

«Тілектес» жалпы білім беретін мектебі

Күнтізбелік жоспар

ИНФОРМАТИКА



Пән мұғалімі: Аманкүл Б

2024-2025 оқу жылы



«Келісемін»
Оқу ісін орынбасары:
..... С. Досымбетов
«29» 08 2024ж

ӘБ отырысында қаралды:
Хаттама №.....
..... Г. Бейсекова
«29» 08 2024ж

ИНФОРМАТИКА
«Тілектес» жалпы білім беретін мектебі

ҰЗАҚ МЕРЗІМДІ ЖОСПАР

1-2-3-4-9-10 сыныптар



Пән мұғалімі: Аманкүл Б

2024-2025 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								Үй тапсырмасы
3 тоқсан. 1 бөлім. Ақпараттық этикет (ортақ тақырыбы: «Саяхат»)												
1	§ 1. Өз денсаулығымызды сақтаймыз	1.1.3.1 информатика кабинетінде тәртіп ережелерін сақтау;	1			15.01.2025					§1	
2	§2. Интернет желісінде жұмыс істеу кезіндегі қауіпсіздік	1.3.1.1 желідегі барлық ақпарат сенімді және пайдалы емес екенін түсіну;	1			22					§2	
3	§3. Желідегі қажетсіз байланыстар	1.3.2.1 желідегі қажетсіз байланыстардың тәуекелдерін түсіну;	1			29					§3	
4	§4. «Қауіпсіздікті сақтайық» жобалықжұмысы	1.3.2.1 желідегі қажетсіз байланыстардың тәуекелдерін түсіну.	1			05.02.25					§4	
3 тоқсан. 2 бөлім. Программалау (ортақ тақырыбы: «Дәстүр және фольклор»)												
5	§5. Менің алғашқы программam	1.4.1.1. сызықтық алгоритмді іске асыру	1	§5		19						
6	§6. Scratch программасында жоба құру	1.4.2.1.программалау ойын алаңында жобаны құру	1	§6		26						
7	§7. «Қош келдің, Наурыз!» жобалық жұмысы	1.4.2.1.программалау ойын алаңында жобаны құру.	1	§7		05.03.25						
8	§8. Scratch программасында жобаны сақтау және ашу	1.4.2.1.программалау ойын алаңында жобаны құру.	1	§8		12						

9	«Музыкалық аспаптар» жобалық жұмысы	1.4.1.1. сызықтық алгоритмді іске асыру 1.4.2.1. программалау ойын алаңында жобаны құру.		§9	19								
9 сағат													
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	§10	02.04								
11	§11. Роботқа арналған программа	1.5.2.1. роботтың белгілі бір жылдамдықтағы қозғалысын ұйымдастыру; 1.5.1.2. роботқа арналған программаны жүктеп алып, іске қосу;	2	§11	09 16								
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	§12	23								
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;	2	§13	30 07.05								деңгейіне
14	§14. Жүретін робот. Жобалық	1.5.2.2. дөңгелек айналымының белгілі	2	§14	14 21								

Пәндер бойынша орта мерзімді (күнтізбелік-тақырыптық)
жоспар 2024-2025 пәні информатика сыныбы 2

Барлығы: 34 сағат, аптасына: 1 сағат

№р/с	Бөлім/Ауыспалы тақырыптар	Сабақтың тақырыбы	Оқу мақсаттары	Сағат саны	Мерзімі	Ескерту
І тоқсан І бөлім. Компьютерлер мен бағдарламалар ІІ бөлім шығармашылық және компьютер						
1		Денсаулығымызды сақтаймыз	2.1.3.1 цифрлық құрылғылар және Интернет желілерімен жұмыс істеу кезінде негізгі қауіпсіздік ережелеріне сүйену; 6-8 бет 2.3.1.1 берілген тақырып бойынша ақпарат іздеу үшін браузерді қолдану; 9-11	1	03.09	
2		Ақпарат іздеу	2.1.1.1 енгізу шығару құрылғыларын ажырата білу; 12-14 2.1.2.1 файл мен бума туралы түсінік беру; 15-16	1	10	
3		Компьютердің енгізу шығару құрылғылары	2.1.2.2 файлдар мен бумаларды жасау, көшіру, жылжыту және жою; 16-17 2.1.2.3 өз жұмысындағы контекстік мәзірді пайдалану; 16-17	1	17	
4		Файлдар мен бумалар	18-19 2.1.1.1 енгізу шығару құрылғыларын ажырата білу;	1	24	

