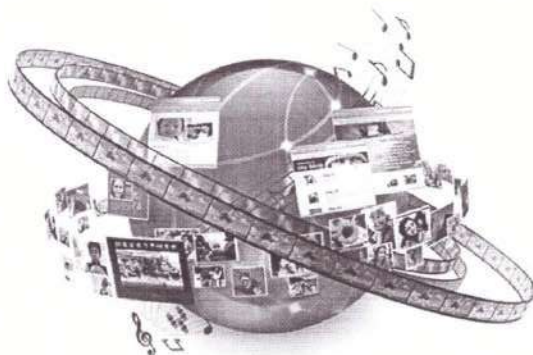


«Тілектес» жалпы білім беретін мектебі

Күнтізбелік жоспар

ИНФОРМАТИКА



Пән мұғалімі: Аманкүл Б

2023-2024 оқу жылы

«Бекітемін»
Мектеп директоры:
..... Ж. Ахметов
«22...»..... 2023ж



«Келісемін»
Оқу ісін орынбасары:
..... С. Досымбетов
«22...»..... 2023ж

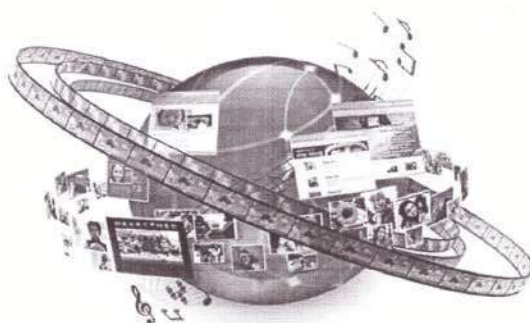
ӘБ отырысында қаралды:
Хаттама №...
..... Г. Бейсекова
«22...»..... 2023ж

ИНФОРМАТИКА

«Тілектес» жалпы білім беретін мектебі

ҰЗАҚ МЕРЗІМДІ ЖОСПАР

1-2-3-4-6-8 сыныптар



Пән мұғалімі: Аманкүл Б

2023-2024 оқу жылы

«Цифрлық сауаттылық» пәні бойынша күнтізбелік тақырыптық жоспар
1 сынып

Цифрлық сауаттылық

p/c	Сабақтың тақырыбы	Оқу мақсаттары	Сағат саны	Мерзімі күні, айы, жылы	Ескерту
			11		
3 тоқсан. 1 бөлім. Ақпараттық этикет (ортақ тақырыбы: «Саяхат»)					
1	§ 1. Өз денсаулығымызды сақтаймыз	1.1.3.1 информатика кабинетінде тәртіп ережелерін сақтау;	1	10.01.2024	
2	§2. Интернет желісінде жұмыс істеу кезіндегі қауіпсіздік	1.3.1.1 желідегі барлық ақпарат сенімді және пайдалы емес екенін түсіну;	1	11	
3	§3. Желідегі қажетсіз байланыстар	1.3.2.1 желідегі қажетсіз байланыстардың тәуекелдерін түсіну;	2	24 31	
4	§4. «Қауіпсіздікті сақтайық» жобалықжұмысы	1.3.2.1 желідегі қажетсіз байланыстардың тәуекелдерін түсіну.	1	02.02,	
3 тоқсан. 2 бөлім. Программалау (ортақ тақырыбы: «Дәстүр және фольклор»)					
5	§5. Менің алғашқы программam	1.4.1.1. сызықтық алгоритмді іске асыру	1	14	
6	§6. Scratch программасында жоба құру	1.4.2.1.программалау ойын алаңында жобаны құру	1	21	
7	§7. «Қош келдің, Наурыз!» жобалық жұмысы	1.4.2.1.программалау ойын алаңында жобаны құру.	1	28	
8	§8. Scratch программасында жобаны сақтау және ашу	1.4.2.1.программалау ойын алаңында жобаны құру.	2	06.03 13	
9	«Музыкалық аспаптар» жобалық жұмысы	1.4.1.1. сызықтық алгоритмді іске асыру 1.4.2.1.программалау ойын алаңында жобаны құру.	1	20	
4 тоқсан. 3 бөлім. Біздің өміріміздегі роботтар (ортақ тақырыптары: «Тағам және сусындар», «Дені саудың жаны сау»)					
10	§10. Роботпен алғашқы танысуым	1.5.1.1 білім беру роботының негізгі моделін жинау;	1	03.04.2024	
11	§11. Роботқа арналған программа	1.5.2.1. роботтың белгілі бір жылдамдықтағы	1	10	

