

Күнтізбелік жоспар 2023-24 оқу жылы.

Цифрлық сауаттылық 3-сынып.

Аптасына 1-сағат. Жалпы 34 сағат.

№р /с	Бөлімдер атауы	Сабақтардың тақырыбы	Оқу мақсаттары	Сағат саны	Мерзімі	Үй тапсырмасы	Ескерту
I тоқсан 8сағат							
1	1-бөлім Бағдарламалау (ортақ тақырыптары: «Жабайы табиғат», «Жақсы деген немене, жаман деген немене?»)	Өмірімізді қайталаулар	3.4.1.1 қайталауды қолданатын алгоритмдер құрастыру (цикл); 1.1.3.1 информатика кабинетінде тәртіп ережелерін сақтау; «2.1.1.1 енгізу және шығару құрылғыларын ажырату»;	1	5.09.	1-пар. 6-бет. Үйде орындайық.	Көк түспен белгіленген кіріктірілген оқу мақсаттары.
2		Циклдер	3.4.1.2 циклдік алгоритмді іске асыру; «1.4.1.1. сызықтық алгоритмді іске асыру	1	18.09		
3		Циклдер. Жобалық жұмыс.	3.4.1.2 циклдік алгоритмді іске асыру; 1.4.2.1. ойын 170 бағдарламалау ортасында жобаны құру, сақтау және ашу (Scratch (скретч))	1	19.09		
4		Кейінкердің қозғалысы	3.4.2.4. программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру; 2.2.1.1 пернетақтаға тереңдіктерінде мәтін теру	1	26.09		
5		Кейінкердің қозғалысы. Жобалық жұмыс	3.4.2.4. программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру; 1.4.2.1. ойын бағдарламалау ортасында жобаны құру, сақтау және ашу (Scratch (скретч))	1	3.10		

6	Желде тілдесу	3.3.2.1 Жобалық жұмыстар жасауда месенджерді қолдану 2.1.2.1 файл және папка ұғымдарын түсіндіру 2.2.1.1 пернетақта тренажерін даярдау	1	10.10		
7	Желде тілдесу. Жобалық жұмыс	3.3.2.2 желідегі акпарат алмасу жолдарын түсіндіру; 2.4.1.1 тармақтау алгоритмін іске асыру	1	18.10		
8	Бөлім бойынша қайталау	3.4.2.4. программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру;	1	24.10.		

II тоқсан 8 сағат

9	2-бөлім - Ойын құру (ортақ тақырыптары: «Ұақыт», «Сәулет»)	Ойынның сценарийі	3.4.2.1 дайын сценарий бойынша ойын әзірлеу; 3.4.1.1 қайталауды қолданатын алгоритмдер құрастыру (цикл);	1	7.11		
10		Көріністер	3.4.2.2 программалау ойын алаңында бірнеше көріністермен жұмыс істеу; 3.4.1.2 циклдік алгоритмді іске асыру;	1	14.11		
11		Сахнамен жұмыс	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	21.11		
12		Кейіпкерлер	3.4.2.3 программалау ойын алаңында кейіпкерлермен жұмыс істеу;	1	28.11		

13	Кейіпкерлер. Жобалық жұмыс	3.4.2.4. программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру; 3.4.2.3 программалау ойын алаңында кейіпкерлермен жұмыс істеу; 3.4.2.4. программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру;	1	05.12		
14	Костюм ауыстыру	3.4.2.4. программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру; 3.3.2.2 желідегі ақпарат алмасу жолдарын түсіндіру;	1	12.12		
15	Менің ойыным	3.4.1.1 қайталауды қолданатын алгоритмдер құрастыру (цикл); 3.4.2.3 программалау ойын алаңында кейіпкерлермен жұмыс істеу;	1	19.12		
16	Менің ойыным. Жобалық жұмыс	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. 3.1.3.1 Интернет желісінде жұмыс істеуде жеке қауіпсіздігінің негізгі ережелерін ескеру.	1	26.12		
Штуксан 10 сағат						
17	3 бөлім - Робототехника.	Жобала идея	3.1.1.1 таңба ретистрін, пернетақтаның орналасуын,	1	29.01.24	

