

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

Принята на заседании
научно-методического совета
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
Протокол № 5 от 29.05.2025 г.

Утверждена директором
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
А.Н.Слизько
Приказ № 725-д от 29.05.2025 г.

Рабочая программа
по адаптированной дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе для обучающихся с нарушением опорно-
двигательного аппарата

«Мобильная разработка»

Стартовый, базовый уровень

Возраст обучающихся: 14–17 лет

Срок реализации: 1 год

Объем программы: 70 часов

Авторы-составители:

Золотых Е.С., заместитель
начальника по учебной части

Махмедов М.А.,
педагог дополнительного
образования

Коркодинова Н. Н., методист

Шевихова М.П., педагог
организатор

Консультант - разработчик:

Конева А. С., методист
ГБОУ СО «ЦППМСП «Ресурс»,

Разработчик рабочей

программы:

Махмедов М.А.

педагог

дополнительного
образования

г. Екатеринбург, 2025 г.

1. Пояснительная записка

Направленность программы	техническая
Особенности обучения в 2025-2026 учебном году	Особенности обучения в текущем учебном году по ДООП: -особенности условий реализации, -подготовка к знаменательным датам, соревнованиям, - реализация тематических программ, проектов, -причины замены тем по сравнению с ДООП
Особенности организации образовательной деятельности	В 2025-2026 году на освоение программы запланировано 70 часов, с учетом праздничных дней. Количество обучающихся, одновременно находящихся в группе, составляет 4 человека.
Цели и задачи программы на 2025-2026 учебный год	<p>Цель программы: формирование у обучающихся с нарушением опорно-двигательного аппарата базовых навыков и технической грамотности в мобильной разработке.</p> <p>Обучающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> — формирование представления об языке программирования Java, языке разметки XML; — формирование знаний об объектно-ориентированном подходе в проектировании и разработке программного обеспечения; — формирование представления об архитектуре приложения для Android; — формирование навыков проектирования мобильного приложения, создания программы и выполнение их отладки на мобильных устройствах; — формирование навыков программирования технических устройств. <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> — формирование навыков работы с информацией; — формирование умения самостоятельно решать поставленную задачу; — формирование умения излагать мысли в чёткой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путём логических рассуждений; — формирование умения планировать свои действия с учётом фактора времени, предвидеть результат и достигать его, при необходимости вносить коррективы в первоначальный замысел. <p>Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> — развитие основ коммуникативной компетентности и навыков групповой работы, отношений делового сотрудничества, взаимоуважения; — воспитание упорства в достижении результата;

	<p>формирование целеустремлённости, организованности, ответственного отношения к труду и уважительного отношения к окружающим;</p> <p>- формирование организованности, ответственного отношения к труду и уважительного отношения к окружающим.</p>
Режим занятий в 2025-2026 учебном году	Длительность одного занятия составляет 1 академический час: 40 минут, включая 5-минутную динамическую паузу, периодичность занятий – 1 раз в неделю.
Формы занятий	Очная, в том числе с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).
Изменения, внесённые в общеразвивающую программу, необходимые для обучения	Изменения в содержательной части и их обоснование
Планируемые результаты и способы их оценки	<p>Предметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> — знает основы языка программирования Java и языка разметки XML; — знает об объектно-ориентированном подходе в проектировании и разработке программного обеспечения; — знает архитектуру приложения для Android; — умеет проектировать мобильное приложение, создавать программы и выполнять их отладку на мобильных устройствах; — умеет проектировать мобильное приложение, создавать программы и выполнять их отладку на мобильных устройствах. <p>Метапредметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> — владеет навыками работы с информацией; — умеет самостоятельно решать поставленную задачу; — умеет излагать мысли в чёткой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путём логических рассуждений; — умеет планировать свои действия с учётом фактора времени, предвидеть результат и достигать его, при необходимости вносить коррективы в первоначальный замысел. <p>Личностные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> — владеет основами коммуникативной компетентности и навыками групповой работы, демонстрирует отношение делового сотрудничества, взаимоуважения к сверстникам; — проявляет упорство в достижении результата;

