

# Пояснительная записка

**Новизна** программы состоит в том, что она усиливает вариативную составляющую общего образования и помогает обучающимся в профессиональном самоопределении, способствует реализации их сил, знаний, полученных в базовом компоненте.

**Педагогическая целесообразность**. Программа дополнительного образования технической направленности по информатике «Квадрокоптеры» разработана для обучения началам информатики и формирования первичных мотивированных навыков работы на компьютере и в информационной среде. Программа дополнительного образования школьников по информатике построена таким образом, чтобы каждый, изъявивший желание пройти через нее, сможет найти себе в рамках этой системы дело по душе, реализовать себя, сможет эффективно использовать информационные технологии в учебной, творческой, самостоятельной, досуговой деятельности.

**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 немыслимо без участия квалифицированных и увлечённых специалистов, в связи с этим внедрение курса «Квадрокоперы» в учебный процесс актуально.

Программа учебного курса «Квадрокоперы» 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 внеурочной деяельноси «Квадрокоперы» представляет собой самостоятельный модуль и содержит необходимые темы из курса информатики и физики.

Занятия внеурочной деятельности будут проводиться на базе Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста», созданного в целях развития и реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового, естественнонаучного и гуманитарного профилей, формирования социальной культуры, проектной деятельности, направленной не только на расширение познавательных интересов школьников, но и на стимулирование активности, инициативы и исследовательской деятельности обучающихся.

**Цель программы:** освоение Hard- и Ѕоft-компетенций обучающимисяв области программирования и аэротехнологий через использование кейс-технологий.

# Задачи:

*Обvчающие:*

* изучить базовые понятия: алгоритм, блок-схема, переменная, цикл, условия, вьшислимая 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.

# Планируемые 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:

*Регvлятивные vниверсальные vчебные 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 vниверсальные vчебные 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 vниверсальные vчебные 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.

*vметь:*

* 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.

# Учебно-тематический план

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Название раздела, темы | Количество часов | Формы аттестации/ контроля |
| Всего | Теория | Практика |
|  |  |  |  |  |  |
| 1. | Введение в образовательную программу, техника безопасности | 1 | 1 | - | Тестирование |
| 2. | Основы языка Python. Примеры на языке Python конструкций: циклы, условия, ветвления, массивы, типы данных | 4 | 2 | 2 | Тестирование |
| 3. | Кейс 1. «Угадай чисто» | 9 | 3 | 6 | Демонстрация решений кейса |
| 3.1 | Введение в искусственный интеллект. Примеры на языке Python с искусственным интеллектом по угадыванию чисел, метод дихотомии. Управление искусственным интеллектом | 6 | 2 | 4 |  |
| 3.2 | Подготовка к публичному выступлению для защиты результатов. Демонстрация отчёта в группе и защита результатов работы | 3 | 1 | 2 |  |
| 4. | Кейс 2. «Спаси остров» | 12 | 5 | 9 | Демонстрация решений кейса |
| 4.1 | Работа на языке Python со словарями и списками, множественное присваивание, добавление элементов в список и их удаление | 4 | 2 | 2 |  |
| 4.2 | Планирование дизайна и механики игры. Создание главного меню игры, подсчёта очков | 2 | 1 | 1 |  |
| 4.3 | Визуализация программы в виде блок- схемы | 2 |  | 2 |  |
| 4.4 | Тестирование написанной программы и доработка. Подготовка к публичному выступлению для защиты результатов. Демонстрация результатов работы | 4 | 2 | 2 |  |
|  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 5. | Кейс 3. «Калькулятор» | 9 | 2 | 7 | Демонстрация решений кейса |
| 5.1 | Техника безопасности. Постановка проблемы, генерация путей решения. | 2 | 1 | 1 |  |
| 5.2 | Создание простейшего калькулятора с помощью библиотеки Tkinter | 3 |  |  |  |
| 5.3 | Тестирование написанной программы и доработка | 2 |  | 2 |  |
| 5.4 | Подготовка к публичному выступлению для защиты результатов. Демонстрация результатов работы | 2 | 1 | 1 |  |
| 6. | Кейс 4. Программирование автономных квадрокоптеров | 33 | 11 | 22 | Демонстрация решений кейса |
| 6.1 | Техника безопасности при полётах. Проведение полётов в ручном режиме | 2 | 1 | 1 |  |
| 6.2 | Программирование взлёта и посадки беспилотного летательного аппарата | 4 | 1 |  |  |
| 6.3 | Выполнение команд «разворот»,«изменение высоты», «изменение | 6 | 2 | 4 |  |
| 6.4 | Выполнение группового полёта вручную | 2 | 0 | 2 |  |
| 6.5 | Выполнение позиционирования по меткам | 6 | 2 | 4 |  |
| 6.6 | Программирование группового полёта | 7 | 3 | 4 |  |
| 6.7 | Программирование роевого взаимодействия | 6 | 1 | 5 |  |
|  | Всего: | 68 | 22 | 46 |  |

