

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 № 3 от 27.03.2025г.

Утверждена директором  
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»  
А.Н.Слизько  
Приказ № 420-д от 27.03.2025.

Рабочая программа  
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
**«Мобильная разработка»**  
*Базовый уровень*

Возраст обучающихся: 14–17 лет  
Срок реализации: 1 год  
Объем программы: 144 часов

Авторы-составители:  
Махмедов М.А., педагог  
дополнительного образования;  
Золотых Е.С., заместитель  
начальника по учебной части;  
Дьяченко Ю.Е., методист;  
Шевихова М.П., педагог  
организатор

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	<p>В 2025-2026 году на освоение программы запланировано 144 часа, с учетом праздничных дней, и дней для обучения педагогов на образовательной сессии</p> <p>Занятия по дополнительной общеразвивающей программе проводятся со всем составом учебной группы, объединенных по возрастному признаку и индивидуально при подготовке обучающихся к фестивалям, выставкам, конкурсам.</p> <p>Количество обучающихся, одновременно находящихся в группе, составляет 12 человек.</p>
Цели и задачи	<p><b>Цель программы:</b> формирование базовых навыков и технической грамотности в разработке мобильных приложений под современную платформу Android. Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд обучающих, развивающих и воспитательных задач:</p> <p><b>Обучающие:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– обучить языку программирования Java, языку разметки XML;</li><li>– расширить знаний о современных и популярных платформах; развить у обучающихся навыков объектно-ориентированного подхода в проектировании и разработке программного обеспечения;</li><li>– познакомить с принципом работы баз данных и клиент-серверных протоколов;</li><li>– обучить программированию технических устройств;</li><li>– познакомить с современными нотациями и шаблонами программирования;</li></ul> <p><b>Развивающие:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– развивать умение планировать свои действия с учётом фактора времени, в обстановке с элементами конкуренции, предвидеть результат и достигать его;</li><li>– продолжить развитие навыков исследовательской и проектной деятельности;</li><li>– развивать умение работать с различными источниками информации, умения самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию;</li></ul> <p><b>Воспитательные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– развивать навыки коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе</li></ul>

	<p>образовательной и проектной деятельности;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– развивать навыки самостоятельной работы, аккуратности и дисциплины;</li> <li>– развивать целеустремлённость, организованность, отношению к труду и уважительное отношению к окружающим.</li> </ul>
Режим занятий в 2025-2026 учебном году	<p>Длительность одного занятия составляет 2 академических часа с перерывом 10 минут; продолжительность 1 академического часа 45 минут, периодичность занятий - 2 раза в неделю.</p> <p>В период дистанционного обучения учебное занятие сокращается до 30 минут, периодичность 2 раза в неделю.</p>
Формы занятий	<p>Очная, в том числе с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).</p>
Изменения, внесённые в общеразвивающую программу, необходимые для обучения	<p>Изменения в содержательной части и их обоснование</p>
Планируемые результаты и способы их оценки	<p><b>Предметные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– владеет основами языка программирования Java и языка разметки XML;</li> <li>– знает современные и популярные платформы;</li> <li>– владеет объектно-ориентированным подходом в проектировании и разработке программного обеспечения;</li> <li>– понимает принципы работы баз данных и клиент-серверных протоколов;</li> <li>– умеет программировать технические устройства;</li> <li>– знает и умеет использовать современные нотации и шаблоны программирования;</li> </ul> <p><b>Метапредметные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– проявляет умение планировать свои действия с учётом фактора времени, в обстановке с элементами конкуренции, предвидеть результат и достигать его;</li> <li>– проявляет навыки в исследовательской и проектной деятельности;</li> <li>– проявляет навыки работы с различными источниками информации, умения самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию;</li> </ul> <p><b>Личностные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– проявляет навыки коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной и проектной деятельности;</li> <li>– проявляет навыки самостоятельной работы, аккуратности и дисциплины;</li> <li>– проявляет целеустремлённость, организованность, отношение к труду и уважительное отношение к окружающим.</li> </ul>

<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"> <li>● Входной контроль – диагностика предметных компетенций и личностных качеств обучающихся.</li> <li>● Текущий контроль – диагностика развития предметных компетенций обучающихся по определенному модулю.</li> <li>● Итоговый контроль - проводится по результатам освоения отдельного модуля программы. Предметные результаты выявляются путем проведения тестирования, самостоятельных и контрольных работ, защиты проектных работ.</li> <li>● Участие обучающихся в конкурсных мероприятиях различного уровня является еще одной формой контроля освоенных знаний и компетенций.</li> </ul>
--	---

