**Информатика 3 сынып**

**Аптасына: 1 сағат, барлығы: 34 сағат**

**«Цифрлық сауаттылық» пәні бойынша күнтізбелік тақырыптық жоспар**

**3 сынып**

Цифрлық сауаттылық. Оқулық+СD

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

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **р/с** | **Сабақтың тақырыбы** | **Оқу мақсаттары** | **Сағат саны** | **Мерзімі****күні, айы, жылы** | **Үй тапсырмасы** |
| **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 |  | §1 |
| 2 | Циклдер | 3. 4. 1. 2 циклдік алгоритмді іске асыру; | 1 |  | §2 |
| 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 |  | §3 |
| 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 |  | §4 |
| 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 |  | §5 |
| 6 | Желіде тілдесу |

|  |
| --- |
| 3. 1. 3. 1 Интернет желісінде жұмыс істеуде жеке қауіпсіздігінің негізгі ережелерін ескеру. |

 | 1 |  | §6 |
| 7 | Әлеуметтік желілер мен мессенджерлер |

|  |
| --- |
| 3. 1. 3. 1 Интернет желісінде жұмыс істеуде жеке қауіпсіздігінің негізгі ережелерін ескеру. |

 | 1 |  | §7 |
| 8 | Өзіңді тексер! Шығармашылық тапсырмалар | 3. 1. 3. 1 Интернет желісінде жұмыс істеуде жеке қауіпсіздігінің негізгі ережелерін ескеру. | 1 |  | §8 |
| **8 сағат** |
| **2 тоқсан. 2 бөлім. Ойын құру** **(ортақ тақырыптары: «Уақыт», «Сәулет» )** |
| 9 | Ойынның сценарийі | 3. 4. 2. 1 дайын сценарий бойынша ойын әзірлеу;3.2.1.1 таңбалы, нөмірленген тізімдер жасау; | 1 |  | §9 |
| 10 | Көріністер | 3.4.2.2 программалау ойын алаңында бірнеше көріністермен жұмыс істеу; | 1 |  | §10 |
| 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 |  | §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 |  | §12 |
| 13 | Костюм ауыстыру | 3.4.2.4 . программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру; | 1 |  | §13 |
| 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 |
| 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 |  | §15 |
| 16 | Өзіңді 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;3.4.2.4 . программалау ойын алаңында ойын құру барысында циклдік алгоритмді жүзеге асыру. | 1 |  | §16 |
| **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, меңзерді басқаруды өзгерту үшін клавиштерді пайдалану; 3.2.1.2 мәтінді теру ережесін сақтау;3.2.1.3. мәтінді өңдеу. | 1 |  | §17 |
| 18 | Жобаға идея | 3. 1. 1. 1 таңба регистрін, пернетақтаның орналасуын, меңзерді басқаруды өзгерту үшін клавиштерді пайдалану; 3.2.1.2 мәтінді теру ережесін сақтау;3.2.1.3. мәтінді өңдеу. | 1 |  | §18 |
| 19 | Құжатты рәсімдейміз | 3.2.1.4 шрифт пен абзацты пішімдеу. | 1 |  | §19 |
| 20 | Мәтіндегі иллюстрация  | 3.3.1.1 ақпарат іздеуді іске асыру (құжаттағы мәтін үзіндісі);3.2.1.5. суреттерді мәтінге енгізіп, реттеу | 1 |  | §20 |
| 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 |  | §21 |
| 22 | Робот қолының қозғалысы (1-сабақ) | 3.5.3.1 орта қозғалтқыш жылдамдығының мөлшерін орнату және жылдамдығын реттеу; | 1 |  | §22 |
| 23 |  Робот қолының қозғалысы (2-сабақ) | 3.5.3.1 орта қозғалтқыш жылдамдығының мөлшерін орнату және жылдамдығын реттеу; | 1 |  | §23 |
| 24 | Цикл блогы | 3.5.2.1 робот қозғалысын ұйымдастыру үшін циклды пайдалану; | 1 |  | §24 |
| 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 |  | §25 |
| 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 |  | §26 |
| **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 презентациялар жасау;3.1.2.1 қолданбалы программаларда «қызу» клавиштерді қолдану; | 1 |  | §27 |
| 28 | Презентация дизайны |

|  |
| --- |
| 3.2.3.3 презентацияны безендіру үшін дайын дизайнды пайдалану; |

 | 1 |  | §28 |
| 29 |  Анимация және ауысу | 3.2.3.2 слайдтар арасында ауысуды қолдану; | 1 |  | §29 |
| 30 | Жоба жұмысына презентация жасау.  |

|  |
| --- |
| 3.2.3.2 слайдтар арасында ауысуды қолдану;  |

 | 1 |  | §30 |
| **4 тоқсан. 5-бөлім - Мәтін, графика және презентация**  **(ортақ тақырыбы: «Демалыс мәдениеті. Мерекелер»).** |
| 31 | Фотосуреттер | 3. 2. 2. 1 фотосуреттерді өңдейтін (жарық, контраст, жиектеме) программалар қолдану; | 1 |  | §31 |
| 32 | Фотосуреттер топтамасы | 3. 2. 2. 1 фотосуреттерді өңдейтін (жарық, контраст, жиектеме) программалар қолдану; | 1 |  | §32 |
| 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 |  | §33 |
| 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 |  | §34 |
| **8 сағат** |
| **Барлығы: 34 сағат** |