

Ростовская область, Песчанокопский район, село Песчанокопское
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Песчанокопская средняя образовательная школа №1 имени Г.В. Алисова

Принята на заседании
педагогического совета
протокол № 13 от 30.08.23г.

«Утверждаю»
Директор МБОУ ПСОШ №1
имени Г.В. Алисова
Приказ от №126 от 30.08.23г.
_____М.В. Дудченко
М.П.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дополнительного образования

«Основы программирования на языке Python на примере программирования беспилотного летательного аппарата»

для (класс, классы): 7-8 класс

направление: техническое

Количество часов: 144 часа

Учитель: Токарев Максим Владимирович

Сроки реализации программы: 1 учебный год

2023-2024 учебный год

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа составлена в соответствии с документами:

Конституция РФ (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020).

Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 17.02.2023) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 28.02.2023, далее – ФЗ №273).

Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (с изменениями от 29.12.2022г.).

Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года» (далее – Концепция).

Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года».

Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный 30 ноября 2016 г. протоколом заседания президиума при Президенте РФ (в ред. от 27.09.2017).

Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный 07 декабря 2018 г.

Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 года № 816 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» (далее – Приказ № 816).

Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (в редакции от 02.02.2021г.).

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее – СанПиН).

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.368521 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).

Постановление Правительства Ростовской области от 08.12.2020 № 289 «О мероприятиях по формированию современных управленческих решений и организационно-экономических механизмов в системе дополнительного образования детей в Ростовской области в рамках федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование».

Приказ Министерства общего и профессионального образования Ростовской области от 14.03.2023г №225 «О проведении независимой оценки качества дополнительных общеобразовательных программ в Ростовской области».

Методические рекомендации по оформлению и подготовки дополнительных программ к прохождению и процедуры независимой оценки качества для включения в реестр сертифицированных программ. 2023 год.

Положение о рабочей программе дополнительного образования детей в МБОУ ПСОШ №1 имени Г.В.Алисова (приказ № 190 от 31.08.2020 г); Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам МБОУ ПСОШ №1 имени Г.В.Алисова (приказ № 190 от 31.08.2020 г)

Пояснительная записка

Актуальность: в настоящее время процесс информатизации проявляется во всех сферах человеческой деятельности. Использование современных информационных технологий является необходимым условием успешного развития как отдельных отраслей, так и государства в целом. Создание, внедрение, эксплуатация, а также совершенствование информационных технологий немислимо без участия квалифицированных и увлечённых специалистов, в связи с этим внедрение курса «Основы программирования на языке Python на примере программирования беспилотного летательного аппарата» в учебный процесс актуально.

Программа учебного курса «Основы программирования на языке Python на примере программирования беспилотного летательного аппарата» направлена на подготовку творческой, технически грамотной, гармонично развитой личности, обладающей логическим мышлением, способной анализировать и решать задачи в команде в области информационных и аэротехнологий, решать ситуационные кейсовые задания, основанные на групповых проектах.

Занятия по данному курсу рассчитаны на общенаучную подготовку обучающихся, развитие их мышления, логики, математических способностей, исследовательских навыков.

Учебный курс «Основы программирования на языке Python на примере программирования беспилотного летательного аппарата» направлен на изучение основ программирования на языке Python и программирование автономных квадрокоптеров.

В рамках курса «Основы программирования на языке Python на примере программирования беспилотного летательного аппарата» обучающиеся смогут познакомиться с физическими, техническими и математическими понятиями. Приобретённые знания будут применимы в творческих проектах.

Учебный курс «Основы программирования на языке Python на примере программирования беспилотного летательного аппарата» представляет собой самостоятельный модуль и содержит необходимые темы из курса информатики и физики.

Цель программы: освоение Hard- и Soft-компетенций обучающимися в области программирования и аэротехнологий через использование кейс-технологий.

Задачи:

Обучающие:

- изучить базовые понятия: алгоритм, блок-схема, переменная, цикл, условия, вычисляемая функция;
- сформировать навыки выполнения технологической цепочки разработки программ средствами языка программирования Python;
- изучить основные конструкции языка программирования Python, позволяющие работать с простыми и составными типами данных (строками, списками, кортежами, словарями, множествами);
- научить применять навыки программирования на конкретной учебной ситуации (программирование беспилотных летательных аппаратов на учебную задачу);
- развить навык пилотирования беспилотных летательных аппаратов (БПЛА) на практике;
- привить навыки проектной деятельности.

