

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ОРЕНБУРГСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ОРЕНБУРГСКИЙ ОБЛАСТНОЙ ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ  
МНОГОПРОФИЛЬНЫЙ ЦЕНТР»

СОГЛАСОВАНО

Методическим советом

ГАУ ДО ООДЮМЦ

Протокол № 70 от 18.05.2023 г.

УТВЕРЖДАЮ

И.о. директора ГАУ ДО ООДЮМЦ

\_\_\_\_\_ Е.А. Баркова

Приказ № 146 от 18.05.2023 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

**«Hello, Python»**

Адресат: 14-17 лет

Срок реализации: 2 недели

Автор-составитель:  
Сидорина Юлия Алексеевна,  
педагог дополнительного образования

Оренбург, 2023

## СОДЕРЖАНИЕ

		<b>Стр.</b>
<b>I.</b>	<b>КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ</b>	3
<b>1.1.</b>	<b>ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА</b>	3
<b>1.2.</b>	<b>ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ</b>	3
<b>1.3.</b>	<b>КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН</b>	4
<b>1.4.</b>	<b>СОДЕРЖАНИЕ КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА</b>	5
<b>1.5.</b>	<b>ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ</b>	5
<b>II.</b>	<b>КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ</b>	7
<b>2.1.</b>	<b>УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ</b>	7
<b>2.2.</b>	<b>ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ</b>	7
<b>2.3.</b>	<b>МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ</b>	8
<b>2.4.</b>	<b>ЛИТЕРАТУРА И ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ</b>	10
<b>2.5.</b>	<b>ПРИЛОЖЕНИЯ</b>	11
	<i>Приложение 1. Задания для входного контроля</i>	11
	<i>Приложение 2. Задания для итогового контроля</i>	13

# I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

## 1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Hello, Python» имеет техническую направленность. Она ориентирована на формирование математического и инженерно-технического мышления обучающихся, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном развитии и профессиональном самоопределении; на выявление, развитие и поддержку талантливых обучающихся, а также лиц, проявивших выдающиеся способности в сфере информационных технологий.

*Программа актуальна* с точки зрения реализации Федеральных проектов «Образование» и «Кадры для цифровой экономики», так как она предполагает повышение информационно-цифровой грамотности, выявление обучающихся, проявляющих интерес и способности в области современных информационных систем, алгоритмизации и программирования.

*Программа отличается* высоким уровнем практико-ориентированности, научности и разнообразием использования образовательных технологий.

Обучение осуществляется на основе развития познавательного интереса и положительной мотивации к изучаемому материалу; акцент на использование актуальных возможностей современных информационных технологий, видео- и аудиоматериалов, дидактических и деловых игр, образовательных программ в мультимедийном формате помогает достичь максимальной вовлеченности обучающихся в образовательный процесс.

*Программа адресована* обучающимся 14-17 лет и учитывает возрастные, гендерные и психологические особенности. Личностно-ориентированный подход в сочетании с групповыми и командными формами работы позволяет наиболее широко раскрыть творческий потенциал, создать условия для личностного развития обучающихся.

*Программа рассчитана* на две недели обучения и реализуется в объеме 18 часов.

## 1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

**Цель:** интеллектуальное развитие обучающихся посредством углубленного изучения информатики и программирования.

**Задачи:**

*Воспитывающие:*

- формировать общечеловеческие качества личности: уважение, нравственность, патриотизм.

*Развивающие:*

- развивать способность к нестандартному мышлению и принятию решений в условиях неопределенности;
- развивать абстрактное и логическое мышление;

- развивать творческий и рациональный подход к решению поставленных задач;
- развивать умение работать с различными источниками информации.

*Обучающие:*

- формировать и расширять знания в области информатики и программирования;
- формировать представления об идеях и методах программирования; об основных конструкциях языка программирования; базовых алгоритмах и структурах обработки данных;
- формировать навыки выполнения технологической цепочки от записи алгоритмов на языке блок-схем, перевода этих алгоритмов на алгоритмический язык до разработки программ средствами языка программирования;
- формировать умения выбирать и использовать структуры данных, необходимых для решения задач;
- формировать навыки применения известных алгоритмов при решении задач.