	Жоба (ортақ тақырыптары: «Өнер», «Көрнекті тұлғалар»)		мензерді басқаруды өзгерту үшін клавшптерді пайдалану; 3.2.1.2 мәтінді теру ережесін сақтау; 3.2.1.3. мәтінді өңдеу.				
18		Құжатты рәсімдейміз	3.2.1.4 шрифт пен абзацтың пішімдеу.	1	16.01		
19		Мәтіндігі иллюстрациялар	3.3.1.1 акпарат іздеуді іске асыру (құжаттағы мәтін үзіндісі); 3.2.1.5. суреттерді мәтінге енгізіп, реттеу	1	23.01		
20		Мәтінмен жұмыс. Жобалық жұмыс	3.3.1.1 акпарат іздеуді іске асыру (құжаттағы мәтін үзіндісі); 3.2.1.5. суреттерді мәтінге енгізіп, реттеу	1	30.01		
21		Робот қолының қозғалысы	3.5.3.1 орта қозғалтқыш жылдамдығының мөлшерін орнату және жылдамдығын реттеу; 1.5.1.1 білім беру роботының негізгі моделін жинау	1	0.02		
22	Орталық моторды орнату		3.5.3.1 орта қозғалтқыш жылдамдығының мөлшерін орнату және жылдамдығын реттеу; 1.5.1.2	1	13.02		
23		Робот қолының қозғалысы. Жобалық жұмыс	3.5.3.1 орта қозғалтқыш жылдамдығының мөлшерін орнату және жылдамдығын реттеу; 1.5.2.1 роботтың белгілі бір жылдамдықтағы қозғалысын ұйымдастыру	1	20.02		
24		Цикл блогі	3.5.2.1 робот қозғалысын	1	27.02		

25			ұйымдастыру үшін циклды пайдалану; 1.5.2.2 дөңгелек айналымының белгілі бір санына робот қозғалысын ұйымдастыру				
		Цикл блогі. Жобалық жұмыс	3.5.2.1 робот қозғалысын ұйымдастыру үшін циклды пайдалану; 1.5.2.3 роботты алға жылжыту қозғалысын ұйымдастыру; 1.5.2.4 роботты артқа жылжыту қозғалысын ұйымдастыру	1	05.03		
26		«Робот-тазартқыш» жасау	3.5.3.1 орта қозғалтқыш жылдамдығының мөлшерін орнату және жылдамдығын реттеу; 3.5.2.1 робот қозғалысын ұйымдастыру үшін циклды пайдалану;	1	12.03		

IV бөлім. 8 сағат

27	4-бөлім Презентациялар (ортақ тақырыбы: «Су – өмірдің қайнар көзі»)	Презентация жасау	3.2.3.1 мәтін мен бейнені қамтитын құралдармен презентациялар жасау; 3.1.2.1 қолданбалы программаларда «кызу» клавиштерді қолдану;	1	2.04		
28		Презентация дизайн	3.2.3.3 презентацияны безендіру үшін дайындалған;	1	9.04		
29		Анимация және ауысу	3.2.3.2 слайдтар арасында ауысуды қолдану;	1	16.04		
30		Презентация жасау. Жобалық жұмыс	3.2.3.1 мәтін мен бейнені қамтитын құралдармен презентациялар жасау; 3.2.3.3 презентацияны безендіру үшін дай	1	23.04		

			ындизайндылайдалану; 3.2.3.2 слайдтарарасындаууыдыколда ну;				
31	5-бөлім - Мәтін, графика және презентация	Фотосуреттер	3.2.2.1 фотосуреттерді өңдейтін (жарық, контраст, жиексіздік) программалар қолдану;	1	30.04		
32	(ортақ тақырыбы: «Демалыс мәдениеті, Мерекелер»).	Фотосуреттер, Жобалық жұмыс	3.2.2.1 фотосуреттерді өңдейтін (жарық, контраст, жиексіздік) программалар қолдану;	1	14.04		
33		Жобамен таныстыру	3.2.3.1 мәтін мен бейнені қимпитивті қаратайым презентациялар жасау; 3.2.3.3 презентацияны безендіру үшін дайын дизайнды пайдалану;	1	20.04		
34		Жобамен таныстыру. Практикум	3.2.3.3 презентацияны безендіру үшін дайын ындизайндылайдалану; 3.2.3.2 слайдтарарасындаууыдыколда ну;	1	21.04		

