

государственное бюджетное образовательное учреждение  
Самарской области средняя общеобразовательная школа №22  
городского округа Чапаевск Самарской области

Проверено  
Заместитель директора по УР  
Сухобрус О.С.

Утверждаю  
Директор ГБОУ СОШ №22  
Уваровский М.Ю.

(подпись)  
« 30 » августа 2023 г.

(подпись)  
2023 г. Подписан: Уваровский  
М.Ю.



DN: C=RU, O=ГБОУ  
СОШ №22 г.о. Чапаевск,  
CN=Уваровский М.Ю.,  
E=school22\_chp@sama  
ra.edu.ru  
Дата: 2023.08.31 13:39:  
44+04'00'

## ПРОГРАММА

Предмет (курс) Информатика (углубленный уровень)  
Класс 11

Рассмотрена на заседании МО \_\_\_\_\_  
(название методического объединения)

Протокол № 1 от « 30 » 08 20 23 г.

Председатель МО Суворова Л.Е.  
(ФИО) (подпись)

Наименование предмета	Информатика			
Уровень, класс	Среднее общее образования, 11 класс			
Количество часов по учебному плану	10 класс		11 класс	
	Базовый уровень	Углубленный уровень	Базовый уровень	Углубленный уровень
- в неделю	-	-		2
- в год	-	-		68
Программа	Семакин И.Г. Информатика.10-11 класс. Примерная рабочая программа (базовый уровень и углубленный уровень). - М. :Бином. Лаборатория знаний. 2016г			
Учебники	11 класс - Семакин И. Г., Хеннер Е. К., Шестакова Л. В. Информатика. Углубленный уровень: учебник для 11 класса. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.			

Рабочая программа учебного предмета «Информатика» на уровне среднего общего образования составлена в соответствии с:

- Федеральным государственным образовательным стандартом среднего общего образования,
- ООП среднего общего образования ГБОУ СОШ №22
- программы воспитания ГБОУ СОШ №22.
- Концепция развития математического образования (Распоряжение Правительства РФ от 24.12.2013 года № 2506-р);

### **Описание материально-технической базы центра «Точка роста» используемого для реализации программ в рамках преподавания информатики**

Для организации работы по изучению предмета «информатика» используется следующее оборудование центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»:

- МФУ.
- Ноутбуки мобильного класса.

### **Планируемые результаты освоения учебного предмета, курса**

#### ***Планируемые личностные результаты освоения ООП***

Личностные результаты отражают готовность и способность обучающихся руководствоваться сформированной внутренней позицией личности, системой ценностных ориентаций, позитивных внутренних убеждений, соответствующих традиционным ценностям российского общества, расширение жизненного опыта и опыта деятельности в процессе реализации средствами учебного предмета основных направлений воспитательной деятельности. В результате изучения информатики на уровне среднего общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты:

#### **1. Гражданское воспитание:**

- о соблюдение основополагающих норм информационного права и информационной безопасности;

- о
- о

#### **2. Патриотическое воспитание:**

- а
- в

#### **3. Духовно–нравственное воспитание:**

- сформированность нравственного сознания, этического поведения;

- о
- в

#### **4. Эстетическое воспитание):**

- в
- в
- в

#### **5. Физического воспитания:**

- в

#### **6. Ценности научного познания:**

- о в
- р ф
- Вм в
- и в
- р в
- о в
- о в
- а в
- е н в

#### **7. Трудовое воспитание:**

- о нтерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связь с информатикой, основанными на достижениях науки в этой области и научно–технического прогресса; осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей.

- о в

#### **8. Экологическое воспитание:**

Д  
ИО  
Ж  
СО  
НВ  
ИО

*Планируемые метапредметные результаты освоения ООП*

В результате изучения информатики на уровне среднего общего образования у обучающегося будут сформированы метапредметные результаты, отраженные в универсальных учебных действиях, а именно – познавательные универсальные учебные действия, коммуникативные универсальные учебные действия, регулятивные универсальные учебные действия, совместная деятельность.

### **Познавательные универсальные учебные действия**

#### ***Базовые логические действия:***

- самостоятельно формулировать и актуализировать проблему, рассматривать её всесторонне;
- устанавливать существенный признак или основания для сравнения, классификации и обобщения;
- определять цели деятельности, задавать параметры и критерии их достижения;
- выявлять закономерности и противоречия в рассматриваемых явлениях;
- разрабатывать план решения проблемы с учётом анализа имеющихся материальных и нематериальных ресурсов;
- вносить коррективы в деятельность, оценивать соответствие результатов целям, оценивать риски последствий деятельности;
- координировать и выполнять работу в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия;
- развивать креативное мышление при решении жизненных проблем.

