



ДИРЕКТОР
Сабыржанова Г.М.

КЕЛІСЕМІН:
Оқу ісінін менеджерісі
СОГЛАСОВАНО:
Зам.директора по
Учебно-воспитательной
работе

Аманжолова Б. М.

ӘБ ОТЫРЫСЫНДА
ҚАРАЛДЫ:
ӘБ жетекшісі
Хаттама № 1

РАССМОТРЕНО
НА ЗАСЕДАНИИ МО:
Медеубаев С.А.

28.08.2024 ж.

КҮНТІЗБЕЛІК – ТАҚЫРЫПТЫҚ ЖОСПАРЛАУ (Орташа зерде бұзылысы бар)

КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ по предмету «Информатика» для учащихся с умеренным нарушением интеллекта

МҰҒАЛІМ:
УЧИТЕЛЬ:

Шубин Андрей Константинович

АУЫЛ:
СЕЛО:

п. Аршалы

МЕКТЕП:
ШКОЛА:

«АРШАЛЫ КЕНТІНІҢ № 2 ЖАЛПЫ
Орта білім беретін мектебі» КММ

СЫНЫП:
КЛАСС:

9 «Б»- сынып

290

КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

ИНФОРМАТИКА

дисциплина

Итого:

34

часа,

в неделю

1

час

9

класс

№ п/п	РАЗДЕЛ	ТЕМА УРОКА	ЦЕЛЬ ОБУЧЕНИЯ	Д/З	К-ВО ЧАСОВ	СР
-------	--------	------------	---------------	-----	------------	----

1 четверть

информаций	Раздел 1. Работа с документами	Свойства информации	5.2.1.1 приводить примеры разных видов информации и представлять информацию в разных формах	5.2.1.1 приводить примеры разных видов информации и представлять информацию в разных формах	Т. 1.1	1	1
	Совместная работа с документами	5.1.3.1 размещать, изменять, скачивать файлы общего доступа	Т. 1.2	1	1	1	
	Совместное использование документов на сервисе Google - Диск	9.1.3.1 осуществлять совместную работу с документами с использованием облачных технологий	Т. 1.3	1	1	1	
	Сетевой этикет	9.4.2.1 рассуждать о последствиях нарушения этических и правовых норм в сети	Т. 1.4	1	1	1	
Выбираем компьютер	Конфигурация компьютера	9.1.1.1 выбирать конфигурацию компьютера в зависимости от его назначения	Т. 2.1	2	1	2	
	Выбор программного обеспечения	9.1.2.1 выбирать программное обеспечение в зависимости от потребности пользователя	Т. 2.2	1	1	1	
	«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	Т. 2.3	2	1	2	
	8, 9						

2 четверть						
10	Раздел 3. Базы данных	Базы данных	9.2.2.1 объяснять термины «базы данных, запись, поле»	Т. 3.1	1	
11		Создание баз данных в электронных таблицах	7.2.1 форматировать элементы таблицы в текстовом процессоре	Т. 3.2	1	
12		Методы поиска информации в электронных таблицах MS Excel	7.2.1 форматировать элементы таблицы в текстовом процессоре	Т. 3.3	1	
13		Оптимизация данных	7.2.4 использовать условное форматирование в электронной таблице	Т. 3.4	1	
14		Фильтрация данных	7.2.4 использовать условное форматирование в электронной таблице	Т. 3.5	1	
15		Фильтрация данных с использованием расширенного фильтра	7.2.4 использовать условное форматирование в электронной таблице	Т. 3.6	1	
16		Работа с базой данных	7.2.2 форматировать элементы электронной таблицы;	Т. 3.7	1	
			7.2.2 форматировать элементы электронной таблицы;			

17	Одномерный массив	4.4.1.1 реализовать вложенный цикл	Т. 4.1	1	
18	Ввод и вывод данных в одномерном массиве	4.4.2.1 использовать переменные	Т. 4.2	1	
19	Поиск элемента с заданными свойствами	4.4.1.1 реализовать вложенный цикл	Т. 4.3	1	
20	Решение задач на одномерные массивы. Практическая работа	4.4.1.2 использовать логические операторы	Т. 4.4	1	
21	Перестановка элементов	4.4.1.2 использовать логические операторы	Т. 4.5	1	
22	Сортировка	4.4.2.1 использовать переменные	Т. 4.6	1	
22		4.4.2.1 использовать переменные			
23	Удаление и вставка элемента	4.4.1.1 реализовать вложенный цикл	Т. 4.7	1	
23		4.4.1.1 реализовать вложенный цикл			
24	Двумерный массив	4.4.1.2 использовать логические операторы	Т. 4.8	1	
25	Сортировка, удаление и вставка элементов	4.4.1.2 использовать логические операторы	Т. 4.9	1	
25		4.4.1.2 использовать логические операторы			
26	Творческо-практическая работа по использованию одномерных и двумерных	4.4.1.2 использовать логические операторы	Т. 4.10	1	
26		4.4.1.2 использовать логические операторы			

3 четверть

		4 четверть									
27	Раздел 5. Создание 2D игры на языке	PyGame. Библиотека PyGame									
28		Задний фон и персонажи									
28		Игры									
29		Выбор персонажей для игры									
30		Анимирование персонажей									
31											
31		Управление персонажем с клавиатуры									
32		Определение (распознавание) столкновений спрайтов									
33,		Программирование условий. Игра "Футболист"									
34											
	1	4.4.2.2 создавать игру по собственному сценарию									
		4.4.2.2 создавать игру по собственному сценарию									
		4.4.2.2 создавать игру по собственному сценарию									
		4.4.2.2 создавать игру по собственному сценарию									
		4.4.2.2 создавать игру по собственному сценарию									
		9.3.3.6 затруднять готовые персонажи для игры									
		4.4.2.2 создавать игру по собственному сценарию									
		4.4.2.2 создавать игру по собственному сценарию									
		4.4.2.2 создавать игру по собственному сценарию									
		4.4.2.2 создавать игру по собственному сценарию									
	2	Т. 5.1									
	1	Т. 5.2									
	1	Т. 5.3									
	1	Т. 5.4									
	1	Т. 5.5									
	1	Т. 5.6									
	2	Т. 5.7									