

«№11 санаториялық мектеп-интернаты»КММ
Жиынтық бағалау жүргізу қорытындылары бойынша талдау туралы
мәліметтер

I жарты жылдық, «Информатика» пәні бойынша

Сынып: 5 «а»

Оқушылар саны:

Педагог: Мырзагелдиев Ж.К



Мақсаты: I жарты жылдық информатика пәнінен алынған ББЖБ жұмыстарының қорытындысына талдау жасау

	балл	төмен 0%-39%	орта 40%-64%	жақсы 65%-84%	жоғары 85-100%
ББЖБ №1	12	0-4	5-7	8-10	11-12
ББЖБ №2	10	0-3	4-6	7-8	9-10

ББЖБ нәтижесін талдау

	уақыты	Орын лаған	балл	ЖБ балдарының пайыздық мазмұны				Сапа %	Үлгерім %
				төмен 0%-39%	орта 40%-64%	жақсы 65%-84%	жоғары 85-100%		
Информатика				Оқушылар саны					
ББЖБ №1	21.10.23ж	12	12		2	8	2	83%	100%
ББЖБ №2	02.12.23 ж	14	10		4	6	4	71%	100%

	Мақсатты меңгергендер	Қиындық тудырған мақсаттар
БЖБ 1	5.2.1.1 әртүрлі ақпараттың мысалдарын келтіру және ақпаратты әртүрлі нысандарда ұсыну 5.2.1.2 байланыс арналары, ақпарат көздері және қабылдағыштардың мысалын келтіру 5.2.1.3 мәтіндік ақпаратты кодтау және декодтау 5.2.1.4 компьютерге арналған барлық ақпарат екілік түрінде ұсынылғанын түсіндіру	5.2.1.3 мәтіндік ақпаратты кодтау және декодтау 5.2.2.2 растрлық кескіндерді жасау және өңдеу
БЖБ 2	5.2.2.2 растрлық кескіндерді жасау және өңдеу 5.2.2.3 векторлық суреттер өңдеу жасау және өңдеу	

1.ББЖБ №1 нәтижелерін талдау бойынша білім алушылар келесі білім деңгейін көрсетті:

Жоғары: 85-100%	Жақсы: 65-84%	Орта: 40-60%
------------------------	----------------------	---------------------

Қожабек Сезім Тасболтаев Нұрсұлтан	Абдумуталиф Әділет Амирбек Нұрдана Ахмет Айдос Жасузақ Мейрамбек Каладин Құдайберген Қалжан Али-асқар Ордабек Дінмұхамед Сейдахан Береке	Абдукадир Бекарыс Төлеш Мейіржан
---------------------------------------	---	-------------------------------------

2.ББЖБ №2 нәтижелерін талдау бойынша білім алушылар келесі білім деңгейін көрсетті:

Жоғары: 85-100%	Жақсы: 65-84%	Орта: 40-60%
Қалжан Али-асқар Қожабек Сезім Тасболтаев Нұрсұлтан Ордабек Дінмұхамед	Абдумуталиф Әділет Амирбек Нұрдана Айбекұлы Әмірхан Ахмет Айдос Жасузақ Мейрамбек Каладин Құдайберген	Абдукадир Бекарыс Төлеш Мейіржан Сейдахан Береке Есенгельді Мөлдір


 Мерзімі: 29.12.2023 ж
 Педагогтің аты-жөні: Мырзагелдиев Ж.К

«№11 санаториялық мектеп-интернаты»КММ
Жиынтық бағалау жүргізу қорытындылары бойынша талдау туралы
мәліметтер

I жарты жылдық, «Информатика» пәні бойынша

Сынып: 5 «б»

Оқушылар саны:

Педагог: Мырзагелдиев Ж.К

Мақсаты: I жарты жылдық информатика пәнінен алынған ББЖБ жұмыстарының қорытындысына талдау жасау

	балл	төмен 0%-39%	орта 40%-64%	жақсы 65%-84%	жоғары 85-100%
ББЖБ №1	12	0-4	5-7	8-10	11-12
ББЖБ №2	10	0-3	4-6	7-8	9-10

ББЖБ нәтижесін талдау

	уақыты	Орын лаған	балл	ЖБ балдарының пайыздық мазмұны				Сапа %	Үлгерім %
				төмен 0%-39%	орта 40%-64%	жақсы 65%-84%	жоғары 85-100%		
Информатика				Оқушылар саны					
ББЖБ №1	21.10.23ж	12	12		5	6	1	58%	100%
ББЖБ №2	02.12.23 ж	14	10		4	6	4	71%	100%

	Мақсатты меңгергендер	Қиындық тудырған мақсаттар
БЖБ 1	5.2.1.1 әртүрлі ақпараттың мысалдарын келтіру және ақпаратты әртүрлі нысандарда ұсыну 5.2.1.2 байланыс арналары, ақпарат көздері және қабылдағыштардың мысалын келтіру 5.2.1.3 мәтіндік ақпаратты кодтау және декодтау 5.2.1.4 компьютерге арналған барлық ақпарат екілік түрінде ұсынылғанын түсіндіру	5.2.1.3 мәтіндік ақпаратты кодтау және декодтау 5.2.2.2 растрлық кескіндерді жасау және өңдеу
БЖБ 2	5.2.2.2 растрлық кескіндерді жасау және өңдеу 5.2.2.3 векторлық суреттер өңдеу жасау және өңдеу	

