

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ БРЯНСКОЙ ОБЛАСТИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ТРУБЧЕВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ ТЕХНИКУМ»

УТВЕРЖДАЮ  
Директор ГБПОУ «ТПТ»  
\_\_\_\_\_/А.А. Ляпкин /  
«30» мая 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

**ОДП.05 ИНФОРМАТИКА (углубленный уровень)**

для профессии СПО по программе подготовки квалифицированных рабочих, служащих

**23.01.17 Мастер по ремонту и обслуживанию автомобилей**

Рассмотрена и одобрена на заседании ЦК  
общеобразовательных дисциплин  
Протокол № 10 от «29» мая 2024 г.  
Председатель ЦК: \_\_\_\_\_ /Л.Н. Кудряшова/

Трубчевск, 2024 г.

Программа учебной дисциплины ОДП.05 Информатика (углубленный уровень) разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 17 мая 2012 г. № 413) (с изменениями и дополнениями), Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по профессии 23.01.17 Мастер по ремонту и обслуживанию автомобилей (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 09.12.2016 г. № 1581) (ред. от 01.09.2022 г.) и Федеральной образовательной программы среднего общего образования (утв. приказом Министерства просвещения РФ от 18.05.2023 г. № 371).

Организация-разработчик:

ГБПОУ «ТПТ»

Разработчики:

Клюева А.М., Ключев А.В. - преподаватели информатики

## **СОДЕРЖАНИЕ**

	стр.
<b>1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	4
<b>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	7
<b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	15
<b>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	17

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

## ОДП.05 ИНФОРМАТИКА

*название дисциплины*

### 1.1 Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС СОО и ФГОС СПО по профессии: 23.01.17 Мастер по ремонту и обслуживанию автомобилей.

*код*

*название профессии*

**1.2 Место учебной дисциплины в структуре основной образовательной программы:** дисциплина принадлежит к общеобразовательному циклу.

**1.3 Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения учебной дисциплины:**

**Результатом освоения учебной дисциплины являются:**

**личностные:**

гражданского воспитания: Л1, Л2;  
патриотического воспитания: Л8;  
духовно-нравственного воспитания: Л14;  
эстетического воспитания: Л16, Л17, Л19;  
физического воспитания: Л20;  
трудового воспитания: Л23, Л24;  
ценности научного познания: Л34.

**метапредметные:**

- освоенные обучающимися межпредметные понятия и универсальные учебные действия (регулятивные, познавательные, коммуникативные);
- способность их использования в познавательной и социальной практике, готовность к самостоятельному планированию и осуществлению учебной деятельности, организации учебного сотрудничества с педагогическими работниками и сверстниками, к участию в построении индивидуальной образовательной траектории;
- овладение навыками учебно-исследовательской, проектной и социальной деятельности;

**предметные:**

- 1) 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) наличие представлений о базовых принципах организации и функционирования компьютерных сетей;
- 3) умение определять среднюю скорость передачи данных, оценивать изменение времени передачи при изменении информационного объема данных и характеристик канала связи;
- 4) умение строить код, обеспечивающий наименьшую возможную среднюю длину сообщения при известной частоте символов; пояснять принципы работы простых алгоритмов сжатия данных;
- 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; умение строить логическое выражение в дизъюнктивной и конъюнктивной нор-

мальных формах по заданной таблице истинности; исследовать область истинности высказывания, содержащего переменные; решать несложные логические уравнения; 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;

6) 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; 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;

7) 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;

8) умение разрабатывать и реализовывать в виде программ базовые алгоритмы; умение использовать в программах данные различных типов с учетом 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; знать функциональные возможности инструментальных средств среды разработки; умение использовать средства отладки программ в среде программирования; умение документировать программы;

9) умение создавать веб-страницы; умение использовать электронные таблицы для анализа, представления и обработки данных (включая выбор оптимального решения, подбор линии тренда, решение задач прогнозирования); владение основными сведениями о базах данных, их структуре, средствах создания и работы с ними; умение использовать табличные (реляционные) базы данных и справочные системы.

