****

**ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Организация исполнитель** | **муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа Алагирского района, РСО-АЛАНИЯ, г. Алагир, ул. С. Калаева, 9** |
| **Название программы** | **дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности** |
| **Ф.И.О. разработчика программы** | **педагог дополнительного образования Газзаева Наталья Федосовна** |
| **Область применения** | **дополнительное образование детей** |
| **Направленность программы** | **техническая** |
| **Вид общеразвивающей программы** | **дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа** |
| **Тип программы** | **модифицированная** |
| **Вид деятельности** | **техническое творчество** |
| **Возраст обучающихся (лет)** | ***12-17лет*** |
| **Срок реализации** | ***1 учебный год*** |
| **Объем программы (академические часы)** | ***102 часов*** |
| **Режим занятий** | ***1 раз в неделю по 3 ак.часу*** |
| **Форма организации образовательной деятельности** | ***Групповые (до 20 уч.)*** |
| **Форма обучения** | ***Очная,*** а также, при необходимости, возможен переход на очно-заочную или дистанционную |
| **Предварительная подготовка учащихся** | ***Не нужна*** |
| **Цель** | получение обучающимися базовых знаний, умений и навыков в области программирования на языке Python.  |
| **Год утверждения программы** | 2021 год |

**Оглавление**

Пояснительная записка

1. Направленность программы
2. Актуальность и новизна
3. Педагогическая целесообразность
4. Отличительные особенности (одним абзацем)
5. Цель
6. Задачи (образовательные, развивающие, воспитательные)
7. Ожидаемые результаты (краткая форма)
8. Форма аттестации
9. Срок реализации программы
10. Адресат программы
11. Формы организации занятий
12. Перечень нормативных документов

Содержание программы

1. Учебный план
2. Содержание учебного плана
3. Ожидаемые результаты

Условия реализации программы

1. Методическое обеспечение программы
2. Материально – техническое обеспечение программы
3. Кадровое обеспечение программы
4. Список литературы (для педагога, для обучающихся и родителей, интернет источники)

Приложения

1. Форма фиксации результатов
2. Календарный учебный график

# ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

# Отличительные особенности программы:

На сегодняшний день существует множество языков программирования, каждый из которых имеет свои особенности. Но хочется выделить Python, как популярную универсальную среду разработки программного кода с тридцатилетней историей. Понятный и простой язык программирования дает возможность освоить данный курс учащимся разных возрастов, не имеющим знаний в программировании. Можно создать интересные приложения, и при этом не придется сидеть неделями, изучая сложный синтаксис. Основное внимание в курсе уделяется общим вопросам построения алгоритмов, навыкам программирования на языке Python. Такой подход к построению курса обусловлен тем, что современные компьютерные технологии с их достаточно простым пользовательским интерфейсом способствуют формированию "потребительского" отношения к ним – подрастающее поколение может стать поколением "продвинутых пользователей". Без знаний основ алгоритмизации и программирования школьнику не удастся стать хорошим программистом. Не секрет, что многие начинающие разработчики испытывают сложности именно при разработке интерфейсов и, особенно, при написании программного кода. Данная программа обучения построена таким образом, что позволяет добиться того, что юные разработчики не будут испытывать этих сложностей. В этом и заключается одна из **отличительных особенностей** данной программы.

Еще одной **отличительной особенностью** данной программы является то, что программа «Основы программирования на языке Python» в большинстве своем состоит из практических заданий, поскольку процесс усвоения нового у детей происходит лучше всего на практике. При этом каждый урок курса содержит теоретические материалы, необходимые для осмысленного выполнения практических заданий. Методические пособия для слушателей по каждому модулю оформлены в виде полноценного курса, ориентированного на изучение и выполнение конкретных задач (тем), получение конкретных навыков программирования на Python. В данной программе уделяется внимание технологическим инновациям и работе сними.