## 2. Календарный учебный график

Год обучения: второй

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-в о часов	Тема	Форма контроля
1.			Групповая/ беседа	2	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Антикоррупционное просвещение «Что значит быть честным?»	Устный опрос. Инструктаж по ТБ
2.				2	Устройство ПК. Операционная система Windows	Беседа, практическая работа
3.			Групповая/ беседа	2	Основы создания презентаций	Практическая работа
4.				2	Основы создания презентаций	Практическая работа
5.			Групповая/ беседа	2	Интернет и информационная безопасность. Работа с браузером. Клавиатурный тренажер	Устный опрос, решение задач
6.			Групповая/ беседа	2	Контрольное тестирование по темам 1го раздела	Тест
7.			Групповая/ практическая работа	2	Формирование идеи	Устный опрос, практическая работа
8.			Групповая/ практическая работа	2	Формирование идеи	Устный опрос, практическая работа
9.			Групповая/ беседа	2	Проработка идеи, выбор среды разработки	Практическая работа
10.			Групповая/ беседа	2	Проработка идеи, выбор среды разработки	Практическая работа
11.			Групповая/ беседа	2	Проработка идеи, выбор среды разработки	Практическая работа

12.			Групповая/ практическая работа	2	Формирование визуального стиля	Практическая работа
13.			Групповая/ практическая работа	2	Формирование визуального стиля	Практическая работа
14.			Групповая/ практическая работа	2	Формирование визуального стиля	Практическая работа
15.			Групповая/ беседа	2	Создание прототипа	Практическая работа
16.			Групповая/ беседа	2	Создание прототипа	Практическая работа
17.			Групповая/ беседа	2	Создание прототипа	Практическая работа
18.			Групповая/ практическая работа	2	Контрольное тестирование по темам 2го раздела	Тест
19.			Групповая/ практическая работа	2	Основы создания программ для мобильных устройств. Введение в среду программирования приложений для мобильных устройств GDevelop5	Устный опрос, практическая работа
20.			Групповая/ практическая работа	2	Основы создания программ для мобильных устройств. Введение в среду программирования приложений для мобильных устройств GDevelop5	Устный опрос, практическая работа
21.			Групповая/ практическая работа	2	Основы создания программ для мобильных устройств. Введение в среду программирования приложений для мобильных устройств GDevelop5	Устный опрос, практическая работа
22.			Групповая/ практическая работа	2	Режим «Сцена» и «События». Функция «Предпросмотр»	Устный опрос, практическая работа
23.			Групповая/ практическая работа	2	Режим «Сцена» и «События». Функция «Предпросмотр»	Устный опрос, практическая работа

24.		Групповая/ практическая работа	2	Режим «Сцена» и «События». Функция «Предпросмотр»	Устный опрос, практическая работа
25.		Групповая/ беседа	2	Основные компоненты приложения	Устный опрос, практическая работа
26.		Групповая/ беседа	2	Основные компоненты приложения	Устный опрос, практическая работа
27.		Групповая/ беседа	2	Основные компоненты приложения	Устный опрос, практическая работа
28.		Групповая/ беседа	2	Основные компоненты приложения	Устный опрос, практическая работа
29.		Групповая/ практическая работа	2	Среда визуальной разработки «Piskel»	Устный опрос, практическая работа
30.		Групповая/ практическая работа	2	Среда визуальной разработки «Piskel»	Устный опрос, практическая работа
31.		Групповая/ практическая работа	2	Среда визуальной разработки «Piskel»	Устный опрос, практическая работа
32.		Групповая/ практическая работа	2	Среда визуальной разработки «Piskel»	Устный опрос, практическая работа
33.		Групповая/ практическая работа	2	Основы графики в приложениях	Устный опрос, практическая работа
34.		Групповая/ практическая работа	2	Основы графики в приложениях	Устный опрос, практическая работа
35.		Групповая/ практическая работа	2	Основы графики в приложениях	Устный опрос, практическая работа
36.		Групповая/ практическая работа	2	Основы графики в приложениях	Устный опрос, практическая работа
37.		Групповая/ практическая работа	2	Основы графики в приложениях	Устный опрос, практическая работа
38.		Групповая/ практическая работа	2	Визуальные элементы интерфейса. Изучение и настройка.	Устный опрос, практическая работа
39.		Групповая/ практическая	2	Визуальные элементы	Устный опрос, практическая