#### ***Базовые исследовательские действия:***

- владеть навыками учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем, способностью и готовностью к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;
- овладеть видами деятельности по получению нового знания, его интерпретации, преобразованию и применению в различных учебных ситуациях, в том числе при создании учебных и социальных проектов;
- формирование научного типа мышления, владение научной терминологией, ключевыми понятиями и методами;
- ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;
- выявлять причинно-следственные связи и актуализировать задачу, выдвигать гипотезу её решения, находить аргументы для доказательства своих утверждений, задавать параметры и критерии решения;
- анализировать полученные в ходе решения задачи результаты, критически оценивать их достоверность, прогнозировать изменение в новых условиях;
- давать оценку новым ситуациям, оценивать приобретённый опыт;
- осуществлять целенаправленный поиск переноса средств и способов действия в профессиональную среду;
- переносить знания в познавательную и практическую области жизнедеятельности;
- интегрировать знания из разных предметных областей;
- выдвигать новые идеи, предлагать оригинальные подходы и решения, ставить проблемы и задачи, допускающие альтернативные решения.

#### ***Работа с информацией:***

- владеть навыками получения информации из источников разных типов, самостоятельно осуществлять поиск, анализ, систематизацию и интерпретацию информации различных видов и форм представления;
- создавать тексты в различных форматах с учётом назначения информации и целевой аудитории, выбирая оптимальную форму представления и визуализации;
- оценивать достоверность, легитимность информации, её соответствие правовым и морально-этическим нормам;
- использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности;
- владеть навыками распознавания и защиты информации, информационной безопасности личности.

## **Коммуникативные универсальные учебные действия**

### **Общение:**

- осуществлять коммуникации во всех сферах жизни;
- распознавать невербальные средства общения, понимать значение социальных знаков, распознавать предпосылки конфликтных ситуаций и уметь смягчать конфликты;
- владеть различными способами общения и взаимодействия, аргументированно вести диалог;
- развёрнуто и логично излагать свою точку зрения.

### **Совместная деятельность:**

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы;
- выбирать тематику и методы совместных действий с учётом общих интересов и возможностей каждого члена коллектива;
- принимать цели совместной деятельности, организовывать и координировать действия по её достижению: составлять план действий, распределять роли с учётом мнений участников, обсуждать результаты совместной работы;
- оценивать качество своего вклада и каждого участника команды в общий результат по разработанным критериям;
- предлагать новые проекты, оценивать идеи с позиции новизны, оригинальности, практической значимости;
- осуществлять позитивное стратегическое поведение в различных ситуациях, проявлять творчество и воображение, быть инициативным.

## **Регулятивные универсальные учебные действия**

### **Самоорганизация:**

- самостоятельно осуществлять познавательную деятельность, выявлять проблемы, ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;
- самостоятельно составлять план решения проблемы с учётом имеющихся ресурсов, собственных возможностей и предпочтений;
- давать оценку новым ситуациям;
- расширять рамки учебного предмета на основе личных предпочтений; делать осознанный выбор, аргументировать его, брать ответственность за решение;
- оценивать приобретённый опыт;
- способствовать формированию и проявлению широкой эрудиции в разных областях знаний, постоянно повышать свой образовательный и культурный уровень.

### **Самоконтроль:**

- давать оценку новым ситуациям, вносить коррективы в деятельность, оценивать соответствие результатов целям;
- владеть навыками познавательной рефлексии как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований; использовать приёмы рефлексии для оценки ситуации, выбора верного решения;
- оценивать риски и своевременно принимать решения по их снижению;
- принимать мотивы и аргументы других при анализе результатов деятельности.

### **Принятия себя и других:**

- принимать себя, понимая свои недостатки и достоинства;
- принимать мотивы и аргументы других при анализе результатов деятельности;
- признавать своё право и право других на ошибку;
- развивать способность понимать мир с позиции другого человека.

