

**государственное бюджетное  
общеобразовательное учреждение  
Самарской области  
средняя общеобразовательная школа пос.  
Волжский Утес муниципального района  
Шигонский Самарской области**

<p>Рассмотрена на Педагогическом совете Протокол №_1_ от_30.08.24 г.</p>	<p>Утверждаю: И.о. директора пос. Волжский Утес</p> <hr/> <p>Николаева И.В. Приказ №64 -од от 30.08.2024г.</p>
--	--

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА  
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

# ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА PYTHON

(для 7—9 классов образовательных организаций)

## СОДЕРЖАНИЕ

---

<b>Пояснительная записка</b> . . . . .	4
Общая характеристика курса внеурочной деятельности «Основы программирования на Python» . . . . .	4
Цели курса внеурочной деятельности «Основы программирования на Python» . . . . .	5
Место курса внеурочной деятельности «Основы программирования на Python» в учебном плане . . . . .	7 . . . . .
<b>Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «Основы программирования на Python»</b> . . . . .	8
<b>Содержание курса внеурочной деятельности «Основы программирования на Python»</b> . . . . .	15
7 класс . . . . .	15
8 класс . . . . .	16
9 класс . . . . .	16
<b>Тематическое планирование курса внеурочной деятельности «Основы программирования на Python»</b> . . . . .	18
7 класс . . . . .	18
8 класс . . . . .	23
9 класс . . . . .	26
<b>Форма проведения занятий</b> . . . . .	29
<b>Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса</b> . . . . .	30 . . . . .

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

---

Примерная рабочая программа курса внеурочной деятельности «Основы программирования на Python» (далее — курс) для 7—9 классов составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования к результатам освоения основной программы основного общего образования (Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»), с учётом Примерной программы воспитания (протокол Федерального учебно-методического объединения по общему образованию № 3/22 от 23.06.2022) и Примерной основной образовательной программы основного общего образования (протокол Федерального учебно-методического объединения по общему образованию № 1/22 от 18.03.2022).

Примерная 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 внутрипредметных 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.

### ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА PYTHON»

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

- 6 сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;

- 6 основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;
- 6 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 .

## ЦЕЛИ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА PYTHON»

Целями изучения курса внеурочной деятельности «Основы программирования на Python» являются:

- 6 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;

- 6 обеспечение условий, способствующих развитию алгоритмического мышления как необходимого условия профессио-нальной 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.;
- 6 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;
- 6 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;
- 6 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.

Основные задачи курса внеурочной деятельности «Основы программирования на Python» — сформировать у обучающихся:

- 6 понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;
- 6 владение базовыми нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности;



- 6 знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, их решения с помощью информационных технологий; умения и навыки формализованного описания поставленных задач;
- 6 базовые знания об информационном моделировании, в том числе о математическом моделировании;
- 6 знание основных алгоритмических структур и умение применять его для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;
- 6 умения и навыки составления простых программ по построенному алгоритму на Python;
- 6 умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач;
- 6 умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

#### МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА PYTHON» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Программа курса предназначена для организации внеурочной деятельности за счёт направления «Дополнительное изучение учебных предметов». Программа курса внеурочной деятельности рассчитана на 102 учебных часа, по 1 ч в неделю в 7, 8 и 9 классах (34 ч в каждом классе).

Срок реализации программы внеурочной деятельности — три года.

Для каждого класса предусмотрено резервное учебное время, которое может быть использовано участниками образовательного процесса в целях формирования вариативной составляющей содержания конкретной рабочей программы. В резервные часы входят некоторые часы на повторение и занятия, посвящённые презентации продуктов проектной деятельности.



# ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА PYTHON»

---

## ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

### **Патриотическое воспитание:**

- 6 ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию;
- 6 понимание значения информатики как науки в жизни современного общества .

### **Духовно-нравственное воспитание:**

- 6 ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора;
- 6 готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;
- 6 активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в Интернете .

### **Гражданское воспитание:**

- 6 представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах;
- 6 соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде;
- 6 ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных и познавательных задач, создании учебных проектов;
- 6 стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков .

### **Ценность научного познания:**

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

- 6 интерес к обучению и познанию;
- 6 любознательность;
- 6 стремление к самообразованию;
- 6 овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- 6 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:**

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

### **Трудовое воспитание:**

- 6 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:**

- 6 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:**

- 6 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:*

- 6 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;
- 6 умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- 6 самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

#### *Базовые исследовательские действия:*

- 6 формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;
- 6 оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;
- 6 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:*

- 6 выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;
- 6 применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- 6 выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- 6 выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;
- 6 оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- 6 запоминать и систематизировать информацию .