			работа		интерфейса. Изучение и настройка.	работа
40.			Групповая/ практическая работа	2	Визуальные элементы интерфейса. Изучение и настройка.	Устный опрос, практическая работа
41.			Групповая/ практическая работа	2	Визуальные элементы интерфейса. Изучение и настройка.	Устный опрос, практическая работа
42.			Групповая/ практическая работа	2	Визуальные элементы интерфейса. Изучение и настройка.	Устный опрос, практическая работа
43.			Групповая/ практическая работа	2	Создание анимации	Устный опрос, практическая работа
44.			Групповая/ практическая работа	2	Создание анимации	Устный опрос, практическая работа
45.			Групповая/ практическая работа	2	Создание анимации	Устный опрос, практическая работа
46.			Групповая/ практическая работа	2	Создание анимации	Устный опрос, практическая работа
47.			Групповая/ практическая работа	2	Создание анимации	Устный опрос, практическая работа
48.			Групповая/ практическая работа	2	Изучение основных механик в играх	Устный опрос, практическая работа
49.			Групповая/ практическая работа	2	Изучение основных механик в играх	Устный опрос, практическая работа
50.			Групповая/ практическая работа	2	Изучение основных механик в играх	Устный опрос, практическая работа
51.			Групповая/ практическая работа	2	Изучение основных механик в играх	Устный опрос, практическая работа
52.			Групповая/ практическая работа	2	Изучение основных механик в играх	Устный опрос, практическая работа
53.			Групповая/ практическая	2	Изучение основных	Устный опрос,

			работа		механик в играх	практическая работа
54.			Групповая/ практическая работа	2	Контрольное тестирование по темам 3 го раздела	Тест
55.			Групповая/ практическая работа	2	UX-Дизайн	Устный опрос, практическая работа
56.			Групповая/ практическая работа	2	UI-Дизайн	Устный опрос, практическая работа
57.			Групповая/ практическая работа	2	Размерная сетка	Устный опрос, решение задач
58.			Групповая/ практическая работа	2	Создание персонажа	Устный опрос, практическая работа
59.			Групповая/ практическая работа	2	Создание персонажа	Устный опрос, практическая работа
60.			Групповая/ практическая работа	2	Создание персонажа	Устный опрос, практическая работа
61.			Групповая/ практическая работа	2	LVL-Дизайн	Устный опрос, практическая работа
62.			Групповая/ практическая работа	2	LVL-Дизайн	Устный опрос, практическая работа
63.			Групповая/ практическая работа	2	LVL-Дизайн	Устный опрос, практическая работа
64.			Групповая/ практическая работа	2	Контрольное тестирование по темам 4 го раздела	Тест
65.			Групповая/ практическая работа	2	Работа над проектами	Практическая работа
66.			Групповая/ практическая работа	2	Работа над проектами	Практическая работа
67.			Групповая/ практическая работа	2	Работа над проектами	Практическая работа
68.			Групповая/ практическая работа	2	Работа над проектами	Практическая работа
69.			Групповая/ практическая работа	2	Работа над проектами	Практическая работа
70.			Групповая/ практическая работа	2	Работа над проектами	Практическая работа
71.			Групповая/ практическая работа	2	Защита проектов	Защита проектов

			работа			
72.			Групповая/ практическая работа	2	Защита проектов	Защита проектов
73.			Итого	144		

## Список литературы

1. Блох Д. Java. Эффективное программирование. Effective Java. Programming Language Guide. изд. «Лори». 2014. – 310 с. ISBN 978-5-85582-347-9.
2. Гослинг Д., Джой Б., Стил Г., Брача Г., Бакли А. Язык программирования Java SE 8. Подробное описание. The Java Language Specification: Java SE8 Edition. изд. «Вильямс». 2015. – 672 с. ISBN 978-5-8459-1875-8, 978-0-13-390069-9.
3. Лемаршан Р.: Игровая разработка без боли и кранчей. Как выжить в игровой индустрии и сохранить вдохновение. Издательство: «Эксмо», 2024 г. - 559 с. ISBN: 978-5-04-195136-8
4. Медникс З., Программирование под Android. Programming Android. изд. Питер. 2012. – 496 с. ISBN 978-5-459-01115-9, 978-1-449-38969-7.
5. Рето М. Android 2. Программирование приложений для планшетных компьютеров и смартфонов. Professional Android 2: Application Development Edition. изд. Эксмо. 2011 г. 672 стр. ISBN 978-5-69950323-0.
6. Харди Брайн Х., Филлипс Б. Программирование под Android. Android Programming: The Big Nerd Ranch Guide. изд. Питер. 2014. – 592 с. ISBN 978-5-496-00502-9, 978-0-321-80433-4.
7. Эспозито Д. Разработка современных веб-приложений. Анализ предметных областей и технологий. Издательство: Вильямс, 2016 г. – 464 с. ISBN: 978-5-9908910-3-6

### Электронные ресурсы для обучающихся:

1. Обучение программированию <https://javarush.com/>
2. Создание анимации <https://www.piskelapp.com/>
3. Создание игр <https://editor.gdevelop.io/>