### 1.3. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Формы аттестации/контроля
1.	Июнь	01	Комбинированное занятие	4	Вводное занятие. Задача и ее решение. Создание и запуск простых программ. Операции над числами	Решение задач
2.	Июнь	06	Комбинированное занятие	2	Условный оператор	Решение задач
3.	Июнь	08	Комбинированное занятие	4	Цикл for. Срезы. Строки	Решение задач
4.	Июнь	13	Комбинированное занятие	2	Цикл while	Решение задач
5.	Июнь	15	Комбинированное занятие	4	Процедуры, функции. Рекурсия. Списки	Решение задач
6.	Июнь	16	Комбинированное занятие	2	Итоговое занятие	Разработка проекта (написание программы)
<b>Итого: 18 часов</b>						

## **1.4. СОДЕРЖАНИЕ КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА**

### **Тема 1. Вводное занятие. Задача и ее решение. Создание и запуск простых программ. Операции над числами (4 часа)**

Теория (2 часа): знакомство с творческим объединением и особенностью его деятельности. Решение организационных вопросов. Вводный инструктаж по технике безопасности. Задача и ее решение. Стадии решения задачи. Алгоритм как решение задачи. Способ записи алгоритмов с помощью псевдокода. Исполнитель алгоритма. Множество допустимых команд исполнителя, детализация алгоритма. Операции с целыми числами. Операции с вещественными числами. Типы данных. Переменные. Стандартный ввод/вывод.

Практика (2 часа): входная диагностика (решение задач). Создание программ на онлайн-платформе.

### **Тема 2. Условный оператор (2 часа)**

Теория (1 час): логические операции. Операции сравнения. Условия: if, elif, else. Блоки, отступы.

Практика (1 час): создание программ на онлайн-платформе.

### **Тема 3. Цикл for. Срезы. Строки (4 часа)**

Теория (1 час): цикл for. Срезы. Символы. Строки и методы работы с ними.

Практика (3 часа): создание программ на онлайн-платформе.

### **Тема 4. Цикл while (2 часа)**

Теория (1 час): цикл while. Операторы continue, break.

Практика (1 час): создание программ на онлайн-платформе.

### **Тема 5. Процедуры, функции. Рекурсия. Списки (4 часа)**

Теория (1 час): процедуры. Процедуры с параметрами. Локальные и глобальные переменные. Функции. Логические функции. Рекурсия. Массивы (списки). Создание массива. Обращение к элементу массива. Генераторы. Вывод массива. Ввод массива с клавиатуры. Заполнение массива случайными числами. Поиск в массивах. Линейный поиск. Поиск максимального элемента в массиве. Максимальный элемент, удовлетворяющий условию. Использование массивов в прикладных задачах.

Практика (3 часа): создание программ на онлайн-платформе.

### **Тема 6. Итоговое занятие (2 часа)**

Практика (2 часа): разработка проекта (написание программы).

## **1.5. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

Ожидаемые результаты освоения программы сформулированы в контексте Концепции развития дополнительного образования и

отслеживаются по трем компонентам: предметный, метапредметный и личностный, что позволяет определить динамику развития каждого обучающегося.

#### *Личностные результаты*

В результате обучения по программе у обучающихся формируются:

– общечеловеческие качества личности: уважение, нравственность, патриотизм.

#### *Метапредметные результаты*

В результате обучения по программе обучающиеся:

– проявляют способности к нестандартному мышлению и принятию решений в условиях неопределенности;

– демонстрируют навыки абстрактного и логического мышления;

– проявляют творческий и рациональный подход при решении поставленных задач;

– умеют работать с различными источниками информации.

#### *Предметные результаты:*

В результате обучения по программе обучающиеся:

– имеют сформированные знания в области информатики и программирования;

– имеют представления об идеях и методах программирования; об основных конструкциях языка программирования; базовых алгоритмах и структурах обработки данных;

– имеют навыки выполнения технологической цепочки от записи алгоритмов на языке блок-схем, перевода этих алгоритмов на алгоритмический язык до разработки программ средствами языка программирования;

– умеют выбирать и использовать структуры данных, необходимых для решения задач;

– имеют навыки применения известных алгоритмов при решении задач.