Развивающие:

- способствовать расширению словарного запаса;
- способствовать развитию памяти, внимания, технического мышления, изобретательности;
- способствовать развитию алгоритмического мышления;
- способствовать формированию интереса к техническим знаниям;
- способствовать формированию умения практического применения полученных знаний;
- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- сформировать умение выступать публично с докладами, презентациями и т. п.

Воспитательные:

- воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- способствовать формированию положительной мотивации к трудовой деятельности;

- способствовать формированию опыта совместного и индивидуального творчества при выполнении командных заданий;
- воспитывать трудолюбие, уважение к труду;
- формировать чувство коллективизма и взаимопомощи;
- воспитывать чувство патриотизма, гражданственности, гордости за достижения отечественной науки и техники.

Прогнозируемые результаты и способы их проверки

Личностные результаты:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве с другими обучающимися.

Метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия:

- умение принимать и сохранять учебную задачу;
- умение планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- умение ставить цель (создание творческой работы), планировать достижение этой цели;
- умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- способность адекватно воспринимать оценку наставника и других обучающихся;
- умение различать способ и результат действия;
- умение вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе её оценки и учёта характера сделанных ошибок;
- умение в сотрудничестве ставить новые учебные задачи;
- способность проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- умение осваивать способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- умение оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- умение осуществлять поиск информации в индивидуальных информационных архивах обучающегося, информационной среде образовательного учреждения, федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
- умение ориентироваться в разнообразии способов решения задач;
- умение осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- умение проводить сравнение, классификацию по заданным критериям;
- умение строить логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;
- умение устанавливать аналогии, причинно-следственные связи;
- умение моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- умение синтезировать, составлять целое из частей, в том числе самостоятельно достраивать с восполнением недостающих компонентов.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- умение выслушивать собеседника и вести диалог;
- способность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- умение планировать учебное сотрудничество с наставником и другими обучающимися: определять цели, функции участников, способы взаимодействия;
- умение осуществлять постановку вопросов: инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- умение разрешать конфликты: выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владение монологической и диалогической формами речи.

Предметные результаты

В результате освоения программы обучающиеся должны

знать:

- основные алгоритмические конструкции;
- принципы построения блок-схем;

- принципы структурного программирования на языке Python;
- что такое БПЛА и их предназначение.

уметь:

- составлять алгоритмы для решения прикладных задач;
- реализовывать алгоритмы на компьютере в виде программ, написанных на языке Python;
- применять библиотеку Tkinter;
- отлаживать и тестировать программы, написанные на языке Python;
- настраивать БПЛА;
- представлять свой проект.

владеть:

- основной терминологией в области алгоритмизации и программирования;
- основными навыками программирования на языке Python;
- знаниями по устройству и применению беспилотников.

Формы подведения итогов реализации дополнительной программы

Подведение итогов реализуется в рамках следующих мероприятий: тестирование по программированию на языке Python, защита результатов выполнения кейса № 4, групповые соревнования.

Формы демонстрации результатов обучения

Представление результатов образовательной деятельности пройдет в форме публичной презентации решений кейсов командами и последующих ответов выступающих на вопросы наставника и других команд.

Формы диагностики результатов обучения

Беседа, тестирование, опрос.

IV. Содержание тем программы

Кейс 1. «Угадай число»

При решении данного кейса обучающиеся осваивают основы программирования на языке Python посредством создания игры, в которой пользователь угадывает число, заданное компьютером.

Программа затрагивает много ключевых моментов программирования: конвертирование типов данных, запись и чтение файлов, использование алгоритма деления отрезка пополам, обработка полученных данных и представление их в виде графиков.

Кейс 2. «Спаси остров»

Кейс позволяет обучающимся поработать на языке Python со словарями и списками; изучить, как делать множественное присваивание, добавление элементов в список и их удаление, создать уникальный дизайн будущей игры.

Кейс 3. «Калькулятор»

При решении данного кейса учащиеся создают первое простое приложение калькулятор: выполняют программную часть на языке программирования Python и создают интерфейс для пользователя при помощи библиотеки Tkinter.