## ***Планируемые предметные результаты.***

В процессе изучения курса информатики базового уровня в 10 классе обучающимися будут достигнуты следующие предметные результаты:

- владение представлениями о роли информации и связанных с ней процессов в природе, технике и обществе, понятиями «информация», «информационный процесс», «система», «компоненты системы», «системный эффект», «информационная система», «система управления»;
- владение методами поиска информации в сети Интернет, умение критически оценивать информацию, полученную из сети Интернет;

- умение характеризовать большие данные, приводить примеры источников их получения и направления использования;
- понимание основных принципов устройства и функционирования современных стационарных и мобильных компьютеров, тенденций развития компьютерных технологий;
- владение навыками работы с операционными системами, основными видами программного обеспечения для решения учебных задач по выбранной специализации;
- соблюдение требований техники безопасности и гигиены при работе с компьютерами и другими компонентами цифрового окружения,
- понимание правовых основ использования компьютерных программ, баз данных и материалов, размещённых в сети Интернет;
- понимание основных принципов дискретизации различных видов информации, умение определять информационный объём текстовых, графических и звуковых данных при заданных параметрах дискретизации;
- умение строить неравномерные коды, допускающие однозначное декодирование сообщений (префиксные коды);
- владение теоретическим аппаратом, позволяющим осуществлять представление заданного натурального числа в различных системах счисления, выполнять преобразования логических выражений, используя законы алгебры логики;
- умение создавать структурированные текстовые документы и демонстрационные материалы с использованием возможностей современных программных средств и облачных сервисов;

В процессе изучения курса информатики базового уровня **в 11 классе** обучающимися будут достигнуты следующие предметные результаты:

- наличие представлений о компьютерных сетях и их роли в современном мире, об общих принципах разработки и функционирования интернет-приложений;
- понимание угроз информационной безопасности, использование методов и средств противодействия этим угрозам, соблюдение мер безопасности, предотвращающих незаконное распространение персональных данных;
- владение теоретическим аппаратом, позволяющим определять кратчайший путь во взвешенном графе и количество путей между вершинами ориентированного ациклического графа;
- умение читать и понимать программы, реализующие несложные алгоритмы обработки числовых и текстовых данных (в том числе массивов и символьных строк) на выбранном для изучения универсальном языке программирования высокого уровня (Паскаль, Python, Java, C++, C#), анализировать алгоритмы с использованием таблиц трассировки, определять без использования компьютера результаты выполнения несложных программ, включающих циклы, ветвления и подпрограммы, при заданных исходных данных, модифицировать готовые программы для решения новых задач, использовать их в своих программах в качестве подпрограмм (процедур, функций);
- умение реализовывать на выбранном для изучения языке программирования высокого уровня (Паскаль, Python, Java, C++, C#) типовые алгоритмы обработки чисел, числовых последовательностей и массивов: представление числа в виде набора простых сомножителей, нахождение максимальной (минимальной) цифры натурального числа, записанного в системе счисления с основанием, не превышающим 10, вычисление обобщённых характеристик элементов массива или числовой последовательности (суммы, произведения, среднего арифметического, минимального и максимального элементов, количества элементов, удовлетворяющих заданному условию), сортировку элементов массива;
- умение использовать табличные (реляционные) базы данных, в частности, составлять запросы к базам данных (в том числе запросы с вычисляемыми полями), выполнять сортировку и поиск записей в базе данных, наполнять разработанную базу данных, умение использовать электронные таблицы для анализа, представления и обработки данных (включая вычисление суммы, среднего арифметического, наибольшего и наименьшего значений, решение уравнений);
- умение использовать компьютерно-математические модели для анализа объектов и процессов: формулировать цель моделирования, выполнять анализ результатов, полученных в ходе моделирования, оценивать соответствие модели моделируемому объекту или процессу, представлять результаты моделирования в наглядном виде;
- умение организовывать личное информационное пространство с использованием различных цифровых технологий, понимание возможностей цифровых сервисов государственных услуг,

цифровых образовательных сервисов, понимание возможностей и ограничений технологий искусственного интеллекта в различных областях, наличие представлений об использовании информационных технологий в различных профессиональных сферах.



## Содержание учебного предмета, курса

### 11 класс

#### **I. Информационные системы – 16 ч.**

##### **1. Основы системного подхода – 6 ч.**

Системы. Компоненты системы и их взаимодействие. Информационное взаимодействие в системе, управление. Разомкнутые и замкнутые системы управления. Информационные системы. Математическое и компьютерное моделирование систем управления.

