

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Комитет по образованию Санкт-Петербурга

Автономная некоммерческая общеобразовательная организация
«Санкт-Петербургская Гуманитарная Школа «РОСТ»
Выборгского административного района
Санкт-Петербурга

«Принято»

Педагогический совет
Протокол № 12 от «25» августа 2022г.

«Утверждено»

Директор школы:
/ Макарова Н.Н./

Приказ № 30 от «25» августа 2022г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Основы программирования на PYTHON»

для 5-6 на 2022-2023 учебный год

Санкт-Петербург 2022

Пояснительная записка

Рабочая программа занятий внеурочной деятельности «Основы программирования на языке Python». Направленность программы – техническая. Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Основы программирования на Python» (далее — курс) для 5-6 классов составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования к результатам освоения основной программы основного общего образования.

Занятия осуществляется на площадке дистанционного взаимодействия Skype.

Рабочая программа курса даёт представления о цели, задачах, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами курса внеурочной деятельности, устанавливает содержание курса, предусматривает его структурирование по разделам и темам; предлагает распределение учебных часов по разделам и темам курса и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутри- предметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся, включает описание форм организации занятий и учебно-методического обеспечения образовательного процесса .

Примерная рабочая программа курса определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для каждого года изучения, в том числе планируемые результаты освоения обучающимися программы курса внеурочной деятельности на уровне основного общего образования. Программа служит основой для составления поурочного тематического планирования курса внеурочной деятельности учителем.

Программа курса внеурочной деятельности «Основы программирования на Python» отражает:

- сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;
- основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;
- междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности.

Информатика характеризуется всё возрастающим числом междисциплинарных связей, причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование мета- предметных и личностных результатов обучения.

Курс внеурочной деятельности отражает и расширяет содержание четырёх тематических разделов информатики на уровне основного общего образования:

- 1.** цифровая грамотность;
- 2.** теоретические основы информатики;
- 3.** алгоритмы и программирование; информационные технологии.

Цели курса: внеурочной деятельности «Основы программирования на Python» являются:

- формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки информатики, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт развития представлений об информации как о важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимание роли информационных процессов, информационных ресурсов и информационных технологий в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;

- обеспечение условий, способствующих развитию алгоритмического мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном информационном обществе, предполагающего способность обучающегося разбивать сложные задачи на более простые подзадачи; сравнивать новые задачи с задачами, решёнными ранее; определять шаги для достижения результата и т. д.;

- формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких как базовое программирование на Python, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации;

- формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты; формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования, коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения информационной безопасности обучающегося;

- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения, стремления к продолжению образования в области информационных технологий и созидательной деятельности с применением средств информационных технологий.

Задачи курса: внеурочной деятельности «Основы программирования на Python»

- сформировать у обучающихся: понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;

- владение базовыми нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности; базовые знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, их решения с помощью информационных технологий; умения и навыки формализованного описания поставленных задач;

- базовые знания об информационном моделировании, в том числе о математическом моделировании;

- знание основных алгоритмических структур и умение применять его для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;

- умения и навыки составления простых программ по построенному алгоритму на Python;

- умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач;

- умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

Программа курса рассчитана на 34 часа, в рамках которого предусмотрены такие методы и приемы обучения как проектный, объяснительно-иллюстративный, проблемно-поисковый, рассказ, беседа, демонстрация, практическая работа репродуктивного и творческого характера.

Реализация практической части курса внеурочной деятельности

«Основы программирования на языке Python» предусматривает использование оборудования Центра образования естественно-научной и технологической направленностей «Точка роста»

1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты

Патриотическое воспитание:

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию;

- понимание значения информатики как науки в жизни современного общества.

Духовно-нравственное воспитание:

- ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора;
- готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;

- активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в Интернете.

Гражданское воспитание:

- представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах;

- соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде;

- ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных и познавательных задач, создании учебных проектов;

- стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

Ценность научного познания:

- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики;

- интерес к обучению и познанию;

- любознательность;

- стремление к самообразованию;

- овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

- наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

Формирование культуры здоровья:

- установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Трудовое воспитание:

- интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно –технического прогресса.