1.ББЖБ №1 нәтижелерін талдау бойынша білім алушылар келесі білім деңгейін көрсетті:

Жоғары: 85-100%	Жақсы: 65-84%	Орта: 40-60%
Хинизова Невин	Атхан Бағлан	Біржан Бекзат

	Избасаров Талант Кулжабай Нұртас Нағызбек Несібелі Нуракова Анара Онербай Мейіржан	Егемберди Ұлбосын Жумабек Ерсұлтан Қалдан Асылхан Серік Гүлсезім
--	--	---

2.ББЖБ №2 нәтижелерін талдау бойынша білім алушылар келесі білім деңгейін көрсетті:

Жоғары: 85-100%	Жақсы: 65-84%	Орта: 40-60%
Қазыбек Усман Қалдан Асылхан Серік Гүлсезім Хинизова Невин	Избасаров Талант Кулжабай Нұртас Нағызбек Несібелі Нуракова Анара Онербай Мейіржан Шаймардан Бағылан	Атхан Бағлан Біржан Бекзат Егемберди Ұлбосын Жумабек Ерсұлтан


 Мерзімі: 29.12.2023 ж
 Педагогтің аты-жөні: Мырзагелдиев Ж.К

«Бекітемін»

Мектеп директоры:

А. Юсупова

«31» 08 2023ж



«Келісілді»

Директордың

ОЖ орынбасары

Е. Әмірбеков

«31» 08 2023ж

Әдістемелік бірлестік жетекшісі

А. Тайлыбаева

Хаттама

№.....

«31» 08 2023ж

Түркістан облысының білім басқармасының

«№11 санаториялық мектеп-интернаты»КММ

Цифрлық сауаттылық, информатика пәнінің мұғалімі:

Мырзателдиев Жандаулет Кумисбаевич

Сынып: 2-5 «а,б»

2023-2024 оқу жылы

Түсінік хат. «Цифрлық сауаттылық» пәні. 2- сынып

1. «Цифрлық сауаттылық» пәнінің үлгілік оқу бағдарламасы (бұдан әрі – бағдарлама) «Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың, бастаудың, негізгі орта, жалпы орта, техникалық және кәсіптік, орта білімнен кейінгі білім берудің мемлекеттік жалпыға міндетті стандарттарын бекіту туралы» Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрінің 2022 жылғы 3 тамыздағы № 348 бұйрығымен бекітілген Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың, бастаудың, негізгі орта, жалпы орта, техникалық және кәсіптік, орта білімнен кейінгі білім берудің мемлекеттік жалпыға міндетті стандарттарына сәйкес әзірленген (Нормативтік құқықтық актілерді мемлекеттік тіркеу тізілімінде № 29031 болып тіркелген).

2. «Цифрлық сауаттылық» пәнін оқыту мақсаты – білім алушылардың оқу мен күнделікті өмірде есептей білу дағдылары, робототехника, базалық білім, заманауи ақпараттық технологиялармен жұмыс жасаудағы білік және дағдыларды тиімді қолдануын қамтамасыз ету.

«Цифрлық сауаттылық» оқу пәнінің мазмұны

«Цифрлық сауаттылық» пәні бойынша білім жүктемесінің көлемі: 2-сынып аптасына 1 сағаттан, оқу жылында 34 сағатты құрайды.

«Цифрлық сауаттылық» оқу пәнінің 2-сыныпқа арналған базалық мазмұны:

«Компьютер»: компьютер құрылғылары: енгізу құрылғылары (тіптіуір, пернетақта, микрофон) және шығару құрылғылары (монитор, принтер, дыбыс шығарғыш/ құлаққап);

Бағдарламалық қамтамасыз ету: файлдар және бұмалар туралы түсінік, файлдар мен бұмаларды жасау, көшіру, жылжыту және жою, контекстік мәзір командаларын пайдалану;

Кауіпсіздік: цифрлық құрылғылармен жұмыс жасау барысындағы қауіпсіздік ережелері;

«Ақпаратты ұсыну және өңдеу»:

Мәтіндер: мәтіндік редактордағы және ойын ортасындағы сөйлемдер жиынтығы;

Графика: суретті өңдеу; кино, бұру және суреттің өлшемін өзгерту, суреттің үзіндісін көшіру және бейнелеу;

Мультимедиа: дыбысты жазу және ойнату, дыбыстық файлдарды өңдеу;

«Интернет желісінде жұмыс істеу»: браузер арқылы берілген тақырып бойынша ақпаратты іздеу, қосымшалар арасында мәліметтер алмасу;

«Есептік ойлау»: алгоритмдер, тармақталу алгоритмі, алгоритмнің сөз түрінде ұсынылуы.