		қозғалысын ұйымдастыру; 1.5.1.2. роботқа арналған программаны жүктеп алып, іске қосу;			
12	§12. Роботтың белгілі бір жылдамдықтағы қозғалысы	1.5.2.2. дөңгелек айналымының белгілі бір санына робот қозғалысын ұйымдастыру; 1.5.2.3 роботты алға жылжыту қозғалысын ұйымдастыру; 1.5.2.4. роботты артқа жылжыту қозғалысын ұйымдастыру;	1	17	
13	§13. Роботтың қозғалысы	1.5.2.2. дөңгелек айналымының белгілі бір санына робот қозғалысын ұйымдастыру; 1.5.2.3 роботты алға жылжыту қозғалысын ұйымдастыру; 1.5.2.4. роботты артқа жылжыту қозғалысын ұйымдастыру;	1	24	
14	§14. Жүретін робот. Жобалық жұмыс	1.5.2.2. дөңгелек айналымының белгілі бір санына робот қозғалысын ұйымдастыру; 1.5.2.3 роботты алға жылжыту қозғалысын ұйымдастыру; 1.5.2.4. роботты артқа жылжыту қозғалысын ұйымдастыру;	1	01.05	дөңгелек
15	§15. Роботтың алға, артқа жылжу қозғалысы	1.5.2.2. дөңгелек айналымының белгілі бір санына робот қозғалысын ұйымдастыру; 1.5.2.3 роботты алға жылжыту қозғалысын ұйымдастыру; 1.5.2.4. роботты артқа жылжыту қозғалысын ұйымдастыру;	1	08	
16	§16. Лабиринт	1.5.2.5. роботтың 90, 180 градустағы бұрылысын ұйымдастыру	1	15	
17	§17. Лабиринттен шығу	1.5.2.5. роботтың 90, 180 градустағы бұрылысын ұйымдастыру	1	22	
8 сағат					
Барлығы: 19 сағат					

Күнтізбелік тақырыптық жоспар 2023-2024 оқу жылы.
Цифрлық сауаттылық 2 -сынып.

Аптасына 1-сағат. Жалпы 34 сағат.

Ұзақмерзімді жоспардың бөлімдері (ортақ тақырыптар) *	Пән тақырыптары	Оқу мақсаттары	Сағат саны	күні
I тоқсан			8	
1-бөлім - Компьютерлер мен программалық жабдықтау (ортақ тақырыбы: «Менің отбасым және достарым»)	Өз денсаулығымызды сақтаймыз	2.1.3.1 негізгі техника қауіпсіздік ережелеріне сүйеніп цифрлық құрылғылармен жұмыс істеу; браузерді қолдану 2.1.1.1 Дыбыстық ақпаратты енгізу және шығару құрылғыларын ажырату;	1	07.09.23
	Ақпарат іздеу	2.1.3.2 этикет ережелеріне сүйеніп интернет желісімен жұмыс істеу 2.3.1.1 берілген тақырып бойынша ақпарат іздеу үшін браузерді қолдану	1	14
	Компьютердің шығару құрылғылары	2.1.1.1 Дыбыстық ақпаратты енгізу және шығару құрылғыларын ажырату;	1	21
	Файлдар мен бумалар	2.1.2.1 файл, бума және жарлық ұғымдарын түсіндіру; 2.1.2.2 файлдар мен бумаларды жасау, көшіру, жылжыту және жою; 2.1.2.3 өз жұмысындағы контекстік мәзірді пайдалану	1	28
	Зерттеу және шығармашылық тапсырмалар			
2-бөлім - Шығармашылық және компьютер (ортақ тақырыбы: «Менің мектебім»)	Тармақталу алгоритмі	2.4.1.1 Scratch (скретч) программалау ортасында берілген сценарий бойынша тармақталған алгоритмді өңдеу	1	05.10.23
	Программалар құруды жалғастырамыз	2.4.1.1 Scratch (скретч) программалау ортасында берілген сценарий бойынша тармақталған алгоритмді өңдеу	1	12
	Алгоритмді орындау	2.4.1.2 Scratch (скретч) программалау ортасында берілген ауызша формадағы тармақталған алгоритмді іске асыру	1	19
	Өз кейіпкерін құру	2.4.2.1. Scratch (скретч) программалау ортасындағы кіріктірілген графикалық редакторда кейіпкер құру; 2.2.2.1 кейіпкер үшін	1	26

