

Государственное автономное негосударственное образовательное учреждение  
Свердловской области «Дворец молодёжи»  
Центр цифрового образования детей «IT-куб г. Верхняя Пышма»

Принята на заседании  
научно-методического совета  
ГАНУО СО «Дворец молодёжи»  
Протокол № 6 от 09.09.2021 г.

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор  
ГАНУО СО «Дворец молодёжи»  
\_\_\_\_\_ А.Н. Слизько  
Приказ № 690-д от 09.09.2021 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности, реализуемая в сетевой форме

**«Программирование на Python»**

Возраст обучающихся: 14–17 лет  
Срок реализации: 2 года

СОГЛАСОВАНО:  
Начальник центра цифрового образования  
детей «IT-куб г. Верхняя Пышма»  
Томшин М.С.

Авторы-составители:  
Ботов М. А., педагог  
дополнительного образования;  
Куролина Т.Ю., методист;  
Соболева М. В., методист

г. Екатеринбург, 2021 г.

## I. Комплекс основных характеристик программы

### 1. Пояснительная записка

В настоящее время мы переживаем большие изменения в развитии общества. В современную жизнь человека всё больше внедряются компьютеры и информационные технологии. Всё большее значение приобретает умение человека грамотно обращаться с компьютером, причём зачастую не на пользовательском уровне, а на уровне начинающего программиста.

В обязательном школьном курсе информатики программирование нередко представлено лишь на элементарном уровне, на это выделяется недостаточное количество часов. Лишь немногие школы могут себе позволить преподавать программирование на достойном уровне. Следствием этого является формальное восприятие учащимися основ современного программирования и неумение применять полученные знания на практике.

Программа составлена, опираясь на уникальный опыт преподавания программирования в Школе анализа данных Яндекса (АНО ДПО «ШАД»). В ней большое внимание уделяется практической и самостоятельной работе.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа реализуется в сетевой форме. ГАНОУ СО «Дворец молодежи» является базовой организацией, организация-участник определяется на основании заключенного договора о сетевой форме реализации программ. Организация-участник реализует модуль №1 программы первого и второго года обучения, все остальные модули реализует базовая-организация.

Программа «Программирование на Python» имеет *техническую направленность*, в её основу заложены принципы модульности и практической направленности, что обеспечит вариативность обучения. Содержание учебных модулей направлено на детальное изучение алгоритмизации, реализацию межпредметных связей, организацию проектной и исследовательской деятельности обучающихся.

Основанием для проектирования и реализации данной общеразвивающей программы служит *перечень следующих нормативных правовых актов и*

**государственных программных документов:** Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ; Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р; Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242 «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»; Распоряжение правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»; «Основы законодательства РФ об охране здоровья граждан», утвержденные Верховным советом РФ от 22.07.1993 № 5487 - (ред. от 25.11.2009); Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»; Федеральный закон от 21.11.2011 №323-ФЗ «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации»; Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Приказ №1008 отменен); методические рекомендации для субъектов Российской Федерации по вопросам реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме, утвержденные Министерством просвещения России 28.06.2019 г. №МР-81/02вн; положение об организации реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в сфере информационных и телекоммуникационных технологий в сетевой форме, а также с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий при реализации мероприятий региональных проектов «Цифровая образовательная среда», «Современная школа», «Успех каждого ребенка», обеспечивающих достижение результатов соответствующих федеральных проектов национального проекта «Образование», утвержденное приказом Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 01.04.2020 № 333-Д.

**Актуальность программы** обусловлена потребностью общества в технически грамотных специалистах и полностью отвечает социальному заказу

по подготовке квалифицированных кадров в области программирования, а также высоким интересом подростков к IT-сфере. Важнейшей характеристикой подрастающего поколения является активность в информационном пространстве, интернет-коммуникации.

В рамках изучения программы обучающиеся постоянно будут сталкиваться с необходимостью самостоятельной работы над заданиями: обучающиеся учатся решать задачи без помощи преподавателя. Для этого в содержании курса фигурируют задания, в которых для решения задачи необходимо найти информацию в сети Интернет; может потребоваться устранение ошибки, которую не так просто обнаружить; условие сформулировано недостаточно прозрачно и ученику необходимо самостоятельно формализовать его (или задать правильные вопросы преподавателю). Все эти знания, умения и практические навыки решения актуальных задач, полученные на занятиях, готовят обучающихся к самостоятельной проектно-исследовательской деятельности с применением современных технологий.

Также программа актуальна тем, что не имеет аналогов на рынке общеобразовательных услуг и является своего рода уникальным образовательным продуктом в области информационных технологий.

**Прогностичность** программы «Программирование на Python» заключается в том, что она отражает требования и актуальные тенденции не только сегодняшнего, но и завтрашнего дня и имеет междисциплинарный характер, что полностью отражает современные тенденции построения как дополнительных общеобразовательных программ, так и образования в целом. Ознакомление с фундаментальными понятиями алгоритмизации и программирования на доступном уровне; имеет практическую направленность с ориентацией на реальные потребности, соответствующие возрасту обучающегося; охватывает как алгоритмическое направление, так и вопросы практического использования полученных знаний при решении задач из различных областей знаний; ориентирована на существующий парк вычислительной техники и дополнительные ограничения; допускает возможность варьирования в зависимости от уровня подготовки и интеллектуального уровня обучающихся

(как группового, так и индивидуального), а также предусматривает возможность индивидуальной работы с обучающимися.

Практическая значимость курса заключается в том, что он способствует более успешному овладению знаниями и умениями по направлению «Программирование» через развитие самостоятельности обучающихся и оптимизацию средств и методов обучения.

Элементы программы курса могут быть рекомендованы для использования учителями информатики при проведении лабораторно-практических и практических занятий.

**Отличительная особенность программы** «Программирование на Python» в том, что она является практико-ориентированной. Освоение подростками IT-навыков происходит в процессе практической и самостоятельной работы. Это позволяет обучающимся получать не только теоретические знания в области программирования, но и уверенно овладевать IT-технологиями, что поможет им самоопределиться и выстроить траекторию личностного роста в современном информационном обществе.

Изучение основных принципов программирования невозможно без регулярной практики написания программ на каком-либо языке. Для обучения был выбран язык Python. Данный выбор обусловлен тем, что синтаксис языка достаточно прост и интуитивно понятен, а это понижает порог вхождения и позволяет сосредоточиться на логических и алгоритмических аспектах программирования, а не на выучивании тонкостей синтаксиса. При этом Python является очень востребованным языком; он отлично подходит для знакомства с различными современными парадигмами программирования и активно применяется в самых разных областях от разработки веб-приложений до машинного обучения.

Научившись программировать на языке Python, обучающиеся получат мощный и удобный инструмент для решения как учебных, так и прикладных задач. Вместе с тем чистота и ясность его конструкций позволит обучающимся потом с лёгкостью выучить любой другой язык программирования.

Знания и умения, приобретённые в результате освоения курса, могут быть использованы обучающимися при сдаче ЕГЭ, при участии в олимпиадах по программированию, при решении задач по физике, химии, биологии, лингвистике и другим наукам, а также они являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства программирования.

**Адресат программы:** дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование на Python» (базовый, продвинутый уровни) предназначена для подростков в возрасте 14–17 лет, мотивированных к обучению и обладающих системным мышлением.

Формы занятий групповые, количество обучающихся в группе до 14 человек. Группы формируются по возрасту: 14–15 и 16–17 лет. Состав групп постоянный.

Место проведения занятий определяется на основании заключенного договора о сетевой форме реализации программ.

### ***Возрастные особенности группы***

Содержание программы учитывает возрастные и психологические особенности детей в возрасте 14–17 лет, указанные в ДООП и определяющие выбор форм проведения занятий с обучающимися. Выделенные нами возрастные периоды при формировании групп 14-17 лет базируются на психологических особенностях развития старшего подросткового возраста (по Д.Б. Эльконину).

Содержание программы учитывает возрастные и психологические особенности детей в возрасте 14–17 лет, которые определяют выбор форм проведения занятий с обучающимися. Подростки этого возраста отличаются открытием своего внутреннего мира, внутреннего «Я». Главным измерением времени в самосознании является будущее, к которому он (она) себя готовит. Ведущая деятельность в этом возрасте — учебно-профессиональная, в процессе которой формируются такие новообразования, как мировоззрение, профессиональные интересы, самосознание, мечта и идеалы, поэтому основной формой проведения занятий выбраны практические занятия.

