

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
«Ростовский государственный экономический университет (РИНХ)»

УТВЕРЖДАЮ  
Директор Таганрогского института  
имени А. П. Чехова (филиала)  
РГЭУ (РИНХ)  
\_\_\_\_\_ С. А. Петрушенко  
«25» мая 2026 г.

**Рабочая программа дисциплины**  
**Программирование в школьном курсе информатики**

Направление подготовки  
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль) программы бакалавриата  
44.03.05.29 Математика и Информатика

Для набора 2026 года

Квалификация  
Бакалавр

**КАФЕДРА информатики****Распределение часов дисциплины по семестрам / курсам**

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	7 (4.1)		Итого	
	Неделя		17 5/6	
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	16	16	16	16
Лабораторные	34	34	34	34
Итого ауд.	50	50	50	50
Контактная работа	50	50	50	50
Сам. работа	58	58	58	58
Итого	108	108	108	108

**ОСНОВАНИЕ**

Учебный план утвержден учёным советом вуза от 03.03.2026, протокол № 9.

Программу составил(и): канд. техн. наук, Доц., Белоконова С.С.

Зав. кафедрой: Тюшнякова И.А.

## 1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	подготовка студентов к осуществлению качественного преподавания основ программирования в школе с использованием популярных языков программирования и сред разработки, таких как Scratch, КуМир, Python.
-----	---

## 2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

УК-1:	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач
УК-1.1:	Демонстрирует знание особенностей системного и критического мышления и готовности к нему
УК-1.2:	Применяет логические формы и процедуры, способен к рефлексии по поводу собственной и чужой мыслительной деятельности
УК-1.3:	Анализирует источник информации с точки зрения временных и пространственных условий его возникновения
УК-1.4:	Анализирует ранее сложившиеся в науке оценки информации
УК-1.5:	Сопоставляет разные источники информации с целью выявления их противоречий и поиска достоверных суждений
УК-1.6:	Аргументированно формирует собственное суждение и оценку информации, принимает обоснованное решение
УК-1.7:	Определяет практические последствия предложенного решения задачи

### В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

#### Знать:

- основные концепции и принципы программирования; интерфейс и основные возможности сред программирования Scratch, КуМир, Python (соотнесено с индикаторами УК-1.3, УК-1.7);
- структуру и логику построения алгоритмов линейных, ветвящихся и циклических процессов (соотнесено с индикаторами УК-1.1);
- основные типы данных и операторы языка Python (соотнесено с индикаторами УК-1.3);
- современное состояние методики преподавания программирования в образовательных организациях, ориентируясь на Федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС) (соотнесено с индикаторами УК-1.2, УК-1.6);
- методы и подходы к организации занятий по программированию в зависимости от уровня подготовки школьников (соотнесено с индикаторами УК-1.4, УК-1.6).

#### Уметь:

- составлять и исполнять программы в средах Scratch, КуМир и Python (соотнесено с индикаторами УК-1.2);
- организовывать и проводить занятия по программированию в школе (соотнесено с индикаторами УК-1.6);
- эффективно использовать специальные модули и библиотеки языка Python (соотнесено с индикаторами УК-1.2);
- разрабатывать и проводить занятия по программированию с использованием сред Scratch, КуМир и Python, учитывая психолого-возрастные особенности учащихся (соотнесено с индикаторами УК-1.5).

#### Владеть:

- навыками работы с программными средами Scratch, КуМир и Python (соотнесено с индикаторами УК-1.2, УК-1.7);
- приемами создания и исполнения программ для школьников (соотнесено с индикаторами УК-1.7);
- умениями представлять материал доступно и понятно для школьников (соотнесено с индикаторами УК-1.4, УК-1.5);
- навыками работы с программными средами Scratch, КуМир, Python (соотнесено с индикаторами УК-1.5, УК-1.7).