Экологическое воспитание:

- наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

Метапредметные результаты

Универсальные познавательные действия

Базовые логические действия:

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

- самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи

(сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

Базовые исследовательские действия:

- формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

- оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования; прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

Работа с информацией:

- выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;

- применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

- выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;

- оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

- запоминать и систематизировать информацию.

Универсальные коммуникативные действия

Общение:

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

- публично представлять результаты выполненного опыта (исследования, проекта);

- выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

Совместная деятельность (сотрудничество):

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;

- принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

- выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;

- оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;

- сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;
- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте.

Самоконтроль (рефлексия):

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
- вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;
- оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

- ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

Принятие себя и других:

- осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации;
- осознанно относиться к другому человеку, его мнению.

Предметные результаты

К концу обучения в 5 – 6 класса обучающийся научится:

- соблюдать требования безопасности при работе на компьютере;
- объяснять, что такое информация, информационный процесс;
- перечислять виды информации;
- кодировать и декодировать сообщения по заданным правилам;
- переводить данные из одной единицы измерения информации в другую;
- характеризовать устройство компьютера;
- приводить примеры устройств для хранения и передачи информации;
- разбираться в структуре файловой системы;
- строить путь к файлу;
- объяснять, что такое алгоритм, язык программирования, программа;
- использовать переменные различных типов при написании программ на Python;
- использовать оператор присваивания при написании программ на Python;
- искать ошибки в программном коде на Python и исправлять их;
- дописывать программный код на Python;
- писать программный код на Python;
- использовать ветвления и циклы при написании программ на Python;
- анализировать блок-схемы и программы на Python;
- объяснять, что такое логическое выражение;
- вычислять значение логического выражения;
- записывать логическое выражение на Python;
- понимать структуру адресов веб-ресурсов;
- форматировать и редактировать текстовую информацию в Google Документах;
- создавать презентации в Google Презентациях.

2. Содержание курса внеурочной деятельности

1. Информация и информационные процессы (разделы «Цифровая грамотность» и «Теоретические основы информатики»)

Техника безопасности и правила работы на компьютере. Информация и информационные процессы. Виды информации. Хранение информации. Устройства для работы с информацией. Устройство компьютера. Кодирование информации. Код. Процессы кодирования и декодирования. Единицы измерения информации. Файловая система. Одноуровневая и многоуровневая файловые структуры. Путь к файлу. Операции с файлами.

2. Основы языка программирования Python (раздел «Алгоритмы и программирование»)

Современные языки программирования. Алгоритм. Язык программирования. Программа. Среда разработки IDE. Интерфейс Sculpt.

Виды алгоритмов: линейный, разветвляющийся. Переменные. Правила образования имён переменных. Типы данных: целое число, строка. Функция. Виды функций. Функция: print(), input(), int(). Ветвление в Python. Оператор if-else. Вложенное ветвление. Множественное ветвление. Оператор if-elif-else. Проект «Чат-бот».

3. Циклы в языке программирования Python (раздел «Алгоритмы и программирование»)

Логическое выражение. Простые и сложные логические выражения. Результат вычисления логического выражения. Условие. Операции сравнения в Python. Логические операторы в Python: and, or и not. Операторы целочисленного деления и деления с остатком на Python. Цикл с предусловием. Цикл с параметром. Проект «Максимум и минимум».

4. Информационные технологии (разделы «Цифровая грамотность» и «Информационные технологии»)

Средства коммуникации. Современные средства общения. Всемирная паутина (WWW). Назначение браузера. Создание почтового ящика. Облачное хранилище. Правила безопасности в Интернете. Текстовая информация в реальной жизни. Обработка текстовой информации. Форматирование текста. Обработка графической информации. Виды графической информации. Применение компьютерной графики. Работа с табличным процессором. Создание презентаций. Проект «Презентация Elevator Pitch».