В соответствии с принципами организации деятельности детских технопарка «Кванториум» у обучающихся «Hello, Python» оценивается сформированность следующих компетенций:

**soft skills:** коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений;

**hard skills:** создание и отладка простых диалоговых программ, выявление особенностей машинных вычислений с целыми и вещественными числами, использование основных алгоритмических конструкций: условные операторы, циклы с условием, циклы по переменной, использование вспомогательных алгоритмов (процедур и функций) для структуризации программ, использование символьных строк.

## **II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

### **2.1. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

Программа реализуется на базе детского технопарка «Кванториум» г. Оренбурга.

*Материально-техническое обеспечение*

Для организации занятий необходимы:

- интерактивная доска или проектор с экраном – 1 на группу,
- персональные компьютеры – 14 шт,
- учебная мебель,
- печатная продукция (памятки, инструкции, карты наблюдения).

*Кадровое обеспечение*

Для реализации программы потребуется специалист с педагогическим образованием по специальности «Математика», «Информатика» или специалист, имеющий подготовку по направлениям «Математические и естественные науки», первой или высшей квалификационной категории. Педагог должен обладать знаниями в области возрастной психологии, дидактики, методики преподавания и воспитания, иметь высокий личностный и культурный уровень, творческий потенциал, владеть знаниями и умениями в рамках программы, уметь строить отношения с обучающимися на принципах сотрудничества.

*Информационное обеспечение*

Реализация программы предполагает использование интернет-источников, электронных дидактических материалов и цифровых образовательных ресурсов, видео- и фотоматериалов по информатике.

### **2.2. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/ КОНТРОЛЯ**

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной, текущий и итоговый контроль.

Входная диагностика (входной контроль) – проводится с целью выявления первоначального уровня знаний, умений и возможностей детей.

Форма:

- решение задач.

Текущий контроль – проводится в ходе учебного занятия для закрепления знания по данной теме.

Формы:

- решение задач.

Итоговый контроль – проводится с целью оценки уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы (всего периода обучения по программе).

Форма:

- создание проекта (разработка программы).

Система оценивания решения задач и создания проектов представлена в приложении (*Приложение 1, 2*).

### 2.3. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

#### *Методы обучения по программе*

Исходя из поставленной цели при реализации данной программы особое значение имеют следующие методы обучения по характеру познавательной деятельности обучающихся (И.Я. Лернер, М.Н. Скаткин):

- объяснительно-иллюстративный (информационно-рецептивный) - при изучении нового материала, выполнение лабораторных и практических работ, ликвидации пробелов знаний по пройденному материалу;
- репродуктивный - при отработке навыков работы с лабораторным оборудованием, работа по заданному алгоритму;
- проблемное изложение - при изучении нового материала, углубленном изучении отдельных проблемных вопросов, закреплении пройденного материала, при организации проектной деятельности;
- частично-поисковый (эвристический) - при изучении нового материала, закреплении пройденного материала, углубленном изучении отдельных проблемных вопросов, при организации проектной деятельности;
- исследовательский - при изучении нового материала, закреплении пройденного материала, углубленном изучении отдельных проблемных вопросов, при организации проектной деятельности.

Все многообразие применяемых в ходе реализации программы методов можно объединить в следующие смысловые группы:

1. Словесные методы обучения;
2. Методы практической работы: упражнение, выписки, графические работы (составление таблиц, схем, диаграмм, графиков, чертежей, составление схем, заполнение матриц, работа с картами);
3. Метод проблемного обучения: проблемное изложение материала, выделение противоречий данной проблемы, эвристическая беседа; самостоятельная постановка, формулировка и решение проблемы обучающимися, поиск и отбор аргументов, фактов, доказательств, самостоятельный поиск ответа обучающимися на поставленную проблему;
4. Проектно-конструкторские методы: разработка проектов, программ; построение гипотез, моделирование ситуации, создание новых способов решения задачи, создание моделей, конструкций, проектирование (планирование) деятельности, конкретных дел;
5. Наглядный метод обучения: наглядные материалы; таблицы, схемы, диаграммы, чертежи, графики; демонстрационные материалы: модели, приборы, предметы; демонстрационные опыты; видеоматериалы.