Также следует отметить, что подростки данной возрастной группы характеризуются такими психическими процессами, как стремление углублённо

понять себя, разобраться в своих чувствах, настроениях, мнениях, отношениях. Это порождает у подростка стремление к самоутверждению, самовыражению (проявления себя в тех качествах, которые он считает наиболее ценными) и самовоспитанию. Эти процессы позволяют положить начало созданию начального профессионального самоопределения обучающихся.

**Режим занятий, объём общеразвивающей программы:** длительность одного занятия составляет 2 академических часа, периодичность занятий – 2 раза в неделю.

**Срок освоения общеразвивающей программы** определяется содержанием программы и составляет 2 года (144 часа в год).

**Формы обучения и виды занятий:** сочетание очной и очно-заочной форм образования с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Основной вид занятий – комбинированный, сочетающий в себе элементы теории и практики. Большинство заданий курса выполняется самостоятельно с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств.

Единицей учебного процесса является блок уроков (модуль). Каждый такой блок охватывает отдельную информационную технологию или её часть. Внутри блоков разбивка по времени изучения производится педагогом самостоятельно, но с учётом рекомендованного календарно-тематического плана. С учётом регулярного повторения ранее изученных тем темп изучения отдельных разделов блока определяется субъективными и объективными факторами.

Каждая тема курса начинается с постановки задачи – характеристики предметной области или конкретной программы на языке Python, которую предстоит изучить. С этой целью педагог проводит демонстрацию презентации или показывает саму программу, а также готовые работы, выполненные в ней. Закрепление знаний проводится с помощью практики отработки умений самостоятельно решать поставленные задачи, соответствующие минимальному уровню планируемых результатов обучения.

Основные задания являются обязательными для выполнения всеми обучающимися группы. Задания выполняются на компьютере с использованием

интегрированной среды разработки. При этом обучающиеся не только формируют новые теоретические и практические знания, но и приобретают новые технологические навыки.

Методика обучения ориентирована на индивидуальный подход. Для того чтобы каждый подросток получил наилучший результат обучения, программой предусмотрены индивидуальные задания для самостоятельной работы на домашнем компьютере. Такая форма организации обучения стимулирует интерес обучающегося к предмету, активность и самостоятельность обучающихся, способствует объективному контролю глубины и широты знаний, повышению качества усвоения материала обучающимися, позволяет педагогу получить объективную оценку выбранной им тактики и стратегии работы, методики индивидуального обучения и обучения в группе, выбора предметного содержания.

Для самостоятельной работы используются разные по уровню сложности задания, которые носят репродуктивный и творческий характер. Количество таких заданий в работе может варьироваться.

В ходе обучения проводится промежуточное тестирование по темам для определения уровня знаний обучающихся. Выполнение контрольных заданий способствует активизации учебно-познавательной деятельности и ведёт к закреплению знаний, а также служит индикатором успешности образовательного процесса.

По типу организации взаимодействия педагогов с обучающимися при реализации программы используются личностно ориентированные технологии, технологии сотрудничества.

Реализация программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий.

Здоровьесберегающая деятельность реализуется:

- через создание безопасных материально-технических условий;
- включением в занятие динамических пауз, периодической смены деятельности обучающихся;
- контролем соблюдения обучающимися правил работы на ПК;

– через создание благоприятного психологического климата в учебной группе в целом.

**Объём общеразвивающей программы:** 288 часов.

По уровню освоения программа общеразвивающая, *разноуровневая* (базовый, продвинутый уровни). Она обеспечивает возможность обучения детей с первичными навыками программирования в том числе, одарённых детей.

**«Базовый уровень» (первый год обучения)**

Рассчитан на детей в возрасте 14–16 лет, проявляющих интерес к IT-технологиям и приобретению навыков программирования.

Зачисление детей на первый год обучения производится без предварительного отбора (свободный набор).

К концу первого года обучающиеся получают первичные навыки объектно-ориентированного и функционального программирования, алгоритмизации, работы в различных интегрированных средах разработки на языке Python; изучат основные конструкции языка программирования; приобретут навыки поиска, анализа, использования информации в сети Интернет.

**«Продвинутый уровень» (второй год обучения)**

Рассчитан на детей в возрасте 15–17 лет, проявляющих интерес к IT-технологиям, желающих совершенствовать свои навыки программирования, имеющих первичный опыт объектно-ориентированного и функционального программирования в различных интегрированных средах разработки на языке Python.

Зачисление детей на второй год обучения после завершения базового уровня производится по результатам успешной сдачи итогового тестирования. Дети, не освоившие базовый уровень, к зачислению на продвинутый уровень не допускаются.

Обучение по программе «Программирование на Python» на втором году нацелено на углубление и структурирование знаний основ современных языков программирования; умение на практике использовать сложные структуры данных; работать со специальными средствами и библиотеками языка Python.

К концу второго года обучения подростки способны самостоятельно определять профессиональные задачи и пути решения; писать грамотный, красивый код; находить и обрабатывать ошибки в коде; разрабатывать эффективные алгоритмы и программы на основе изученного языка программирования Python; способны самостоятельно изучать новые технологии.

### ***Педагогическая целесообразность программы***

Программа «Программирование на Python» является целостной и непрерывной в течение всего процесса обучения, и позволяет обучающемуся шаг за шагом раскрывать в себе творческие возможности и самореализоваться в современном мире, развить компьютерную грамотность.

Базовый уровень предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивает трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления общеразвивающей программы.

Продвинутый уровень предполагает использование форм организации материала, обеспечивающих доступ к сложным и нетривиальным разделам в рамках содержательно-тематического направления общеразвивающей программы. Также предполагает углублённое изучение содержания общеразвивающей программы и доступ к околопрофессиональным и профессиональным знаниям в рамках содержательно-тематического направления общеразвивающей программы.

Осваивая данную программу, обучающиеся будут овладевать навыками востребованных на рынке труда. Практически для каждой перспективной профессии будут полезны знания и навыки, рассматриваемые в данной программе. Программа помогает решать проблемы личностного и профессионального самоопределения, самореализации подростков.

## 2. Цели и задачи программы

**Цель программы:** развитие критического мышления обучающихся, навыков командного взаимодействия, освоения информационных компетенций. Формирование интереса к техническим видам творчества, развитие логического, технического мышления, создание условий для творческой самореализации личности ребёнка посредством получения навыков разработки эффективных алгоритмов, для реализации их в виде программы, написанной на языке программирования Python.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд педагогических, развивающих и воспитательных задач:

### **Обучающие:**

- изучение конструкций языка программирования Python;
- знакомство с принципами и методами функционального и объектно-ориентированного программирования; основными структурами данных и типовыми методами обработки этих структур;
- приобретение навыков работы в интегрированной среде разработки на языке Python.

### **Развивающие:**

- формирование навыков разработки эффективных алгоритмов и программ на основе изучения языка программирования Python;
- формирование и развитие навыков алгоритмического и логического мышления, грамотной разработки программ;
- приобретение навыков поиска информации в сети Интернет, анализ выбранной информации на соответствие запросу, использование информации при решении задач;
- развитие у обучающихся интереса к программированию, самостоятельности и творческого подхода к решению задач с использованием средств вычислительной техники;

– формирование и развитие навыков работы с различными источниками информации, необходимой для решения учебных задач; умения планировать свои действия с учётом фактора времени, в обстановке с элементами конкуренции, предвидеть результат и достигать его, при необходимости вносить коррективы в первоначальный замысел.

***Воспитательные:***

- формирование активной жизненной позиции, гражданско-патриотической ответственности;
- воспитание этики групповой работы, отношений делового сотрудничества, взаимоуважения;
- развитие основ коммуникативных отношений внутри проектных групп и в коллективе в целом;
- воспитание упорства в достижении результата;
- пропаганда здорового образа жизни;
- формирование целеустремлённости, организованности, равнодушия, ответственного отношения к труду, толерантности и уважительного отношения к окружающим.