**Результаты освоения дисциплины направлены на формирование общих и профессиональных компетенций, результатов воспитания:**

• **общие компетенции:**

Код	Формируемые общие компетенции
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам
ОК 02.	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности

• **профессиональные компетенции:** -

• **личностные результаты:**

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации
--	---------------------------------------

	<b>программы воспитания</b>
Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде лично и профессионального конструктивного «цифрового следа».	<b>ЛР 4</b>
Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности.	<b>ЛР 7</b>
Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой.	<b>ЛР 10</b>
Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры.	<b>ЛР 11</b>
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности</b>	
Готовность обучающегося соответствовать ожиданиям работодателей: ответственный сотрудник, дисциплинированный, трудолюбивый, нацеленный на достижение поставленных задач, эффективно взаимодействующий с членами команды, сотрудничающий с другими людьми, проектно мыслящий.	<b>ЛР 13</b>
Приобретение обучающимся навыка оценки информации в цифровой среде, ее достоверность, способности строить логические умозаключения на основании поступающей информации и данных.	<b>ЛР 14</b>
Уважительное отношения обучающихся к результатам собственного и чужого труда.	<b>ЛР 19</b>
Ценностное отношение обучающихся к своему здоровью и здоровью окружающих, ЗОЖ и здоровой окружающей среде и т.д.	<b>ЛР 20</b>
Приобретение обучающимися опыта личной ответственности за развитие группы обучающихся.	<b>ЛР 21</b>
Приобретение навыков общения и самоуправления.	<b>ЛР 22</b>
Получение обучающимися возможности самораскрытия и самореализация личности.	<b>ЛР 23</b>
Ценностное отношение обучающихся к культуре, и искусству, к культуре речи и культуре поведения, к красоте и гармонии.	<b>ЛР 24</b>

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1 Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
<b>Объем образовательной программы дисциплины</b>	<b>156</b>
<b>Основное содержание</b>	<b>82</b>
в т. ч.:	
теоретическое обучение	8
практические занятия	74
<b>Профессионально-ориентированное содержание (содержание прикладных модулей)</b>	<b>72</b>
в т. ч.:	
теоретическое обучение	2
практические занятия	70
<b>Промежуточная аттестация – дифференцированный зачет</b>	<b>2</b>
<b>ИТОГО</b>	<b>156</b>

## 2.2 Тематический план и содержание учебной дисциплины ОДП.05 Информатика

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (основное и профессионально-ориентированное), лабораторные и практические занятия, прикладной модуль (при наличии)	Объем часов	Формируемые компетенции
1	2	3	4
<b>Раздел 1.</b>	<b>Информация и информационная деятельность человека</b>	<b>22</b>	
<b>Тема 1.1. Информация и информационные процессы</b>	Основное содержание	2	ОК 02
	Понятие «информация» как фундаментальное понятие современной науки. Представление об основных информационных процессах, о системах. Кодирование информации Информация и информационные процессы		
	Теоретическое обучение	2	
<b>Тема 1.2. Подходы к измерению информации</b>	Основное содержание	2	ОК 02
	Подходы к измерению информации (содержательный, алфавитный, вероятностный). Единицы измерения информации. Информационные объекты различных видов. Универсальность дискретного (цифрового) представления информации. Передача и хранение информации. Определение объемов различных носителей информации. Архив информации		
	Практические занятия «Подходы к измерению информации»	2	
<b>Тема 1.3. Компьютер и цифровое представление информации. Устройство компьютера</b>	Основное содержание	2	ОК 02
	Принципы построения компьютеров. Принцип открытой архитектуры. Магистраль. Аппаратное устройство компьютера. Внешняя память. Устройства ввода-вывода. Поколения ЭВМ. Архитектура ЭВМ 5 поколения. Основные характеристики компьютеров. Программное обеспечение: классификация и его назначение, сетевое программное обеспечение		
	Теоретическое обучение	2	
<b>Тема 1.4. Кодирование информации. Системы счисления</b>	Основное содержание	6	ОК 02
	Представление о различных системах счисления, представление вещественного числа в системе счисления с любым основанием, перевод числа из десятичной позиционной системы счисления в десятичную, перевод вещественного числа из 10 СС в другую СС, арифметические действия в разных СС. Представление числовых данных: общие принципы представления данных, форматы представления чисел. Представление текстовых данных: кодовые таблицы символов, объем текстовых данных. Представление графических данных. Представление звуковых данных. Представление видеоданных. Кодирование данных произвольного вида		

