2.5.3.1 программаны бастау үшін түрту сенсорын қолдану	1	20.02	
24		Роботқа арналған программаны іске қосу	2.5.3.1 программаны бастау үшін түрту сенсорын қолдану	1	27.02	
25		Роботқа арналған дыбыс	2.5.1.1 роботқа арналған аудиофайлды жүктеу;	1	05.03	
26		Практикалық жұмыс	2.5.1.2, роботқа арналған программаны әзірлеу кезінде дыбысты пайдалану;	1	12.03	
4-тоқсан						
27	VI бөлім. Роботтехника: «Билейтін робот» жобасы (ортақ тақырыптар: «Қоршаған орта», «Саяхат»)	Жоба дегеніміз не?	2.2.1.2 өз идеяларын мәтіндік редакторда жазу	1	19.03	
28		Жоба идеясының мәтінін теру және редакциялау	2.2.1.2 өз идеяларын мәтіндік редакторда жазу	1	02.04	
29		Программалар арасында мәлімет алмасу	2.3.2.1 қосымшалар арасындағы мәліметтермен ауысу;	1	09.04	
30		Жоба жасау алгоритмімен танысу	2.4.1.3 мәселені шешу үшін алгоритм құрастыру	1	16.04	
31		«Билейтін робот» жасау	2.4.1.1 тармақталған алгоритмді жүзеге асыру; 2.4.1.2 ауызша алдын ала белгіленген алгоритмді іске асыру;	1	23.04	
32		«Билейтін робот» программасы	2.5.2.1 ауызша нысанда көрсетілген алгоритм бойынша робот қозғалысын ұйымдастыру; 2.5.3.1 программаны бастау үшін жанап өтетін датчикті қолдану	1	30.04	
33		Жобаны қорғау	2.5.1.3 құрылған роботты аудиторияға ұсыну	1	14.05	
34		Жобаны қорғау	2.5.1.3 құрылған роботты аудиторияға ұсыну	1	21.05	
Жалпы сағат саны				34	сағ.	

Қадырқұлов Р.А., Нұрмұханбетова Г.К., Ғайыпбаева У.А. – «Алматыкітап» баспасы, 2021 жыл

3 сынып

Аптасына 1 сағат. Барлығы 34 сағат

р/с	Бөлім/Ауыспалы тақырыптар	Сабақтың тақырыбы	Оқу мақсаты	Сағат саны	Мерзімі	Ескерту
I тоқсан 8 сағат						
1	1-бөлім Бағдарламалау (ортақ тақырыптары: "Жабайы табиғат", "Жақсы дегеніме, жаман дегеніме?")	§1.Өміріміздегі қайталаулар	3.4.1.1 қайталауды қолданатын алгоритмдер құрастыру (цикл);	1	08.09	
2		§2.Циклдер	3.4.1.2 циклдік алгоритмді іске асыру;	1	15.09	
3		§3.Кейіпкердің қозғалысы	3.4.2.4. программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру;	1	22.09	
4		§4.Қозғалыс командаларын жоба құруда қолдану	3.4.2.4. программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру;	1	29.09	
5		§5. Практикалық тапсырмалар	3.4.2.4. программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру;	1	06.10	
6		§6. Желіде тілдесу	3.1.3.1 Интернет желісінде жұмыс істеуде жеке қауіпсіздігінің негізгі ережелерін ескеру.	1	13.10	
7		§7. Өлеуметтік желілер мен мессенджерлер	3.1.3.1 Интернет желісінде жұмыс істеуде жеке қауіпсіздігінің негізгі ережелерін ескеру.	1	20.10	
8		§8. Өзінді тексер! Шығармашылық тапсырмалар	3.4.1.1 қайталауды қолданатын алгоритмдер құрастыру (цикл); 3.4.1.2 циклдік алгоритмді іске асыру; 3.4.2.4. программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру;	1	27.10	
II тоқсан 8 сағат						
9	2-бөлім Ойын құру	§9.Ойынның сценарийі	3.4.2.1 дайын сценарий бойынша ойын әзірлеу; 3.2.1.1 таңбалы, нөмірленген тізімдер жасау;	1	10.11	
10		§10. Көріністер	3.4.2.2 программалау ойын алаңында бірнеше көріністермен жұмыс істеу;	1	17.11	
11		§11. Кейіпкерлер	3.4.2.3 программалау ойын алаңында бірнеше кейіпкерлермен жұмыс істеу; 3.4.2.4 . программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру;	1	24.11	
12		§12.Практикалық жұмыс	3.4.2.4 . программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру;	1	01.12	
13		§13.Костюм ауыстыру	3.4.2.4 . программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру;	1	08.12	
14		§14.Менің ойыным	3.4.1.1 қайталауды қолданатын алгоритмдер құрастыру (цикл); 3.4.2.3 программалау ойын алаңында бірнеше кейіпкерлермен жұмыс істеу; 3.4.2.2 программалау ойын алаңында бірнеше көріністермен жұмыс істеу; 3.4.2.4 . программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру.	1	15.12	
15-16		§15 Шағын ойындар §16. Өзінді тексер! Шығармашылық тапсырмалар	3.4.1.1 қайталауды қолданатын алгоритмдер құрастыру (цикл); 3.4.2.3 программалау ойын алаңында бірнеше кейіпкерлермен жұмыс істеу; 3.4.2.2 программалау ойын алаңында бірнеше көріністермен жұмыс істеу; 3.4.2.4 . программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру.	1	22.12	
III тоқсан 10 сағат						
17	3-бөлім Робототехника. Жоба (ортақ тақырыптары: "Өнер", "Көрнекті	§17.Word мәтіндік редакторы	3.1.1.1 таңба регистрін, пернетақтаның орналасуын, мензерді басқаруды өзгерту үшін клавиштерді пайдалану;	1	12.01	
18		§18. Жобаға арналған идея	3.2.1.2 мәтінді теру ережесін сақтау; 3.2.1.3. мәтінді өңдеу.	1	19.01	

	тұлғалар")					
19		§19. Құжатты рәсімдейміз	3.2.1.4 шрифті пен абзатты пішімдеу.	1	26.01	
20		§20. Мәтіндегі иллюстрация	3.2.1.5. суреттерді мәтінге енгізіп, реттеу	1	02.02	
21		§21. Компьютерде және құжатта ақпарат іздеу.	3.3.1.1 ақпарат іздеуді іске асыру (құжаттағы мәтін үзіндісі);	1	09.02	
22		§22. Робот қолының қозғалысы	3.5.3.1 орта қозғалтқыш жылдамдығының мөлшерін орнату және жылдамдығын реттеу;	1	16.02	
23		§23. Робот қолының қозғалысы	3.5.3.1 орта қозғалтқыш жылдамдығының мөлшерін орнату және жылдамдығын реттеу;	1	23.02	
24		§24. Цикл блогы	3.5.2.1 робот қозғалысын ұйымдастыру үшін циклды пайдалану;	1	01.03	
25		§25 «Робот-тазартқыш» құрастыру	3.5.3.1 орта қозғалтқыш жылдамдығының мөлшерін орнату және жылдамдығын реттеу; 3.5.2.1 робот қозғалысын ұйымдастыру үшін циклды пайдалану;	1		08.03 Мереке
26		§26. Өзінді тексер! Шығармашылық тапсырмалар	3.5.2.1 робот қозғалысын ұйымдастыру үшін циклды пайдалану;	1	15.03	