## 2.1. Цели и задачи «Базового уровня» (первый год обучения)

**Цель уровня:** формирование познавательной активности обучающихся в области объектно-ориентированного и функционального программирования и алгоритмизации, приобретение необходимых навыков работы с информацией, а также получение первичного опыта работы с базовыми конструкциями языка программирования на основе работы в интегрированных средах разработки на языке Python.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд педагогических, развивающих и воспитательных задач:

### **Обучающие:**

- приобретение базовых навыков работы с основными конструкциями языка программирования;
- знакомство с комплексом базовых понятий и принципов функционального и объектно-ориентированного программирования (изучение структур данных, базовые принципы их обработки);
- получение опыта работы в интегрированной среде разработки на языке Python;
- формирование необходимых навыков работы с информацией (поиск, анализ, использование информации в сети Интернет).

### **Развивающие:**

- развитие интереса к программированию и техническим видам творчества;
- создание условий для развития поисковой активности, исследовательского мышления;
- развитие самостоятельности и творческого подхода к решению задач;
- развитие логического, технического мышления;
- создание условий для творческой самореализации личности ребёнка посредством получения навыков разработки эффективных алгоритмов;
- формирование и развитие познавательной потребности в освоении технических знаний.

### **Воспитательные:**

- формирование навыка работы в группе;
- развитие коммуникативной культуры обучающихся, как внутри проектных групп, так и в коллективе в целом;
- создание творческой атмосферы сотрудничества, обеспечивающей развитие личности, социализацию и эмоциональное благополучие каждого ребёнка;
- формирование стремления к получению качественного законченного результата;
- воспитание ценностного отношения к своему здоровью;
- формирование активной жизненной позиции, гражданско-патриотической ответственности.

## **2.2. Цели и задачи «Продвинутого уровня» (второй год обучения)**

**Цель уровня:** развитие полученных на первом году обучения навыков использования сложных структур данных и программирования в различных интегрированных средах разработки на языке Python, углубление и структурирование знаний основ современных языков программирования, получение навыков самостоятельного написания кода и разработки эффективных алгоритмов и программ.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд педагогических, развивающих и воспитательных задач:

### ***Обучающие:***

- закрепление опыта объектно-ориентированного и функционального программирования в различных интегрированных средах разработки на языке Python;
- отработка навыков программирования, углубление и структурирование знаний основ современных языков программирования;
- получение навыков разработки эффективных алгоритмов и программ на основе изученного языка программирования Python;
- получение навыков работы со специальными средствами и библиотеками языка Python;
- получение опыта написания грамотного, красивого кода, умение находить и обрабатывать ошибки в коде;
- умение на практике использовать сложные структуры данных.

### ***Развивающие:***

- формирование навыков логического и алгоритмического мышления;
- развитие самостоятельности и творческого подхода к решению задач с использованием средств вычислительной техники;
- формирование общих представлений об информационной картине мира, об информации и информационных процессах как элементах реальной действительности;

- развитие навыков работы с различными источниками информации, необходимой для решения учебных задач;
- формирования навыка планировать свои действия с учётом фактора времени, а также предвидеть результаты своей работы и оптимальные пути их достижения;
- развитие навыка самостоятельного изучения новых технологий.

***Воспитательные:***

- знакомство с основными правилами здоровьесбережения.
- воспитание отношений делового сотрудничества, взаимоуважения;
- формирование целеустремленности, настойчивости в достижении поставленных целей;
- формирование ответственности, равнодушия, взаимоуважения и толерантности в процессе группового взаимодействия;
- развитие коммуникативных отношений внутри проектных групп и в коллективе в целом;
- формирование активной гражданской позиции, развитие патриотизма.

### 3. Содержание общеразвивающей программы

#### Учебный план первого года обучения (базовый уровень)

Таблица 1

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>Модуль 1. Введение.</b>		<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	
1.1	Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности. Компьютерная грамотность	8	2	6	Знакомство. Опрос. Инструктаж по технике безопасности
<b>Модуль 2. Основы программирования.</b>		<b>18</b>	<b>5</b>	<b>13</b>	
2.1	Интегрированные среды, исполнение кода и отладка	10	2	8	Опрос, беседа, выполнение мини-проекта
2.2	Переменные, основные операторы	6	2	4	Опрос, беседа, выполнение мини-проекта
2.3	Базовые типы данных, ветвления	1	1	0	Беседа. Опрос
2.4	Контрольное тестирование	1	0	1	Тест (Приложение 4)
<b>Модуль 3. Базовые конструкции в Python</b>		<b>42</b>	<b>6</b>	<b>36</b>	
3.1	Циклы, срезы, списочные выражения.	12	2	10	Опрос, беседа, выполнение мини-проекта
3.2	Методы списков и строк. Функции	8	2	6	Опрос, беседа, выполнение мини-проекта
3.3	Решение задач по пройденным темам. Практическая работа	10	2	8	Практическое занятие
3.4	Контрольная работа по темам 2-го и 3-го модулей	12	0	12	Практическое задание
<b>Модуль 4. Решение прикладных задач в Python.</b>		<b>76</b>	<b>28</b>	<b>48</b>	
4.1	Функциональный стиль программирования, лямбда функции, модуль functools	8	4	4	Опрос, беседа, выполнение мини-проекта
4.2	Хэш-таблицы. Модуль Collections	6	2	4	Практическое задание
4.3	Обработка исключений	4	2	2	Практическое задание

4.4	Принципы устройства и механика создания модулей и пакетов	6	4	2	Беседа, выполнение мини-проекта
4.5	ООП: инкапсуляция, наследование, полиморфизм	6	2	4	Практическое задание
4.6	Основы объектно-ориентированного анализа и дизайна, шаблоны проектирования	4	2	2	Опрос, беседа, выполнение мини-проекта
4.7	Итераторы и генераторы	4	2	2	Практическое задание
4.8	Автоматизированное тестирование в python	6	2	4	Практическое задание
4.9	Tkinter: создание графического интерфейса	8	4	4	Опрос, беседа, выполнение мини-проекта
4.10	Голосовые помощники и чат боты. Создание навыка для Алисы Яндекса	8	4	4	Опрос, беседа, выполнение мини-проекта
4.11	Проверочные работы и итоговая контрольная работа по темам модулей 2, 3 и 4	16	0	16	Практическое задание
<b>Итого</b>		<b>144</b>	<b>41</b>	<b>103</b>	

## Содержание учебного плана первого года обучения.

### Базовый уровень

#### Модуль 1. Введение

##### *Тема 1.1 Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности.*

##### *Компьютерная грамотность.*

*Теория:* Инструктажи по технике безопасности с отметкой в журнале. Общие сведения о компьютерах, операционная система, прикладные программы, основы работы в глобальных информационных сетях.

*Практика:* работа в текстовом и графическом редакторах, работа с поисковыми системами, создание своего почтового ящика и аккаунтов на сетевых ресурсах.

#### Модуль 2. Основы программирования

##### *Тема 2.1 Интегрированные среды, исполнение кода и отладка*

*Теория:* Понятия кода, интерпретатора, программы. Простейшие программы с выводом на экран. Знакомство с виртуальной средой взаимодействия – регистрация, организация личного кабинета, поиск и выкладывание материалов; знакомство с системой автоматизированной проверки задач и системой Яндекс. Интегрированные среды, исполнение кода. Основные понятия программирования: исполнитель, система команд, алгоритм, программа, среда разработки.

*Практика:* решение задач.

##### *Тема 2.2 Переменные, основные операторы*

*Теория:* условный оператор. Переменные и арифметика. Погружение в условия. Ввод-вывод в программе, условный оператор, оператор цикла с предусловием. Простейшие программы с использованием условного оператора if, оператора циклов while и операторов ввода-вывода. Технология разработки программы.

*Практика:* решение задач.

##### *Тема 2.3 Базовые типы данных, ветвления*

*Теория:* знакомство со списками, строками, множествами и кортежами в Python.

*Практика:* разработка алгоритмов и программ, определение работоспособности разработанной программы.