б. Использование на занятиях активных методов познавательной деятельности: конференция, олимпиада, мозговая атака, встреча со специалистами, конкурс.

Использование различных методов не остается постоянным на протяжении учебного процесса, интенсивность применения методов зависит от контингента обучающихся, поставленных целей и задач конкретного занятия.

#### *Педагогические технологии*

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

– технология группового обучения – для организации совместных действий, коммуникаций, общения, взаимопонимания и взаимопомощи;

– технология дифференцированного обучения – применяются задания различной сложности в зависимости от интеллектуальной подготовки обучающихся;

– технология эдьютейнмент – для воссоздания и усвоения обучающимися изучаемого материала, общественного опыта и образовательной деятельности;

– технология проблемного обучения – для творческого усвоения знаний, поэтапного формирования умственных действий, активизации различных операций мышления;

– технология проектной деятельности – для развития исследовательских умений; достижения определенной цели; решения познавательных и практических задач; приобретения коммуникативных умений при работе в группах;

– информационно-коммуникационные технологии – применяются для расширения знаний, выполнения заданий, создания и демонстрации презентаций на занятиях, проведения диагностики и самодиагностики;

– кейс-технология – применяется для усвоения новых знаний и формирования умений через активную самостоятельную деятельность при решении заданной проблемы.

## 2.4. ЛИТЕРАТУРА И ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ

### Список основной литературы

1. Программирование. Python. C++. Часть 1: учебное пособие/ К.Ю.Поляков. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. – 144 с.: ил.
2. Программирование. Python. C++. Часть 2: учебное пособие/ К.Ю.Поляков. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. – 176 с.: ил.
3. Программирование. Python. C++. Часть 3: учебное пособие/ К.Ю.Поляков. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. – 208 с.: ил.
4. Программирование. Python. C++. Часть 4: учебное пособие/ К.Ю.Поляков. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. – 192 с.: ил.

### Список дополнительной литературы

1. Лутц, М. Программирование на Python. Т. 1 / М. Лутц. – М.: Символ, 2016. – 992 с.
2. Лутц, М. Программирование на Python. Т. 2 / М. Лутц. – М.: Символ, 2016. – 992 с.
3. Максимов, Н.В. Архитектура ЭВМ и вычислительных систем / Н.В. Максимов, И.И. Попов, Т.Л. Партыка. – М.: Форум, Инфра-М, 2013. – 512 с.