## Универсальные коммуникативные действия

### *Общение:*

- 6 сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- 6 публично представлять результаты выполненного опыта (исследования, проекта);
- 6 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):*

- 6 понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;
- 6 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;
- 6 выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;
- 6 оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;
- 6 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:*

- 6 выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- 6 составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;

6 составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте .

***Самоконтроль (рефлексия):***

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

***Эмоциональный интеллект:***

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

***Принятие себя и других:***

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

## ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

### 7 класс

К концу обучения в 7 классе обучающийся научится:

- 6 соблюдать требования безопасности при работе на компьютере;
- 6 объяснять, что такое информация, информационный процесс;
- 6 перечислять виды информации;
- 6 кодировать и декодировать сообщения по заданным правилам;
- 6 переводить данные из одной единицы измерения информации в другую;
- 6 характеризовать устройство компьютера;
- 6 приводить примеры устройств для хранения и передачи информации;
- 6 разбираться в структуре файловой системы;
- 6 строить путь к файлу;
- 6 объяснять, что такое алгоритм, язык программирования, программа;

- 6 использовать переменные различных типов при написании программ на Python;
- 6 использовать оператор присваивания при написании программ на Python;
- 6 искать ошибки в программном коде на Python и исправлять их;
- 6 дописывать программный код на Python;
- 6 писать программный код на Python;
- 6 использовать ветвления и циклы при написании программ на Python;
- 6 анализировать блок-схемы и программы на Python;
- 6 объяснять, что такое логическое выражение;
- 6 вычислять значение логического выражения;
- 6 записывать логическое выражение на Python;
- 6 понимать структуру адресов веб-ресурсов;
- 6 форматировать и редактировать текстовую информацию в Google Документах;
- 6 создавать презентации в Google Презентациях .

## 8 класс

К концу обучения в 8 классе обучающийся научится:

- 6 соблюдать требования безопасности при работе на компьютере;
- 6 выделять основные этапы в истории развития информационных технологий и персонального компьютера;
- 6 понимать принцип работы архитектуры Неймана;
- 6 искать информацию в Интернете;
- 6 форматировать и редактировать текстовую информацию в Google Документах;
- 6 открывать доступ к презентации в Google Презентациях для совместной работы;
- 6 писать программы на Python для рисования различных геометрических фигур, используя модуль Turtle;
- 6 понимать различия локальных и глобальных переменных;
- 6 решать задачи с использованием глобальных переменных на Python;
- 6 строить таблицы истинности для логических выражений;
- 6 строить логические схемы;
- 6 понимать, что такое событие;
- 6 использовать события при написании программ на Python;

- 6 искать ошибки в программном коде на Python и исправлять их;
- 6 дописывать программный код на Python;
- 6 писать программный код на Python;
- 6 писать свои функции на Python;
- 6 разбивать задачи на подзадачи;
- 6 анализировать блок-схемы и программы на Python .

## 9 класс

К концу обучения в 9 классе обучающийся научится:

- 6 соблюдать требования безопасности при работе на компьютере;
- 6 объяснять, что такое база данных, системы управления базами данных;
- 6 перечислять виды баз данных;
- 6 писать программы на Python по обработке числовых последовательностей;
- 6 использовать списки и словари при написании программ на Python;
- 6 искать ошибки в программном коде на Python и исправлять их;
- 6 дописывать программный код на Python;
- 6 писать программный код на Python;
- 6 разбивать задачи на подзадачи;
- 6 анализировать блок-схемы и программы на Python;
- 6 разрабатывать веб-страницы, содержащие рисунки, списки и гиперссылки;
- 6 защищать персональную информацию от несанкционированного доступа;
- 6 предупреждать вовлечение себя и окружающих в деструктивные формы сетевой активности, такие как кибербуллинг .

# СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА PYTHON»

---

7 КЛАСС

## **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 Sculp t . 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» .



## 8 КЛАСС

### **1. 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 .

### **2. 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 .

### **3. 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 .

### **4. 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 .

## 9 КЛАСС

### **1. Современные цифровые технологии (раздел «Информационные технологии»)**

Повторение: информационные технологии . Документооборот . Электронный документооборот . Механизмы работы с документами . Система электронного документооборота . Достоинства и недостатки бумажного и электронного документооборота .