3. Тематическое планирование курса внеурочной деятельности

№ п/п	Дата проведения		Тема урока	Использование оборудования центра естественнонаучной и технологической направленностей «Точка роста»	примечание
	План	Факт			
Раздел 1. Информация и информационные процессы (6ч)					
1			Информация и информационные процессы	Компьютерное оборудование	
2			Информация и информационные процессы	Оборудование для демонстраций	
3			Информация и информационные процессы	Компьютерное оборудование	
4			Файлы и папки	Оборудование для демонстраций	
5			Файлы и папки	Компьютерное оборудование	
6			Файлы и папки	Оборудование для демонстраций	
Раздел 2. Основы языка программирования Python(12ч)					
3			Знакомство с языком программирования Python	Компьютерное оборудование	
4			Типы данных. Переменные	Оборудование для демонстраций	
5			Ввод и вывод данных	Компьютерное оборудование	
6			Ветвление	Оборудование для демонстраций	
7			Типы данных. Переменные	Компьютерное оборудование	
8			Ввод и вывод данных	Оборудование для демонстраций	
9			Ветвление	Компьютерное оборудование	

10			Типы данных. Переменные	Оборудование для демонстраций	
11			Ввод и вывод данных	Компьютерное оборудование	
12			Ветвление	Оборудование для демонстраций	
Раздел 3. Циклы в языке программирования Python (9 ч)					
13			Логические выражения и операторы	Компьютерное оборудование	
14			Циклы	Компьютерное оборудование	
15			Логические выражения и операторы	Оборудование для демонстраций	
16			Циклы	Компьютерное оборудование	
17			Логические выражения и операторы	Оборудование для демонстраций	
18			Циклы	Компьютерное оборудование	
19			Логические выражения и операторы	Оборудование для демонстраций	
20			Циклы	Компьютерное оборудование	
21			Проект «Максимум и минимум»	Оборудование для демонстраций	
Раздел 4. Информационные технологии (7 ч)					
22			Работа в Интернете	Компьютерное оборудование	
23			Обработка различных видов информации	Оборудование для демонстраций	
24			Информационные технологии	Компьютерное оборудование	
25			Обработка различной информации	Оборудование для демонстраций	

26			Работа в Интернете	Оборудование для демонстраций	
27			Обработка различных видов информации	Компьютерное оборудование	
28			Информационные технологии	Оборудование для демонстраций	
29			Обработка различной информации	Компьютерное оборудование	
30			Работа в Интернете	Оборудование для демонстраций	
31			Обработка различных видов информации	Компьютерное оборудование	
32			Информационные технологии	Оборудование для демонстраций	
33			Обработка различной информации	Компьютерное оборудование	
34			Проект «Презентация Elevator Pitch»	Оборудование для демонстраций	

Формы организации образовательного процесса:

- групповая;
- индивидуальная;
- фронтальная.

Ведущие технологии:

Используются элементы следующих технологий: проектная, проблемного обучения, информационно-коммуникационная, критического мышления, проблемного диалога, игровая.

Основные методы работы на уроке:

Ведущими методами обучения являются: частично-поисковой, метод математического моделирования, аксиоматический метод.

4. Учебно - методическое обеспечение образовательного процесса

Методические материалы ученика

- Помодульные дидактические материалы, представленные на образовательной платформе (в том числе раздаточный материал и т. д.).

Методические материалы учителя

- Методические материалы.
- Демонстрационные материалы по теме занятия.
- Методическое видео с подробным разбором материалов, рекомендуемых для использования на занятии.

Цифровые образовательные ресурсы и ресурсы интернета

- Образовательная платформа.

Учебное оборудование

- Компьютер (стационарный компьютер, ноутбук, планшет).
- Компьютерные мыши.
- Клавиатуры.
- Мультимедийный проектор с экраном

Список литературы

1. *Лутц М.* Изучаем Python, 4-е издание. – Пер. с англ. – СПб.: Символ-Плюс, 2019. – 1280 с.
2. *Златопольский Д.М.* Основы программирования на языке Python. – М.: ДМК Пресс, 2017. – 284 с.
3. *Лутц М.* Программирование на Python, том I, 4-е издание. – Пер. с англ. – СПб.: Символ-Плюс, 2019. – 992 с.
4. *Лутц М.* Программирование на Python, том II, 4-е издание. – Пер. с англ. – СПб.: Символ-Плюс, 2019. – 992 с.
5. *Гэддис Т.* Начинаем программировать на Python. – 4-е изд.: Пер. с англ. – СПб.: БХВ-Петербург, 2019. – 768 с.
6. *Лучано Рамальо* Python. К вершинам мастерства. – М.: ДМК Пресс, 2016. – 768 с

Содержание учебного (тематического) плана

Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. (1 час)

Основные требования и правила поведения в компьютерном классе. Техника безопасности при работе с электрическими приборами и правила пожарной безопасности. Здоровье сберегающие технологии.