### Список цифровых ресурсов

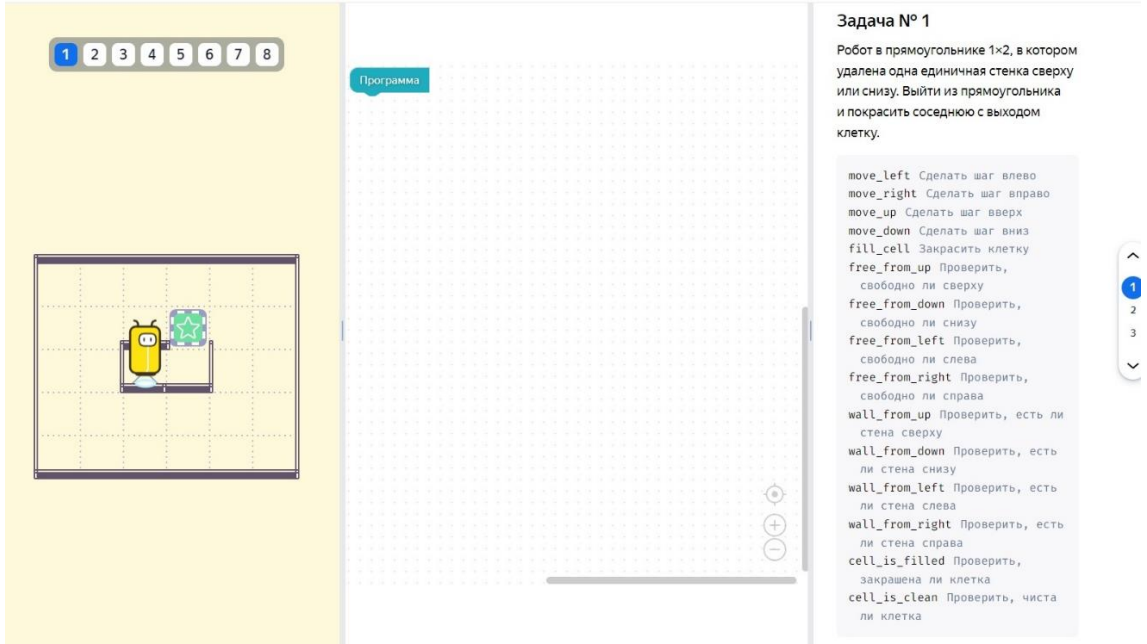
1. Преподавание, наука и жизнь. Персональный сайт К.Ю.Полякова: образовательный сайт [электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://kpolyakov.spb.ru/> - (Дата обращения: 20.04.2023).
2. Кибер Ленинка: Электронная научная библиотека открытого доступа. Каталог статей, научных изданий. Читать онлайн или скачивать в PDF-формате. Математика [электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/c/mathematics> (Дата обращения: 20.04.2023).
3. Профессиональная база данных: Единая коллекции цифровых образовательных ресурсов: информационный портал [электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.school-collection.edu.ru> (Дата обращения: 20.04.2023).
4. Кириенко, Д.П. Программирование на языке Python [электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://informatics.msk.ru/course/view.php?id=156> (Дата обращения: 20.04.2023).
5. Учебный курс по обучению программированию на Python в виде игры [электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://codecombat.com/teachers/classes> (Дата обращения: 20.04.2023).

## 2.5. ПРИЛОЖЕНИЕ

### Приложение 1

#### Задания для входного контроля

Обучающиеся пишут программы, используя команды, приведенные в задачах.