IV тоқсан 8 сағат

27	4-бөлім Презентациялар (ортақ тақырыбы: "Су – өмірдің қайнар көзі")	§27. Презентация жасау	3.2.3.1 мәтін мен бейнені қамтитын қарапайым презентациялар жасау; 3.1.2.1 қолданбалы программаларда "қызу" клавиштерді қолдану;	1	06.04	
28		§28. Презентация дизайны	3.2.3.3 презентацияны безендіру үшін дайын дизайнды пайдалану;	1	12.04	
29		§29. Анимация және ауысу	3.2.3.2 слайдтар арасында ауысуды қолдану;	1	19.04	
30		§30. Жоба жұмысына презентация жасау	3.2.3.2 слайдтар арасында ауысуды қолдану; 3.2.3.1 мәтін мен бейнені қамтитын қарапайым презентациялар жасау	1	26.04	
31	5-бөлім Мәтін, графика және презентация (ортақ тақырыбы: "Демалыс мәдениеті. Мерекелер")	§31. Фотосуреттер	3.2.2.1 фотосуреттерді өңдейтін (жарық, контраст, жиектеме) программалар қолдану;	1	03.05	
32		§32. Фотосуреттер топтамасы	3.2.2.1 фотосуреттерді өңдейтін (жарық, контраст, жиектеме) программалар қолдану;	1	10.05	
33		§33. Жобамен таныстыру	3.2.3.1 мәтін мен бейнені қамтитын қарапайым презентациялар жасау;	1	17.05	
34		§34. Өзінді тексер! Шығармашылық тапсырмалар	3.2.3.1 мәтін мен бейнені қамтитын қарапайым презентациялар жасау; 3.2.3.3 презентацияны безендіру үшін дайын жобаны пайдалану; 3.2.3.2 слайдтар арасында ауысуды қолдану.	1	24.05	
Жалпы сағат				34		

Күнтізбелік тақырыптық жоспар 2023-24 оқу жылы.

Цифрлық сауаттылық 4 -сынып. АКТ

Аптасына 1-сағат. Жалпы 34 сағат.

№ р/с	Бөлім/Ауыспалы тақырыптар	Сыбақтардың тақырыбы	Оқу мақсаттары	Сағат саны	Мерзім і	Ескерту
I тоқсан						
1	I БӨЛІМ Программалау (ортақ тақырыптары: «Менің Отаным - Қазақстан», «Адамн құндылықтар»)	Айнымалылар	4.4.2.1 айнымалыларды қолдану	1	04.09	
2		Кейінкердің костюмін өзгерту	4.4.1.1 кірістірілген циклды жүзеге асыру.	1	15.09	
3		Кейінкердің костюмін өзгерту. Жобалық жұмыс.	4.4.1.1 кірістірілген циклды жүзеге асыру.	1	22.09	
4		Өз ойының сценарийі	4.2.1.1 мәтінде қарапайым кестелер жасау	1	29.09	
5		Логикалық операторлар	4.4.1.2 логикалық операторларды пайдалану	1	06.10	
6		Салыстыру операторлары	4.4.1.3 салыстыру операторларын пайдалану	1	13.10	
7		Өз ойың	4.4.2.2 өз сценарийі бойынша ойын жасау	1	20.10	
8		Өз ойың. Жоба құру	4.4.2.2 өз сценарийі бойынша ойын жасау	1	27.10	
II тоқсан.						
9	II БӨЛІМ Робототехника. Лабиринт және кегль-ринг (ортақ тақырыптары: «Мәдени мұра», «Мамандықтар әлемі»)	Түс датчигі	4.5.1.1 түс датчигін қолдану	1	10.11	
10		Бағдарламалық-робот	4.5.1.1 түс датчигін қолдану	1	17.11	
11		Ультраздыбыс датчигі	4.5.1.2 ультраздыбыс датчигін қолдану	1	24.11	
12		Ультраздыбыс датчигі. Жоба құру	4.5.1.2 ультраздыбыс датчигін қолдану	1	01.12	
13		Лабиринттан шығу	4.5.1.1 түс датчигін қолдану 4.5.1.2 ультраздыбыс датчигін қолдану	1	08.12	
14		Кегль-ринг	4.5.1.1 түс датчигін қолдану 4.5.1.2 ультраздыбыс датчигін қолдану	1	15.12	
15		Кегль-ринг. Жоба құру	4.5.1.2 ультраздыбыс датчигін қолдану	1	22.12	
III тоқсан						
16	III БӨЛІМ Бейне жасау (ортақ тақырыбы: «Табиғи құбылыстар»)	Видеожобаны	4.2.4.1 бейнеклиптерді жасау.	1	12.01	
17		VideoPad редакторының мүмкіндіктері	4.2.4.1 бейнеклиптерді жасау;	1	19.01	
18		Видеожобаны өңдеу	4.2.4.1 бейнеклиптерді жасау;	1	26.01	
19		Видеожобаны өңдеу Жоба жұмыс.	4.2.4.1 бейнеклиптерді жасау;	1	02.02	
20	IV БӨЛІМ Презентациялар (ортақ тақырыбы: «Қоршаған ортаны қорғау»)	Презентацияларға арналған ақпарат	4.3.1.1 ақпарат іздеу (компьютердегі файлдар мен бумалар, құжаттағы мәтін үзіндісі); 4.3.2.1 браузер параметрлерін қолдану (бетбелгілер жасау, журналды және жүктеуді көру);	1	09.02	
21		Презентация слайдының макеті	4.2.3.1 слайд үшін макет таңдау;	1	16.02	
22		Презентациядағы дыбыстар	4.2.3.3 презентацияға дыбыс пен бейнені кірістіру;	1	23.02	

23		Презентациядағы видео	4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнелерді пайдалану; 4.2.3.3 презентацияға дыбыс пен бейнені кірістіру;	1	01.03	
24		Презентациядағы видео. Жоба жұмыс.	4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнелерді пайдалану; 4.2.3.3 презентацияға дыбыс пен бейнені кірістіру;			08.03 Мерекке
25		Презентациядағы анимация	4.2.3.2 презентациялардағы нысандармен анимациясын келтіру; 4.2.1.2 құжатқа сурет енгізу;	1	15.03	
IV тоқсан						
26	V БӨЛІМ Болашақтың компьютерлері (ортақ тақырыптары: «Болашаққа саяхат», «Ғарышқа саяхат»)	Интернетке деректер жіберу. Электронды поштамен файлдарды қабылдау және жіберу	4.3.2.2 файлдары қоса берілген хабарламаларды электрондық пошта арқылы қабылдау және жіберу;	1	06.04	
27		Интернетпен жұмыс	4.3.2.2 файлдары қоса берілген хабарламаларды электрондық пошта арқылы қабылдау және жіберу;	1	12.04	
28		Пароль сенімділігі	4.3.2.1 браузер параметрлерін қолдану (бетбелгілер жасау, журналды және жүктеуді көру); 4.3.2.2 файлдары қоса берілген хабарламаларды электрондық пошта арқылы қабылдау және жіберу; 4.1.3.1 сенімді пароль критерийлерін айқындау;	1	19.04	
29		Интернетке деректер жіберу. Жоба құру,	4.3.2.2 файлдары қоса берілген хабарламаларды электрондық пошта арқылы қабылдау және жіберу;	1	26.04	
30		Пароль сенімділігі. Жоба құру	4.3.2.1 браузер параметрлерін қолдану (бетбелгілер жасау, журналды және жүктеуді көру); 4.1.3.1 сенімді пароль критерийлерін айқындау;	1	03.05	
31		Болашақ компьютер	4.3.1.1 ақпаратты іздеу (компьютердегі файлдар мен бумалар); 4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнелерді пайдалану.	1	10.05	
32		«Болашақтағы компьютер» шағын жоба	4.3.1.1 ақпаратты іздеу (компьютердегі файлдар мен бумалар); 4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнелерді пайдалану.	1	17.05	
33-34		«Болашақтағы компьютер» шағын жоба	4.1.1.1 компьютерлік және мобильді технологиялардың өскіруі ғылыми-техникалық прогреспен байланысты өкенин түсіндіру;	1	24.05	
Жалпы сағат				34		

