

## **ПРИЛОЖЕНИЕ**

к основной образовательной программе  
среднего общего образования,  
утверждённой приказом директора  
МАОУ-Гимназии № 45,  
Приказ № 101/2 от 29.08.2025 г.

### **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО УЧЕБНОМУ ПРЕДМЕТУ «ИНФОРМАТИКА» (УГЛУБЛЕННЫЙ УРОВЕНЬ)**

**г. Екатеринбург, 2025 год**

# **1. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»**

## **(УГЛУБЛЕННЫЙ УРОВЕНЬ)**

### **10 КЛАСС**

#### **Цифровая грамотность**

Требования техники безопасности и гигиены при работе с компьютерами и другими компонентами цифрового окружения.

Принципы работы компьютеров и компьютерных систем. Архитектура фон Неймана. Автоматическое выполнение программы процессором. Оперативная, постоянная и долговременная память. Обмен данными с помощью шин. Контроллеры внешних устройств. Прямой доступ к памяти.

Основные тенденции развития компьютерных технологий. Параллельные вычисления. Многопроцессорные системы. Суперкомпьютеры. Распределённые вычислительные системы и обработка больших данных. Мобильные цифровые устройства и их роль в коммуникациях. Встроенные компьютеры. Микроконтроллеры. Роботизированные производства.

Программное обеспечение компьютеров и компьютерных систем. Виды программного обеспечения и их назначение. Особенности программного обеспечения мобильных устройств. Параллельное программирование. Системное программное обеспечение. Операционные системы. Утилиты. Драйверы устройств. Установка и деинсталляция программного обеспечения.

Файловые системы. Принципы размещения и именования файлов в долговременной памяти. Шаблоны для описания групп файлов.

Программное обеспечение. Лицензирование программного обеспечения и цифровых ресурсов. Проприетарное и свободное программное обеспечение. Коммерческое и некоммерческое использование программного обеспечения и цифровых ресурсов. Ответственность, устанавливаемая законодательством Российской Федерации за неправомерное использование программного обеспечения и цифровых ресурсов.

Принципы построения и аппаратные компоненты компьютерных сетей. Сетевые протоколы. Сеть Интернет. Адресация в сети Интернет. Протоколы стека TCP/IP. Система доменных имён.

Разделение IP-сети на подсети с помощью масок подсетей. Сетевое администрирование. Получение данных о сетевых настройках компьютера. Проверка наличия связи с узлом сети. Определение маршрута движения пакетов.

Виды деятельности в сети Интернет. Сервисы Интернета. Геоинформационные системы. Геолокационные сервисы реального времени (например, локация мобильных телефонов, определение загруженности автомагистралей), интернет-торговля, бронирование билетов и гостиниц.

Государственные электронные сервисы и услуги. Социальные сети – организация коллективного взаимодействия и обмена данными. Сетевой этикет: правила поведения в киберпространстве. Проблема подлинности полученной информации. Открытые образовательные ресурсы.

Техногенные и экономические угрозы, связанные с использованием информационно-коммуникационных технологий. Общие проблемы защиты информации и информационной безопасности. Средства защиты информации в компьютерах, компьютерных сетях и автоматизированных информационных системах. Правовое обеспечение информационной безопасности.

Предотвращение несанкционированного доступа к личной конфиденциальной информации, хранящейся на персональном компьютере, мобильных устройствах. Вредоносное программное обеспечение и способы борьбы с ним. Антивирусные программы. Организация личного архива информации. Резервное копирование. Парольная защита архива.

Шифрование данных. Симметричные и несимметричные шифры. Шифры простой замены. Шифр Цезаря. Шифр Виженера. Алгоритм шифрования RSA.

### **Теоретические основы информатики**

Информация, данные и знания. Информационные процессы в природе, технике и обществе.

Непрерывные и дискретные величины и сигналы. Необходимость дискретизации информации, предназначенной для хранения, передачи и обработки в цифровых системах.

Двоичное кодирование. Равномерные и неравномерные коды. Декодирование сообщений, записанных с помощью неравномерных кодов. Условие Фано. Построение однозначно декодируемых кодов с помощью дерева. Единицы измерения количества информации. Алфавитный подход к оценке количества информации.

Системы счисления. Развёрнутая запись целых и дробных чисел в позиционной системе счисления. Свойства позиционной записи числа: количество цифр в записи, признак делимости числа на основание системы счисления. Алгоритм перевода целого числа из  $P$ -ичной системы счисления в десятичную. Алгоритм перевода конечной  $P$ -ичной дроби в десятичную. Алгоритм перевода целого числа из десятичной системы счисления в  $P$ -ичную. Перевод конечной десятичной дроби в  $P$ -ичную. Двоичная, восьмеричная и шестнадцатеричная системы счисления, связь между ними. Арифметические операции в позиционных системах счисления. Троичная уравновешенная система счисления. Двоично-десятичная система счисления.

Кодирование текстов. Кодировка ASCII. Однобайтные кодировки. Стандарт UNICODE. Кодировка UTF-8. Определение информационного объёма текстовых сообщений.

Кодирование изображений. Оценка информационного объёма графических данных при заданных разрешении и глубине кодирования цвета. Цветовые модели. Векторное кодирование. Форматы графических файлов. Трёхмерная графика. Фрактальная графика.

Кодирование звука. Оценка информационного объёма звуковых данных при заданных частоте дискретизации и разрядности кодирования.

Алгебра логики. Понятие высказывания. Высказывательные формы (предикаты). Кванторы существования и всеобщности.

Логические операции. Таблицы истинности. Логические выражения. Логические тождества. Доказательство логических тождеств с помощью таблиц истинности. Логические операции и операции над множествами.

Законы алгебры логики. Эквивалентные преобразования логических выражений. Логические уравнения и системы уравнений.

Логические функции. Зависимость количества возможных логических функций от количества аргументов. Полные системы логических функций.

Канонические формы логических выражений. Совершенные дизъюнктивные и конъюнктивные нормальные формы, алгоритмы их построения по таблице истинности.

Логические элементы в составе компьютера. Триггер. Сумматор. Многоразрядный сумматор. Построение схем на логических элементах по заданному логическому выражению. Запись логического выражения по логической схеме.

Представление целых чисел в памяти компьютера. Ограниченность диапазона чисел при ограничении количества разрядов. Переполнение разрядной сетки. Беззнаковые и знаковые данные. Знаковый бит. Двоичный дополнительный код отрицательных чисел.

Побитовые логические операции. Логический, арифметический и циклический сдвиги. Шифрование с помощью побитовой операции «исключающее ИЛИ».

Представление вещественных чисел в памяти компьютера. Значащая часть и порядок числа. Диапазон значений вещественных чисел. Проблемы хранения вещественных чисел, связанные с ограничением количества разрядов. Выполнение операций с вещественными числами, накопление ошибок при вычислениях.

### **Алгоритмы и программирование**

Определение возможных результатов работы простейших алгоритмов управления исполнителями и вычислительных алгоритмов. Определение исходных данных, при которых алгоритм может дать требуемый результат.

Этапы решения задач на компьютере. Инструментальные средства: транслятор, отладчик, профилировщик. Компиляция и интерпретация программ. Виртуальные машины.

Интегрированная среда разработки. Методы отладки программ. Использование трассировочных таблиц. Отладочный вывод. Пошаговое выполнение программы. Точки останова. Просмотр значений переменных.

Язык программирования (Python, Java, C++, C#). Типы данных: целочисленные, вещественные, символьные, логические. Ветвления. Сложные условия. Циклы с условием. Циклы по переменной. Взаимозаменяемость различных видов циклов. Инвариант цикла. Составление цикла с использованием заранее определённого инварианта цикла.

Документирование программ. Использование комментариев. Подготовка описания программы и инструкции для пользователя.

Алгоритмы обработки натуральных чисел, записанных в позиционных системах счисления: разбиение записи числа на отдельные цифры, нахождение суммы и произведения цифр, нахождение максимальной (минимальной) цифры.

Нахождение всех простых чисел в заданном диапазоне. Представление числа в виде набора простых сомножителей. Алгоритм быстрого возведения в степень.

Обработка данных, хранящихся в файлах. Текстовые и двоичные файлы. Файловые переменные (файловые указатели). Чтение из файла. Запись в файл.

Разбиение задачи на подзадачи. Подпрограммы (процедуры и функции). Рекурсия. Рекурсивные объекты (фракталы). Рекурсивные процедуры и функции. Использование стека для организации рекурсивных вызовов.

Использование стандартной библиотеки языка программирования. Подключение библиотек подпрограмм сторонних производителей. Модульный принцип построения программ.

Численные методы. Точное и приближённое решения задачи. Численные методы решения уравнений: метод перебора, метод половинного деления. Приближённое вычисление

длин кривых. Вычисление площадей фигур с помощью численных методов (метод прямоугольников, метод трапеций). Поиск максимума (минимума) функции одной переменной методом половинного деления.

Обработка символьных данных. Встроенные функции языка программирования для обработки символьных строк. Алгоритмы обработки символьных строк: подсчёт количества появлений символа в строке, разбиение строки на слова по пробельным символам, поиск подстроки внутри данной строки, замена найденной подстроки на другую строку. Генерация всех слов в некотором алфавите, удовлетворяющих заданным ограничениям. Преобразование числа в символьную строку и обратно.

Массивы и последовательности чисел. Вычисление обобщённых характеристик элементов массива или числовой последовательности (суммы, произведения, среднего арифметического, минимального и максимального элементов, количества элементов, удовлетворяющих заданному условию). Линейный поиск заданного значения в массиве.

Сортировка одномерного массива. Простые методы сортировки (метод пузырька, метод выбора, сортировка вставками). Сортировка слиянием. Быстрая сортировка массива (алгоритм QuickSort). Двоичный поиск в отсортированном массиве.

Двумерные массивы (матрицы). Алгоритмы обработки двумерных массивов: заполнение двумерного числового массива по заданным правилам, поиск элемента в двумерном массиве, вычисление максимума (минимума) и суммы элементов двумерного массива, перестановка строк и столбцов двумерного массива.

### **Информационные технологии**

Текстовый процессор. Редактирование и форматирование. Проверка орфографии и грамматики. Средства поиска и автозамены в текстовом процессоре. Использование стилей. Структурированные текстовые документы. Сноски, оглавление. Коллективная работа с документами. Инструменты рецензирования в текстовых процессорах. Облачные сервисы. Деловая переписка. Реферат. Правила цитирования источников и оформления библиографических ссылок. Оформление списка литературы. Знакомство с компьютерной вёрсткой текста. Технические средства ввода текста. Специализированные средства редактирования математических текстов.

Анализ данных. Основные задачи анализа данных: прогнозирование, классификация, кластеризация, анализ отклонений. Последовательность решения задач анализа данных: сбор первичных данных, очистка и оценка качества данных, выбор и/или построение модели, преобразование данных, визуализация данных, интерпретация результатов. Программные средства и интернет-сервисы для обработки и представления данных. Большие данные. Машинное обучение. Интеллектуальный анализ данных.

Анализ данных с помощью электронных таблиц. Вычисление суммы, среднего арифметического, наибольшего (наименьшего) значения диапазона. Вычисление коэффициента корреляции двух рядов данных. Построение столбчатых, линейчатых и круговых диаграмм. Построение графиков функций. Подбор линии тренда, решение задач прогнозирования.