Кейс 4. Программирование автономных квадрокоптеров

Роевое взаимодействие роботов является актуальной задачей в современной робототехнике. Квадрокоптеры можно считать летающей робототехникой. Шоу квадрокоптеров, выполнение задания боевыми беспилотными летательными аппаратами - такие задачи решаются с помощью применения алгоритмов роевого взаимодействия.

Данный кейс посвящен созданию шоу коптеров из 3х бпла выполняющих полет в автономном режиме. Обучающиеся получают первые навыки программирования технической системы на языке Python. Познакомятся с алгоритмами позиционирования устройств на улице и в помещении, а также узнают о принципах работы оптического распознавания объектов.

Кадровые условия реализации программы

Комплектование образовательной организации педагогическими, руководящими и иными работниками, соответствующими квалификационным характеристикам по соответствующей должности.

Требования к кадровым ресурсам:

- укомплектованность образовательного учреждения педагогическими, руководящими и иными работниками;
- уровень квалификации педагогических, руководящих и иных работников образовательного учреждения;
- непрерывность профессионального развития педагогических и руководящих работников образовательного учреждения, реализующего основную образовательную программу.

Компетенции педагогического работника, реализующего основную образовательную программу:

- обеспечивать условия для успешной деятельности, позитивной мотивации, а также самомотивирования обучающихся;
- осуществлять самостоятельный поиск и анализ информации с помощью современных информационно-поисковых технологий;
- организовывать и сопровождать учебно-исследовательскую и проектную деятельность обучающихся, выполнение ими индивидуального проекта;
- интерпретировать результаты достижений обучающихся;
- навык программирования на языке Python;

- использовать библиотеку Tkinter;
- навык создания компьютерных игр и приложений;
- проектирование интерфейса пользователей;
- поиск и интеграция библиотек программного кода с открытых источников типа GitHub в собственный проект;
- навык работы в специализированном ПО для создания презентаций.

V. Материально-технические условия реализации программы

Занятия проводятся с использованием оборудования Центра цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста».

Аппаратное и техническое обеспечение:

- Рабочее место обучающегося:
ноутбук: производительность процессора (по тесту PassMark - CPU BenchMark<http://www.cpubenchmark.net/>): не менее 2000 единиц; объем оперативной памяти: не менее 4 Гб; объем накопителя SSD/eMMC: не менее 128 Гб (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками).
- рабочее место преподавателя:
ноутбук: процессор Intel Core i5-4590/AMD FX 8350 аналогичная или более новая модель, графический процессор NVIDIA GeForce GTX 970, AMD Radeon R9 290 аналогичная или более новая модель, объем оперативной памяти: не менее 4 Гб, видеовыход HDMI 1.4, DisplayPort 1.2 или более новая модель (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками);
- компьютеры должны быть подключены к единой сети Wi-Fi с доступом в интернет;
- презентационное оборудование (проектор с экраном) с возможностью подключения к компьютеру — 1 комплект;
- флипчарт с комплектом листов/маркерная доска, соответствующий набор письменных принадлежностей — 1 шт.;
- квадрокоптер DJI Ryze tello — не менее 3 шт.;
- поле меток;
- Wi-Fi роутер.

Программное обеспечение:

- компилятор Python 3.5;
- веб-браузер;
- пакет офисного ПО;
- текстовый редактор.

Календарно- тематическое планирование

Период обучения — сентябрь-май.

Количество часов — 144.

Режим проведения занятий: 4 раза в неделю.

№ п/п	Тема	Дата
1	Введение в образовательную программу, техника безопасности, Основы языка Python.	01.09.2023
2	Введение в образовательную программу, техника безопасности, Основы языка Python.	01.09.2023
3	Основы языка Python. Примеры на языке Python с разбором конструкций: циклы, условия, ветвления, массивы, типы данных	02.09.2023
4	Основы языка Python. Примеры на языке Python с разбором конструкций: циклы, условия, ветвления, массивы, типы данных	02.09.2023
5	Основы языка Python. Примеры на языке Python с разбором конструкций: циклы, условия, ветвления, массивы, типы данных	08.09.2023
6	Основы языка Python. Примеры на языке Python с разбором конструкций: циклы, условия, ветвления, массивы, типы данных	08.09.2023
7	Основы языка Python. Примеры на языке Python с разбором конструкций: циклы, условия, ветвления, массивы, типы данных	09.09.2023
8	Основы языка Python. Примеры на языке Python с разбором конструкций: циклы, условия, ветвления, массивы, типы данных	09.09.2023
9	Основы языка Python. Примеры на языке Python с разбором конструкций: циклы, условия, ветвления, массивы, типы данных	15.09.2023
10	Основы языка Python. Примеры на языке Python с разбором конструкций: циклы, условия, ветвления, массивы, типы данных	15.09.2023
11	Основы языка Python. Примеры на языке Python с разбором конструкций: циклы, условия, ветвления, массивы, типы данных	16.09.2023
12	Основы языка Python. Примеры на языке Python с разбором конструкций: циклы, условия, ветвления, массивы, типы данных	16.09.2023
13	Основы языка Python. Примеры на языке Python с разбором конструкций: циклы, условия, ветвления, массивы, типы данных	22.09.2023
14	Основы языка Python. Примеры на языке Python с разбором конструкций:	22.09.2023

