

**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Проскуринская основная общеобразовательная школа»
Бузулукского района Оренбургской области»**

(наименование образовательной организации в соответствии с Уставом)

Дополнительная развивающая программа «**Основы программирования на Python**», ООП 000

Выписка из ООП 000,
утв. приказом № 94 от 29.08.2024г.
2. Содержательный раздел

Выписка верна

Директор МОБУ «Проскуринская ООШ»

Дата 29.08.2024

Н.А. Коренских



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Точка роста. Дополнительная общеобразовательная программа

технической направленности

«Основы программирования на Python»

для обучающихся 15-16 лет

срок реализации 1 год



**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Проскуринская основная общеобразовательная школа»
Бузулукского района Оренбургской области»**

(наименование образовательной организации в соответствии с Уставом)

Дополнительная развивающая программа «**Основы программирования на Python**», 00П 000

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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 метапредметных 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;
- 4) информационные технологии.

На изучение учебного курса в 8 классе «Основы программирования на Python» отводится 34 часа (1 час в неделю),

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

8-9 КЛАСС

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

История развития информационных технологий и персонального компьютера. Виды информационных процессов. Устройства для работы с информацией. Архитектура Неймана. Программное обеспечение. Виды программного обеспечения. Пользовательский интерфейс. Работа с поисковыми системами. Повторение видов информации, форматирования, редактирования текста и работы в облачном сервисе Google. Изучение новых функций Google Документов для форматирования текста. Виды презентаций. Совместный доступ к презентации в Google.

**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Проскуринская основная общеобразовательная школа»
Бузулукского района Оренбургской области»**

(наименование образовательной организации в соответствии с Уставом)

Дополнительная развивающая программа «**Основы программирования на Python**», 00П 000

1. Графический модуль Turtle в языке программирования Python (раздел «Алгоритмы и программирование»)

Подключение модуля Turtle. Объект. Метод. Основные команды управления черепашкой. Заливка замкнутых многоугольников. Рисование окружности. Изменение внешности черепашки при помощи команды Shape. Управление несколькими черепашками.

2. Функции и события на примере модуля Turtle в языке программирования Python (раздел «Алгоритмы и программирование»)

Повторение: функция, виды функций. Функции модуля Turtle. Самостоятельное создание функции. Глобальные и локальные переменные. Объект «экран». Событие. Работа с событиями. Фракталы. Рекурсия. Кривая Коха.

3. Элементы алгебры логики (раздел «Теоретические основы информатики»)

Электронное устройство. Логическое высказывание. Логические операции и выражения. Таблица истинности для логического выражения. Логические элементы. Построение логических схем. Алгоритм построения логической схемы.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

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;

**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Проскуринская основная общеобразовательная школа»
Бузулукского района Оренбургской области»**

(наименование образовательной организации в соответствии с Уставом)

Дополнительная развивающая программа «**Основы программирования на Python**», ООП 000

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.

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе в виртуальном пространстве.

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

**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Проскуринская основная общеобразовательная школа»
Бузулукского района Оренбургской области»**

(наименование образовательной организации в соответствии с Уставом)

Дополнительная развивающая программа **«Основы программирования на Python»**, ООП 000

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

**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Проскуринская основная общеобразовательная школа»
Бузулукского района Оренбургской области»**

(наименование образовательной организации в соответствии с Уставом)

Дополнительная развивающая программа «**Основы программирования на Python**», 00П 000

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 8 классе обучающийся научится:

соблюдать требования безопасности при работе на компьютере;

выделять основные этапы в истории развития информационных технологий и персонального компьютера;

понимать принцип работы архитектуры Неймана;

искать информацию в Интернете;

форматировать и редактировать текстовую информацию в Google Документах;

открывать доступ к презентации в Google Презентациях для совместной работы;

писать программы на Python для рисования различных геометрических фигур, используя модуль Turtle;

понимать различия локальных и глобальных переменных;

решать задачи с использованием глобальных переменных на Python;

строить таблицы истинности для логических выражений;

строить логические схемы;

понимать, что такое событие;

использовать события 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;

писать свои функции на Python;

разбивать задачи на подзадачи;

анализировать блок-схемы и программы на Python.

**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Проскуринская основная общеобразовательная школа»
Бузулукского района Оренбургской области»**

(наименование образовательной организации в соответствии с Уставом)

Дополнительная развивающая программа «**Основы программирования на Python**», ООП 000

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 ч в неделю, всего 34 ч

Темы, раскрывающие данный раздел программы, и число часов на их изучение	Содержание программы	Основные виды деятельности обучающегося при изучении темы
Раздел 1. Информационные технологии (9 ч)		
Информационные технологии	История развития информационных технологий и персонального компьютера. Виды информационных процессов. Устройства для работы с информацией. Архитектура Неймана. Программное обеспечение. Виды программного обеспечения. Пользовательский интерфейс. Работа с поисковыми системами	Раскрывает смысл изучаемых понятий. Определяет программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач. Оперировать компьютерными информационными объектами в наглядно-графическом интерфейсе
Обработка различной информации	Повторение: виды информации, форматирование, редактирование текста, работа в облачном сервисе Google. Изучение новых функций Google Документов для форматирования текста. Виды презентаций. Совместный доступ к презентации в Google	Раскрывает смысл изучаемых понятий. Применяет новые функции Google Документов и Google Презентаций на практике
Раздел 2. Графический модуль Turtle в языке программирования Python (8 ч)		
Подключение модуля Turtle. Объект. Метод. Основные команды управления черепашкой. Заливка замкнутых многоугольников. Рисование окружности. Изменение внешности	Раскрывает смысл изучаемых понятий. Объясняет, что такое исполнитель. Описывает черепашку как пример исполнителя. Устанавливает связь между движением черепашки и единицами	