## 3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### Раздел 1. Язык Python

№	Наименование темы, краткое содержание	Вид занятия / работы / форма ПА	Семестр / Курс	Количество часов	Компетенции
1.1	Язык Python. Типы данных. Особенности ввода/вывода. Линейные алгоритмы. Особенности подключения и использования модулей. Разветвляющиеся процессы. Условный оператор. Циклические алгоритмы. Операторы цикла. Работа со строками. Кортежи, списки словари, множества. Одномерные массивы. Кортежи, списки словари, множества. Одномерные массивы. Работа с файлами.	Лекционные занятия	7	10	УК-1 УК-1.1 УК-1.2 УК-1.3 УК-1.4 УК-1.5 УК-1.6 УК-1.7
1.2	Язык Python. Типы данных. Особенности ввода/вывода. Линейные алгоритмы. Особенности подключения и использования модулей. Разветвляющиеся процессы. Условный оператор. Циклические алгоритмы. Операторы цикла. Работа со строками. Кортежи, списки словари, множества. Одномерные массивы. Кортежи, списки словари, множества. Одномерные массивы. Работа с файлами.	Лабораторные занятия	7	16	УК-1 УК-1.1 УК-1.2 УК-1.3 УК-1.4 УК-1.5 УК-1.6 УК-1.7

1.3	Язык Python. Типы данных. Особенности ввода/вывода. Линейные алгоритмы. Особенности подключения и использования модулей. Разветвляющиеся процессы. Условный оператор. Циклические алгоритмы. Операторы цикла. Работа со строками. Кортежи, списки словари, множества. Одномерные массивы. Кортежи, списки словари, множества. Одномерные массивы. Работа с файлами.	Самостоятельная работа	7	20	УК-1 УК-1.1 УК-1.2 УК-1.3 УК-1.4 УК-1.5 УК-1.6 УК-1.7
<b>Раздел 2. Среда «КуМир»</b>					
№	Наименование темы, краткое содержание	Вид занятия / работы / форма ПА	Семестр / Курс	Количество часов	Компетенции
2.1	Понятие исполнителя. Среда «КуМир». Учебные исполнители. Понятие алгоритма. Типы алгоритмов для управления исполнителями Кузнечик, Водолей, Робот, Черепаха. Составление алгоритмов и программ	Лекционные занятия	7	6	УК-1 УК-1.1 УК-1.2 УК-1.3 УК-1.4 УК-1.5 УК-1.6 УК-1.7
2.2	Понятие исполнителя. Среда «КуМир». Учебные исполнители. Понятие алгоритма. Типы алгоритмов для управления исполнителями Кузнечик, Водолей, Робот, Черепаха. Составление алгоритмов и программ	Лабораторные занятия	7	12	УК-1 УК-1.1 УК-1.2 УК-1.3 УК-1.4 УК-1.5 УК-1.6 УК-1.7
2.3	Понятие исполнителя. Среда «КуМир». Учебные исполнители. Понятие алгоритма. Типы алгоритмов для управления исполнителями Кузнечик, Водолей, Робот, Черепаха. Составление алгоритмов и программ	Самостоятельная работа	7	18	УК-1 УК-1.1 УК-1.2 УК-1.3 УК-1.4 УК-1.5 УК-1.6 УК-1.7
<b>Раздел 3. Программирование в начальных классах. Scratch</b>					
№	Наименование темы, краткое содержание	Вид занятия / работы / форма ПА	Семестр / Курс	Количество часов	Компетенции
3.1	Введение в Scratch. Основы программирования в Scratch. Знакомство со средой программирования Scratch. Интерфейс и главное меню Scratch. Понятия «скрипт», «сцена», «спрайт». Система команд исполнителя Scratch. Блоки и команды. Движение, звук, цвет спрайтов. Управление и контроль над спрайтом, анимация. Управление несколькими объектами. Последовательное и одновременное выполнение. Линейный алгоритм. Разветвляющийся алгоритм. Циклический алгоритм. Случайные числа. Диалог с пользователем. Использование слоев. Анимация полета. Создание плавной анимации. Разворот в направлении движения. Изучаем повороты. Изменение движения в зависимости от условия. Графические эффекты картинок. Создание личного проекта в Scratch Методика преподавания Scratch.	Лабораторные занятия	7	6	УК-1 УК-1.1 УК-1.2 УК-1.3 УК-1.4 УК-1.5 УК-1.6 УК-1.7
3.2	Введение в Scratch. Основы программирования в Scratch. Знакомство со средой программирования Scratch. Интерфейс и главное меню Scratch. Понятия «скрипт», «сцена», «спрайт». Система команд исполнителя Scratch. Блоки и команды. Движение, звук, цвет спрайтов. Управление и контроль над спрайтом, анимация. Управление несколькими объектами. Последовательное и одновременное выполнение. Линейный алгоритм. Разветвляющийся алгоритм. Циклический алгоритм. Случайные числа. Диалог с пользователем. Использование слоев. Анимация полета. Создание плавной анимации. Разворот в направлении движения. Изучаем повороты. Изменение движения в зависимости от условия. Графические эффекты картинок. Создание личного проекта в Scratch Методика преподавания Scratch.	Самостоятельная работа	7	20	УК-1 УК-1.1 УК-1.2 УК-1.3 УК-1.4 УК-1.5 УК-1.6 УК-1.7
<b>Раздел 4. Зачет</b>					