	Практические занятия Кодирование информации. Системы счисления»	6	
<b>Тема 1.5. Элементы комбинаторики, теории множеств и математической логики</b>	Основное содержание	2	ОК 02
	Основные понятия алгебры логики: высказывание, логические операции, построение таблицы истинности логического выражения. Графический метод алгебры логики. Понятие множества. Мощность множества. Операции над множествами. Решение логических задач графическим способом		
	Практические занятия «Элементы комбинаторики, теории множеств и математической логики»	2	
<b>Тема 1.6. Компьютерные сети: локальные сети, сеть. Интернет</b>	Основное содержание	2	ОК 01 ОК 02
	Компьютерные сети их классификация. Работа в локальной сети. Топологии локальных сетей. Обмен данными. Глобальная сеть Интернет. IP-адресация. Правовые основы работы в сети Интернет		
	Теоретическое обучение	2	
<b>Тема 1.7. Службы Интернета</b>	Основное содержание	2	ОК 02
	Службы и сервисы Интернета (электронная почта, видеоконференции, форумы, мессенджеры, социальные сети). Поиск в Интернете. Электронная коммерция. Цифровые сервисы государственных услуг. Достоверность информации в Интернете		
	Практические занятия «Службы Интернета»	2	
<b>Тема 1.8. Сетевое хранение данных и цифрового контента</b>	Основное содержание	2	ОК 01 ОК 02
	Организация личного информационного пространства. Облачные хранилища данных. Разделение прав доступа в облачных хранилищах. Коллективная работа над документами. Соблюдение мер безопасности, предотвращающих незаконное распространение персональных данных		
	Практические занятия «Сетевое хранение данных и цифрового контента»	2	
<b>Тема 1.9. Информационная безопасность</b>	Основное содержание	2	ОК 01 ОК 02
	Информационная безопасность. Защита информации. Информационная безопасность в мире, России. Вредоносные программы. Антивирусные программы. Безопасность в Интернете (сетевые угрозы, мошенничество). Тренды в развитии цифровых технологий; риски и прогнозы использования цифровых технологий при решении профессиональных задачи		
	Практические занятия «Информационная безопасность»	2	
<b>Раздел 2.</b>	<b>Использование программных систем и сервисов</b>	<b>32</b>	
<b>Тема 2.1. Обработка информации в текстовых процессорах</b>	Основное содержание	4	ОК 02
	Текстовые документы. Виды программного обеспечения для обработки текстовой информации. Создание текстовых документов на компьютере (операции ввода, редактирования, форматирования)		
	Практические занятия «Обработка информации в текстовых процессорах»	4	
<b>Тема 2.2. Технологии</b>	Основное содержание	<b>14</b>	ОК 01

<b>создания структурированных текстовых документов</b>	Многостраничные документы. Структура документа. Гипертекстовые документы. Совместная работа над документом. Шаблоны.		
	Практические занятия «Технологии создания структурированных текстовых документов»	14	
<b>Тема 2.3. Компьютерная графика и мультимедиа</b>	Основное содержание	4	ОК 02
	Компьютерная графика и её виды. Форматы мультимедийных файлов. Графические редакторы (ПО Gimp, Inkscape). Программы по записи и редактирования звука (ПО АудиоМастер). Программы редактирования видео (ПО Movavi)		
	Практические занятия «Компьютерная графика и мультимедиа»	4	
<b>Тема 2.4. Технологии обработки графических объектов</b>	Основное содержание	4	ОК 02
	Технологии обработки различных объектов компьютерной графики (растровые и векторные изображения, обработка звука, монтаж видео)		
	Практические занятия «Технологии обработки графических объектов»	4	
<b>Тема 2.5. Представление профессиональной информации в виде презентаций</b>	Основное содержание	2	ОК 02
	Виды компьютерных презентаций. Основные этапы разработки презентации. Анимация в презентации. Шаблоны. Композиция объектов презентации		
	Практические занятия «Представление профессиональной информации в виде презентаций»	2	
<b>Тема 2.6. Интерактивные и мультимедийные объекты на слайде</b>	Основное содержание	2	ОК 02
	Принципы мультимедиа. Интерактивное представление информации		
	Практические занятия «Интерактивные и мультимедийные объекты на слайде»	2	
<b>Тема 2.7. Гипертекстовое представление информации</b>	Основное содержание	2	ОК 02
	Язык разметки гипертекста HTML. Оформление гипертекстовой страницы. Веб-сайты и веб-страницы		
	Практические занятия «Гипертекстовое представление информации»	2	
<b>Раздел 3.</b>	<b>Информационное моделирование</b>	<b>28</b>	
<b>Тема 3.1. Модели и моделирование. Этапы моделирования</b>	Основное содержание	2	ОК 02
	Представление о компьютерных моделях. Виды моделей. Адекватность модели. Основные этапы компьютерного моделирования		
	Теоретическое обучение	2	
<b>Тема 3.2. Списки, графы, деревья</b>	Основное содержание	2	ОК 02
	Структура информации. Списки, графы, деревья. Алгоритм построения дерева решений		
	Практические занятия «Списки, графы, деревья»	2	
<b>Тема 3.3. Математические модели в про-</b>	Основное содержание	2	ОК 02
	Алгоритмы моделирования кратчайших путей между вершинами (Алгоритм Дейкстры, Метод		