# Календарно-тематический план

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №п/п | Название раздела, темы | Всего | Дата |
| 1. | Введение в образовательную программу, техника безопасности | 1 |  |
| 2. | Основы языка Python. Примеры на языке Python конструкций: циклы, условия, ветвления, массивы, типы данных | 4 |  |
| 3. | Кейс 1. «Угадай чисто» | 9 |  |
| 3.1 | Введение в искусственный интеллект. Примеры на языке Python с искусственным интеллектом по угадыванию чисел, метод дихотомии. Управление искусственным интеллектом | 6 |  |
| 3.2 | Подготовка к публичному выступлению для защиты результатов. Демонстрация отчёта в группе и защита результатов работы | 3 |  |
| 4. | Кейс 2. «Спаси остров» | 12 |  |
| 4.1 | Работа на языке Python со словарями и списками, множественное присваивание, добавление элементов в список и их удаление | 4 |  |
| 4.2 | Планирование дизайна и механики игры. Создание главного меню игры, подсчёта очков | 2 |  |
| 4.3 | Визуализация программы в виде блок- схемы | 2 |  |
| 4.4 | Тестирование написанной программы и доработка. Подготовка к публичному выступлению для защиты результатов. Демонстрация результатов работы | 4 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 5. | Кейс 3. «Калькулятор» | 9 |  |
| 5.1 | Техника безопасности. Постановка проблемы, генерация путей решения. | 2 |  |
| 5.2 | Создание простейшего калькулятора с помощью библиотеки Tkinter | 3 |  |
| 5.3 | Тестирование написанной программы и доработка | 2 |  |
| 5.4 | Подготовка к публичному выступлению для защиты результатов. Демонстрация результатов работы | 2 |  |
| 6. | Кейс 4. Программирование автономных квадрокоптеров | 33 |  |
| 6.1 | Техника безопасности при полётах. Проведение полётов в ручном режиме | 2 |  |
| 6.2 | Программирование взлёта и посадки беспилотного летательного аппарата | 4 |  |
| 6.3 | Выполнение команд «разворот»,«изменение высоты», «изменение | 6 |  |
| 6.4 | Выполнение группового полёта вручную | 2 |  |
| 6.5 | Выполнение позиционирования по меткам | 6 |  |
| 6.6 | Программирование группового полёта | 7 |  |
| 6.7 | Программирование роевого взаимодействия | 6 |  |
|  | Всего: | 68 |  |

