|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Бөлім** | **Сабақтың тақырыбы** | **Оқу мақсаттары** | **Сағат саны** | **Мерзімі** | **Ескерту** |
| 1 | 1-бөлім - Компьютерлер мен бағдарламалық қамтамасыз ету (ортақ тақырыбы: "Менің отбасым және достарым") | Өз денсаулығымызды сақтаймыз | 2.1.1.1 дыбыстық ақпаратты енгізу және шығару құрылғыларын ажырату;  2.1.3.1. цифрлық құрылғылармен жұмыс кезінде қауіпсіздік техникасының негізгі ережелер ұстану; | 1 | 6.09 |  |
| 2 | Өз денсаулығымызды сақтаймыз | 2.1.3.2. интернет желісімен жұмыс істеу кезінде нетикет ережелерін ұстану;  2.3.1.1. берілген тақырып бойынша ақпарат іздеу үшін браузерді қолдану | 1 | 13.09 |  |
| 3 | Файлдар мен бумалар | 2.1.2.1 файл, бума және жарлық ұғымдарын түсіндіру; | 1 | 20.09 |  |
| 4 | Файлдар мен бумалар | 2.1.2.2 файлдар мен бумаларды жасау, көшіру, жылжыту және жою;  2.1.2.3 өз жұмысындағы контекстік мәзірді пайдалану; | 1 | 27.09 |  |
| 5 | 2-бөлім - Шығармашылық және компьютер (ортақ тақырыбы: "Менің мектебім" | Бағдарламалар құруды жалғастырамыз | 2.4.1.1 Scratch (скретч) ойын программалау ортасында берілген сценарий бойынша тармақталған алгоритмді әзірлеу; | 1 | 4.10 |  |
| 6 | Алгоритмді орындау | 2.4.1.2 (Scratch (скретч)) ойын программалау ортасында берілген ауызша түрде тармақталған алгоритмді іске асыру; | 1 | 11.10 |  |
| 7 | Жеке кейіпкер жасау | 2.4.2.1 (Scratch (скретч)) ойын программалау ортасына кіріктірілген графикалық редакторында кейіпкер құру; | 1 | 18.10 |  |
| 8 | Жеке кейіпкер жасау | 2.2.2.1 Scratch (скретч) ойын программалау ортасындағы кіріктірілген графикалық редакторда жоба үшін кейіпкер фигурасын көшіру және көрсету;  2.2.2.2 (Scratch (скретч)) ойын программалау ортасындағы кіріктірілген графикалық редакторда жоба үшін кейіпкер фигурасын өңдеу (қиып алу, бұру, өлшемін өзгерту) | 1 | 25.10 |  |
| 9 | 3-бөлім – Мәтін және Мультимедиа (ортақ тақырыптары: "Менің туған өлкем", "Жыл мезгілдері") | Пернетақтамен танысу | 2.2.4.1 негізгі пернелердің атауын білу және оларды қолдану | 1 | 8.11 |  |
| 10 | Мәтінмен жұмыс | 2.2.1.1. (Scratch (скретч)) ойын программалау ортасының блоктарындағы мәтінді өңдеу | 1 | 15.11 |  |
| 11 | Кейіпкерді пернетақтамен басқару | 2.4.2.2 (Scratch (скретч)) ойын программалау ортасында пернетақтадан спрайтты басқаруды ұйымдастыру | 1 | 22.11 |  |
| 12 | Кейіпкерлер арасындағы диалог | 2.4.2.3 (Scratch (скретч)) ойын программалау ортасында кейіпкерлер арасындағы мәтіндік диалог ұйымдастыру | 1 | 29.11 |  |
| 13 | Дыбысты жазу және ойнату | 2.2.4.2. (Scratch (скретч)) ойын программалау ортасында дыбыстық файлдарды өңдеу | 1 | 6.12 |  |
| 14 | Мультфильм жасау | 2.4.2.1 (Scratch (скретч)) ойын программалау ортасына кіріктірілген графикалық редакторында кейіпкер құру; | 1 | 13.12 |  |