Күнтізбелік тақырыптық жоспар 2023-2024 оқу жылы.
Цифрлық сауаттылық 4-сынып.

Аптасына 1-сағат. Жалпы 34 сағат.

№р /с	Бөлімдер атауы	Сабақтардың тақырыбы	Оқу мақсаттары	Сағат саны	Мерзімі	Үй тапсырмасы	Ескерту
I тоқсан 8 сағат							
1	I БӨЛІМ	Айнымалылар	4.4.2.1 айнымалыларды қолдану	1	06.09		
2	Программалау (ортақ)	Кейіпкердің костюмін өзгерту	4.4.1.1 кірістірілген пиклды жүзеге асыру.	1	13.09		
3	Тақырыптары: «Менің Отаным - Қазақстан», «Адами құндылықтар»	Кейіпкердің костюмін өзгерту. Жобалық жұмыс. Өз ойының сценарийі	4.4.1.1 кірістірілген циклды жүзеге асыру.	1	20.09		
4		Өз ойының сценарийі	4.2.1.1 мәтінде қарапайым кестелер жасау	1	27.09		
5		Логикалық операторлар	4.4.1.2 логикалық операторларды пайдалану	1	04.10.		
6		Салыстыру операторлары	4.4.1.3 салыстыру операторларын пайдалану	1	11.10		
7		Өз ойының	4.4.2.2 өз сценарийі бойынша ойын жасау	1	18.10.		
8		Өз ойының. Жобалық жұмыс	4.4.2.2 өз сценарийі бойынша ойын жасау	2			
II тоқсан. 8 сағат							
9	II БӨЛІМ	Түс датчигі	4.5.1.1 түс датчигін қолдану	1	8.11		
10	Робототехника.	Бадаршам-робот	4.5.1.1 түс датчигін қолдану	1	15.11		
11	Лабиринт және кегль-ринг	Ультралыбыс датчигі	4.5.1.2 ультралыбыс датчигін қолдану	1	22.11		
12	(ортақ) тақырыптары: «Мәдени мұра», «Мамандықтар әлемі»	Лабиринттан шығу	4.5.1.2 ультралыбыс датчигін қолдану	1	29.11		
13		Кегль-ринг	4.5.1.1 түс датчигін қолдану	1	6.12		
14		Кегль-ринг. Жобалық жұмыс	4.5.1.1 түс датчигін қолдану 4.5.1.2 ультралыбыс датчигін қолдану	1	13.12		