<b>Профессиональной области</b>	динамического программирования). Элементы теории игр (выигрышная стратегия)		
	Практические занятия «Математические модели в профессиональной области»	2	
<b>Тема 3.4. Понятие алгоритма и основные алгоритмические структуры</b>	Основное содержание	4	OK 01
	Понятие алгоритма. Свойства алгоритма. Способы записи алгоритма. Основные алгоритмические структуры. Запись алгоритмов на языке программирования (Pascal, Python, Java, C++, C#). Анализ алгоритмов с помощью трассировочных таблиц		
	Практические занятия «Понятие алгоритма и основные алгоритмические структуры»	4	
<b>Тема 3.5. Анализ алгоритмов в профессиональной области</b>	Основное содержание	4	OK 01
	Структурированные типы данных. Массивы. Вспомогательные алгоритмы. Задачи поиска элемента с заданными свойствами. Анализ типовых алгоритмов обработки чисел, числовых последовательностей и массивов		
	Практические занятия «Анализ алгоритмов в профессиональной области»	4	
<b>Тема 3.6. Базы данных как модель предметной области</b>	Основное содержание	6	OK 02
	Базы данных как модель предметной области. Таблицы и реляционные базы данных		
	Практические занятия «Базы данных как модель предметной области»	6	
<b>Тема 3.7. Технологии обработки информации в электронных таблицах</b>	Основное содержание	2	OK 02
	Табличный процессор. Приемы ввода, редактирования, форматирования в табличном процессоре. Адресация. Сортировка, фильтрация, условное форматирование		
	Практические занятия «Технологии обработки информации в электронных таблицах»	2	
<b>Тема 3.8. Формулы и функции в электронных таблицах</b>	Основное содержание	2	OK 02
	Формулы и функции в электронных таблицах. Встроенные функции и их использование. Математические и статистические функции. Логические функции. Финансовые функции. Текстовые функции. Реализация математических моделей в электронных таблицах		
	Практические занятия «Формулы и функции в электронных таблицах»	2	
<b>Тема 3.9. Визуализация данных в электронных таблицах</b>	Основное содержание	2	OK 02
	Визуализация данных в электронных таблицах		
	Практические занятия «Визуализация данных в электронных таблицах»	2	
<b>Тема 3.10. Моделирование в электронных таблицах (на примерах задач из профессиональной области)</b>	Основное содержание	2	OK 02
	Моделирование в электронных таблицах (на примерах задач из профессиональной области)		
	Практические занятия «Моделирование в электронных таблицах (на примерах задач из профессиональной области)»	2	
<b>4. Профессионально-ориентированное со-</b>	<b>Разработка веб-сайта с использованием конструктора Тильда</b>	<b>36</b>	