### ***Тема 2.4 Контрольное тестирование***

## **Модуль 3. Базовые конструкции в Python**

### ***Тема 3.1 Циклы, срезы, списочные выражения***

*Теория:* понятие о языке высокого уровня Python. Структура программы, переменные и константы, работа с числовыми переменными, арифметические операторы в Python. Основные управляющие конструкции алгоритмов с ветвлением в Python. Знакомство со срезами и диапазонами. Равенство и совпадение объектов. Устройство циклов for. Основные управляющие конструкции циклического алгоритма в Python. Простейшие циклы и циклы с переменными.

*Практика:* решение задач по теме «Срезы и диапазоны».

### ***Тема 3.2 Методы списков и строк. Функции***

*Теория:* списочные выражения. Методы split и join. Другие методы списков и строк. Знакомство с функциями. Области видимости переменных. Работа со списками, строками, множествами и кортежами в Python. Понятие итератора, подпрограммы, процедуры, функции. Функции в Python.

*Практика:* решение задач.

### ***Тема 3.3 Решение задач по пройденным темам. Практическая работа***

*Теория:* Повторение пройденных тем.

*Практика:* практическая работа.

### ***Тема 3.4 Контрольная работа по темам 2-го и 3-го модулей***

*Практика:* решение задач контрольной работы на методы списков и строк, по темам «Методы split и join», «Функции», «Области видимости переменных». Анализ результатов.

## **Модуль 4. Решение прикладных задач в Python**

#### ***Тема 4.1 Функциональный стиль программирования, лямбда-функции, модуль `functools`***

*Теория:* функции, функциональная парадигма программирования. Понятие лямбда функции и области ее применения. Функции модуля `functools`.

*Практика:* решение задач.

#### ***Тема 4.2 Хэш-таблицы. Модуль `Collections`***

*Теория:* Словари и множества. Подключение и использование модулей стандартной библиотеки Python. Функции модуля `Collections`.

*Практика:* решение задач.

#### ***Тема 4.3 Обработка исключений***

*Теория:* Понятие исключения, синтаксис их обработки. Применение исключений при разработке и отладке программ.

*Практика:* решение задач.

#### ***Тема 4.4 Принципы устройства и механика создания модулей и пакетов***

*Теория:* Понятие модуля и пакета, размещение и импорт модуля.

*Практика:* создание собственного пакета модулей.

#### ***Тема 4.5 ООП: инкапсуляция, наследование, полиморфизм***

*Теория:* Причины появления, принципы и основные сущности объектно-ориентированного подхода к разработке ПО. Инкапсуляция, полиморфизм, наследование, композиция.

*Практика:* решение задач.

#### ***Тема 4.6 Основы объектно-ориентированного анализа и дизайна, шаблоны проектирования***

*Теория:* Восходящий и нисходящий способы разработки. Методика объектно-ориентированного дизайна приложения. Шаблоны проектирования.

*Практика:* проектирование и реализация компьютерной игры.

#### ***Тема 4.7 Итераторы и генераторы***

*Теория:* Понятие и реализация итераторов и генераторов. Предназначение, особенности устройства и работы, типовые сферы применения.

*Практика:* решение задач.

#### ***Тема 4.8 Автоматизированное тестирование в `python`***

*Теория:* Виды тестирования и наиболее распространенные системы и подходы автоматического тестирования. Модульные тесты.

*Практика:* написание серии модульных тестов для выбранной задачи.

#### ***Тема 4.9 Tkinter: создание графического интерфейса***

*Теория:* Знакомство с библиотекой tkinter, изучение основных команд, виджетов, упаковщиков и приемов работы.

*Практика:* создание приложения с графическим интерфейсом.

#### ***Тема 4.10 Голосовые помощники и чат боты. Создание навыка для Алисы Яндекса***

*Теория:* Изучение общих принципов работы голосовых помощников. Знакомство с платформой Яндекс.Диалоги и протоколом работы навыка.

*Практика:* изучение документации на платформу, создание навыка для Алисы.

#### ***Тема 4.11 Проверочные работы и итоговая контрольная работа по темам модулей 2, 3 и 4***

*Практика:* выполнение проверочных работ. Итоговая контрольная работа по темам модулей 2, 3 и 4. Разработка проекта по индивидуальному заданию, составление отчёта о выполнении индивидуальной или совместной работы.

## Учебный план второго года обучения (продвинутый уровень)

Таблица 2

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>Модуль 1. Введение</b>		<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	
1.1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	2	2	0	Опрос. Отметка о прослушанных инструктажах в журнале.
1.2	Повторение. Решение задач на основные конструкции и структуры данных. Решение задач на классы и библиотеки	6	2	4	Опрос. Самостоятельная работа.
<b>Модуль 2. Программирование на Python</b>		<b>32</b>	<b>15</b>	<b>17</b>	
2.1	QT 1. Что такое QT и PyQt	2	2	0	Опрос. Беседа. Мини-проект
2.2	QT 2. QtDesigner	4	2	2	Опрос. Беседа
2.3	QT 3. Файлы в Python. Типы файлов и работа с ними. Внутреннее устройство файлов	4	2	2	Опрос
2.4	QT 4. Диалоги, работа с изображениями	4	2	2	Опрос. Беседа. Мини-проект
2.5	QT 5. Работа с простыми таблицами (csv). Работа с табличными данными в PyQt	4	2	2	Практическое задание
2.6	QT 6. Введение в БД, работа с SQL-таблицами и отображение данных в PyQt. Часть 1	4	2	2	Практическое задание
2.7	QT 7. Введение в БД, работа с SQL-таблицами и отображение данных в PyQt. Часть 2	4	2	2	Опрос. Беседа. Мини-проект
2.8	QT 8. Обработка событий. Сборка независимого приложения	4	1	3	Практическое задание
2.9	Защита проекта QT	2	0	2	Рубежный контроль
<b>Модуль 3. PyGame</b>		<b>44</b>	<b>17</b>	<b>27</b>	
3.1	Введение в репозитории. Подключение PyCharm. Работа с удаленными репозиториями	4	1	3	Опрос. Беседа
3.2	PyGame 1. Введение	2	1	1	Опрос. Беседа
3.3	PyGame 2. Игровой цикл. События	4	2	2	Практическое занятие
3.4	PyGame 3. Основные команды при одиночной работе с Git	4	2	2	Самостоятельная работа
3.5	PyGame 4. Клеточное поле	4	1	3	Опрос. Проектная деятельность
3.6	PyGame 5. Классические игры на клеточном поле	4	2	2	Самостоятельная работа

3.7	PyGame 6. Изображения. Спрайты	4	1	3	Опрос. Беседа
3.8	PyGame 7. Столкновения и другие взаимодействия	4	2	2	Опрос. Беседа
3.9	PyGame 8. Игра в целом	6	2	4	Проектная деятельность
3.10	PyGame 9. Украшения игр	4	2	2	Практическое задание
3.11	Цели и подходы к тестированию. Создание "самодельных" тестов (без библиотек)	4	1	3	Проектная деятельность
3.12	Защита проекта PyGame	2	0	2	Рубежный контроль
<b>Модуль 4. Проекты WEB и API</b>		<b>60</b>	<b>22</b>	<b>38</b>	
4.1	WEB. Работа с популярными форматами файлов (json, xml)	4	2	2	Опрос. Беседа
4.2	WEB. Знакомство с API	4	2	2	Практическое задание
4.3	WEB. Понятие исключения, обработка исключений. Собственные исключения.	4	2	2	Самостоятельная работа
4.4	WEB. Работа с командной строкой (скрипты, аргументы). Периодические задачи (модуль schedule)	4	2	2	Опрос. Беседа
4.5	WEB. Библиотека argparse. Задачи на создание скриптов с ее помощью	2	0	2	Опрос. Беседа
4.6	WEB. Работа с протоколом HTTP	4	2	2	Самостоятельная работа
4.7	WEB. Решение задач на API Яндекс-карт	4	2	2	Практическое задание
4.8	WEB. Введение во flask. Обработка html-форм	4	2	2	Самостоятельная работа
4.9	WEB. Шаблоны. flask--wtf	4	2	2	Опрос. Беседа. Мини-проект
4.10	WEB. Знакомство с flask- sqlalchemy	4	2	2	Опрос. Беседа
4.11	WEB. Flask-sqlalchemy	2	0	2	Рубежный контроль
4.12	WEB. REST-API. Понятие. Делаем простое REST-API.	4	2	2	Практическое задание
4.13	WEB. REST-API. Flask-restfull	2	0	2	Проектная деятельность
4.14	WEB. Разворачиваем проект в облаке. Дорешка.	4	0	4	Проектная деятельность
4.15	WEB. Алиса. Часть 1	4	2	2	Опрос. Беседа
4.16	WEB. Алиса. Часть 2	4	0	4	Практическое задание
4.17	WEB. Защита проекта WebServer + API	2	0	2	Рубежный контроль
<b>Итого</b>		<b>144</b>	<b>58</b>	<b>86</b>	

## Содержание учебного плана второго года обучения.

### Продвинутый уровень

#### Модуль 1. Введение

**Тема 1.1 Вводное занятие. Инструктажи по технике безопасности с отметкой в журнале.**

**Тема 1.2 Повторение. Решение задач на основные конструкции и структуры данных. Решение задач на классы и библиотеки**

*Теория:* Повторение основных конструкций и структур данных. Повторение модулей стандартной библиотеки Python.

