

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Фурсов Владимир Александрович

Должность: И.о. директора Пятигорского института (филиал) Северо-Кавказского
Федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего

федерального университета

Дата подписания: 08.06.2026 13:22:11

Уникальный программный ключ:

1c378726a41fd0143ae5bccc8ba81860b00daa62

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования

«Северо-Кавказский федеральный университет»

Пятигорский институт (филиал) СКФУ

Колледж Пятигорского института (филиал) СКФУ

УТВЕРЖДАЮ

И.О. директора Пятигорского
института (филиал) СКФУ

Фурсов В.А.

Рабочая программа учебной дисциплины

ОП.06 Основы алгоритмизации и программирования

индекс и наименование учебной дисциплины, согласно учебного плана

Специальность 09.02.01 Компьютерные системы и комплексы

код

наименование специальности

Форма обучения очная

очная, заочная, очно-заочная

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основании федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.01. Компьютерные системы и комплексы и примерной основной образовательной программы СПО, с учетом направленности на удовлетворение потребностей регионального рынка труда и работодателей.

¹ Холодов Д.С., преподаватель колледжа Пятигорского института (филиал) СКФУ

фамилия, имя, отчество, ученая степень, ученое звание, место работы преподавателя

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Основы алгоритмизации и программирования

(наименование дисциплины)

1.1 Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «Основы алгоритмизации и программирования» является обязательной частью общепрофессионального цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 09.02.01 Компьютерные системы и комплексы.

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01, ОК 02, ПК 2.1, ПК 2.2.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01 ОК 02 ПК 2.1 ПК 2.2	Разрабатывать и анализировать алгоритмы для решения поставленных задач; Определять сложность алгоритмов; Реализовывать типовые алгоритмы в виде программ на актуальных языках программирования; Использовать средства проектирования для создания и графического отображения алгоритмов; Оформлять код программ в соответствии со стандартом кодирования; Выполнять проверку, отладку кода программы.	Понятие алгоритмизации, свойства алгоритмов, общие принципы построения алгоритмов, основные алгоритмические конструкции; Классификация языков программирования; Понятие системы программирования; Основные элементы языка, структура программы; Методы реализации типовых алгоритмов; Операторы и операции, управляющие структуры, структуры данных, классы памяти; Понятие подпрограммы, библиотеки подпрограмм; Объектно-ориентированная модель программирования, основные принципы объектно-ориентированного программирования на примере алгоритмического языка: понятие классов и объектов, их свойств и методов, инкапсуляции и полиморфизма, наследования и переопределения.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	78

в т.ч. в форме практической подготовки	16
в т.ч.:	
лабораторные работы	24
Промежуточная аттестация	18

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч	Коды компетенций
1	2	3	4
Раздел 1. Основы алгоритмизации		12/6	
Тема 1.1. Понятие алгоритма и его свойства	Содержание учебного материала	4	<i>ОК 01 ОК 02 ПК 2.1 ПК 2.2</i>
	в том числе:		
	1. Понятие алгоритма. Свойства и виды алгоритмов 2. Способы описания алгоритмов: псевдокоды. Блок-схема: основные элементы, правила составления. Стандарты графического оформления алгоритмов. 3. Базовые алгоритмические конструкции: линейная, разветвляющаяся, циклическая. Критерии «хорошего» алгоритма.	2	
	Лабораторные работы	2	
	Лабораторная работа № 1. Составление и оформление блок-схем простых алгоритмов.	2	
	Практические занятия	-	
	Контрольные работы	-	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 1.2. Методы разработки алгоритмов	Содержание учебного материала	8	<i>ОК 01 ОК 02 ПК 2.1 ПК 2.2</i>
	в том числе:		
	1. Основные методы и этапы проектирования алгоритмов: постановка задачи, математическое описание – математическая модель. Нисходящее, модульное и восходящее проектирование. 2. Эффективность и сложность алгоритма, их практическая значимость.	2	

