

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 25.06.2026 г.

Утверждена директором
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
А.Н.Слизько
Приказ № 860-д от 25.06.2026 г

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

«Мобильная разработка»
Модуль «Мобильная разработка в 3D»

Стартовый уровень

Возраст обучающихся: 10–17 лет
Срок реализации: 1 год

Авторы-составители:
Коркодинова Н. Н., методист
Атаниязова Е.А., педагог-
организатор
Консультант - разработчик:
Конева А. С., методист
ГБУ СО «ЦППМСП «Ресурс»

Разработчик рабочей
программы:
Атаниязова Е.А., педагог-
организатор

1. Пояснительная записка

Направленность программы	Техническая
Особенности обучения в 2026-2027 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 2026-2027 году на освоение программы запланировано 35 часов, с учетом праздничных дней. Количество обучающихся, одновременно находящихся в группе, составляет 5 человек.
Цели и задачи программы на 2026-2027 учебный год	Цель программы: формирование у обучающихся с нарушением опорно-двигательного аппарата базовых навыков и технической грамотности в мобильной разработке. Обучающие: — 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. Развивающие: — 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. Воспитательные: — развитие основ коммуникативной компетентности и навыков групповой работы, отношений делового сотрудничества, взаимоуважения; — воспитание упорства в достижении результата;

	— формирование организованности, ответственного отношения к труду и уважительного отношения к окружающим.
Режим занятий в 2026-2027 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	Предметные результаты: — 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. Метапредметные результаты: — 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. Личностные результаты: — владеет основами коммуникативной компетентности и навыками групповой работы, демонстрирует отношение делового сотрудничества, взаимоуважения к сверстникам; — проявляет упорство в достижении результата; — проявляет целеустремлённость, организованность, ответственное отношение к труду и уважительное отношение к окружающим.

Формы проведения промежуточной и итоговой аттестации в текущем учебном году	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. ● 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. Участие обучающихся в конкурсных мероприятиях различного уровня является еще одной формой контроля освоенных знаний и компетенций.
--	---

2. Календарный учебный график

Год обучения: первый

Группа _____

1	сентябрь		Практическая работа	1	«Что значит быть честным?» Основы создания программ для мобильных устройств. Введение в среду программирования приложений для мобильных устройств G-Develop 5	Практическая работа
2	сентябрь		Практическая работа	1	«Введение в среду программирования приложений для мобильных устройств G-Develop 5	Практическая работа
3	октябрь		Практическая работа	1	Введение в среду программирования приложений для мобильных устройств G-Develop 5	Практическая работа
4	октябрь		Практическая работа	1	Введение в среду программирования приложений для мобильных устройств G-Develop 5	Практическая работа
5	октябрь		Практическая работа	1	Режим «Сцена» и «События». Функция «Предпросмотр»	Практическая работа
6	октябрь		Практическая работа	1	Режим «Сцена» и «События». Функция «Предпросмотр»	Практическая работа
7	ноябрь		Практическая работа	1	Режим «Сцена» и «События». Функция «Предпросмотр»	Практическая работа
8	ноябрь		Практическая работа	1	Режим «Сцена» и «События». Функция «Предпросмотр»	Практическая работа
9	ноябрь		Групповая/ беседа	1	Основные компоненты приложения	Практическая работа
10	ноябрь		Групповая/ беседа	1	Основные компоненты приложения	Практическая работа
11	декабрь		Групповая/ беседа	1	Основные компоненты приложения	Практическая работа
12	декабрь		Групповая/ беседа	1	Основные компоненты приложения	Практическая работа
13	декабрь		Групповая/ беседа	1	Среда визуальной разработки «Piskel»	Практическая работа
14	декабрь		Групповая/ беседа	1	Среда визуальной разработки «Piskel»	Практическая работа
15	январь		Групповая/ беседа	1	Среда визуальной разработки «Piskel»	Практическая работа
16	январь		Групповая/	1	Среда визуальной	Практическая

			беседа		разработки «Piskel»	работа
17	январь		Практическая работа	1	Основы графики в приложениях	Практическая работа
18	январь		Практическая работа	1	Основы графики в приложениях	Практическая работа
19	февраль		Практическая работа	1	Основы графики в приложениях	Практическая работа
20	февраль		Практическая работа	1	Основы графики в приложениях	Практическая работа
21	февраль		Практическая работа	1	Визуальные элементы интерфейса. Изучение и настройка. Промежуточная аттестация	Практическая работа
22	февраль		Практическая работа	1	Визуальные элементы интерфейса. Изучение и настройка.	Практическая работа
23	февраль		Практическая работа	1	Визуальные элементы интерфейса. Изучение и настройка.	Практическая работа
24	март		Практическая работа	1	Визуальные элементы интерфейса. Изучение и настройка.	Практическая работа
25	март		Практическая работа	1	Создание анимации	Практическая работа
26	март		Практическая работа	1	Создание анимации	Практическая работа
27	март		Практическая работа	1	Создание анимации	Практическая работа
28	апрель		Практическая работа	1	Создание анимации	Практическая работа
29	апрель		Групповая/ беседа	1	Изучение основных 3D-механик в играх	Практическая работа
30	апрель		Групповая/ беседа	1	Изучение основных 3D-механик в играх	Практическая работа
31	апрель		Групповая/ беседа	1	Изучение основных 3D-механик в играх	Практическая работа
32	май		Групповая/ беседа	1	Изучение основных 3D-механик в играх	Практическая работа
33	май		Групповая/ беседа	1	Изучение основных 3D-механик в играх	Практическая работа
34	май		Практическая работа	1	Контрольное тестирование по разделу	Практическая работа
35	май		Практическая работа	1	Контрольное тестирование по разделу	Практическая работа

Список литературы

1. Прасти, Н. Блокчейн. Разработка приложений. / Н. Прасти. - СПб.: ВHV, 2021. - 256 с.
2. Ратковски Н. Профессия – иллюстратор. - М.: МИФ, Арт, 2022. - 336 с.

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.