*Практика:* решение задач.

#### Модуль 2. Программирование на Python

##### **Тема 2.1 QT 1. Что такое QT и PyQT**

*Теория:* Обзор рынка фреймворков для разработки настольных приложений на Python. История, предназначение, преимущества и недостатки фреймворка Qt. Подключение и первые шаги с PyQt.

*Практика:* решение задач.

##### **Тема 2.2 QT 2. QtDesigner**

*Теория:* Изучение основных элементов графического интерфейса и настроек QtDesigner, способы интеграции графического и текстового стили создания настольных приложений.

*Практика:* решение задач, связанных с созданием простейшего однооконного приложения.

**Тема 2.3 QT 3. Файлы в Python. Типы файлов и работа с ними. Внутреннее устройство файлов**

*Теория:* Принципы работы с файловой системой средствами Python. Чтение и запись информации в файл приложением, созданным при помощи QtDesigner.

*Практика:* решение задач, связанных с работой с файлами из настольного приложения.

##### **Тема 2.4 QT 4. Диалоги, работа с изображениями**

*Теория:* Изучение набора встроенных в QtDesigner диалоговых окон. Способы чтения, модификации и внедрения графических файлов в настольное приложение.

*Практика:* решение задач по обработке изображений.

***Тема 2.5 QT 5. Работа с простыми таблицами (csv). Работа с табличными данными в PyQT***

*Теория:* Формат данных csv, его преимущества и недостатки. Способы чтения и записи файлов в данном формате. Работа с табличными данными в PyQT в рамках собственного настольного приложения.

*Практика:* решение задач по работе с таблицами.

***Тема 2.6 QT 6. Введение в БД, работа с SQL-таблицами и отображение данных в PyQT. Часть 1***

*Теория:* Предназначение и разновидности баз данных. Реляционные базы данных и язык запросов SQL. Обращение к базе данных из создаваемого при помощи PyQT настольного приложения.

*Практика:* решение задач по работе с БД и SQL.

***Тема 2.7 QT 7. Введение в БД, работа с SQL-таблицами и отображение данных в PyQT. Часть 2***

*Теория:* Технология написания более сложных SQL запросов. Объектно-реляционное отображение.

*Практика:* решение задач на работу с БД из PyQT.

***Тема 2.8 QT 8. Обработка событий. Сборка независимого приложения***

*Теория:* Петля событий настольного приложения. Обработка событий стандартных устройств ввода (мышь, клавиатура). Обработка событий, генерируемых модулями программы. Сборка интерактивного приложения.

*Практика:* работа над проектом.

***Тема 2.9 Защита проекта QT***

*Практика:* защита проекта (настольное приложение).

### **Модуль 3. PyGame**

***Тема 3.1 Введение в репозитории. Подключение PyChart. Работа с удаленными репозиториями.***

*Теория:* Разновидности и предназначение систем контроля версий. Репозитории для хранения и обмена данными. Использование среды разработки PyCharm с удаленными репозиториями.

*Практика:* решение задач по работе с репозиторием.

### **Тема 3.2 PyGame 1. Введение**

*Теория:* Что такое PyGame, его место в экосистеме и какие игры можно создавать с его помощью.

*Практика:* решение задач.

### **Тема 3.3 PyGame 2. Игровой цикл. События**

*Теория:* Создание игрового цикла, обработка событий стандартных устройств ввода.

*Практика:* решение задач.

### **Тема 3.4 PyGame 3. Основные команды при одиночной работе с Git**

*Теория:* Система контроля версий Git. Использование git при разработке приложения в одиночку — графический и консольный интерфейс, основные команды.

*Практика:* решение задач.

### **Тема 3.5 PyGame 4. Клеточное поле**

*Теория:* Реализация клеточного поля в PyGame. Способы хранения глобальных настроек и обмена данными между игровыми агентами.

*Практика:* решение задач.

### **Тема 3.6 PyGame 5. Классические игры на клеточном поле**

*Теория:* Обзор классических игр на клеточном поле и вариантов их реализации при помощи PyGame.

*Практика:* решение задач по реализации игры на клеточном поле.

### **Тема 3.7 PyGame 6. Изображения. Спрайты**

*Теория:* Графические возможности PyGame, чтение, изменение и встраивание изображений. Техника работы со спрайтами.

*Практика:* решение задач по работе с изображениями.

### **Тема 3.8 PyGame 7. Столкновения и другие взаимодействия**

*Теория:* Обсуждение основных видов взаимодействия между игроками и другими сущностями игры, а также способов программной реализации такого рода взаимодействий.

*Практика:* решение задач.

### **Тема 3.9 PyGame 8. Игра в целом**

*Теория:* Проектирование архитектуры игрового приложения.

*Практика:* создание своей игры.

### **Тема 3.10 PyGame 9. Украшения игр**

*Теория:* Нюансы создания интерфейса игры, визуального оформления игровой механики, подключение звуковых эффектов.

*Практика:* украшение своей игры.

**Тема 3.11 Цели и подходы к тестированию. Создание "самодельных" тестов (без библиотек)**

*Теория:* Как и зачем осуществляют тестирование в промышленной разработке. Подходы к тестированию программных продуктов. Технология создания тестов стандартными средствами Python.

*Практика:* тестирование своего игрового приложения.

### **Тема 3.12 Защита проекта PyGame**

*Практика:* защита проекта (игра).

## **Модуль 4. Проекты WEB и API**

### **Тема 4.1 WEB. Работа с популярными форматами файлов (json, xml)**

*Теория:* Структура форматов json и csv. Python-модули для работы с ними. Основные сферы применения, практика применения в WEB.

*Практика:* решение задач.

### **Тема 4.2 WEB. Знакомство с API**

*Теория:* Программный интерфейс приложения в разработке для основных существующих платформ. Особенности API в WEB-разработке.

*Практика:* решение задач.

**Тема 4.3 WEB. Понятие исключения, обработка исключений. Собственные исключения.**

*Теория:* Программные ошибки, понятие исключительной ситуации. Механизм исключений в Python, различные практики его использования.

*Практика:* решение задач - самостоятельная работа.

**Тема 4.4 WEB. Работа с командной строкой (скрипты, аргументы).**

***Периодические задачи (модуль `schedule`)***

*Теория:* Интерфейс командной строки основных операционных систем. Его применение в backend-разработке и администрировании.

*Практика:* решение задач.

**Тема 4.5 WEB. Библиотека `argparse`. Задачи на создание скриптов с ее помощью**

*Практика:* решение задач.

**Тема 4.6 WEB. Работа с протоколом HTTP**

*Теория:* Протокол HTTP и клиент-серверная архитектура. Обмен данными с использованием данного протокола.

*Практика:* решение задач - самостоятельная работа.

**Тема 4.7 WEB. Решение задач на API Яндекс-карт**

*Теория:* Картографические сервисы Яндекса для сайтов, мобильных приложений и логистики. Работа с ними средствами Python применительно к WEB-проектам.

*Практика:* решение задач.

**Тема 4.8 WEB. Введение во flask. Обработка html-форм**

*Теория:* Фреймворк для создания WEB-приложений Flask, структура и базовая механика. Создание и обработка HTML-форм с его помощью.

*Практика:* решение задач - самостоятельная работа.

**Тема 4.9 WEB. Шаблоны. flask--wtf**

*Теория:* Расширения фреймвора Flask. Предназначение и использование расширения Flask-WTF.