			2.1.2.2 файлдар мен бумаларды жасау, көшіру, жылжыту және жою; 2.1.2.3 өз жұмысындағы контекстік мәзірді пайдалану;			
5		Тармақталу алгоритмі	2.4.1.1 тармақталған алгоритмді жүзеге асыру;	1	06.10	
6		Программалар құруды жалғастыру	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	08	
7		Алгоритмді орындау	2.4.1.2 ауызша белгіленген алгоритмді іске асыру;	1	15	
8		Жеке кейіпкер жасау	2.4.1.1 тармақталған алгоритмді жүзеге асыру;	1	22	
8 сағат						

II тоқсан2 тоқсан. 3-бөлім – Сөзбе-сөз (ортақ тақырыптары: "Менің мектебім", "Менің туған жерім")						
9		Пернетақтамен танысу	2. 2.1.1 пернетақта симуляторында мәтінтеру;	1	05.11	
10		Пернетақтамен жаттығу	2.4.2.2 пернетақтадан спрайтты басқаруды ұйымдастыру	1	12	
11		Мәтін теруде пернетақтаны басқару	2.4.2.3 кейіпкерлер арасында мәтіндік диалог ұйымдастыру;	1	19	
12		Спрайтты пернетақтамен басқару	2.4.2.3 кейіпкерлер арасында мәтіндік диалог ұйымдастыру;	1	26	
13		Мәтінмен жұмыс істеу	2.4.1.1 тармақтау алгоритмін іске асыру;	1	03.12	
14-15		Мультфильм жасау	2.4.2.2 пернетақтадан спрайтты басқаруды ұйымдастыру;	1	10	
16		Мультфильм жасау	2.4.2.3 персонаждар арасында мәтін диалогын ұйымдастыру	1	17	
17		Зерттеу және шығармашылық тапсырмалар	2.4.1.1 тармақтау алгоритмін іске асыру; 2.4.2.2 пернетақтадан спрайтты басқаруды ұйымдастыру; 2.4.2.3 персонаждар арасында мәтін диалогын ұйымдастыру	1	24	
8 сағат						

Штөксан3 бөлім. 4-бөлім Мультимедиа 5-бөлім - Робототехника: сенсорлар

18		Айналамыздағы дыбыстар	2.1.1.1 енгізу шығару құрылғыларын ажырату;	1		
19		Дыбыстық әсерлер	2.2.4.1 дыбысты жазу және ойнату үшін программаларды пайдалану;	1	14.01.2025	
20		Дыбысжазу	2.2.4.2 дыбыстық файлдарды өңдеу;	1	21	
21		Дыбысты өңдеу	2.2.4.2 дыбыстық файлдарды өңдеу;	1	28	
22		Робот қозғалысы	2.5.2.1 ауызшаны санда көрсетілген алгоритм бойынша робот қозғалысын ұйымдастыру;	1	04.02.25	
23		Робот қозғалысын программалау	2.5.3.1 программаны бастау үшін түрту сенсорын қолдану;	1	11	
24		Роботқа арналған программаны іске қосу	2.5.2.1 ауызша нысанда көрсетілген алгоритм бойынша робот қозғалысын ұйымдастыру;	1	18	
25		Роботқа арналған дыбыс	2.5.1.1 роботқа арналған аудиофайлды жүктеу;	1	25	
26		Роботқа арналған дыбыс	2.5.1.2. роботқа арналған программаны әзірлеу кезінде дыбысты пайдалану;	1	04.03.25	
					11	

