



БЕКІТЕМІН:
УТВЕРЖДАЮ
Директор ООШ №2
Т. Шаханова

КЕЛІСЕМІН:
Оқу ісінң менгерушісі
СОГЛАСОВАНО: *[Signature]*
Зам.директора по
учебно-воспитательной работе
[Signature]
« 31 » августа 2021 г.

ӘБ ОТЫРЫСЫНДА ҚАРАЛДЫ:
ӘБ жетекшісі
Хаттама № 1
РАССМОТРЕНО НА ЗАСЕДАНИИ МО
Ф.И.О. руководителя МО
Курочкина Н.В.
Протокол № 1
« 31 » августа 2021 г.

КҮНТІЗБЕЛІК-ТАҚЫРЫПТЫҚ ЖОСПАРЛАУ КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

На дому

Предмет Информатика
Пән атауы

МУҒАЛІМ:
УЧИТЕЛЬ: Деревянченко И.В.

ОБЛЫС, ҚАЛА, АУДАНЫ, АУЫЛ: Ерейментау қ
ОБЛАСТЬ, ГОРОД, РАЙОН, СЕЛО: г. Ерейментау

МЕКТЕП, ГИМНАЗИЯ, ЛИЦЕЙ: Т.Шаханов ат.№2 ЖОББМ

ШКОЛА, ГИМНАЗИЯ, ЛИЦЕЙ: ООШ №2 имТ. Шаханова

СЫНЫП:
КЛАСС: 8
УЧЕНИЦА: Максимова Эвелина
ОҚУШЫ

Пояснительная записка.

Индивидуальный образовательный план по предмету «Информатика» для 8 класса составлен на основе государственного образовательного стандарта начального общего образования, в соответствии с рекомендациями психолого-медико-педагогической консультации от 05.08.2021, № 0100524839 «Обучение по общеобразовательной программе с составлением индивидуального плана».

Количество часов, выделенных на изучение предмета составляет 1 час в неделю, 34 часа в год.

Целью изучения учебного предмета «Информатика» является обеспечение обучающейся базовыми знаниями, умениями и навыками по вопросам устройства компьютера, представления и обработки информации, работы в сети Интернет, вычислительного мышления, программирования для эффективного использования современных информационных технологий на практике.

Базовое содержание учебного предмета включает разделы:

- 1) компьютер и программы;
- 2) слово за словом;
- 3) компьютер и звуки;
- 4) компьютерные рисунки;
- 5) программирование;
- 6) дизайн презентации;
- 7) текст, звук и презентация.

Суммативное оценивание за раздел проводится один раз в полугодие.

Планирование составлено на основании:

- Государственного общеобязательного стандарта основного среднего образования, утвержденного приказом Министра образования и науки Республики Казахстан от 31 октября 2018 года № 604;
- Типовых учебных планов основного среднего и общего среднего образования, утвержденных приказом Министра образования и науки Республики Казахстан от 8 ноября 2012 года № 500 (с внесенными изменениями и дополнениями на 4 сентября 2018 г. № 441); приказом Министра образования и науки Республики Казахстан от 8 ноября 2012 года № 500 (с внесенными изменениями и дополнениями на 15 мая 2019 г. № 205);
- Типовой учебной программы по учебному предмету «Информационно-коммуникационные технологии» для 3 и 4-х классов по обновленному содержанию согласно приказу Министра образования и науки Республики Казахстан от 3 апреля 2013 года № 115 (Приложение 188-2к) (приказу Министра образования и науки Республики Казахстан от 26 июля 2019 года № 334 (Приложение №4)) .
- Инструктивно-методического письма «Об особенностях организации образовательного процесса в общеобразовательных школах Республики Казахстан в 2021-2022 учебном году».
- Учебных изданий, утвержденных приказом Министра образования и науки Республики Казахстан «Об утверждении перечня учебников, учебно-методических комплексов, пособий и другой дополнительной литературы, в том числе на электронных носителях» от 22 мая 2020 года № 216.

