

1
Бекітемін

Мектеп директоры:

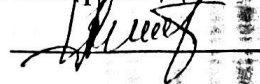
Ерсейтов Н.



Келісемін

ДТІЖО:

Айтқұлов Д.



«Жас техник» атты үйірме жұмысы 5-6 «А» сынып

Үйірме жетекшісі: Ешанкулов . Н

2023-2024 оқу жылы

«Жас информатик» атты үйірме жұмысының бағдарламасы
(5 сынып)
ТҮСІНІК ХАТ

«Информатика» пәні қоршаған ортаны талдауға жүйелі-ақпараттық тәсілін қалыптастыратын; ақпараттық процестерді, сонымен қатар ақпаратты түрлендіру, тасымалау, сақтау, қолдану әдістерін дамып және кеңейтіп келе жатқан ғылыми білімнің іргелі салаларының бірі болып табылады.

Информатика пәнінен аталмыш үйірме жұмысының бағдарламасы 5 сынып оқушыларына пән бойынша білімдерін кеңейтіп, күнделікті өмірде кездесетін сұрақтарға жауап алу, компьютермен жұмыс жасап үйрену, шығармашылықпен айналысу мақсатында құрылып отыр.

Үйірме жұмысы аптасына 1 рет, жылына 34 сағатқа арналып құрылған.

Мақсаты: оқушылардың ғылымға деген қызығушылығын дамыту, пәндік білімін тереңдету, дарынды балаларды анықтау үшін қажетті жағдай жасау; оқушыларға компьютердің мүмкіндіктері мен оны күнделікті өмірде қолдануға және компьютерлік сауаттылыққа үйрету.

Информатика мен математиканы кіріктіріп оқыту оқушылардың компьютер арқылы ақпараттық технология әдістерімен қарулануына себебін тигізеді.

Информатикадан 5 сыныпқа арналған Scratch қолдану бағдарламасының мазмұны оқушылардың өзіндік анимациялық, интерактивті оқиғаларды, ойындар мен модельдерді құрастырудың жаңа бағдарламалық ортасы болып табылады. Scratch бағдарламасында әр түрлі нысандарды ойынға қосуға, қозғалысқа келтіруге және түрін өзгертуге болады. Бұл нысанды бағдарлау ортада әр бір бағдарламалар түрлі түсті кірпіштер түрінде жинастырылған. Scratch бағдарламасының тағы бір ерекшелігі мұнда оқушылар дайын компьютерлік ойындарды қолданбай өздерінің жеке ойындарын, оқиғаларын және моделдерін құрастырады, сонымен бірге оқушының қоршаған ортамен еркін медиамәдениеті қалыптасады.

Үйірме аптасына 1 сағаттан жалпы көлемі 34 сағатқа есептелген.

Информатикадан 5 сыныпқа арналған Scratch бағдарламасы бойынша тақырыптық жоспардағы әрбір бөлімдерге сәйкестендіріліп ұсынылады. Бағдарлама құрылымына төмендегі мәселелер енеді:

- 5 сынып бойынша білім беру мазмұнының міндетті минимумы;
- оқушылардың дайындық деңгейіне қойылатын талаптар;
- тақырыптық жоспарлау.

Бағдарлама мазмұны

Есептеуіш техника кабинетіндегі техника қауіпсіздік және тәртіп ережесі.

Алгоритмдеу және програмалау түсініктері. Алгоритм түрлер. Тармақталу алгоритмі. Тармақталу алгоритмді програмалау, Циклдік алгоритм, Циклдік алгоритмді програмалау, Сызықтық алгоритм.

Scratch ортасы. Scratch мүмкіндіктері, Scratch интерфейсі, Scratch – тің басты мәзірі,

Сахна, нысандар (спрайт), Нысандар қасиеті, әдістер мен өзгерістер, Бағдарлама, басқару және тректер, Бағдарламалық бірліктер: процедура мен скриптер,

Қозғалыс командасы, Сыртқы бейне командасы, Дыбыс командасы, Қалам командасы, Бақылау командасы, Сенсор командасы, Сандық командасы, Айнымалылар командасы.