**Содержание учебно-тематического плана**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Темы занятий | Содержание занятий |
| 1. | Вводное занятие. Введение в предмет, техника безопасности (1 ч) | Теория: введение в образовательнуюпрограмму. Ознакомление обучающихся с программой, приёмами и формами работы. Вводный инструктаж по ТБ. |
| 2. | Основы языка Python.Примеры на языке Python с разбором конструкций: циклы, условия,ветвления, массивы, типы данных (4 ч) | Теория: история языка Python, сфераприменения языка, различие в версиях, особенности синтаксиса. Объявление и использование переменных в Python.Использование строк, массивов, кортежей и словарей в Python. Использование условий, циклов и ветвлений в Python.Практика: запуск интерпретатора. Различия интерпретатора и компилятора. Написание простейших демонстрационных программ.Мини-программы внутри программы. Выражения в вызовах функций. Именапеременных. Упражнения по написанию |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | программ с использованием переменных,условий и циклов. Генерация случайных чисел. Группировка циклов в блоки. Операции сравнения. |
| 3.1 | Введение в искусственныйинтеллект. Примеры на языке Python с искусственным интеллектом по угадыванию чисел, метод дихотомии. Управление искусственным интеллектом (6 ч) | Теория: алгоритмы поиска числа в массиве.Варианты сортировок. Поиск дихотомией. Работа с переменными, работа с функциями. Практика: упражнения по поиску чисел в массиве. Упражнения на сортировку чисел. Алгоритмы поиска числа. Исследование скорости работы алгоритмов. |
| 3.2 | Подготовка к публичномувыступлению для защиты результатов. Демонстрация отчёта в группе и защита результатов работы (2 ч) | Теория: создание удобной и понятнойпрезентации.Практика: подготовка презентации для защиты. Подготовка речи для защиты. |
| 4.1 | Работа на языке Python сословарями и списками, множественное присваивание, добавление элементов в список и их удаление (4 ч) | Теория: знакомство с кейсом, представлениепоставленной проблемы.Доступ к элементам по индексам. Получение слова из словаря. Отображение игрового поля игрока. Получение предположений игрока.Проверка допустимости предположений игрока. Практика: мозговой штурм. Анализ проблемы, генерация и обсуждение методов её решения.Создание прототипа программы. Отработка методик. |
| 4.2 | Планирование дизайнаимеханики игры. Создание главного меню игры, подсчёта очков (2 ч) | Теория: понятие «механика игры»,ограничения, правила.Практика: упражнения. Проверка наличия буквы в секретном слове. Проверка — не победил ли игрок. Обработка ошибочных предположений. Проверка — не проиграл ли игрок. Завершение или перезагрузка игры.Создание главного меню игры, реализация подсчёта очков. |
| 4.3 | Визуализация программы ввиде блок-схемы (2 ч) | Теория: проектирование проекта с помощьюблок-схем.Практика: создание блок-схем. Ветвление в блок-схемах. Заканчиваем или начинаем игру с начала. Следующая попытка. Обратная связь с игроком. |
| 4.4 | Тестирование написаннойпрограммы и доработка (1 ч) | Практика:тестирование созданной игры-программы, доработка и расширение возможностей. |
| 4.5 | Подготовка к публичномувыступлению для защиты результатов. Демонстрация результатов работы (1 ч) | Практика: подготовка презентации и речи длязащиты. Презентация созданной программы. |
| 5.1 | Оформление проектной идеи.Формирование программы работ (1 ч) | Теория: знакомство с кейсом, представлениепоставленной проблемы.Практика: мозговой штурм. Анализ проблемы, |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | генерация и обсуждение методов её решения. |
| 5.2 | Программа для работыкалькулятора (2 ч) | Практика: написание программы для будущегокалькулятора. |
| 5.3 | Создание внешнего видакалькулятора (2 ч) | Практика: создание внешнего видакалькулятора. |
| 5.4 | Тестирование написаннойпрограммы и доработка (2 ч) | Практика: тестирование созданной программы,доработка и расширение возможностей. |
| 5.5 | Подготовка к публичномувыступлению для защиты результатов (2 ч) | Практика: подготовка презентации и речи длязащиты. |
| 5.6 | Демонстрация результатовработы (1 ч) | Практика: презентация созданной программы. |
| 6.1 | Техника безопасности приполётах. Проведение полётов в ручном режиме (2 ч) | Теория: знакомство с кейсом, представлениепоставленной проблемы, правила техники безопасности. Изучение конструкции квадрокоптеров.Практика: полёты на квадрокоптерах в ручном режиме. |
| 6.2 | Программирование взлёта и посадки беспилотного летательного аппарата (4 ч) | Теория: основы программированияквадрокоптеров на языке Python.Практика: тестирование написанного кода в режимах взлёта и посадки. |
| 6.3 | Выполнение команд«разворот», «изменение высоты», «изменение позиции» (6 ч) | Теория: теоретические основы выполненияразворота, изменения высоты и позиции на квадрокоптерах.Практика: тестирование программного кода в режимах разворота, изменения высоты и позиции. |
| 6.4 | Выполнение групповогополёта вручную (2 ч) | Практика: выполнение группового полёта наквадрокоптере в ручном режиме. |
| 6.5 | Выполнениепозиционирования по меткам (8 ч) | Теория: основы позиционирования indoor иоиtdоогквадрокоптеров.Практика: тестирование режимапозиционирования по ArUco - маркерам. |
| 6.6 | Программированиегруппового полёта (7 ч) | Теория: основы группового полётаквадрокоптеров. Изучение типов группового поведения роботов.Практика: программирование роя квадрокоптеров для группового полёта. |
| 6.7 | Программирование роевоговзаимодействия (6 ч) | Теория: основы программирования рояквадрокоптеров.Практика: Выполнение группового полета в автоматическом режиме. |

1. **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 Зх баллов выполняющих полет в автономном режиме. Обучающиеся получат 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.

# Материально-технические условия реализации программы

# Аппаратное техническое обеспечение:

* Рабочее место обучающегося:

ноутбук: производительность процессора (по тесту PassMark - CPU [BenchMarkhttp://www.cpubenchmark.net/](http://www.cpubenchmark.net/%29)): 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 IntelCore i5-4590/AMD FX 8350 аналогичная или более новая модель, графический процессор NVФIA 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 DЈ—не менее 3 шт.;
* поле меток;
* Wi-Fipoymep.

**Программное обеспечение:**

* компиляторРуthоп 3.5;
* веб-браузер;
* пакет офисного ПО;
* текстовый редактор.

# VПI. 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: Иl11I «Сож».
2. Бреннан, К.Креативное программирование / К. Бреннан, К. Болкх, М. Чунг. — Гарвардская Высшая школа образования, 2017.

з. Лутц, М. Программирование на Python. Т. 1 / М. Лутц. — М.: Символ, 2016. — 992 с.

1. Лутц, М. Программирование на Python. Т. 2 / М. Лутц. — М.: Символ, 2016. — 992 с.
2. Понфиленок, О.В.Клевер. Конструирование и программирование квадрокоптеров / О.В. Понфиленок, А.И. Шлыков, А.А. Коригодский. — Москва, 2016.
3. Бриггс, Джейсон.Python для детей. Самоучитель по программированию / Джейсон Бриггс.

*—* МИ*Ф.* Детство, 2018.

1. httns://nithub.com/dii-sdk/Tello-Pvthon.
2. httns://dl-cdn.rvzerobotics.com/downloads/tello/0222/Tello+Scratch+Readme.ndf.