Язык программирования Python. (2 час)

История развития языков программирования. Компилируемые и интерпретируемые языки программирования, достоинства и недостатки. Установка Python 3+. Интерфейс среды программирования IDLE. Первая программа.

Операторы ввода, вывода. Переменные. (2 часа)

Операторы print() и input() и их параметры. Сохранение значений в переменных. Программа "Знакомство", игра "Шутки". Программируем дружественный пользовательский интерфейс. Псевдографика. Осваиваем клавиатуру и особенности вывода текста на нескольких строках. Функции символа «\».

Типы данных, оператор присваивания. (2 часа)

Данные, типы данных, оператор присваивания. Функции преобразования типов. Вычисление арифметических выражений. Конкатенация строк.

Целочисленная арифметика. (2 часа)

Арифметические операции. Целочисленное деление и остаток от целочисленного деления. Пишем программу, в которой Питон отгадывает задуманное число. Учащиеся придумывают и реализуют свои алгоритмы отгадывания числа.

Списки. (2 часа)

Списки как тип данных. Перебор элементов списка. Программа "Генеральная уборка" (простой вариант).

Простые условия. (2 часа)

Проверка условий. Сравниваем значения. Как и где можно записать

условие. Операторы ветвления (if) и цикла (while). Игра "Гадание по ромашке", программируем двумя способами. Строковые функции upper() и lower().

Случайные значения. Игра «Царство драконов». (2 часа)

Модули в языке Python. Модуль random. Модуль time. Игра "Царство драконов". Анализ игры. Создание блок-схемы и программы.

Безопасность в Интернете. (2 часа)

Каким должен быть хороший пароль? Создаём программу для генерации хороших паролей. Повторяем всё, что изучили.

Работа со списками. (2 часа)

Функция len(). Метод списка append(). Проект "Генеральная уборка". Создание списка работников в интерактивном режиме.

Исполнитель «Черепашка». (3 часа)

Модуль turtle. Знакомимся с черепашкой, среда и система команд исполнителя. Цикл for, функция range(). Черепашка рисует правильные многоугольники. Функции в Python. Обмен данными. Черепашка рисует звёзды и снежинки. Кодирование цвета. RGB-кодировка. Создание случайного цвета. Проект «Мы с черепашкой смогли...».

Игра «Виселица». (3 часа)

Игра "Виселица". Изучение и анализ игры. Составление блок-схемы игры. Обзор функций игры. Основная программа игры. Глобальные переменные и основной цикл. Функции getRandomWord(), displayBoard(). Функции getGuess(), playAgain(). Модуль string. Тестирование игры. Подведение итогов. Работа со словарём. Доработка игры "Виселица". Делаем три уровня сложности. Вносим изменения в основную программу, HANGMAN_PICS и его обработку, в зависимости от уровня сложности. Вносим изменения в displayBoard(), getRandomWord(). Тестируем игру.

Искусственный интеллект. 3 часа)

Искусственный интеллект — что это такое. Проектируем игру "Крестики-нолики". Запись сложных условий в языке Python. Делаем функции drawBoard(), inputPlayerLetter() и whoGoesFirst(). Стратегия игры искусственного интеллекта. Состояние игрового поля и выбор хода. Делаем функции makeMove(),

isBoardFull(), isWinner(), getComputerMove(). Ссылки на список. Передача списка в функцию. Доделываем и тестируем игру "Крестики-нолики".

Графический пользовательский интерфейс (GUI). (2 часа)

Графический пользовательский интерфейс. Модуль tkinter. Окна. События. Кнопки. Вспоминаем кодирование цвета и пишем программу "Радуга".

Криптография. (2 часа)

Криптография. Шифр Атбаш. Программа для шифрования и дешифрования. Шифр Цезаря. Программа для шифрования и дешифрования.