| 15 | Мультфильм жасау | 2.4.1.1 Scratch (скретч) ойын программалау ортасында берілген сценарий бойынша тармақталған алгоритмді әзірлеу;  2.4.2.2 (Scratch (скретч)) ойын программалау ортасында пернетақтадан спрайтты басқаруды ұйымдастыру; | 1 | 20.12 |  |
| 16 | Мультфильм жасау | 2.4.2.3 (Scratch (скретч)) ойын программалау ортасында кейіпкерлер арасындағы мәтіндік диалог ұйымдастыру;  2.2.4.2. (Scratch (скретч)) ойын программалау ортасында дыбыстық файлдарды өңдеу | 1 | 27.12 |  |
| 17 | 4-бөлім Роботтар біздің өмірімізде (ортақ тақырыбы:  "Салт дәстүр мен ауыз әдебиеті", "Дені саудың –жаны сау") | Роботпен алғашқы танысу | 2.5.1.1 робот ұғымын түсіндіру; | 1 | 10.01 |  |
| 18 | Роботпен алғашқы танысу | 2.5.1.2 оқу роботының базалық моделінің негізгі элементтерін сипаттау | 1 | 17.01 |  |
| 19 | Роботқа арналған бағдарлама | 2.5.2.3. роботқа бағдарламаны жүктеу және іске асыру | 1 | 24.01 |  |
| 20 | Роботтың қозғалысы | 2.5.2.1 роботтың берілген жылдамдықпен алға жүру қозғалысын ұйымдастыру; | 1 | 31.01 |  |
| 21 | Роботтың қозғалысы | 2.5.2.2. роботтың берілген жылдамдықпен артқа жүру қозғалысын ұйымдастыру; | 1 | 7.02 |  |
| 22 | Лабиринттен шығу | 2.5.2.4. дөңгелектің берілген айналым саны бойынша роботтың қозғалысын ұйымдастыру; | 1 | 14.02 |  |
| 23 | Жанасу датчигі | 2.5.3.1 жанасу датчигін қолдану; | 1 | 21.02 |  |
| 24 | Роботқа арналған дыбыс | 2.2.4.3 роботқа арналған аудиофайлды жүктеу; | 1 | 28.02 |  |
| 25 | Роботқа арналған дыбыс | 2.2.4.4. роботқа арналған бағдарламаны әзірлеу кезінде дыбысты пайдалану; | 1 | 7.03 |  |
| 26 | 5-бөлім - Робототехника: "Қозғалыстағы робот" жобасы (ортақ тақырыптар: "Табиғат әлемі", "Ғажайып әлем" | Жоба дегеніміз не? | 2.2.1.2. өз идеяларын жазу үшін мәтіндік редакторды пайдалану; | 1 | 14.03 |  |
| 27 | Жоба идеясы | 2.3.2.1 қосымшалар арасындағы деректермен алмасуды іске алмасу; | 1 | 4.04 |  |
| 28 | Жобаға арналған алгоритм | 2.4.1.3 қойылған міндетті шешу үшін алгоритм құрастыру; | 1 | 11.04 |  |
| 29 | "Қозғалыстағы робот" жобасын жасау | 2.5.2.1 роботтың берілген жылдамдықпен алға жүру қозғалысын ұйымдастыру;  2.5.2.2. роботтың берілген жылдамдықпен артқа жүру қозғалысын ұйымдастыру; | 1 | 18.04 |  |
| 30 | "Қозғалыстағы робот" жобасын жасау | 2.5.2.4. дөңгелектің берілген айналым саны бойынша роботтың қозғалысын ұйымдастыру;  2.5.2.5 роботтың кері, оңға және солға бұрылуын ұйымдастыру; | 1 | 25.04 |  |
| 31 | "Қозғалыстағы робот" жобасын жасау | 2.2.4.4. роботқа арналған бағдарламаны әзірлеу кезінде дыбысты пайдалану; | 1 | 2.05 |  |
| 32 | "Қозғалыстағы робот" жобасын жасау | 2.5.2.3. роботқа бағдарламаны жүктеу және іске асыру; | 1 | 9.05 |  |
| 33 | "Қозғалыстағы робот" жобасын жасау | 2.5.3.1 жанасу датчигін қолдану; | 1 | 16.05 |  |
| 34 | Жобаны қорғау | 2.5.1.3. жасалған роботты аудиторияға таныстыру; | 1 | 23.05 |  |