Численное решение уравнений с помощью подбора параметра. Оптимизация как поиск наилучшего решения в заданных условиях. Целевая функция, ограничения. Локальные и глобальный минимумы целевой функции. Решение задач оптимизации с помощью электронных таблиц.

## 11 КЛАСС

### **Теоретические основы информатики**

Теоретические подходы к оценке количества информации. Закон аддитивности информации. Формула Хартли. Информация и вероятность. Формула Шеннона.

Алгоритмы сжатия данных. Алгоритм RLE. Алгоритм Хаффмана. Алгоритм LZW. Алгоритмы сжатия данных с потерями. Уменьшение глубины кодирования цвета. Основные идеи алгоритмов сжатия JPEG, MP3.

Скорость передачи данных. Зависимость времени передачи от информационного объёма данных и характеристик канала связи. Причины возникновения ошибок при передаче данных. Коды, позволяющие обнаруживать и исправлять ошибки, возникающие при передаче данных. Расстояние Хэмминга. Кодирование с повторением битов. Коды Хэмминга.

Системы. Компоненты системы и их взаимодействие. Системный эффект. Управление как информационный процесс. Обратная связь.

Модели и моделирование. Цель моделирования. Соответствие модели моделируемому объекту или процессу, цели моделирования. Формализация прикладных задач.

Представление результатов моделирования в виде, удобном для восприятия человеком. Графическое представление данных (схемы, таблицы, графики).

Графы. Основные понятия. Виды графов. Описание графов с помощью матриц смежности, весовых матриц, списков смежности. Решение алгоритмических задач, связанных с анализом графов (построение оптимального пути между вершинами графа, определение количества различных путей между вершинами ориентированного ациклического графа).

Деревья. Бинарное дерево. Деревья поиска. Способы обхода дерева. Представление арифметических выражений в виде дерева. Дискретные игры двух игроков с полной информацией. Построение дерева перебора вариантов, описание стратегии игры в табличной форме. Выигрышные и проигрышные позиции. Выигрышные стратегии.

Средства искусственного интеллекта. Сервисы машинного перевода и распознавания устной речи. Когнитивные сервисы. Идентификация и поиск изображений, распознавание лиц. Самообучающиеся системы. Искусственный интеллект в компьютерных играх. Использование методов искусственного интеллекта в обучающих системах. Использование методов искусственного интеллекта в робототехнике. Интернет вещей. Перспективы развития компьютерных интеллектуальных систем. Нейронные сети.

### **Алгоритмы и программирование**

Формализация понятия алгоритма. Машина Тьюринга как универсальная модель вычислений. Тезис Чёрча–Тьюринга.

Оценка сложности вычислений. Время работы и объём используемой памяти, их зависимость от размера исходных данных. Оценка асимптотической сложности алгоритмов. Алгоритмы полиномиальной сложности. Переборные алгоритмы. Примеры различных алгоритмов решения одной задачи, которые имеют различную сложность.

Поиск простых чисел в заданном диапазоне с помощью алгоритма «решето Эратосфена».

Многоразрядные целые числа, задачи длинной арифметики.

Словари (ассоциативные массивы, отображения). Хэш-таблицы. Построение алфавитно-частотного словаря для заданного текста.

Стеки. Анализ правильности скобочного выражения. Вычисление арифметического выражения, записанного в постфиксной форме.

Очереди. Использование очереди для временного хранения данных.

Алгоритмы на графах. Построение минимального остовного дерева взвешенного связного неориентированного графа. Количество различных путей между вершинами ориентированного ациклического графа. Алгоритм Дейкстры.

Деревья. Реализация дерева с помощью ссылочных структур. Двоичные (бинарные) деревья. Построение дерева для заданного арифметического выражения. Рекурсивные алгоритмы обхода дерева. Использование стека и очереди для обхода дерева.

Динамическое программирование как метод решения задач с сохранением промежуточных результатов. Задачи, решаемые с помощью динамического программирования: вычисление рекурсивных функций, подсчёт количества вариантов, задачи оптимизации.

Понятие об объектно-ориентированном программировании. Объекты и классы. Свойства и методы объектов. Объектно-ориентированный анализ. Разработка программ на основе объектно-ориентированного подхода. Инкапсуляция, наследование, полиморфизм.

Среды быстрой разработки программ. Проектирование интерфейса пользователя. Использование готовых управляемых элементов для построения интерфейса.

Обзор языков программирования. Понятие о парадигмах программирования.

### **Информационные технологии**

Этапы компьютерно-математического моделирования: постановка задачи, разработка модели, тестирование модели, компьютерный эксперимент, анализ результатов моделирования.

Дискретизация при математическом моделировании непрерывных процессов. Моделирование движения. Моделирование биологических систем. Математические модели в экономике. Вычислительные эксперименты с моделями.

Обработка результатов эксперимента. Метод наименьших квадратов. Оценка числовых параметров моделируемых объектов и процессов. Восстановление зависимостей по результатам эксперимента.

Вероятностные модели. Методы Монте-Карло. Имитационное моделирование. Системы массового обслуживания.

Табличные (реляционные) базы данных. Таблица – представление сведений об однотипных объектах. Поле, запись. Ключ таблицы. Работа с готовой базой данных. Заполнение базы данных. Поиск, сортировка и фильтрация данных. Запросы на выборку данных. Запросы с параметрами. Вычисляемые поля в запросах.

Многотабличные базы данных. Типы связей между таблицами. Внешний ключ. Целостность базы данных. Запросы к многотабличным базам данных.

Интернет-приложения. Понятие о серверной и клиентской частях сайта. Технология «клиент – сервер», её достоинства и недостатки. Основы языка HTML и каскадных таблиц стилей (CSS). Сценарии на языке JavaScript. Формы на веб-странице.

Размещение веб-сайтов. Услуга хостинга. Загрузка файлов на сайт.

Ввод изображений с использованием различных цифровых устройств (цифровых фотоаппаратов и микроскопов, видеокамер, сканеров и других устройств). Графический редактор. Разрешение. Кадрирование. Исправление перспективы. Гистограмма. Коррекция уровней, коррекция цвета. Обесцвечивание цветных изображений. Ретушь. Работа с областями. Фильтры.

Многослойные изображения. Текстовые слои. Маска слоя. Каналы. Сохранение выделенной области. Подготовка иллюстраций для веб-сайтов. Анимированные изображения.

Векторная графика. Примитивы. Изменение порядка элементов. Выравнивание, распределение. Группировка. Кривые. Форматы векторных рисунков. Использование контуров. Векторизация растровых изображений.

Принципы построения и редактирования трёхмерных моделей. Сеточные модели. Материалы. Моделирование источников освещения. Камеры. Аддитивные технологии (3D-принтеры). Понятие о виртуальной реальности и дополненной реальности.



## **2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ИНФОРМАТИКЕ (УГЛУБЛЁННЫЙ УРОВЕНЬ)**

### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

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) гражданского воспитания:**

осознание своих конституционных прав и обязанностей, уважение закона и правопорядка, соблюдение основополагающих норм информационного права и информационной безопасности;

готовность противостоять идеологии экстремизма, национализма, ксенофобии, дискриминации по социальным, религиозным, расовым, национальным признакам в виртуальном пространстве;

#### **2) патриотического воспитания:**

ценностное отношение к историческому наследию, достижениям России в науке, искусстве, технологиях, понимание значения информатики как науки в жизни современного общества;

#### **3) духовно-нравственного воспитания:**

сформированность нравственного сознания, этического поведения;

способность оценивать ситуацию и принимать осознанные решения, ориентируясь на морально-нравственные нормы и ценности, в том числе в сети Интернет;

#### **4) эстетического воспитания:**

эстетическое отношение к миру, включая эстетику научного и технического творчества;

способность воспринимать различные виды искусства, в том числе основанного на использовании информационных технологий;

#### **5) физического воспитания:**

сформированность здорового и безопасного образа жизни, ответственного отношения к своему здоровью, в том числе за счёт соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий;

#### **6) трудового воспитания:**

готовность к активной деятельности технологической и социальной направленности, способность инициировать, планировать и самостоятельно выполнять такую деятельность;

интерес к сферам профессиональной деятельности, связанным с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса, умение совершать осознанный выбор будущей профессии и реализовывать собственные жизненные планы;

готовность и способность к образованию и самообразованию на протяжении всей жизни;

#### **7) экологического воспитания:**

осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей информационно-коммуникационных технологий;

#### **8) ценности научного познания:**

сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт понимания роли информационных ресурсов, информационных процессов и информационных технологий в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;

осознание ценности научной деятельности, готовность осуществлять проектную и исследовательскую деятельность индивидуально и в группе.

В процессе достижения личностных результатов освоения программы по информатике у обучающихся совершенствуется эмоциональный интеллект, предполагающий сформированность:

саморегулирования, включающего самоконтроль, умение принимать ответственность за своё поведение, способность адаптироваться к эмоциональным изменениям и проявлять гибкость, быть открытым новому;

внутренней мотивации, включающей стремление к достижению цели и успеху, оптимизм, инициативность, умение действовать, исходя из своих возможностей;

эмпатии, включающей способность понимать эмоциональное состояние других, учитывать его при осуществлении коммуникации, способность к сочувствию и сопереживанию;

социальных навыков, включающих способность выстраивать отношения с другими людьми, заботиться, проявлять интерес и разрешать конфликты.

### **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

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**

##### **1) базовые логические действия:**

самостоятельно формулировать и актуализировать проблему, рассматривать её все-сторонне;

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.

## **2) 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;

осуществлять различные виды деятельности по получению нового знания, его интерпретации, преобразованию и применению в различных учебных ситуациях, в том числе при создании учебных и социальных проектов;

формировать научный тип мышления, владеть 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;

уметь переносить знания в познавательную и практическую области жизнедеятельности;

уметь интегрировать знания из разных предметных областей;

выдвигать новые идеи, предлагать оригинальные подходы и решения, ставить проблемы и задачи, допускающие альтернативные решения.