№	Наименование темы, краткое содержание	Вид занятия / работы / форма ПА	Семестр / Курс	Количество часов	Компетенции
4.1	Подготовка к промежуточной аттестации	Зачет	7	0	УК-1 УК-1.1 УК-1.2 УК-1.3 УК-1.4 УК-1.5 УК-1.6 УК-1.7

#### 4. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Структура и содержание фонда оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации представлены в Приложении 1 к рабочей программе дисциплины.

#### 5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

##### 5.1. Учебные, научные и методические издания

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Библиотека / Количество
1	Златопольский Д. М.	Программирование: типовые задачи, алгоритмы, методы: учебное пособие	Москва: Лаборатория знаний, 2020	<a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=222873">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=222873</a>
2	Анеликова Л. А., Гусева О. Б.	Программирование на алгоритмическом языке КуМир: учебное пособие	Москва: СОЛОН-ПРЕСС, 2012	<a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=226976">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=226976</a>
3	Sweigart A.	Разработка компьютерных игр на языке Python	Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016	<a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=429009">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=429009</a>
4	Северенс Ч.	Введение в программирование на Python	Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016	<a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=429184">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=429184</a>
5	Нагаева И. А., Кузнецов И. А.	Алгоритмизация и программирование. Практикум: учебное пособие	Москва Берлин: Директ-Медиа, 2019	<a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=570287">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=570287</a>
6	Сузи Р.	Python	Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2015	<a href="https://ibooks.ru/reading.php?short=1&amp;productid=18432">https://ibooks.ru/reading.php?short=1&amp;productid=18432</a>
7	Прохоренко Н.А., Дронов В.А.	Python 3 и PyQt 5. Разработка приложений	Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2016	<a href="https://ibooks.ru/reading.php?short=1&amp;productid=353570">https://ibooks.ru/reading.php?short=1&amp;productid=353570</a>
8	Прохоренко Н.А.	Python 3 и PyQt. Разработка приложений	Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2011	<a href="https://ibooks.ru/reading.php?short=1&amp;productid=24833">https://ibooks.ru/reading.php?short=1&amp;productid=24833</a>
9	Плас Дж. Вандер	Python для сложных задач: наука о данных и машинное обучение	Санкт-Петербург: Питер, 2018	<a href="https://ibooks.ru/reading.php?short=1&amp;productid=356721">https://ibooks.ru/reading.php?short=1&amp;productid=356721</a>
10	Шелудько, В. М.	Основы программирования на языке высокого уровня Python: учебное пособие	Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2017	<a href="http://www.iprbookshop.ru/87461.html">http://www.iprbookshop.ru/87461.html</a>
11	Шелудько, В. М.	Язык программирования высокого уровня Python. Функции, структуры данных, дополнительные модули: учебное пособие	Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2017	<a href="http://www.iprbookshop.ru/87530.html">http://www.iprbookshop.ru/87530.html</a>
12	Маккинли, Уэс, Слинкина, А.	Python и анализ данных	Саратов: Профобразование, 2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/88752.html">http://www.iprbookshop.ru/88752.html</a>
13	Анеликова, Л. А., Гусева, О. Б., Кушниренко, А. Г.	Программирование на алгоритмическом языке КуМир	Москва: СОЛОН-Пресс, 2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/90306.html">http://www.iprbookshop.ru/90306.html</a>