15			қолдану	1	20.12		
16	Бөлімді қайталау		4.5.1.2 ұлытрадыбыс датчигін қолдану	1	27.12		
III тоқсан 10 сағат							
17	III БӨЛІМ	Бейнежазба	4.2.4.1 бейнеклиптерді жасау;	1	10.01		
18	Бейне жасау	VideoPad редакторының мүмкіндіктері	4.2.4.1 бейнеклиптерді жасау;	1	17.01		
19	(ортақ	Бейнежазбаныңдеу	4.2.4.1 бейнеклиптерді жасау;	1	24.01		
20	тақырыбы: «Табиғи құбылыстар»	Бейнежазбаныңдеу. Жобалықжұмыс.	4.2.4.1 бейнеклиптерді жасау;	1	31.01		
21	IV БӨЛІМ	Презентациялар арналған акпарат	4.2.3.1 слайд үшін макет тандау; 4.3.1.1 акпарат іздеу (компьютердегі файлдар мен бұмалар, құжаттағы мәтін үзіндісі); 4.3.2.1 браузер параметрлерін қолдану (бетбелгілер жасау, журналды және жүктеуді көру); 4.2.4.2 белгілі бір тикерывида фотосуреттер, дыбыстар және бейнегерді пайдалану; 4.2.3.3 презентацияға дыбыс пен бейнені кірістіру; 4.3.1.1 акпарат іздеу (компьютердегі файлдар мен бұмалар, құжаттағы мәтін үзіндісі); 4.2.3.2 презентациялардағы нысандар анимациясын келтіру; 4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнегерді пайдалану; 4.2.3.3 презентацияға дыбыс пен бейнені кірістіру;	1	07.02		
22	Презентациялар арналған акпарат	Презентацияларды дыбыстау	4.2.3.1 слайд үшін макет тандау; 4.3.1.1 акпарат іздеу (компьютердегі файлдар мен бұмалар, құжаттағы мәтін үзіндісі); 4.3.2.1 браузер параметрлерін қолдану (бетбелгілер жасау, журналды және жүктеуді көру); 4.2.4.2 белгілі бір тикерывида фотосуреттер, дыбыстар және бейнегерді пайдалану; 4.2.3.3 презентацияға дыбыс пен бейнені кірістіру; 4.3.1.1 акпарат іздеу (компьютердегі файлдар мен бұмалар, құжаттағы мәтін үзіндісі); 4.2.3.2 презентациялардағы нысандар анимациясын келтіру; 4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнегерді пайдалану; 4.2.3.3 презентацияға дыбыс пен бейнені кірістіру;	1	14.02		
23	Презентацияларды дыбыстау	Презентацияларды дыбыстау	4.2.3.1 слайд үшін макет тандау; 4.3.1.1 акпарат іздеу (компьютердегі файлдар мен бұмалар, құжаттағы мәтін үзіндісі); 4.3.2.1 браузер параметрлерін қолдану (бетбелгілер жасау, журналды және жүктеуді көру); 4.2.4.2 белгілі бір тикерывида фотосуреттер, дыбыстар және бейнегерді пайдалану; 4.2.3.3 презентацияға дыбыс пен бейнені кірістіру;	1	21.02		
24	Презентацияларды дыбыстау	Презентацияларды дыбыстау	4.2.3.1 слайд үшін макет тандау; 4.3.1.1 акпарат іздеу (компьютердегі файлдар мен бұмалар, құжаттағы мәтін үзіндісі); 4.3.2.1 браузер параметрлерін қолдану (бетбелгілер жасау, журналды және жүктеуді көру); 4.2.4.2 белгілі бір тикерывида фотосуреттер, дыбыстар және бейнегерді пайдалану; 4.2.3.3 презентацияға дыбыс пен бейнені кірістіру;	1	28.02		

	анимация	нысандардың анимациясын келтіру; 4.2.1.2 құжатқа сурет енгізу;			
25	Қайталау сабақтары		1	06.03	
26	Презентациядағы анимация	4.2.3.2 презентациялардағы нысандардың анимациясын келтіру; 4.2.1.2 құжатқа сурет енгізу;	1	13.02	

IV тоқсан 8-саят

27	V БӨЛІМ Болашақтың компьютерлері (ортақ тақырыптары: «Болашаққа саяхат», «Ғарышқа саяхат»)	Интернетке деректер жіберу	4.3.2.2 файлдары қоса берілген хабарламаларды электрондық пошта арқылы қабылдау және жіберу;	1	29.03		
28		Интернетпен жұмыс	4.3.2.2 файлдары қоса берілген хабарламаларды электрондық пошта арқылы қабылдау және жіберу;	1	3.04		
29		Пароль сенімділігі	4.3.2.1 браузер параметрлерін қолдану (бөтелкелігер 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 құштерийілерін айқындау;	1	10.04		
30		Интернетке деректер жіберу. Жоба құру.	4.3.2.2 файлдары қоса берілген хабарламаларды электрондық пошта арқылы қабылдау және жіберу;	1	17.04		
31		Пароль сенімділігі. Жоба құру	4.3.2.1 браузер параметрлерін қолдану (бөтелкелігер жасау);	1	24.04		