Бағдарламалау: ойын бағдарламалау ортасының кіріктірілген графикалық редакторында өзінің кейіпкерін жасау, пернетақтадан спрайтты басқаруды ұйымдастыру, кейіпкерлер арасындағы мәтіндік диалогты ұйымдастыру; ойын ортасында дыбыстық файлдарды өңдеу;

«Робототехника»: оқу роботының негізгі моделін құрастыру, роботқа арналған бағдарламаны жүктеу және іске қосу, роботты берілген жылдамдықта, берілген дөңгелек айнаымалының саны бойынша алға, артқа жылжыту, роботты берілген бұрышқа (90, 180 градус) айналдыру, роботтың вербалды түрде көрсетілген алгоритм бойынша қозғалысын ұйымдастыру, сенсорлық сенсорды пайдалану, роботқа арналған аудио файлды жүктеу, роботқа арналған бағдарлама жасау кезінде дыбысты пайдалану, жасалған роботты аудиторияға ұсыну.

Пайдаланылатын оқулық: «АЛМАТЫҚТАП БАСПАСЫ» 2022 жыл. Р.А.Қадырқұлов, Г.К.Нұрмұханбетова, У.А.Ғайыпбаева

«Цифрлық сауаттылық» пәні бойынша күнтізбелік-тақырыптық жоспар. 2-сынып.

Аптасына 1 сағат.

2023-2024 оқу жылы

р/с	Бөлім /Ауыспалы тақырыптар	Сабақтың тақырыбы	Оқу мақсаттары	Сағат саны	Мерзімі /сыныбы	Ескерту
І тоқсан. (9 сағат)						
1	1-бөлім - Компьютерлер мен бағдарламалық қамтамасыз ету (ортақ тақырыбы: «Менің отбасым және достарым»)	Өз денсаулығымызды сақтаймыз	2.1.3.1 цифрлық құрылғылар және интернет желілерімен жұмыс істеу кезінде негізгі қауіпсіздік ережелеріне сүйену; 2.1.3.2 интернетте жұмыс істегенде нетикет ережелерін сақтау; 2.3.1.1. берілген тақырып бойынша ақпарат іздеу үшін браузер-ді қолдану;	1	06.09.23	
2-3		Файлдар мен бұмалар	2.1.2.1 Файлдың, бұманың және таңбашаның қызметін түсіндіру; 2.1.2.2 файлдар мен бұмаларды жасау, көшіру, жылжыту және жою; 2.1.2.3 өз жұмысындағы контекстік мәзірді пайдалану;	2	13.09.23	
4		Практикалық тапсырмалар	2.1.2.2 файлдар мен бұмаларды жасау, көшіру, жылжыту және жою; 2.1.2.3 өз жұмысындағы контекстік мәзірді пайдалану;	1	20.09.23	
5	2-бөлім - Шығармашылық және компьютер (ортақ тақырыбы: "Менің мектебім")	Программалар құруды жалғастырамыз	2.4.1.1 берілген сценарий бойынша ойын бағдарламалау ортасында (Scratch (скретч)) тармақтау алгоритмін әзірлеу;	1	27.09.23	
6		Алгоритмді орындау	2.4.1.2 ойын бағдарламалау ортасында (Scratch (скретч)) ауыз-ша түрде берілген тармақтау алгоритмін іске асыру;	1	04.10.23	
7-9		Жеке кейіпкер жасау	2.4.2.1 жоба үшін бағдарламалаудың ойын	3	11.10.23 18.10.23	

			ортасының (Scratch (скретч)) ендірілген графикалық редакторында кейіпкер жасау; 2.2.2.1 жобаға арналған ойын бағдарламалау ортасының (Scratch (скретч)) кіріктірілген графикалық редакторында кейіп-кер фигурасын көшіру және көрсету; 2.2.2.2 жобаға арналған ойын бағдарламалау ортасының (Scratch (скретч)) кіріктірілген графикалық редакторында кейіп-кер фигурасын өңдеу (кию, бұру, өлшемін өзгерту)			
--	--	--	--	--	--	--

II тоқсан (8 сағат)

		II тоқсан (8 сағат)			
р/с	Бөлім /Ауыспалы тақырыптар	Сабақтың тақырыбы	Оқу мақсаттары		
			Сағат саны	Мерзімі /сыныбы	Ескерту
10-11		Пернетақта мен танысу	2	08.11.23 не	
12		Мәтінмен жұмыс	1	22.11.23 не	
13		Кейіпкерді пернетақтамен басқару	1	29.11.23 не	
14		Кейіпкерлер арасындағы диалог	1	06.12.23 не	
15		Дыбысты жазу және ойнау	1	13.12.23 не	
16-17	3-бөлім – Мәтін және Мультимедиа (ортақ тақырыптары: «Менің туған өлкем», «Жыл мезгілдері»)	Мультфильм жасау	2	20.12.23 не 27.12.23 не	

III тоқсан. (10 сағат)