27		Роботқозғалысы	2.5.2.1 ауызша нысанда көрсетілген алгоритм бойынша робот қозғалысын ұйымдастыру;	1	18	
10 сағат						
IVтоқсан6-бөлім - Робототехника: "Билейтін робот" жобасы						
28		Жоба дегеніміз не?	2.2.1.2 өз идеяларын мәтіндік редакторда жазу	1	05.04	
29		Жоба идеясының мәтінін теру және редакциялау	2.3.2.1 қосымшалар арасындағы мәліметтермен ауысу;	1	08	
30		Программалар арасында мәлімет алмасу	2.4.1.3 мәселені шешу үшін алгоритм құрастыру;	1	15	
31		Жоба жасау алгоритмімен танысу	2.4.1.1 тармақталғаналгоритмдіжүзегеасыру;	1	22	
32		"Билейтінробот" жасау	2.4.1.1 тармақталғаналгоритмдіжүзегеасыру; 2.4.1.2 ауызшаалдыналабелгіленгеналгоритмдііскеасыру;	1	29	
33		"Билейтінробот" программасы	2.5.2.1 ауызша нысанда көрсетілген алгоритм бойынша робот қозғалысын ұйымдастыру;	1	06.05	
34		"Билейтінробот"	2.5.3.1 программаны бастау үшін жанап өтетін датчикті қолдану	2	13 20	

жоспар 2024-2025 пәні информатикасыныбы 3

№р/с	Бөлім/Ауыспалытақырыптар	Сабактынтақырыбы	Оқумақсаттары	Сағатсаны	Мерзімі	Ескерту
І тоқсан І бөлім. Программалау						
1		Өміріміздегі кайталаулар	3. 4. 1. 1 кайталауды қолданатын алгоритмдер құрастыру (цикл);	1	05. 09	
2		Циклдер	3. 4. 1. 2 циклдік алгоритмді еске асыру;	1	12	
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	19	
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	26	
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	03. 10	
6		Желіде тілдесу	3. 1. 3. 1 Интернет желісінде жұмыс істеуде жеке қауіпсіздігінің негізгі ережелерін ескеру;	1	10	
7		Әлеуметтік желілер мен мессенджерлер	3. 1. 3. 1 Интернет желісінде жұмыс істеуде жеке қауіпсіздігінің негізгі ережелерін ескеру;	1	17	
8		Өзінді тексеріс! Шығармашылық тапсырмалар	3. 1. 3. 1 Интернет желісінде жұмыс істеуде жеке қауіпсіздігінің негізгі ережелерін ескеру.	1	24	
8 сағат						

II тоқсан 2 тоқсан. 2 бөлім. Ойын құру				
9	Ойынның сценарийі	3.4.2.1 дайын сценарий бойынша ойындарды әзірлеу; 3.2.1.1 таңбалы, нөмірленген тізімдер жасау;	1	07.11
10	Көріністер	3.4.2.2 программалау ойын алаңында бірнеше көріністермен жұмыс істеу;	1	14
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	21
12	Практикалық жұмыс	3.4.2.2 программалау ойын алаңында бірнеше кейіпкерлермен жұмыс істеу; 3.4.2.4 программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру;	1	28
13	Костюм ауыстыру	3.4.2.4 программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру;	1	05.12
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	12
15	Шағын ойындар	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	1	19

			барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру.			
16		Өзінді тексер! Шығармашылық тапсырмалар	3.4.1.1 кайталауды 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	26	
8 сағат						
III төксан3 бөлім. Робототехника. Жоба						
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	09.01.2023	
18		Жобаға арналған 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	16	
19		Құжатты рәсімдейміз	3.2.1.4 шрифті панабзацты пішімдеу.	1	23	
20		Мәтіндегі иллюстрациялар	3.3.1.1 ақпарат іздеуді іске асыру (құжаттағы мәтін үзіндісі); 3.2.1.5. суреттерді мәтінге енгізіп, реттеу	1	30	
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	08.02.23	
22		Робот қолының қозғалысы	1.5.1.2 роботқа арналған программаны жүктеп алып, іске қосу 3.5.3.1 орта қозғалтқыш жылдамдығының мөлшерін орнату және жылдамдығын реттеу;	1	13	
23		Робот қолының қозғалысы	1.5.2.1 роботтың білгілі бір жылдамдықтағы қозғалысын ұйымдастыру 3.5.3.1 орта қозғалтқыш жылдамдығының мөлшерін орнату және жылдамдығын реттеу;	1	20	