<b>держание (прикладной модуль)</b>			
<b>Тема 4.1. Конструктор Тильда</b>	Содержание	<b>4</b>	ОК 02 ПК 3.5.
	Общий обзор. Возможности конструктора. Библиотека блоков. Графический редактор Zero Block. Панель управления сайтами. Выбор тарифа. Экспорта кода		
	Практические занятия «Конструктор Тильда»	4	
<b>Тема 4.2 Создание сайта</b>	Основное содержание	<b>4</b>	ОК 02 ПК 3.5.
	Создание сайта. Начало работы. Настройки. Шрифт. Цвет. Создание папок.		
	Практические занятия «Создание сайта»	4	
<b>Тема 4.3. Создание различных видов страниц</b>	Содержание	<b>4</b>	ОК 02 ПК 3.5.
	Создание страниц. Список страниц. Работа с отдельными страницами (настройка, предпросмотр, публикация, редактирование, списки)		
	Практические занятия «Создание различных видов страниц»	4	
<b>Тема 4.4. Стандартные блоки</b>	Содержание	<b>4</b>	ОК 02 ПК 3.5.
	Создание лендинга из стандартных блоков на выбранную тему		
	Практические занятия «Стандартные блоки»	4	
<b>Тема 4.5. Панель навигации</b>	Содержание	<b>4</b>	ОК 02 ПК 3.5.
	Нулевой блок (создание, панели навигации, доступные элементы). Работа с текстом, изображениями и видео		
	Практические занятия «Панель навигации»	4	
<b>Тема 4.6. Настройка главной страницы</b>	Содержание	<b>6</b>	ОК 02 ПК 3.5.
	Сайт: настройка домена, выбор главной страницы, статистика, Яндекс метрика, настройка HTTPS.		
	Практические занятия «Настройка главной страницы»	6	
<b>Тема 4.7. Проектная работа с использованием конструктора Тильда</b>	Содержание	<b>10</b>	ОК 02 ПК 3.5.
	Проектная работа «Создание интернет-магазина»		
	Практические занятия «Проектная работа с использованием конструктора Тильда. Создание интернет-магазина»	10	
<b>5. Профессионально-ориентированное содержание (прикладной модуль)</b>	<b>Введение в создание графических изображений с помощью GIMP</b>	<b>36</b>	
<b>Тема 5.1. Растровая и векторная графика.</b>	Содержание	<b>2</b>	ОК 02 ПК 3.5.
	Отличия растровой и векторной графики. Использование растровой графики для хранения фо-		

<b>Форматы изображений, конвертация и оптимизация</b>	тографий. Форматы PNG и JPEG. Конвертация с целью снижения объёма изображения		
	Теоретическое обучение	2	
<b>Тема 5.2. GIMP как проект GNU. Установка GIMP</b>	Содержание	<b>2</b>	ОК 02 ПК 3.5.
	GIMP как программа для различных операционных систем. Особенности проекта в качестве представителя класса свободного программного обеспечения. Установка на различные платформы		
	Практические занятия «GIMP как проект GNU. Установка GIMP»	2	
<b>Тема 5.3. Интерфейс GIMP. Многооконный режим, стыкуемые диалоги, однооконный режим. Слои</b>	Содержание	<b>4</b>	ОК 02 ПК 3.5.
	Интерфейс и настройка его частей. Однооконный и многооконный режим. Управление диалогами. Окно слоёв изображения		
	Практические занятия «Интерфейс GIMP. Многооконный режим, стыкуемые диалоги, однооконный режим. Слои»	4	
<b>Тема 5.4. Разрешение изображения. Навигация, масштабирование, кадрирование, аффинные преобразования</b>	Содержание	<b>4</b>	ОК 02 ПК 3.5.
	Размеры изображения в пикселах и понятие разрешения изображения. Преобразования: выравнивание, перемещение, кадрирование, вращение, наклон, перспектива, 3D-преобразование, трансформация, преобразование по точкам, зеркало, преобразование по рамке, искажения		
	Практические занятия «Разрешение изображения. Навигация, масштабирование, кадрирование, аффинные преобразования»	4	
<b>Тема 5.5. Заливка, фильтры и инструменты рисования</b>	Содержание	<b>4</b>	ОК 02 ПК 3.5.
	Использование заливки. Фильтры: размытие, улучшение, искажения, свет и тень, шум, выделение краёв, декорация, проекция		
	Практические занятия «Заливка, фильтры и инструменты рисования»	4	
<b>Тема 5.6. Выделение. Контуры. Комбинирование изображений</b>	Содержание	<b>6</b>	ОК 02 ПК 3.5.
	Использование выделений для работы с отдельными объектами в составе изображения. Выделение контуров. Создание коллажей путём соединения нескольких изображений		
	Практические занятия «Выделение. Контуры. Комбинирование изображений»	6	
<b>Тема 5.7. Быстрая маска и преобразование цвета</b>	Содержание	<b>2</b>	ОК 02 ПК 3.5.
	Графическое отображение области выделения. Преобразование цвета в изображении с помощью применения маски		
	Практические занятия «Быстрая маска и преобразование цвета»	2	
<b>Тема 5.8. Создание градиентов</b>	Содержание	<b>4</b>	ОК 02 ПК 3.5.
	Понятие градиента. Плавные переходы от одних цветов к другим		
	Практические занятия «Создание градиентов»	4	