	Бөлім /Ауыспалы тақырыптар	Сабақтың тақырыбы	Оқу мақсаттары	Сағат саны	Мерзімі /сыныбы	Ескерту
18	4-бөлім. Роботтар біздің	Роботпен алғашқы танысу	2.5.1.1 робот ұғымын түсіндіру; 2.5.1.2 білім беру роботының базалық моделінің негізгі элементтерін сипаттау;	1	10.01.24	
19- 20	өмірімізде (ортақ тақырыбы:	Роботқа арналған бағдарлама	2.5.2.3. роботқа бағдарламаны жүктеу және іске асыру;	2	17.01.24 24.01.24	
21- 23	«Салт -дәстүр мен ауыз әдебиеті»)	Роботтың қозғалысы	2.5.2.1 роботтың берілген жылдамдықпен алға жылжуын ұйым-дастыру; 2.5.2.2. роботтың берілген жылдамдықпен артқа жылжуын ұй-ымдастыру;	3	31.01.24 04.02.24 14.02.24	
24- 25	5 «Дені саулық –жаны сау»	Лабиринтте н шығу	2.5.2.4. дөңгелектің берілген айналым саны бойынша роботтың қозғалысын ұйымдастыру;	2	21.02.24 28.02.24	
26		Жанасу датчигі	2.5.3.1 жанасу датчигін қолдану;	1	06.03.24	
27		Роботқа арналған дыбыс	2.2.4.3 роботқа арналған аудиофайлды жүктеу; 2.2.4.4. роботқа арналған бағдарламаны әзірлеу кезінде ды- бысты пайдалану;	1	13.03.24 20.03.24	

р/с	Бөлім /Аудыспалы тақырыптар	Сабақтың тақырыбы	Оқу мақсаттары		Ескерту
			Сағат саны	Мерзімі /сыныбы	
IV тоқсан. (9 сағат)					
28	6-бөлім - Робототехника: «Қозғалыстағы робот» жобасы (ортақ тақырыптар: «Табиғат әлемі», «Ғажайып әлем»	Жоба дегеніміз не?	1	03. 04	
29		Жоба идеясы	1	10. 04	
30		Жобаға арналған алгоритм	1	17. 04	
31-33		«Қозғалыстағы робот» жобасын жасау	3	24. 04 08. 05 15. 05	
34		Жобаны қорғау	1	22. 05	

Түсінік хат. «Цифрлық сауаттылық» пәні. 3- сынып

1.«Цифрлық сауаттылық» пәнінің үлгілік оқу бағдарламасы (бұдан әрі – бағдарлама) «Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың, бастауыш, негізгі орта, жалпы орта, техникалық және кәсіптік, орта білімнен кейінгі білім берудің мемлекеттік жашыпта міндетті стандарттарын бекіту туралы» Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрінің 2022 жылғы 3 тамыздағы № 348 бұйрығымен бекітілген Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың, бастауыш, негізгі орта, жалпы орта, техникалық және кәсіптік, орта білімнен кейінгі білім берудің мемлекеттік жашыпта міндетті стандарттарына сәйкес әзірленген (Нормативтік құқықтық актілерді мемлекеттік тіркеу тізілімінде № 29031 болып тіркелген).

2.«Цифрлық сауаттылық» пәнін оқыту мақсаты – білім алушылардың оқу мен күнделікті өмірде есептей білу дағдылары, робототехника, базалық білім, заманауи ақпараттық технологиялармен жұмыс жасаудағы білік және дағдыларды тиімді қолдануын қамтамасыз ету.

«Цифрлық сауаттылық» оқу пәнінің мазмұны

«Цифрлық сауаттылық» пәні бойынша білім жүктемесінің көлемі: 3-сынып аптасына 1 сағаттан, оқу жылында 34 сағатты құрайды.

«Цифрлық сауаттылық» оқу пәнінің 3-сыныпқа арналған базалық мазмұны:

«Компьютер»: компьютердің құрылымы: енгізу және шығару құрылғылары; программалық қамтамасыз ету: компьютерлік программалардың қызметі (сілтеуіш, суреттерді көруге арналған программалар), программа менюі, меню командаларын қолдану, файлдар мен бұлақтар, компьютерде файлдарды ашу және сақтау; қауіпсіздік техникасы: қауіпсіздік техникасының ережелері;

«Ақпаратты өңдеу және көрсету»: мәтіндер: мәтіндік редактордың қызметі, программа менюі, мәтінді теру және өңдеу, символдар мен абзацтарды пішімдеу, мәтінмен болатын операциялар, символдарды қою; графика: графикалық редактордың қызметі, суреттерді ашу және сақтау, редактор құралдарын қолдана отырып, сурет салу, түстер палитрасы, суреттерді өңдеу, суретті кесу, айналыту және өлшемін өзгерту, сурет бөлшектерінің көшірмесін жасау; презентация: презентация құру программаларының қызметі, программа менюі, презентацияларды ашу және сақтау, слайдта мәтін мен суреттерді орналастыру, слайд арасында ауысу, презентация дизайны, дыбысты қою; мультимедиа: дыбыстық ақпаратты енгізу және шығару құрылғылары, дыбыс редакторының қызметі, дыбысты жазу, дыбыстарды өңдеу және ойнату, дыбыстық эффектілерді қолдану;

«Интернет желісіндегі жұмыс»: ақпаратты іздеу: құжаттағы мәтіннің фрагментін іздеу; ақпарат алмасу: желіде ақпарат алмасу тәсілдері, жобамен бірігіп жұмыс істеу үшін мессенджерлерді пайдалану;

«Есептей білу»: Алгоритмдер: цикл, циклдік алгоритмді жүзеге асырудағы Орындаушының командалық жүйесі.

