

Ә/Б ОТЫРЫСЫНДА
ҚАРАЛДЫ:
РАССМОТРЕНО:
на заседании ША
Белимова Е.С.



Протокол №2
от 21.10.2021 г.

КЕЛІСЕМІН:
СОГЛАСОВАНО:
ПСИХОЛОГ:
Красникова О.В.



21.10.2021 г.

02-18
БЕКІТЕМІН
УТВЕРЖДАЮ:
ДИРЕКТОР
Бекмаганбетова Ш.Е.,
21.10.2021 г.



КҮНТІЗБЕЛІК – ТАҚЫРЫПТЫҚ ЖОСПАРЛАУ

КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

по программе ЗПР
учащегося 9 «Б» класса
Бахолдина Данила

по предмету «Информатика»
на 2021-2022 учебный год

КГУ «Общеобразовательная школа №5 города Атбасар отдела образования по
Атбасарскому району управления образования Акмолинской области»

МУҒАЛІМ:

УЧИТЕЛЬ: Трофименко Юлиана Сергеевна

г. Атбасар

Пояснительная записка к календарно-тематическому планированию уроков по предмету «Информатика» 9 класс

Данное КТП разработано в соответствии с Государственным общеобязательным стандартом среднего образования (начальное, основное среднее, общее среднее образование), утвержденным постановлением Правительства Республики Казахстан от 23 августа 2012 года №1080 и на основании заключения и рекомендаций ПМПК.

Всего 34 часа. Разделов 5, контрольные работы - 6 (СОр - 6).

В 2021-2022 учебном году изучение учебного предмета «Информатика» в 9-х классах общеобразовательных школ республики будет осуществляться по Типовой учебной программе по учебному предмету «Информатика» для 5-9-х классов по обновленному содержанию согласно приказу Министра образования и науки Республики Казахстан от 26 июля 2019 года № 334 (Приложение №9)

Объем учебной нагрузки по данному учебному предмету отражен в следующей таблице.

Таблица. Объем учебной нагрузки

Класс	Наименование учебного предмета	Нагрузка, часы	
		Недельная	Годовая
9	Информатика	1	34

Целью изучения учебного предмета «Информатика» является формирование у обучающихся навыков эффективной работы с информацией с использованием современных информационных технологий. Учебная программа по предмету «Информатика» призвана обеспечить формирование у обучающихся понимания принципов работы компьютера, способностей анализировать объекты и системы, разрабатывать алгоритмы и программировать, моделировать и проектировать решения и программные приложения, а также оценивать конечный продукт.

В соответствии с целями обучения определены следующие задачи:

формирование у обучающихся понимания роли информационных процессов в обществе, технических возможностей и перспектив использования информационных технологий в различных сферах человеческой деятельности;

развитие умений эффективно использовать информационные технологии в повседневной жизни, в учебе и дальнейшей трудовой деятельности;

усвоение обучающимися базовых принципов работы компьютеров для анализа системы, разработки решения, формирования программного приложения и оценки своей продукции;

развитие умения решать разнообразные задачи посредством анализа, абстракций, моделирования и программирования;

развитие у обучающихся логического, алгоритмического, а также вычислительного мышления, включающего способность к обобщению и аналогии, разложению задачи на составные части и выделению общих закономерностей, нахождению эффективных и рациональных способов решения поставленных задач;

формирование у обучающихся информационной культуры – соблюдение общепринятых правил, учет интересов личности и всего казахстанского общества;

обогащение понятийного аппарата по предмету и овладение обучающимися академическим языком.

Учебный предмет «Информатика»

В 9 классе базовое содержание учебного предмета «Информатика» без изменений, как и в прошлом 2020-2021 учебном году.