32		Болашақ компьютер	жұртпады және жүктенуді қору); 4.1.3.1 сенімді пароль құрамын анықтау;				
33		«Болашақтағы компьютер» тағам жасау	4.3.1.1 ақпаратты іздеу (компьютердегі файлдар мен бұлақтар); 4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнелерді пайдалану.	1	8.05.		
34		«Болашақтағы компьютер» шағын жасау	4.3.1.1 ақпаратты іздеу (компьютердегі файлдар мен бұлақтар); 4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнелерді пайдалану.	1	15.05.		
34		«Болашақтағы компьютер» шағын жасау	4.1.1.1 компьютерлік және мобильді технологиялардың ескіруі зерттеу-техникалық прозресен байланысты екенін түсіндіру;	1	22.05.		

Күнтізбелік тақырыптық жоспар 2023-24 оқу жылы.
Информатика 5-сынып.

Аптасына 1-сағат. Жалпы 34 сағат.

№р /с	Бөлімдер атауы	Сабақтардың тақырыбы	Оқу мақсаттары	Сағат саны	Мерзімі	Үй тапсырмасы	Ескерту
І тоқсан 8 сағат							
1	І БӨЛІМ Біздің айналамыздағы ақпарат	Біздің айналамыздағы ақпарат	5.2.1.1 әртүрлі ақпараттың мысалдарын келтіру және ақпаратты әртүрлі нысандарда ұсыну;	1 <i>55</i> <i>5Б.</i>	<i>1,09</i> <i>6,09</i>		
2	Ақпаратты беру, ақпараттың түрлері	Ақпаратты беру, ақпараттың түрлері	5.2.1.2 байланыс арналары, ақпарат көздері және қабылдағыштарының мысалын келтіру;	1	<i>8,09</i> <i>13,09</i>		
3	Ақпаратты беру, ақпараттың түрлері. Практикум.	Ақпаратты беру, ақпараттың түрлері. Практикум.	5.2.1.2 байланыс арналары, ақпарат көздері және қабылдағыштарының мысалын келтіру;	1	<i>15,09</i> <i>20,09</i>		
4	Ақпаратты беру/Ақпаратты шифрлау	Ақпаратты беру/Ақпаратты шифрлау	5.2.1.3 Мәтіндік ақпаратты кодтау және декодтау;	1	<i>22,09</i> <i>27,09</i>		
5	Ақпаратты шифрлау. Практикум	Ақпаратты шифрлау. Практикум	5.2.1.3 Мәтіндік ақпаратты кодтау және декодтау;	1	<i>29,09</i> <i>4,10.</i>		
6	Екілік ақпаратты ұсыну	Екілік ақпаратты ұсыну <i>БД 005.150</i>	5.2.1.4 компьютерге арналған барлық ақпарат екілік түрінде ұсынылғанын түсіндіру	1	<i>6,10.</i> <i>11,10.</i>		
7	Екілік ақпаратты ұсыну. Практикум <i>№1-ББЖБ</i>	Екілік ақпаратты ұсыну. Практикум <i>№1-ББЖБ</i>	5.2.1.4 компьютерге арналған барлық ақпарат екілік түрінде ұсынылғанын түсіндіру;	1	<i>13,10.</i> <i>18,10.</i>		

8	Бөлімді қайталау <i>№1.6m6</i>	5.2.1.4 компьютерге арналған барлық ақпарат екілік түрінде ұсынылғанын түсіндіру;	1	<i>20.10.</i>		
---	-----------------------------------	---	---	---------------	--	--

II тоқсан. 8 сағат.