Бағдарламалау: ойын бағдарламалау ортасында ойын құру кезінде циклдік алгоритмді енгізу, дайын сценарий бойынша ойын жасау, ойын бағдарламалау ортасында бірнеше көріністермен және кейіпкерлермен жұмыс істеу;

«Робототехника»: орташа мотордың жылдамдығы мен айналу санын баптау, роботтың қозғалысын ұйымдастыру үшін циклды пайдалану.

Пайдаланылатын оқулық: «Алматыкітап» баспасы.2021 жыл. Р.А.Кадиркулов, А. Д. Рыскулбекова, Н.К. Беристемова

«Пифрлық сауаттылық» пәні. 3-сынып.
Аптасына: 1 сағат, барлығы: 34 сағат.

2023-2024 оқу жылы

Р/с	Ұзақ мерзімді жоспардың бөлімдері (ортақ тақырыптар) Аудыспалы тақырыптар	Сабақ тақырыптары	Оқу мақсаттары		Сағат саны	Мерзімі / сыныбы				Ескерту
			Негізгі оқу мақсаты							
1-тоқсан										
1	1-бөлім - Программалау (ортақ тақырыптары: «Жабайы табиғат», «Жақсылы» деген немене? «Жаман» деген немене?»)	Өміріміздегі қайталаулар	3. 4. 1. 1 қайталауды қолданатын алгоритмдер құрастыру (цикл);		1	06.09				
2		Циклдер	3. 4. 1. 2 циклдік алгоритмді іске асыру;		1	13.09				
3		Кейіпкердің қозғалысы	3. 4. 2. 4. программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру; 3. 3. 2. 2 желідегі тақпар аталмасу жолдарын түсіндіру;		1	20.09				
4		Қозғалыс командаларын жоба құруда қолдану	3. 4. 2. 1. дайын сценарий бойынша ойын жасау; 3. 4. 2. 2. Программалау ойыны алаңында бірнеше көріністермен жұмыс істеу		1	27.09				
5		Практикалық тапсырмалар	3. 4. 2. 3. бағдарламалау ойын алаңында бірнеше кейіпкерлермен жұмыс істеу 3. 4. 2. 4. программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру		1	04.10				
6		Желіде тілдесу	3. 1. 3. 1 Интернет желісінде жұмыс істеуде жеке қауіпсіздігінің негізгі ережелерін ескеру.		1	11.10				
7		Әлеуметтік желілер мен мессенджерлер	3. 1. 3. 1 Интернет желісінде жұмыс істеуде жеке қауіпсіздігінің негізгі ережелерін ескеру. 3. 4. 1. 1 қайталауды қолданатын алгоритмдер құрастыру (цикл); 3. 4. 1. 2 циклдік алгоритмді іске асыру; 3. 4. 2. 1. дайын сценарий бойынша ойын әзірлеу 3. 4. 2. 2. программалау ойын алаңында бірнеше көріністермен жұмыс істеу		1	18.10				
8		Өзінді тексері! Шығармашылық тапсырмалар	3. 4. 2. 4. программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру; 3. 4. 2. 3. бағдарламалау ойын алаңында бірнеше кейіпкерлермен жұмыс істеу		1	18.10				

2-тоқсан						Ескерту			
9	2-бөлім. Ойын құру (ортақ тақырыптары: «Уақыт», «Сәулет»)	Ойынның сценарийі	3. 4. 2. 1 дайын сценарий бойынша ойын әзірлеу; 3. 2. 1. 1 таңбалы, нөмірленген тізімдер жасау;	1	08.11				
10		Керіністер	3. 4. 2. 2 программалау ойын алаңында бірнеше керіністермен жұмыс істеу;	1	22.11				
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	22.11				
12		Практикалық жұмыс	3. 4. 2. 1 дайын сценарий бойынша ойын әзірлеу; 3. 4. 2. 2 программалау ойын алаңында бірнеше керіністермен жұмыс істеу; 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	29.11				
13		Костюм ауыстыру	3. 4. 2. 4 . программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру;	1	06.12				
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 керіністермен жұмыс істеу; 3. 4. 2. 4 . программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру.	1	13.12				
15		Практикалық жұмыс.	3. 4. 2. 2 программалау ойын алаңында бірнеше керіністермен жұмыс істеу; 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	20.12				
16		Өзінді тексері! Шығармашылық тапсырмалар	3. 4. 2. 1 дайын сценарий бойынша ойын әзірлеу; 3. 4. 2. 2 программалау ойын алаңында бірнеше керіністермен жұмыс істеу; 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	27.12				