Базовое содержание учебного предмета "Информатика" для 9 класса:

- 1) "Устройство компьютера". Выбор аппаратной конфигурации компьютера в зависимости от его назначения;
- 2) "Программное обеспечение". Выбор программного обеспечения в зависимости от потребностей пользователя;
- 3) "Компьютерные сети". Совместная работа с документами с использованием облачных технологий;
- 4) "Представление и измерение информации". Свойства информации (актуальность, точность, достоверность, ценность);
- 5) "Создание и преобразование информационных объектов". База данных, поле, запись. Создание базы данных в электронных таблицах. Поиск, сортировка и фильтрация данных;
- 6) "Моделирование". Разработка и исследование моделей процессов (физических, биологических, экономических) в электронных таблицах;

7) "Программирование". Создание программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием одномерных, двумерных массивов. Подключение и использование готовых модулей библиотеки PyGame (пайгейм) для создания окна, фона игры. Загрузка готовых персонажей для игры. Движение персонажей. Программирование игры по готовому сценарию. Подсчет результатов игры.

8) "Эргономика". Оценка рисков продолжительного времени работы за компьютером;

9) "Информационная безопасность". Последствия нарушения этических и правовых норм работы в сети.

При изучении предмета «Информатика» в 5-9-х классах нужно уделить особое внимание вопросам реализации политики трехязычия. Рекомендуется развивать у обучающихся академический язык, специфичный для предмета.

Количество суммативных оцениваний по предмету «Информатика»

По предмету «Информатика» проводятся только суммативные оценивания за раздел (СОР) и итоговая оценка выставляется за полугодие.

В 3 четверти в 9 классе изучается только один раздел «Программирование на языке программирования Python». Рекомендуется проводить два суммативных оцениваний по данному разделу.

Ниже в таблице представлено количество суммативных оцениваний по четвертям учебного года по предмету «Информатика» с учетом данной рекомендации.

Таблица. Количество суммативных оцениваний по предмету «Информатика»

Класс	Количество суммативных оцениваний за раздел			
	1 четверть	2 четверть	3 четверть	4 четверть
9 класс	2	1	2	1

В 2021-2022 учебном году в течение учебного года по учебному предмету «Информатика» рекомендуется проводить работу по восполнению пробелов в знаниях обучающихся, допущенных в период ограничительных мер.

Педагогу рекомендуется проведение устного опроса, взаимоконтроля, письменных работ, простых практических заданий, тестирования, обязательное фиксирование наиболее распространенных ошибок, а также планирование работы по устранению пробелов знаний обучающихся.

По учебному предмету «Информатика» можно сгруппировать выявленные ошибки и пробелы в 4 блока: - информация, информационные процессы (представление и измерение информации); - прикладные программы (компьютерная графика, 3D-печать, работа с текстовым документом, работа с электронной таблицей, база данных); - программирование (робототехника, алгоритмизация, программирование на языке Python); - компьютерные системы, сети и безопасность (технические характеристики компьютера и сети, выбор компьютера); Данное структурирование позволит создать четкую систему в работе по восполнению пробелов знаний обучающихся. К примеру, по предмету «Информатика» можно интегрировать сложные темы, не освоенные обучающимися, в учебные задания: - в 9-м классе - при изучении цели обучения 9.1.1.1 выбирать конфигурацию компьютера в зависимости от его назначения по цели обучения 8.1.1.1 объяснять на элементарном уровне функции процессора и его основные характеристики; -при изучении цели обучения 9.2.2.1 объяснять термины «базы данных, запись, поле»; 9.2.2.2 создавать базу данных в электронной таблице повторять форматирование элементов электронной таблицы.

В приказ МОН РК № 125 от 18 марта 2008 года «Об утверждении Типовых правил проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся для организаций среднего, технического и профессионального, послесреднего образования» (с изменениями и дополнениями на 26 ноября 2019 года № 509) включен пункт 14-4. «При учебной нагрузке 1 час в неделю СОР проводится не более двух раз в четверти с объединением разделов, итоговая оценка выставляется за полугодие». Таким образом, по учебному предмету «Информатика» в 5-9-х классах проводится только суммативное оценивание за раздел и по их итогам выставляется оценка за полугодие, а суммативное оценивание за четверть не проводится.