## **3) 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**

### **1) общение:**

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

### **2) 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 их 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**

### **1) 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.

### **2) 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.

### **3) 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.

## **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

В процессе изучения курса информатики углублённого 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, умение классифицировать основные задачи анализа данных (прогнозирование, классификация, кластеризация, анализ отклонений), понимать последовательность решения задач анализа данных: сбор первичных данных, очистка и оценка качества данных, выбор и/или построение модели, преобразование данных, визуализация данных, интерпретация результатов;

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;

наличие представлений о компьютерных сетях и их роли в современном мире, о базовых принципах организации и функционирования компьютерных сетей, 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, соблюдение требований техники безопасности и гигиены при работе с компьютерами и другими компонентами цифрового окружения, понимание правовых основ использования компьютерных программ, баз данных и работы в сети Интернет;

понимание основных принципов дискретизации различных видов информации, умение определять информационный объём текстовых, графических и звуковых данных при заданных параметрах дискретизации, умение определять среднюю скорость передачи данных, оценивать изменение времени передачи при изменении информационного объёма данных и характеристик канала связи;

умение использовать при решении задач свойства позиционной записи чисел, алгоритма построения записи числа в позиционной системе счисления с заданным основанием и построения числа по строке, содержащей запись этого числа в позиционной системе счисления с заданным основанием, умение выполнять арифметические операции в позиционных системах счисления;

умение выполнять преобразования логических выражений, используя законы алгебры логики, умение строить логическое выражение в дизъюнктивной и конъюнктивной нормальных формах по заданной таблице истинности, исследовать область истинности высказывания, содержащего переменные, решать несложные логические уравнения и системы уравнений;

понимание базовых алгоритмов обработки числовой и текстовой информации (запись чисел в позиционной системе счисления, нахождение всех простых чисел в заданном диапазоне, обработка многозначных целых чисел, анализ символьных строк и других), алгоритмов поиска и сортировки, умение определять сложность изучаемых в курсе базовых алгоритмов (суммирование элементов массива, сортировка массива, переборные алгоритмы, двоичный поиск) и приводить примеры нескольких алгоритмов разной сложности для решения одной задачи;

владение универсальным языком программирования высокого уровня (Python, Java, C++, C#), представлениями о базовых типах данных и структурах данных, умение использовать основные управляющие конструкции, умение осуществлять анализ предложенной программы: определять результаты работы программы при заданных исходных данных, определять, при каких исходных данных возможно получение указанных результатов, выявлять данные, которые могут привести к ошибке в работе программы, формулировать предложения по улучшению программного кода;

умение создавать структурированные текстовые документы и демонстрационные материалы с использованием возможностей современных программных средств и облачных сервисов;

умение использовать электронные таблицы для анализа, представления и обработки данных (включая вычисление суммы, среднего арифметического, наибольшего и наименьшего значений, решение уравнений, выбор оптимального решения, подбор линии тренда, решение задач прогнозирования).

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

умение строить неравномерные коды, допускающие однозначное декодирование сообщений (префиксные коды), использовать простейшие коды, которые позволяют обнаруживать и исправлять ошибки при передаче данных, строить код, обеспечивающий наименьшую возможную среднюю длину сообщения при известной частоте символов, пояснять принципы работы простых алгоритмов сжатия данных;

умение решать алгоритмические задачи, связанные с анализом графов (задачи построения оптимального пути между вершинами графа, определения количества различных путей между вершинами ориентированного ациклического графа), умение использовать деревья при анализе и построении кодов и для представления арифметических выражений, при решении задач поиска и сортировки, умение строить дерево игры по заданному алгоритму, разрабатывать и обосновывать выигрышную стратегию игры;

умение разрабатывать и реализовывать в виде программ базовые алгоритмы, умение использовать в программах данные различных типов с учётом ограничений на диапазон их возможных значений, применять при решении задач структуры данных (списки, словари, стеки, очереди, деревья), использовать базовые операции со структурами данных, применять стандартные и собственные подпрограммы для обработки числовых данных и символьных строк, использовать при разработке программ библиотеки подпрограмм, знать

функциональные возможности инструментальных средств среды разработки, умение использовать средства отладки программ в среде программирования, умение документировать программы;

умение создавать веб-страницы;

владение основными сведениями о базах данных, их структуре, средствах создания и работы с ними, умение использовать табличные (реляционные) базы данных (составлять запросы в базах данных, выполнять сортировку и поиск записей в базе данных, наполнять разработанную базу данных) и справочные системы;

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 средств цифровых технологий, понимание возможностей цифровых сервисов государственных услуг, цифровых образовательных сервисов;

понимание основных принципов работы, возможностей и ограничения применения технологий искусственного интеллекта в различных областях, наличие представлений о круге решаемых задач машинного обучения (распознавания, классификации и прогнозирования) наличие представлений об использовании информационных технологий в различных профессиональных сферах.

Перечень (кодификатор) проверяемых  
требований к метапредметным результатам освоения основной  
образовательной программы среднего общего образования

Код проверяемого требования	Проверяемые требования к метапредметным результатам освоения основной образовательной программы среднего общего образования
1	Познавательные универсальные учебные действия (далее - УУД)
1.1	Базовые логические действия
1.1.1	Устанавливать существенный признак или основания для сравнения, классификации и обобщения
1.1.2	Выявлять закономерности и противоречия в рассматриваемых явлениях
1.1.3	Самостоятельно формулировать и актуализировать проблему, рассматривать ее всесторонне; определять цели деятельности, задавать параметры и критерии их достижения
1.1.4	Вносить коррективы в деятельность, оценивать соответствие результатов целям, оценивать риски последствий деятельности
1.1.5	Развивать креативное мышление при решении жизненных проблем
1.2	Базовые исследовательские действия

1.2.1	Владеть навыками учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем
1.2.2	Овладение видами деятельности по получению нового знания, его интерпретации, преобразованию и применению в различных учебных ситуациях, в том числе при создании учебных и социальных проектов
1.2.3	Формирование научного типа мышления, владение научной терминологией, ключевыми понятиями и методами
1.2.4	Выявлять причинно-следственные связи и актуализировать задачу, выдвигать гипотезу ее решения, находить аргументы для доказательства своих утверждений, задавать параметры и критерии решения
1.2.5	Анализировать полученные в ходе решения задачи результаты, критически оценивать их достоверность, прогнозировать изменение в новых условиях
1.2.6	Уметь переносить знания в познавательную и практическую области жизнедеятельности; уметь интегрировать знания из разных предметных областей; осуществлять целенаправленный поиск переноса средств и способов действия в профессиональную среду
1.2.7	Способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания; ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях; ставить проблемы и задачи, допускающие альтернативные решения; выдвигать новые идеи, предлагать оригинальные подходы и решения; разрабатывать план решения проблемы с учетом анализа имеющихся материальных и нематериальных ресурсов
1.3	Работа с информацией
1.3.1	Владеть навыками получения информации из источников разных типов, самостоятельно осуществлять поиск, анализ, систематизацию и интерпретацию информации различных видов и форм представления
1.3.2	Создавать тексты в различных форматах с учетом назначения информации и целевой аудитории, выбирая оптимальную форму представления и визуализации
1.3.3	Оценивать достоверность, легитимность информации, ее соответствие правовым и морально-этическим нормам
1.3.4	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



1.3.5	Владеть навыками распознавания и защиты информации, информационной безопасности личности
2	Коммуникативные УУД
2.1	Общение
2.1.1	Осуществлять коммуникации во всех сферах жизни; владеть различными способами общения и взаимодействия
2.1.2	Развернуто и логично излагать свою точку зрения с использованием языковых средств
2.1.3	Аргументированно вести диалог
3	Регулятивные УУД
3.1	Самоорганизация
3.1.1	Самостоятельно осуществлять познавательную деятельность, выявлять проблемы, ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях; давать оценку новым ситуациям
3.1.2	Самостоятельно составлять план решения проблемы с учетом имеющихся ресурсов, собственных возможностей и предпочтений; делать осознанный выбор, аргументировать его, брать ответственность за решение; оценивать приобретенный опыт; способствовать формированию и проявлению широкой эрудиции в разных областях знаний
3.2	Самоконтроль
3.2.1	Давать оценку новым ситуациям, вносить коррективы в деятельность, оценивать соответствие результатов целям
3.2.2	Владеть навыками познавательной рефлексии как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований; использовать приемы рефлексии для оценки ситуации, выбора верного решения; уметь оценивать риски и своевременно принимать решения по их снижению
3.3	Эмоциональный интеллект, предполагающий сформированность: саморегулирования, включающего самоконтроль, умение принимать ответственность за свое поведение, способность адаптироваться к эмоциональным изменениям и проявлять гибкость, быть открытым новому; внутренней мотивации, включающей стремление к достижению цели и успеху, оптимизм, инициативность, умение действовать, исходя из своих возможностей

# ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 10 КЛАСС

№ ур ок а п./ п	Тема	Ко ли че ство ак аде ми чес ки х ча со в	Виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательн ые ресурсы
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность – 24 часа. КР – нет, ПР – 2.</b>				
<b>1.1.Компьютер - универсальное устройство обработки данных – 6 часов</b>				
1	Требования техники безопасности и гигиены при работе с компьютерами и другими компонентами цифрового окружения	1	Анализировать условия использования компьютера и других доступных компонентов цифрового окружения с точки зрения требований техники безопасности и гигиены. Описывать составные части и принципы работы компьютеров, мобильных устройств, компьютерных систем. Характеризовать компьютеры разных поколений. Искать в сети Интернет информацию об отечественных специалистах, внёсших вклад в развитие вычислительной техники. Приводить примеры, подтверждающие тенденции развития вычислительной техники. Пояснять сущность параллельных вычислений. Приводить примеры задач, для решения которых применяются суперкомпьютерные технологии или технологии распределённых вычислений. Характеризовать роботизированные производства, мобильные	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>
2	Принципы работы компьютеров и компьютерных систем	1		
3	Обмен данными с помощью шин. Контроллеры внешних устройств	1		
4	Автоматическое выполнение программы процессором	1		
5	Оперативная, постоянная и долговременная память. Контроллеры внешних устройств. Прямой доступ к памяти	1		
6	Современные компьютерные технологии	1		

			цифровые устройства и их роль в коммуникациях	
1.2. Программное обеспечение – 6 часов				
7	Программное обеспечение компьютеров, компьютерных систем и мобильных устройств	1	<p>Работать с графическим интерфейсом операционной системы (ОС), стандартными и служебными приложениями, файловыми менеджерами.</p> <p>Соотносить виды лицензий на использование программного обеспечения и порядок его использования и распространения.</p> <p>Приводить примеры проприетарного и свободного программного обеспечения, предназначенного для решения одних и тех же задач.</p> <p>Называть основные правонарушения, имеющие место в области использования программного обеспечения, и ответственность за них, предусмотренную законодательством РФ.</p> <p>Практические работы:</p> <p>1. Установка и деинсталляция программ</p>	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>
8	Системное программное обеспечение. Операционные системы	1		
9	Утилиты. Драйверы устройств. Параллельное программирование	1		
10	Установка и деинсталляция программного обеспечения	1		
11	Файловые системы. Принципы размещения и именования файлов в долговременной памяти. Шаблоны для описания групп файлов	1		
12	Законодательство Российской Федерации в области программного обеспечения и данных	1		
1.3. Компьютерные сети – 5 часов				
13	Принципы построения и аппаратные компоненты компьютерных сетей. Сетевые протоколы	1	<p>Пояснять принципы построения компьютерных сетей.</p> <p>Выявлять общее и различия в организации локальных и глобальных компьютерных сетей.</p> <p>Приводить примеры протоколов стека TCP/IP с определёнными функциями. Использовать маски подсетей для разбиения IP-сети на подсети. Применять программное обеспечение для проверки работоспособности сети. Практические работы:</p> <p>1. Сетевое администрирование</p>	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>
14	Сеть Интернет	1		
15	Разделение IP-сети на подсети с помощью масок подсетей	1		
16	Сетевое администрирование	1		
17	Виды деятельности в сети Интернет. Сервисы Интернета. Государственные электронные сервисы и	1		