Практическая работа №1 «Модели систем»

Практическая работа №2 «Проектирование инфологической модели»

##### **2. Реляционные базы данных – 10 ч.**

Понятие и назначение базы данных (далее – БД). Классификация БД. Системы управления БД (СУБД). Таблицы. Запись и поле. Ключевое поле. Типы данных. Запрос. Типы запросов. Запросы с параметрами. Сортировка. Фильтрация. Вычисляемые поля.

Формы. Отчеты. Многотабличные БД. Связи между таблицами. Нормализация.

Практическая работа №3 «Знакомство с СУБД»

Практическая работа №4 «Создание базы данных»

Практическая работа №5 «Реализация простых запросов с помощью Конструктора»

Практическая работа №6 «Реализация простых запросов с помощью Конструктора»

Практическая работа №7 «Создание отчетов»

## **Методы программирования – 65 ч.**

### **3. Эволюция программирования- 2 ч.**

Понятие о программировании. Язык программирования. Обзор процедурных языков программирования.

### **4. Структурное программирование – 48 ч.**

Этапы решения задач на компьютере. Подробное знакомство с одним из универсальных процедурных языков программирования. Запись алгоритмических конструкций и структур данных в выбранном языке программирования. Представление о синтаксисе и семантике языка программирования.

Структурное программирование. Интегрированная среда разработки программы на выбранном языке программирования. Пользовательский интерфейс интегрированной среды разработки программ.

Программирование ветвлений.

Программирование циклов. Проверка условия выполнения цикла до начала выполнения тела цикла и после выполнения тела цикла: постусловие и предусловие цикла. Инвариант цикла.

Вспомогательные алгоритмы. Разработка программ, использующих подпрограммы.

Библиотеки подпрограмм и их использование.

Программирование массивов. Двумерные массивы (матрицы). *Многомерные массивы.*

Логические переменные. Символьные и строковые переменные. Операции над строками.

Средства работы с данными во внешней памяти. Файлы.

Интегрированная среда разработки программы на выбранном языке программирования.

Пользовательский интерфейс интегрированной среды разработки программ.

Практическая работа № 8 «Программирование линейных алгоритмов на Паскале»

Практическая работа № 9 «Программирование алгоритмов с ветвлением» Практическая работа

№ 10 «Программирование циклических алгоритмов на Паскале» Практическая работа № 11

«Программирование с использованием подпрограмм» Практическая работа № 12

«Программирование обработки массивов»

Практическая работа № 13 «Программирование обработки строк символов» Практическая

работа № 14 «Программирование обработки записей»

### **5. Рекурсивные методы программирования – 5 ч.**

Подпрограммы (процедуры, функции). Параметры подпрограмм. Рекурсивные процедуры и функции.

Алгоритмы сортировки.

Практическая работа № 15 «Рекурсивные методы программирования»

### **6. Объектно-ориентированное программирование – 10 ч.**

Понятие об объектно-ориентированном программировании. Объекты и классы. Инкапсуляция, наследование, полиморфизм.

Среды быстрой разработки программ. Графическое проектирование интерфейса пользователя.

Использование модулей (компонентов) при разработке программ.

Практическая работа № 16 «Объектно-ориентированное программирование»

Практическая работа № 17 «Визуальное программирование»

## **II. Компьютерное моделирование – 49 ч.**

### **7. Методика математического моделирования на компьютере – 2 ч.**

Разновидности моделирования. Математическое моделирование. Математическое моделирование на компьютере.

### **8. Моделирование движения в поле силы тяжести – 15 ч.**

Математическая модель свободного падения тела. Компьютерное моделирование свободного падения.

Математическая модель задачи баллистики. Численный расчет баллистической траектории.

Расчет стрельбы по цели в пустоте. Расчет стрельбы по цели в атмосфере.

Практическая работа № 18 «Компьютерное моделирование свободного падения» Практическая работа

№ 19 «Численный расчет баллистической траектории» Практическая работа № 20

«Моделирование расчетов стрельбы по цели»

### **9. Моделирование распределения температуры – 11 ч.**

Моделирование задачи теплопроводности. Вычислительные эксперименты в электронной таблице по расчету распределения температуры. Программирование решения задачи теплопроводности. Представление результатов моделирования в виде, удобном для восприятия человеком. Графическое представление данных (схемы, таблицы, графики).

Практическая работа № 21 «Численное моделирование распределения температуры»

### **10. Компьютерное моделирование в экономике и экологии – 12 ч.**

Моделирование задачи об использовании сырья, транспортной задачи. Задачи теории расписаний. Задачи теории игр. Пример математического моделирования для экологической системы.

