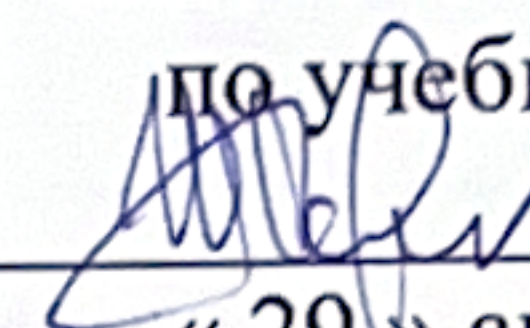


Министерство культуры и информации Республики Казахстан
РГКП «Алматинское хореографическое училище имени Александра Селезнева»

«Утверждаю»

Заместитель директора
по учебной работе

 Карменова Т.Ж.

« 29 » августа 2025 г.



Среднесрочный (календарно-тематический) план по предмету

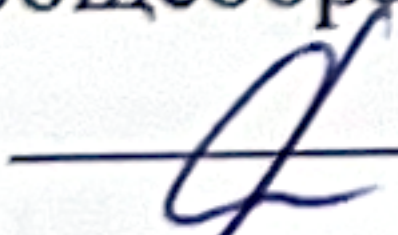
Информатика дисциплина 9 класс

Разработал преподаватель Турсунова Ч.А

Итого: 34 ч., в неделю: 1 ч.

«Рассмотрено»

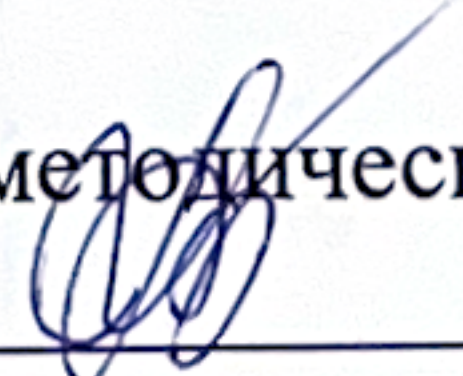
На заседании отделения общеобразовательных дисциплин

Руководитель отделения  Кисамитова М.Д.

29.08.2025 г.

«Одобрено»

На заседании учебно-методического совета

председатель УМС  Унгарбаева Ш.Т.

29.08.2025 г.

№ п/п	Раздел/Сквозные темы	Тема урока	Цели	Количество часов	Сроки		Примечание
					506	507	
1 четверть							
1	Раздел 1. Работа с информацией	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	04.09	04.09	
2		Совместная работа с документами	9.1.3.1 осуществлять совместную работу с документами с использованием облачных технологий	1	11.09	11.09	
3		Сетевой этикет СОР	9.4.2.1 рассуждать о последствиях нарушения этических и правовых норм в сети	1	18.09	18.09	
4	Раздел 2. Выбираем компьютер	Конфигурация компьютера 1 урок	9.1.1.1 выбирать конфигурацию компьютера в зависимости от его назначения	1	25.09	25.09	
5		Конфигурация компьютера 2 урок	9.1.1.1 выбирать конфигурацию компьютера в зависимости от его назначения	1	02.10	02.10	
6		Выбор программного обеспечения 1 урок	9.1.2.1 выбирать программное обеспечение в зависимости от потребности пользователя	1	09.10	09.10	
7		Выбор программного обеспечения 2 урок СОР	9.1.2.1 выбирать программное обеспечение в зависимости от потребности пользователя	1	16.10	16.10	