	услуги			
Информационная безопасность – 7 часов				
18	Информационная безопасность	1	Характеризовать сущность понятий «информационная безопасность», «защита информации». Формулировать основные правила информационной безопасности. Анализировать законодательную базу, касающуюся информационной безопасности. Применять средства защиты информации: брандмауэры, антивирусные программы, паролирование и архивирование, шифрование. Предотвращать несанкционированный доступ к личной конфиденциальной информации, хранящейся на персональном компьютере, мобильных устройствах. Практические работы: 1. Антивирусные программы. 2. Шифрование данных	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>
19	Вредоносные программное обеспечение и методы борьбы с ним	1		
20	Практическая работа по теме "Антивирусные программы"	1		
21	Организация личного архива информации. Резервное копирование. Парольная защита архива	1		
22	Шифрование данных	1		
23	Алгоритм шифрования RSA. Стеганография	1		
24	Практическая работа по теме "Шифрование данных"	1		
Раздел 2. Теоретические основы информатики – 40 часов. КР – нет, ПР – 4				
2.1.Представление информации в компьютере – 19 часов				
25	Информация, данные и знания. Информационные процессы в природе, технике и обществе	1	Пояснять сущность понятий «информация», «данные», «знания». Решать задачи на измерение информации, заключённой в тексте, с позиции алфавитного подхода (в предположении о равной вероятности появления символов в тексте). Пояснять необходимость и сущность дискретизации при хранении, передаче и обработке данных с помощью компьютеров. Приводить примеры равномерных и неравномерных кодов. Кодировать и декодировать сообщения с использованием равномерных и неравномерных кодов.	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>
26	Непрерывные и дискретные величины и сигналы. Необходимость дискретизации информации, предназначенной для хранения, передачи и обработки в цифровых системах	1		
27	Двоичное кодирование. Равномерные и неравномерные коды. Декодирование сообщений, записанных с помощью неравномерных кодов	1		

28	Условие Фано. Построение однозначно декодируемых кодов с помощью дерева. Граф Ал. А. Маркова	1	<p>Строить префиксные коды. Классифицировать системы счисления. Выполнять сравнение чисел, записанных в двоичной, восьмеричной и шестнадцатеричной системах счисления. Осуществлять перевод чисел между двоичной, восьмеричной и шестнадцатеричной системами счисления. Выполнять сложение и вычитание чисел, записанных в двоичной, восьмеричной и шестнадцатеричной системах счисления. Осуществлять кодирование текстовой информации с помощью кодировочных таблиц. Определять информационный объём текстовых сообщений в разных кодировках. Вычислять размер цветовой палитры по значению битовой глубины цвета. Определять размеры графических файлов при известных разрешении и глубине кодирования цвета. Вычислять информационный объём цифровой звукозаписи по частоте дискретизации, глубине кодирования и времени записи.</p> <p>Практические работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Дискретизация графической информации.</li> <li>2. Дискретизация звуковой информации</li> </ol>	
29	Единицы измерения количества информации. Алфавитный подход к оценке количества информации	1		
30	Системы счисления	1		
31	Перевод чисел из одной системы счисления в другую	1		
32	Двоичная, восьмеричная и шестнадцатеричная системы счисления, связь между ними	1		
33	Двоичная, восьмеричная и шестнадцатеричная системы счисления, связь между ними	1		
34	Двоичная, восьмеричная и шестнадцатеричная системы счисления, связь между ними	1		
35	Арифметические операции в позиционных системах счисления	1		
36	Троичная уравновешенная система счисления	1		
37	Двоично-десятичная система счисления	1		
38	Кодирование текстов	1		
39	Растровое кодирование изображений	1		
40	Практическая работа по теме "Дискретизация графической информации"	1		
41	Цветовые модели. Векторное кодирование. Форматы файлов. Трёхмерная графика. Фрактальная	1		

	графика			
42	Кодирование звука. Оценка информационного объёма звуковых данных при заданных частоте дискретизации и разрядности кодирования	1		
43	Практическая работа по теме "Дискретизация звуковой информации"	1		
2.2. Основы алгебры логики – 14 часов				
44	Основы алгебры логики	1	<p>Приводить примеры элементарных и составных высказываний. Различать высказывания и предикаты.</p> <p>Устанавливать связь между алгеброй логики и теорией множеств.</p> <p>Вычислять значения логических выражений с логическими операциями конъюнкции, дизъюнкции, инверсии, импликации, эквиваленции.</p> <p>Проводить анализ таблиц истинности.</p> <p>Строить таблицы истинности логических выражений.</p> <p>Осуществлять эквивалентные преобразования логических выражений с использованием законов алгебры логики. Осуществлять построение логического выражения с данной таблицей истинности и его упрощение.</p> <p>Решать простые логические уравнения и системы уравнений.</p> <p>Характеризовать логические элементы компьютера.</p> <p>Пояснять устройство сумматора и триггера.</p>	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>
45	Логические операции. Таблицы истинности	1		
46	Логические выражения. Логические тождества. Доказательство логических тождеств с помощью таблиц истинности	1		
47	Практическая работа по теме «Построение и анализ таблиц истинности в табличном процессоре»	1		
48	Логические операции и операции над множествами	1		
49	Логические операции и операции над множествами	1		
50	Законы алгебры логики. Эквивалентные преобразования логических выражений	1		
51	Логические уравнения и системы уравнений	1		
52	Логические функции. Зависимость количества возможных логических функций от количества аргументов. Полные системы логических функций	1		
53	Канонические формы логи-	1		

	ческих выражений. Совершенные дизъюнктивные и конъюнктивные нормальные формы, алгоритмы их построения по таблице истинности		<p>Записывать логическое выражение по логической схеме.</p> <p>Строить схемы на логических элементах по заданному логическому выражению.</p> <p>Практические работы:</p> <p>1. Построение и анализ таблиц истинности в табличном процессоре</p>	
54	Логические элементы в составе компьютера	1		
55	Триггер. Сумматор. Многоразрядный сумматор	1		
56	Построение схем на логических элементах. Запись логического выражения по логической схеме	1		
57	Микросхемы и технология их производства	1		

## 2.2. Компьютерная арифметика – 7 часов

58	Представление целых чисел в памяти компьютера. Ограниченность диапазона чисел при ограничении количества разрядов. Переполнение разрядной сетки	1	<p>Получать внутреннее представление целых и вещественных чисел в памяти компьютера; определять по внутреннему коду значение числа.</p> <p>Характеризовать беззнаковые и знаковые данные.</p> <p>Пояснять порядок выполнения арифметических операций с целыми и вещественными числами в процессоре. Применять побитовые логические операции. Характеризовать представление и хранение в памяти компьютера вещественных чисел.</p> <p>Пояснять причины накопления ошибок при вычислениях с вещественными числами.</p> <p>Практические работы:</p> <p>1. Изучение поразрядного машинного представления целых и вещественных чисел</p>	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>
59	Беззнаковые и знаковые данные. Знаковый бит. Двоичный дополнительный код отрицательных чисел	1		
60	Побитовые логические операции. Логический, арифметический и циклический сдвиги	1		
61	Шифрование с помощью побитовой операции «исключающее ИЛИ»	1		
62	Представление и хранение в памяти компьютера вещественных чисел	1		
63	Выполнение операций с вещественными числами,	1		

	накопление ошибок при вычислениях			
64	Практическая работа по теме «Изучение поразрядного машинного представления целых и вещественных чисел»	1		
<b>Раздел 3. Алгоритмы и программирование – 44 часа. КР – нет, ПР – 10</b>				
<b>3.1. Введение в программирование – 16 часов</b>				
65	Анализ алгоритмов	1	<p>Выяснять результат работы алгоритма для исполнителя при заданных исходных данных, определять возможные исходные данные для известного результата. Приводить примеры алгоритмов, содержащих последовательные, ветвящиеся и циклические структуры.</p> <p>Анализировать циклические алгоритмы для исполнителя.</p> <p>Выделять этапы решения задачи на компьютере. Пояснять сущность выделенных этапов. Отлаживать программы с помощью трассировочных таблиц и с использованием возможностей отладчика среды программирования.</p> <p>Составлять документацию на программу.</p> <p>Разрабатывать и реализовывать на языке программирования алгоритмы обработки целых чисел, в том числе переборные алгоритмы.</p> <p>Разрабатывать программы для обработки данных, хранящихся в текстовых файлах.</p> <p>Практические работы:</p> <p>1. Выделение и обработка цифр целого числа в различных системах счисления с использованием</p>	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>
66	Этапы решения задач на компьютере. Инструментальные средства: транслятор, отладчик, профилировщик	1		
67	Среда программирования. Компиляция и интерпретация программ. Виртуальные машины. Интегрированная среда разработки	1		
68	Методы отладки программ	1		
69	Типы переменных в языке программирования	1		
70	Обработка целых чисел	1		
71	Обработка вещественных чисел	1		
72	Случайные и псевдослучайные числа	1		
73	Ветвления. Сложные условия	1		
74	Циклы с условием	1		
75	Циклы по переменной. Взаимозаменяемость различных видов циклов	1		
76	Обработка натуральных чисел с использованием циклов	1		
77	Нахождение всех простых чисел в заданном диапазоне Практическая работа по	1		



	теме «Решение задач методом перебора»		операций целочисленной арифметики.	
78	Инвариант цикла	1	2. Решение задач методом перебора.	
79	Документирование программ	1	3. Обработка данных, хранящихся в файлах	
80	Обработка данных, хранящихся в файлах	1		
3.2. Вспомогательные алгоритмы – 8 часов				
81	Разбиение задачи на подзадачи	1	Разбивать задачу на подзадачи. Оформлять логически целостные или повторяющиеся фрагменты программы в виде подпрограмм. Пояснять сущность рекурсивного алгоритма. Находить рекурсивные объекты в окружающем мире. Определять результат работы простого рекурсивного алгоритма. Использовать стандартные библиотеки подпрограмм языка программирования, библиотеки сторонних производителей. Применять модульный принцип при разработке программ. Практические работы:	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>
82	Использование стандартной библиотеки языка программирования. Подключение библиотек подпрограмм сторонних производителей	1		
83	Подпрограммы (процедуры и функции)	1		
84	Подпрограммы (процедуры и функции)	1		
85	Практическая работа по теме "Разработка подпрограмм"	1		
86	Рекурсия. Рекурсивные объекты (фракталы). Рекурсивные процедуры и функции. Использование стека для организации рекурсивных вызовов	1		
87	Практическая работа по теме "Рекурсивные подпрограммы"	1		
88	Модульный принцип построения программ	1		
3.3. Численные методы – 5 часов				
89	Численные методы	1	Пояснять принципы работы численных методов, разницу между	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>
90	Практическая работа по теме «Численное решение уравнений»	1		
91	Использование дискретиза-	1		

	ции в вычислительных задачах		<p>точным и приближённым решениями вычислительных задач.</p> <p>Разрабатывать и отлаживать программы, реализующие численные методы решения уравнений, приближённое вычисление длин кривых и площадей фигур, поиск максимума (минимума) функции одной переменной.</p> <p>Практические работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Численное решение уравнений.</li> <li>2. Приближённое вычисление длин кривых и площадей фигур.</li> <li>3. Поиск максимума (минимума) функции</li> </ol>	
92	Практическая работа по теме «Приближённое вычисление длин кривых и площадей фигур»	1		
93	Практическая работа по теме «Поиск максимума (минимума) функции»	1		
3.4. Алгоритмы обработки символьных данных – 5 часов				
94	Обработка символьных данных. Алгоритмы обработки символьных строк: подсчёт количества появлений символа в строке	1	<p>Использовать встроенные функции языка программирования для обработки символьных строк.</p> <p>Разрабатывать и отлаживать программы, реализующие типовые алгоритмы обработки символьных данных на выбранном языке программирования.</p> <p>Преобразовывать числа в символьную строку и обратно.</p> <p>Практические работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Посимвольная обработка строк.</li> <li>2. Обработка строк с использованием функций стандартной библиотеки языка программирования.</li> <li>3. Генерация всех слов, удовлетворяющих заданному условию</li> </ol>	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>
95	Алгоритмы обработки символьных строк: разбиение строки на слова по пробельным символам	1		
96	Алгоритмы обработки символьных строк: поиск подстроки внутри данной строки; замена найденной подстроки на другую строку	1		
97	Практическая работа по теме "Обработка строк с использованием функций стандартной библиотеки языка программирования"	1		
98	Генерация слов в заданном алфавите	1		
3.5. Алгоритмы обработки массивов – 10 часов				
99	Массивы и последовательности чисел. Практическая	1	Приводить примеры одномерных и двумерных массивов.	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>