	<p>— проявляет целеустремлённость, организованность, ответственное отношение к труду и уважительное отношение к окружающим.</p>
<p>Формы проведения промежуточной и итоговой аттестации в текущем учебном году</p>	<p>Отслеживание результатов реализации программы проводится по средствам перманентного мониторинга достижений обучающихся в течение всего учебного года. Так как программа построена по модульному принципу, развитие предметных компетенций обучающихся анализируются по каждому модулю отдельно.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Входной контроль – диагностика предметных компетенций и личностных качеств обучающихся. ● Текущий контроль – диагностика развития предметных компетенций обучающихся по определенному модулю. ● Итоговый контроль - проводится по результатам освоения отдельного модуля программы. Предметные результаты выявляются путем проведения тестирования, самостоятельных и контрольных работ, защиты проектных работ. <p>Участие обучающихся в конкурсных мероприятиях различного уровня является еще одной формой контроля освоенных знаний и компетенций.</p>

2. Календарный учебный график

Год обучения: первый

Группа _____

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-в о часов	Тема	Форма контроля
1			Групповая/ устный опрос	1	Техника безопасности (ТБ). Входной контроль, оценка знаний. «Что значит быть честным».	Устный опрос. Инструктаж по ТБ
2			Практическая работа	1	«Событие». Введение в алгебру логики. Элементы алгебры логики.	Решение задач
3			Беседа	1	Логические операции. Таблицы истинности.	Устный опрос
4			Практическая работа	1	Решение логических задач.	Решение задач
5			Групповая/ беседа	1	Множества. Системы счисления. Представление данных в компьютере.	Устный опрос
6			Практическая работа	1	Алгоритмы и блок- схемы.	Решение задач
7			Групповая/ беседа	1	Установка и знакомство со средой разработки	Устный опрос
8			Групповая/ беседа	1	Установка и знакомство со средой разработки	Устный опрос
9			Практическая работа	1	Установка и знакомство со средой разработки	Решение задач
10			Практическая работа	1	Установка и знакомство со средой разработки	Решение задач
11			Групповая/ беседа	1	Встроенные команды	Устный опрос
12			Групповая/ беседа	1	Встроенные команды	Устный опрос
13			Практическая работа	1	Встроенные команды	Решение задач
14			Практическая работа	1	Встроенные команды	Решение задач
15			Групповая/ беседа	1	Переменные и типы данных	Устный опрос
16			Групповая/ беседа	1	Переменные и типы данных	Устный опрос

17			Практическая работа	1	Переменные и типы данных	Решение задач
18			Практическая работа	1	Переменные и типы данных	Решение задач
19			Групповая/ беседа	1	Логика	Устный опрос
20			Групповая/ беседа	1	Логика	Устный опрос
21			Практическая работа	1	Логика	Решение задач
22			Практическая работа	1	Промежуточная аттестация	Практическая работа
23			Практическая работа	1	Среда визуальной разработки	Практическая работа
24			Групповая/ беседа	1	Основы графики в приложениях	Практическая работа
25			Практическая работа	1	Основы графики в приложениях	Практическая работа
26			Практическая работа	1	Визуальные элементы интерфейса	Практическая работа
27			Практическая работа	1	Настройка элементов интерфейса	Практическая работа
28			Групповая/ беседа	1	Создание анимации	Практическая работа
29			Практическая работа	1	Создание анимации	Практическая работа
30			Практическая работа	1	Работа над проектами	Практическая работа
31			Практическая работа	1	Работа над проектами	Анализ работ
32			Практическая работа	1	Работа над проектами	Анализ работ
33			Практическая работа	1	Защита проектов	Защита проектов
34			Практическая работа	1	Защита проектов	Защита проектов
35			Практическая работа	1	Итоговое тестирование	Практическая работа
			Итого	35		

2. Календарный учебный график

Год обучения: второй

Группа _____

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-в о часов	Тема	Форма контроля
1			Групповая/ устный опрос	1	Техника безопасности (ТБ). Входной контроль, оценка знаний. «Что значит быть честным».	Устный опрос. Инструктаж по ТБ
2			Практическая работа	1	Сложные анимации, визуальные эффекты и пост-обработка	Практическая работа
3			Беседа	1	Сложные анимации, визуальные эффекты и пост-обработка	Практическая работа
4			Практическая работа	1	Сложные анимации, визуальные эффекты и пост-обработка	Практическая работа
5			Групповая/ беседа	1	Сложные анимации, визуальные эффекты и пост-обработка	Практическая работа
6			Практическая работа	1	Искусственный интеллект:алгоритм ы поведения персонажей	Практическая работа
7			Групповая/ беседа	1	Искусственный интеллект:алгоритм ы поведения персонажей	Практическая работа
8			Групповая/ беседа	1	Физический движок: точные расчёты столкновений, продвинутая физика	Практическая работа
9			Практическая работа	1	Физический движок: точные расчёты столкновений, продвинутая физика	Практическая работа
10			Практическая работа	1	Работа с сохранениями и пользовательскими данными Промежуточная аттестация	Практическая работа, тестирование
11			Групповая/ беседа	1	Работа с сохранениями и пользовательскими данными Промежуточная аттестация	Практическая работа, тестирование
12			Групповая/ беседа	1	Работа с сохранениями	Практическая