Күнтізбелік-тақырыптық жоспар

Қадырқұлов Р.А., Нұрмұханбетова Г.К., Гайыпбаева У.А. – «Алматыкітап» баспасы,
2020 жыл. Информатика 5-сынып. Аптасына 1-сағат. Жалпы 34 сағат.

№ р/с	Бөлімдер атауы	Сабақтардың тақырыбы	Оқу мақсаттары	Сағат саны	Мерзімі	Ескерту
I тоқсан 8 сағат						
1	I БӨЛІМ Біздің айналамыз -дағы ақпарат	Біздің айналамыздағы ақпарат	5.2.1.1 әртүрлі ақпараттың мысалдарын келтіру және ақпаратты әртүрлі нысандарда ұсыну;	1	07.09	
2		Ақпаратты беру, ақпараттың түрлері	5.2.1.2 байланыс арналары, ақпарат көздері және қабылдағыштарының мысалын келтіру;	1	14.09	
3		Ақпаратты беру. Ақпаратты шифрлау	5.2.1.3 Мәтіндік ақпаратты кодтау және декодтау;	1	21.09	
4		Екілік ақпаратты ұсыну	5.2.1.4 компьютерге арналған барлық ақпарат екілік түрінде ұсынылғанын түсіндіру	1	28.09	
5		Графикалық ақпаратты екілік кодта ұсыну	2.1.4 компьютерге арналған графикалық ақпаратты екілік түрінде ұсынылғанын түсіндіру	1	05.10	
6		Шығармашылық- практикалық тапсырмалар	5.2.1.4 компьютерге арналған барлық ақпарат екілік түрінде ұсынылғанын түсіндіру;	1	12.10	
7		Шығармашылық- практикалық тапсырмалар №1- БЖБ	5.2.1.4 компьютерге арналған барлық ақпарат екілік түрінде ұсынылғанын түсіндіру;	1	19.10	
8		Шығармашылық- практикалық тапсырмалар	5.2.1.4 компьютерге арналған барлық ақпарат екілік түрінде ұсынылғанын түсіндіру;	1	26.10	
II тоқсан 8 сағат						
9	II БӨЛІМ Компью- терлік графика	Растрлық және векторлық графикалық редакторлар	5.2.2.2 растрлық кескіндерді жасау және өңдеу;	1	09.11	
10		Растрлық суреттерді құру және редакциялау.	5.2.2.2 растрлық кескіндерді жасау және өңдеу;	1	16.11	
11		Растрлық суреттерді өңдеу	5.2.2.3 растрлық суреттер жасау және өңдеу;	1	23.11	
12		Растрлық суреттерді өңдеу. Практикум	5.2.2.4 растрлық суреттер жасау және өңдеу;	1	30.11	
13		Векторлық суреттерді құру	5.2.2.3 векторлық суреттер жасау және өңдеу;	1	07.12	
14		Қисық бетімен жұмыс. БЖБ №2	5.2.2.3 векторлық суреттер жасау және өңдеу;	1	14.12	
15		Растрлық және векторлық суреттерді салыстыру	5.2.2.4 растрлық және векторлық графиканың артықшылықтары мен кемшіліктерін бағалау	1	21.12	
16		Шығармашылық- практикалық тапсырмалар	5.2.2.4 растрлық және векторлық графиканың артықшылықтары мен кемшіліктерін бағалау	1	28.12	
III тоқсан. 10 сағат						
17	III БӨЛІМ Робот- техника	Робот түрлері және оларды қолдану	5.3.4.1 робот анықтамасын тұжырымдау; 5.3.4.2 Роботтардың түрлерінің үлгілері және оларды қолдану салаларына мысал келтіру;	1	11.01	
18		Робототехника тарихы және келешегі	5.3.4.3 робототехника саласындағы адамзаттың техникалық жетістіктеріне мысалдар келтіру;	1	18.01	

19		Гироскопиялық датчик	5.3.4.4 гироскопиялық датчик жұмыс істеу принципін түсіндіру; 5.3.3.1 роботтың бұрыштық бейімділігін анықтау үшін бағдарламалар жасау;	1	25.01	
20		Бұрылыстар	5.3.3.2 создавать программы для поворота робота на заданные градусы	1	01.02	
21		Гироскопиялық датчик. Жоба құру.	5.3.3.1 роботтың бұрыштық бейімділігін анықтау үшін бағдарламалар жасау; 5.3.4.4 гироскопиялық датчик жұмыс істеу принципін түсіндіру;	1	08.02	
22	IV БӨЛІМ Робот- тардың жарысы	Роботтың сызық бойымен қозғалысы	5.3.3.3 робот қозғалысын ұйымдастыруға арналған түс датчигін қолдану;	1	15.02	
23		Роботтың сызық бойымен қозғалысы. Жоба құру	5.3.3.3 робот қозғалысын ұйымдастыруға арналған түс датчигін қолдану;	1	22.02	
24		Робо-сумо	5.3.3.3 робот қозғалысын ұйымдастыруға арналған түс датчигін қолдану; 5.3.3.4 объектіні табу үшін ультрадыбыстық датчикті пайдалану;	1	29.02	
25		Робо-сумо. Жоба құру	5.3.3.4 объектіні табу үшін ультрадыбыстық датчикті пайдалану; 5.3.3.3 робот қозғалысын ұйымдастыруға арналған түс датчигін қолдану;	1	07.03	
26		Роботтың сызық бойымен қозғалысы. Жоба құру. БЖБ №3	5.3.3.4 объектіні табу үшін ультрадыбыстық датчикті пайдалану; 5.3.3.3 робот қозғалысын ұйымдастыруға арналған түс датчигін қолдану;	1	14.03	
IV тоқсан. 8-сағат.						
27	V БӨЛІМ Компью- тер және қауіпсіз- дік	Компьютерде өзіне зиян келтірмей қалай жұмыс істеуге болады?	5.4.1.1 қауіпсіздік ережелерін бұзу салдары туралы талдау;	1	05.04	
28		Ақпаратты цифрлы тасымалдаушылар	5.1.1.1 сандық ақпараттың цифрлық тасымалдау құралдарын сипаттау;	1	11.04	
29		Интернетте жұмыс істеудің қандай қауіп қатері бар?	5.4.2.1 біреудің жұмысын көшіру заңсыздығы туралы айту;	1	18.04	
30		Компьютеріңіздегі деректерді қалай қорғауға болады?	5.4.2.2 құжаттарға арналған пароль орнату; 5.1.3.1 ортақ пайдалану файлдарын орналастыру, редакциялау, жүктеу;	1	25.04	
31		Жалпыға қолжетімді бумалар мен файлдарды жасау. Практикум.	5.1.3.1 ортақ пайдалану файлдарын орналастыру, редакциялау, жүктеу;	1	02.05	
32-33		Шағын жобаларды орындау.	5.1.3.1 ортақ пайдалану файлдарын орналастыру, редакциялау, жүктеу.	2	16.05	09.05 Мереке
34		Шағын жоба. ортақ файлдарды орналастыру, өзгерту, жүктеп алу. №4 БЖБ	5.1.3.1 ортақ пайдалану файлдарын орналастыру, редакциялау, жүктеу; 5.1.1.1 сандық ақпараттың цифрлық тасымалдау құралдарын сипаттау;	1	23.05	
Жалпы сағат				34		