Таблицы. (2 часа)

Двумерные списки (таблицы). Упаковщик grid(). Ещё раз «Крестики - нолики». Создание приложения (exe - файла).

Формы аттестации и оценочные материалы

Обучающиеся должны подготовить, реализовать и защитить один проект по теме «Начала программирования на языке Python».

Формами отчетности проектной деятельности являются оформленные по всем стандартам проектные работы, которые публично защищаются во время очного этапа конкурса «Начала программирования на языке Python» или на иных внешкольных конкурсах в течение учебного года.

Частью проектов являются следующие виды работ, которые педагог может использовать как этапы для подготовки обучающихся к освоению проектной деятельности:

- Доклад – устное или письменное сообщение с целью познакомить слушателей с определенной темой (проблемой), дать общую информацию.
- Реферат – творческая работа обучающегося, в которой на основании краткого письменного изложения и оценки различных источников проводится самостоятельное исследование определенной темы, проблемы.
- Проект – работа, направленная на решение конкретной проблемы, на достижение оптимальным способом заранее запланированного результата.

Промежуточный контроль теоретических знаний в течение года проводится в форме теста, а практических умений - через систему лабораторных работ.

Организация – педагогические условия реализации программы

Методическое обеспечение Программы

Методы, которые используются при организации занятий по Программе:

- вербальный (устное изложение, объяснение новых терминов и понятий, обсуждение, беседа, рассказ, анализ выполнения заданий, комментарии и т.д.);
- наглядный (показ видеоматериалов, иллюстраций, наблюдение и др.);
- практический (выполнение практических работ);
- аналитический - опрос, оценка выполненных заданий, самоанализ теоретической и практической деятельности.

Используются следующие формы организации обучения:

– Теоретические занятия осуществляются главным образом как вводные лекции. На вводных теоретических занятиях педагогом предъявляется новая информация, включающая относительно широкий круг вопросов, которые далее будут изучаться, углубляться и закрепляться во время практических занятий.

– Практические занятия проходят в форме выполнения различных индивидуальных и коллективных заданий, проведения практической и исследовательской работы, изготовления стендов, памяток, выполнения проектов. Занятия проводятся в малых группах, применяются индивидуальные занятия, которые дают наиболее эффективные результаты. Участие обучающихся в практических делах формирует у них чувство сопричастности к проблемам сохранения ресурсов.

Освоение деятельности по Программе обучающимися происходит на основе следующих методов:

- объяснительно-иллюстративного;
- репродуктивного;
- частично-поискового;
- исследовательского;
- проектного.

В качестве дидактических материалов для реализации Программы используются: таблицы, схемы, плакаты, карты, фотографии, памятки, научная и специальная литература, мультимедийные материалы, компьютерные программные средства. Дидактический материал подбирается в соответствии с учебным планом в соответствии с возрастными и психологическими особенностями обучающихся, уровнем их развития и способностями.

Материально - технические условия реализации Программы

Для реализации данной Программы требуется следующая материально-техническая база:

- ученический кабинет-лаборатория;
- компьютер, с установленным программным обеспечением для создания компьютерных презентаций и мультимедийной продукции;
- проектор;
- оборудование для воспроизведения звука с компьютера.

7. *Лутц М.* **Изучаем Python**, 4-е издание. – Пер. с англ. – СПб.: Символ-Плюс, 2011. – 1280 с.
8. *Златопольский Д.М.* **Основы программирования на языке Python.** – М.: ДМК Пресс, 2017. – 284 с.
9. *Лутц М.* Программирование на Python, том I, 4-е издание. – Пер. с англ. – СПб.: Символ-Плюс, 2011. – 992 с.
10. *Лутц М.* Программирование на Python, том II, 4-е издание. – Пер. с англ. – СПб.: Символ-Плюс, 2011. – 992 с.
11. *Гэддис Т.* **Начинаем программировать на Python.** – 4-е изд.: Пер. с англ. – СПб.: БХВ-Петербург, 2019. – 768 с.
12. *Лучано Рамальо* **Python. К вершинам мастерства.** – М.: ДМК Пресс, 2016. – 768 с.

