

Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение
Свердловской области «Дворец молодёжи»
Центр цифрового образования детей «IT-куб»
Центр цифрового образования детей «IT-куб» «Солнечный»

Принята на заседании
научно-методического совета
ГАНОУ СО «Дворец
молодёжи»
Протокол № 4 от 25.04.2024 г.

Утверждена директором
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
А.Н.Слизько
Приказ № 524-д от 25.04.2024 г.

Рабочая программа
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
технической направленности
«Мобильная разработка»
стартовый уровень

Возраст обучающихся: 14–17 лет

Авторы–составители:
Монзин Н.А, Савинов Д.М.,
Махмедов М.А., педагоги
дополнительного образования;
Завитаева М.П., методист

Разработчик рабочей
программы:
Кадникова Н.С., методист

Екатеринбург, 2024

1. Пояснительная записка

Направленность программы	техническая
<p>Особенности обучения в 2024-2025 учебном году</p>	<p>В текущем учебном году программа реализуется в очном формате, с возможностью применения дистанционных образовательных технологий. Темы соответствуют ДООП, текущие соревнования, конкурсы и олимпиады проводятся дополнительно. Часы для проектной работы установлены.</p>
<p>Особенности организации образовательной деятельности</p>	<p>В текущем учебном году на освоение программы запланировано 108 часов.</p>
<p>Цели и задачи программы на 2024-2025 учебный год</p>	<p style="text-align: center;"><i>Цель стартового уровня:</i> создание условий для развития творческих и технических способностей учащихся посредством изучения основ мобильной разработки.</p> <p>Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд обучающих, развивающих и воспитательных задач:</p> <p style="text-align: center;"><i>Обучающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – дать представление о современных и популярных платформах программирования мобильных приложений; – обучить основам языка программирования для создания мобильных приложений; – обучить навыку использования ПК и интегрированной среды разработки для программирования устройства; – обучить объектно-ориентированному подходу в проектировании и разработке программного обеспечения;

– дать представление об основных компонентах архитектуры приложения для мобильных устройств;

– способствовать приобретению навыков программирования технических устройств;

– обучить современным нотациями и шаблонами программирования;

– обучить навыку читать код программы и находить в нем ошибки.

Развивающие:

– способствовать развитию умения искать, извлекать и отбирать нужную информацию из открытых источников;

– способствовать развитию умения самостоятельно ставить задачи и достигать результата;

– способствовать развитию умения излагать мысли в четкой логической последовательности и отстаивать свою точку зрения;

– способствовать формированию навыка анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;

– способствовать формированию умения планировать свои действия с учетом фактора времени, в обстановке с элементами конкуренции;

– способствовать формированию навыка предвидеть результат и достигать его, при необходимости вносить коррективы в первоначальный замысел.

Воспитательные:

– способствовать воспитанию этики групповой работы, отношений

	<p>делового сотрудничества, взаимоуважения;</p> <ul style="list-style-type: none"> – способствовать воспитанию упорства в достижении результата; – способствовать формированию организованности и ответственного отношения к труду; – способствовать воспитанию аккуратности при работе с компьютерным оборудованием.
Режим занятий в 2024-2025 учебном году	Занятия проводятся по два академических часа (45 мин., перерыв 10 мин., 45 мин., перерыв 10 мин., 45 мин.) один раз в неделю 3 часа.
Формы занятий	Групповые, количество обучающихся в группе 12-14 человек. Состав групп постоянный.
Изменения, внесённые в общеразвивающую программу, необходимые для обучения	Изменения в содержательной части отсутствуют
Планируемые результаты и способы их оценки	<p>Предметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> – знание современных и популярных платформ программирования мобильных приложений; – знание основ языка программирования для создания мобильных приложений; – умение использовать ПК и интегрированной средой разработки для программирования устройства; – умение использовать объектно-ориентированный подход в проектировании и разработке программного обеспечения; – знание основных компонентов архитектуры приложения для мобильных устройств; – использование навыков программирования технических устройств;

– знание современных нотаций и шаблонов программирования;

– умение читать готовую программу и находить ошибки в готовых программных кодах.

Метапредметные результаты:

– проявление умения искать, извлекать и отбирать нужную информацию из открытых источников;

– проявление умения излагать мысли в четкой логической последовательности и умения отстаивать свою точку зрения;

– проявление умения планировать свои действия с учетом фактора времени, в обстановке с элементами конкуренции;

– использование навыка предвидеть результат и достигать его, при необходимости вносить коррективы в первоначальный замысел;

– умение аккуратно работать с компьютерным оборудованием.