Проверка подлинности . Электронная цифровая подпись . Компьютерная графика . Способы хранения графической информации на компьютере . Отличия растровой графики от векторной . Преимущества и недостатки растровой и векторной графики . Трёхмерная графика . Программы для создания компьютерной графики . UX/UI-дизайн . Трёхмерная система координат. Интерфейс Tinkercad .

## **2. Структуры данных (разделы «Теоретические основы информатики» и «Алгоритмы и программирование»)**

Базы данных . Системы управления базами данных (СУБД) . Запросы . Структурированные и неструктурированные данные . Работа с большими данными . Причины структурирования данных . Реляционная база данных . Виды баз данных по способу организации данных . Виды баз данных по способу хранения . Функции `str()` и `int()` . Методы для работы со строками . Создание списка в Python . Действия над элементами списка . Функции `append()`, `remove()` . Объединение списков . Циклический просмотр списка . Сортировка списков . Сумма элементов списка . Обработка списков . Сравнение списков и словарей .

## **3. Списки и словари в языке программирования Python (раздел «Алгоритмы и программирование»)**

Словарь . Создание словаря в Python . Добавление новой записи в словарь . Вывод значения по ключу . Замена элемента словаря . Удаление элемента из словаря . Работа с элементами словаря . Методы работы со списками (`len()`, `clear()`, `keys()`, `values()`, `items()`) .

## **4. Разработка веб-сайтов (раздел «Алгоритмы и программирование»)**

Структура и разработка сайтов . Знакомство со специалистами по разработке сайтов . Конструкторы сайтов . Создание сайта в конструкторе Google . Язык HTML . Основы веб-дизайна .

## **5. Информационная безопасность (раздел «Цифровая грамотность»)**

Информационная безопасность . Приватность и защита персональных данных . Основные типы угроз в Интернете . Правила поведения в Интернете . Кибербуллинг . Защита приватных данных . Финансовая информационная безопасность . Виды финансового мошенничества . Шифрование и криптография .

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА PУТНОН»

7 КЛАСС

1 ч в неделю, всего 34 ч, из них 6 ч — резервное время.

Темы, раскрывающие данный раздел программы, и число часов на их изучение	Содержание программы	Основные виды деятельности обучающегося при изучении темы
<b>Раздел 1. Информационные процессы (6 ч)</b>		
Информация и информационные процессы	Техника безопасности и правила работы на компьютере . Информационные процессы . Виды информации . Хранение информации . Устройства для работы с информацией . Устройство компьютера . Кодирование информации . Код . Процессы кодирования и декодирования . Единицы измерения информации	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 Повторяет и соблюдает правила техники безопасности и правила работы на компьютере .</li> <li>6 Раскрывает смысл изучаемых понятий .</li> <li>6 Получает информацию о видах информации и об основных информационных процессах .</li> <li>6 Переводит данные из одной единицы измерения информации в другую (бит, байт, килобайт, мегабайт, гигабайт) .</li> <li>6 Кодировует и декодирует информацию согласно заданному правилу .</li> <li>6 Получает сведения о том, как информация хранится в памяти компьютера</li> </ul>
Файлы и папки	Файловая система . Одноуровневая и многоуровневая файловые структуры . Путь к файлу . Операции с файлами	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 Раскрывает смысл изучаемых понятий .</li> <li>6 Определяет тип файла по расширению .</li> <li>6 Выполняет основные операции с файлами .</li> <li>6 Описывает полный путь к файлу</li> </ul>