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Библиотека / Количество
14	Рик, Гаско	Простой Python просто с нуля	Москва: СОЛОН-Пресс, 2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/94940.html">http://www.iprbookshop.ru/94940.html</a>
15	Дроботун, Н. В., Рудков, Е. О., Баев, Н. А.	Алгоритмизация и программирование. Язык Python: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020	<a href="http://www.iprbookshop.ru/102400.html">http://www.iprbookshop.ru/102400.html</a>

### 5.2. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

[rsl.ru](http://rsl.ru) – Российская государственная библиотека  
[elibrary.ru](http://elibrary.ru) – Научная электронная библиотека  
[biblioclub.ru](http://biblioclub.ru) – Университетская библиотека онлайн  
[intuit.ru](http://intuit.ru) – Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»  
 Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» <https://cyberleninka.ru/>

### 5.3. Перечень программного обеспечения

Python  
 OpenOffice

### 5.4. Учебно-методические материалы для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья

При необходимости по заявлению обучающегося с ограниченными возможностями здоровья учебно-методические материалы предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям здоровья и восприятия информации. Для лиц с нарушениями зрения: в форме аудиофайла; в печатной форме увеличенным шрифтом. Для лиц с нарушениями слуха: в форме электронного документа; в печатной форме. Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в форме электронного документа; в печатной форме.

## 6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Помещения для всех видов работ, предусмотренных учебным планом, укомплектованы необходимой специализированной учебной мебелью и техническими средствами обучения:

- столы, стулья;
- персональный компьютер / ноутбук (переносной);
- проектор;
- экран / интерактивная доска.

Лабораторные занятия проводятся в компьютерных классах, рабочие места в которых оборудованы необходимыми лицензионными и/или свободно распространяемыми программными средствами и выходом в Интернет, и/или в специализированных лабораториях, предусмотренных образовательной программой.

## 7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Методические указания по освоению дисциплины представлены в Приложении 2 к рабочей программе дисциплины.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

1 Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

1.1 Показатели и критерии оценивания компетенций:

ЗУН, составляющие компетенцию	Показатели оценивания	Критерии оценивания	Средства оценивания
<b>УК-1: Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</b>			
<p><b>Знать:</b> основные концепции и принципы программирования; интерфейс и основные возможности сред программирования Scratch, КуМир, Python; структуру и логику построения алгоритмов линейных, ветвящихся и циклических процессов; основные типы данных и операторы языка Python; современное состояние методики преподавания программирования в образовательных организациях, ориентируясь на Федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС); методы и подходы к организации занятий по программированию в зависимости от уровня подготовки школьников</p>	<p>Осуществление поиска и сбора необходимой литературы, изучение лекционного материала, основной и дополнительной литературы. Выполняет лабораторные задания.</p>	<p>Полнота и содержательность ответа; умение приводить примеры; соответствие представленной в ответах информации материалам лекции и учебной литературы, сведениям из информационных ресурсов Интернет; целенаправленность поиска и отбора</p>	<p>Вопросы к экзамену (вопросы 1-40) ЛР (1-28) Доклад (1-15)</p>
<p><b>Уметь:</b> составлять и исполнять программы в средах Scratch, КуМир и Python; организовывать и проводить занятия по программированию в школе; эффективно использовать специальные модули и библиотеки языка Python; разрабатывать и проводить занятия по программированию с использованием сред Scratch, КуМир, учитывая психолого-возрастные особенности учащихся</p>	<p>Выполнение домашнего задания, выполняет лабораторные задания. Изучает лекционный материал, основную и дополнительную литературу. Выполняет поиск и сбор необходимой информации.</p>	<p>Достоверность решения, полнота и содержательность ответа; умение приводить примеры; соответствие представленной в ответах информации материалам лекции и учебной литературы, сведениям из информационных ресурсов Интернет; целенаправленность поиска и отбора</p>	<p>Вопросы к экзамену (вопросы 1-40) ЛР (1-28) Доклад (1-15)</p>
<p><b>Владеть</b> навыками работы с программными средами Scratch, КуМир и Python; приемами создания и исполнения программ для школьников; умениями представлять материал доступно и понятно для школьников;</p>	<p>Выполнение домашнего задания, выполняет лабораторные задания. Изучает лекционный материал, основную и дополнительную литературу. Выполняет поиск и сбор необходимой информации.</p>	<p>Достоверность решения, полнота и содержательность ответа; умение приводить примеры; соответствие представленной в ответах информации материалам лекции и учебной литературы, сведениям из</p>	<p>Вопросы к экзамену (вопросы 1-40) ЛР (1-28) Доклад (1-15)</p>