	работа по теме "Заполнение массива"		<p>Приводить примеры задач из повседневной жизни, предполагающих использование массивов.</p> <p>Разрабатывать и отлаживать программы, реализующие типовые алгоритмы обработки одномерных и двумерных массивов, на выбранном языке программирования.</p> <p>Разрабатывать программы для решения простых задач анализа данных.</p> <p>Практические работы:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Заполнение массива.</li><li>2. Вычисление обобщённых характеристик массива (числовой последовательности).</li><li>3. Поиск минимального (максимального) элемента в числовом массиве.</li><li>4. Линейный поиск заданного значения в массиве.</li><li>5. Простые методы сортировки массива.</li><li>6. Быстрая сортировка массива.</li><li>7. Двоичный поиск.</li><li>8. Обработка матриц.</li><li>9. Анализ данных</li></ol>	<a href="http://probook.html">ol/probook.htm</a>
100	Обобщённые характеристики массива	1		
101	Линейный поиск заданного значения в массиве. Практическая работа по теме "Линейный поиск заданного значения в массиве"	1		
102	Практическая работа по теме "Поиск минимального (максимального) элемента в числовом массиве"	1		
103	Сортировка одномерного массива. Простые методы сортировки. Практическая работа по теме "Простые методы сортировки массива"	1		
104	Сортировка слиянием. Быстрая сортировка массива (алгоритм QuickSort). Практическая работа по теме "Быстрая сортировка массива"	1		
105	Двоичный поиск в отсортированном массиве. Практическая работа по теме "Двоичный поиск"	1		
106	Двумерные массивы (матрицы)	1		
107	Алгоритмы обработки матриц	1		
108	Решение задач анализа данных	1		
<b>Раздел 4. Информационные технологии – 22 часа. КР – нет, ПР – 8,5</b>				
<b>4.1. Обработка текстовых документов – 5 часов</b>				
109	Средства текстового процессора	1	Разрабатывать структуру документа.	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.html">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.html</a>
110	Компьютерная вёрстка	1		

	текста		<p>Использовать средства автоматизации при создании документа.</p> <p>Применять правила цитирования источников и оформления библиографических ссылок.</p> <p>Принимать участие в коллективной работе над документом.</p> <p>Выполнять набор и простую вёрстку математических текстов.</p> <p>Практические работы:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Вёрстка документов с математическими формулами.</li><li>2. Многостраничные документы.</li><li>3. Коллективная работа с документами</li></ol>	
111	Практическая работа по теме "Вёрстка документов с математическими формулами"	1		
112	Инструменты рецензирования	1		
113	Практическая работа по теме "Многостраничные документы"	1		
4.2. Анализ данных – 8 часов				
114	Облачные сервисы. Коллективная работа с документами. Практическая работа по теме "Коллективная работа с документами"	1	<p>Приводить примеры задач анализа данных. Пояснять на примерах последовательность решения задач анализа данных. Решать простые задачи анализа данных с помощью электронных таблиц.</p> <p>Использовать сортировку и фильтры.</p> <p>Использовать средства деловой графики для наглядного представления данных.</p> <p>Решать простые расчётные и оптимизационные задачи с помощью электронных таблиц.</p> <p>Практические работы:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Анализ данных с помощью электронных таблиц.</li><li>2. Наглядное представление результатов статистической обработки данных в виде диаграмм средствами редактора электронных таблиц.</li><li>3. Подбор линии тренда, прогнозирование.</li><li>4. Численное решение уравнений с помощью подбора параметра.</li></ol>	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>
115	Анализ данных. Большие данные	1		
116	Машинное обучение	1		
117	Анализ данных с помощью электронных таблиц	1		
118	Анализ данных с помощью электронных таблиц	1		
119	Анализ данных с помощью электронных таблиц	1		
120	Практическая работа по теме "Анализ данных с помощью электронных таблиц"	1		
121	Практическая работа по теме "Анализ данных с помощью электронных таблиц"	1		

			5. Решение задач оптимизации с помощью электронных таблиц	
4.3. Анализ данных – 8 часов				
122	Построение графиков функций. Практическая работа по теме "Наглядное представление результатов статистической обработки данных в виде диаграмм средствами редактора электронных таблиц"	1	<p>Приводить примеры задач анализа данных. Пояснять на примерах последовательность решения задач анализа данных. Решать простые задачи анализа данных с помощью электронных таблиц. Использовать сортировку и фильтры.</p> <p>Использовать средства деловой графики для наглядного представления данных.</p> <p>Решать простые расчётные и оптимизационные задачи с помощью электронных таблиц.</p> <p>Практические работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Анализ данных с помощью электронных таблиц.</li> <li>2. Наглядное представление результатов статистической обработки данных в виде диаграмм средствами редактора электронных таблиц.</li> <li>3. Подбор линии тренда, прогнозирование.</li> <li>4. Численное решение уравнений с помощью подбора параметра.</li> <li>5. Решение задач оптимизации с помощью электронных таблиц</li> </ol>	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>
123	Построение графиков функций. Практическая работа по теме "Наглядное представление результатов статистической обработки данных в виде диаграмм средствами редактора электронных таблиц"	1		
124	Линии тренда. Практическая работа по теме "Подбор линии тренда, прогнозирование"	1		
125	Линии тренда. Практическая работа по теме "Подбор линии тренда, прогнозирование"	1		
126	Подбор параметра. Практическая работа по теме "Численное решение уравнений с помощью подбора параметра"	1		
127	Подбор параметра. Практическая работа по теме "Численное решение уравнений с помощью подбора параметра"	1		
128	Оптимизация как поиск наилучшего решения в заданных условиях. Практи-	1		

	ческая работа по теме "Решение задач оптимизации с помощью электронных таблиц"			
129	Оптимизация как поиск наилучшего решения в заданных условиях. Практическая работа по теме "Решение задач оптимизации с помощью электронных таблиц"	1		
130	Резервный урок. Повторение по теме: «Цифровая грамотность»	1	<p>Решать задачи на измерение информации, заключённой в тексте, с позиции алфавитного подхода (в предположении о равной вероятности появления символов в тексте).</p> <p>Выполнять сложение и вычитание чисел, записанных в двоичной, восьмеричной и шестнадцатеричной системах счисления.</p> <p>Вычислять значения логических выражений с логическими операциями конъюнкции, дизъюнкции, инверсии, импликации, эквиваленции.</p> <p>Проводить анализ таблиц истинности.</p> <p>Строить таблицы истинности логических выражений.</p> <p>Записывать логическое выражение по логической схеме.</p> <p>Строить схемы на логических элементах по заданному логическому выражению.</p> <p>Применять побитовые логические операции. Характеризовать представление и хранение в памяти компьютера вещественных чисел. Разрабатывать и реализовывать на языке программирования алгоритмы обработки целых чисел, в</p>	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>
131	Резервный урок. Повторение по теме: «Цифровая грамотность»	1		
132	Резервный урок. Повторение по теме: «Цифровая грамотность»	1		
133	Резервный урок. Повторение по теме: «Теоретические основы информатики»	1		
134	Резервный урок. Повторение по теме: «Теоретические основы информатики»	1		
135	Резервный урок. Повторение по теме: «Теоретические основы информатики»	1		
136	Резервный урок. Повторение по теме: «Теоретические основы информатики»	1		

			<p>том числе переборные алгоритмы.</p> <p>Разрабатывать программы для обработки данных, хранящихся в текстовых файлах.</p> <p>Определять результат работы простого рекурсивного алгоритма.</p> <p>Использовать стандартные библиотеки подпрограмм языка программирования, библиотеки сторонних производителей.</p> <p>Использовать средства автоматизации при создании документа.</p> <p>Решать простые расчётные и оптимизационные задачи с помощью электронных таблиц.</p>	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		136		

## 11 КЛАСС

№ ур ок а п./ п	Тема	Ко л и с т в о а к а д е м и ч е с к и х ч а с о в	Виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательны е ресурсы
<b>Раздел 1. Теоретические основы информатики – 18 часов. КР – нет, ПР – 4,5</b>				
<b>1.1. Информация и информационные процессы – 10 часов</b>				
1	Количество информации	1	<p>Характеризовать различные теоретические подходы к оценке количества информации.</p> <p>Описывать изучаемые алгоритмы сжатия данных, сравнивать результаты их работы.</p> <p>Решать задачи на определение времени передачи данных по каналу связи с известными характеристиками.</p> <p>Пояснять принципы обнаружения и исправления ошибок при передаче данных с помощью помехоустойчивых кодов.</p> <p>Пояснять значение понятий «система», «подсистема», «системный эффект», «управление»; значение обратной связи для достижения цели управления.</p> <p>Практические работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сжатие данных с помощью алгоритма RLE.</li> <li>2. Сжатие данных с помощью алгоритма Хаффмана.</li> <li>3. Сжатие данных с потерями (алгоритмы JPEG, MP3).</li> <li>4. Помехоустойчивые коды</li> </ol>	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>
2	Алгоритмы сжатия данных	1		
3	Алгоритм Хаффмана	1		
4	Практическая работа по теме "Сжатие данных с помощью алгоритма Хаффмана"	1		
5	Алгоритм LZW	1		
6	Алгоритмы сжатия данных с потерями. Практическая работа по теме "Сжатие данных с потерями (алгоритмы JPEG, MP3)"	1		
7	Скорость передачи данных	1		
8	Помехоустойчивые коды	1		
9	Практическая работа по теме "Помехоустойчивые коды"	1		
10	Системы. Компоненты системы и их взаимодействие. Системный эффект. Управление как	1		



	информационный процесс. Обратная связь			
1.2. Моделирование – 8 часов				
11	Модели и моделирование	1	<p>Определять понятия «модель», «моделирование».</p> <p>Классифицировать модели по заданному основанию.</p> <p>Определять цель моделирования в конкретном случае.</p> <p>Применять алгоритмы нахождения кратчайших путей между вершинами ориентированного графа.</p> <p>Применять алгоритмы определения количества различных путей между вершинами ориентированного ациклического графа.</p> <p>Приводить примеры использования деревьев и графов при описании объектов и процессов окружающего мира.</p> <p>Строить дерево перебора вариантов.</p> <p>Характеризовать игру как модель некоторой ситуации. Давать определение выигрышной стратегии.</p> <p>Описывать выигрышную стратегию в заданной игровой ситуации в форме дерева или в табличной форме.</p> <p>Пояснять понятия «искусственный интеллект», «машинное обучение».</p> <p>Приводить примеры задач, решаемых с помощью искусственного интеллекта.</p> <p>Практические работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Поиск выигрышной стратегии в игре с полной информацией.</li> <li>2. Средства искусственного</li> </ol>	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>
12	Графы	1		
13	Решение задач с помощью графов	1		
14	Деревья	1		
15	Основы теории игр	1		
16	Практическая работа по теме "Поиск выигрышной стратегии в игре с полной информацией"	1		
17	Средства искусственного интеллекта	1		
18	Практическая работа по теме "Средства искусственного интеллекта"	1		

