«КЕЛІСЕМІН»
Шымкент қаласы «ZIYATKER TURAN» ЖШС мектебі
_____ Б.П.Құрманбай
«__26__» ___08_____ 2025 жыл

«БЕКІТЕМІН»
Шымкент қаласы «ZIYATKER TURAN» ЖШС мектебінің
директоры
_____ Б.С.Длимбетова
«__28__» ___08_____ 2025 жыл

Шымкент қаласы «ZIYATKER TURAN»
ЖШС мектебі
«STEAM» үйірме жұмысының

КҮНТІЗБЕЛІК – ТАҚЫРЫПТЫҚ ЖОСПАРЫ

Жетекшісі: Шайлавов З.Х
Сыныбы:1-4
Жалпы сағат саны:68
Аптасына: 2 сағат

2025-2026 оқу жылы

ҰЗАҚ МЕРЗІМДІ ЖОСПАР

1-2-3-4 сынып

(Барлығы 68 сағат, аптасына 2 сағат)

№	Тақырыптар атауы	Сағат саны	Өзгертулер				
			68				
1.	Компьютермен жұмыс істеу барысында тәртіп ережелерін ұстанып өз денсаулығын сақтау	3					
2.	Біздің айналамыздағы ақпарат қабылдау тәсілдерін қолданып ақпарат түрлерін анықтау.	3					
3.	Ақпаратты ұсыну кезіндегі ақпарат көздері мен қабылдағыштардың байланыс арналарына мысалдар келтіру	3					
4.	Scratch (скретч) программалау ойын ортасында дайын сценариді алгоритм бойынша іске асыру.	3					
5.	Scratch (скретч) программалау ойын ортасында есептің шарты бойынша сызықтық алгоритімді өңдеу.	3					
6.	Scratch (скретч) программалау ойын ортасында жобаны құру, сақтау және ашу.	3					
7.	Жоба үшін бағдарламалаудың ойын ортасының (Scratch (скретч)) ендірілген графикалық редакторында кейіпкер жасау	3					
8.	Жобаға арналған ойын бағдарламалау ортасының (Scratch (скретч)) кіріктірілген графкалық редакторында кейіпкер фигурасын көшіру және көрсету;	3					
9.	Жобаға арналған ойын бағдарламалау ортасының (Scratch (скретч)) кіріктірілген графкалық редакторында кейіпкер фигурасын өңдеу (қию, бұру, өлшемін өзгерту)	3					
10.	Пернетақтамен танысу негізгі пернелердің атауын білу, қолдану	3					
11.	Мәтінмен жұмыс ойын бағдарламалау ортасында (Scratch (скретч)) блоктарындағы мәтінді өңдеу	3					
12.	Кейіпкерді пернетақтамен басқару ойын бағдарламалау ортасында (Scratch (скретч)) пернетақтадан спрайтты басқаруды ұйымдастыру	3					
13.	Кейіпкерлер арасындағы диалог ойын бағдарламалау ортасында кейіпкерлер арасындағы мәтіндік диалог ұйымдастыру (Scratch (скретч))	4					
14.	Дыбысты жазу және ойнату ойынның бағдарламалау ортасында скретчтің библиотекасындағы дыбыстарды қолдану (Scratch (скретч))	4					

	...фильм жасауда жоба үшін бағдарламалаудың ойын ортасының (Scratch (скретч)) ендірілген графикалық редакторында кейіпкер жасау;	4				
16.	Берілген сценарий бойынша ойын бағдарламалау ортасында (Scratch (скретч)) тармақталу алгоритмін әзірлеу	4				
17.	Ойын бағдарламалау ортасында (Scratch (скретч)) пернетақтадан спрайтты басқаруды ұйымдастыру;	4				
18.	Ойын бағдарламалау ортасында кейіпкерлер арасындағы мәтіндік диалог ұйымдастыру (Scratch (скретч))	4				
19.	Ойынның бағдарламалау ортасында скретчтің библиотекасындағы дыбыстарды қолдану (Scratch (скретч))	4				
20.	Ойынның бағдарламалау ортасында скретчтің библиотекасындағы дыбыстарды қолдану (Scratch (скретч))	4				