Информатика пәні бойынша күнтізбелік тақырыптық жоспар
8 сыныптар
Информатика. Жалпы білім беретін мектептің 8-сыныбына арналған оқулық.
Р.А.Қадырқұлов, Г.К.Нұрмұханбетова – Алматы: «Алматыкітап баспасы», 2021.

р/с	Бөлім/ Ауыспалы тақырыптар	Сабяқтың тақырыбы	Оқу мақсаттары	Саға т саны	Мерзімі күні, айы, жылы		Ескертулер
					8«ә»	8«д»	
1 тоқсан. 8 сағат							
1	1 бөлім. Компьютер мен желілердің техникалық сипаттамалары	Ақпаратты өлшеу. Алфавиттік әдіс	8.2.1.1 ақпараттың көлемін анықтағанда алфавиттік тәсіл қолдану	1	04.09	05.09	
2		Ақпаратты өлшеу. Ықтималдық әдісі.	8.2.1.1 ақпараттың көлемін анықтағанда алфавиттік тәсіл қолдану	1	11.09	12.09	
3		Есептер шешу	8.1.1.1 процессордың функцияларын және оның негізгі сипаттамаларын қарапайым деңгейде түсіндіру	1	18.09	19.09	
4		Компьютердің ішкі құрылысы және қосымша құрылғылары	8.1.1.1 процессордың функцияларын және оның негізгі сипаттамаларын қарапайым деңгейде түсіндіру	1	25.09	26.09	
5		Процессор және оның сипаттамалары БЖБ №1	8.1.1.1 процессордың функцияларын және оның негізгі сипаттамаларын қарапайым деңгейде түсіндіру	1	02.10	03.10	
6		Компьютерлік желілер	8.1.3.1 желінің өткізу қабілетін анықтау 7.1.3.1 компьютерлік желілерді жіктеу	1	09.10	10.10	
7	2 бөлім. Денсаулық және қауіпсіздік	Компьютерді пайдаланудың кері аспектілері БЖБ №2	8.4.1.1 әртүрлі электрондық құрылғылардың адам ағзасына әсері туралы мысалдар келтіріп, қорғау әдістерін тиімді пайдалану	1	16.10	17.10	
8		Желідегі қауіпсіздік	8.4.2.1 желідегі пайдаланушының қауіпсіздігін қамтамасыз ету ережелерін сақтау (интернетте алаықтық пен агрессия)	1	23.10	24.10	
2 тоқсан. 8 сағат							
9	3 бөлім. Ақпаратты электронды кестелерде өңдеу	Статистикалық мәліметтер. Абсолютті және салыстырмалы сілтемелерді қолдану	8.2.2.2 абсолютті және салыстырмалы сілтемелерді пайдалану; 8.2.2.1 электрондық кестелер мәселелерді шешу үшін түрлі деректер пішімдерін пайдалану;	1	06.11	07.11	
10		Абсолютті және салыстырмалы сілтемелерді практикалық тұрғыдан қолдану	8.2.2.2 абсолютті және салыстырмалы сілтемелерді пайдалану; 8.2.2.1 электрондық кестелер мәселелерді шешу үшін түрлі деректер пішімдерін пайдалану;	1	13.11	14.11	
11		Кіріктірілген функциялар	8.2.2.3 электрондық кестелерді қолдану арқылы есептерді шешу үшін кіріктірілген функцияларды пайдалану;	1	20.11	21.11	
12		Кіріктірілген функцияларды практикалық тұрғыда қолдану	8.2.2.3 электрондық кестелерді қолдану арқылы есептерді шешу үшін кіріктірілген функцияларды пайдалану;	1	27.11	28.11	
13		Қолжетімді ақпараттың негізінде мәліметтерді	8.2.2.3 электрондық кестелерді қолдану арқылы есептерді шешу үшін кіріктірілген функцияларды пайдалану;	1	04.12	05.12	

		талдау.					
14		Қолданбалы есептерді шешу БЖБ №3	8.2.2.3 электрондық кестелерді қолдану арқылы есептерді шешу үшін кірістірілген функцияларды пайдалану; 8.2.2.1 электрондық кестелер мәселелерді шешу үшін түрлі деректер пішімдерін пайдалану; 8.2.2.4 кестеде көрсетілген функциялардың графиктерін құрастыру	1	11.12	12.12	
15		Қолданбалы есептерді шешу	8.2.2.3 электрондық кестелерді қолдану арқылы есептерді шешу үшін кірістірілген функцияларды пайдалану; 8.2.2.1 электрондық кестелер мәселелерді шешу үшін түрлі деректер пішімдерін пайдалану; 8.2.2.4 кестеде көрсетілген функциялардың графиктерін құрастыру	1		19.12	8 «Ә» сыныпта 18.12 8 «А» сыныпта БЖБ №3
16		Excel программасында жобалық жұмыстар орындау	8.2.2.3 электрондық кестелерді қолдану арқылы есептерді шешу үшін кірістірілген функцияларды пайдалану; 8.2.2.1 электрондық кестелер мәселелерді шешу үшін түрлі деректер пішімдерін пайдалану; 8.2.2.4 кестеде көрсетілген функциялардың графиктерін құрастыру	1	25.12	26.12	
3 тоқсан. 10 сағат							
17	4 бөлім. Python тілінде алгоритмдерді программалау	For циклі	8.3.3.2 For (фор) цикл операторын пайдалану	1	08.01	09.01	
18		Кіріктірілген циклдерді ұйымдастыру	8.3.3.2- программаны өңдеудің кіріктірілген ортасының компоненттерін білу және қолдану	1	15.01	16.01	
19		While циклі	8.3.3.1 While (уайл) цикл операторын пайдалану;	1	22.01	23.01	
20		Continue циклін басқару	8.3.3.3 цикл басқару нұсқаулығын қолдану (continue (континю), break (брик), else (элс))	1	29.01	30.01	
21		Break циклін басқару	8.3.3.3 цикл басқару нұсқаулығын қолдану (continue (континю), break (брик), else (элс))	1	05.02	06.02	
22		Else циклін басқару БЖБ №3	8.3.3.3 цикл басқару нұсқаулығын қолдану (continue (континю), break (брик), else (элс))	1	12.02	13.02	
23		Алгоритмнің трассировкасы	8.3.2.1 алгоритмнің трассировкасын жүзеге асыру	1	19.02	20.02	
24		Программалауды үйренейік. Практикалық тапсырмалар.	8.3.2.1 алгоритмнің трассировкасын жүзеге асыру	1	26.02	27.02	
25		Программалауды үйренейік.	8.3.2.1 алгоритмнің трассировкасын жүзеге асыру	1	04.03	05.03	

Информатика пәні бойынша күнтізбелік тақырыптық жоспар

9 сыныптар

Информатика. Жалпы білім беретін мектептің 9-сыныбына арналған оқулық.
Р.А.Қадырқұлов, Г.К.Нұрмұханбетова – Алматы: «Алматыкітап баспасы», 2019.