			интеллекта	
<b>Раздел 2. Алгоритмы и программирование – 50 часов. КР – нет, ПР – 15,5</b>				
<b>2.1. Элементы теории алгоритмов – 6 часов</b>				
19	Формализация понятия алгоритма. Машина Тьюринга как универсальная модель вычислений. Тезис Чёрча—Тьюринга	1	<p>Пояснять понятия «вычислительный процесс», «сложность алгоритма», «эффективность алгоритма».</p> <p>Приводить примеры эффективных алгоритмов.</p> <p>Составлять программы для машины Тьюринга.</p> <p>Использовать нормальные алгоритмы Маркова.</p> <p>Давать оценку сложности известных алгоритмов.</p> <p>Практические работы:</p> <p>1. Составление простой программы для машины Тьюринга</p>	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>
20	Практическая работа по теме "Составление простой программы для машины Тьюринга"	1		
21	Машина Поста	1		
22	Нормальные алгоритмы Маркова	1		
23	Алгоритмически неразрешимые задачи. Задача останова. Невозможность автоматической отладки программ	1		
24	Сложность вычислений	1		
<b>2.2. Алгоритмы и структуры данных – 28 часов</b>				
25	Поиск простых чисел в заданном диапазоне с помощью алгоритма «решето Эратосфена»	1	<p>Использовать алгоритм «решето Эратосфена» для поиска простых чисел в заданном диапазоне.</p> <p>Пояснять принципы обработки многоразрядных целых чисел и реализовывать соответствующие алгоритмы на языке программирования.</p> <p>Применять словари (ассоциативные массивы, отображения) в задачах обработки данных.</p> <p>Выполнять простой анализ текста на естественном языке, в том числе с использованием</p>	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>
26	Практическая работа по теме "Поиск простых чисел в заданном диапазоне"	1		
27	Многоразрядные целые числа, задачи длинной арифметики	1		
28	Практическая работа по теме "Реализация вычислений с многоразрядными числами"	1		

29	Словари (ассоциативные массивы, отображения). Хэш-таблицы. Построение алфавитно-частотного словаря для заданного текста	1	<p>регулярных выражений.</p> <p>Пояснять принципы работы стека и очереди, использовать стеки и очереди для решения алгоритмических задач.</p> <p>Реализовывать и использовать двоичные (бинарные) деревья и графы для решения задач обработки данных.</p> <p>Использовать динамическое программирование для вычисления рекурсивных функций, подсчёта количества вариантов и решения задач оптимизации.</p> <p>Практические работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Поиск простых чисел в заданном диапазоне.</li> <li>2. Реализация вычислений с многозначными числами.</li> <li>3. Построение алфавитно-частотного словаря для заданного текста.</li> <li>4. Анализ текста на естественном языке.</li> <li>5. Вычисление арифметического выражения, записанного в постфиксной форме.</li> <li>6. Использование очереди.</li> <li>7. Использование деревьев для вычисления арифметических выражений.</li> <li>8. Вычисление длины кратчайшего пути между вершинами графа (алгоритм Дейкстры).</li> <li>9. Вычисление рекурсивных функций с помощью динамического программирования.</li> <li>10. Подсчёт количества вариантов с помощью динамического программирования.</li> <li>11. Решение задач оптимизации с помощью динамического</li> </ol>	
30	Практическая работа по теме "Построение алфавитно-частотного словаря для заданного текста"	1		
31	Анализ текста на естественном языке. Выделение последовательностей по шаблону. Регулярные выражения. Частотный анализ	1		
32	Практическая работа по теме "Анализ текста на естественном языке"	1		
33	Стеки. Анализ правильности скобочного выражения	1		
34	Вычисление арифметического выражения, записанного в постфиксной форме	1		
35	Практическая работа по теме "Вычисление арифметического выражения, записанного в постфиксной форме"	1		
36	Очереди. Использование очереди для временного хранения данных	1		
37	Практическая работа по теме "Использование очереди"	1		
38	Деревья. Реализация дерева с помощью ссы-	1		

	лочных структур. Двоичные (бинарные) деревья. Построение дерева для заданного арифметического выражения		программирования	
39	Практическая работа по теме "Использование деревьев для вычисления арифметических выражений"	1		
40	Рекурсивные алгоритмы обхода дерева. Использование стека и очереди для обхода дерева	1		
41	Рекурсивные алгоритмы обхода дерева. Использование стека и очереди для обхода дерева	1		
42	Алгоритмы на графах. Построение минимального остовного дерева взвешенного связного неориентированного графа	1		
43	Обход графа в глубину. Обход графа в ширину	1		
44	Количество различных путей между вершинами ориентированного ациклического графа	1		
45	Алгоритм Дейкстры.	1		
46	Практическая работа по теме "Вычисление длины кратчайшего пути между вершинами графа (алгоритм Дейкстры)"	1		
47	Алгоритм Флойда—Уоршалла	1		
48	Задачи, решаемые с помощью динамического	1		

	программирования: вычисление рекурсивных функций			
49	Практическая работа по теме "Вычисление рекурсивных функций с помощью динамического программирования"	1		
50	Задачи, решаемые с помощью динамического программирования: подсчёт количества вариантов	1		
51	Практическая работа по теме "Подсчёт количества вариантов с помощью динамического программирования"	1		
52	Задачи, решаемые с помощью динамического программирования: задачи оптимизации	1		

### 2.3. Основы объектно-ориентированного программирования – 16 часов

53	Понятие о парадигмах программирования. Обзор языков программирования	1	<p>Пояснять основные принципы объектно-ориентированного программирования.</p> <p>Проектировать и использовать простые классы объектов.</p> <p>Проектировать иерархии классов для описания предметной области.</p> <p>Разрабатывать программы с графическим интерфейсом.</p> <p>Изучать второй язык программирования</p> <p>Практические работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Использование готовых классов в программе.</li> <li>2. Разработка простой программы с использованием</li> </ol>	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>
54	Понятие об объектно-ориентированном программировании	1		
55	Объекты и классы. Свойства и методы объектов	1		
56	Объектно-ориентированный анализ	1		
57	Практическая работа по теме "Использование готовых классов в программе"	1		

58	Разработка программ на основе объектно-ориентированного подхода	1	классов. 3. Разработка класса, использующего инкапсуляцию. 4. Разработка иерархии классов. 5. Разработка программы с графическим интерфейсом	
59	Практическая работа "Разработка простой программы с использованием классов"	1		
60	Инкапсуляция. Практическая работа по теме "Разработка класса, использующего инкапсуляцию"	1		
61	Наследование. Полиморфизм	1		
62	Практическая работа по теме "Разработка иерархии классов"	1		
63	Среды быстрой разработки программ. Проектирование интерфейса пользователя	1		
64	Проектирование интерфейса пользователя	1		
65	Использование готовых управляемых элементов для построения интерфейса	1		
66	Практическая работа по теме "Разработка программы с графическим интерфейсом"	1		
67	Изучение второго языка программирования	1		
68	Изучение второго языка программирования	1		
<b>Раздел 3. Информационные технологии – 48 часов. КР – нет, ПР - 16,5</b>				
<b>3.1. Компьютерно-математическое моделирование – 8 часов</b>				
69	Этапы компьютерно-математического моделирования	1	Выделять этапы компьютерно-математического моделирова-	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>

70	Дискретизация при математическом моделировании непрерывных процессов. Моделирование движения	1	<p>ния и реализовывать их с помощью программного обеспечения. Пояснять необходимость и сущность дискретизации при решении вычислительных задач с помощью компьютеров.</p> <p>Использовать имитационное моделирование, в том числе на основе вероятностных моделей.</p> <p>Обрабатывать результаты эксперимента.</p> <p>Практические работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Моделирование движения.</li> <li>2. Моделирование биологических систем.</li> <li>3. Имитационное моделирование с помощью метода Монте-Карло.</li> <li>4. Обработка результатов эксперимента</li> </ol>	
71	Практическая работа по теме "Моделирование движения"	1		
72	Моделирование биологических систем. Практическая работа по теме "Моделирование биологических систем"	1		
73	Математические модели в экономике. Вычислительные эксперименты с моделями	1		
74	Вероятностные модели. Практическая работа по теме "Имитационное моделирование с помощью метода Монте-Карло"	1		
75	Компьютерное моделирование систем управления	1		
76	Обработка результатов эксперимента	1		
3.2. Базы данных – 10 часов				
77	Табличные (реляционные) базы данных	1	<p>Характеризовать базу данных как модель предметной области.</p> <p>Проектировать многотабличную базу данных.</p> <p>Осуществлять ввод и редактирование данных.</p> <p>Осуществлять сортировку, поиск и выбор данных в готовой базе данных.</p> <p>Формировать запросы на поиск</p>	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>
78	Поиск, сортировка и фильтрация данных. Запросы на выборку данных. Запросы с параметрами. Вычисляемые поля в запросах	1		
79	Практическая работа по теме "Работа с готовой	1		

	базой данных"		<p>данных в среде системы управления базами данных.</p> <p>Управлять базой данных с помощью простых запросов на языке SQL.</p> <p>Пояснять области применения, достоинства и недостатки нереляционных баз данных в сравнении с реляционными.</p> <p>Практические работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Работа с готовой базой данных.</li> <li>2. Разработка многотабличной базы данных.</li> <li>3. Запросы к многотабличной базе данных.</li> <li>4. Управление данными с помощью языка SQL</li> </ol>	
80	Многотабличные базы данных. Типы связей между таблицами. Внешний ключ. Целостность базы данных	1		
81	Практическая работа по теме "Разработка многотабличной базы данных"	1		
82	Запросы к многотабличным базам данных	1		
83	Практическая работа по теме "Запросы к многотабличной базе данных"	1		
84	Язык управления данными SQL	1		
85	Практическая работа по теме "Управление данными с помощью языка SQL"	1		
86	Нереляционные базы данных. Экспертные системы	1		
3.3. Веб-сайты – 14 часов				
87	Интернет-приложения	1	<p>Пояснять принципы технологии «клиент – сервер» на примере взаимодействия браузера и веб-сервера. Создавать простые веб-страницы, используя язык разметки HTML, каскадные таблицы стилей и сценарии на языке JavaScript. Описывать технологию размещения сайтов в сети Интернет.</p> <p>Практические работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание текстовой веб-страницы.</li> <li>2. Создание веб-страницы, включающей мультимедийные объекты (рисунки, звуковые</li> </ol>	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>
88	Понятие о серверной и клиентской частях сайта. Технология «клиент — сервер», её достоинства и недостатки	1		
89	Основы языка HTML	1		
90	Практическая работа по теме "Создание текстовой веб-страницы"	1		
91	Основы языка HTML	1		
92	Основы языка HTML	1		
93	Практическая работа по теме "Создание веб-страницы, включающей	1		