	3. Алгоритмы поиска. Алгоритмы сортировки. Вложенные циклы. Вспомогательные алгоритмы.	2	
	4. Различные комбинации алгоритмических конструкций. Тестовые данные. Алгоритм Евклида. Алгоритмы решения нелинейных и линейных уравнений. Декомпозиция алгоритма.		
	Лабораторные работы	4	
	Лабораторная работа № 2. Проектирование и оформление алгоритмов сортировки и поиска	2	
	Лабораторная работа № 3. Проектирование и оформление сложных алгоритмов.	2	
	Практические занятия	-	
	Контрольные работы	-	
	Самостоятельная работа обучающихся	-	
Раздел 2. Основы программирования		8/8	
Тема 2.1. Базовые понятия программирования	Содержание учебного материала	4	<i>ОК 01</i> <i>ОК 02</i> <i>ПК 2.1</i> <i>ПК 2.2</i>
	в том числе:		
	1. Классификация и генеалогия актуальных языков программирования. Понятие системы программирования.	2	
	2. Основные элементы языка. Структура типовой программы. Особенности актуальных сред программирования		
	Лабораторные работы	2	
	Лабораторная работа № 4. Изучение инструментария среды программирования. Подготовка структуры программы в среде программирования.	2	
	Практические занятия	-	
	Контрольные работы	-	
	Самостоятельная работа обучающихся	-	

Тема 2.2. Программная реализация алгоритмов	Содержание учебного материала	8	<i>ОК 01 ОК 02 ПК 2.1 ПК 2.2</i>
	в том числе:		
	1. Методы реализации типовых алгоритмов. Переменные: определение, правила именования. Типы данных: значимые и ссылочные. Объявление и инициализация переменных. Область действия и время существования переменных. Константы:	2	

определение, виды и правила записи в программе.	
2. Операторы и операции. Понятие выражения. Математические операторы. Старшинство операторов. Математические функции (класс Math). Ввод – вывод данных. Операторы присваивания.	
3. Операторы отношения. Проверка простых и сложных условий. Вложенные условные операторы. Оператор выбора. Операторы перехода.	2
4. Операторы цикла. Стандартные операции при работе с циклическими алгоритмами. Принудительный выход из цикла.	
5. Массивы: определение, виды. Объявление одномерного массива. Варианты инициализации. Ввод и вывод одномерных массивов. Стандартные операции для работы с массивами. Обработка одномерных и двумерных массивов.	2
6. Управляющие структуры. Понятие потока. Механизм буферизации. Классы памяти. Доступ к файлам.	
7. Понятие подпрограммы, библиотеки подпрограмм. Библиотеки среды разработки.	
Лабораторные работы	6
Лабораторная работа № 5. Реализация простых циклических алгоритмов.	2
Лабораторная работа № 6. Реализация алгоритмов обработки одномерных и двумерных массивов.	2
Лабораторная работа № 7. Реализация алгоритмов обработки текстовых данных, поиска и ввода/вывода	2
Практические занятия	-

	Контрольные работы	-	
	Самостоятельная работа обучающихся	4	
Раздел 3. Основы объектно-ориентированного программирования		10/16	
Тема 3.1. Основные понятия объектноориентированного программирования	Содержание учебного материала	6	OK 01 OK 02 ПК 2.1 ПК 2.2
	в том числе:		
	1. Понятие класса и объекта. Характеристики объекта: поля, свойства, методы, события. Основные принципы объектно-ориентированного программирования: наследование, полиморфизм, инкапсуляция.	2	
	2. Общая форма определения класса.		
	3. Метод: понятие, правила записи. Правило триединого соответствия параметров и аргументов: по количеству, типам и по порядку следования.	2	
	4. Инкапсуляция как управление доступом к данным. Свойства класса: понятие, виды, правила записи. Наследование и полиморфизм.		
	5. Иерархия классов: понятие, преимущества.	2	
	6. Интерфейсы: назначение, правила написания.		
	Лабораторные работы	6	
	Лабораторная работа № 8. Создание простейших классов в Python (tkinter).	2	
	Лабораторная работа № 9. Создание классов, иерархически связанных между собой.	4	
	Практические занятия	-	
	Контрольные работы	-	
	Самостоятельная работа обучающихся	4	
Тема 3.2.	Содержание учебного материала	4	OK 01 OK 02
	в том числе:		

Реализация методов объектноориентированного программирования	1. Модификаторы доступа к элементам класса. Переменные ссылочного типа и присваивание. Побочные эффекты множественных ссылок. 2. Методы классов. Вызов метода. Передача параметров по значению. Создание методов, возвращающих значения. Способы размещения методов. Конструкторы. 3. Синтаксис наследования. Скрытие и перекрытие методов.	2	ПК 2.1 ПК 2.2	
	4. Способы реализации интерфейсов. Работа с объектами через интерфейсы. 5. Обработка события: автоматическое создание обработчиков.	2		
	Лабораторные работы	8		
	Лабораторная работа № 10. Создание классов для обработки массива данных.	2		
	Лабораторная работа № 11. Создание классов для вычисления математических выражений.	2		
	Лабораторная работа № 12. Разработка проектов с обработкой событий на Python	4		
	Практические занятия	-		
		Контрольные работы		-
	Самостоятельная работа обучающихся	4		
Промежуточная аттестация		18		
Всего:		78		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Лаборатория «Прикладного программирования»: автоматизированное рабочее место преподавателя с доступом в интернет и программным обеспечением общего и профессионального назначения; автоматизированные рабочие места обучающихся с программным обеспечением общего и профессионального назначения; проектор, экран/маркерная доска.