Практическая работа № 22 «Задача об использовании сырья»

Практическая работа № 23 «Транспортная задача» Практическая

работа № 24 Задачи теории расписаний Практическая работа № 25

«Задачи из теории игр»

Практическая работа № 26 «Моделирование экологической системы»

### **11. Имитационное моделирование – 7 ч.**

Имитационное моделирование. Методика имитационного моделирования. Математический аппарат имитационного моделирования. Постановка и моделирование систем массового обслуживания.

Практическая работа №27 «Имитационное моделирование»

## **III. Информационная деятельность человека – 6 ч.**

### **12. Основы социальной информатики – 2 ч.**

Информационная деятельность человека в историческом аспекте. Стандартизация и стандарты в сфере информатики и ИКТ докомпьютерной эры (запись чисел, алфавитов национальных языков, библиотечного и издательского дела и др.) и компьютерной эры (языки программирования).

Информационное общество. Информационные ресурсы общества.

Информационное право и информационная безопасность. Электронная подпись, сертифицированные сайты и документы. Правовые нормы использования компьютерных программ и работы в Интернете. Законодательство РФ в области программного обеспечения.

Техногенные и экономические угрозы, связанные с использованием ИКТ. Правовое обеспечение информационной безопасности.

### **13. Среда информационной деятельности человека – 2 ч.**

Компьютер как инструмент информационной деятельности. Обеспечение работоспособности компьютера. Средства защиты информации в автоматизированных информационных системах (АИС), компьютерных сетях и компьютерах. Общие проблемы защиты информации и информационной безопасности АИС. Компьютерные вирусы и вредоносные программы. Использование антивирусных средств.

### **14. Примеры внедрения информатизации в деловую сферу -2 ч.**

Информатизация управления проектной деятельностью. Информатизация образования.

Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

11 класс

№ п/п	Тема раздела, урока	Кол-во часов	Деятельность учителя с учетом программы воспитания
	<b>1. Основы системного подхода</b>	<b>2 ч.</b>	<p>1. установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности: (поощрение, поддержка, похвала), это формирует познавательный интерес на основе развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся;</p> <p>2. побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (школьниками), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;</p> <p>3. применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми; что дает самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;</p>
1.	Понятие системы. Модели систем. Инфологическая модель предметной области	1	
2	Практическая работа №2 «Проектирование инфологической модели»	1	
	<b>2. Реляционные базы данных</b>	<b>9 ч.</b>	<p>1. установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности: (поощрение, поддержка, похвала), это формирует познавательный интерес на основе развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся;</p> <p>2. побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (школьниками), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;</p> <p>3. применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими</p>
3.	Реляционные базы данных и СУБД. Практическая работа №3 «Знакомство с СУБД»	1	
4	Проектирование реляционной модели данных	1	
5	Практическая работа №4 «Создание базы данных»	1	
6	Практическая работа №4 «Создание базы данных»	1	
7	Простые запросы к базе данных.	1	

8	Практическая работа №5 «Реализация простых запросов с помощью Конструктора»	1	детьми; что дает самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;
9	Сложные запросы к базе данных.	1	4. включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию
10	Практическая работа №6 «Реализация сложных запросов с помощью Конструктора»	1	позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока это
11	Практическая работа №7 «Создание отчетов»	1	создает убежденность в возможности познания природы, в необходимости разумного использования достижений науки и технологий для дальнейшего развития человеческого общества, уважение к творцам науки и техники, отношение к информатике как элементу общечеловеческой культуры;
	<b>3. Эволюция программирования</b>	<b>1 ч.</b>	включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию
12	Эволюция программирования	1	позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока это создает убежденность в возможности познания природы, в необходимости разумного использования достижений науки и технологий для дальнейшего развития человеческого общества, уважение к творцам науки и техники, отношение к информатике как элементу общечеловеческой культуры;
	<b>4. Структурное программирование</b>	<b>22 ч.</b>	1. установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности: (поощрение, поддержка, похвала), это формирует познавательный интерес на основе развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся;
13.	Python -язык структурного программирования. Элементы языка и типы данных. Операции, функции, выражения	1	2. побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (школьниками), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;
14	Оператор присваивания. Ввод и вывод данных. Структуры алгоритмов	1	3. применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: групповой работы или работы в парах, которые учат