	циклы, условия, ветвления, массивы, типы данных	3
15	Основы языка Python. Примеры на языке Python с разбором конструкций: циклы, условия, ветвления, массивы, типы данных,	23.09.202 3
16	Основы языка Python. Примеры на языке Python с разбором конструкций: циклы, условия, ветвления, массивы, типы данных,	23.09.202 3
17	Основы языка Python. Примеры на языке Python с разбором конструкций: циклы, условия, ветвления, массивы, типы данных,	29.09.202 3
18	Основы языка Python. Примеры на языке Python с разбором конструкций: циклы, условия, ветвления, массивы, типы данных,	29.09.202 3
19	Кейс 1. «Угадай число»	30.09.202 3
20	Кейс 1. «Угадай число»	30.09.202 3
21	Кейс 1. «Угадай число»	06.10.202 3
22	Кейс 1. «Угадай число»	06.10.202 3
23	Кейс 1. «Угадай число»	07.10.202 3
24	Кейс 1. «Угадай число»	07.10.202 3
25	Кейс 1. «Угадай число»	13.10.202 3
26	Кейс 1. «Угадай число»	13.10.202 3
27	Кейс 1. «Угадай число»	14.10.202 3
28	Кейс 1. «Угадай число»	14.10.202 3
29	Кейс 1. «Угадай число»	20.10.202 3
30	Кейс 1. «Угадай число»	20.10.202 3
31	Кейс 1. «Угадай число»	21.10.202

		3
32	Кейс 1. «Угадай число»	21.10.2023
33	Кейс 2. «Спаси остров» Работа на языке Python со словарями и списками, множественное присваивание, добавление элементов в список и их удаление	27.10.2023
34	Кейс 2. «Спаси остров» Работа на языке Python со словарями и списками, множественное присваивание, добавление элементов в список и их удаление	27.10.2023
35	Кейс 2. «Спаси остров» Работа на языке Python со словарями и списками, множественное присваивание, добавление элементов в список и их удаление	28.10.2023
36	Кейс 2. «Спаси остров» Работа на языке Python со словарями и списками, множественное присваивание, добавление элементов в список и их удаление	28.10.2023
37	Кейс 2. «Спаси остров» Работа на языке Python со словарями и списками, множественное присваивание, добавление элементов в список и их удаление	03.11.2023
38	Кейс 2. «Спаси остров» Работа на языке Python со словарями и списками, множественное присваивание, добавление элементов в список и их удаление	03.11.2023
41	Кейс 2. «Спаси остров» Работа на языке Python со словарями и списками, множественное присваивание, добавление элементов в список и их удаление	10.11.2023
42	Кейс 2. «Спаси остров» Работа на языке Python со словарями и списками, множественное присваивание, добавление элементов в список и их удаление	10.11.2023
43	Кейс 2. «Спаси остров» Работа на языке Python со словарями и списками, множественное присваивание, добавление элементов в список и их удаление	11.11.2023
44	Кейс 2. «Спаси остров» Работа на языке Python со словарями и списками, множественное присваивание, добавление элементов в список и их удаление	11.11.2023
45	Кейс 2. «Спаси остров» Работа на языке Python со словарями и списками, множественное присваивание, добавление элементов в список и их удаление	17.11.2023
46	Кейс 2. «Спаси остров» Работа на языке Python со словарями и списками, множественное присваивание, добавление элементов в список и их удаление	17.11.2023
47	Планирование дизайна и механики игры. Создание главного меню игры, подсчёта очков	18.11.2023
48	Планирование дизайна и механики игры. Создание главного меню игры, подсчёта очков	18.11.2023
49	Планирование дизайна и механики игры. Создание главного меню игры, подсчёта очков	24.11.2023
50	Планирование дизайна и механики игры. Создание главного меню игры,	24.11.2023