<b>Раздел 2. Основы языка программирования Python (12 ч)</b>		
Знакомство с языком программирования Python	Современные языки программирования . Алгоритм . Язык программирования . Програма . Среда разработки IDE . Интерфейс Scupt . Виды алгоритмов: линейный, разветвляющийся	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 Раскрывает смысл изучаемых понятий .</li> <li>6 Получает объяснение, почему для изучения программирования выбран Python .</li> <li>6 Определяет вид алгоритма по его блок-схеме .</li> <li>6 Знает интерфейс Scupt .</li> <li>6 Работает в Scupt</li> </ul>
Типы данных . Переменные	Переменные . Правила образования имён переменных . Типы данных: целое число, строка	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 Раскрывает смысл изучаемых понятий .</li> <li>6 Создаёт переменные с именами, удовлетворяющими условиям .</li> <li>6 Исправляет ошибки в программном коде .</li> <li>6 Дописывает программный код .</li> <li>6 Пишет программный код</li> </ul>
Ввод и вывод данных	Функция . Виды функций . Функция: print(), input(), int()	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 Раскрывает смысл изучаемых понятий .</li> <li>6 Получает информацию о синтаксисе функций print(), input(), int() .</li> <li>6 Анализирует программный код, чтобы определить, что выведет программа при конкретных исходных данных .</li> <li>6 Исправляет ошибки в программном коде .</li> <li>6 Дописывает программный код .</li> <li>6 Пишет программный код</li> </ul>
Ветвление	Ветвление в Python . Оператор if-else . Вложенное ветвление . Множественное ветвление . Оператор if-elif-else	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 Раскрывает смысл изучаемых понятий .</li> <li>6 Получает объяснение, почему вложенное ветвление можно упростить, используя множественное ветвление .</li> </ul>

Темы, раскрывающие данный раздел программы, и число часов на их изучение	Содержание программы	Основные виды деятельности обучающихся при изучении темы
Проект «Чат-бот»	Цель проекта . Задачи проекта . Чат-бот . Планирование	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 Анализирует программный код, чтобы определить, что выведет программа при конкретных исходных данных .</li> <li>6 Исправляет ошибки в программном коде .</li> <li>6 Дописывает программный код .</li> <li>6 Пишет программный код</li> </ul>
<b>Раздел 3. Циклы в языке программирования Python (9 ч)</b>		
Логические выражения и операторы	Логическое выражение . Простые и сложные логические выражения . Результат вычисления логического выражения . Условие . Операции сравнения в Python . Логические операторы	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 Раскрывает смысл изучаемых понятий .</li> <li>6 Анализирует логическую структуру выражений .</li> <li>6 Пишет программы на Python на определение чётности и нечётности чисел .</li> <li>6 Исправляет ошибки в программном коде .</li> <li>6 Дописывает программный код .</li> <li>6 Пишет программный код</li> </ul>

	<p>в Python: and, or и not . Операторы целочисленного деления и деления с остатком на Python</p>	
Циклы	Цикл с предусловием . Цикл с параметром	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 Программирует циклические алгоритмы .</li> <li>6 Определяет вид алгоритма по его блок-схеме .</li> <li>6 Решает задачи с использованием циклов в Blockly .</li> <li>6 Понимает отличие цикла с условием от цикла с параметром</li> </ul>
Проект «Максимум и минимум»	Статистика . Примеры статистических моделей . Формулы вычисления среднего . Функции для вычисления максимального и минимального значения	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 Раскрывает смысл изучаемых понятий .</li> <li>6 Определяет цель и задачи проекта .</li> <li>6 Планирует свою работу .</li> <li>6 Пишет программный код на Python для исследования температуры воздуха</li> </ul>
<b>Раздел 4. Информационные технологии (7 ч)</b>		
Работа в Интернете	Средства коммуникации . Современные средства общения . Всемирная паутина (WWW) . Назначение браузера . Создание почтового ящика . Облачное хранилище . Правила безопасности в Интернете	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 Раскрывает смысл изучаемых понятий .</li> <li>6 Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства .</li> <li>6 Создает электронную почту и работает с облачным хранилищем данных Google .</li> <li>6 Имеет представление об общении в Интернете</li> </ul>
Обработка различных видов информации	Текстовая информация в реальной жизни . Обработка текстовой информации .	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 Раскрывает смысл изучаемых понятий .</li> <li>6 Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства .</li> </ul>

Темы, раскрывающие данный раздел программы, и число часов на их изучение	Содержание программы	Основные виды деятельности обучающегося при изучении темы
	<p>Форматирование текста .                      Обработка графической информации . Виды графической информации . Применение компьютерной графики . Работа с табличным процессором . Создание презентаций</p>	<p>6 Создает текстовые документы .                      6 Форматирует текстовые документы .                      6 Создает векторный рисунок в текстовом процессе .                      6 Создает презентации по заданной теме</p>
<p>Проект «Презентация Elevator Pitch»</p>	<p>Свойства и правила хорошей презентации . Особенности презентации типа «Elevator Pitch»</p>	<p>6 Получает информацию об особенностях презентации типа «Elevator Pitch» .                      6 Создает презентацию типа «Elevator Pitch» по заданной теме .                      6 Выступает со своим проектом .                      6 Оценивает чужой проект</p>

## 8 КЛАСС

1 ч в неделю, всего 34 ч, из них 6 ч — резервное время.

