

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:

ФИО: Худин Александр Николаевич

Должность: Ректор

Дата подписания: 04.02.2021 15:44:46

Уникальный программный ключ:

08303ad8de1c60b987361de7085ac509ac5da14314155021a10ee57e751a19

# МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное образовательное учреждение высшего образования

"Курский государственный университет"

Кафедра компьютерных технологий и информатизации образования

**УТВЕРЖДЕНО**

протокол заседания

Ученого совета от 29.04.2019 г., №9

## Рабочая программа дисциплины МОДУЛЬ ИНФОРМАТИКИ И ПРОГРАММИРОВАНИЯ Языки и методы программирования

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Профиль подготовки: Преподавание информатики и английского языка

Квалификация: бакалавр

Форма обучения: очная

Общая трудоемкость 4 ЗЕТ

Виды контроля в семестрах:  
экзамен(ы) 3

### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		Итого	
	18			
Неделя	18			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	36	36	36	36
Лабораторные	36	36	36	36
В том числе инт.	2	2	2	2
Итого ауд.	72	72	72	72
Контактная работа	72	72	72	72
Сам. работа	36	36	36	36
Часы на контроль	36	36	36	36
Итого	144	144	144	144

### 1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Приобретение обучающимися навыков работы с динамическими структурами данных, знакомство обучающихся с объектно-ориентированным подходом к программированию и средствами его реализации в языке программирования, освоение визуальной технологии разработки Windows-приложений, формирование общекультурных и профессиональных компетенций, необходимых для осуществления профессиональной деятельности.
-----	---

### 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.06
--------------------	---------

### 3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

**ПК-2: Владение системой знаний в области информатики и программирования, современными информационными технологиями, том числе инструментальными средствами разработчика программного обеспечения и способность использования её для решения профессиональных задач**

**Знать:**

Знать содержание, сущность, закономерности, принципы и особенности изучаемых явлений и процессов, базовые теории в области информатики;

Знать закономерности, определяющие место информатики в общей картине мира; средства и возможности языков программирования высокого уровня, основы структурного объектно-ориентированного программирования, основы создания Web-ресурсов, возможности различных современных информационных технологий и подходы к их использованию в профессиональной деятельности, профессиональную лексику.

**Уметь:**

Уметь переводить числа в различные системы счисления, измерять количество информации с применением вероятностного и объемного подходов, строить таблицы истинности логических выражений, читать блок-схемы алгоритмов.

Уметь использовать различные информационные технологии и прикладные программные средства для оформления результатов своей деятельности;

Уметь применять изученные средства и возможности языков программирования для создания программ решения типовых учебных задач с помощью инструментальных средств разработчика программного обеспечения.

**Владеть:**

Владеть методами перевода чисел между различными системами счисления, методами составления таблиц истинности логических выражений, основными методами преобразования информации различных типов в форму, предназначенную для представления

их в памяти компьютера, методами разработки алгоритмов, основными приемами и методами измерения количества информации, способами выполнения математических операций в различных системах счисления, навыками перевода информации в компьютерный формат и обратно, методами минимизации логических выражений, методами составления блок-схем алгоритмов.

Владеть навыками создания программ типовых учебных задач с применением инструментальных средств поддержки технологий программирования, навыками использования разнообразного прикладного программного обеспечения.