

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №3  
с углубленным изучением отдельных предметов» г. Усинска

«РЕКОМЕНДОВАНА»  
Педагогическим советом  
Протокол от «01» марта 2022 г. № 11

«УТВЕРЖДЕНА»  
Приказом от «01» марта 2022 г. № 112  
Директор  
Н. В. Акулова

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ЭЛЕКТИВНОГО КУРСА  
«СОЗДАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ  
В СРЕДЕ LAZARUS»  
для 11 классов  
ФГОС СОО**

2022 год

## ***1. Пояснительная записка***

Рабочая программа элективного курса «Создание интерактивных приложений в среде LAZARUS» для учащихся 11 классов MAOY COШ 3 УИОП г. Усинска составлена в соответствии с:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования, утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413 (с изменениями от 29.06.2017);
- требованиями основной образовательной программы основного общего образования MAOY COШ 3 УИОП г. Усинска;
- требованиями СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях», утверждёнными Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29.12.2010 г. № 189;
- с учётом примерной основной образовательной программы среднего общего образования (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол от 28.06.2016 г. №2/16-з).

Курс предполагает продолжение изучения объектно-ориентированной среды программирования LAZARUS начатое в 10 классе и приобретение навыков практической работы с данной средой.

Изучение курса способствует возникновению мотивации, направленной на освоение профессий, связанных с разработкой программного обеспечения. Таким образом, курс служит средством специализации в области новых информационных технологий, что способствует созданию дополнительных условий для проявления индивидуальных образовательных интересов учащихся, выбравших учёбу в классе информационно – технологического профиля.

Программа составлена на основе учебного пособия предназначенного для студентов и преподавателей, а также для школьников и лиц, самостоятельно изучающих программирование на языке «Паскаль» в среде Lazarus. Разработчики пособия В.Б. Ефлов и Ю.В. Никонова преподаватели Петрозаводского государственного университета. Текст учебного пособия предоставляется по свободной лицензии Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported. Полный текст лицензии и комментарии к ней можно найти на сайте: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

Курс включает в себя практическое освоение техники создания приложений различной направленности, с использованием объектно-ориентированного подхода в программировании.

Курс служит средством внутрипрофильной специализации в области новых информационных технологий, что способствует созданию дополнительных условий для проявления индивидуальных образовательных интересов учащихся.

Обучение школьников, представленное в программе элективного курса «Создание интерактивных приложений в среде LAZARUS» происходит в режиме актуального познания и имеет практическую направленность. Практическая направленность курса стимулирует учащихся с одной стороны к решению проблем и выявлению фактов, влияющих на выбор того или иного решения, предусматривает, использование совокупности, разнообразных методов и средств, а с другой, предполагает необходимость интегрирования знаний и умений, полученных при изучении языка программирования Паскаль.

Ключевой особенностью курса является формирование у учащихся практических навыков поиска собственного решения поставленной задачи, что позволяет закрепить такие умения и навыки как разделение задачи на этапы решения, построение алгоритма, создание собственной программы, получение результатов.

Кроме того элективный курс позволяет научить применять готовые программные модули, созданные ранее на уроках информатики при изучении языка программирования Паскаль, в объектно-ориентированной среде. Учащиеся при выполнении практических работ могут видеть

как, обычная программа, написанная на языке программирования, превращается в красочный готовый программный продукт.

УМК:

*Для педагога:*

Мансуров К.Т. Основы программирования в среде Lazarus/ К.Т. Мансуров – Издательство: Интернет-издание – 2010. – 772 с.

*Для учащихся:*

Мансуров К.Т. Основы программирования в среде Lazarus/ К.Т. Мансуров – Издательство: Интернет-издание – 2010. – 772 с.

Перечень средств ИКТ, необходимых для реализации программы:

Аппаратные средства

- Компьютер
- Проектор,
- Принтер
- Устройства вывода звуковой информации
- Устройства для записи (ввода) визуальной и звуковой информации

Программные средства

- Операционная система ОС MS Windows 2000/XP
- Среда Lazarus

## ***II. Планируемые результаты изучения курса***

### **Личностные результаты**

- эстетическое отношение к миру, включая эстетику научного и технического творчества;
- осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов; отношение к профессиональной деятельности как возможности участия в решении личных, общественных, государственных, общенациональных проблем.

### **Метапредметные результаты**

- умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;
- умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
- владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;
- готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;
- умение 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.