ЗУН, составляющие компетенцию	Показатели оценивания	Критерии оценивания	Средства оценивания
навыками работы с программными средами Scratch, КуМир, Python.		информационных ресурсов Интернет; целенаправленность поиска и отбора	

### 1.2 Шкалы оценивания:

Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация осуществляется в рамках накопительной балльно-рейтинговой системы в 100-балльной шкале:

50-100 баллов (зачтено)

0-49 баллов (не зачтено)

## 2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

### Вопросы к зачету

1. Что такое Scratch и каковы его основные элементы?
2. Что означают термины «скрипт», «сцена», «спрайт»?
3. Как управлять цветом и звуком спрайта в Scratch?
4. Как задать произвольное движение спрайту?
5. Что такое одновременное выполнение скриптов и как это используется в Scratch?
6. Какие блоки отвечают за анимацию и создание плавного движения?
7. Как организовать диалог с пользователем в проекте Scratch?
8. Как создается анимация полета и поворота спрайта?
9. Какие существуют графические эффекты картинок в Scratch?
10. Приведите пример простой игры или анимации, сделанной в Scratch.
11. Что такое исполнитель и среда «КуМир»?
12. Какие учебные исполнители представлены в среде «КуМир»?
13. Что такое линейный, разветвленный и циклический алгоритмы?
14. Приведите примеры алгоритмов для исполнителя «Кузнечик» и «Водолей».
15. Как работают команды исполнителя «Робот»?
16. Как выглядит схема составления алгоритма в среде «КуМир»?
17. Какие типы данных можно использовать в программах «КуМир»?
18. Приведите пример программы с использованием вложенных циклов.
19. Что означает слово «исполнитель» в контексте среды «КуМир»?
20. Как формулируются задачи для исполнителя «Черепашка»?
21. Что такое язык программирования Python и какие его особенности?
22. Какие типы данных существуют в Python?
23. Как устроен механизм ввода и вывода данных в Python?
24. Что такое модуль и как подключить его в Python?
25. Приведите примеры использования линейных алгоритмов на Python.
26. Когда и как используется условный оператор (if-else) в Python?
27. Какие циклы предусмотрены в Python и как они работают?
28. Что такое кортежи, списки, словари и множества в Python?
29. Как организован доступ к элементам массива и строкам в Python?
30. Какие операции возможны при работе с файлами в Python?

Зачетное задание включает теоретические вопросы («Вопросы к зачету») и практическое задание (формируется из перечня заданий, представленных в разделе «Лабораторные задания»).

### Критерии оценивания:

Максимальное количество баллов за экзаменационное задание – 100 (50 баллов максимально за теоретический вопрос, 50 баллов максимально за практико-ориентированное задание).

**Критерии оценивания теоретического вопроса.**

Критерии оценивания теоретического вопроса	Баллы
Изложенный материал фактически верен, наличие глубоких исчерпывающих знаний; правильные, уверенные действия по применению полученных знаний на практике, грамотное и логически стройное изложение материала при ответе	41-50
Наличие твердых и достаточно полных знаний, правильные действия по применению знаний на практике, четкое изложение материала, допускаются отдельные логические и стилистические погрешности, неуверенность и неточность ответов на дополнительные и наводящие вопросы	26-40
Неполный ответ на вопросы; затрудняется ответить на дополнительные вопросы	1-25
Ответ не связан с вопросами, наличие грубых ошибок в ответе, непонимание сущности излагаемого вопроса, неумение применять знания на практике, неуверенность и неточность ответов на дополнительные и наводящие вопросы	0
<i>Максимальный балл за ответ на теоретический вопрос</i>	<i>50</i>