Scratch графикалық редактор, сахналар мен костюмдердің кітапқоры, Анимациялар түрлері, Scratch графикалық редакторының шектелеуі, Растырлық графикалық редакторы, Редактор ортасы, Сурет салу және сақтау, Графикалық форматтар. Бейнені интернеттен іздеу, Scratch-ке арналған өзінің сахынасы мен спрайтын құру, Логикалық «және», «немесе».

Оқушылардың дайындық деңгейіне қойылатын талаптар

Үйірме міндеті оқушылардың нысандарың ең қарапайым орын ауыстыруы, нысандарды құрастыру және өңдеу. Нысанның атын қою және экранда орналастыру. Айнымалыларды енгізу, нысанның сахнада өлшемдерін басқару. Scratch командаларымен жұмыс істеу білу. Графикалық форматтар, бейнені интернеттен іздеу кіреді.

Оқушылар мыналарды үйрену керек:

- скриптердің мазмұнын
- спрайттардың басқару элементтерінің мазмұнын
- Арифметикалық өрнектерді жазу
- Тұрақты және айнымалы элементтерді енгізу
- „және“, „немесе“ логикалық операцияларды қолдану
- Scratch бағдарламалау тілі

Оқушылар мына біліктіліктерді білу керек:

- Scratch бағдарламалау тілін қолдану.
- Scratch бағдарламалау тілімен анимация құру.
- Scratch бағдарламалау тілімен арифметикалық амалдарды орындау
- Scratch бағдарламалау тілімен модельдеу
- Scratch бағдарламалау тілімен өз оқиғаларын құрастыру

Бекітемін

Мектеп директоры:

Ерсейтов Н

**5-6 сыныпқа арналған «Жас техник» тақырыбындағы
үйірме жұмысының жоспары
(аптасына 1 сағат, жылдық 34 сағат)**

№	Тақырып	Сағат саны	Мерзімі	Ескерту
Кіріспе (1 сағат)				
1	Кіріспе. Техника қауіпсіздігі және жұмыс орнын ұйымдастыру.	1	06.09	
Компьютер және қауіпсіздік (2 сағат)				
2	Компьютерде қалай қауіпсіз жұмыс істеуге болады?	1	13.09	
3	Компьютерде қандай маңызды құрылғылар бар?	1	20.09	
Интернеттегі қауіпсіздік (6 сағат)				
4	Бүкіләлемдік Интернет желісі	1	27.09	
5	Файл және бумамен жұмыс	1	04.10	
6	Компьютер құрылғыларының бір орталықтан басқарылуы	1	11.10	
7	Компьютердегі деректерді қалай қорғауға болады?	1	18.10	
8	Компьютердегі деректерді қалай қорғауға болады?	1	25.10	
9	«Әлемді өзгерткен жаңалықтар» шағын жобасы	1	08.11	
Ақпарат және оны өңдеу (5 сағат)				
10	Біздің айналамыздағы ақпарат. тақырып оқу	1	15.11	
11	Ақпараттың өлшем бірліктері	1	22.11	
12	Программалық жабдықтама	1	29.11	
13	Программалық жабдықтама	1	06.12	
14	«Растрлық кескіндерді құру және өңдеу» жобалық жұмысы	1	13.12	
Біздің өміріміздегі алгоритмдер (6 сағат)				
15	Алгоритм ұғымы.	1	27.12	
16	Алгоритм түрлері	1	10.01	
17	Орындаушылар және олардың командалар жүйесі.	1	17.01	
18	Алгоритмді сөз түрінде ұсыну	1	24.01	
19	Лабиринт, виртуалды лабиринт.	1	31.01	
20	Лабиринттен шығу алгоритмдерін құру	1	07.02	
Талқылау және программалау (10 сағат)				