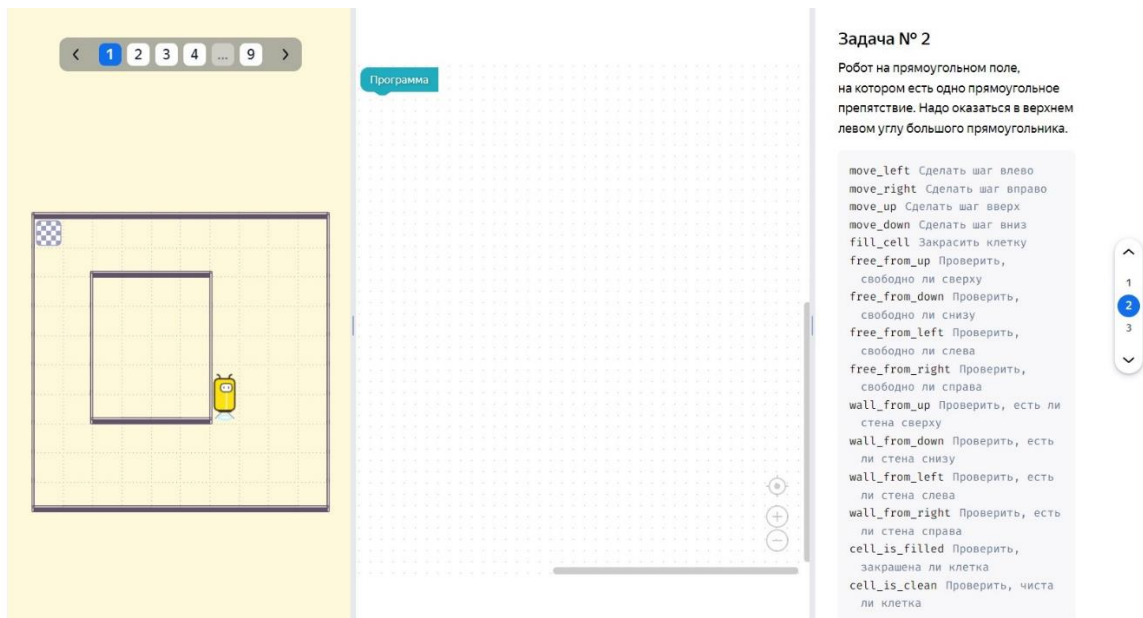


**Задача № 1**

Робот в прямоугольнике 1x2, в котором удалена одна единичная стенка сверху или снизу. Выйти из прямоугольника и покрасить соседнюю с выходом клетку.

```
move_left Сделай шаг влево
move_right Сделай шаг вправо
move_up Сделай шаг вверх
move_down Сделай шаг вниз
fill_cell Закрасить клетку
free_from_up Проверить, свободно ли сверху
free_from_down Проверить, свободно ли снизу
free_from_left Проверить, свободно ли слева
free_from_right Проверить, свободно ли справа
wall_from_up Проверить, есть ли стена сверху
wall_from_down Проверить, есть ли стена снизу
wall_from_left Проверить, есть ли стена слева
wall_from_right Проверить, есть ли стена справа
cell_is_filled Проверить, закрашена ли клетка
cell_is_clean Проверить, чиста ли клетка
```

За задачу 1 можно получить максимум 8 баллов, каждый тест оценивается в 1 балл.



**Задача № 2**

Робот на прямоугольном поле, на котором есть одно прямоугольное препятствие. Надо оказаться в верхнем левом углу большого прямоугольника.

```
move_left Сделай шаг влево
move_right Сделай шаг вправо
move_up Сделай шаг вверх
move_down Сделай шаг вниз
fill_cell Закрасить клетку
free_from_up Проверить, свободно ли сверху
free_from_down Проверить, свободно ли снизу
free_from_left Проверить, свободно ли слева
free_from_right Проверить, свободно ли справа
wall_from_up Проверить, есть ли стена сверху
wall_from_down Проверить, есть ли стена снизу
wall_from_left Проверить, есть ли стена слева
wall_from_right Проверить, есть ли стена справа
cell_is_filled Проверить, закрашена ли клетка
cell_is_clean Проверить, чиста ли клетка
```

За задачу 2 можно получить максимум 9 баллов, каждый тест оценивается в 1 балл.

**Задача № 3**  
 Покрасить указанные клетки. Робот может остановиться где угодно.

```

move_left Сделай шаг влево
move_right Сделай шаг вправо
move_up Сделай шаг вверх
move_down Сделай шаг вниз
fill_cell Закрасить клетку
free_from_up Проверить, свободно ли сверху
free_from_down Проверить, свободно ли снизу
free_from_left Проверить, свободно ли слева
free_from_right Проверить, свободно ли справа
wall_from_up Проверить, есть ли стена сверху
wall_from_down Проверить, есть ли стена снизу
wall_from_left Проверить, есть ли стена слева
wall_from_right Проверить, есть ли стена справа
cell_is_filled Проверить, закрашена ли клетка
cell_is_clean Проверить, чиста ли клетка
  
```

За задачу 3 можно получить максимум 1 баллов, каждый тест оценивается в 1 балл.

### Критерии оценивания:

высокий уровень – обучающийся набрал 12-18 баллов;  
 средний уровень – обучающийся набрал на 6-11 баллов;  
 низкий уровень – обучающийся набрал на 0-5 баллов.

## Задания для итогового контроля

Обучающиеся пишут программы, используя язык программирования Python.

**Задача 1**

Вася ведёт математический кружок в начальной школе. Для каждой задачи он пишет программу, которая подставляет числа в выражение и считает ответ. Даны числа  $a$ ,  $b$ ,  $c$ . Выведи  $a * (b + c)$ .

