

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 дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
технической направленности
«Мобильная разработка»
Стартовый уровень

Возраст обучающихся: 13–17 лет
Срок реализации: 1 год
Объем программы: 144 часа

Авторы-составители:
Самолов А.А., Габдуллина С.И.,
Сафин К.Р., Шмелёв А.А., педагоги
дополнительного образования,
Фефелова М.В., методист.

Разработчик рабочей
программы:
Шмелев А.А., педагог
дополнительного образования

г. Екатеринбург, 2026 г

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.
Особенности организации образовательной деятельности	В 2026-2027 году на освоение программы запланировано 144 часа, с учетом праздничных дней, и дней для обучения педагогов на образовательной сессии Занятия по дополнительной общеразвивающей программе проводятся со всем составом учебной группы, объединенных по возрастному признаку и индивидуально при подготовке обучающихся к фестивалям, выставкам, конкурсам. Количество обучающихся, одновременно находящихся в группе, составляет до 15 человек.
Цели и задачи программы на 2026-2027 учебный год	Цель программы: освоение обучающимися основ программирования посредством разработки приложений для мобильных устройств. Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд задач. Задачи программы: Образовательные – изучить основы работы персонального компьютера (ПК) и его устройств, включая аппаратное и программное обеспечение; – способствовать приобретению навыков использования ПК и интегрированной среды разработки для программирования устройства; – сформировать знания о современных и популярных платформах разработки мобильных приложений; – обучить работе с запросами, сервером и базами данных; – способствовать приобретению навыков чтения кода программы, поиска ошибок в нём; – обучить объектно-ориентированному подходу в проектировании и разработке программного обеспечения; – познакомить с основными элементами интерфейса мобильных приложений. Развивающие: – способствовать развитию навыков поиска, извлечения и отбора необходимой информации из открытых источников; – сформировать представление об основах проектной деятельности, этапах создания проекта; – познакомить с правилами индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с

Режим занятий в 2026- 2027 учебном году Формы занятий Изменения, внесённые в общеразвивающую программу, необходимые для обучения Планируемые результаты и способы их оценки	компьютерной техникой. Воспитательные: – сформировать навыки коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной и проектной деятельности; – сформировать целеустремлённость, организованность, ответственное отношение к труду и уважительное отношение к окружающим; – способствовать воспитанию уважительного, позитивного отношения к окружающим, их мнению и деятельности. Длительность одного занятия составляет 2 академических часа с перерывом 10 минут; продолжительность одного академического часа 45 минут, периодичность занятий - 2 раза в неделю. Очная, в том числе с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.). Изменения в содержательной части и их обоснование. Предметные результаты: – знание основ работы персонального компьютера (ПК), его устройств, включая аппаратное и программное обеспечение; – применение навыков использования ПК и интегрированной среды разработки для программирования устройства; – знание современных и популярных платформ разработки мобильных приложений; – умение применять на практике навык работы с запросами, сервером и базой данных; – проявление навыка чтения кода программы, поиска ошибок в нём; – проявление объектно-ориентированного подхода в проектировании и разработке программного обеспечения; – знание основных элементов интерфейса мобильных приложений. Метапредметные результаты: – проявление навыка поиска, извлечения и отбора необходимой информации из открытых источников; – знание основ проектной деятельности, этапов создания проекта; – знание правил индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой. Личностные результаты:
---	---

Формы проведения промежуточной и итоговой аттестации в текущем учебном году	– уважительное отношение при учебном сотрудничестве и совместной деятельности со сверстниками в процессе проектной и учебной деятельности; – проявление целеустремлённости, организованности, ответственного отношения к труду и уважительного отношения к окружающим; – проявление уважительного, позитивного отношения к окружающим, их мнению и деятельности. 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 определённому модулю. – Итоговый контроль - проводится по результатам освоения отдельного модуля программы. Предметные результаты выявляются путём 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.
--	--

Год обучения: первый

Группа: _____

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля
1.	сентябрь		лекция/практическая работа	2	История развития информационных технологий в России. Лекция на тему «Что значит быть честным». Инструктаж по ТБ. Применение мобильной разработки. Знакомство со средой программирования	Опрос, входное тестирование
2.	сентябрь		лекция/практическая работа	4	Переменные и типы данных. Ввод и вывод информации	Опрос, практическая работа
3.	сентябрь		лекция/практическая работа	4	Условные операторы. Логические выражения	Опрос, практическая работа
4.	октябрь		лекция/практическая работа	4	Структуры данных. Циклы	Опрос, практическая работа
5.	октябрь		лекция/практическая работа	6	Функции: объявление, параметры, возвращаемые значения. Лямбда выражения	Опрос, практическая работа
6.	октябрь		лекция/практическая работа	12	Классы и объекты. Введение в принципы ООП	Опрос, практическая работа
7.	октябрь		лекция/практическая работа	4	Enum классы и модели данных	Опрос, практическая работа
8.	октябрь		лекция/практическая работа	2	Дополнительные возможности ООП	Опрос, практическая работа
9.	ноябрь		лекция/практическая работа	2	Решение кейс-задания	Опрос, практическая работа
10.	ноябрь		лекция/практическая работа	2	Подходы к построению	Опрос,