Также **отличительными особенностями** программы являются:

* + учебно-методический комплект адаптирован к оболочке курса (GetCourse);
	+ курс содержит разнообразные и интересные практические задания;
	+ слушатели имеют возможность индивидуального консультирования, выбор индивидуального темпа работы;
	+ наличие педагога-куратора курса и осуществление адресной обратной связи;

#  Актуальность программы.

Python – это язык программирования общего назначения, распространяемый с открытыми исходными текстами. Он оптимизирован для создания качественного программного обеспечения. Язык Python используется сотнями тысяч разработчиков по всему миру в таких областях, как создание веб-сценариев, системное программирование, создание пользовательских интерфейсов, настройка программных продуктов под пользователя, численное программирование и в других.

Сегодня Python один из самых популярных языков программирования, области его применения только расширяются. Последние несколько лет он входит в ТОП-3 самых востребованных языков на рынке IT.

Также по информации порталов по трудоустройству в России в течение последних 5лет Python-разработчики востребованы на рынке труда, специалистов в этой сфере до сих пор не хватает.

Освоив данную программу обучения, в будущем школьники приобретут престижную профессию, востребованную на сегодняшнем рынке труда. В этом и заключается **актуальность** данной программы.

**Педагогическая целесообразность программы** в том, что в основе лежит деятельностный характер обучения. Она разработана с учетом требований ФГОС и

современных образовательных технологий. Кроме того, она позволяет определить степень подготовленности обучающегося, зачислить его на соответствующий уровень обучения, а также даёт возможность скорректировать уровень обучения обучающихся, в зависимости от их индивидуальных способностей и степени овладения учебной программой.

**Цель**: получение обучающимися базовых знаний, умений и навыков в области программирования на языке Python.

**Основные задачи** данной программы:

# Образовательные:

* дать обучающимся базовые знания и умения в области программирования на языке Python;
* отработать практические навыки программирования на языке Python на примере создания компьютерных игр;
* обучить основам самостоятельной работы, работе с информационными ресурсами сети Интернет.

# Развивающие:

* формировать базовые навыки работы с информацией в условиях виртуальной образовательной среды.

# Воспитательные:

* формировать у школьников интерес к программированию в целом и к разработке Python-приложений в частности, а также развивать упорство и настойчивость в достижении поставленныхцелей.

# Планируемые результаты освоения учебного курса

*Предметные результаты:*

* Формирование знаний и умений работы с языком программирования Python.
* формирование представления об основных изучаемых понятиях —

«информация»,

«алгоритм», «модель» — и их свойствах;

* развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с основными алгоритмическими структурами — линейной, условной ициклической;
* владение универсальным языком программирования высокого уровня

Python, представлениями о базовых типах данных и структурах данных; умением использовать основные управляющие конструкции;

* владение навыками и опытом разработки программ в среде программирования Python, включая тестирование и отладку программ; владение элементарными навыками формализации прикладной задачи и документирования программ;
* формирование умения работать с библиотеками программ; получение опыта использования компьютерных средств представления и анализа данных.

*Метапредметные результаты:*

* владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности. Учащиеся научатся адекватно воспринимать содержательную оценку своей работы преподавателем и при необходимости исправлять ошибки.
* формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (у учащихся появятся базовые навыки работы в виртуальной образовательной среде).

*Личностные результаты:*

* учащиеся демонстрируют интерес к программированию в целом и к разработке Python-приложений вчастности;
* учащиеся демонстрируют упорство в достижении поставленных целей, ответственность.

# Характеристика контингента

**Возраст и возрастные особенности обучающихся**

Рабочая программа направлена на обучающихся **13-17 лет**. Для успешного освоения азов программирования необходимо развитие аналитических способностей, которые чаще всего появляются у детей к 12-13 годам. Поэтому возраст 13 лет можно назвать самым перспективным возрастом для начала знакомства с миром программирования – именно в этот период у школьника формируется мотивация, создаются правильные установки на учебу, активируется деятельность тех участков мозга, которые отвечают за логику и способность к абстрактному мышлению.