<b>Тема 5.9. Создание анимированного изображения в формате GIF</b>	Содержание	<b>4</b>	ОК 02 ПК 3.5.
	Использование анимации для наглядного представления процессов с несколькими этапами. Формат GIF. Ограничения GIF. Создание изображения в формате GIF с помощью GIMP		
	Практические занятия «Создание анимированного изображения в формате GIF»	4	
<b>Тема 5.10. Проектная работа «Создание серии баннеров для графического оформления сайта»</b>	Содержание	<b>4</b>	ОК 02 ПК 3.5.
	Проектная работа «Создание серии баннеров для графического оформления сайта»		
	Практические занятия Проектная работа «Создание серии баннеров для графического оформления сайта»	4	
<b>Промежуточная аттестация (дифференцированный зачет)</b>		<b>2</b>	
<b>Всего</b>		<b>156 ч.</b>	

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **3.1 Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Для реализации программы учебной дисциплины предусмотрен учебный кабинет «Информатика».

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- учебно-методическое обеспечение.

Технические средства обучения:

- персональные компьютеры;
- интерактивная доска;
- мультимедийный проектор;
- локальная компьютерная сеть и глобальная сеть Интернет;
- лицензионное системное и прикладное программное обеспечение.

#### **3.2. Информационное обеспечение обучения.**

**Основная литература:**

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информати .- М.: Просвещение , 2024.
2. Поляков К.Ю., Еремин Е.А. Информатика (в 2 частях)- М.: Просвещение , 2024.
3. Цветкова М.С., Хлобыстова И.Ю. Информатика. Учебник для студентов учреждений СПО - М.: Академия, 2024
4. Цветкова М.С., Хлобыстова И.Ю. Информатика. Практикум: учебное пособие для студентов учреждений СПО - М.: Академия, 2024

**Дополнительная литература:**

1. Информатика и информационные технологии  
Гаврилов, М. В. Информатика и информационные технологии : учебник для среднего профессионального образования / М. В. Гаврилов, В. А. Климов. — 5-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 355 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-15930-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/536598>

## 2. Информатика. Базовый уровень. 10—11 классы

*Гаврилов, М. В.* Информатика. Базовый уровень. 10—11 классы : учебник для среднего общего образования / М. В. Гаврилов, В. А. Климов. — 5-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 352 с. — (Общеобразовательный цикл). — ISBN 978-5-534-16226-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/544792>

### **Интернет-ресурсы:**

1. Образовательная платформа «Юрайт»
2. Информационный ресурс издательского центра «Академия» <https://www.academia-moscow.ru/>
3. Федеральный портал «Российское образование» <http://www.edu.ru/>
4. [www. Lms. Iite. Unesco. Org](http://www.lms.iite.unesco.org) (Открытые электронные курсы «ИИТО ЮНЕСКО» по информационным технологиям).

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

**Контроль и оценка** результатов освоения общеобразовательной дисциплины раскрываются через дисциплинарные результаты, направленные на формирование общих и профессиональных компетенций по разделам и темам содержания учебного материала.

<b>Общая / профессиональная компетенция</b>	<b>Тема</b>	<b>Тип оценочных мероприятий</b>
ОК 01	Тема 1.6 Тема 3.5	Тестирование
ОК 02	Тема 1.1 Тема 1.3 Тема 1.6 Тема 1.9 Тема 3.1 Тема 3.2	
ОК 01	Темы 1.6-1.9 Тема 2.2 Тема 3.4 Тема 3.5	Выполнение практических заданий
ОК 02	Тема 1.2 Тема 1.4 Тема 1.5 Темы 1.7-1.9 Темы 2.1-2.7 Тема 3.1 Тема 3.3 Темы 3.6-3.10 Темы 4.1-4.7 Темы 5.1-5.10	