	подсчёта очков	3
51	Визуализация программы в виде блок-схемы	25.11.202 3
52	Визуализация программы в виде блок-схемы	25.11.202 3
53	Визуализация программы в виде блок-схемы	01.12.202 3
54	Визуализация программы в виде блок-схемы	01.12.202 3
55	Отладка проекта	02.12.202 3
56	Отладка проекта	02.12.202 3
57	Отладка проекта	08.12.202 3
58	Отладка проекта	08.12.202 3
59	Кейс «Калькулятор». Постановка проблемы, генерация путей решения	09.12.202 3
60	Кейс «Калькулятор». Постановка проблемы, генерация путей решения	09.12.202 3
61	Кейс «Калькулятор». Постановка проблемы, генерация путей решения	15.12.202 3
62	Кейс «Калькулятор». Постановка проблемы, генерация путей решения	15.12.202 3
63	Создание простейшего калькулятора с помощью библиотеки Tkinter	16.12.202 3
64	Создание простейшего калькулятора с помощью библиотеки Tkinter	16.12.202 3
65	Создание простейшего калькулятора с помощью библиотеки Tkinter	22.12.202 3
66	Создание простейшего калькулятора с помощью библиотеки Tkinter	22.12.202 3
67	Создание простейшего калькулятора с помощью библиотеки Tkinter	23.12.202

		3
68	Создание простейшего калькулятора с помощью библиотеки Tkinter	23.12.202 3
69	Создание простейшего калькулятора с помощью библиотеки Tkinter	29.12.202 3
70	Создание простейшего калькулятора с помощью библиотеки Tkinter	29.12.202 3
71	Создание простейшего калькулятора с помощью библиотеки Tkinter	12.01.202 4
72	Создание простейшего калькулятора с помощью библиотеки Tkinter	12.01.202 4
73	Создание простейшего калькулятора с помощью библиотеки Tkinter	13.01.202 4
74	Создание простейшего калькулятора с помощью библиотеки Tkinter	13.01.202 4
75	Тестирование написанной программы и доработка	19.01.202 4
76	Тестирование написанной программы и доработка	19.01.202 4
77	Тестирование написанной программы и доработка	20.01.202 4
78	Тестирование написанной программы и доработка	20.01.202 4
79	Тестирование написанной программы и доработка	26.01.202 4
80	Тестирование написанной программы и доработка	26.01.202 4
81	Тестирование написанной программы и доработка	27.01.202 4
82	Тестирование написанной программы и доработка	27.01.202 4
83	Техника безопасности при полётах. Проведение полётов в ручном режиме	02.02.202 4
84	Техника безопасности при полётах. Проведение полётов в ручном режиме	02.02.202

		4
85	Техника безопасности при полётах. Проведение полётов в ручном режиме	03.02.202 4
86	Техника безопасности при полётах. Проведение полётов в ручном режиме	03.02.202 4
87	Программирование взлёта и посадки беспилотного летательного аппарата	09.02.202 4
88	Программирование взлёта и посадки беспилотного летательного аппарата	09.02.202 4
89	Программирование взлёта и посадки беспилотного летательного аппарата	10.02.202 4
90	Программирование взлёта и посадки беспилотного летательного аппарата	10.02.202 4
91	Программирование взлёта и посадки беспилотного летательного аппарата	16.02.202 4
92	Программирование взлёта и посадки беспилотного летательного аппарата	16.02.202 4
93	Программирование взлёта и посадки беспилотного летательного аппарата	17.02.202 4
94	Программирование взлёта и посадки беспилотного летательного аппарата	17.02.202 4
95	Выполнение команд «разворот», «изменение высоты», «изменение позиции»	01.03.202 4
96	Выполнение команд «разворот», «изменение высоты», «изменение позиции»	01.03.202 4
97	Выполнение команд «разворот», «изменение высоты», «изменение позиции»	02.03.202 4
98	Выполнение команд «разворот», «изменение высоты», «изменение позиции»	02.03.202 4
99	Выполнение команд «разворот», «изменение высоты», «изменение позиции»	15.03.202 4
100	Выполнение команд «разворот», «изменение высоты», «изменение позиции»	15.03.202 4
101	Выполнение команд «разворот», «изменение высоты», «изменение	16.03.202