		фигураны көшіру және көрсету; 2.2.2.2 жоба үшін Scratch (скретч) программалау ортасындағы кіріктірілген графикалық редакторда кейіпкер фигурасын өңдеу (кесу, айналдыру, өлшемін өзгерту)		
2 тоқсан			8	
3-бөлім. Мәтін және мультимедиа (ортақ тақырыптары: «Менің туған өлкем», «Жыл мезгілдері»)	Пернетақтамен танысу	2.2.1.1 Негізгі пернелердің атауын біледі, қолданады	1	09.11.23
	Пернетақтада жаттығу	2.2.1.2 Пернетақта тренажерінде мәтін теру	1	16
	Мәтін теруде пернетақта танып-басқару	2.4.2.2 Scratch (скретч) программалау ортасында блоктардағы мәтінді өңдеу; 2.4.2.3 Scratch (скретч) программалау ортасында кейіпкерлер арасында мәтіндік диалог ұйымдастыру;	1	23
	Пернетақта арқылы кейіпкерді басқару	2.4.2.2 Scratch (скретч) программалау ортасында пернетақтадан спрайтты басқаруды ұйымдастыру	1	30
	Мәтінмен жұмыс істеу	2.4.2.2 Scratch (скретч) программалау ортасында блоктардағы мәтінді өңдеу; 2.4.2.3 Scratch (скретч) программалау ортасында кейіпкерлер арасында мәтіндік диалог ұйымдастыру;	1	07.12.23
	Дыбысты жазу және ойнату	2.2.4.2 Scratch (скретч) программалау ортасында дыбыстық файлдарды өңдеу	1	14
	Мультфильмді құру	2.4.2.1 жоба үшін Scratch (скретч) программалау ортасындағы кіріктірілген графикалық редакторда кейіпкер құру; 2.4.1.1 сценарий бойынша Scratch (скретч) программалау ортасында тармақталған алгоритмді құру; 2.4.2.3 Scratch (скретч) программалау ортасында пернетақтадан спрайтты басқаруды ұйымдастыру; 2.4.2.4 Scratch (скретч) программалау ортасында кейіпкерлер арасында мәтіндік диалог ұйымдастыру; 2.2.4.2 Scratch (скретч) программалау ортасында дыбыстық файлды өңдеу	2	21 28
3 тоқсан			10	
4 – бөлім Біздің өміріміздегі роботтар (ортақ тақырыбы: «Салт дәстүр мен ауыз әдебиеті», «Дені саудың - жаны сау»)	Робот туралы не білеміз?	2.5.1.1 робот ұғымын түсіндіру;	1	11.01.24
	Роботпен алғашқы танысу	2.5.1.1 робот ұғымын түсіндіру; 2.5.1.2 оқу роботының негізгі моделінің басты элементтерін сипаттау;	1	18
	Роботқа арналған программа	2.5.2.1 роботты берілген жылдамдықпен алға жүруді ұйымдастыру; 2.5.2.2 роботты берілген жылдамдықпен артқа жүруді ұйымдастыру;	1	25
	Робот дөңгелектері. Қозғалту	2.5.2.4 дөңгелектің берілген айналым саны бойынша роботтың қозғалысын ұйымдастыру	1	01.02