9	II БӨЛІМ Компьютерлік графика	Растрлық суреттерді құру және релакциялау	5.2.2.2 растрлық кескіндерді жасау және өңдеу;	1	<i>24.10 8.11</i>	
10		Растрлық суреттерді өңдеу	5.2.2.2 растрлық кескіндерді жасау және өңдеу;	1	<i>10.11/15.11</i>	
11		Растрлық суреттерді өңдеу. Практикум	5.2.2.2 растрлық кескіндерді жасау және өңдеу;	1	<i>17.11/22.11</i>	
12		Векторлық суреттерді құру	5.2.2.3 векторлық суреттер жасау және өңдеу;	1	<i>24.11/22.11</i>	
13		Векторлық суреттерді құру. Практикум	5.2.2.4 векторлық суреттер жасау және өңдеу;	1	<i>11.12/28.11</i>	
14		Қисық бетімен жұмыс	5.2.2.3 векторлық суреттер жасау және өңдеу;	1	<i>8.12/6.12</i>	
15		Қисық бетімен жұмыс. Практикум. БЖБ. №2	5.2.2.3 векторлық суреттер жасау және өңдеу;	1	<i>15.12/13.12</i>	
16		Растрлық және векторлық суреттерді салыстыру <i>6m6 (5B).</i>	5.2.2.4 растрлық және векторлық графиканың артықшылықтары мен кемшіліктерін бағалау	1	<i>22.12/20.12</i>	

III тоқсан. 10 сағат

17	III БӨЛІМ Робототехника	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 <i>50. 56 58</i>	<i>10.01 12.01 10.01</i>	
18		Робототехника тарихы және перспективалары	5.3.4.3 робототехника саласындағы адамзаттың техникалық жетістіктеріне мысалдар келтіру;	1	<i>17.01 19.01 17.01</i>	

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	24.01 26.01 24.01		
20	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	31.01 2.02 31.01		
21	Бұрылыстар	5.3.3.2 создавать программы для поворота робота на заданные градусы	1	07.02 09.02 10.02		
22	IV БӨЛІМ Роботтардың жарысы	Роботтың сызық бойымен қозғалысы	1	07.02 16.02 14.02		
23	Роботтың сызық бойымен қозғалысы. Жоба құру	5.3.3.3 робот қозғалысын ұйымдастыруға арналған түс датчигін қолдану;	1	14.02 23.02 21		
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	21.02 1.03 10.02		
25	Робо-сумо. Жоба құру	5.3.3.4 объектіні табу үшін ультрадыбыстық датчикті пайдалану; 5.3.3.3 робот қозғалысын	1	28.02 15.03 06.03		

26		Бөлімді қайталау	1 (5А) 66 МБ (5Б) 67 МБ	ұйымдастыруға арналған түс датчигін қолдану; 5.3.3.4 объектіні табу үшін ультральбыстық датчикті пайдалану; 5.3.3.3 робот қозғалысын ұйымдастыруға арналған түс датчигін қолдану;	2	6-03. 13.03.		
IV төқсан. 8-саят.								
27	V БӨЛІМ	Компьютердегі қайыңсыз жұмыс істеуге болады?	5.4.1.1 қайыңсыздық ережелерін бұзу салдары туралы талдау;	1	3.04			
28	Компьютер және қайыңсыздық	Ақпаратты цифрлы тасымалдаушылар	5.1.1.1 сандық ақпараттың цифрлық тасымалдау құралдарын сипаттау;	1	10.04			
29		Интернетте жұмыс істеудің қандай қайың катері бар?	5.4.2.1 бір еудің жұмысын көшіру заңсыздығы туралы айту;	1	18.04			
30		Компьютер ініздегі деректерді қалай қорғауға болады?	5.4.2.2 құжаттарға арналған пароль орнату; 5.1.3.1 ортқ пайдалану файлдарын орналастыру, редакциялау, жүктеу;	1	24.04			
31		Ортақ файлдарды орналастыру, өзгерту, жүктеп алу	5.1.3.1 ортқ пайдалану файлдарын орналастыру, редакциялау, жүктеу;	1	30.04			
32		Ортақ файлдарды орналастыру, өзгерту, жүктеп алу. Практикум.	5.1.3.1 ортқ пайдалану файлдарын орналастыру, редакциялау, жүктеу;	1	1.05			
33		Шатғын жоба. ортқ файлдарды орналастыру, өзгерту, жүктеп алу.	5.1.3.1 ортқ пайдалану файлдарын орналастыру, редакциялау, жүктеу;	1	15.05			
34		№4 ББЖБ Бөлімді қайталау.	5.2.2.1 құжатты басып шығару үшін тиімді ұйымдастыру (бет параметрлерін орнату, алдың ала қарауды орындау);	1	22.05			

Күнігізбелік тақырыптық жоспар 2023-24 оқу жылы.
Информатика 6-сынып.