Ввод	Вывод
1 2 3	5
2 2 2	8

1

Тесты 1 2 3 4 5 6

Ввод	Вывод	Правильный вывод
1 1 2 2 3 3	1	1 5

За задачу 1 можно получить максимум 6 баллов, каждый тест оценивается в 1 балл.

**Задача 2**

Вася распределил своих учеников по четырём группам. У каждой группы есть номер (1, 2, 3 и 4) и цвет: первая группа взяла себе красный, вторая — синий, третья — жёлтый, четвертая — белый.

Дан цвет. Выведи номер группы. Обрати внимание, что «жёлтый» пишется через «ё».

Ввод	Вывод
красный	1
жёлтый	3

1

Тесты 1 2 3 4

Ввод	Вывод	Правильный вывод
1 красный	1	1 1

За задачу 2 можно получить максимум 4 балла, каждый тест оценивается в 1 балл.

1

### Задача 3

Вася написал для детей много задач. Теперь он только подставляет в них разные числа. В каждую задачу нужно подставить два положительных числа —  $a$  и  $b$ . Хотя бы одно из них должно быть чётным.

Даны два числа. Подойдут ли они для Васиной задачи? Выведи "ДА" или "НЕТ".

Ввод	Вывод
1 2	ДА
-1 -3	НЕТ

↑  
1  
2  
**3**  
4  
5  
6  
7  
8  
↓

Тесты < **1** 2 3 4 ... 16 >

Ввод	Вывод	Правильный вывод
1 1 2 2	1	1 ДА

За задачу 3 можно получить максимум 16 баллов, каждый тест оценивается в 1 балл.

0	0+1
13342	1+5+3+4+2+1
Ввод	Вывод

Вывести что получится Алиенков.  
Цена слова с элением колбое поилоовни Вася.  
Слова — 1 Цоревнов Цоревнтр не нато  
от каждом пифия нлжно Цоревнтр знак «шюс» в в конце  
Словак сильно нэлнелния Цоревнтрнне пифияр Слвава  
Вася врилли Аленикми олмезки на колбоих в олнл

391919 ↓

↑  
8  
1  
2  
**3**  
4  
5  
6  
↓

Тесты **1** 2 3 4 5 6

Ввод	Вывод	Правильный вывод
1 13342		1 1+5+3+4+2+1

За задачу 4 можно получить максимум 6 баллов, каждый тест оценивается в 1 балл.

УЛБКСЯ	
СВБЖЯ	
КОСЯ	
МЯПЯ	
СОНЯ	
Э	У

КОСЯ	
МЯПЯ	
СОНЯ	НЕ1
Э	

ВВОУ	ВВОВОУ
------	--------

НИМНИ НЕГ: ПУМБЕВЯПЯ НЯИМНЕТСЯ С ВПННПЯ  
 ПУМНЯ КОЛОБОКО ПУМНТСЯ НА Э' НИИ, НЕ1, БСИН ПКОЛО  
 ПУНО ИНСКО И И И ИМНИ ВВВВВН НОВЕР ШЕВОВО ИМНИИ'  
 ПОКОУПЯУ:  
 КОШМЕСО ОУКВ В КОЛОБО ПУМНТСЯ НА Э' И СРЕИ  
 НИМНИ И ЗВЯПЯПЯВЕТ: ПУМП ПУ ШЕВОВО ИМНИИ'  
 СКБАСПЭ ЭТО ЗВЯПЯПЯВЕТ: ВАСЯ СИНБЕТ ОУКВЯ В КЭЖТОМ  
 В СВОИ ЖУДНЯ: НИМНИ ИНОЛО ШЕВНОСПЭ СКИНО, ПУОРИ  
 ШПЛАТ СВОИ НИМНИ В СЛОУМЕС: ВНЕВОИ ВАСЯ ШЕВНОСПЭ ИХ  
 У ВАСИ В КФЛЖКБ И ЛЯБННКОВ: НА КЭЖТОМ ЗВЯПЯПЯ ОИИ  
 ЗВЯПЯПЯ Э

За задачу 5 можно получить максимум 6 баллов, каждый тест оценивается в 1 балл.