р/с		Сабақтың тақырыбы	Оқу мақсаттары	Сағат саны	Мерзімі			Ескерту
					9 «Ә»	9 «Б»	9 «А»	
1 тоқсан.								
1	1 бөлім. Ақпарат пен жұмыс жасау. Компьютер таңдаймыз	Ақпараттың қасиеттері	9.2.1.1 ақпараттың қасиеттерін анықтау (маңыздылық, дәлдік, сенімділік, құндылық) 9.4.1.1 компьютерде ұзақ уақыты жұмыс істеу тәуекелін сыни түрде бағалау	1	04.09	05.09	05.09	
2		Құжаттармен бірлескен жұмыс	9.1.3.1 бұлтты технологияларды қолданатын құжаттармен бірлескен жұмысты жүзеге асыру	1	11.09	12.09	15.09	
3		Google drive-та құжатты бірлесе өңдеу қызметін пайдалану	9.1.3.1 бұлтты технологияларды қолданатын құжаттармен бірлескен жұмысты жүзеге асыру	1	18.09	19.09	22.09	
4		Желілік этикет	9.4.2.1 желідегі этикалық және құқықтық нормаларын бұзу салдары туралы айту	1	25.09	26.09	29.09	
5		Компьютердің конфигурациясы БЖБ № 1	9.1.1.1 мақсатына байланысты компьютердің конфигурациясын таңдау 8.1.1.1 процессордың функцияларын және оның негізгі сипаттамаларын қарапайым деңгейде түсіндіру	1	02.10	03.10	06.10	
6		Бағдарламалық қамтамасыз етуді таңдау	9.1.2.1 пайдаланушының қажеттілігіне қарай бағдарламалық жасақтаманы таңдау	1	09.10	10.10	13.10	
7		«Компьютер құнын есептеу» БЖБ № 2	9.1.1.1 мақсатына байланысты компьютердің конфигурациясын таңдау 9.1.2.1 пайдаланушының қажеттілігіне қарай бағдарламалық жасақтаманы таңдау 9.3.1.1 процесс моделдерін (физикалық, биологиялық, экономикалық) электрондық кестеде әзірлеу және зерттеу	1	16.10	17.10	20.10	
8		«Компьютер құнын есептеу»	9.1.1.1 мақсатына байланысты компьютердің конфигурациясын таңдау 9.1.2.1 пайдаланушының қажеттілігіне қарай бағдарламалық жасақтаманы таңдау 9.3.1.1 процесс моделдерін (физикалық, биологиялық, экономикалық) электрондық кестеде әзірлеу және зерттеу	1	23.10	24.10	27.10	
2 тоқсан.								
9	2 бөлім. Деректер базасы	Деректер базасы	9.2.2.1 «дереккор, жазба, өріс» терминдерін түсіндіру; 8.2.2.1 электрондық кестелер	1	06.11	07.11	10.11	

			мәселелерді шешу үшін түрлі деректер пішімдерін пайдалану;					
10		Excel кестелік процессорын да мәліметтер қорын құру	9.2.2.2 электрондық кестеде деректер базасын жасау; 8.2.2.1 электрондық кестелер мәселелерді шешу үшін түрлі деректер пішімдерін пайдалану;	1	13.11	14.11	17.11	
11		Excel кестелік процессорын да ақпаратты іздеу әдістері	9.2.2.3 деректерді іздеу, сұрыптау және сүзгілеуді жүзеге асыру	1	20.11	21.11	24.11	
12		Деректерді сұрыптау	9.2.2.3 деректерді іздеу, сұрыптау және сүзгілеуді жүзеге асыру	1	27.11	28.11	01.12	
13		Деректерді сүзгілеу.	9.2.2.3 деректерді іздеу, сұрыптау және сүзгілеуді жүзеге асыру	1	04.12	05.12	08.12	
14		Деректерді кеңейтілген сүзгі арқылы іріктеу.	9.2.2.3 деректерді іздеу, сұрыптау және сүзгілеуді жүзеге асыру	1	11.12	12.12	15.12	
15		Деректер базасымен жұмыс. БЖБ № 3	9.2.2.2 электрондық кестеде деректер базасын жасау; 9.2.2.3 деректерді іздеу, сұрыптау және сүзгілеуді жүзеге асыру	1		19.12	22.12	18.12 9 “Ә” сынып
16		Деректер базасымен жұмыс БЖБ № 3	9.2.2.2 электрондық кестеде деректер базасын жасау; 9.2.2.3 деректерді іздеу, сұрыптау және сүзгілеуді жүзеге асыру	1	25.12	26.12		
3 тоқсан.								
17	3 бөлім. Python (Пайтон) програм малау тілінде алгорит мдерді програм малау	Бірөлшемді массив	9.3.3.1 бір өлшемді массивтер пайдаланып Python программалау тілінде программаларды жасау;	1	08.01	09.01	12.01	
18		Бір өлшемді массивте деректерді енгізу және шығару	9.3.3.1 бір өлшемді массивтер пайдаланып Python программалау тілінде программаларды жасау;	1	15.01	16.01	19.01	
19		Белгіленген сипаттары бар элементті іздеу	9.3.3.1 бір өлшемді массивтер пайдаланып Python программалау тілінде программаларды жасау;	1	22.01	23.01	26.01	
		Бір өлшемді массивте деректерге есептер шығару	9.3.3.1 бір өлшемді массивтер пайдаланып Python программалау тілінде программаларды жасау	1	29.01	30.01	02.02	
20		Элементтерді оң орнын ауыстыру	9.3.3.1 бір өлшемді массивтер пайдаланып Python программалау тілінде программаларды жасау;	1	05.02	06.02	09.02	
21		Сұрыптау	9.3.2.1 сұрыптау алгоритмдерін қолдану	1	12.02	13.02	16.02	
22		Элементті жою және кірістіру БЖБ № 4	9.3.3.1 бір өлшемді массивтер пайдаланып Python программалау тілінде программаларды жасау; 9.3.3.1 бір өлшемді массивтер	1	19.02	20.02	23.02	

