

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 27.03.2025

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

Рабочая программа
по дополнительной общеобразовательной обще развивающей программе
технической направленности

«Мобильная разработка»
Стартовый уровень

Возраст обучающихся: 14–17 лет

Срок реализации: 1 год

Объем программы: 108 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.

Пояснительная записка

<p>Направленность программы</p>	<p>техническая</p>
<p>Особенности обучения в 2025-2026 учебном году</p>	<p>Особенности обучения в текущем учебном году по ДООП:</p> <ul style="list-style-type: none"> -особенности условий реализации, -подготовка к знаменательным датам, соревнованиям, - реализация тематических программ, проектов, -причины замены тем по сравнению с ДООП
<p>Особенности организации образовательной деятельности</p>	<p>В 2025-2026 году на освоение программы запланировано 108 часов, 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>
<p>Цели и задачи программы на 2025-2026 учебный год</p>	<p>Цель: создание условий для развития творческих и технических способностей учащихся посредством изучения основ мобильной разработки.</p> <p>Задачи:</p> <p>Обучающие:</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 нотациям и шаблонами программирования; – обучить навыку читать код программы и находить в нем ошибки. <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> – способствовать развитию навыков работы с различными источниками информации, умения самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию; – сформировать умение планировать свои действия с учётом фактора времени, в обстановке с элементами конкуренции; – способствовать развитию умения самостоятельно ставить задачи и достигать результата; – способствовать формированию навыка анализировать

	<p>ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;</p> <p>Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – сформировать навыки коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной и проектной деятельности; – мотивировать развитие любознательности и внимательности при выполнении заданий; – сформировать целеустремлённость, организованность, ответственного отношения к труду и уважительного отношения к окружающим.
Режим занятий в 2025-2026 учебном году	<p>Длительность одного занятия составляет 3 академических часа, один академический час - 45 минут, перерыв 10 минут; периодичность занятий - 1 раз в неделю.</p> <p>В период дистанционного обучения учебное занятие сокращается до 30 минут, периодичность 1 раз 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>Предметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> – знает современные и популярные платформы программирования мобильных приложений; – знает основы языка программирования для создания мобильных приложений; – умеет использовать ПК и интегрированной средой разработки для программирования устройства; – умеет использовать объектно-ориентированный подход в проектировании и разработке программного обеспечения; – знает основные компоненты архитектуры приложения для мобильных устройств; – использует навыки программирования технических устройств; – знает современные нотации и шаблоны программирования; – умеет читать готовую программу и находить ошибки в готовых программных кодах. <p>Метапредметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> – проявляет навыки работы с различными источниками информации, умеет самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию – проявляет умение планировать свои действия с учетом фактора времени, в обстановке с элементами конкуренции; – проявляет умение самостоятельно ставить задачи и

	<p>достигать результата;</p> <ul style="list-style-type: none"> – проявляет навык анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений. <p>Личностные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> – проявляет навыки коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной и проектной деятельности; – проявляет любознательность и внимательности при выполнении заданий; – проявляет целеустремлённость, организованность, ответственное отношение к труду и уважительное отношение к окружающим.
Формы проведения промежуточной и итоговой аттестации в текущем учебном году	Тестирование; защита итоговых проектов

Календарный учебный график

Год обучения: первый

Группа: _____

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля
1.	сентябрь		Лекция/ практичес кая работа	3	Вводное занятие. Лекция на тему «Что значит быть честным». Инструктаж по ТБ. Устройство ПК. Операционная система Windows	Беседа, Обсуждени е. Инструктаж по ТБ.
2.	сентябрь		Лекция/ практичес кая работа	3	Прикладные программы и файловая система	Опрос, практичес кая работа
3.	сентябрь		Лекция/ практичес кая работа	3	Основы работы в глобальных информационных сетях	Опрос, практичес кая работа, устный опрос
4.	октябрь		Лекция/ практичес кая работа	3	Формирование идеи	Опрос, практичес кая работа
5.	октябрь		Лекция/ практичес кая работа	3	Проработка идеи, выбор среды разработки	Опрос, практичес кая работа
6.	октябрь		Лекция/ практичес кая работа	3	Формирование визуального стиля	Опрос, практичес кая работа
7.	октябрь		Практичес кая работа	3	Создание прототипа	Опрос, практичес кая работа
	октябрь		Практичес кая работа	3	Контрольное тестирование	Практическ ая работа
8.	октябрь		Практичес кая работа	3	Установка и знакомство со средой разработки	Опрос, практичес кая работа
9.	ноябрь		Лекция/ практичес кая работа	3	Ввод/вывод	Опрос, практичес кая работа
10.	ноябрь		Лекция/ практичес кая работа	3	Переменные и типы данных	Опрос, практичес кая работа