**Критерии оценивания практического задания.**

Критерии оценивания практического задания	Баллы
Задание выполнено в полном объеме, в представленном решении обоснованно получены правильные ответы, проведен анализ, дана грамотная интерпретация полученных результатов, сделаны выводы	41-50
Задание выполнено в полном объеме, но при анализе и интерпретации полученных результатов допущены незначительные ошибки, выводы – достаточно обоснованы, но неполны	26-40
Задание выполнено не в полном объеме, при анализе и интерпретации полученных результатов допущены ошибки, выводы – но неполные или отсутствуют	1-25
Задание выполнено полностью неверно или отсутствует решение	0
<i>Максимальный балл за решение практического задания</i>	<i>50</i>

Итоговый результат формируется из суммы набранных баллов за выполнение зачетного задания (1 теоретический вопрос и 1 практико-ориентированное задание) и соответствует шкале:

- 50-100 баллов (зачтено);
- 0-49 баллов (не зачтено).

**Темы докладов**

1. Использование среды Scratch для раннего обучения программированию младших школьников. Возможности и преимущества Scratch, примеры успешных проектов.
2. Типы алгоритмов и их применение в среде «КуМир». Линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы на примерах исполнителей «Кузнечик», «Водолей», «Робот», «Черепашка».
3. Средства и технологии разработки программ на языке Python. Структура языка, типы данных, операторы и стандартные модули, примеры программ для школьников.
4. Применение языка Python в решении школьных задач по информатике. Реализация классических задач и головоломок на Python, подходящих для начальной и средней школы.
5. Робототехнические комплексы в школьном образовании: среда «Кулибин». Установка и настройка среды, основы программирования роботов, особенности движущихся объектов и датчиков.
6. Примеры использования Scratch в междисциплинарных проектах (математика, физика, искусство). Иллюстрация использования Scratch для решения задач из разных областей знаний.
7. Оптимизация процесса обучения программированию с помощью Python. Методы эффективного преподавания программирования с использованием языка Python.
8. Эффективные стратегии обучения программированию в начальной школе с использованием Scratch. Обоснование важности ранней разработки навыков программирования, обсуждение удачного опыта применения Scratch.

9. Разбор практических случаев применения «КуМир» в среднем школьном возрасте. Рассмотрение уроков, основанных на различных исполнителях, представленных в среде «КуМир».
10. Особенности работы с файлами в языке Python и их значимость в обучении школьников. Работа с файлами как важный элемент преподавания программирования, конкретные примеры и случаи из школьной практики.
11. Методика организации конкурсов и соревнований по программированию для школьников на базе Scratch и Python. Правила проведения турниров, отбор заданий, стратегия подготовки школьников к подобным состязаниям.
12. Алгоритмические головоломки и задачи на языках Scratch и Python. Подбор и анализ алгоритмических задач различной степени сложности, которые подойдут для школьников разных возрастов.
13. Способы использования «КуМир» для углубленной подготовки к ЕГЭ по информатике. Подробный разбор тем, связанных с решением задач ЕГЭ, и помощь студентам в понимании фундаментальных идей программирования.
14. Этапы создания проектов в среде Scratch с нуля до завершения. Алгоритм разработки проектов, полезные идеи и подсказки по улучшению работ школьников.

**Критерии оценивания.** Максимальное количество баллов – 40:

- 30-40 баллов – наличие глубоких исчерпывающих знаний в области изучаемого вопроса, грамотное и логически стройное изложение материала, широкое использование дополнительной литературы, демонстрация основных компетенций;
- 20-30 баллов – наличие твердых и достаточно полных знаний в рамках поставленного вопроса; четкое изложение материала; допускаются отдельные логические и стилистические погрешности;
- 0-20 баллов – наличие слабых знаний в рамках поставленного вопроса, изложение ответов с отдельными ошибками, исправленных после замечаний.