			пайдаланып Python программалау тілінде программаларды жасау;					
23		Екіөлшемді массив	9.3.3.2 екі өлшемді массивтер пайдаланып Python программалау тілінде бағдарламаларды жасау;	1	26.02	27.02	01.03	
24		Екі өлшемді массивтің негізгі параметрлері	9.3.3.2 екі өлшемді массивтер пайдаланып Python программалау тілінде бағдарламаларды жасау;	1	04.03	05.03		08.03 9 «А» сынып
25		Бір және екі өлшемді массивтерге арналған шығармашылық-практикалық жұмыс БЖБ № 5	9.3.3.1 бір өлшемді массивтер пайдаланып Python программалау тілінде программаларды жасау;	1	11.03	12.03	15.03	
26		Бір және екі өлшемді массивтерге арналған шығармашылық-практикалық жұмыс	9.3.3.2 екі өлшемді массивтер пайдаланып Python программалау тілінде бағдарламаларды жасау;	1	18.03	19.03		

4 тоқсан. 8 сағат

27	4 бөлім. Python (Пайтон) программалау тілінде 2D ойынын құру	PyGame (пайгейм) кітапханасы	9.3.3.3 PyGame (пайгейм); кітапханасын қосу 9.3.3.4 ойын терезесін жасау үшін PyGame (пайгейм) кітапханасының дайын модульдерін пайдалану;	1	01.04	02.04	06.04	
28		Артқы фон мен ойын кейіпкерлері	9.3.3.5 ойынның артқы фонын құру 9.3.3.6 ойынға арналған дайын кейіпкерлер жүктеу	1	08.04	09.04	12.04	
29		Практикалық жұмыс	9.3.3.6 ойынға арналған дайын кейіпкерлер жүктеу	1	15.04	16.04	19.04	
30		Ойын кейіпкерлерін таңдау	9.3.3.6 ойынға арналған дайын кейіпкерлер жүктеу	1	22.04	23.04	26.04	
31		Кейіпкерлерді анимациялау	9.3.3.7 кейіпкер қозғалысын программалау	1	29.04	30.04	03.05	
32		Пернетақтадан кейіпкерді басқару	9.3.3.8 пернетақтадан кейіпкерді басқару;	1	06.05		10.05	07.05.24. 9 «Б» сынып
33		Спрайттар соқтығысуын анықтау. БЖБ № 6	9.3.3.9 дайын сценарий бойынша ойын әзірлеу 9.3.3.10 ойынның нәтижелерін есептеу алгоритмін іске асыру	1	13.05	14.05	17.05	
34		Шарттарды программалау («Футболшы ойыны»)	9.3.3.9 дайын сценарий бойынша ойын әзірлеу 9.3.3.10 ойынның нәтижелерін есептеу алгоритмін іске асыру	1	20.05	21.05	24.05	

Барлығы: 34 сағат

Информатика пәні бойынша күнтізбелік тақырыптық жоспар
Жалпы білім беретін мектептің қоғамдық-гуманитарлық бағытының
10 «Ә» -сыныбына арналған оқулық.

Г.И.Салғараева, Ж.Б.Базаева, А.С. Маханова – «Арман ПВ», 2019.

№ р/с	Ауыспалы тақырыптар	Сабақтың тақырыптары	Оқу мақсаты	Сағат саны	Мерзімі	Ескерту
1 тоқсан.						
1	1- бөлім. Ақпараттық қауіпсіздік	Ақпараттық қауіпсіздік	10.1.2.1 "ақпарат қауіпсіздігі", "құпиялылық" және "тұтастық" терминдерінің мағынасын түсіндіру	1	05.09	
2		Ақпаратты қорғау әдістері	10.1.2.2 қауіпсіздік шараларын, оның ішінде түсініктерді сипаттаңыз: деректерді резервтік көшіру және шифрлау	1	12.09	
3		Жеке тұлғаны идентификацияла у әдістері (БЖБ №1)	10.1.2.3 әртүрлі сәйкестендіру әдістерін қолдануды дәйектеу	1	19.09	
4	2 -бөлім. Бейне контент құру	Бейнемен жұмыс істеуге арналған программалар	10.2.2.3 бейнемен жұмыс істеу үшін бағдарламалардың мүмкіндіктерін салыстыру	1	26.09	
5		Бейне түсіру	10.2.2.1 бейнемонтаж және бейнежазбаның негізгі қағидаларын қадағалау	1	03.10	
6		Бейнемонтаждау дың ережесі	10.2.2.1 бейнемонтаж және бейнежазбаның негізгі қағидаларын қадағалау	1	10.10	
7		Бейнені монтаждау (БЖБ№2)	10.2.2.2 бейне клиптерді өз сценарийіңізге сәйкес өңдеп, дыбыстарды, суреттерді, әсерлерді, өтулерді және мәтінді қосу	1	17.10	
8		Практикум.Жобан ы әзірлеу және қорғау	10.2.2.1 бейнемонтаж және бейнежазбаның негізгі қағидаларын қадағалау	1	24.10	
2 тоқсан						
9		Практикум.Жобан ы әзірлеу және қорғау	10.2.2.1 бейнемонтаж және бейнежазбаның негізгі қағидаларын қадағалау	1	07.11	
	3-бөлім Дизайн теориясы	Біздің өміріміздегі дизайн	10.2.1.1 "Дизайн", "қолдану" ұғымдардың түсіндіру 10.2.1.2 түрлер бойынша көрнекі дизайнды жіктеу	1	14.11	
11		"Жақсы дизайн" принципі	10.2.1.4 "жақсы дизайн" қағидадтарын іске асыру (ыңғайлылық, қарапайымдылық және т.б.)	1	21.11	
12		Веб-бетке арналған графика	10.2.1.6 графикалық файлдарды түрлендіру қажеттілігін түсіндіру	1	28.12	
13		Сайт дизайнын әзірлеу	10.2.1.5 сурет файл форматтары арасындағы айырмашылықты түсіндіру	1	05.12	
14		Сайт дизайнын әзірлеу	10.2.1.6 графикалық файлдарды түрлендіру қажеттілігін түсіндіру	1	12.12	
15		Практикум. Сайт дизайн әзірлеу (БЖБ№3)	10.2.1.7 Веб-эргономиканың ерекшеліктерін ескере отырып, графикалық редактор арқылы сайттың дизайн-макетін жасау	1	19.12	
16		Практикум. Сайт дизайн әзірлеу	10.2.1.7 Веб-эргономиканың ерекшеліктерін ескере отырып, графикалық редактор арқылы сайттың дизайн-макетін жасау	1	26.12	
3 тоқсан						
17	4 – бөлім Веб-жобалау	Сайттың картасы	10.2.1.7 Веб-эргономиканың ерекшеліктерін ескере отырып, графикалық редактор арқылы сайттың дизайн-макетін жасау	1	09.01	
18		Сайттың басты	10.2.3.1 сайттар конструкторын қолданып веб-	1	16.01	