# Категория обучающихся

Программа рассчитана на детей среднего и старшего школьного возраста, имеющих базовые навыки работы на компьютере. Программа обучения построена так, чтобы материал могли усвоить школьники, которые никогда не занимались программированием.

# Формы аттестации и их периодичность

Для отслеживания результативности освоения дополнительной общеразвивающей программы «Основы программирования на языке Python» проводятся: промежуточный и итоговый контроль.

**Промежуточный контроль** – оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы по итогам изучения раздела, темы.

**Итоговый контроль** – оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы по завершению учебного модуля или всего периода обучения по программе.

Основными формами проверки знаний обучающихся являются:

* тестирование
* выполнение практической работы
* отчет по итоговому проекту

Промежуточный контроль проводится в форме практических работ по темам

урока. По результатам проверки практической работы оценка не выставляется. Преподаватель озвучивает обучающимся ошибки, допущенные в процессе практической работы, и дает рекомендации по их исправлению. Для определения степени усвоения теоретического материала и проверки терминологии проводится тестирование.

Итоговый контроль проводится в форме отчета учащегося по итоговому проекту. Также проводится индивидуальная рефлексия. По итогам отчета выставляется

«Зачет»

# Комплекс организационно-педагогических условий Методическое обеспечение

**Педагогические технологии и приемы**

Для реализации Программы используются следующие педагогические технологии:

* + - **Технология игровой деятельности**. Использование данной технологии обеспечивает положительную мотивацию к обучению, и формирует незаметно для детей элементы образовательной деятельности, а также повышение самооценки детей, их уверенности в себе. Применение технологии игрового обучения помогает сделать обучение более интересным и разнообразным.
		- **Технология проектной деятельности** (Джон Дьюи) – это одна из личностно- ориентированных технологий, в основе которой лежит развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления. Метод проектов направлен на то, чтобы развить активное самостоятельное мышление ребенка и научить его не просто запоминать и воспроизводить знания, которые дает ему педагог, а уметь применять их на практике.
		- **Технология личностно-ориентированного обучения** (И.С. Якиманская). Данная технология сочетает обучение (нормативно-сообразная деятельность общества) и учение (индивидуальная деятельность ребенка). Именно личностно- ориентированный подход позволит ребенку раскрыть и развить свои личностные качества.

# Виды учебной деятельности:

* + - умение работать в д оболочке GetCourse и с Интернет- ресурсами
		- знакомство с теоретическим материалом каждой темы
		- просмотр видео-уроков по каждой теме
		- работа с дополнительным справочным материалом
		- выполнение практических заданий для закрепления и самоконтроля
		- выполнение тестовых/итоговых заданий урока
		- рефлексия достигнутых учебных результатов

# Формы взаимодействия субъектов образовательного процесса

 Курс предусматривает взаимодействие с:

* + - педагогом-куратором курса;
		- обучающимся;
		- родителями(помощникам и в техническом обеспечении образовательного проце

сса).

# Требования к педагогическим кадрам

Реализация программы обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими: среднее профессиональное или высшее образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины и имеющими опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы.

# Оценочные материалы

Программа предусматривает пакет диагностических методик, позволяющих

определить достижение учащимися планируемых предметных, метапредметных и личностных результатов.

**Предметные результаты**

Итоговая аттестация проводится в форме практической работы по учебной программе. По итогам работы ставится итоговая оценка – **«Зачет»**.

**Итоговая работа по программе «Основы программирования на языке Python»** В течение курса «Основы программирования на языке Python» обучающиеся выполняют самостоятельную разработку компьютерных игр. На итоговом занятии

учащийся предоставляет отчет по итоговому проекту преподавателю. Итоговый проект: Разработка и представление игры «Тетрис». **Критерии оценки итоговой работы**

Оценка теоретических знаний и практических умений и навыков учащихся осуществляется по трем уровням: высокий, средний, низкий.

**Высокий уровень** – учащиеся должны грамотно излагать программный материал, знать основные блоки команд, уметь выполнять тестирование программы и самостоятельно находить и исправлять ошибки кода. Работать с разными функциями, добавлять различные библиотеки в среду разработки. Уметь самостоятельно создавать и выполнять программы для решения алгоритмических задач в программе Python.