### **Предметные результаты**

- создавать собственные алгоритмы для решения прикладных задач на основе изученных алгоритмов и методов;
- применять при решении задач структуры данных: списки, словари, деревья, очереди; применять при составлении алгоритмов базовые операции со структурами данных;

- использовать основные понятия, конструкции и структуры данные последовательного программирования, а также правила записи этих конструкций и структур в выбранном для изучения языке программирования;
- использовать в программах данные различных типов; применять стандартные и собственные подпрограммы для обработки символьных строк; выполнять обработку данных, хранящихся в виде массивов различной размерности; выбирать тип цикла в зависимости от решаемой подзадачи; составлять циклы с использованием заранее определенного инварианта цикла; выполнять базовые операции с текстовыми и двоичными файлами; выделять подзадачи, решение которых необходимо для решения поставленной задачи в полном объеме; реализовывать решения подзадач в виде подпрограмм, связывать подпрограммы в единую программу; использовать модульный принцип построения программ; использовать библиотеки стандартных подпрограмм;
- применять алгоритмы поиска и сортировки при решении типовых задач;
- выполнять объектно-ориентированный анализ задачи: выделять объекты, описывать на формальном языке их свойства и методы; реализовывать объектно-ориентированный подход для решения задач средней сложности на выбранном языке программирования;
- выполнять отладку и тестирование программ в выбранной среде программирования; использовать при разработке программ стандартные библиотеки языка программирования и внешние библиотеки программ;
- создавать многокомпонентные программные продукты в среде программирования;
- устанавливать и деинсталлировать программные средства, необходимые для решения учебных задач по выбранной специализации;
- пользоваться навыками формализации задачи; создавать описания программ, инструкции по их использованию и отчеты по выполненным проектным работам;

### ***III. Содержание курса***

***Повторение. Основные понятия среды Lazarus.*** Объектно - ориентированная среда программирования. Форма. Окно Инспектора Объектов. Окно кода программы. Окно сообщения. Модуль Math. Запуск и сохранение программы в среде Lazarus.

#### **События и их обработка**

Обработчик события. Арифметические операции. Арифметические операции. Текстовый редактор. Таблица. Работа с формами. Управление событиями.

#### **Работа с датой и временем**

Таймер. Анимация. Работа с датой и временем

#### **Тестирование и отладка**

Теоретические сведения. Динамическое создание компонентов. Динамическое создание компонентов. Стандартный интерфейс пользователя. Консольные приложения. Консольные приложения.

#### **Работа с графикой**

Теоретические сведения. Основы графики. Классы TPen и TBrush. Просмотр графических файлов. Спрайтовая анимация. Анимация AVI.

### ***IV. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждого раздела***

<b>№п.п</b>	<b>Раздел</b>	<b>Кол-во часов</b>
1	Повторение Интерфейс среды программирования Lazarus	3
2	Раздел 1 События и их обработка	8
3	Раздел 2 Работа с датой и временем	4
4	Раздел 3. Тестирование и отладка	7

5	Раздел 4. Работа с графикой	12
	<b>Всего</b>	<b>34</b>

**Тематическое планирование элективного курса  
«Создание интерактивных приложений в среде LAZARUS»**

№п.п	Раздел	Тема	Кол-во часов	ФГ
1	<b>Повторение Интерфейс среды программирования Lazarus (3 ч)</b>	Объектно - ориентированная среда программирования. Форма.	1	
2		Окно Инспектора Объектов. Окно кода программы. Окно сообщения	1	
3		Модуль Math. Запуск и сохранение программы в среде Lazarus	1	
4	<b>Раздел 1 События и их обработка (8 ч)</b>	Обработчик события	1	
5		Арифметические операции	1	
6		Арифметические операции	1	
7		Текстовый редактор	1	
8		Таблица	1	
9		Работа с формами	1	
10		Управление событиями	1	
11		П.Р.№1 по теме «События и их обработка»	1	ФГ
12	<b>Раздел 2 Работа с датой и временем (4 ч)</b>	Таймер	1	
13		Анимация	1	
14		Работа с датой и временем	1	
15		П.р.№2 по теме «Работа с датой и временем»	1	ФГ
16	<b>Раздел 3. Тестирование и отладка (7 ч)</b>	Теоретические сведения	1	
17		Динамическое создание компонентов	1	
18		Динамическое создание компонентов	1	
19		Стандартный интерфейс пользователя	1	
20		Консольные приложения	1	
21		Консольные приложения	1	
22		П.р. №3 по теме "Тестирование и отладка"	1	ФГ
23	<b>Раздел 4. Работа с графикой (12 ч)</b>	Теоретические сведения	1	
24		Основы графики	1	
25		Классы TPen и TBrush	1	
26		Классы TPen и TBrush	1	

27		Просмотр графических файлов	1	
28		Спрайтовая анимация	1	
29		Анимация AVI	1	
30		П.р. №4 по теме "Работа с графикой"	1	ФГ
31		Разработка проекта.	1	
32		Разработка проекта.	1	
33		Защита проекта.	1	
34		Обобщение изученного за курс.	1	