### Лабораторные работы

**Тема: Язык Python**

**Лабораторные работы (всего 8 штук):**

1. **Типы данных.** Практическое знакомство с основными типами данных в Python (числа, строки, списки). Выполнение операций с числами и строками.
2. **Особенности ввода-вывода.** Написание программы, выполняющей ввод данных с клавиатуры и вывод результатов на экран.
3. **Линейные алгоритмы.** Реализация простых линейных алгоритмов на примере вычисления площади прямоугольника, нахождения максимального элемента массива чисел.
4. **Подключение и использование модулей.** Изучение возможностей стандартных библиотек Python, подключение модуля `random` и создание случайных значений.
5. **Разветвляющиеся процессы.** Применение условного оператора (`if`, `elif`, `else`) для реализации ветвлений. Решение задач на выбор действий.
6. **Циклические алгоритмы.** Изучение операторов циклов (`for`, `while`), решение задач на суммирование элементов списка, обработку последовательности символов.
7. **Работа со строками, кортежами, списками, словарями и множествами.** Освоение основных методов обработки коллекций и структуры данных Python.
8. **Одномерные массивы и работа с файлами.** Изучение способов хранения данных в файлах и извлечения информации из файлового хранилища. Обработка данных в одномерных массивах.

**Тема: Исполнитель и среда КуМир**

**Лабораторные работы (всего 6 штук):**

1. **Понятие исполнителя и среды КуМир.** Ознакомление с учебной средой программирования «КуМир». Испытание исполнителей («Робот», «Водолей»).
2. **Алгоритмы управления исполнительными роботами.** Составление простейших линейных программ управления виртуальным роботом.
3. **Использование условий и ветвлений.** Изучение возможности построения разветвляющихся процессов с использованием условий (`если-то`, `если-то-иначе`).

4. **Простые циклы.** Реализация циклических алгоритмов для решения повторяющихся задач (например, рисование фигур заданной формы).

5. **Создание сложных алгоритмов.** Примеры взаимодействия разных исполнителей и составления составных алгоритмов (примеры: перемещение объектов, взаимодействие между ними).

6. **Самостоятельное проектирование решений.** Самостоятельная разработка простого учебного проекта на платформе «КуМир».

### *Тема: Scratch*

#### **Лабораторные работы (всего 3 штуки):**

1. **Основы интерфейса Scratch:** изучение рабочего пространства Scratch, основ графического программирования. Определение понятий "скрипта", "сцены", "спрайта". Первая программа: движение персонажа.

2. **Управление движением и анимацией:** освоение системы команд исполнителя Scratch. Простое управление объектом (персонажем), анимация перемещения, поворот объекта.

3. **Последовательные, разветвленные и циклические алгоритмы:** написание скриптов для выполнения последовательных действий, выбора действий на основе условий, организации циклов. Закрепление материала созданием небольшого интерактивного проекта (например, игра или презентация).

Этот список включает задания, соответствующие школьной программе по информатике, охватывая ключевые понятия и практические навыки программирования на Python, работе с визуальной средой КуМир и знакомству с Scratch.

**Критерии оценивания.** Максимальное количество баллов – 60:

- 47-60 баллов, если студент правильно выполнил 84-100% практических заданий;
- 31-48 баллов, если студент правильно выполнил 67-83% практических заданий;
- 21-30 баллов, если студент правильно выполнил 50-66% практических заданий;
- 0-20 баллов, если студент правильно выполнил менее 50 % практических заданий.

### **3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций**

Процедуры оценивания включают в себя текущий контроль и промежуточную аттестацию.

**Текущий контроль** успеваемости проводится с использованием оценочных средств, представленных в п. 2 данного приложения. Результаты текущего контроля доводятся до сведения студентов до промежуточной аттестации.

**Промежуточная аттестация** проводится в форме экзамена. Экзамен проводится по расписанию промежуточной аттестации в устной форме. Объявление результатов проводится в день зачета. Результаты аттестации заносятся в ведомость и зачетную книжку студента. Студенты, не прошедшие промежуточную аттестацию по графику промежуточной аттестации, должны ликвидировать задолженность в установленном порядке.

## МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Методические указания по освоению дисциплины адресованы студентам всех форм обучения. Учебным планом предусмотрены следующие виды занятий:

- лекции;
- лабораторные работы.