15.	Практическая работа № 8 «Программирование линейных алгоритмов»	1	<p>школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми; что дает самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;</p> <p>4. включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока это создает убежденность в возможности познания природы, в необходимости разумного использования достижений науки и технологий для дальнейшего развития человеческого общества, уважение к творцам науки и техники, отношение к информатике как элементу общечеловеческой культуры;</p>
16	Программирование ветвлений	1	
17	Практическая работа № 9 «Программирование алгоритмов с ветвлением»	1	
18	Программирование циклов	1	
19-20	Практическая работа № 10 «Программирование циклических алгоритмов»	2	
21	Вспомогательные алгоритмы и программы	1	
22.	Практическая работа № 11 «Программирование с использованием подпрограмм»	1	
23.	Массивы. Типовые задачи обработки массивов	1	
24-25.	Практическая работа № 12 «Программирование обработки массивов»	2	
26.	Метод последовательной детализации	1	
27.	Символьный тип данных. Строки символов	1	
28-29.	Практическая работа № 13 «Программирование обработки строк символов»	2	
30	Комбинированный тип данных	1	
31-32.	Практическая работа № 14 «Программирование обработки записей»	2	
33-34.	Контрольная работа №1 «Структурное программирование»	2	

	<b>5. Рекурсивные методы программирования</b>	<b>5 ч.</b>	<p>1. установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности: (поощрение, поддержка, похвала), это формирует познавательный интерес на основе развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся;</p> <p>2. побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со</p>
35	Рекурсивные подпрограммы	1	
36.	Рекурсивные подпрограммы. Практическая работа № 15 «Рекурсивные методы программирования»	1	
37.	Задача о Ханойской башне	1	
38.	Алгоритм быстрой сортировки	1	
	<b>6. Объектно-ориентированное программирование (ООП)</b>	<b>5 ч.</b>	<p>1. установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности: (поощрение, поддержка, похвала), это формирует познавательный интерес на основе развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся;</p> <p>2. побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (школьниками), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;</p> <p>3. применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми; что дает самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;</p> <p>4. включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока это создает убежденность в возможности познания природы, в необходимости разумного использования достижений науки и технологий для дальнейшего развития человеческого общества, уважение к творцам науки и техники, отношение к информатике как элементу общечеловеческой культуры;</p>
39.	Базовые понятия ООП. Практическая работа № 16 «Объектно-ориентированное программирование»	1	
40-41.	Этапы программирования на Delphi. Практическая работа № 17 «Визуальное программирование»	2	
42.	Программирование метода статистических испытаний	1	
43.	Построение графика функции	1	
	<b>7. Методика математического моделирования на компьютере</b>	<b>2 ч.</b>	<p>1. побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со</p>

44.	Разновидности моделирования. Математическое моделирование	1	<p>старшими (учителями) и сверстниками (школьниками), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;</p> <p>2. применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми; что дает самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;</p> <p>1. установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности: (поощрение, поддержка, похвала), это формирует познавательный интерес на основе развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся;</p> <p>2. побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (школьниками), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;</p> <p>3. применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми; что дает самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;</p> <p>4. включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока это создает уверенность в возможности познания природы, в необходимости разумного использования достижений науки и технологий для дальнейшего развития человеческого общества, уважение к творцам науки и техники, отношение к информатике как элементу общечеловеческой культуры;</p>
45	Математическое моделирование на компьютере	1	
	<b>8. Моделирование движения в поле силы тяжести</b>	<b>6 ч.</b>	
46	Математическая модель свободного падения тела. Свободное падение с учетом сопротивления среды	1	
47.	Компьютерное моделирование свободного падения. Практическая работа № 18 «Компьютерное моделирование свободного падения»	1	
48.	Математическая модель задачи баллистики. Численный расчет баллистической траектории	1	
49.	Практическая работа № 19 «Численный расчет баллистической траектории»	1	
50.	Расчет стрельбы по цели в пустоте. Расчет стрельбы по цели в атмосфере.	1	
51.	Практическая работа № 20 «Моделирование расчетов стрельбы по цели»	1	
	<b>9. Моделирование распределения температуры</b>	<b>5 ч.</b>	
52.	Задача теплопроводности. Численная модель решения задачи теплопроводности	1	<p>1. установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации,</p>