20	Лабиринттен шығу алгоритмдерін құру	1	07.02	
Талқылау және программалау (10 сағат)				
21	Менің алғашқы программам.	1	14.02	
22	Scratch ойын программалау ортасы	1	21.02	
23	Scratch программалау ортасындағы блоктар	1	28.02	
24	Анимациялық графиканы құру	1	07.03	
25	Ойын программалау ортасында нысандар мен оқиғалардың анимациясын құру	1	14.03	
26	Жобаға дыбыс әсерлерін қосу.	1	20.03	
27	Ойын программалау ортасында диалог құру	1	04.04	
28	Сызықтық, тармақталған және циклдік командаларды ойын программалау ортасында қолдану	1	11.04	
29	Сызықтық, тармақталған және циклдік командаларды ойын программалау ортасында қолдану	1	18.04	
30	Жаңа нысан және костюм құру	1	25.04	
Жобаны құру және оны ұсыну (4 сағат)				
31	Практикум. Анимация құру	1	02.05	
32	Практикум. Нысан құру және костюм ауыстырқ	1	10.05	
33	«Құжатты баспаға дайындау» жобалық жұмысы	1	16.05	
34	Жобаның презентациясы	1	23.05	

Үйірме жетекшісі: Ешанкулов . Н

	Күні	01.09	15.09	22.09	29.09	06.10	13.10	20.10	27.10	03.11	10.11	17.11	24.11	01.12	08.12	15.12	22.12	Тақырып
Қ/с	Аты-жөні																	Шық. қауым. ересейі
1	Абсейіт Мәншүк Абдухитқызы																	Коммунист. қалай қазіргі
2	Анарбай Ердос Бердібекұлы																	Коммунист. қандай мақал
3	Арыс Нұрсұлтан Талғатұлы																	Бүгінгі заманды тар. шыр
4	Әлібек Ақбаян Мейірбекқызы																	Фане ескі бұғалар
5	Әлібек Айару Хамитқызы																	Коммунист. құрылымы
6	Әлімбек Мирас Бекжанұлы																	Коммунист. деректер
7	Базарбай Мейірлан Қалмаханұлы																	Коммунист. деректер
8	Абдырахым Еркеназ Нұртазақызы.																	Заманды өзгерісін
9	Аманкелді Самат Ғалымжанұлы																	Бүгінгі әлем. аяп.
10	Әбілда Мейіржан Қаленұлы.																	Рухор. өмір. бір.
11	Берікбай Ерасыл Серікұлы.																	Программ. мабдәт
12	Джабатаев Нағашбек Жакыпұлы																	Программал. мабдәт
13	Ералы Әділет Амагелдіұлы																	Рестракт. ескінідер
14	Есенали Нұрсұлтан Абдрахманұлы																	Алгоритм. ұғым
15	Еркін Ұлмекен Серікқұлқызы																	Алгоритм. шырлар

К/с	Күні	10.01	14.01	21.01	28.01	04.02	11.02	18.02	25.02	03.03	10.03	17.03	24.03	31.03	07.04	14.04	21.04	28.04	05.05	12.05	Тақырып
1	Аты-жөні																				
2	Абсейіт Мәншүк Абдухитқызы																				Алгоритм түрлері
3	Анарбай Ердос Бердібекұлы																				Орташа ариф. н.к. сар.
4	Арыс Нұрсұлтан Талғатұлы																				Алгоритм сөз тіркесі
5	Әлібек Ақбаян Мейірбекқызы																				Алгоритм құрылымы
6	Әлібек Айару Хамитқызы																				Алгоритммен шешу
7	Әлімбек Мирас Бекжанұлы																				Меншік алынған прог.
8	Базарбай Мейірлан Қалмаханұлы																				Scratch программ.
9	Абдырахым Еркеназ Нұртазақызы.																				Зеріктеліс программ.
10	Аманкелді Самат Ғалымжанұлы																				Минималды графика
11	Әбілда Мейіржан Қаленұлы.																				Вектор программасы
12	Берікбай Ерасыл Серікұлы.																				Мобильдік бағдарлам.
13	Джабатаев Нағашбек Жакыпұлы																				Вектор программ.
14	Ералы Әділет Амагелдіұлы																				Визуалдык тармақ
15	Есенали Нұрсұлтан Абдрахманұлы																				Матрица және вектор
16	Еркін Ұлмекен Серікқұлқызы																				Трансформациялық ұғым