Важным условием успешного освоения дисциплины «Программирование» является создание системы правильной организации труда, позволяющей распределить учебную нагрузку равномерно в соответствии с графиком образовательного процесса. Большую помощь в этом может оказать составление плана работы на семестр, месяц, неделю, день. Его наличие позволит подчинить свободное время целям учебы, трудиться более успешно и эффективно. С вечера всегда надо распределять работу на завтрашний день. В конце каждого дня целесообразно подвести итог работы: тщательно проверить, все ли выполнено по намеченному плану, не было ли каких-либо отступлений, а если были, по какой причине они произошли. Нужно осуществлять самоконтроль, который является необходимым условием успешной учебы. Если что-то осталось невыполненным, необходимо изыскать время для завершения этой части работы, не уменьшая объема недельного плана. Все задания к лабораторным работам, а также задания, вынесенные на самостоятельную работу, рекомендуется выполнять непосредственно после соответствующей темы лекционного курса, что способствует лучшему усвоению материала, позволяет своевременно выявить и устранить «пробелы» в знаниях, систематизировать ранее пройденный материал, на его основе приступить к овладению новыми знаниями и навыками.

Знакомство с дисциплиной происходит уже на первой лекции, где от студента требуется не просто внимание, но и самостоятельное оформление конспекта. При работе с конспектом лекций необходимо учитывать тот фактор, что одни лекции дают ответы на конкретные вопросы темы, другие – лишь выявляют взаимосвязи между явлениями, помогая студенту понять глубинные процессы развития изучаемого предмета, как в истории, так и в настоящее время.

Конспектирование лекций – сложный вид вузовской аудиторной работы, предполагающий интенсивную умственную деятельность студента. Конспект является полезным тогда, когда записано самое существенное и сделано это самим обучающимся. Не надо стремиться записать дословно всю лекцию. Такое «конспектирование» приносит больше вреда, чем пользы. Целесообразно вначале понять основную мысль, излагаемую лектором, а затем записать ее. Желательно запись осуществлять на одной странице листа или оставляя поля, на которых позднее, при самостоятельной работе с конспектом, можно сделать дополнительные записи, отметить непонятные места.

Конспект лекции лучше подразделять на пункты, соблюдая красную строку. Этому в большой степени будут способствовать вопросы плана лекции, предложенные преподавателям. Следует обращать внимание на акценты, выводы, которые делает лектор, отмечая наиболее важные моменты в лекционном материале замечаниями «важно», «хорошо запомнить» и т.п. Можно делать это и с помощью разноцветных маркеров или ручек, подчеркивая термины и определения.

Целесообразно разработать собственную систему сокращений, аббревиатур и символов. Однако при дальнейшей работе с конспектом символы лучше заменить обычными словами для быстрого зрительного восприятия текста.

Работая над конспектом лекций, всегда необходимо использовать не только учебник, но и ту литературу, которую дополнительно рекомендовал лектор. Именно такая серьезная, кропотливая работа с лекционным материалом позволит глубоко овладеть теоретическим материалом.

В процессе подготовки к лабораторным занятиям, студентам необходимо обратить особое внимание на самостоятельное изучение рекомендованной литературы. При всей полноте конспектирования лекции в ней невозможно изложить весь материал из-за лимита аудиторных часов. Поэтому самостоятельная работа с учебниками, учебными пособиями, научной, справочной литературой, материалами периодических изданий и Интернета является наиболее эффективным методом получения дополнительных знаний, позволяет значительно активизировать процесс овладения информацией, способствует более глубокому усвоению изучаемого материала, формирует у студентов свое отношение к конкретной проблеме.

Изучение дисциплины проходит с акцентом на практическую работу. Для успешного овладения предлагаемым курсом студент должен обладать определённой информационной культурой: навыками работы с литературой, умением определять и находить информационные ресурсы, соответствующие целям и задачам образовательного процесса, получать к ним доступ и использовать в целях повышения эффективности своей профессиональной деятельности. При изучении данного курса необходимо максимально использовать компьютер, изучать дополнительные информационные ресурсы.

#### **Подготовка к промежуточной аттестации.**

При подготовке к промежуточной аттестации целесообразно:

- внимательно изучить перечень вопросов и определить, в каких источниках находятся сведения, необходимые для ответа на них;
- внимательно прочитать рекомендованную литературу;
- составить краткие конспекты ответов (планы ответов).