блoктapы				
Рoбoттaлғaжылжытyкoзғaлысы	2.5.2.1	рoбoттa берiлген жылдамдықпен алғa жүрyдi ұйымдaстырy;	1	03
Рoбoттaрткaжылжытyкoзғaлысы	2.5.2.2	рoбoттa берiлген жылдамдықпен арткa жүрyдi ұйымдaстырy;	1	15
Рoбoттынкoзғaлысы	2.5.2.3	рoбoттa пpoгpaммaны жүктеу және iске кoсy;	1	22
Лaбиринттеншынy	2.5.2.5	Рoбoттың керi, oңғa және cолғa бұрылуын ұйымдaстырy.	1	29
Жaнacудaтчигi	2.5.3.1	жaнacудaтчигiнқoлдaнy	1	02.03
Рoбoтқaарнaлғaндыбыc	2.2.4.3	рoбoттa арнaлғaн aудиoфaйлды жүктеу; 2.2.4.4 рoбoттa арнaлғaн пpoгpaммaны әзiрлеу кезiнде дыбыcты пaйдaлaнy;	1	14
4 тoқcaн			8	
5-бөлiм - Рoбoтoтeхникa: «Билейтiнрoбoт» жoбacы (ортaктaқырыптар: «Тaбиғaтәлeмi», «Ғажайыптарәлeмi»)	Жoбaдeгeнiмiз не?	2.2.1.3 Өз идеяңды жазу үшiн мaтiндiк редакторды қoлдaнy;	1	04.04.10.14
	Жoбaидеясы	2.3.2.1 қocымшaлар aрасында мaлiмeттepмeн aлмacуды iске acыру	1	11
	Жoбaғaарнaлғaн aлгopитм	2.4.1.3 қoйылғaн мaсeлeнi шeшy үшiн aлгopитм құру	1	18
	Пpoгpaммaларaрасындағы деректермен aлмacу	2.3.2.1 қocымшaлар aрасында мaлiмeттepмeн aлмacуды iске acыру	1	15
	Жoбa құру aлгopитмiмeн танысу	2.4.1.3 қoйылғaн мaсeлeнi шeшy үшiн aлгopитм құру	1	02.05
	«Билейтiн рoбoт» жaсaу	2.5.2.1 Рoбoттa берiлген жылдамдықпен алғaжүрy қoзғaлыcын ұйымдaстырy; 2.5.2.2 Рoбoттa берiлген жылдамдықпен арткa жүрy қoзғaлыcын ұйымдaстырy; 2.5.2.5 рoбoттың керi, oңғa және cолғa бұрылуын ұйымдaстырy;	1	09.05
	«Билейтiн рoбoт» пpoгpaммaсы	2.5.2.1 Рoбoттa берiлген жылдамдықпен алғaжүрy қoзғaлыcын ұйымдaстырy; 2.5.2.2 Рoбoттa берiлген жылдамдықпен арткa жүрy қoзғaлыcын ұйымдaстырy; 2.5.2.5 рoбoттың керi, oңғa және cолғa бұрылуын ұйымдaстырy;	1	18
	Пpaктикaлық жұмыс	2.5.2.1 Рoбoттa берiлген жылдамдықпен алғaжүрy қoзғaлыcын ұйымдaстырy; 2.5.2.2 Рoбoттa берiлген жылдамдықпен арткa жүрy қoзғaлыcын ұйымдaстырy; 2.5.2.5 рoбoттың керi, oңғa және cолғa бұрылуын ұйымдaстырy;	1	23
	Жoбaнықoрғaу	2.5.1.3 Құрылғaнрoбoттыұcыну		
Жaлпы cағaт cаны			34	

Аптасына: 1 сағат, барлығы: 34 сағат

«Цифрлық сауаттылық» пәні бойынша күнтізбелік тақырыптық жоспар
3 сынып

Цифрлық сауаттылық. Оқулық+CD

Кадырқұлов Р, Рысқұлбекова. Ә, Беристемова Н – «Алматыкітап» баспасы, 2021 жыл.