### Задача 6

Каждую задачу для учеников Вася записывает так:  
*Задача. Посчитай сумму чисел от 10 до 20.*  
 Самые сложные он хочет отметить вот так:  
*Задача (сложная). Посчитай сумму чисел от 10 до 20.*  
 Дано условие Васиной задачи. Добавь в него строку "*(сложная)*".

Ввод	Вывод
Задача. Посчитай сумму чисел от 10 до 20.	Задача (сложная). Посчитай сумму чисел от 10 до 20.
Задача. Умножить 1390 на 100.	Задача (сложная). Умножить 1390 на 100.

За задачу 6 можно получить максимум 4 балла, каждый тест оценивается в 1 балл.

Одна ячейка получила «2», «3» и «4» — это слова из текста «Сейчас только пять баллов» — это предложение в первом тесте после слова «Знаешь» в

Ввод	Соня з пять оня з с 111 112 132 22 222 23234567890	3
Вывод	ИЗЯДДА2Г» ВУСОИИВ-И2В» ВБАКОСТЧВИИ В112 А2ХИ В332-ИЗЯИИИИИ	1

увеличить шрифт  
Теперь текст из первого файла «вывод» скопировать  
каждый  
определить все символы «вывод» скопировать отбросить  
«Сейчас только пять баллов» все символы после «только» — это предложение в первом тесте после слова «Знаешь» в  
ИЗЯДДА2Г» ВУСОИИВ-И2В» ВБАКОСТЧВИИ  
В112 А2ХИ В332-ИЗЯИИИИИ  
увеличить шрифт  
Теперь текст из первого файла «вывод» скопировать  
каждый  
определить все символы «вывод» скопировать отбросить  
«Сейчас только пять баллов» все символы после «только» — это предложение в первом тесте после слова «Знаешь» в  
ИЗЯДДА2Г» ВУСОИИВ-И2В» ВБАКОСТЧВИИ  
В112 А2ХИ В332-ИЗЯИИИИИ

ИЗЯДДА2Г»  
ВУСОИИВ-И2В» ВБАКОСТЧВИИ  
В112 А2ХИ В332-ИЗЯИИИИИ

Ввод Вывод Правильный вывод

Тесты 1 2 3 4 5

1 2 3 4 5 6 7 8

За задачу 7 можно получить максимум 6 баллов, каждый тест оценивается в 1 балл.

### Задача 8

Вася провёл в кружке контрольную и в столбик записал результаты: имя, фамилия, оценка через пробел. Например, так

Соня Иванова пять

Он хочет переписать их так, чтобы можно было показать родителям. Для этого между фамилией и оценкой Вася добавляет слово «получил» или «получила», а в конце ставит точку. Выходит так

Соня Иванова получила пять.

Дано число  $n$  и  $p$  записей Васи про его учеников. Выведи, что Вася отправил родителям, если известно, что всех девочек в Васином кружке зовут Соня либо Маша.

Ввод	Вывод
3 Соня Иванова пять Петя Алексеев четыре Маша Антонова три	Соня Иванова получила пять. Петя Алексеев получил четыре. Маша Антонова получила три.
2 Ваня Кузнецов четыре Антон Сидоров пять	Ваня Кузнецов получил четыре. Антон Сидоров получил пять.

1

Тесты 1 2 3 4 5

Ввод Вывод Правильный вывод

1 3  
2 Соня Иванова пять  
3 Петя Алексеев четыре  
4 Маша Антонова три

1  
2  
3 Соня Иванова получила пять.  
4 Петя Алексеев получил четыре.  
5 Маша Антонова получила три.

1 2 3 4 5 6 7 8

За задачу 8 можно получить максимум 5 баллов, каждый тест оценивается в 1 балл.

### Критерии оценивания:

высокий уровень – обучающийся набрал 35-53 баллов;  
 средний уровень – обучающийся набрал 15-34 баллов;  
 низкий уровень – обучающийся набрал 0-14 баллов.