**Средний уровень** – учащиеся должны знать основные блоки команд, типы данных. Уметь работать с переменными и совершать операции над числовыми типами данных, грамотно и по существу излагать программный материал, не допуская существенных неточностей в ответе.

**Низкий уровень** – учащиеся не знают значительной части материала, допускают существенные ошибки, с большими затруднениями выполняют практические задания.

При обработке результатов учитываются критерии для выставления уровней: Высокий уровень – выполнение 100% - 70% заданий;

Средний уровень – выполнение от 50% до 70% заданий; Низкий уровень - выполнение менее 50% заданий.

Оценка «Зачет» ставится при выполнении итогового задания на 70-100%.

**Метапредметные результаты**

Оценивается работа и выполнение заданий дистанционного курса (на оболочке GetCourse).

Если итоговая оценка за курс 70% и более, то обучающие владеют базовыми навыками работы в виртуальной образовательной среде и научились работать с информацией в дистанционной оболочке GetCourse.

Выполнение и при необходимости исправление ошибок (озвученных преподавателем при проверке) всех заданий в дистанционном курсе показывает, что обучающие научились адекватно воспринимать содержательную оценку своей работы.

**Личностные результаты**

Для оценки личностных результатов используются тесты «Настойчивость» и

«Упорство» (методика Е.П. Ильина, Е.К. Фещенко).

# Тест «Упорство»

Опросник содержит описание ряда ситуаций. Нужно представить себя в таких ситуациях и оцени, насколько они для тебя характерны. Чем больше баллов набрано, тем выше у слушателя упорство – стремление к достижению желаемого или необходимого, несмотря на временные неудачи.

# Тест «Настойчивость»

Опросник содержит ряд утверждений, с которыми нужно согласиться или не согласиться. Чем больше баллов набрано, тем выше у слушателя настойчивость – устойчивое стремление к достижению отдаленных во времени целей, несмотря на возникающие затруднения.