	мультимедийные объекты (рисунки, звуковые данные, видео)"		<p>данные, видео).</p> <p>3. Оформление страницы с помощью каскадных таблиц стилей.</p> <p>4. Использование сценариев на языке JavaScript</p>
94	Основы каскадных таблиц стилей (CSS)	1	
95	Практическая работа по теме "Оформление страницы с помощью каскадных таблиц стилей"	1	
96	Сценарии на языке JavaScript	1	
97	Сценарии на языке JavaScript	1	
98	Формы на веб-странице	1	
99	Практическая работа по теме "Обработка данных форм"	1	
100	Размещение веб-сайтов. Услуга хостинга. Загрузка файлов на сайт	1	
3.4. Компьютерная графика – 8 часов			
101	Кадрирование. Исправление перспективы. Гистограмма. Коррекция уровней, коррекция цвета. Обесцвечивание цветных изображений	1	<p>Выполнять общую коррекцию цифровых изображений.</p> <p>Применять инструменты графического редактора к отдельным областям изображения.</p> <p>Строить многослойные изображения с использованием масок, готовить иллюстрации для размещения на веб-сайтах, создавать анимированные изображения.</p> <p>Создавать векторные изображения с помощью редактора векторной графики или инструментов текстового процессора.</p> <p>Практические работы:</p> <p>1. Обработка цифровых фотографий (кадрирование, исправление перспективы, коррекция</p>
102	Ввод изображений с использованием различных цифровых устройств. Практическая работа по теме "Обработка цифровых фотографий"	1	
103	Ретушь. Работа с областями. Фильтры. Практическая работа по теме "Ретушь цифровых фотографий"	1	
104	Многослойные изображения. Текстовые слои.	1	

<https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm>

	Маска слоя. Каналы. Сохранение выделенной области		уровней, коррекция цвета).	
105	Практическая работа по теме "Многослойные изображения"	1	2. Ретушь цифровых фотографий. 3. Многослойные изображения. 4. Анимированные изображения. 5. Векторная графика	
106	Подготовка иллюстраций для веб-сайтов. Практическая работа по теме "Анимированные изображения"	1		
107	Векторная графика. Векторизация растровых изображений	1		
108	Практическая работа по теме "Векторная графика"	1		
3.5. 3D-моделирование – 8 часов				
109	Принципы построения и редактирования трёхмерных моделей	1		
110	Практическая работа по теме "Создание простых трёхмерных моделей"	1	Пояснять принципы построения трёхмерных моделей. Выполнять операции по построению и редактированию трёхмерных моделей.	
111	Сеточные модели. Материалы	1	Размещать на виртуальной сцене источники освещения и камеры.	
112	Практическая работа по теме "Сеточные модели"	1	Приводить примеры использования технологий виртуальной и дополненной реальности.	
113	Моделирование источников освещения. Камеры	1	Практические работы: 1. Создание простых трёхмерных моделей. 2. Сеточные модели. 3. Рендеринг	
114	Практическая работа по теме "Рендеринг"	1		
115	Аддитивные технологии (3D-принтеры)	1		
116	Понятие о виртуальной реальности и дополненной реальности	1		

<https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm>

117	Резервный урок. Повторение по теме: «Теоретические основы информатики»	1	<p>Описывать изучаемые алгоритмы сжатия данных, сравнивать результаты их работы.</p> <p>Решать задачи на определение времени передачи данных по каналу связи с известными характеристиками.</p> <p>Применять алгоритмы нахождения кратчайших путей между вершинами ориентированного графа.</p> <p>Описывать выигрышную стратегию в заданной игровой ситуации в форме дерева или в табличной форме.</p> <p>Применять словари (ассоциативные массивы, отображения) в задачах обработки данных.</p> <p>Использовать динамическое программирование для вычисления рекурсивных функций, подсчёта количества вариантов и решения задач оптимизации.</p> <p>Использовать имитационное моделирование, в том числе на основе вероятностных моделей.</p> <p>Осуществлять сортировку, поиск и выбор данных в готовой базе данных.</p> <p>Выполнять операции по построению и редактированию трёхмерных моделей.</p>	<a href="https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm">https://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm</a>
118	Резервный урок. Повторение по теме: «Теоретические основы информатики»	1		
119	Резервный урок. Повторение по теме: «Теоретические основы информатики»	1		
120	Резервный урок. Повторение по теме: «Теоретические основы информатики»	1		
121	Резервный урок. Повторение по теме: «Теоретические основы информатики»	1		
122	Резервный урок. Повторение по теме: «Алгоритмы и программирование»	1		
123	Резервный урок. Повторение по теме: «Алгоритмы и программирование»	1		
124	Резервный урок. Повторение по теме: «Алгоритмы и программирование»	1		
125	Резервный урок. Повторение по теме: «Алгоритмы и программирование»	1		
126	Резервный урок. Повторение по теме: «Алгоритмы и программирование»	1		

127	Резервный урок. Повторение по теме: «Информационные технологии»	1		
128	Резервный урок. Повторение по теме: «Информационные технологии»	1		
129	Резервный урок. Повторение по теме: «Информационные технологии»	1		
130	Резервный урок. Повторение по теме: «Алгоритмы и программирование»	1		
131	Резервный урок. Повторение по теме: «Алгоритмы и программирование»	1		
132	Резервный урок. Повторение по теме: «Алгоритмы и программирование»	1		
133	Резервный урок. Повторение по теме: «Алгоритмы и программирование»	1		
134	Резервный урок. Повторение по теме: «Алгоритмы и программирование»	1		
135	Резервный урок. Повторение по теме: «Алгоритмы и программирование»	1		
136	Резервный урок. Повторение по теме: «Алгоритмы и программирование»	1		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		136		

**ПРОВЕРЯЕМЫЕ НА ЕГЭ ПО ИНФОРМАТИКЕ ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ СРЕДНЕГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

<b>Код прове ряемо го требо вания</b>	<b>Проверяемые требования к предметным результатам освоения основной образовательной программы среднего общего образования</b>
1.	Знать (понимать)
1.1	Понимание основных принципов устройства и функционирования современных стационарных и мобильных компьютеров; тенденций развития компьютерных технологий; владение навыками работы с операционными системами и основными видами программного обеспечения для решения учебных задач по выбранной специализации
1.2	Наличие представлений о базовых принципах организации и функционирования компьютерных сетей
1.3	Понимание основных принципов дискретизации различных видов информации
1.4	Понимание базовых алгоритмов обработки числовой и текстовой информации (запись чисел в позиционной системе счисления, делимость целых чисел; нахождение всех простых чисел в заданном диапазоне; обработка многоразрядных целых чисел; анализ символьных строк и других), алгоритмов поиска и сортировки
1.5	Знание функциональные возможности инструментальных средств среды разработки
1.6	Владение основными сведениями о базах данных, их структуре, средствах создания и работы с ними
1.7	Понимание возможностей и ограничений технологий искусственного интеллекта в различных областях; наличие представлений об использовании информационных технологий в различных профессиональных сферах
1.8	Владение теоретическим аппаратом, позволяющим осуществлять представление заданного натурального числа в различных системах счисления; выполнять преобразования логических выражений, используя законы алгебры логики; определять кратчайший путь во взвешенном графе и количество путей между вершинами ориентированного ациклического графа
2.	Уметь
2.1	Умение использовать компьютерно-математические модели для анализа объектов и процессов: формулировать цель моделирования, выполнять анализ результатов, полученных в ходе моделирования; оценивать адекватность модели моделируемому объекту или процессу; представлять результаты моделирования в наглядном виде

2.2	Умение классифицировать основные задачи анализа данных (прогнозирование, классификация, кластеризация, анализ отклонений); понимать последовательность решения задач анализа данных: сбор первичных данных, очистка и оценка качества данных, выбор и (или) построение модели, преобразование данных, визуализация данных, интерпретация результатов
2.3	Умение определять информационный объём текстовых, графических и звуковых данных при заданных параметрах дискретизации. Умение определять среднюю скорость передачи данных, оценивать изменение времени передачи при изменении информационного объёма данных и характеристик канала связи
2.4	Умение строить код, обеспечивающий наименьшую возможную среднюю длину сообщения при известной частоте символов
2.5	Умение использовать при решении задач свойства позиционной записи чисел, алгоритмы построения записи числа в позиционной системе счисления с заданным основанием и построения числа по строке, содержащей запись этого числа в позиционной системе счисления с заданным основанием; умение выполнять арифметические операции в позиционных системах счисления
2.6	Умение строить логическое выражение в дизъюнктивной и конъюнктивной нормальных формах по заданной таблице истинности; исследовать область истинности высказывания, содержащего переменные; решать несложные логические уравнения
2.7	Умение решать алгоритмические задачи, связанные с анализом графов (задачи построения оптимального пути между вершинами графа, определения количества различных путей между вершинами ориентированного ациклического графа)
2.8	Умение использовать деревья при анализе и построении кодов и для представления арифметических выражений, при решении задач поиска и сортировки; умение строить дерево игры по заданному алгоритму; разрабатывать и обосновывать выигрышную стратегию игры
2.9	Умение анализировать алгоритмы с использованием таблиц трассировки; определять без использования компьютера результаты выполнения несложных программ, включающих циклы, ветвления и подпрограммы, при заданных исходных данных
2.10	Умение определять сложность изучаемых в курсе базовых алгоритмов (суммирование элементов массива, сортировка массива, переборные алгоритмы, двоичный поиск) и приводить примеры нескольких алгоритмов разной сложности для решения одной задачи
2.11	Владение универсальным языком программирования высокого уровня (Паскаль, Python, Java, C++, C#), представлениями о базовых типах данных и структурах данных; умение использовать основные управляющие конструкции; умение осуществлять анализ предложенной программы: определять результаты работы программы при заданных исходных данных; определять, при каких исходных данных возможно получение указанных результатов; выявлять данные, которые могут привести к ошибке в работе программы; формулировать предложения по улучшению программного кода

2.12	<p>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 в программах данные различных типов с учётом ограничений на диапазон их возможных значений, применять при решении задач структуры данных (списки, словари, стеки, очереди, деревья); применять стандартные и собственные подпрограммы для обработки числовых данных и символьных строк; использовать при разработке программ библиотеки подпрограмм; умение использовать средства отладки программ в среде программирования</p>
2.13	<p>Умение использовать электронные таблицы для анализа, представления и обработки данных (включая выбор оптимального решения, подбор линии тренда, решение задач прогнозирования); умение использовать табличные (реляционные) базы данных и справочные системы</p>
2.14	<p>Умение организовывать личное информационное пространство с использованием различных средств цифровых технологий; понимание возможностей цифровых сервисов государственных услуг, цифровых образовательных сервисов</p>

