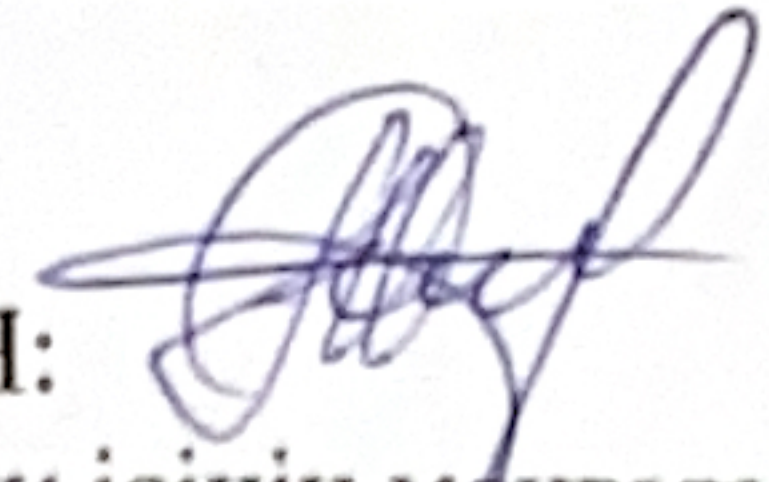


БЕКІТЕМІН:
Мектеп
директоры
Смагулова Р.Н



«1» 09.2023 ж.

КЕЛІСЕМІН: 
№8 ЖОМ оқу ісінің меңгерушісі
Искакова А.А

«1» 09.2023 ж.

Scratch бағдарламалау негіздері бойынша IT үйірмесінің жоспары

Атбасар қаласының №8 жалпы орта білім беретін мектебі

Информатика пәнінің мұғалімі : Базарбаев У.Д

2023-2024 жыл

Түсінік хат

"Информатика" пәні бойынша оқу бағдарламасының мақсаттары білім алушыларға заманауи технологияларды сапалы қолдану үшін дағдыларды, білімді түсіну мен дұрыс үйрету болып табылады. Информатика пәнінің оқу бағдарламасы білім алушылардың кез келген жаста университетке түсу үшін қажетті деңгейде компьютерлердің қалай жұмыс істейтінін түсінуіне және жүйелерді талдауына, шешімдерді, бағдарламалық қосымшаларды жобалауына, жүйелерді дамытуына және қол жеткізілген нәтижелерді бағалауына бағытталған.

"Информатика" пәнін оқу мақсаты білім алушылардың оқуы мен жұмысында компьютерлік технологияларды пайдалану дағдыларын қамтамасыз ету болып табылады. Білім алушыларға пайдалану үшін ең жақсы қосымшаларды анықтау барысында саналы түрде таңдау жасау мүмкіндігі берілу керек. Бағдарламаның басқа мақсаты білім алушыларға ақпараттық технологияларды пайдалану саласында терең білім беруді және бағдарламалық құралдар ғылыми, коммерциялық, инженерлік және мәдени дамуды қолдау үшін пайдаланылатынын түсіндіруді қамтамасыз ету болып табылады.

үйірмеге қатысатын оқушылар тізімі

№	Аты, Жөні, Тегі
1	Балтабаев Мирас
2	Жарас Інжу
3	Зейнелгабденов Абылайхан
4	Кошкарбаев Мансур
5	Оспанова Мариям
6	Сутбай Жәңгір
7	Арыстан Арыслан
8	Базылбек Ажар
9	Бегасыл Адия
10	Оразалы Алина

үйірмеге қатысатын оқушылар тізімі

№	Аты, Жөні, Тегі
1	Дюсембеков Аманжол
2	Жанат Мирас
3	Жанайдарова Ясмина
4	Қайратов Диас
5	Калымбеков Қуаныш
6	Муталибов Мақсат
7	Талғат Сырым
8	Алимова Балнур
9	Нағашыбай Жандаулет
10	Дүйсенбеков Алмаз
11	Жанзақ Әлімжан
12	Жарас Ақкербез
13	Карабаева Тамина
14	Шаяхметов Алмаз
15	Альжанов Ернат
18	Қабдеш Аян