3-тоқсан			10					Ескерту
17-18	Жобаға идея	3. 1. 1. 1 таңба регистрін, пернетақтаның орналасуын, мензерді басқаруды өзгерту үшін клавиштерді пайдалану; 3. 2. 1. 2 мәтіндігеруережесінақтау; 3. 2. 1. 3. мәтіндіөндеу.	2	10.04 17.01				
19	Құжатты ресімдейміз	3. 2. 1. 4 шрифтіпенабзалтыпшімідеу.	1	24.01				
20-21	Мәтіндегі иллюстрация	3. 3. 1. 1 ақпарат іздеуді іске асыру (құжаттағы мәтін үзіндісі); 3. 2. 1. 5. суреттердімәтінгеенгізіп, реттеу	2	31.01 09.02				
22	Робототехника. Жоба (ортақ тақырыптары: «Өнер», «Көрнекті тұлғалар») Робот қолының қозғалысы (1-сабақ)	3. 5. 3. 1 орта қозғалтқыш жылдамдығының мөлшерін орнату және жылдамдығын реттеу;	1	14.02				
23	Робот қолының қозғалысы (2-сабақ)	3. 5. 3. 1 орта қозғалтқыш жылдамдығының мөлшерін орнату және жылдамдығын реттеу;	1	21.02				
24	Цикл блогы	3. 5. 2. 1 робот қозғалысын ұйымдастыру үшін циклды пайдалану;	1	28.02				
25	«Робот-тазартқыш» құрастыру	3. 5. 3. 1 орта қозғалтқыш жылдамдығының мөлшерін орнату және жылдамдығын реттеу; 3. 5. 2. 1 роботқозғалысынұйымдастыруүшінциклдыпайдалану ;	1	06.03				
26	Практикалық жұмыс.	3. 5. 3. 1 орта қозғалтқыш жылдамдығының мөлшерін орнату және жылдамдығын реттеу;	1	13.03				
4-тоқсан			8					Ескерту
27	Презентация жасау	3. 2. 3. 1 мәтін мен бейнені қамтитын қарапайым презентациялар жасау; 3. 1. 2. 1 қолданбалыпрограммаларда "қызу" клавиштердіқолдану;	1	20.03				
28	Презентация дизайны	3. 2. 3. 3 презентацияныбезендіруүшіндизайндыпайдалану;	1	03.04				
29	Анимация және ауысу	3. 2. 3. 2 слайдтар арасында ауысуды қолдану; 3. 1. 2. 1 қолданбалыпрограммаларда "қызу" клавиштердіқолдану; 3. 2. 3. 1 мәтін мен бейнені қамтитын қарапайым презентациялар жасау;	1	10.04				
30	Жоба жұмысына презентация жасау.	3. 2. 3. 2 слайдтар арасында ауысуды қолдану; 3. 2. 3. 3 презентацияны безендіру үшін дайын дизайнды пайдалану;	1	17.04				

31	5-бөлім - Метін, графика және презентация (ортақ тақырыбы: «Демалыс мәдениеті. Мерекелер»).	Фотосуреттер	3. 2. 2. 1 фотосуреттерді өңдейтін (жарық, контраст, жиектеме) программалар қолдану;	1	24.04					
32-33		Жобамен таныстыру.	3. 2. 3. 1 метін мен бейнені қамтитын қарапайым презентациялар жасау; 3. 2. 3. 2 слайдтар арасында ауысуды қолдану; 3. 2. 3. 3 презентацияны безендіру үшін дайын жобаны пайдалану;	2	08.05 15.05					
34		Өзінді тексері! Шығармашылық тапсырмалар	3. 2. 2. 1 фотосуреттерді өңдейтін (жарық, контраст, жиектеме) программалар қолдану; 3. 2. 3. 1 метін мен бейнені қамтитын қарапайым презентациялар жасау; 3. 2. 3. 2 слайдтар арасында ауысуды қолдану; 3. 2. 3. 3 презентацияны безендіру үшін дайын жобаны пайдалану;	1	29.05					
		Жалпы сағат саны		34						