Аптасына 1-сағат. Жалпы 34 сағат.

№р /с	Бөлімдер атауы	Сабақтардың тақырыбы	Оқу мақсаттары	Сағат саны	Мерзімі	Үй тапсырмасы	Ескерту
1 тоқсан 8 сағат							
1	I БӨЛІМ Компьютерлік жүйелер және желілер	Эргономика дегеніміз не?	6.1.1.1 эргономика міндеттерін (барынша жетілдірілген пен тиімділік үшін) тұжырымдау және шешу.	1	6.09		
2		Интернетке тәуелділіктің проблемаларын талқылау	6.4.2.1 интернетке тәуелділіктің проблемаларын талқылау	1	13.09		
3		Есептеу техникасының даму тарихы	6.1.1.1 компьютерлік технологияның даму тарихы мен келешегі туралы білім беру;	1	20.09		
4		Есептеу техникасының дамуы мен келешегі	6.1.1.1 компьютерлік технологияның даму тарихы мен келешегі туралы білім беру;	1	27.09		
5		Компьютер қалай жұмыс істейді	6.1.1.2 компьютердің негізгі құрылғыларын білім беру; әрекеттесуін түсіндіру	1	04.10		
6		Операциялық жүйелер	6.1.2.1 операциялық жүйелердің негізгі функцияларын білім беру;	1	11.10		
7		Сымсыз желілер 1-ББЖБ	6.1.3.1 сымсыз байланыстың нақты қолдануларын білім беру; 6.1.2.1 операциялық жүйелердің негізгі	1	18.10		
8		Бөлімді қайталау		1			

			функционарын атау;						
II тоқсан 8 сағат									
9	III БӨЛІМ 3D баспасы	3D – редакторы	6.3.1.1 3D-модельдер қолдану мысалдарын келтіру; 6.3.1.2 3D-редактордың мүмкіндіктерін сипаттау;	1	64.	8	41		
10		3D-редактор құралдары	6.3.1.3 3D-редакторының графикалық примитивтерді құруға арналған құралдарын пайдалану;	1			15.41		
11		3D-редактор құралдар. Жоба құру	6.3.1.3 3D-редакторының графикалық примитивтерді құруға арналған құралдарын пайдалану;	1			22.11		
12		3D – конус, цилиндр және сфера құру	6.3.1.4 айналу денелерін құру және оларды түрлендіру;	1			28.11		
13		Объектілердің 3D модельдері	6.3.1.5 3D-редактордағы объектілердің модельдерін құру;	1			6.12 43		
14		Объектілердің 3D модельдері. Жоба құру	6.3.1.5 3D-редактордағы объектілердің модельдерін құру;	1			13.12.		
15		3D – баспасы 2-ББЖБ	6.3.1.6 басым шығару үшін 3D-үзінді экспорттау; 6.3.1.7 3D-баспастың баптау	1			20.12		
16		Қайталау сабағы	6.3.1.6 басым шығару үшін 3D-үзінді экспорттау;	1			24.12		
III тоқсан 10 сағат									
17	III БӨЛІМ PYTHON тілінде	\$15 IDE-мен танысу	6.1.2.2 IDE интерфейсінің мүмкіндіктерін қолдану;	1			10.01		