		беті	сайт жасау			
19		Мазмұны	10.2.3.1 сайттар конструкторын қолданып веб-сайт жасау	1	23.01	
20		Веб-беттегі мультимедия	10.2.3.2 мультимедияны веб-бетте орналастыру (дыбыс және бейне)	1	30.01	
21		Сайтты жариялау	10.2.3.4 сайтты жариялау үшін файлды алмастырғышты пайдалану	1	06.02	
22		Сайтты насихаттау	10.2.3.3 веб-сайтты насихаттау әдістерін сипаттау	1	13.02	
23		Практикум. Сайт құру	10.2.3.1 сайттар конструкторын қолданып веб-сайт жасау	1	20.02	
24		Практикум. Сайт құру (БЖБ №4)	10.2.1.7 Веб-эргономиканың ерекшеліктерін ескере отырып, графикалық редактор арқылы сайттың дизайн-макетін жасау	1	27.02	
25		Практикум. Сайтты жариялау. Жобаны қорғау.	10.2.1.7 Веб-эргономиканың ерекшеліктерін ескере отырып, графикалық редактор арқылы сайттың дизайн-макетін жасау	1	05.03	
26		Практикум. Сайтты жариялау. Жобаны қорғау.	10.2.1.7 Веб-эргономиканың ерекшеліктерін ескере отырып, графикалық редактор арқылы сайттың дизайн-макетін жасау	1	12.03	
27	5-бөлім. Жасанды интеллект және Blockchain (блокчейн) технологиясы	Машиналық оқыту принциптері	10.3.1.1 машиналық оқыту принциптерін, нейрондық желілерді (нейрондық және синапстар) түсіндіру	1	19.03	

4 тоқсан

28		Машиналық оқыту принциптері	10.3.1.1 машиналық оқыту принциптерін, нейрондық желілерді (нейрондық және синапстар) түсіндіру	1	02.04	
29		Нейрондық желілердің жұмысы және ұйымдастыру принциптері	10.3.1.1 машиналық оқыту принциптерін, нейрондық желілерді (нейрондық және синапстар) түсіндіру	1	09.04	
30		Нейрондық желілердің жұмысы және ұйымдастыру принциптері	10.3.1.1 машиналық оқыту принциптерін, нейрондық желілерді (нейрондық және синапстар) түсіндіру	1	16.04	
31		Жасанды интеллектіні қолдану саласы	10.3.1.2 өнеркәсіпте, білім беруде, ойын индустриясында, қоғамда жасанды интеллект қолдану саласын сипаттау	1	23.04	
32		Жасанды интеллектіні қолдану саласы	10.3.1.2 өнеркәсіпте, білім беруде, ойын индустриясында, қоғамда жасанды интеллект қолдану саласын сипаттау	1	30.04	07.05 Мереке
33		Blockchain (блокчейн) технологиясы (БЖБ №5)	10.3.1.3 Blockchain (блокчейн) технологиясының мақсаты мен жұмысын түсіндіру	1	14.05	
34		Blockchain (блокчейн) технологиясы	10.3.1.3 Blockchain (блокчейн) технологиясының мақсаты мен жұмысын түсіндіру	1	21.05	

Жалпы сағат

34

II «А» -сынып күнтізбелік-тақырыптық жоспар
(Қоғамдық гуманитарлық бағыт) Аптасына: 1 сағат, барлығы: 34 сағат

№ р/с	Ауыспалы тақырыптар/ бөлім/	Сыбақтардың тақырыбы	Оқудың мақсаттары	Сағ саны	Мерзімі	Ескерту
I тоқсан						
1	I-БӨЛІМ Бұлттық технологиялар	Бұлттық технологиялар.	11.1.1.1 бұлтты технологияның не екенін түсіндіру	1	04.09	
2		Ескерлік ортада бұлттық технологияларды қолдану	11.1.1.1 бұлтты технологияның не екенін түсіндіру	1	11.09	
3		Google Дискіде мәтіндік құжаттармен жұмыс жасау	11.1.1.2 жалпыға қолжетімділікке арналған файлдарды (мәтіндік құжаттар, күнтізбелер, презентациялар, кестелер) қолдану, қашықтан және бірлесіп өңдеу	1	18.09	
4		Google Дискіде кестелік құжаттармен жұмыс жасау.	11.1.1.2 жалпыға қолжетімділікке арналған файлдарды (мәтіндік құжаттар, күнтізбелер, презентациялар, кестелер) қолдану, қашықтан және бірлесіп өңдеу	1	25.09	
5		Google Презентация	11.1.1.2 жалпыға қолжетімділікке арналған файлдарды (мәтіндік құжаттар, күнтізбелер, презентациялар, кестелер) қолдану, қашықтан және бірлесіп өңдеу	1	02.10	
6		Google Күнтізбе	11.1.1.2 жалпыға қолжетімділікке арналған файлдарды (мәтіндік құжаттар, күнтізбелер, презентациялар, кестелер) қолдану, қашықтан және бірлесіп өңдеу	1	09.10	
7		Google Формамен практикалық жұмыс жасау БЖБ №1	11.1.1.2 жалпыға қолжетімділікке арналған файлдарды (мәтіндік құжаттар, күнтізбелер, презентациялар, кестелер) қолдану, қашықтан және бірлесіп өңдеу		16.10	
8		I бөлім бойынша тест тапсырмалары. Жобалық жұмыс	11.1.1.2 жалпыға қолжетімділікке арналған файлдарды (мәтіндік құжаттар, күнтізбелер, презентациялар, кестелер) қолдану, қашықтан және бірлесіп өңдеу	1	23.10	
II тоқсан						
9	II-БӨЛІМ 3D модельдеу	Виртуалды және кеңейтілген шындық	11.2.4.1 виртуалды және кеңейтілген шындықтың мақсатын түсіндіру	1	06.11	
10		Виртуалды шындықтағы адам	11.2.4.2 адамның психикалық және физикалық денсаулығына виртуалды және кеңейтілген шындықтың әсері туралы айту	1	13.11	
11		3D – панорама және виртуалды тур Image Composite Editor программасында 3D – панорамалар жасау	11.2.4.3 бірінші тұлғадан көрінісі бар 3Dпанорама (виртуалды саяхат) жасау	1	20.11	
12		FreeDEXрано GUI бағдарламасында виртуалды тур және сфералық панораманы құру	11.2.4.3 бірінші тұлғадан көрінісі бар 3Dпанорама (виртуалды саяхат) жасау	1	27.11	
13		Практикум. «Мектепке виртуалды саяхат жасау»	11.2.4.3 бірінші тұлғадан көрінісі бар 3Dпанорама (виртуалды саяхат) жасау	1	04.12	
14		Практикум. «Мектепке виртуалды саяхат жасау»	11.2.4.3 бірінші тұлғадан көрінісі бар 3Dпанорама (виртуалды саяхат) жасау	1	11.12	
15		II бөлім бойынша тест тапсырмалары. БЖБ №2	11.2.4.3 бірінші тұлғадан көрінісі бар 3Dпанорама (виртуалды саяхат) жасау	1	25.12	18.12
III тоқсан						
16	III-БӨЛІМ 3D Мобильді қосымшалар	Мобильді қосымшалардың конструкторлары және мобильді қосымшаларды әзірлеу ортасы	11.4.1.1 конструкторда ыңғайлы мобильдік қосымшасының интерфейсін құру	1	08.01	