**Scratch бағдарламалау негіздері бойынша
IT – сыныбы жұмысының жоспары**

№	Тақырыптар атауы	Сағат саны	5 сынып мерзімі	6 сынып мерзімі
1	Техника қауіпсіздігі ережелері, Скретч бағдарламасының негізгі функцияларымен танысу	2	04.09	05.09
2	Скретч ортасында артқы фон өзгерту, бейнелер қою Скретчте алғашқы анимация жасау Бейненің оң жақ, сол жақ, артқы жағының көрінісін жасау	2	11.09	12.09
3	Анимация құру 1. Билеу 2. Скриптісін жазу және тексеру 3. Бейнелерді өңдеу	2	18.09	19.09
4	Әртүрлі әуендер қосу 1.Билеу 2.Хип-хоп 3.Секірту	2	25.09	26.09
5	Әртүрлі музыкалық аспаптардың дауысына скрипт жасап кірістру 1. Әуендерді уақыт аралығымен қою 2. Костюмдер ауыстыру	2	02.10	03.10
6	Бейнені қозғалысқа енгізу скриптісін құру 1. Қарапайым сахна құру 2. Бейнеге қарапайым қозғалыстар енгізу 3. Бірдей әрекеттерді басқа бейнелерде қайталау	2	16.10	17.10
7	Әртүрлі ноталармен дыбыстар әуендер қосу 1. Жаңа әуен құру 2. Бейне клипке әуен қосу	2	16.10	17.10
8	Жоба жасау-практикалық жұмыс 1. Адам дене бөлшектерін құру 2. Құрылған бейнелерді бір бірімен қосу 3. Осы бейнені қозғалтып билету	2	23.10	24.10
9	Допты ұстау скриптісін құру 1. Ойынның қалай жұмыстау алгоритмасын түсіну 2. X-Y координаталар жүйесі және бейненің айналуы 3. Ойынды іске қосу	2	06.11	07.11
10	Анимация құрудың бірінші кезеңі 1. Әртүрлі қозғалыста бейнелерді құру 2. Артқы фонды жаңарту	2	13.11	14.11
11	Анимацияның екінші кезеңі 1. Анимацияға орын жасау 2. Екі кезеңді біріктіру 3. Анимацияға түсіндірме жазбалар жазу	2	20.11	21.11
12	Практикалық жұмыс Деңгейлік ойындар құру	2	27.11	28.11
13	Екі бейнені бір мезетте жүргізу скриптісін құру 1. Бірінші бейнені Клавиатурамен басқару 2. Екінші бейнені тінтуірмен басқару	2	04.12	05.12

4	Кішкентай Марио ойынының дизайнын құру	2	11.12	12.12
5	Бейнелерді жасау Жоба жасау	2	18.12	19.12
6	Ойынның құралдарын жазу	2	25.12	26.12
7	Практикалық жұмыс Өткенді қайталау	2	08.01	09.01
8	Паскаль программалау тілдерінің алфавитімен танысу 1. Алгоритмнің құрылуы	2	15.01	16.01
19	Программаның бөлімдері және функциялар. Сипаттау, енгізу, оператор шығару	2	22.01	23.01
20	Айнымалы, тұрақты, көшу операторлары, функциялар	2	29.01	30.01
21	Алгоритмнің түрлері 1. Сызықтық, Тармақталу	2	13.02	14.02
22	Қайталау операторлары 1. FOR .. to .. do	2	19.02	20.02
23	Практикалық жұмыс	2	26.02	27.02
24	Қайталау операторлары Whiledo, repeat...until	2	04.03	05.03
25	Практикалық жұмыс	2	11.03	12.03
26	Паскаль тілінің негізгі функциялары 1. MOD, DIV, ORD, LENGTH, UPCASE, PRED, SUCC, COPY, VAL, INSERT, CONCAT ...	2	18.03	19.03
27	Жоба жасау 1. Алгоритмнің түрлерін пайдалану 2. Тармақталу алгоритмін пайдалану 3. Математикалық формулалармен	2	01.04	02.04
28	Жиымдар Бір өлшемді жиымдар	2	08.04	09.04
29	Екі өлшемді жиымдар	2	15.04	16.04
30	Практикалық жұмыс	2	22.04	23.04
31	Қосымша программалар Function	2	29.04	30.04
32	Procedure	2	06.05	07.05
33	Практикалық жұмыс	2	13.05	14.05
34	Жоба жасау	2	20.05	21.05
	Барлығы	68 сағат		