					и пользовательскими данными Промежуточная аттестация	работа, тестирование
13			Практическая работа	1	Работа с сохранениями и пользовательскими данными Промежуточная аттестация	Практическая работа, тестирование
14			Практическая работа	1	Основы игрового дизайна: геймплей, динамика и механик	Практическая работа
15			Групповая/ беседа	1	Основы игрового дизайна: геймплей, динамика и механик	Практическая работа
16			Групповая/ беседа	1	Основы игрового дизайна: геймплей, динамика и механик	Практическая работа
17			Практическая работа	1	Основы игрового дизайна: геймплей, динамика и механик	Практическая работа
18			Практическая работа	1	Разработка баланса: сложность, прогресс, мотивация игрока	Практическая работа
19			Групповая/ беседа	1	Разработка баланса: сложность, прогресс, мотивация игрока	Практическая работа
20			Групповая/ беседа	1	Разработка баланса: сложность, прогресс, мотивация игрока	Практическая работа
21			Практическая работа	1	Разработка баланса: сложность, прогресс, мотивация игрока	Практическая работа
22			Практическая работа	1	Искусство нарратива: создание интерактивных историй	Практическая работа
23			Практическая работа	1	Искусство нарратива: создание интерактивных историй	Практическая работа
24			Групповая/ беседа	1	Искусство нарратива: создание интерактивных историй	Практическая работа
25			Практическая работа	1	Искусство нарратива: создание интерактивных историй	Практическая работа
26			Практическая работа	1	Диалоговая система и ветвление сюжетов	Практическая работа
27			Практическая работа	1	Диалоговая система и ветвление сюжетов	Практическая работа
28			Групповая/ беседа	1	Диалоговая система и ветвление сюжетов	Практическая работа
29			Практическая	1	Диалоговая система и	Практическая

			работа		ветвление сюжетов	работа
30			Практическая работа	1	Работа над проектами	Практическая работа
31			Практическая работа	1	Работа над проектами	Практическая работа
32			Практическая работа	1	Работа над проектами	Анализ работ
33			Практическая работа	1	Защита проектов	Защита проектов
34			Практическая работа	1	Защита проектов	Защита проектов
35			Практическая работа	1	Итоговое тестирование	Практическая работа
			Итого	35		

Список литературы

1. Блох Джошуа. Java. Эффективное программирование. Effective Java. Programming Language Guide. – М.: «Лори». 2014. – 310 с.
2. Гослинг Джеймс, Билл Джой, Гай Л. Стил, Гилад Брача, Алекс Бакли. Язык программирования Java SE8. Подробное описание. The Java Language Specification: Java SE8 Edition. – М.: «Вильямс». 2015. – 672 с.
3. Дэрсси, Л. Разработка приложений для Android-устройств. Т. 1: Базовые принципы / Л. Дэрсси, Ш. Кондер. - М.: Лори, 2018. - 402 с.
4. Харди Брайн, Билл Филлипс. Программирование под Android. Android Programming: The Big Nerd Ranch Guide. - СПб.: Питер. 2014. – 592 с.
5. Шипицына Л.М., Мамайчук И.И. Психология детей с нарушениями функций опорно-двигательного аппарата; Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. - М.: Гуманит. – М.: центр ВЛАДОС, 2004.

Литература для обучающихся и родителей:

1. Заяц, А.М. Проектирование и разработка WEB-приложений. Введение в frontend и backend разработку на JavaScript и node.js: Учебное пособие / А.М. Заяц, Н.П. Васильев. - СПб.: Лань, 2019. - 120 с.
2. Эспозито, Д. Разработка веб-приложений с использованием ASP.NET и AJAX / Д. Эспозито. - СПб.: Питер, 2019. - 240 с.
3. Эспозито, Д. Разработка современных веб-приложений: анализ предметных областей и технологий / Д. Эспозито. - М.: Вильямс, 2017. - 464 с.