Күнтізбелік тақырыптық жоспар 2023-24 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	08.09	08.09	
2	Программалау (ортақ)	Кейіпкердің костюмін өзгерту	4.4.1.1 кірістірілген циклды жүзеге асыру.	1	09.09	07.09	
3	тақырыптары: «Менің Отаным - Қазақстан», «Адами құндылықтар»)	Кейіпкердің костюмін өзгерту. Жобалық жұмыс. Өз ойыныңны сценарий	4.4.1.1 кірістірілген циклды жүзеге асыру.	1	16.09	09.09	
4	«Адами құндылықтар»)	Логикалық операторлар	4.4.1.2 логикалық операторларды пайдалану	1	23.09	14.09	
5	«Адами құндылықтар»)	Салыстыру операторлары	4.4.1.3 салыстыру операторларын пайдалану	1	30.09	21.09	
6	«Адами құндылықтар»)	Өз ойының	4.4.1.3 салыстыру операторларын пайдалану	1	07.10	28.09	
7	«Адами құндылықтар»)	Өз ойының	4.4.2.2 өз сценарий бойынша ойын жасау	1	14.10	30.09	
8	«Адами құндылықтар»)	Өз ойының. Жоба құру	4.4.2.2 өз сценарий бойынша ойын жасау	1	14.10	07.10	
II тоқсан 8 сағат							
9	II БӨЛІМ	Түс датчигі	4.5.1.1 түс датчигін қолдану	1	21.10	14.10	
10	Робототехника.	Бағдарлам-робот	4.5.1.1 түс датчигін қолдану	1	28.10	21.10	
11	Лабиринт және кегль-ринг (ортақ тақырыптары: («Мәдени мұра», «Мамандықтар әлемі»))	Ультралыбыс датчигі	4.5.1.2 ультралыбыс датчигін қолдану	1	11.11	28.10	
12	кегель-ринг (ортақ тақырыптары: («Мәдени мұра», «Мамандықтар әлемі»))	Ультралыбыс датчигі. Жоба құру	4.5.1.2 ультралыбыс датчигін қолдану	1	25.11	11.11	
13	«Мәдени мұра», «Мамандықтар әлемі»))	Лабиринттан шығу	4.5.1.1 түс датчигін қолдану	1	02.12	25.11	
14	«Мәдени мұра», «Мамандықтар әлемі»))	Кегльринг	4.5.1.2 ультралыбыс датчигін қолдану	1	09.12	02.12	
15	«Мәдени мұра», «Мамандықтар әлемі»))	Кегльринг. Жоба құру	4.5.1.2 ультралыбыс датчигін қолдану	1	23.12	09.12	
16	«Мәдени мұра», «Мамандықтар әлемі»))	Кегльринг. Жоба құру	4.5.1.2 ультралыбыс датчигін қолдану	1	23.12	23.12	
III тоқсан 10 сағат							
17	III БӨЛІМ Бейне жасау (ортақ тақырыбы: «Табиғи құбылыстар»)	Видеожазба	4.2.4.1 бейнеклиптерді жасау;	1	13.01		
18	жасау (ортақ тақырыбы: «Табиғи құбылыстар»)	VideoPad редакторының мүмкіндіктері	4.2.4.1 бейнеклиптерді жасау;	1	20.01		
19	«Табиғи құбылыстар»)	Видеожазбаны өңдеу	4.2.4.1 бейнеклиптерді жасау;	1	27.01		
20	«Табиғи құбылыстар»)	Видеожазбаны өңдеу Жоба жұмыс.	4.2.4.1 бейнеклиптерді жасау;	1	03.02		
21	IV БӨЛІМ	Презентацияларға арналған акпарат	4.3.1.1 акпарат іздеу (компьютердегі файлдар мен бұмалар, құжаттағы мәтін үзіндісі);	1	10.02		

	Презентациялар (ортақ тақырыбы:		4.3.2.1 браузер параметрлерін қолдану (бетбелгілер жасау, журналды және жүктеуді көру);			
22	«Қоршаған ортаны қорғау»)	Презентация слайдының мәксіті	4.2.3.1 слайд үшін мәкет тандау;	1	14.02	
23		Презентациядағы дыбыстар	4.2.3.3 презентацияға дыбыс пен бейнені кірістіру;	1	24.02	
24		Презентациядағы видео	4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнелерді пайдалану;	1	02.03	
25		Презентациядағы видео. Жоба жұмыс.	4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнелерді пайдалану;	1	09.03	
26		Презентациядағы анимация	4.2.3.3 презентацияға дыбыс пен бейнені кірістіру;	1	16.03	
			4.2.1.2 құжатқа сурет енгізу;			

IV тоқсан 8 сәт

27	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	13.04	
28		Интернетпен жұмыс	4.3.2.2 файлдары қоса берілген хабарламаларды электрондық пошта арқылы қабылдау және жіберу;	1	20.04	
29		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;	1	27.04	
30		Интернетке деректер жіберу. Жоба құру,	4.1.3.1 сенімді пароль критерийлерін айқындау;			
31		Пароль сенімділігі. Жоба құру	4.3.2.2 файлдары қоса берілген хабарламаларды электрондық пошта арқылы қабылдау және жіберу;	1	04.05	
32		Болашақ компьютер	4.3.2.1 браузер параметрлерін қолдану (бетбелгілер жасау, журналды және жүктеуді көру);4.1.3.1 сенімді пароль критерийлерін айқындау;	1	11.05	
			4.3.1.1 ақпараттызіндеу (компьютерлердегі файлдар мен бумалар); 4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнелерді пайдалану.	1	18.05	

33		«Болашақтағы компьютер» шағын жоба	4.3.1.1 ақпаратты іздеу (компьютердегі файлдар мен бұмалар); 4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнелерді пайдалану.	1	25.05		
34		«Болашақтағы компьютер» шағын жоба	4.1.1.1 компьютерлік және мобильді технологиялардың ескіруі ғылыми-техникалық прогреспен байланысты екенін түсіндіру;	1	25.05		