III тоқсан 10 сағат

17	III БӨЛІМ PYTHON тілінде программалау	IDE-мен танысу	6.1.2.2 IDE интерфейсінің мүмкіндіктерін қолдану;	1		09.01	
18		Тіл әліпбесі. Синтаксис	6.3.2.1 Python тіліндегі сызықтық алгоритмдерді жазу	1		16.01	
19		Мәліметтер типтері	6.3.3.1 деректер түрлерін жіктеу;	1		13.01	
20		Мәліметтер типтерін жіктеу	6.3.3.1 деректер түрлерін жіктеу;	1		30.01	
21		Арифметикалық амалдардың жазылу ережелері	6.3.2.1 Python тіліндегі сызықтық алгоритмдерді жазу;	1		06.02	
22		Санды енгізу және шығару	6.3.2.1 Python тіліндегі сызықтық алгоритмдерді жазу;	1		13.02	
23		Санды енгізу және шығару. Жоба құру	6.3.2.1 Python тіліндегі сызықтық алгоритмдерді жазу;	1		20.02	
24		Сызықтық алгоритмдерді программалау 3-ББЖБ	6.3.2.1 Python тіліндегі сызықтық алгоритмдерді жазу;	1		27.02	
25		Сызықтық алгоритмдерді программалау Жобалық жұмыс	6.3.2.1 Python тіліндегі сызықтық алгоритмдерді жазу;	1		05.03 12.03 19.03	

IV тоқсан 10 сағат

26	IV БӨЛІМ Мәтіндік күжатпен жұмыс жасау	Мәтіндік күжатпен жұмыс. Сілтемелер	6.2.2.1 сілтемелерді ұйымдастыру (типсерсітемелер, мазмұны, тақырыптар, түсіндірмеслер)	1		02.04.	
27		Гиперсілтемелер	6.2.2.1 сілтемелерді ұйымдастыру (типсерсітемелер, мазмұны, тақырыптар, түсіндірмеслер)	1		09.04	
28		Гиперсілтемелер 4-ББЖБ	6.2.2.1 сілтемелерді ұйымдастыру (типсерсітемелер, мазмұны, тақырыптар, түсіндірмеслер)			16.04	

29	Авторлық құқық», «плагнат» ұғымдары	6.4.2.3 авторға сілтеме жасайтын акпаратпен ілестіру; 6.4.2.2 «авторлық құқық», «плагнат» ұғымдарын түсіндіру	1	23.04	
30	Мазмұн	6.2.2.1 сілтемелерді ұйымдастыру (гиперсілтемелер, мазмұны, тақырыптар, түсіндірмелер)	1	30.04	
31	Реферат	6.2.2. сілтемелерді ұйымдастыру (гиперсілтемелер, мазмұны, тақырыптар, түсіндірмелер)	1		
32	Реферат. Жобалық жұмыс	6.4.2.2 «авторлық құқық», «плагнат» ұғымдарын түсіндіру	1		
33	Гиперсілтемелер кою. Жобалық жұмыс	6.2.2.1 сілтемелерді ұйымдастыру (гиперсілтемелер, мазмұны, тақырыптар, түсіндірмелер)	1		
34	Шартын жоба. 5-ББЖБ	5.1.3.1 ортақ пайдалану файлдарын орналастыру, редакциялау, жүктеу	1	14.05	
35	Қайталау сабақ	5.2.2.1 құжатты басып шығару үшін тиімді ұйымдастыру (бет параметрлерін орнату, алтын ала қарауды орындау);	1	24.05	
36	Жоба жасау ,қайталау	5.2.2.1 құжатты басып шығару үшін тиімді ұйымдастыру (бет параметрлерін орнату, алтын ала қарауды орындау);	1		

Бекітемін.

Мектеп директоры М.У.а:



2023 ж.

Келісемін.

Директордың оқу-ісі

жөніндегі орынбасары

Директордың оқу-ісі

«01» 09 2023 ж.

Әб отырысында қаралды:

Хаттама №1

Әб жетекшісі:

Әб жетекшісі

«31» 08 2023 ж.

КҮНТІЗБЕЛІК - ТАҚЫРЫПТЫҚ ЖОСПАР ИНФОРМАТИКА ПӘНІ

3 - 5 – 9 сыныптар

Информатика пән мұғалімі: Ж.Бакирова

2023 - 2024 оқу жылы