11.	ноябрь		Лекция/ практичес кая работа	3	Переменные и типы данных	Опрос, практичес кая работа
12.	ноябрь		Лекция/ практичес кая работа	3	Логика	Опрос, практичес кая работа
13.	декабрь		Лекция/ практичес кая работа	3	Логика	Опрос, практичес кая работа
14.	декабрь		Лекция/ практичес кая работа	3	Ветвление	Опрос, практичес кая работа
15.	декабрь		Практичес кая работа	3	Ветвление	Опрос, практичес кая работа
16.	декабрь		Практичес кая работа	3	Циклы	Опрос, практичес кая работа
17.	январь		Лекция/ практичес кая работа	3	Циклы	Опрос, практичес кая работа
18.	январь		Лекция/ практичес кая работа	3	Циклы	Опрос, практичес кая работа
19.	январь		Лекция/ практичес кая работа	3	Массивы	Опрос, практичес кая работа
20.	январь		Лекция/ практичес кая работа	3	Массивы	Опрос, практичес кая работа
21.	февраль		Лекция/ практичес кая работа	3	Массивы	Опрос, практичес кая работа
22.	февраль		Лекция/ практичес кая работа	3	Функции	Опрос, практичес кая работа
23.	февраль		Лекция/ практичес кая работа	3	Функции	Опрос, практичес кая работа
24.	февраль		Лекция/ практичес кая работа	3	Функции	Опрос, практичес кая работа
25.	март		Лекция/ практичес кая работа	3	Базы данных	Опрос, практичес кая работа
26.	март		Лекция/ практичес кая работа	3	Среда визуальной разработки	Опрос, практичес кая работа
27.	март		Лекция/	3	Основы графики в	Опрос,

			практическая работа		приложениях	практическая работа
28.	март		Лекция/ практическая работа	3	Визуальные элементы интерфейса	Опрос, практическая работа
29.	апрель		Лекция/ практическая работа	3	Настройка элементов интерфейса	Опрос, практическая работа
30.	апрель		Лекция/ практическая работа	3	Настройка элементов интерфейса	Опрос, практическая работа
31.	апрель		Лекция/ практическая работа	3	Создание анимации	Опрос, практическая работа
32.	апрель		Практическая работа	3	Работа над проектами	Практическая работа
33.	май		Практическая работа	3	Работа над проектами	Практическая работа
34.	май		Практическая работа	3	Работа над проектами	Практическая работа
35.	май		Практическая работа	3	Работа над проектами	Практическая работа
36.	май		Практическая работа	3	Защита проектов	Защита проектов

Список литературы

Литература, использованная при составлении программы:

1. Бурнет, Э. Привет, Android! Разработка мобильных приложений /Э. Бурнет. — Санкт-Петербург: Питер, 2016. — 256 с.
2. Гриффитс, Д. Head First. Программирование для Android / Д.Гриффитс. — Санкт-Петербург: Питер, 2018. — 704 с.
3. Жемеров, Д. Kotlin в действии / Д. Жемеров, С. Исакова. —Москва: ДМК Пресс, 2018. — 363 с.
4. Коул, Р. Блистательный Agile. Гибкое управление проектами с помощью Agile, Scrum и Kanban / Р. Коул, Э. Скотчер. — Санкт-Петербург: Питер, 2019. — 304 с. — ISBN 978-5-4461-1051-3.
5. Пименов, С. Язык программирования Kotlin / С. Пименов. — Москва: Агентство Айпио, 2017. — 304 с.
6. Шуваев, Я. А. UX/UI дизайн для создания идеального продукта. Полный и исчерпывающий гид / Я. А. Шуваев. — Москва: Бомбара, 2022. — 240 с. — ISBN 978-5-04-169734-1.
7. Эспозито, Д. Разработка современных веб-приложений. Анализ предметных областей и технологий / Д. Эспозито. — Издательство: Вильямс, 2016. — 464 с. — ISBN: 978-5-9908910-3-6

Электронные ресурсы:

1. Code Basics: обучение базовым аспектам языков программирования от образовательной платформы Hexlet. // [Электронный ресурс] URL: <https://ru.code-basics.com/> (дата обращения: 03.03.2025);
2. Piskel - это встроенное онлайн-приложение для простого создания статичных изображений в формате пиксель-арт и анимированных GIF-файлов в формате пиксель-арт. [Электронный ресурс] URL: <https://www.piskelapp.com/> (дата обращения: 03.03.2025)
3. Android Developers - сборник документации и руководств

по разработке мобильных приложений под Android. // [Электронный ресурс]
URL: <https://developer.android.com/> (дата обращения: 03.03.2025);

Список литературы для обучающихся:

1. Дарвин Я.Ф. Android. Сборник рецептов. Задачи и решения для разработчиков приложений / Я.Ф. Дарвин. – Москва : Диалектика, 2018. – 768 с. – ISBN 978-5-9909446-0-2
2. Аделекан, Ияну Kotlin. Программирование на примерах / Ияну Аделекан. – Санкт-Петербург : БХВ, 2020. – 432 с. – ISBN 978-5-9775-6673-5.