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
I тоқсан 8 сағат							
1	I БӨЛІМ Біздің айналамыздағы ақпарат	Біздің айналамыздағы ақпарат	5.2.1.1 әртүрлі ақпараттың мысалдарын келтіру және ақпаратты әртүрлі нысандарда ұсыну;	1	08.09		
2		Ақпаратты беру, ақпараттың түрлері	5.2.1.2 байланыс арналары, ақпарат көздері және қабылдағыштарының мысалын келтіру;	1	09.09		
3		Ақпаратты беру, ақпараттың түрлері. Практикум.	5.2.1.2 байланыс арналары, ақпарат көздері және қабылдағыштарының мысалын келтіру;	1	16.09		
4		Ақпаратты беру. Ақпаратты шифрлау	5.2.1.3 Мәтіндік ақпаратты кодтау және декодтау;	1	23.09		
5		Ақпаратты шифрлау. Практикум	5.2.1.3 Мәтіндік ақпаратты кодтау және декодтау;	1	30.09 07.10		
6		Екілік ақпаратты ұсыну	5.2.1.4 компьютерге арналған барлық ақпарат екілік түрінде ұсынылғанын түсіндіру	1	14.10		
7		Екілік ақпаратты ұсыну. Практикум №1 - ББЖБ	5.2.1.4 компьютерге арналған барлық ақпарат екілік түрінде ұсынылғанын түсіндіру;	1	21.10		
8		Бөлімді қайталау	5.2.1.4 компьютерге арналған барлық ақпарат екілік түрінде ұсынылғанын түсіндіру;	1	28.10		
II тоқсан. 8 сағат.							
9	II БӨЛІМ Компьютерлік графика	Растрлық суреттерді құру және редакциялау	5.2.2.2 растрлық кескіндерді жасау және өңдеу;	1	11.11		
10		Растрлық суреттерді өңдеу	5.2.2.2 растрлық кескіндерді жасау және өңдеу;	1	11.11		
11		Растрлық суреттерді өңдеу. Практикум	5.2.2.2 растрлық кескіндерді жасау және өңдеу;	1	25.11		
12		Векторлық суреттерді құру	5.2.2.3 векторлық суреттер жасау және өңдеу;	1	25.11		
13		Қиық бетімен жұмыс. БЖБ №2	5.2.2.3 векторлық суреттер жасау және өңдеу;	1	02.12		
14		Векторлық суреттерді құру	5.2.2.4 векторлық суреттер жасау және өңдеу;	1	09.12		

15		Растрлық суреттерді өндеу.	5.2.2.2 растрлық кескіндерді жасау және өндеу;	1	22.12		
16			Растрлық және векторлық суреттерді салыстыру	5.2.2.3 векторлық суреттер жасау және өндеу; 5.2.2.4 растрлық және векторлық графиканың артықшылықтары мен кемшіліктерін бағалау	1	23.12	
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	13.01		
18		Робототехника тарихы және келешегі	5.3.4.3 робототехника саласындағы адамзаттың техникалық жетістіктеріне мысалдар келтіру;	1	20.01		
19		Гирроскопиялық датчик	5.3.4.4 гирроскопиялық датчик жұмыс істеу принципін түсіндіру; 5.3.3.1 роботтың бұрыштық бейімділігін анықтау үшін бағдарламалар жасау;	1	27.04		
20		Гирроскопиялық датчик. Жоба құру. БЖБ№3	5.3.3.1 роботтың бұрыштық бейімділігін анықтау үшін бағдарламалар жасау; 5.3.4.4 гирроскопиялық датчик жұмыс істеу принципін түсіндіру;	1	03.02		
21		Бұрылыстар	5.3.3.2 создавать программы для поворота робота на заданные градусы	1	10.02		
22	IV БӨЛІМ Роботтардың жарысы	Роботтың сызық бойымен қозғалысы	5.3.3.3 робот қозғалысын ұйымдастыруға арналған түс датчигін қолдану;	1	14.02		
23		Роботтың сызық бойымен қозғалысы. Жоба құру	5.3.3.3 робот қозғалысын ұйымдастыруға арналған түс датчигін қолдану;	1	24.02		
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	02.03		
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	09.03		
26		Бөлімді қайталау	5.3.3.4 объектіні табу үшін ультрадыбыстық датчикті пайдалану; 5.3.3.3 робот қозғалысын ұйымдастыруға арналған түс датчигін қолдану;	1	16.03		

IV тоқсан. 8-сағат.

27	V БӨЛІМ Компьютер және кауіпсіздік	Компьютерде қалай қауіпсіз жұмыс істеуге болады?	5.4.1.1 қауіпсіздік ережелерін бұзу салдары туралы талдау;	1	18.04				
28		Ақпаратты цифрлы тасымалдаушылар	5.1.1.1 сандық ақпараттың цифрлық тасымалдау құралдарын сипаттау;	1	20.04				
29		Интернетте жұмыс істеудің қандай қауіп қатері бар?	5.4.2.1 біреудің жұмысын көшіру заңсыздығы туралы айту;	1	27.04				
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	04.05				
31		Ортақ файлдарды орналастыру, өзгерту, жүктеп алу. Практикум.	5.1.3.1 ортақ пайдалану файлдарын орналастыру, редакциялау, жүктеу;	1	11.05				
32		Шағын жоба. ортақ файлдарды орналастыру, өзгерту, жүктеп алу. №4 ББЖБ	5.1.3.1 ортақ пайдалану файлдарын орналастыру, редакциялау, жүктеу;	1	18.05				
33		Ақпаратты цифрлы тасымалдаушылар	5.1.3.1 ортақ пайдалану файлдарын орналастыру, редакциялау, жүктеу; 5.1.1.1 сандық ақпараттың цифрлық тасымалдау құралдарын сипаттау;						
34		Бөлімді қайталау.	5.2.2.1 құжатты басып шығару үшін тиімді ұйымдастыру (бет параметрлерін орнату, алдын ала қарауды орындау);	1	25.05				