## ПЕРЕЧЕНЬ ЭЛЕМЕНТОВ СОДЕРЖАНИЯ, ПРОВЕРЯЕМЫХ НА ЕГЭ ПО ИН- ФОРМАТИКЕ

Код	Проверяемый элемент содержания
1	Цифровая грамотность
1.1	Основные тенденции развития компьютерных технологий. Параллельные вычисления. Многопроцессорные системы. Распределённые вычислительные системы и обработка больших данных
1.2	Принципы построения и аппаратные компоненты компьютерных сетей. Сетевые протоколы. Сеть Интернет. Адресация в сети Интернет. Протоколы стека TCP/IP. Система доменных имён. Разделение IP-сети на подсети с помощью масок подсетей
1.3	Файловая система. Поиск в файловой системе. Принципы размещения и именования файлов в долговременной памяти. Шаблоны для описания групп файлов
1.4	Скорость передачи данных. Зависимость времени передачи от информационного объёма данных и характеристик канала связи
1.5	Шифрование данных. Симметричные и несимметричные шифры. Шифры простой замены. Шифр Цезаря. Шифр Виженера. Алгоритм шифрования RSA
1.6	Коды, позволяющие обнаруживать и исправлять ошибки, возникающие при передаче данных. Расстояние Хэмминга. Кодирование с повторением битов. Коды Хэмминга
2	Теоретические основы информатики
2.1	Двоичное кодирование. Равномерные и неравномерные коды. Декодирование сообщений, записанных с помощью неравномерных кодов. Условие Фано. Построение однозначно декодируемых кодов с помощью дерева
2.2	Теоретические подходы к оценке количества информации. Единицы измерения количества информации. Алфавитный подход к оценке количества информации. Закон аддитивности информации. Формула Хартли. Информация и вероятность. Формула Шеннона
2.3	Системы счисления. Развёрнутая запись целых и дробных чисел в позиционной системе счисления. Свойства позиционной записи числа: количество цифр в записи, признак делимости числа на основание системы счисления. Алгоритм перевода целого числа из Р-ичной системы счисления в десятичную. Алгоритм перевода конечной Р-ичной дроби в десятичную. Алгоритм перевода целого числа из десятичной системы счисления в Р-ичную. Перевод конечной десятичной дроби в Р-ичную. Двоичная, восьмеричная и шестнадцатеричная системы счисления, связь между ними. Арифметические операции в позиционных системах счисления
2.4	Троичная уравновешенная система счисления. Двоично-десятичная система счисления



2.5	Кодирование текстов. Кодировка ASCII. Однобайтные кодировки. Стандарт UNICODE. Кодировка UTF-8. Определение информационного объёма текстовых сообщений
2.6	Кодирование изображений. Оценка информационного объёма графических данных при заданных разрешении и глубине кодирования цвета. Цветовые модели. Кодирование звука. Оценка информационного объёма звуковых данных при заданных частоте дискретизации и разрядности кодирования
2.7	Алгебра логики. Понятие высказывания. Высказывательные формы (предикаты). Кванторы существования и всеобщности. Логические операции. Таблицы истинности. Логические выражения. Логические тождества. Логические операции и операции над множествами. Законы алгебры логики. Эквивалентные преобразования логических выражений. Логические уравнения и системы уравнений. Логические функции. Зависимость количества возможных логических функций от количества аргументов. Канонические формы логических выражений
2.8	Совершенные дизъюнктивные конъюнктивные нормальные формы, алгоритмы их построения по таблице истинности
2.9	Логические элементы в составе компьютера. Триггер. Сумматор. Многоразрядный сумматор. Построение схем на логических элементах по заданному логическому выражению. Запись логического выражения по логической схеме
2.10	Модели и моделирование. Цели моделирования. Адекватность модели моделируемому объекту или процессу. Формализация прикладных задач. Представление результатов моделирования в виде, удобном для восприятия человеком. Графическое представление данных (схемы, таблицы, графики).
2.11	Представление целых чисел в памяти компьютера. Ограниченность диапазона чисел при ограничении количества разрядов. Переполнение разрядной сетки. Беззнаковые и знаковые данные. Знаковый бит. Двоичный дополнительный код отрицательных чисел. Побитовые логические операции. Логический, арифметический и циклический сдвиги. Шифрование с помощью побитовой операции «исключающее ИЛИ»
2.12	Представление вещественных чисел в памяти компьютера. Значащая часть и порядок числа. Диапазон значений вещественных чисел. Проблемы хранения вещественных чисел, связанные с ограничением количества разрядов. Выполнение операций с вещественными числами, накопление ошибок при вычислениях
2.13	Графы. Основные понятия. Виды графов. Описание графов с помощью матриц смежности, весовых матриц, списков смежности. Решение алгоритмических задач, связанных с анализом графов (построение оптимального пути между вершинами графа, определение количества различных путей между вершинами ориентированного ациклического графа)

2.14	Деревья. Бинарное дерево. Деревья поиска. Способы обхода дерева. Представление арифметических выражений в виде дерева. Использование графов и деревьев при описании объектов и процессов окружающего мира
2.15	Дискретные игры двух игроков с полной информацией. Построение дерева перебора вариантов, описание стратегии игры в табличной форме. Выигрышные и проигрышные позиции. Выигрышные стратегии
2.16	Средства искусственного интеллекта. Идентификация и поиск изображений, распознавание лиц. Использование методов искусственного интеллекта в обучающих системах. Использование методов искусственного интеллекта в робототехнике. Интернет вещей. Нейронные сети
3	Алгоритмы и программирование
3.1	Формализация понятия алгоритма. Машина Тьюринга как универсальная модель вычислений
3.2	Оценка сложности вычислений. Время работы и объём используемой памяти, их зависимость от размера исходных данных. Оценка асимптотической сложности алгоритмов. Алгоритмы полиномиальной сложности. Переборные алгоритмы. Примеры различных алгоритмов решения одной задачи, которые имеют различную сложность
3.3	Определение возможных результатов работы простейших алгоритмов управления исполнителями и вычислительных алгоритмов. Определение исходных данных, при которых алгоритм может дать требуемый результат
3.4	Алгоритмы обработки натуральных чисел, записанных в позиционных системах счисления: разбиение записи числа на отдельные цифры, нахождение суммы и произведения цифр, нахождение максимальной (минимальной) цифры. Представление числа в виде набора простых сомножителей. Алгоритм быстрого возведения в степень. Поиск простых чисел в заданном диапазоне с помощью алгоритма «решето Эратосфена»
3.5	Многоразрядные целые числа, задачи длинной арифметики
3.6	Язык программирования (Паскаль, Python, Java, C++, C#). Типы данных: целочисленные, вещественные, символьные, логические. Ветвления. Сложные условия. Циклы с условием. Циклы по переменной. Обработка данных, хранящихся в файлах. Текстовые и двоичные файлы. Файловые переменные (файловые указатели). Чтение из файла. Запись в файл. Разбиение задачи на подзадачи. Подпрограммы (процедуры и функции). Использование стандартной библиотеки языка программирования
3.7	Рекурсия. Рекурсивные процедуры и функции. Использование стека для организации рекурсивных вызовов
3.8	Численные методы. Точное и приближённое решения задачи. Численное решение уравнений с помощью подбора параметра. Численные методы решения уравнений: метод перебора, метод половинного деления. Приближённое вычисление длин

	кривых. Вычисление площадей фигур с помощью численных методов (метод прямоугольников, метод трапеций). Поиск максимума (минимума) функции одной переменной методом половинного деления
3.9	Обработка символьных данных. Встроенные функции языка программирования для обработки символьных строк. Алгоритмы обработки символьных строк: подсчёт количества появлений символа в строке, разбиение строки на слова по пробельным символам, поиск подстроки внутри данной строки, замена найденной подстроки на другую строку. Генерация всех слов в некотором алфавите, удовлетворяющих заданным ограничениям. Преобразование числа в символьную строку и обратно
3.10	Массивы и последовательности чисел. Вычисление обобщённых характеристик элементов массива или числовой последовательности (суммы, произведения, среднего арифметического, минимального и максимального элементов, количества элементов, удовлетворяющих заданному условию). Линейный поиск заданного значения в массиве. Алгоритмы работы с элементами массива с однократным просмотром массива. Сортировка одномерного массива. Простые методы сортировки (метод пузырька, метод выбора, сортировка вставками). Сортировка слиянием. Быстрая сортировка массива (алгоритм QuickSort). Двоичный поиск в отсортированном массиве
3.11	Двумерные массивы (матрицы). Алгоритмы обработки двумерных массивов: заполнение двумерного числового массива по заданным правилам, поиск элемента в двумерном массиве, вычисление максимума (минимума) и суммы элементов двумерного массива, перестановка строк и столбцов двумерного массива
3.12	Словари (ассоциативные массивы, отображения). Хэш-таблицы. Построение алфавитно-частотного словаря для заданного текста
3.13	Стеки. Анализ правильности скобочного выражения. Вычисление арифметического выражения, записанного в постфиксной форме. Очереди. Использование очереди для временного хранения данных
3.14	Алгоритмы на графах. Построение минимального остовного дерева взвешенного связного неориентированного графа. Количество различных путей между вершинами ориентированного ациклического графа. Алгоритм Дейкстры
3.15	Деревья. Реализация дерева с помощью ссылочных структур. Двоичные (бинарные) деревья. Построение дерева для заданного арифметического выражения. Рекурсивные алгоритмы обхода дерева. Использование стека и очереди для обхода дерева
3.16	Динамическое программирование как метод решения задач с сохранением промежуточных результатов. Задачи, решаемые с помощью динамического программирования: вычисление рекурсивных функций, подсчёт количества вариантов, задачи оптимизации
3.17	Понятие об объектно-ориентированном программировании. Объекты и классы.

	Свойства и методы объектов. Объектно-ориентированный анализ. Разработка программ на основе объектно-ориентированного подхода. Инкапсуляция, наследование, полиморфизм
4	Информационные технологии
4.1	Анализ данных. Основные задачи анализа данных: прогнозирование, классификация, кластеризация, анализ отклонений. Последовательность решения задач анализа данных: сбор первичных данных, очистка и оценка качества данных, выбор и (или) построение модели, преобразование данных, визуализация данных, интерпретация результатов. Программные средства и Интернет-сервисы для обработки и представления данных. Большие данные. Машинное обучение
4.2	Анализ данных с помощью электронных таблиц. Вычисление суммы, среднего арифметического, наибольшего (наименьшего) значения диапазона. Вычисление коэффициента корреляции двух рядов данных. Построение столбчатых, линейчатых и круговых диаграмм. Построение графиков функций. Подбор линии тренда, решение задач прогнозирования. Решение задач оптимизации с помощью электронных таблиц
4.3	Дискретизация при математическом моделировании непрерывных процессов. Моделирование движения. Моделирование биологических систем. Математические модели в экономике. Вычислительные эксперименты с моделями. Обработка результатов эксперимента. Метод наименьших квадратов. Оценка числовых параметров моделируемых объектов и процессов. Восстановление зависимостей по результатам эксперимента
4.4	Вероятностные модели. Методы Монте-Карло. Имитационное моделирование. Системы массового обслуживания
4.5	Табличные (реляционные) базы данных. Таблица – представление сведений об однотипных объектах. Поле, запись. Ключ таблицы. Работа с готовой базой данных. Заполнение базы данных. Поиск, сортировка и фильтрация данных. Запросы на выборку данных. Запросы с параметрами. Вычисляемые поля в запросах. Многотабличные базы данных. Типы связей между таблицами. Внешний ключ. Целостность базы данных. Запросы к многотабличным базам данных
4.6	Текстовый процессор. Средства поиска и автозамены в текстовом процессоре. Структурированные текстовые документы. Сноски, оглавление. Правила цитирования источников и оформления библиографических ссылок

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 628506515016902569792391934856447641823023447213

Владелец Храпская Татьяна Анатольевна

Действителен с 26.11.2024 по 26.11.2025