**Календарно – тематическое планирование по информатике
9 класс (34 ч/год, 1 ч/нед) на 2021-2022 уч. год**

№ ур	Тема урока	Цели урока	Кол часов	Дата	Примечание
1 четверть				9Б	
8	«Расчет стоимости компьютера» СОР №2	9.1.1.1 выбирать конфигурацию компьютера в зависимости от его назначения; 9.1.2.1 выбирать программное обеспечение в зависимости от потребности пользователя;	1	22.10	
9	«Расчет стоимости компьютера»	9.3.1.1 разрабатывать и исследовать модели процессов (физических, биологических, экономических) в электронных таблицах	1	29.10	
2 четверть					
Раздел 3. Базы данных				9 Б	
10	Базы данных	9.2.2.1 объяснять термины «базы данных, запись, поле»	1	12.11	
11	Создание базы данных в электронных таблицах	9.2.2.2 создавать базу данных в электронной таблице	1	19.11	
12	Создание базы данных в электронных таблицах	9.2.2.2 создавать базу данных в электронной таблице	1	26.11	
13	Методы поиска информации	9.2.2.3 осуществлять поиск, сортировку и фильтрацию данных	1	03.12	
14	Сортировка и фильтрация данных	9.2.2.3 осуществлять поиск, сортировку и фильтрацию данных	1	10.12	
15	Сортировка и фильтрация данных	9.2.2.3 осуществлять поиск, сортировку и фильтрацию данных	1	17.12 прзд	
16	Работа с базой данных. СОР №3	9.2.2.2 создавать базу данных в электронной таблице; 9.2.2.3 осуществлять поиск, сортировку и фильтрацию данных	1	24.12	
17	Работа с базой данных	9.2.2.2 создавать базу данных в электронной таблице; 9.2.2.3 осуществлять поиск, сортировку и фильтрацию	1		

		данных			
3 четверть					
Раздел 4. Программирование алгоритмов на языке программирования Python (пайтон)				9 Б	
18	Одномерный массив	9.3.3.1 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием одномерных массивов	1	14.01	
19	Поиск элемента с заданными свойствами	9.3.3.1 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием одномерных массивов	1	21.01	
20	Перестановка элементов	9.3.3.1 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием одномерных массивов	1	28.01	
21	Перестановка элементов	9.3.3.1 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием одномерных массивов	1	04.02	
22	Двумерный массив СОР № 3	9.3.3.2 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием двумерных массивов	1	11.02	
23	Двумерный массив	9.3.3.2 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием двумерных массивов	1	18.02	
24	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	1	25.02	
25	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	1	04.03	
26	Удаление и вставка элемента СОР №4	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	11.03	
27	Удаление и вставка элемента	9.3.3.1 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием одномерных массивов;	1	18.03	
4 четверть					

Раздел 5. Создание 2D игры на языке – 8 ч				9 Б	
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	1	01.04	
29	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	1	08.04	
30	Задний фон и персонажи игры	9.3.3.5 создавать задний фон игры 9.3.3.6 загружать готовые персонажи для игры	1	15.04	
31	Анимирование персонажей	9.3.3.7 программировать движение персонажа 9.3.3.8 управлять персонажами с клавиатуры	1	22.04	
32	Анимирование персонажей	9.3.3.7 программировать движение персонажа 9.3.3.8 управлять персонажами с клавиатуры	1	29.04	
33	Программирование условий СОР №5	9.3.3.9 разрабатывать игру по готовому сценарию 9.3.3.10 реализовать алгоритм подсчета результатов игры	1	06.05	
34	Программирование условий	9.3.3.9 разрабатывать игру по готовому сценарию	1	13.05	
		9.3.3.10 реализовать алгоритм подсчета результатов игры	1	20.05	