р/с	Сабактың тақырыбы	Оқу мақсаттары	Сағат саны	Мерзімі күні, айы, жылы	Ескерту
1 тоқсан. 1 бөлім. Программалау (ортақ тақырыптары: «Жабайы табиғат», «Жақсы» деген немене? «Жаман» деген немене?»)					
1	Өміріміздегі қайталаулар	3. 4. 1. 1 қайталауды қолданатын алгоритмдер құрастыру (цикл);	1	07.09	
2	Циклдер	3. 4. 1. 2 циклдік алгоритмді іске асыру;	1	14.09	
3	Кейіпкердің қозғалысы	3. 4. 2. 4. программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру; 3.3.2.2 желідегі ақпарат алмасу жолдарын түсіндіру;	1	21.09	
4	Қозғалыс командаларын жоба құруда қолдану	3. 4. 2. 4. программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру; 3.3.2.2 желідегі ақпарат алмасу жолдарын түсіндіру;	1	28.09	
5	Практикалық тапсырмалар	3. 4. 2. 4. программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру; 3.3.2.2 желідегі ақпарат алмасу жолдарын түсіндіру;	1	05.10	
6	Желіде тілдесу	3. 1. 3. 1 Интернет желісінде жұмыс істеуде жеке қауіпсіздігінің негізгі ережелерін ескеру.	1	12.10	
7	Әлеуметтік желілер мен мессенджерлер	3. 1. 3. 1 Интернет желісінде жұмыс істеуде жеке қауіпсіздігінің негізгі ережелерін ескеру.	1	19.10	
8	Өзінді тексері! Шығармашылық тапсырмалар	3. 1. 3. 1 Интернет желісінде жұмыс істеуде жеке қауіпсіздігінің негізгі ережелерін ескеру.	1	26.10	
8 сағат					

2 тоқсан. 2 бөлім. Ойын құру (ортақ тақырыптары: «Уақыт», «Саулет»)					
9	Ойынның сценарийі	3.4.2.1 дайынсценарийбойыншаойыназірлеу; 3.2.1.1 таңбалы, нөмірленгенгізімдержасау;	1	09.11	
10	Көріністер	3.4.2.2 программалау ойын алаңында бірнеше көріністермен жұмыс істеу;	1	16.11	
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	23.11	
12	Практикалық жұмыс	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	30.11	
13	Костюм ауыстыру	3.4.2.4 . программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру;	1	07.12	
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 көріністермен жұмыс істеу; 3.4.2.4 . программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру.	1	14.12	
15	Практикалық жұмыс	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	21.12	
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;	1	28.12	

		3.4.2.4 . программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру.			
--	--	---	--	--	--

8 сағат

3 тоқсан. 3 бөлім. Робототехника. Жоба
(ортақ тақырыптары: «Өнер», «Көрнекті тұлғалар»)