# Содержание программы

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№****пп** | **Наименование****тем** | **Теория** | **Практика** |
| **1.** | Введение в Python | Что такое программирование? Язык программирования Python. Установка Python. Установка PyCharm.Библиотека Turtle | Написание первой программы «Hello, World!». Рисование фигур спомощью библиотеки turtle. |
| **2.** | Рисование в Python | Управление пером. Перемещение черепашки. Очистка экрана.Дополнительные команды для рисования.Ширина пера. Цвет рисования.Изменение цвета фона. | Рисование сложных фигур. Рисование кругов Рисование закрашенных областей.Рисование машины. |
| **3.** | Переменные | Переменные в Python Что такое переменная Вывод переменныхПравила использования переменных Вычисления в Python Арифметические операторыПеременные для вычислений | Рисование с переменными Рисование фигур Рисование смайлика |
| **4.** | Типы данных | Типы данных в Python ЧислаСтрокиБулевы значения Преобразование типов данных Операции с типами данныхСложные арифметические операторы Библиотека math | Решение задач Задачи попрограммированию |
| **5.** | Ввод данных | Ввод данных Ввод строк Ввод чисел Вывод данныхРазделение вывода Завершение выводаДиалоговое окно в Turtle | Рисования фигур по введенным данным Работа с диалоговыми окнами textinput и numinput |
| **6.** | Условия | Условия в Python Блоки команд Операторы сравнения ВетвлениеВыражение if, else, elif Сложные условияКлючевые слова and, or, not | Написание коротких программ.Написание программы по проверке фигур. |
| **7.** | Цикл с условием | Циклы Цикл whileБесконечный цикл Остановка цикла Пропуск шагаВыход из цикла | Рисование с помощью цикла Рисование фигур Рисование спирали |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **8.** | Игра«Угадай число» | Случайные числа в PythonРазработка первого уровня Разработка второго уровня | Разработка игры«Угадай число» |
| **9.** | Арифметически й цикл | Арифметический цикл ЦиклforФункция rangeРисование с помощьюцикла | Рисование забора Рисование спирали Решение задач на циклы |
| **10.** | Функции и рекурсии | Функции в Python Строение функцийОбласть видимости переменных РекурсияРекурсивная функция | Создание функции Рисование рекурсией Рисование с помощью функций |
| **11.** | Списки и кортежи | Списки в Python Использование списков Кортежи в Python Создание кортежейИспользование кортежей | Создание списков Решение задач на списки |
| **12.** | Разработка текстовогоквеста | Создание уровней Разработка событияПрограммирование геймплея | Создание и программированиетекстового квеста |
| **13.** | Игра «Крестики- нолики» | Описание игры Прорисовка игрового поля Стратегия ИИВывод игрового поля Выбор буквы Размещение меток Проверка на победуПроверка на свободную клетку Выбор хода из списка | Программирование игры«Крестики-нолики» |
| **14.** | Оконные приложения | Модуль tkinter Подключение модуля tkinterСоздание окна Создание холста Графика в tkinter Изменение цветаОтображение текста | Рисование в tkinter Рисование фигур |
| **15.** | Графический интерфейс | Кнопка ButtonИзменение свойств элементов Класс StringVarМетод config Позиционирование элементов Метод packМетод place Метод gridТекстовая метка Label Поле ввода Entry Флажок CheckbuttonПереключатель Radiobutton Список Listbox | Создание кнопки Обработка нажатия на кнопку Разработка списка дел |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **16.** | Разработка калькулятора | Исходные данные Функции калькулятора Вычисление результата Обработка нажатия Внешний вид | Разработка программы«Калькулятор» |
| **17.** | Обработка событий | Анимация События мышкиСобытия клавиатуры | Разработка программы по движению персонажапакман. |
| **18.** | Разработка игры«Змейка» | Создание окна Рисование змейки Рисование еды ГеймплейРеализация проигрыша Переход змейки через стены | Разработка управления. Дополнения к игре.Итоговый проект. |
| **19.** | ООП (объектно-ориентированно е программирован ие) | Основные понятия ООПКлассы Атрибуты МетодыИнициализация объекта КонструкторыВывод объекта Парадигма ООП НаследованиеПолиморфизм Инкапсуляция | Задача по ООП |
| **20.** | Графический редактор | Создание окна Программирование интерфейса Разработка рисования | Создание собственного графического редактора с функцией рисования икнопками. |
| **21.** | Основы Pygame | Создание окна с PygameНастройка Pygame Создание окна Объекты Surface Функции рисования Анимация с PygameРисование изображенийАнимация | Рисование с Pygame идобавление анимации. |
| **22.** | Разработка игры«Тетрис» | Как играть в тетрис Терминология тетриса Создание констант Создание цветов Создание фигур Создание словаря фигурФункции для текста и обработки Функции для доски и фигур Функции для рисования Написание геймплеяОбработка и отрисовка | Написание основного кода в игре «Тетрис». Создание словаря фигур, написание геймплея. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **23.** | Финализация проекта | Итоговый код проекта Дополнения к игре Подведение итогов | Тестирование проекта на наличие ошибок в программе. Добавление дополнений к игре.Отчет по итоговому проекту преподавателю. Рефлексия |