Альт Рабочая станция 10

Альт Рабочая станция К

Альт «Сервер»

Пакет офисных программ –Р7-Офис

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

3.2.1. Основные печатные издания

1. Дорохова, Т. Ю. Основы алгоритмизации и программирования: учебное пособие для СПО / Т. Ю. Дорохова, И. Е. Ильина. - Саратов, Москва: Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2022. - 139 с. - ISBN 978-5-4488-1531-7, 978-5-4497-1718-4. - Текст: электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование: [сайт]. - URL: <https://profspo.ru/books/122426>

2. Ковалёва, З. А. Основы программирования на языке PascalABC.NET. Основные управляющие структуры. Практикум / З. А. Ковалёва. - Санкт-Петербург: Лань, 2024. 112 с. - ISBN 978-5-507-48265-8. - Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/367460>

3. Коренская, И. Н. Основы алгоритмизации и программирования на языке Паскаль. Лабораторный практикум: учебное пособие для СПО / И. Н. Коренская. - 2-е изд., испр. - Санкт-Петербург: Лань, 2022. - 128 с. - ISBN 978-5-8114-9240-4. - Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/189365>

3.2.2. Основные электронные издания

1. Исаев, А. Л. Основы алгоритмизации и программирования на языке Pascal: практикум для СПО / А. Л. Исаев. - Саратов, Москва: Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2023. - 127 с. - ISBN 978-5-4488-1639-0, 978-5-4497-2189-1. - Текст: электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование: [сайт]. URL: <https://profspo.ru/books/130049>

2. Нагаева, И. А. Основы алгоритмизации и программирования: практикум: учебное пособие: [12+] / И. А. Нагаева, И. А. Кузнецов. – Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2021. – 168 с.: схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=598404>

3. Сидорова, Е. А. Основы программирования на языке VBA: учебное пособие / Е. А. Сидорова, С. П. Железняк. - Омск: ОмГУПС, 2021. - 118 с. - ISBN 978-5-949-41276-3. Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. - URL:

3.2.3. Дополнительные источники

1. <http://delphiexpert.ru/> - уроки, видеокурсы по программированию в среде FreePascal и Delphi.
2. <https://www.sites.google.com/site/ifizmat/prog/lazarus> - Лабораторные работы по Lazarus.
3. <http://intuit.valrkl.ru/course-708/index.html#ID.1.lecture> - Программирование на Free Pascal и Lazarus.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Знания: понятие алгоритмизации, свойства алгоритмов, общие принципы построения алгоритмов, основные алгоритмические конструкции; классификация языков программирования; понятие системы программирования; основные элементы языка, структура программы; методы реализации типовых алгоритмов; операторы и операции, управляющие структуры, структуры данных, классы памяти; понятие подпрограммы, библиотеки подпрограмм; объектно-ориентированная модель программирования, основные принципы объектноориентированного программирования на примере алгоритмического языка: понятие классов и объектов, их свойств и методов, инкапсуляции и полиморфизма, наследования и переопределения.	Соответствие результатов выполнения лабораторных работ примерам. Разработан и оформлен алгоритм для решения поставленной задачи и выполнена оценка его сложности; предложенный алгоритм реализован в среде программирования на одном из актуальных языков программирования; код разработанной программы отлажен, оформлен в соответствии со стандартами кодирования и соответствует алгоритму (результат выполнения соответствует эталонному).	Экспертное наблюдение за ходом выполнения лабораторных работ. Оценка результатов выполнения лабораторных работ. Экзамен

Умения: разрабатывать и анализировать алгоритмы для решения поставленных задач; определять сложность алгоритмов; реализовывать типовые алгоритмы в виде программ на актуальных языках программирования; использовать средства		
--	--	--

проектирования для создания и графического отображения алгоритмов; оформлять код программ в соответствии со стандартом кодирования; выполнять проверку, отладку кода программы.		
--	--	--