24		Цикл блогы	3.5.2.1 робот қозғалысын ұйымдастыру үшін циклды пайдалану;	2	27 06.03.15	
25		«Робот-тазартқыш» құрастыру	1.5.1.1 білім беру роботының негізгі моделін жинау 3.5.3.1 орта қозғалтқыш жылдамдығының мөлшерін орнату және жылдамдығын реттеу; 3.5.2.1 робот қозғалысын ұйымдастыру үшін циклды пайдалану;	1	13	
26		Практикалық жұмыс.	3.5.3.1 орта қозғалтқыш жылдамдығының мөлшерін орнату және жылдамдығын реттеу; 1.5.2.5 роботтың 90,180 градустағы бұрылысын ұйымдастыру 3.5.2.1 робот қозғалысын ұйымдастыру үшін циклды пайдалану;	1	20	
11 сағат						
IV тоқсан 4-бөлім. – Презентациялар. 5-бөлім - Мәтін, графика және презентация						
28		Презентация құру	3.2.3.1 мәтінмен бейнені қамтитын қарапайым презентациялар жасау; 3.1.2.1 қолданбалы программаларда «қызу» клавиштерді қолдану;	1	03.04	
29		Презентация дизайны	3.2.3.3 презентацияны безендіру үшін дайын дизайнды пайдалану;	2	10 17	
30		Анимация және ауысу	3.2.3.2 слайдтар арасында ауысуды қолдану;	1	24	
31		Жоба жұмысына презентация жасау.	3.2.3.2 слайдтар арасында ауысуды қолдану;	1	02.05	делініс
32		Фотосуреттер	3. 2. 2. 1 фотосуреттерді өңдейтін (жарық, контраст, жиектеме) программалар қолдану;	1	08	
33		Фотосуреттер топтамасы	3. 2. 2. 1 фотосуреттерді өңдейтін (жарық, контраст, жиектеме) программалар қолдану;	1	15	
34		Жобамен таныстыру.	3.2.3.1 мәтінмен бейнені қамтитын қарапайым презентациялар жасау; 3.2.3.3 презентацияны безендіру үшін дайын жобаны пайдалану; 3.2.3.2 слайдтар арасында ауысуды қолдану.	1	22	

Пәндер бойынша орта мерзімді (күнтізбелік-тақырыптық)

жоспар 2024-2025 пәні информатика сыныбы 4

Барлығы: 34 сағат, аптасына: 1 сағат

№р/с	Бөлім/Ауыспалы тақырыптар	Сабактың тақырыбы	Оқумақсаттары	Сағат саны	Мерзімі	Ескерту
I тоқсан I бөлім. Программалау (ортақ тақырыптары: «Менің Отаным – Қазақстан», «Адами құндылықтар»)						
1		Айнымалылар	4.4.2.1 айнымалыларды қолдану;	1	04. 09	
2		Кейіпкердің костюмін өзгерту.	4.4.1.1 кірістірілген циклды жүзеге асыру;	1	11	
3		Кейіпкердің костюмін өзгерту. Жоба құру	4.4.1.1 кірістірілген циклды жүзеге асыру;	1	18	
4		Өз ойының сценарийі	4.2.1.1 мәтінде қарапайым кестелер жасау;	1	25	
5		Логикалық операторлар	4.4.1.2 логикалық операторларды пайдалану;	1	02. 10	
6		Салыстыру операторлары	4.4.1.3 салыстыру операторларын пайдалану;	1	03	
7		Өз ойыным.	4.4.2.2 өз сценарийі бойынша ойын жасау;	1	10	
8		Өз ойыным. Жоба құру	4.4.2.2 өз сценарийі бойынша ойын жасау;	1	23	
8 сағат						
II тоқсан. 2 бөлім. Робототехника. Лабиринт және кегельринг (ортақ тақырыптары: «Мәдени мұра», «Мамандықтар әлемі»)						
9		Түс датчигі	4.5.1.1 түс датчигін қолдану;	1	06. 11	
10		Бағдаршам-робот	4.5.1.1 түс датчигін қолдану;	1	13	