*Практика:* решение задач.

**Тема 4.10 WEB. Знакомство с flask-sqlalchemy**

*Теория:* Предназначение и использование расширения (фреймворка Flask) Flask-SQLAlchemy.

*Практика:* решение задач.

**Тема 4.11 WEB. Flask-sqlalchemy**

*Практика:* решение задач — контрольная работа.

**Тема 4.12 WEB. REST-API. Понятие. Делаем простое REST-API**

*Практика:* решение задач.

**Тема 4.13 WEB. REST-API. Flask-restful**

*Практика:* работа над проектом — создание своего web-сервиса.

**Тема 4.14 WEB. Разворачиваем проект в облаке. Дорешка**

*Практика:* работа над проектом.

**Тема 4.15 WEB. Алиса. Часть 1**

*Теория:* История развития и основные технологии, лежащие в основе голосовых помощников. Яндекс.Диалоги. Алиса.

*Практика:* решение задач.

**Тема 4.16 WEB. Алиса. Часть 2**

*Практика:* решение задач.

**Тема 4.17 WEB. Защита проекта WebServer + API**

*Практика:* защита своего web-проекта.

#### 4. Планируемые результаты

##### *Предметные результаты:*

– умение определять результат выполнения алгоритма при заданных исходных данных, узнавать изученные алгоритмы обработки чисел и числовых последовательностей, создавать на их основе несложные программы анализа данных, читать и понимать несложные программы, написанные на выбранном для изучения универсальном алгоритмическом языке высокого уровня;

– понимание основных предметных понятий («информация», «алгоритм», «исполнитель», «модель») и их свойств;

– развитие логических способностей и алгоритмического мышления, умения составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя, знакомство с основными алгоритмическими структурами – линейной, условной и циклической;

– умение выполнять пошагово (с использованием компьютера или вручную) алгоритмы управления исполнителями и анализа числовых и текстовых данных;

– навыки и опыт разработки программ в выбранной среде программирования, включая тестирование и отладку программ; умение использовать основные управляющие конструкции объектно-ориентированного программирования и библиотеки прикладных программ, выполнять созданные программы;

– умение разрабатывать и использовать компьютерно-математические модели, оценивать числовые параметры моделируемых объектов и процессов, интерпретировать результаты, получаемые в ходе моделирования реальных процессов, анализировать готовые модели на предмет соответствия реальному объекту или процессу;

– умение соблюдать нормы информационной этики и права.

##### *Личностные результаты:*

– формирование ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело аналогично завершённым творческим учебным проектам;

- формирование способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе приобретённой благодаря иллюстрированной среде программирования мотивации к обучению и познанию;
- развитие опыта участия в социально значимых проектах, повышение уровня самооценки благодаря реализованным проектам;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, участия в конкурсах и конференциях различного уровня;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий;
- формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой.

***Метапредметные результаты:***

- умение самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата; понимание, что в программировании длинная программа не всегда лучшая;
- умение критически оценивать правильность решения учебно-исследовательской задачи;
- умение корректировать свои действия, вносить изменения в программу и отлаживать её в соответствии с изменяющимися условиями;
- владение основами самоконтроля, способность к принятию решений;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебно-исследовательских и проектных работ;

- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ-компетенция);
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

#### **4.1. Планируемые результаты «Базового уровня» (первый год обучения)**

##### ***Предметные результаты:***

- знание необходимой терминологии («информация», «алгоритм», «исполнитель», «модель»), смысла этих понятий и умение применять полученные знания на практике;
- развитие у обучающихся алгоритмического (знакомство и навыки работы с простейшими алгоритмическими структурами – линейной, условной и циклической), а также логического мышления, что необходимо для грамотного составления алгоритмов, рассчитанных для конкретного исполнителя;
- знание основных понятий и этапов проектной деятельности;
- навыки пошагового выполнения алгоритмов управления исполнителями и анализа числовых и текстовых данных, умение осуществлять данные операции как вручную, так и с использованием компьютера;
- знания основ программирования и областей применения полученных навыков.

##### ***Личностные результаты:***

- развитие у обучающихся внимания, сосредоточенности, терпения;
- использование принципов здоровьесбережения, а также отработка на практике принципов индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой;
- формирование осознанного уважительного отношения к другому человеку, его мнению, своему и чужому труду, бережное отношение к используемому оборудованию;
- развитие коммуникативных навыков, умения работать в команде сверстников в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности.

##### ***Метапредметные результаты:***

- умение самостоятельно планировать последовательность своих действий для достижения поставленных целей, а также грамотно распределять свое время и ресурсы для получения максимально эффективного результата;
- умение работать в паре и в коллективе, выстраивать совместную деятельность как с педагогом, так и со сверстниками;
- умение осуществлять самостоятельный поиск информации, анализировать и обобщать её;
- способность к принятию решений, а также умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение.

## 4.2. Планируемые результаты

### «Продвинутого уровня» (второй год обучения)

#### *Предметные результаты:*

- опыт разработки и использования компьютерно-математических моделей, а также умение интерпретировать и анализировать полученные результаты на предмет их соответствия или несоответствия реальному объекту или процессу;
- умение соблюдать сетевой этикет, другие базовые нормы информационной этики и права при работе с компьютерными программами и в сети Интернет;
- умение выполнять созданные программы, осуществлять их разработку, тестирование и отладку, используя изученный язык программирования;
- получение опыта использования базовых управляющих конструкций объектно-ориентированного программирования;
- умение самостоятельно создавать программы анализа данных на выбранном для этого универсальном языке программирования;
- умение определять результат выполнения алгоритма при заданных исходных данных.

#### *Личностные результаты:*

- навыки формулирования и обоснования собственного цельного мнения о возможностях, преимуществах и недостатках предлагаемого программного продукта;
- формирование ответственного отношения к обучению, подбор и комбинирование имеющихся умений программиста для решения учебных задач;
- формирование целостного мировоззрения, технического мышления, соответствующих как возрасту обучающегося, так и современному уровню развития информационных технологий;
- опыт распределения задач между членами группы и умение совместно принимать решения внутри данной группы;

– развитие опыта участия в социально значимых проектах (опыт создания и оценки проекта, повышение уровня самооценки благодаря реализованным проектам).

***Метапредметные результаты:***

– умение осуществлять самостоятельный поиск информации, анализировать и обобщать её;

– широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ – формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий);

– умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение, а также критически оценивать правильность решения учебно-исследовательской задачи;

– умение работать в паре и коллективе;

– умение корректировать свои действия, планировать последовательность шагов для достижения целей, а также вносить необходимые изменения в процессе работы над программой, исходя из изменяющихся условий.

## II. Комплекс организационно-педагогических условий реализации общеразвивающей программы

### 1. Календарный учебный график на 2021-2022 учебный год

Таблица 3

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1.	Количество учебных недель	36
1.1	Количество учебных недель, реализуемых организацией-участником	2
1.2	Количество учебных недель, реализуемых базовой организацией	34
2.	Количество учебных дней	72
3.	Количество часов в неделю	4
4.	Количество часов первый год обучения	144
4.1	Количество часов на первом году обучения, реализуемых организацией-участником	8
4.2	Количество часов на первом году обучения, реализуемых базовой организацией	136
5.	Количество часов второй год обучения	144
5.1	Количество часов на втором году обучения, реализуемых организацией-участником	8
5.2	Количество часов на втором году обучения, реализуемых базовой организацией	136
6.	Неделя в I полугодии	16
6.1	Количество учебных недель, реализуемых организацией-участником	2
6.2	Количество учебных недель, реализуемых базовой организацией	14
7.	Неделя во II полугодии	20
8.	Начало занятий	13 сентября
8.1	Начало занятий, реализуемых организацией-участником	13 сентября
8.2	Начало занятий, реализуемых базовой организацией	27 сентября
9.	Выходные дни	30 декабря – 09 января
10.	Окончание учебного года	31 мая

## 2. Условия реализации общеразвивающей программы

Первый модуль программы (первый и второй год обучения) реализуется организацией – участником в соответствии с условиями договора о сетевой форме реализации программ.

