

«Бекітемін»
Утверждаю
Жібек жолы орта мектебі
директоры Жусупова М.Б.
« 17 » сентября 2021г.

Келісемін:
Согласовано
Оқу ісін мектеп басшысы
Алимова З.Б.
« 17 » сентября 2021г.

ӘБ отырысында қаралды
Рассмотрено на заседании МО
протокол № 1
от « 17 » сентября 2021г.
Алибаева Е.Я.

Тақырыптық – күнтізбелік жоспар
Календарно-тематическое планирование
Информатика
(пән/предмет)

Сынып -

Класс **9 класс. 1 группа**

Мұғалім -

Учитель: **Бондаренко Л.Р.**

Тақырыптық жоспарды құрастырған

Тематическое планирование составил(а) Бондаренко Л.Р. (қолы/подпись)

Календарно-тематический план
Предмет: ИНФОРМАТИКА
Класс: 9 (1 группа)

Номер урока	Тема урока	Цели урока	Кол. часов	Кал. сроки	примечание
1 четверть					
Раздел 1. Работа с информацией					
	Контрольный срез знаний	9.0.0.0 – Определить степень усвоения материала за 8 класс	1	06.09	
1	Свойства информации	9.2.1.1 определять свойства информации (актуальность, точность, достоверность, ценность); 9.4.1.1 критически оценивать риски, связанные с продолжительным использованием компьютеров	1	06.09	
2	Совместная работа с документами	9.1.3.1 осуществлять совместную работу с документами с использованием облачных технологий	1	13.09	
3	Сетевой этикет	9.4.2.1 рассуждать о последствиях нарушения этических и правовых норм в сети	1	20.09	
Раздел 2. Выбираем компьютер					
4	Конфигурация компьютера	9.1.1.1 выбирать конфигурацию компьютера в зависимости от его назначения	1	27.09	
5	Выбор программного обеспечения	9.1.2.1 выбирать программное обеспечение в зависимости от потребности пользователя	1	04.10	
6	«Расчет стоимости компьютера»	9.1.1.1 выбирать конфигурацию компьютера в зависимости от его назначения; 9.1.2.1 выбирать программное обеспечение в зависимости от потребности пользователя; 9.3.1.1 разрабатывать и исследовать модели процессов (физических, биологических, экономических) в электронных таблицах	1	11.10	
7	СОР 1		1	18.10	
8	«Расчет стоимости компьютера»	9.1.1.1 выбирать конфигурацию компьютера в зависимости от его назначения;	1	25.10	

		9.1.2.1 выбирать программное обеспечение в зависимости от потребности пользователя; 9.3.1.1 разрабатывать и исследовать модели процессов (физических, биологических, экономических) в электронных таблицах			
2 четверть Раздел 3. Базы данных					
9	Базы данных	9.2.2.1 объяснять термины «базы данных, запись, поле»	1	08.11	
10	Создание базы данных в электронных таблицах	9.2.2.2 создавать базу данных в электронной таблице	1	15.11	
11	Методы поиска информации	9.2.2.3 осуществлять поиск, сортировку и фильтрацию данных	1	22.11	
12	Сортировка и фильтрация данных	9.2.2.3 осуществлять поиск, сортировку и фильтрацию данных	1	29.11	
13-14	Работа с базой данных	9.2.2.2 создавать базу данных в электронной таблице; 9.2.2.3 осуществлять поиск, сортировку и фильтрацию данных	2	06.12 13.12	
15	СОР 2		1	20.12	
16	Работа с базой данных	9.2.2.2 создавать базу данных в электронной таблице; 9.2.2.3 осуществлять поиск, сортировку и фильтрацию данных	1	27.12	
3 четверть Раздел 4. Программирование алгоритмов на языке программирования Python (пайтон)					
17 18	Одномерный массив Поиск элемента с заданными свойствами	9.3.3.1 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием одномерных массивов 9.3.3.1 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием одномерных массивов	1	17.01	
19-20	Перестановка элементов	9.3.3.1 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием одномерных массивов	2	24.01 31.01	
21	Двумерный массив	9.3.3.2 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием двумерных массивов	1	07.02	
22-23	Сортировка	9.3.2.1 применять алгоритмы сортировки; 9.3.3.1 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием одномерных массивов; 9.3.3.2 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием двумерных массивов	2	14.02 21.02	
24	Удаление и вставка элемента	9.3.3.1 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с	1	28.02	

		использованием одномерных массивов; 9.3.3.2 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием двумерных массивов			
25	СОР 3		1	07.03	
26	Удаление и вставка элемента	9.3.3.1 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием одномерных массивов; 9.3.3.2 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием двумерных массивов	1	14.03	
4 четверть					
Раздел 5. Создание 2D игры на языке					
27-28	Библиотека PyGame (пайгейм)	9.3.3.3 подключать библиотеку PyGame (пайгейм); 9.3.3.4 использовать готовые модули библиотеки PyGame (пайгейм) для создания окна для игры	2	04.04 11.04	
29	Задний фон и персонажи игры	9.3.3.5 создавать задний фон игры 9.3.3.6 загружать готовые персонажи для игры	1	18.04	
30-31	Анимирование персонажей	9.3.3.7 программировать движение персонажа 9.3.3.8 управлять персонажами с клавиатуры	2	25.04 25.04	
32	Программирование условий	9.3.3.9 разрабатывать игру по готовому сценарию 9.3.3.10 реализовать алгоритм подсчета результатов игры		16..05	
33	СОР 4			16.05	
34	Программирование условий	9.3.3.9 разрабатывать игру по готовому сценарию 9.3.3.10 реализовать алгоритм подсчета результатов игры		23.05	