**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Проскуринская основная общеобразовательная школа»
Бузулукского района Оренбургской области»**

(наименование образовательной организации в соответствии с Уставом)

Дополнительная развивающая программа «**Основы программирования на Python**», 00П 000

черепашки при помощи команды <code>Shape</code> . Управление несколькими черепашками Знакомство с модулем <code>Turtle</code> в Python	измерения (пиксели, градусы). Определяет координаты как адрес расположения точки в пространстве. Определяет на экране начало движения черепашки (начало отсчёта). Решает задачи на рисование различных геометрических фигур черепашкой. Настраивает цвет исполнителя, толщину пера, выполняет заливку цветом. Пишет программный код на Python с использованием нескольких объектов-черепашек	
Раздел 3. Функции и события на примере модуля <code>Turtle</code> в языке программирования Python (12 ч)		
Функции и события в Python	Повторение: функция, виды функций. Функции модуля <code>Turtle</code> . Самостоятельное создание функции. Глобальные и локальные переменные. Объект «экран». Событие. Работа с событиями. Фракталы. Рекурсия. Кривая Коха	Раскрывает смысл изучаемых понятий. Создаёт свои функции. Пишет программный код на Python с использованием функций и событий. Получает информацию о различиях между областью видимости функции и областью видимости программы. Решает задачи с использованием глобальных переменных

**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Проскуринская основная общеобразовательная школа»
Бузулукского района Оренбургской области»**

(наименование образовательной организации в соответствии с Уставом)

Дополнительная развивающая программа «**Основы программирования на Python**», ООП 000

Раздел 4. Элементы алгебры логики (5 ч)		
Элементы алгебры логики	Электронное устройство. Логическое высказывание. Логические операции и выражения. Таблица истинности для логического выражения. Логические элементы. Построение логических схем. Алгоритм построения логической схемы	Раскрывает смысл изучаемых понятий. Анализирует логическую структуру высказываний. Составляет таблицу истинности для логического выражения. Строит логические схемы

**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Проскуринская основная общеобразовательная школа»
Бузулукского района Оренбургской области»**

(наименование образовательной организации в соответствии с Уставом)

Дополнительная развивающая программа «Основы программирования на Python», ООП 000

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

8-9 КЛАССЫ

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	История развития информационных технологий и персонального компьютера.	1			
2	Виды информационных процессов.	1			
3	Устройства для работы с информацией. Архитектура Неймана.	1			
4	Программное обеспечение. Виды программного обеспечения. Пользовательский интерфейс.	1			
5	Работа с поисковыми системами	1		1	
6	Виды информации, форматирование Изучение новых функций Google Документов для форматирования текста	1		1	

**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Проскуринская основная общеобразовательная школа»
Бузулукского района Оренбургской области»**

(наименование образовательной организации в соответствии с Уставом)

Дополнительная развивающая программа **«Основы программирования на Python»**, ООП 000

7	Редактирование текста, работа в облачном сервисе Google.	1		1	
8	Виды презентаций. Совместный доступ к презентации в Google	1		1	
9	Совместный доступ к презентации в Google	1		1	
10	Подключение модуля Turtle.	1		1	
11	Объект. Метод. Основные команды управления черепашкой.	1		1	
12	Объект. Метод. Основные команды управления черепашкой.	1		1	
13	Объект. Метод. Основные команды управления черепашкой.	1		1	
14	Заливка замкнутых многоугольников.	1		1	
15	Рисование окружности.	1		1	
16	Изменение внешности черепашки при помощи команды Shape.	1		1	
17	Управление несколькими черепашками	1		1	
18	Функция, виды функций.	1		1	
19	Функции модуля Turtle.	1		1	
20	Функции модуля Turtle.	1		1	

**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Проскуринская основная общеобразовательная школа»
Бузулукского района Оренбургской области»**

(наименование образовательной организации в соответствии с Уставом)

Дополнительная развивающая программа «**Основы программирования на Python**», ООП 000

21	Функции модуля Turtle.	1		1	
22	Самостоятельное создание функции.	1		1	
23	Глобальные и локальные переменные.	1		1	
24	Объект «экран».	1		1	
25	Объект «экран».	1		1	
26	Событие. Работа с событиями.	1		1	
27	Событие. Работа с событиями.	1		1	
28	Фракталы. Рекурсия. Кривая Коха	1		1	
29	Фракталы. Рекурсия. Кривая Коха	1		1	
30	Электронное устройство. Логическое высказывание.	1		1	
31	Логические операции и выражения.	1		1	
32	Таблица истинности для логического выражения.	1		1	
33	Логические элементы.	1		1	
34	Построение логических схем. Алгоритм построения логической схемы	1		1	
	ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34			

**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Проскуринская основная общеобразовательная школа»
Бузулукского района Оренбургской области»**

(наименование образовательной организации в соответствии с Уставом)

Дополнительная развивающая программа «**Основы программирования на Python**»,
ООП 000

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА
ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА**

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

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Методические материалы.

Демонстрационные материалы по теме занятия.

Методическое видео с подробным разбором материалов, рекомендуемых для использования на занятии.

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ

ИНТЕРНЕТ

Образовательная платформа