Личностные результаты:

– проявление умения самостоятельно ставить задачи и достигать результата;

– проявление навыка анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;

– проявление элементов этики групповой работы, отношений делового сотрудничества, взаимоуважения;

– проявление упорства в достижении результата;

– проявление организованности и ответственного отношения к труду.

Формы проведения промежуточной и итоговой аттестации в текущем учебном году	Формы промежуточной аттестации из ДООП
---	--

2. Календарный учебный график

Год обучения: первый

Группа Моб-1

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема	Форма контроля
1	09		Групповая/ беседа	3	Вводное занятие. Лекция на тему «Что значит быть честным». Инструктаж по ТБ. Устройство ПК. Операционная система Linux	Опрос, практическая работа, устный опрос
2	09		Групповая/ мини-лекция	3	Прикладные программы и файловая система	Опрос, практическая работа
3	09		Групповая/ мини-лекция	3	Основы работы в глобальных информационных сетях	Опрос, практическая работа, устный опрос
4	10		Групповая/ тематические задания	3	Формирование идеи	Опрос, практическая работа
5	10		Групповая/ учебная игра	3	Проработка идеи, выбор среды разработки	Опрос, практическая работа
6	10		Групповая/ мини-лекция	3	Формирование визуального стиля	Опрос, практическая работа
7	10		Групповая/ учебная игра	3	Создание прототипа	Опрос, практическая работа
8	10		Групповая/ мини-лекция/учебная игра	3	Установка и знакомство со средой разработки	Опрос, практическая работа
9	11		Групповая/ мини-лекция/учебная игра	3	Ввод/вывод	Опрос, практическая работа
10	11		Групповая/ мини-лекция/учебная игра	3	Переменные и типы данных	Опрос, практическая работа
11	11		Групповая/ тематические задания по подгруппам	3	Переменные и типы данных	Опрос, практическая работа

12	11		Групповая/ мини-лекция/учебная игра	3	Логика	Опрос, практическая работа
13	12		Групповая/ тематические задания по подгруппам	3	Логика	Опрос, практическая работа
14	12		Групповая/ мини-лекция/учебная игра	3	Ветвление	Опрос, практическая работа
15	12		Групповая/ мини-лекция/учебная игра	3	Ветвление	Опрос, практическая работа
16	12		Групповая/ тематические задания по подгруппам	3	Циклы	Опрос, практическая работа
17	01		Групповая/ мини-лекция/учебная игра	3	Циклы	Опрос, практическая работа
18	01		Групповая/ мини-лекция/учебная игра	3	Циклы	Опрос, практическая работа
19	01		Групповая/ мини-лекция/учебная игра	3	Массивы	Опрос, практическая работа
20	02		Групповая/ мини-лекция/учебная игра	3	Массивы	Опрос, практическая работа
21	02		Групповая/ тематические задания по подгруппам	3	Массивы	Опрос, практическая работа
22	02		Групповая/ мини-лекция/учебная игра	3	Функции	Опрос, практическая работа
23	02		Групповая/ мини-лекция	3	Функции	Опрос, практическая работа
24	03		Групповая/ тематические задания по подгруппам	3	Функции	Опрос, практическая работа
25	03		Групповая/ мини-лекция/учебная игра	3	Базы данных	Опрос, практическая работа
26	03		Групповая/ мини-лекция/учебная игра	3	Среда визуальной разработки	Опрос, практическая работа
27	03		Групповая/ мини-лекция/учебная игра	3	Основы графики в приложениях	Опрос, практическая работа

28	04		Групповая/ тематические задания по подгруппам	3	Визуальные элементы интерфейса	Опрос, практическая работа
29	04		Групповая/ мини- лекция/учебная игра	3	Настройка элементов интерфейса	Опрос, практическая работа
30	04		Групповая/ мини- лекция/учебная игра	3	Настройка элементов интерфейса	Опрос, практическая работа
31	04		Групповая/ мини- лекция	3	Создание анимации	Опрос, практическая работа
32	04		Групповая/ проектная деятельность	3	Работа над проектами	Практическая работа
33	05		Групповая/ проектная деятельность	3	Работа над проектами	Практическая работа
34	05		Групповая/ проектная деятельность	3	Работа над проектами	Практическая работа
35	05		Групповая/ проектная деятельность	3	Работа над проектами	Практическая работа
36	05		Групповая/ проектная деятельность	3	Защита проектов	Защита проектов

3. Изменение содержательной части программы, режима занятий и форм их проведения в текущем учебном году.