53.	Вычислительные эксперименты в электронной таблице по расчету распределения температуры	1	<p>активизации их познавательной деятельности: (поощрение, поддержка, похвала), это формирует познавательный интерес на основе развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся;</p> <p>2. побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (школьниками), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;</p> <p>3. применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми; что дает самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;</p> <p>4. включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока это создает убежденность в возможности познания природы, в необходимости разумного использования достижений науки и технологий для дальнейшего развития человеческого общества, уважение к творцам науки и техники, отношение к информатике как элементу общечеловеческой культуры;</p>
54	Программирование решения задачи теплопроводности	1	
55	Программирование построения изолиний	1	
56	Вычислительные эксперименты с построением изотерм. Практическая работа № 21 «Численное моделирование распределения температуры»	1	
	<b>10. Компьютерное моделирование в экономике и экологии</b>	<b>5 ч.</b>	
57	Задача об использовании сырья. Практическая работа № 22 «Задача об использовании сырья»	1	<p>1. установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности: (поощрение, поддержка, похвала), это формирует познавательный интерес на основе развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся;</p> <p>2. побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (школьниками), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;</p> <p>3. применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми; что дает самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;</p> <p>4. включение в урок игровых процедур, которые помогают</p>
58.	Транспортная задача. Практическая работа № 23 «Транспортная задача»	1	
59	Задачи теории расписаний. Практическая работа № 24 «Задачи теории расписаний»	1	
60	Задачи теории игр. Практическая работа № 25 «Задачи из теории игр»	1	

			поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока это создает убежденность в возможности познания природы, в необходимости разумного использования достижений науки и технологий для дальнейшего развития человеческого общества, уважение к творцам науки и техники, отношение к информатике как элементу общечеловеческой культуры;
61	Пример математического моделирования для экологической системы.  Практическая работа № 26 «Моделирование экологической системы»	1	
	<b>11. Имитационное моделирование</b>	<b>4 ч.</b>	
62	Методика имитационного моделирования. Математический аппарат имитационного моделирования	1	1. установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности: (поощрение, поддержка, похвала), это формирует познавательный интерес на основе развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся;  2. побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (школьниками), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;  3. применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми; что дает самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;
63	Генерация случайных чисел с заданным законом распределения	1	
64	Постановка и моделирование задачи массового обслуживания. Практическая работа №27 «Имитационное моделирование»	1	
65	Расчет распределения вероятности времени ожидания в очереди	1	
	<b>12. Основы социальной информатики</b>	<b>1 ч.</b>	
66	Информационная деятельность человека в историческом аспекте. Информационное общество. Информационные ресурсы общества. Информационное право и информационная безопасность.	1	1. установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности: (поощрение, поддержка, похвала), это формирует познавательный интерес на основе развития интеллектуальных и творческих

	<b>13. Среда информационной деятельности человека</b>	<b>2 ч.</b>	<p>способностей учащихся;</p> <p>2. побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со</p>
67-68	Компьютер как инструмент информационной деятельности. Обеспечение работоспособности компьютера	2	<p>старшими (учителями) и сверстниками (школьниками), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;</p> <p>3. применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми; что дает самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;</p> <p>4. включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока это создает убежденность в возможности познания природы, в необходимости разумного использования достижений науки и технологий для дальнейшего развития человеческого общества, уважение к творцам науки и техники, отношение к информатике как элементу общечеловеческой культуры;</p>

## Материально-техническое оснащение

Реализация учебного предмета «Информатика» осуществляется на базе центра «Точка роста».

Это обеспечивает реализацию образовательных программ технологической направленности,

разработанных в соответствии с требованиями законодательства в сфере образования и с учётом

рекомендаций Федерального оператора учебного предмета «Информатика».

Образовательная программа позволяет интегрировать реализуемые подходы, структуру и содержание

при организации обучения информатики, выстроенном на базе любого из доступных

учебно-методических комплексов (УМК).

Использование оборудования «Точка роста» при реализации данной образовательной программы

позволяет создать условия:

- для расширения содержания школьного образования по информатике;
- для повышения познавательной активности обучающихся в технической области;
- для развития личности ребёнка в процессе обучения информатики, его способностей,

формирования и удовлетворения социально значимых интересов и потребностей;

- для работы с одарёнными школьниками, организации их развития в различных областях

образовательной, творческой деятельности.

Для организации работы по изучению предмета «информатика» используется следующее

оборудование центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»:

- МФУ.
- Ноутбуки мобильного класса.