11		Ультрадыбыс датчигі	4.5.1.2 ультрадыбыс датчигін қолдану;	1	20	
12		Ультрадыбыс датчигі. Жоба құру	4.5.1.2 ультрадыбыс датчигін қолдану;	1	27	
13		Лабиринттан шығу	4.5.1.2 ультрадыбыс датчигін қолдану;	1	04.12	
14-15		Кегльринг	4.5.1.1 түс датчигін қолдану; 4.5.1.2 ультрадыбыс датчигін қолдану;	2	11.13	
16		Кегльринг. Жоба құру	4.5.1.1 түс датчигін қолдану; 4.5.1.2 ультрадыбыс датчигін қолдану;	1	25	
8 сағат						
III тоқсан3 тоқсан. 3 бөлім. Видео жасау (ортақ тақырып: «Табиғат құбылыстары») 4 бөлім. Презентациялар (ортақ тақырып: «Қоршаған ортаны қорғау»)						
17		Видеожазба	4.2.4.1 бейнеклиптерді жасау;	1	15.01.2025	
18		VideoPad редакторының мүмкіндіктері	4.2.4.1 бейнеклиптерді жасау;	1	22	
19		Видеоны өңдеу	4.2.4.1 бейнеклиптерді жасау;	1	29	
20		Видеоны өңдеу. Жоба құру	4.2.4.1 бейнеклиптерді жасау;	1	05.08.2025	
21		Презентацияларға арналған ақпарат. Жоба құру	4.2.3.1 слайд үшін макет таңдау; 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	12	
22		Презентация слайдының макеті	4.2.3.1 слайд үшін макет таңдау; 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	19	
23		Презентациядағы дыбыстар	4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнелерді пайдалану;	1	26	

			4.2.3.3 презентацияға дыбыс пен бейнені кірістіру;			
24		Презентациядағы видео	4.3.1.1 ақпарат іздеу (компьютердегі файлдар мен бумалар, құжаттағы мәтін үзіндісін); 4.2.3.2 презентациялардағы нысандар анимациясын келтіру; 4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнелерді пайдалану; 4.2.3.3 презентацияға дыбыс пен бейнені кірістіру;	1	05.03.2025	
25		Презентациядағы видео. Жоба құру	4.3.1.1 ақпарат іздеу (компьютердегі файлдар мен бумалар, құжаттағы мәтін үзіндісін); 4.2.3.2 презентациялардағы нысандар анимациясын келтіру; 4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнелерді пайдалану; 4.2.3.3 презентацияға дыбыс пен бейнені кірістіру;	1	12	
26		Презентациядағы анимация	4.2.3.2 презентациялардағы нысандардың анимациясын келтіру; 4.2.1.2 құжатқа сурет енгізу;	1	19	
10сағат						
IV тоқсан5 бөлім. Болашақтың компьютерлері (ортақ тақырыптары: «Болашаққа саяхат», «Ғарышқа саяхат»)						
27		Интернетке деректер жіберу	4.3.2.2 файлдары қоса берілген хабарламаларды электрондық пошта арқылы қабылдау және жіберу;	1	02.04	
28-29		Электронды поштамен файлдарды қабылдау және жіберу	4.3.2.2 файлдары қоса берілген хабарламаларды электрондық пошта арқылы қабылдау және жіберу;	2	09.04 16	
30		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 сенімдіпаролькритерийлерінақындау;	1	23	

31	Интернетке деректер жіберу. Жоба құру	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 критерийлерінің анықтамасы;	1	30	
32	Пароль сенімділігі. Жоба құру.	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 критерийлерінің анықтамасы;	1	07.05	жеткілікті
33	Болашақтағы компьютерлер	4.1.1.1 компьютерлік және мобильді технологиялардың ескіруі ғылыми-техникалық прогреспен байланысты екенін түсіндіру; 4.3.1.1 ақпаратты іздеу (компьютердегі файлдар мен бумалар); 4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнелерді пайдалану.	1	14	
34	Жобалық жұмыстар	4.1.1.1 компьютерлік және мобильді технологиялардың ескіруі ғылыми-техникалық прогреспен байланысты екенін түсіндіру; 4.3.1.1 ақпаратты іздеу (компьютердегі файлдар мен бумалар); 4.2.4.2 белгілі бір тақырыпта фотосуреттер, дыбыстар және бейнелерді пайдалану.	1	21	

Ж.У.Кобдикова, Г.А.Көпсева, А.А.Қантағасова, А.Г.Юсупова – Астана: «Арман-ПВ» баспасы, 2019.