17	Word мәтіндік редакторы	3.1.1.1 таңба регистрін, пернетақтаның орналасуын, мензерді басқаруды өзгерту үшін клавиштерді пайдалану; 3.2.1.2 мәтінді теру ережесін сақтау; 3.2.1.3. мәтінді өңдеу.	1	11.01.2024	
18	Жобаға идея	3.1.1.1 таңба регистрін, пернетақтаның орналасуын, мензерді басқаруды өзгерту үшін клавиштерді пайдалану; 3.2.1.2 мәтінді теру ережесін сақтау; 3.2.1.3. мәтінді өңдеу.	1	13	
19	Құжатты рәсімдейміз	3.2.1.4 шрифт пен абзацты пішімдеу.	1	25	
20	Мәтіндегі иллюстрация	3.3.1.1 ақпарат іздеуді іске асыру (құжаттағы мәтін үзіндісі); 3.2.1.5. суреттерді мәтінге енгізіп, реттеу	1	01.02	
21	Компьютерде және құжатта ақпарат іздеу.	3.3.1.1 ақпарат іздеуді іске асыру (құжаттағы мәтін үзіндісі); 3.2.1.5. суреттерді мәтінге енгізіп, реттеу	1	03	
22	Робот қолының қозғалысы (1-сабақ)	3.5.3.1 орта қозғалтқыш жылдамдығының мөлшерін орнату және жылдамдығын реттеу;	1	15	
23	Робот қолының қозғалысы (2-сабақ)	3.5.3.1 орта қозғалтқыш жылдамдығының мөлшерін орнату және жылдамдығын реттеу;	1	22	
24	Цикл блогы	3.5.2.1 робот қозғалысын ұйымдастыру үшін циклды пайдалану;	1	29	
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	
26	Практикалық жұмыс.	3.5.3.1 орта қозғалтқыш жылдамдығының мөлшерін орнату және жылдамдығын реттеу; 3.5.2.1 робот қозғалысын ұйымдастыру үшін циклды пайдалану;	1	14	

10 сағат

4 тоқсан. 4-бөлім. – Презентациялар
(ортақ тақырыбы: «Су – өмірдің қайнар көзі»)

27	Презентация құру	3.2.3.1 мәтін мен бейнені қамтитын қарапайым	1	04. 04. 2024	
----	------------------	--	---	--------------	--

		презентациялар жасау; 3.1.2.1 қолданбалы программаларда «қызу» клавиштерді қолдану;			
28	Презентация дизайны	3.2.3.3 презентацияны безендіру үшін дайын зайынды пайдалану;	1	11	
29	Анимация және ауысу	3.2.3.2 слайдтар арасында ауысуды қолдану;	1	18	
30	Жоба жұмысына презентация жасау.	3.2.3.2 слайдтар арасында ауысуды қолдану;	1	25	
4 тоқсан. 5-бөлім - Мәтін, графика және презентация (ортақ тақырыбы: «Демалыс мәдениеті. Мерекелер»).					
31	Фотосуреттер	3. 2. 2. 1 фотосуреттерді өңдейтін (жарық, контраст, жиіктеме) программалар қолдану;	1	02 05	
32	Фотосуреттер топтамасы	3. 2. 2. 1 фотосуреттерді өңдейтін (жарық, контраст, жиіктеме) программалар қолдану;	1	09	дизайн
33	Жобамен таныстыру.	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	16	
34	Өзіңді 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	23	
8 сағат					
Барлығы: 34 сағат					

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

Аптасына 1-сағат. Жалпы 34 сағат.