**Тематическое планирование.**

**Период обучения —** сентябрь-май *(1 год обучения)*

# Количество учебных недель — 34.

#  Количество часов — 102.

**Режим проведения занятий:** 2 раза в неделю.

Программа дистанционного курса «Основы программирования на языке Python» состоит из 28 занятий. Каждое занятие включает в себя теоретический материал (видеолекции и методическое пособие к занятию, мультимедийные презентации и видеофильмы (при необходимости)), задания для самостоятельной работы, контроля знаний (тесты, практические задания).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование тем** | **Количествочасов** | **Форма аттестации / контроля** |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| **1.1.** | Введение в Python | **3** | **1** | **2** | Практическаяработа |
| **1.2.** | Рисование в Python | **4** | **1** | **3** | Практическаяработа |
| **1.3.** | Переменные | **4** | **1** | **3** | Практическаяработа |
| **1.4.** | Типы данных | **3** | **1** | **2** | Практическаяработа |
| **1.5.** | Ввод данных | **3** | **1** | **2** | Практическаяработа |
| **1.6.** | Условия | **5** | **2** | **3** | Практическаяработа |
| **1.7.** | Цикл с условием | **5** | **2** | **3** | Практическаяработа |
| **1.8.** | Игра «Угадай число» | **3** | **1** | **2** | Практическаяработа |
| **1.9.** | Арифметический цикл | **3** | **1** | **2** | Практическаяработа |
| **1.10.** | Функции и рекурсии | **5** | **2** | **3** | Практическаяработа |
| **1.11.** | Списки и кортежи | **3** | **1** | **2** | Практическаяработа |
| **1.12.** | Разработка текстовогоквеста | **4** | **1** | **3** | Практическаяработа |
| **1.13.** | Игра «Крестики-нолики» | **4** | **1** | **3** | Практическаяработа |
| **1.14.** | Оконные приложения | **4** | **1** | **3** | Практическаяработа |
| **1.15.** | Графический интерфейс | **6** | **1** | **5** | Практическаяработа |
| **1.16.** | Разработка калькулятора | **5** | **1** | **4** | Практическаяработа |
| **1.17.** | Обработка событий | **5** | **1** | **4** | Практическаяработа |
| **1.18.** | Разработка игры «Змейка» | **7** | **1** | **6** | Практическаяработа |
| **1.19.** | ООП (объектно-ориентированное программирование) | **5** | **2** | **3** | Практическаяработа |
| **1.20.** | Графический редактор | **4** | **1** | **3** | Практическаяработа |
| **1.21.** | Основы Pygame | **5** | **2** | **3** | Практическаяработа |
| **1.22.** | Разработкаигры «Тетрис» | **7** | **2** | **5** | Практическаяработа |
| **1.23.** | Финализация проекта | **5** | **1** | **4** | Отчет по итоговому проекту преподавателю.Рефлексия |
|  | **Всего:** | **102** | **29** | **73** |  |

# Календарно-тематическое планирование

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№****п/п** | **Тема** | **Форма занятия** | **Форма****контроля** |
| 1. | Введение в Python | Комплексное занятие (просмотр видеоурока, практическая работа,тестирование) | Практическая работа |
| 2. | Рисование в Python | Комплексное занятие (просмотр видеоурока, практическая работа,тестирование) | Практическая работа |
| 3. | Переменные | Комплексное занятие (просмотр видеоурока,практическая работа, тестирование) | Практическая работа |
| 4. | Типы данных | Комплексное занятие (просмотр видеоурока,практическая работа, тестирование) | Практическая работа |
| 5. | Ввод данных | Комплексное занятие (просмотр видеоурока, практическая работа,тестирование) | Практическая работа |
| 6. | Условия | Комплексное занятие (просмотр видеоурока, практическая работа,тестирование) | Практическая работа |
| 8. | Цикл с условием | Комплексное занятие (просмотр видеоурока, практическая работа,тестирование) | Практическая работа |
| 10. | Игра«Угадай число» | Комплексное занятие (просмотр видеоурока,практическая работа, тестирование) | Практическая работа |
| 11. | Арифметический цикл | Комплексное занятие (просмотр видеоурока, практическая работа,тестирование) | Практическая работа |
| 12. | Функции и рекурсии | Комплексное занятие (просмотр видеоурока, практическая работа,тестирование) | Практическая работа |
| 13. | Функции и рекурсии | Комплексное занятие (просмотр видеоурока, практическая работа,тестирование) | Практическая работа |
| 14. | Списки и кортежи | Комплексное занятие (просмотр видеоурока, практическая работа,тестирование) | Практическая работа |
| 15. | Разработка текстового квеста | Комплексное занятие (просмотр видеоурока, практическая работа,тестирование) | Практическая работа |
| 16. | Игра «Крестики- нолики» | Комплексное занятие (просмотр видеоурока,практическая работа, тестирование) | Практическая работа |
| 17. | Оконные приложения | Комплексное занятие (просмотр видеоурока, практическая работа,тестирование) | Практическая работа |
| 18. | Графический интерфейс | Комплексное занятие (просмотр видеоурока, практическая работа,тестирование) | Практическая работа |
| 19. | Разработка калькулятора | Комплексное занятие (просмотр видеоурока,практическая работа, тестирование) | Практическая работа |
| 20. | Обработка событий | Комплексное занятие (просмотр видеоурока,практическая работа, тестирование) | Практическая работа |
| 21. | Разработка игры«Змейка» | Комплексное занятие (просмотр видеоурока, практическая работа,тестирование) | Практическая работа |
| 22. | ООП (объектно- ориентированное программирование) | Комплексное занятие (просмотр видеоурока, практическая работа,тестирование) | Практическая работа |
| 23. | Графический редактор | Комплексное занятие (просмотр видеоурока, практическая работа,тестирование) | Практическая работа |
| 24. | Основы Pygame | Комплексное занятие (просмотр видеоурока,практическая работа, тестирование) | Практическая работа |
| 25. | Разработка игры«Тетрис» | Комплексное занятие (просмотр видеоурока, практическая работа,тестирование) | Практическая работа |
| 26. | Финализация проекта | Комплексное занятие (просмотр видеоурока, практическая работа, итоговая аттестация) | Отчет по итоговому проекту преподавателю.Рефлексия |