Темы, раскрывающие данный раздел программы, и число часов на их изучение	Содержание программы	Основные виды деятельности обучающегося при изучении темы
<b>Раздел 1. Информационные технологии (9 ч)</b>		
Информационные технологии	История развития информационных технологий и персонального компьютера. Виды информационных процессов. Устройство для работы с информацией. Архитектура Неймана. Программное обеспечение. Виды программного обеспечения. Пользовательский интерфейс. Работа с поисковыми системами	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 Раскрывает смысл изучаемых понятий.</li> <li>6 Определяет программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач.</li> <li>6 Оперирует компьютерными информационными объектами в наглядно-графическом интерфейсе</li> </ul>
Обработка различной информации	Повторение: виды форматирования, редактирование текста, работа в облачном сервисе Google. Изучение новых функций Google Документов для форматирования текста. Виды презентаций. Совместный доступ к презентации в Google	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 Раскрывает смысл изучаемых понятий.</li> <li>6 Применяет новые функции Google Документов и Google Презентаций на практике</li> </ul>



Темы, раскрывающие данный раздел программы, и число часов на их изучение	Содержание программы	Основные виды деятельности обучающихся при изучении темы
<p><b>Раздел 2. Графический модуль Turtle в языке программирования Python (8 ч)</b></p> <p>Знакомство с модулем Turtle в Python</p>	<p>Подключение модуля Turtle. Объект. Метод. Основные команды управления черепашкой. Заливка замкнутых многоугольников. Рисование окружности. Изменение внешности черепашки при помощи команды Shape. Управление несколькими черепашками</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 Раскрывает смысл изучаемых понятий.</li> <li>6 Объясняет, что такое исполнитель.</li> <li>6 Описывает черепашку как пример исполнителя.</li> <li>6 Устанавливает связь между движением черепашки и единицами измерения (пиксели, градусы).</li> <li>6 Определяет координаты как адрес расположения точки в пространстве.</li> <li>6 Определяет на экране начало движения черепашки (начало отсчёта).</li> <li>6 Решает задачи на рисование различных геометрических фигур черепашкой.</li> <li>6 Настраивает цвет исполнителя, толщину пера, выполняет заливку цветом.</li> <li>6 Пишет программный код на Python с использованием нескольких объектов-черепашек</li> </ul>
<p><b>Раздел 3. Функции и события</b></p> <p>Функции и события в Python</p>	<p>Повторение: функция, виды функций. Функции модуля Turtle. Самостоятельное создание</p>	<p><b>Раздел 3. Функции и события в языке программирования Python (12 ч)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>6 Раскрывает смысл изучаемых понятий.</li> <li>6 Создаёт свои функции.</li> <li>6 Пишет программный код на Python с использованием функций и событий.</li> </ul>

	<p>функции . Глобальные и локальные переменные . Объект «экран» . Событие . Работа с событиями . Фракталы . Рекурсия . Кривая Коха</p>	<p>6 Получает информацию о различиях между областью видимости функции и областью видимости программы . 6 Решает задачи с использованием глобальных переменных</p>
<p><b>Раздел 4. Элементы алгебры логики (5 ч)</b></p>		
<p>Элементы алгебры логики</p>	<p>Электронное устройство . Логические высказывание . Логические операции и выражения . Таблица истинности для логического выражения . Логические элементы . Построение логических схем . Алгоритм построения логической схемы</p>	<p>6 Раскрывает смысл изучаемых понятий . 6 Анализирует логическую структуру высказываний . 6 Составляет таблицу истинности для логического выражения . 6 Строит логические схемы</p>

1 ч в неделю, всего 34 ч, из них 5 ч — резервное время .

Темы, раскрывающие данный раздел программы, и число часов на их изучение	Содержание программы	Основные виды деятельности обучающегося при изучении темы
<b>Раздел 1. Современные цифровые технологии (6 ч)</b>		
Работа с программами	<p>Повторение: информационные технологии .            Документооборот . Электронный документооборот . Механизмы работы с документами . Система электронного документооборота . Достоинства и недостатки бумажно-го и электронного документооборота . Проверка подлинности . Электронная цифровая подпись</p>	<p>6 Раскрывает смысл изучаемых понятий .            6 Получает информацию о причинах использования электронного документооборота вместо бумажного .            6 Форматирует и редактирует текстовую информацию в облачном сервисе Google Документы</p>
Компьютерная графика	<p>Компьютерная графика . Способы хранения графической информации на компьютере . Отличия растровой графики от векторной . Преимущество и недостатки растровой и векторной графики . Трёхмерная графика . Программы для создания компьютерной графики . UX/UI-дизайн . Трёхмерная система координат . Интерфейс Tinkercad</p>	<p>6 Раскрывает смысл изучаемых понятий .            6 Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства .            6 Создаёт трёхмерное изображение</p>