8		«Расчет стоимости компьютера» 1 урок	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	23.10	23.10	
2 четверть							
9	Раздел 3. Базы данных	Базы данных Расчет стоимости компьютера	9.1.1.1 выбирать конфигурацию компьютера в зависимости от его назначения. 9.2.2.1 объяснять термины «базы данных, запись, поле»	1	30.10	30.10	
10		Создание базы данных в электронных таблицах	9.2.2.2 создавать базу данных в электронной таблице	1	06.11	06.11	
11		Создание базы данных в электронных таблицах	9.2.2.2 создавать базу данных в электронной таблице	1	13.11	13.11	
12		Методы поиска информации	9.2.2.3 осуществлять поиск, сортировку и фильтрацию данных	1	20.11	20.11	
13		Сортировка и фильтрация данных	9.2.2.3 осуществлять поиск, сортировку и фильтрацию данных	1	27.11	27.11	
14		Сортировка и фильтрация данных с использованием расширенного фильтра	9.2.2.3 осуществлять поиск, сортировку и фильтрацию данных	1	04.12	04.12	
15		Работа с базой данных 1 урок	9.2.2.2 создавать базу данных в электронной таблице	1	11.12	11.12	
16		Работа с базой данных 2 урок СОР	9.2.2.2 создавать базу данных в электронной таблице; 9.2.2.3 осуществлять поиск, сортировку и фильтрацию данных	1	18.12	18.12	

17	Раздел 4. Программирование алгоритмов на языке программирования Python (пайтон)	Одномерный массив	9.3.3.1 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием одномерных массивов	1	25.12	25.12	
			3 четверть				
18		Поиск элемента с заданными свойствами	9.3.3.1 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием одномерных массивов	1	22.01	22.01	
19		Перестановка элементов 1 урок	9.3.3.1 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием одномерных массивов	1	29.01	29.01	
20		Перестановка элементов 2 урок	9.3.3.1 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием одномерных массивов	1	05.02	05.02	
21		Двумерный массив 1 урок	9.3.3.2 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием двумерных массивов	1	12.02	12.02	
22		Двумерный массив 2 урок	9.3.3.2 создавать программы на языке программирования Python (пайтон) с использованием двумерных массивов	1	19.02	19.02	
23		Сортировка 1 урок	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	26.02	26.02	

24		Сортировка 2 урок	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	05.03	05.03	
25		Удаление и вставка элемента 1 урок СОР	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	12.03	12.03	
26		Удаление и вставка элемента 2 урок	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	19.03	19.03	
4 четверть							
27	Создание 2D игры на языке программирования Python (пайтон)	Удаление и вставка элемента. Библиотека PyGame (пайгейм) 1 урок.	9.3.3.3 подключать библиотеку PyGame (пайгейм); 9.3.3.4 использовать готовые модули библиотеки PyGame (пайгейм) для создания окна для игры	1	26.03	26.03	
28		Библиотека PyGame (пайгейм) 2 урок	9.3.3.3 подключать библиотеку PyGame (пайгейм); 9.3.3.4 использовать готовые модули библиотеки PyGame (пайгейм) для создания окна для игры	1	02.04	02.04	

29		Задний фон и персонажи игры 1 урок	9.3.3.5 создавать задний фон игры 9.3.3.6 загружать готовые персонажи для игры	1	09.04	09.04	
30		Задний фон и персонажи игры 2 урок	9.3.3.5 создавать задний фон игры 9.3.3.6 загружать готовые персонажи для игры	1	16.04	16.04	
31		Анимирование персонажей 1 урок	9.3.3.7 программировать движение персонажа 9.3.3.8 управлять персонажами с клавиатуры	1	23.04	23.04	
32		Анимирование персонажей 2 урок	9.3.3.7 программировать движение персонажа; 9.3.3.8 управлять персонажами с клавиатуры	1	30.04	30.04	
33		Анимирование персонажей 3 урок	9.3.3.7 программировать движение персонажа; 9.3.3.8 управлять персонажами с клавиатуры	1	07.05	07.05	
34		Анимирование персонажей. Программирование условий СОР	9.3.3.7. программировать движение персонажа 9.3.3.9 разрабатывать игру по готовому сценарию; 9.3.3.10 реализовать алгоритм подсчета результатов игры	1	14.05	14.05	
	Итого			34			