**Условия реализации программы**

# Материально-технические условия реализации программы

Обучение по программе обеспечивается наличием следующих средств:

1. Компьютер / ноутбук с необходимым программным обеспечением (интерпретатор Python 3.7.3, среда разработки PyCharm).
2. Аудио-колонки с наушниками.
3. Подключение к сети Интернет.
4. Виртуальная обучающая среда GetCourse.

# Учебно-методическое обеспечение программы

Каждый обучающийся обеспечен учебно-методическим изданием по курсу:

* Методическое пособие «Основы программирования на языке Python». Разработано преподавателями АНО «Учебный центр «Трайтек» (электронное издание).

Преподавателю по данной программе предоставляются следующие учебно- методические материалы:

* «Основы программирования на языке Python. Методические материалы для преподавателя». Разработано преподавателями АНО «Учебный центр «Трайтек» (печатное и/или электронное издание).
* Презентации к каждому уроку.

# Список литературы: Для педагога

1. Долинский М.С. Решение сложных и олимпиадных задач по программированию - Учебное пособие - М.: –2006.
2. Майк МакГрат «Программирование на Python для начинающих» Эксмо,2015.
3. Россум Г., Дж. Дрейк Ф.Л., Откидач Д.С. Язык программирования Python.2001.
4. СэндУ., Сенд К. «Hello World! Занимательное программирование на языкеPython»

- М.: – 2016.

1. Федоров Д. Ю. Основы программирования на примере языка Python. //Учебное пособие. – Санкт-Петербург:2016.
2. Щерба А.В. Изучение языка программирования Python на основе задач УМК авторов И.А. Калинин и Н.Н. Самылкина. //Учебное пособие. –М.: МПГУ,2015.

Для обучающихся

1. ГэддисТ. Начинаем программировать на Python.–4-еизд.:Пер.сангл.–СПб.:БХВ- Петербург, 2019. – 768с.
2. Доусон М. Программируем на Python. – СПб.: Питер, 2014. – 416с.
3. Любанович Билл Простой Python. Современный стиль программирования. – СПб.: Питер, 2016. – 480 с.: – (Серия «БестсепперыO’Reilly»).
4. Свейгарт, Эл. Автоматизация рутиных задач с помощью Python: практическое руководство для начинающих. Пер. с англ. — М.: Вильямc, 2016. – 592с.