<b>Раздел 2. Структуры данных (11 ч)</b>	
База данных	<p>Базы данных . Системы управления базами данных (СУБД). Запросы . Структурированные и неструктурированные данные . Работа с большими данными . Причины структурирования данных . Реляционная база данных . Виды баз данных по способу организации данных . Виды баз данных по способу хранения</p>
Список в языке Python	<p>Функции <code>str()</code> и <code>int()</code> . Методы для работы со строками . Создание списка в Python . Действия над элементами списка . Функции <code>append()</code>, <code>remove()</code> . Объединение списков . Циклический просмотр списка . Сортировка списков . Сумма элементов списка . Обработка списков . Сравнение списков и словарей</p>
	<p>6 Раскрывает смысл изучаемых понятий . 6 Имеет представление о базах данных</p>
	<p>6 Раскрывает смысл изучаемых понятий . 6 Создаёт списки на Python . 6 Исправляет ошибки в программном коде . 6 Дописывает программный код . 6 Пишет программный код</p>
<b>Раздел 3. Списки и словари в языке программирования Python (5 ч)</b>	
Словарь в языке Python	<p>Словарь . Создание словаря в Python . Добавление новой записи в словарь . Вывод значения по ключу . Замена элемента словаря . Удаление элемента из словаря . Работа с элементами словаря . Методы работы со списками (<code>len()</code>, <code>clear()</code>, <code>keys()</code>, <code>values()</code>, <code>items()</code>)</p>
	<p>6 Раскрывает смысл изучаемых понятий . 6 Создаёт словари на Python . 6 Исправляет ошибки в программном коде . 6 Дописывает программный код . 6 Пишет программный код</p>

<p>Темы, раскрывающие данный раздел программы, и число часов на их изучение</p>	<p>Содержание программы</p>	<p>Основные виды деятельности обучающегося при изучении темы</p>
<p>Создание сайтов</p>	<p><b>Раздел 4. Разработка веб-сайтов (6 ч)</b>                  Структура и разработка сайтов .                  Знакомство со специалистами по разработке сайтов . Конструкторы сайтов . Создание сайта в конструкторе Google . Язык HTML . Основы веб-дизайна</p>	<p>6 Раскрывает смысл изучаемых понятий .                  6 Имеет представление о создании сайтов .                  6 Выполняет оформление сайта с помощью готового конструктора .                  6 Создает одностраничный сайт с помощью языка HTML</p>
<p>Информационная безопасность</p>	<p><b>Раздел 5. Информационная безопасность (6 ч)</b>                  Информационная безопасность .                  Приватность и защита персональных данных . Основные типы угроз в Интернете . Правила поведения в Интернете . Кибербуллинг . Защита приватных данных . Финансовая информационная безопасность .                  Виды финансового мошенничества .                  Шифрование и криптография</p>	<p>6 Раскрывает смысл изучаемых понятий .                  6 Имеет представление об информационной безопасности</p>

## ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ

---

Курс внеурочной деятельности «Основы программирования на Python» для 7—9 классов рассчитан на 1 академический час в неделю . Обучение предусматривает групповую форму занятий в классе с учителем . Тематическое планирование каждого класса состоит из 4—5 модулей, в каждом из которых 5—14 занятий .

Занятия предусматривают индивидуальную и групповую работу школьников, а также предоставляют им возможность проявить и развить свою самостоятельность . В курсе наиболее распространены следующие формы работы: обсуждения, дискуссии, решения кейсов, викторины .

## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

---

### **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА**

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

### **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

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

### **ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ ИНТЕРНЕТА**

- 6 Образовательная платформа .

### **УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ**

- 6 Компьютер (стационарный компьютер, ноутбук, планшет) .
- 6 Компьютерные мыши .
- 6 Клавиатуры .

### **УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ЛАБОРАТОРНЫХ РАБОТ, ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ И ДЕМОНСТРАЦИЙ**

- 6 Мультимедийный проектор с экраном (интерактивной доской) или интерактивная панель .