### *Материально-техническое обеспечение:*

#### *Требования к помещению:*

- помещение для занятий, отвечающее требованиям СанПиН для учреждений дополнительного образования;
- качественное освещение.

#### *Оборудование:*

- столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочее место для педагога;
- ноутбуки для каждого обучающегося и преподавателя;
- наушники;
- web-камера;
- многофункциональное устройство (принтер, сканер и копир);
- моноблочное интерактивное устройство;
- напольная мобильная стойка для интерактивных досок или универсальное настенное крепление;
- доска магнито-маркерная настенная;
- флипчарт.

#### *Расходные материалы:*

- whiteboard маркеры;
- стиратель с диски;
- бумага писчая;
- шариковые ручки;
- permanent маркеры.

#### *Информационное обеспечение:*

- операционная система (желательно Windows);

- поддерживаемые браузеры (для работы LMS): Yandex Browser, Chrome, Chrome Mobile, Firefox, Opera, Safari, Mobile Safari, Edge, Python;
- среда Wing IDE 101 (версии 6 или выше);
- среда PyCharm Community Edition;
- пакет PyQt4 (на Qt5);
- пакет библиотек со SciPy: numpy, scipy, matplotlib, ipython + ipythonnotebook, sympy, pandas;
- рекомендуется установить ПО Anaconda.

### ***Методическое обеспечение:***

Методические пособия, разработанные преподавателем с учётом конкретных задач, варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии ПО, инструкции по настройке оборудования, учебная и техническая литература. Используются педагогические технологии индивидуализации обучения и коллективной деятельности.

Электронное приложение к учебникам К. Ю. Полякова Информатика и ИКТ. Набор цифровых образовательных ресурсов – дидактические материалы, интерактивные тесты, анимационные плакаты.

### ***Кадровое обеспечение:***

Реализовывать программу могут педагоги дополнительного образования, обладающие достаточными знаниями в области педагогики и психологии, методологии, знающие особенности обучения основам программирования на языке Python.

### 3. Формы аттестации и оценочные материалы:

*Система отслеживания результатов обучающихся выстроена следующим образом:*

- определение начального уровня знаний, умений и навыков;
- промежуточный контроль;
- итоговый контроль.

Текущий контроль осуществляется путём наблюдения (Приложение 1), определения качества выполнения заданий (Приложение 2, 3), отслеживания динамики развития обучающегося. Способы проверки уровня освоения тем: опрос, тестирование, решение задач, наблюдение, оценка выполненных самостоятельных работ.

Итоговая аттестация осуществляется в форме презентации, защиты проекта и оценивается по 100-балльной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице 4:

Таблица 4

Баллы, набранные обучающимся	Уровень освоения
0–40 баллов	Низкий
41–70 баллов	Средний
71–100 баллов	Высокий

Формы проведения итогов по каждой теме и каждому разделу общеразвивающей программы соответствуют целям и задачам ДООП.

#### 4. Методические материалы

Образовательный процесс осуществляется в очной форме.

В образовательном процессе используются следующие *методы*:

1. объяснительно-иллюстративный;
2. метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение её самостоятельно или группой);
3. проектно-исследовательский;
4. наглядный:
  - демонстрация плакатов, схем, таблиц, диаграмм;
  - использование технических средств;
  - просмотр кино- и телепрограмм;
5. практический:
  - практические задания;
  - анализ и решение проблемных ситуаций и т. д.

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания модуля, степени сложности материала, типа учебного занятия. В связи с тем, что в работу по программе включаются подростки, уже имеющие первичные навыки программирования первый год обучения не имеет стартового уровня освоения. Поэтому вместе с объяснительно-иллюстративным используются, а также становятся ведущими частично-поисковый и проектно-исследовательский методы, на продвинутом уровне (2-ой год обучения) – проблемного изложения и проектно-исследовательский. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы детей.

##### **Формы обучения:**

– **фронтальная** – предполагает работу педагога сразу со всеми обучающимися в едином темпе и с общими задачами. Для реализации обучения используется компьютер педагога с мультимедиа проектором, посредством

которых учебный материал демонстрируется на общий экран. Активно используются Интернет-ресурсы;

– **коллективная** – это форма сотрудничества, при котором коллектив обучает каждого своего члена и каждый член коллектива активно участвует в обучении своих товарищей по совместной учебной работе;

– **групповая** – предполагает, что занятия проводятся с подгруппой. Для этого группа распределяется на подгруппы не более 6 человек, работа в которых регулируется педагогом;

– **индивидуальная** – подразумевает взаимодействие преподавателя с одним обучающимся. Как правило данная форма используется в сочетании с фронтальной. Часть занятия (объяснение новой темы) проводится фронтально, затем обучающийся выполняют индивидуальные задания или общие задания в индивидуальном темпе;

– **дистанционная** – взаимодействие педагога и обучающихся между собой на расстоянии, отражающее все присущие учебному процессу компоненты. Для реализации дистанционной формы обучения весь дидактический материал размещается в свободном доступе в сети Интернет, происходит свободное общение педагога и обучающихся в социальных сетях, по электронной почте, посредством видеоконференции или в общем чате. Кроме того, дистанционное обучение позволяет проводить консультации обучающегося при самостоятельной работе дома.

#### **Формы организации учебного занятия:**

В образовательном процессе помимо традиционного учебного занятия используются многообразные формы, которые несут учебную нагрузку и могут использоваться как активные способы освоения детьми образовательной программы, в соответствии с возрастом обучающихся, составом группы, содержанием учебного модуля: беседа, лекция, мастер-класс, практическое занятие, защита проектов, конкурс, викторина, диспут, круглый стол, «мозговой штурм», воркшоп, глоссирование, деловая игра, квиз, экскурсия.

Некоторые формы проведения занятий могут объединять несколько учебных групп или весь состав объединения, например, экскурсия, викторина, конкурс и т. д.

**Методы воспитания:** мотивация, убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, создание ситуации успеха и др.

**Педагогические технологии:** индивидуализации обучения; группового обучения; коллективного взаимообучения; дифференцированного обучения; разноуровневого обучения; проблемного обучения; развивающего обучения; дистанционного обучения; игровой деятельности; коммуникативная технология обучения; коллективной творческой деятельности; решения изобретательских задач; здоровьесберегающая технология.

**Дидактические материалы:**

Методические пособия, разработанные преподавателем с учётом конкретных задач, варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии ПО, инструкции по настройке оборудования, учебная и техническая литература. Используются педагогические технологии индивидуализации обучения и коллективной деятельности.

## Список литературы

### Нормативные документы:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ.
2. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р.
3. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)».
4. Распоряжение правительства РФ от 04.09. 2014 № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей».
5. «Основы законодательств РФ об охране здоровья граждан», утвержденные Верховным советом РФ от 22.07.1993 № 5487 – (ред. от 25.11.2009).
6. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ».
7. Федеральный закон от 21.11.2011 №323-ФЗ «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации».
8. Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Приказ № 1008 отменен).

### Список литературы, использованной при написании программы:

1. Задачи по программированию. Под ред. С. М. Окулова, М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
2. Информатика и ИКТ. Задачник-практикум в 2 частях. Под ред. И. Г. Семакина и Е. К. Хеннера. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.
3. Лутц М. Изучаем Python. СПб.: Символ-Плюс, 2011.
4. Окулов С. М. Основы программирования. М.: Бином. Лаборатория знаний, 2012.

5. Поляков К. Ю., Еремин Е. А. Информатика. Углублённый уровень. Учебник для 10 класса в 2 частях. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.

6. Эльконин, Д. Б. Детская психология: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Д. Б. Эльконин; ред.сост. Б. Д. Эльконин. – 4-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2007. – 384 с.

**Электронные ресурсы:**

1. Материалы и презентации к урокам в LMS Яндекс.Лицея.
2. Сайт «Python 3 для начинающих» – [pythonworld.ru](http://pythonworld.ru).
3. Сайт «Питонтьютор» – [pythontutor.ru](http://pythontutor.ru).
4. Лекции А. В. Умнова, прочитанные в Школе анализа данных Яндекса – <https://www.youtube.com/playlist?list=PLJOzdkh8T5kpIBTG9mM2wVBjh5OpdwB1>.