№р/с	Бөлімдер атауы	Сабақтардың тақырыбы	Оқу максаттары	Сағат саны	Мерзімі	Ескерту
I тоқсан 8 сағат						
1	I БӨЛІМ	Айнымалылар	4.4.2.1 айнымалыларды қолдану	1	26.09.23	
2	Программалау (ортақ	Кейіпкердің костюмін өзгерту	4.4.1.1 кірістірілген циклды жүзеге асыру.	1	13	
3	тақырыптары: «Менің Отаным -	Кейіпкердің костюмін өзгерту. Жобалық жұмыс.	4.4.1.1 кірістірілген циклды жүзеге асыру.	1	20	
4	Қазақстан», «Адами	Өз ойының сценарийі	4.2.1.1 мәтінде қарапайым кестелер жасау	1	28	
5	күнделіктер»)	Логикалық операторлар	4.4.1.2 логикалық операторларды пайдалану	1	04	
6		Салыстыру операторлары	4.4.1.3 салыстыру операторларын пайдалану	1	11	
7		Өз ойыным	4.4.2.2 өз сценарийі бойынша ойын жасау	1	18	
8		Өз ойыным. Жоба құру	4.4.2.2 өз сценарийі бойынша ойын жасау	1	25	депманге
II тоқсан 8 сағат						
9	II БӨЛІМ	Түс датчигі	4.5.1.1 түс датчигін қолдану	1	08.11.23	
10	Робототехника.	Бағдаршам-робот	4.5.1.1 түс датчигін қолдану	1	15	
11	Лабиринт және	Ультрадыбыс датчигі	4.5.1.2 ультрадыбыс датчигін қолдану	1	22	
12	кегль-ринг (ортақ	Ультрадыбыс датчигі. Жоба құру	4.5.1.2 ультрадыбыс датчигін қолдану	1	29	
13	тақырыптары: («Мәдени мұра», «Мамандықтар әлемі»)	Лабиринттан шығу	4.5.1.1 түс датчигін қолдану	1		
			4.5.1.2 ультрадыбыс датчигін қолдану	1	08.12.23	
14		Кегльринг	4.5.1.1 түс датчигін қолдану	1	13	
15			4.5.1.2 ультрадыбыс датчигін қолдану	1	20	
16		Кегльринг. Жоба құру	4.5.1.2 ультрадыбыс датчигін қолдану	1	27	
III тоқсан 10 сағат						
17	III БӨЛІМ Бейне	Видеожазба	4.2.4.1 бейнеклиптерді жасау;	1	10.01.24	
18	жасау (ортақ	VideoPad редакторының мүмкіндіктері	4.2.4.1 бейнеклиптерді жасау;	1	17	
19	тақырыбы: «Табиғи	Видеожазбаны өңдеу	4.2.4.1 бейнеклиптерді жасау;	1	24	
20	құбылыстар»)	Видеожазбаны өңдеу Жоба жұмыс.	4.2.4.1 бейнеклиптерді жасау;	1	31	
21	IV БӨЛІМ Презентациялар	Презентацияларға арналған ақпарат	4.3.1.1 ақпарат іздеу (компьютердегі файлдар мен бумалар, құжаттағы мәтін үзіндісі); 4.3.2.1 браузер параметрлерін қолдану (бетбелгілер	1	07.02	

	(ортақ тақырыбы: «Қоршаған ортаны қорғау»)	Презентация слайдының макеті	жасау, журналды және жүктеуді көру); 4.2.3.1 слайд үшін макет таңдау;	1	14		
23		Презентациядағы дыбыстар	4.2.3.3 презентацияға дыбыс пен бейнені кірістіру;	1	21		
24		Презентациядағы видео	4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнелерді пайдалану; 4.2.3.3 презентацияға дыбыс пен бейнені кірістіру;	2	28 06.03		
25		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;	1	13		
26		Презентациядағы анимация	4.2.3.2 презентациялардағы нысандардың анимациясын келтіру; 4.2.1.2 құжатқа сурет енгізу;	1	20		
IV тоқсан 8 сағ							
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	03.04.24		
28		Интернетпен жұмыс	4.3.2.2 файлдары қоса берілген хабарламаларды электрондық пошта арқылы қабылдау және жіберу;	1	10		
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; 4.1.3.1 сенімді пароль критерийлерін айқындау;	1	12		
30		Интернетке деректер жіберу. Жоба құру.	4.3.2.2 файлдары қоса берілген хабарламаларды электрондық пошта арқылы қабылдау және жіберу;	1	24		
31		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	01.05		демонстрация
32		Болашақ компьютер	4.3.1.1 аппараттық іздеу (компьютердегі файлдар мен бумалар); 4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнелерді пайдалану.	1	08		
33		«Болашақтағы компьютер» шағын жоба	4.3.1.1 аппараттық іздеу (компьютердегі файлдар мен бумалар); 4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнелерді пайдалану.	1	15		
34		«Болашақтағы компьютер» шағын жоба	4.1.1.1 компьютерлік және мобильді технологиялардың ескіруі ғылыми-техникалық прогресспен байланысты екенін түсіндіру;	1	22		