17		Мобильді қосымшалар интерфейсіне қойылатын талаптар	11.4.1.2 қолдан блоктарымен және интерфейсімен мобильді қосымшаны жасау	1	15.01	
18		Мобильді қосымшалар жасау	11.4.1.3 әзірленген мобильді қосымшаның орнату жолын түсіндіру	1	22.01	
19		Мобильді қосымшаны орнату	11.4.1.3 әзірленген мобильді қосымшаның орнату жолын түсіндіру	1	29.01	
20		III бөлім бойынша тест тапсырмалары. БЖБ №3	11.4.1.1 конструкторде ыңғайлы мобильдік қосымшасының интерфейсіні құру	1	05.02	
21		Жобалық жұмыс	11.4.1.1 конструкторде ыңғайлы мобильдік қосымшасының интерфейсіні құру	1	12.02	
22	IV- БӨЛІМ IT Startup	Online Startup – ыңды қалай іске қосу керек. Crowdfunding платформаларының жұмыс істеу принциптері мен қызметі	Startup (стартап) түсінігін баяндау; Crowdfunding (краудфандинг) платформаларының жұмыс істеу қағидаларын сипаттау	1	19.02	
23		Жобаны аяғы жылжыту	11.4.2.3 өнімді насихаттау және сату жолдарын сипаттау	1	26.02	
24		IV бөлімге арналған жобалық жұмыс.	11.4.2.4 маркетингтік жарнама жасау (инфографика, бейне)	1	04.03	
25		IT Startup және жарнама. БЖБ №4	11.4.2.4 маркетингтік жарнама жасау (инфографика, бейне)	1	11.03	
26		IT Startup және жарнама. IV бөлімге арналған тапсырмалар.	11.4.2.4 маркетингтік жарнама жасау (инфографика, бейне)		18.03	
IV тоқсан						
27	V БӨЛІМ Саяси саясаттылық	Қазақстандағы цифрландыру	11.3.1.1 Қазақстанда цифрландыру процесінің ағымдағы үрдістерін талдау	1	01.04	
28-29		Ақпаратты құқықтық қорғау	11.1.2.1 ақпараттарды және зияткерлік меншікті (1996 жылғы 10 маусымдағы "Авторлық құқық және сабақтас құқықтар туралы", 2015 жылғы 16 қарашадағы "Ақпаратқа қол жеткізу туралы", 2003 жылғы 7 қаңтарғы "Электрондық құжат және электрондық цифрлық қолтаңба туралы" Қазақстан Республикасының Заңдары) қорғаудың қажеттілігін негіздеу	2	08.04 15.04	
30		Электрондық цифрлық қолтаңба және сертификат	электрондық цифрлық қолтаңбаның және сертификаттың маңызын сипаттау электрондық үкімет порталында электрондық цифрлық қолтаңбаны қолдану	1	22.04	
31		Электрондық үкімет	11.3.1.2 электрондық үкімет порталының функцияларын сипаттау	1	29.04	
32		eGov электрондық үкімет порталымен жұмыс.	11.3.1.2 электрондық үкімет порталының функцияларын сипаттау	1	06.05	
33		eGov электрондық үкімет порталымен жұмыс. БЖБ №5 Практикалық сабақ	11.3.1.2 электрондық үкімет порталының функцияларын сипаттау	1	13.05	
34		eGov электрондық үкімет порталымен жұмыс	11.3.1.2 электрондық үкімет порталының функцияларын сипаттау	1	20.05	

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ
ТҮРКІСТАН ОБЛЫСЫ
КЕЛЕС АУДАНЫ
«№5 жалпы орта білім беретін мектебі»
коммуналдық мемлекеттік мекемесі



Бекітемін:
Мектеп директоры
М.У.А. Н.Біләл
2023ж.

Келісемін:
Оқу ісін меңгерушісі
Ж.Алдашов
«5» 2023ж.

Ә/Б отырысында
қаралды Р.Азабаева
«16» 11 2023ж.

Уйде оқыту

«Цифрлық сауаттылық» оқу пәнінің ұзақ мерзімді жоспары

Сыныбы: 4 «а»

Оқушының аты-жөні: Нұржігіт Ерасыл

Пән мұғалімі: К.Оспанова

Абай ауылы
2023-2024 оқу жылы

Күнтізбелік тақырыптық жоспар 2023-24 оқу жылы.

Цифрлық сауаттылық 4 «А» сынып.

Аптасына 0,5-сағат. Жалпы 13 сағат.

№ р/с	Бөлімдер атауы	Сабақтардың тақырыбы	Оқу мақсаттары	Сағат саны	Мерзімі	Ескерт у
II тоқсан. 4 сағат						
1	II БӨЛІМ Робототехника, Лабиринт және кегль-ринг (ортақ тақырыптары: «Мәдени мұра», «Мамандықтар әлемі»)	Түс датчигі	4.5.1.1 түс датчигін қолдану	1	16.11	
2		Бағдаршам-робот	4.5.1.1 түс датчигін қолдану	1	30.11	
3		Ультра дыбыс датчигі	4.5.1.2 ультрадыбыс датчигін қолдану	1	14.12	
4		Лабиринттан шығу	4.5.1.1 түс датчигін қолдану 4.5.1.2 ультрадыбыс датчигін қолдану	1	28.12	
III тоқсан 5 сағат						
5	III БӨЛІМ Бейне жасау (ортақ тақырыбы: «Табиғи құбылыстар»)	Видео жазба	4.2.4.1 бейнеклиптерді жасау;	1	18.01	
6		Видеожазбаны өңдеу Жоба жұмыс.	4.2.4.1 бейнеклиптерді жасау;	1	01.02	
7		Презентацияларға арналған ақпарат	4.3.1.1 ақпарат іздеу (компьютердегі файлдар мен бумалар, құжаттағы мәтін үзіндісі); 4.3.2.1 браузер параметрлерін қолдану (бетбелгілер жасау, журналды және жүктеуді көру);	1	15.02	
8		IV БӨЛІМ Презентациялар (ортақ тақырыбы: «Қоршаған ортаны қорғау»)	Презентация слайдының макеті және дыбысы	4.2.3.1 слайд үшін макет таңдау;	1	29.02
9		Презентация-дағы видео Презентациядағы анимация	4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнелерді пайдалану; 4.2.3.2 презентациялардағы нысандардың анимациясын келтіру; 4.2.3.3 презентацияға дыбыс пен бейнені кірістіру;	1	14.03	
IV тоқсан 4 сағат						
10	V БӨЛІМ Болашақтың компьютерлері (ортақ тақырыптары: «Болашаққа саяхат», «Ғарышқа саяхат»)	Интернетке деректер жіберу. Электронды поштамен файлдарды кабылдау және жіберу	4.3.2.2 файлдары қоса берілген хабарламаларды электрондық пошта арқылы қабылдау және жіберу;	1	05.04	
11		Пароль сенімділігі	4.3.2.1 браузер параметрлерін қолдану (бетбелгілер жасау, журналды және жүктеуді көру); 4.3.2.2 файлдары қоса берілген хабарламаларды электрондық пошта арқылы қабылдау және жіберу; 4.1.3.1 сенімді пароль критерийлерін айқындау;	1	18.04	
12		Болашақ компьютер	4.3.1.1 ақпаратты іздеу (компьютердегі файлдар мен бумалар); 4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнелерді пайдалану.	1	02.05	
13		«Болашақтағы компьютер» шағын жоба	4.3.1.1 ақпаратты іздеу (компьютердегі файлдар мен бумалар); 4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнелерді пайдалану.	1	16.05	