### Бланк наблюдения за обучающимися

Группа \_\_\_\_\_

Педагог \_\_\_\_\_

№ п/п	ФИО	ПОКАЗАТЕЛИ					
		Внимателен в течение занятия	Использует базовую систему понятий	Проявляет инициативу, интерес в течение занятия	Идет на деловое сотрудничество	Аккуратно относится к материально-техническим ценностям	РЕЗУЛЬТАТ
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							

За каждое согласие с утверждением 1 – балл.

**Лист оценки работы обучающихся  
в процессе разработки**

№ группы: \_\_\_\_\_

Дата: \_\_\_\_\_

№ п/ п	ФИ обучающегося	Сложность языка разработки (по шкале от 0 до 5 баллов)	Соответ- ствие написания программ- ного кода поставлен- ной задаче (по шкале от 0 до 5 баллов)	Презентация модели по плану. Степень владения специальным и терминами (по шкале от 0 до 5 баллов)	Степень увлеченности процессом и стремления к оригиналь- ности при выполнении заданий (по шкале от 0 до 5 баллов)	Кол-во вопросов и затруд- нений (шт. за одно занятие)
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						

**Лист оценки работы обучающихся  
в процессе настройки коммутационного и компьютерного оборудования**

№ группы: \_\_\_\_\_

Дата: \_\_\_\_\_

№ п/п	ФИО обучающегося	Соответствие построенной конструкции и заданной модели (по шкале от 0 до 5 баллов)	Соответствие написанной программы заданным целям (по шкале от 0 до 5 баллов)	Степень владения специальными терминами (по шкале от 0 до 5 баллов)	Степень увлеченности процессом и стремления к оригинальности при выполнении заданий (по шкале от 0 до 5 баллов)	Кол-во вопросов и затруднений (шт. за одно занятие)
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						

### Пример контрольного тестирования

№	Вопросы	Верный ответ
1	<p><b>Что выведет следующий фрагмент кода?</b></p> <pre>x = 4.5 y = 2 print(x // y)</pre> <p><b>Варианты ответов:</b></p> <p>1) 2.0 2) 2.25 3) 9.0 4) 20.25 5) 21</p>	2.0
2	<p><b>Что выведет следующий код, при его исполнении? Используется Python 3.x.</b></p> <pre>print(type(1 / 2))</pre> <p><b>Варианты ответов</b></p> <p>class 'int' class 'number' class 'float' class 'double' class 'tuple'</p>	class 'float'

3	<p><b>Что будет напечатано?</b></p> <pre>kvps = {"user","bill", "password","hillary"} print(kvps['password'])</pre> <p><b>Варианты ответов:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) user</li> <li>2) bill</li> <li>3) password</li> <li>4) hillary</li> <li>5) Ничего. TypeError.</li> </ol>	Ничего. TypeError.
4	<p><b>Что будет напечатано?</b></p> <pre>name = "snow storm" print("%s" % name[6:8])</pre> <p><b>Варианты ответов:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) st</li> <li>2) sto</li> <li>3) to</li> <li>4) Syntax Error</li> </ol>	to
5	<p><b>Что напечатает следующий код:</b></p> <pre>word = 'foobar' print(word[3:] + word[:3])</pre> <p><b>Варианты ответов:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) foobar</li> <li>2) obarof</li> <li>3) barfoo</li> <li>4) SyntaxError</li> </ol>	barfoo

6	<p><b>Что выведет следующая программа?</b></p> <pre>x = True y = False z = False if not x or y:     print(1) elif not x or not y and z:     print(2) elif not x or y or not y and x:     print(3) else:     print(4)</pre> <p><b>Варианты ответов:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>1) 1</li><li>2) 2</li><li>3) 3</li><li>4) 4</li></ul>	3
7	<p><b>Что выведет следующая программа?</b></p> <pre>a = [1,2,3,None(),[],] print(len(a))</pre> <p><b>Варианты ответов</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>1) 4</li><li>2) 5</li><li>3) 6</li><li>4) 7</li></ul>	6

8	<p><b>Имеем следующую последовательность действий, чему равна переменная L2 ?:</b></p> <pre>&gt;&gt;&gt; L1 = [2, 3, 4] &gt;&gt;&gt; L2 = L1 &gt;&gt;&gt; L1[0] = 24 &gt;&gt;&gt; L1 [24, 3, 4] &gt;&gt;&gt; L2</pre> <p><b>Варианты ответов:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) [2,3,4]</li><li>2) [24,3,4]</li><li>3) [2,3,24]</li><li>4) [3,4,2]</li></ol>	[24,3,4]
9	<p><b>Что покажет этот код?</b></p> <pre>for i in range(5):     if i % 2 == 0:         continue     print(i)</pre> <p><b>Варианты ответов:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Ошибку, так как i не присвоена</li><li>2) Ошибку из-за неверного вывода</li><li>3) Числа: 1, 3 и 5</li><li>4) Числа: 0, 2 и 4</li><li>5) Числа: 1 и 3</li></ol>	Числа: 1 и 3

10	<p><b>Что покажет этот код?</b></p> <pre>for j in 'Hi! I\'m mister Robert':     if j == \":         print ("Найдено")         break else:     print ("Готово")</pre> <p><b>Варианты ответов:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Ошибку в коде</li><li>2) "Найдено" и "Готово"</li><li>3) "Готово"</li><li>4) "Найдено"</li></ol>	"Найдено"
----	--	-----------

**Примерные темы мини-проектов 1-год обучения**

1. Разработка игры «Шахматы» для двух игроков с консольным интерфейсом.
2. Разработка игры «Змейка» с графическим интерфейсом (Tkinter).
3. Разработка игры «Футбол» с графическим интерфейсом.
4. Создание приложения для автоматической генерации писем и документов по шаблону MS Word.
5. Создание консольного графического редактора (применение фильтров, изменение размеров, повороты изображения и пр.).

**Примерные темы мини-проектов второй год обучения**

1. Разработка приложения «Текстовый редактор».
2. Разработка приложения «Графический редактор».
3. Разработка игры «Гексагон» с графическим интерфейсом.
4. Создание чат бота.
5. Разработка игры для трех игроков с возможностью добавления ботов.
6. Создание WEB-проекта, предоставляющего для команд пользователей совместное рабочее пространство.

**Критерии оценки мини-проектов 1-ый год обучения**

№ группы: \_\_\_\_\_

Дата: \_\_\_\_\_

№ п/п	ФИО обучающегося	Соответствие теме (по шкале от 0 до 5 баллов)	Сложность алгоритмов, структур данных (по шкале от 0 до 5 баллов)	Качество реализации (по шкале от 0 до 5 баллов)	Степень владения материалом (по шкале от 0 до 5 баллов)	Презентация (шт. за одно занятие)
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						

**Критерии оценки мини-проектов 2-ой год обучения**

№ группы: \_\_\_\_\_

Дата: \_\_\_\_\_

№ п/п	ФИО обучающегося	Соответствие теме (по шкале от 0 до 5 баллов)	Сложность функционала (по шкале от 0 до 5 баллов)	Качество кода (по шкале от 0 до 5 баллов)	Удобство использования (по шкале от 0 до 5 баллов)	Презентация (шт. за одно занятие)
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						

### **Аннотация**

Программа «Программирование на Python» имеет техническую направленность, в ходе занятий обучающиеся приобретают знания и умения, которые могут быть использованы ими при дальнейшей сдаче ЕГЭ, при участии в олимпиадах по программированию, при решении задач по физике, химии, биологии, лингвистике и другим наукам, а также они являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства программирования.

Данная образовательная программа интегрирует в себе достижения сразу нескольких традиционных направлений, а главной её особенностью является большой блок практических заданий и самостоятельная работа над решением поставленных задач: школьники учатся решать задачи без помощи преподавателя, что способствует развитию у них навыков алгоритмического и логического мышления, умению мыслить самостоятельно и повышает мотивацию учащихся к обучению.

Программа рассчитана на обучающихся 14–17 лет.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа реализуется в сетевой форме. ГАНОУ СО «Дворец молодежи» является базовой организацией, организация-участник определяется на основании заключенного договора о сетевой форме реализации программ. Первый модуль программы (первый и второй год обучения) реализуется организацией – участником в соответствии с условиями договора о сетевой форме реализации программ.