	позиции»	4
102	Выполнение команд «разворот», «изменение высоты», «изменение позиции»	16.03.202 4
103	Выполнение команд «разворот», «изменение высоты», «изменение позиции»	22.03.202 4
104	Выполнение команд «разворот», «изменение высоты», «изменение позиции»	22.03.202 4
105	Выполнение команд «разворот», «изменение высоты», «изменение позиции»	23.03.202 4
106	Выполнение команд «разворот», «изменение высоты», «изменение позиции»	23.03.202 4
107	Выполнение команд «разворот», «изменение высоты», «изменение позиции»	29.03.202 4
108	Выполнение команд «разворот», «изменение высоты», «изменение позиции»	29.03.202 4
109	Выполнение команд «разворот», «изменение высоты», «изменение позиции»	30.03.202 4
110	Выполнение команд «разворот», «изменение высоты», «изменение позиции»	30.03.202 4
111	Выполнение группового полёта вручную,Выполнение позиционирования по меткам	05.04.202 4
112	Выполнение группового полёта вручную,Выполнение позиционирования по меткам	05.04.202 4
113	Выполнение группового полёта вручную,Выполнение позиционирования по меткам	06.04.202 4
114	Выполнение группового полёта вручную,Выполнение позиционирования по меткам	06.04.202 4
115	Выполнение группового полёта вручную,Выполнение позиционирования по меткам	12.04.202 4
116	Выполнение группового полёта вручную,Выполнение позиционирования по меткам	12.04.202 4
117	Выполнение позиционирования по меткам	13.04.202 4
118	Выполнение позиционирования по меткам	13.04.202

		4
119	Выполнение позиционирования по меткам	19.04.202 4
120	Выполнение позиционирования по меткам	19.04.202 4
121	Выполнение позиционирования по меткам	20.04.202 4
122	Выполнение позиционирования по меткам	20.04.202 4
123	Выполнение позиционирования по меткам	26.04.202 4
124	Выполнение позиционирования по меткам	26.04.202 4
125	Программирование группового полёта	27.04.202 4
126	Программирование группового полёта	27.04.202 4
127	Программирование группового полёта	17.05.202 4
128	Программирование группового полёта	17.05.202 4
129	Программирование группового полёта	18.05.202 4
130	Программирование группового полёта	18.05.202 4
131	Программирование роевого взаимодействия	24.05.202 4
132	Программирование роевого взаимодействия	24.05.202 4
133	Итоговое занятие	25.05.202 4
134	Итоговое занятие	25.05.202 4

VIII. Список литературы и методического материала

1. Гин, А.А. Приёмы педагогической техники: свобода выбора, открытость, деятельность, обратная связь, идеальность: Пособие для учителей / А.А. Гин. — Гомель: ИПП «Сож», 1999. — 88 с.
2. Бреннан, К. Креативное программирование / К. Бреннан, К. Болкх, М. Чунг. — Гарвардская Высшая школа образования, 2017.
3. Лутц, М. Программирование на Python. Т. 1 / М. Лутц. — М.: Символ, 2016. — 992 с.
4. Лутц, М. Программирование на Python. Т. 2 / М. Лутц. — М.: Символ, 2016. — 992 с.
5. Понфиленок, О.В. Клевер. Конструирование и программирование квадрокоптеров / О.В. Понфиленок, А.И. Шлыков, А.А. Коригодский. — Москва, 2016.
6. Бриггс, Джейсон. Python для детей. Самоучитель по программированию / Джейсон Бриггс. — МИФ. Детство, 2018. — 320 с.
7. <https://github.com/dji-sdk/Tello-Python>.
8. <https://dl-cdn.ryzerobotics.com/downloads/tello/0222/Tello+Scratch+Readme.pdf>.

«Рассмотрено»

Заместитель директора по ВР
_____ /Бронникова И.В./
Протокол № 13 от
30» августа 2023 г.

«Согласовано»

Директор МБОУ ПСОШ №1
им. Г.В. Алисова
_____ /М.В.Дудченко/
«30» августа 2023г.