**Индивидуальный образовательный план обучения
по предмету «Информатика» на 2021-2022 учебный год
8 класс, 1 час в неделю, всего 34 часа**

№	Тема урока	Цели урока	Кол- во часов	Дата
1 четверть				
Раздел 1. Компьютер и программы				
1-2	Информация вокруг нас. Устройства компьютера	-приводить примеры разных видов информации и представлять информацию в разных формах; -различать устройства ввода (мышь и клавиатура) и вывода (монитор и принтер); -следовать основным правилам техники безопасности при работе с ПК;	2	06.09 13.09
3	Файлы и папки	-использовать команды открытия и сохранения файлов; -объяснять понятия файла и папки.	1	20.09
4	Окна программ	-использовать команды меню в компьютерных программах; -использовать команды открытия и сохранения файлов в компьютерных программах;	1	27.09
Раздел 2. Слово за словом				
5-6	Набор и редактирование текста	-осуществлять набор предложений в текстовом редакторе; -использовать команды открытия и сохранения файлов в компьютерных программах;	2	04.10 11.10
7	Форматирование текста	-форматировать шрифт (начертание, цвет, выравнивание); -вырезать, копировать, вставлять выделенный текст в документ;	1	18.10
8	Интернет-хорошо или плохо?	-понимать, что не вся информация, размещаемая в сети, достоверна и полезна; -показывать элементарное понимание рисков нежелательных контактов в сети; -использовать поисковые системы Интернет для нахождения ответов на конкретные вопросы;	1	25.10

2 четверть				
Раздел 3. Компьютер и звуки				
9	Воспроизведение звука. Звуковые эффекты.	-объяснять, что компьютерные программы создаются для выполнения пользовательских задач; -использовать программы для записи, редактирования и воспроизведения звуков	1	08.11
10	Запись звука	-использовать команды открытия и сохранения файлов в компьютерных программах; -использовать программы для записи, редактирования и воспроизведения звуков;	1	15.11
11	Редактирование звука	-использовать программы для записи, редактирования и воспроизведения звуков	1	22.11
Раздел 4. Компьютерные рисунки				
12	Инструменты графического редактора. Цветовая палитра.	-использовать инструменты простого графического редактора	1	29.11
13-14	Создание и редактирование рисунка	-использовать команды открытия и сохранения файлов в компьютерных программах; -использовать инструменты простого графического редактора	2	06.12 13.12
15	Фигуры в графическом редакторе	-использовать инструменты простого графического редактора	1	20.12
16	Повторяющиеся фрагменты	-использовать инструменты простого графического редактора -изменять внешний вид объекта (обрезка, поворот, изменение размера)	1	27.12
3 четверть				
Раздел 5. Программирование				
17	Алгоритмы и исполнители	-реализовывать линейный алгоритм;	1	17.01
18	Линейный алгоритм	-реализовывать линейный алгоритм;	1	24.01
19-20	Игровая среда программирования Scratch	-создавать, сохранять и открывать проект в игровой среде программирования Scratch (скретч);	2	31.01 07.02
21	Моя первая программа	-реализовывать линейный алгоритм; -создавать, сохранять и открывать проект в	1	14.02

		игровой среде программирования Scratch (скретч);		
22	Алгоритм ветвления	-реализовывать алгоритм ветвления; -создавать, сохранять и открывать проект в игровой среде программирования Scratch (скретч);	1	21.02
23	Циклы	-реализовывать циклический алгоритм;	1	28.02
24	Движение персонажа	-реализовать циклический алгоритм при создании игры в игровой среде программирования;	1	05.03 (07.03)
25	Смена костюма персонажа	-реализовать вложенный цикл;	1	14.03
26	Смена костюма персонажа. Создание проекта	-создавать, сохранять и открывать проект в игровой среде программирования Scratch (скретч); -реализовать вложенный цикл;	1	04.04
4 четверть.				
Раздел 7. Дизайн презентации				
27-28	Создание и оформление презентации	-использовать фотографии на определенную тему; -использовать поисковые системы;	2	11.04 11.04
29-30	Информация для презентации	- использовать переходы между слайдами; - использовать готовый дизайн;	2	18.04 18.04
Раздел 8. Текст, звук и презентация				
31-32	Работа с текстом	- вырезать, копировать, вставлять выделенный текст в документ;	2	25.04 25.04
33	Символы, которых нет на клавиатуре. СОР	-вырезать, копировать, вставлять выделенный текст в документ; -использовать фотографии на определенную тему;	1	16.05
34	Звуки в презентации	- использовать поисковые системы; - использовать программы для записи, редактирования и воспроизведения звуков;	1	23.05
				Итого: 34