			работа		интерфейса, базовые компоненты	практическая работа
11.	ноябрь		лекция/практическая работа	6	Базовые визуальные компоненты. Контейнеры	Опрос, практическая работа
12.	ноябрь		лекция/практическая работа	6	Кнопки и обработка нажатий. Введение в состояния	Опрос, практическая работа
13.	декабрь		лекция/практическая работа	4	Стилизация и модификаторы внешнего вида	Опрос, практическая работа
14.	декабрь		лекция/практическая работа	4	Использование готовых компонентов интерфейса (карточки, поля ввода, диалоги)	Опрос, практическая работа
15.	декабрь		лекция/практическая работа	4	Углубление в состояния	Опрос, практическая работа
16.	декабрь		лекция/практическая работа	4	Работа со списками. Отображение динамических данных	Опрос, практическая работа
17.	январь		лекция/практическая работа	6	Навигация между экранами. Передача данных	Опрос, практическая работа
18.	январь		лекция/практическая работа	2	Промежуточный контроль. Введение в проектную деятельность	Опрос, практическая работа
19.	январь		лекция/практическая работа	4	Создание мини-проекта	Опрос, практическая работа
20.	январь		лекция/практическая работа	2	Архитектура пользовательского интерфейса	Опрос, практическая работа
21.	февраль		лекция/практическая работа	4	Разделение логики и интерфейса. Понятие модели представления	Опрос, практическая работа
22.	февраль		лекция/практическая работа	6	Введение в асинхронность	Опрос, практическая работа
23.	февраль		лекция/практическая работа	4	Сохранение простых настроек приложения	Опрос, практическая работа

						я работа
24.	февраль		практическая работа	8	Локальные базы данных: создание таблиц, запись и чтение данных	Опрос, практическая работа
25.	март, апрель, май		практическая работа	4	Работа с медиа	Опрос, практическая работа
26.	май		практическая работа	4	Подготовка концепта проекта	Опрос, практическая работа
27.	май		практическая работа	6	Разбор библиотек для работы над проектами	Опрос, практическая работа
28.	май		практическая работа	4	Дизайн приложений. Дизайн-система	Опрос, практическая работа
29.	май		практическая работа	2	Итоговая аттестация	Опрос, практическая работа
30.	май		практическая работа	16	Работа над проектами	Опрос, практическая работа
31.	май		практическая работа	2	Подготовка презентаций проектов. Защита проекта	Опрос, практическая работа
			Итого	144		

Список литературы

Список литературы, использованной при написании программы:

1. Android. Полное руководство по разработке приложений от сообщества Stack Overflow / [сост. коллектив авторов]; пер. с англ. ООО «Интеджер». – М.: АСТ, 2024. – 640 с.
2. Гриффитс Д., Гриффитс Д. Head First. Программирование для Android на Kotlin / Д. Гриффитс, Д. Гриффитс. – СПб: Питер, 2023. – 912 с.
3. Федотенко М.А. Разработка мобильных приложений. Первые шаги / М.А. Федотенко; под ред. В.В. Тарапаты. — М.: Лаборатория знаний, 2020. – 336 с.
4. Шуваев Я.А. UX/UI дизайн для создания идеального продукта. Полный и исчерпывающий гид / Я.А. Шуваев. – М.: Бомбора, 2022. – 240 с.

Электронные ресурсы:

1. 20+ инструментов и ресурсов для новичков в Android-разработке. [Электронный ресурс]. URL: <https://blog.skillfactory.ru/instrumenti-i-resursi-dlya-android-razrabotki/> (дата обращения: 23.03.2026).
2. Android Developers – сборник документации и руководств по разработке мобильных приложений под Android. [Электронный ресурс]. URL: <https://developer.android.com/> (дата обращения: 19.03.2026).
3. Code Basics: обучение базовым аспектам языков программирования от образовательной платформы Hexlet. [Электронный ресурс]. URL: <https://ru.code-basics.com/> (дата обращения: 19.03.2026).

Литература, рекомендованная обучающимся:

1. Аделекан И. Kotlin: программирование на примерах / И. Аделекан. – СПб.: БХВ-Петербург, 2020. – 432 с.
2. Болье Алан. Изучаем SQL: генерация, выборка и обработка данных / Алан Болье; перевод с английского и редакция И.В. Красикова. – 3-е изд. – Москва; Санкт-Петербург: Диалектика, 2021. – 400 с.
3. Дарвин Я.Ф. Android. Сборник рецептов. Задачи и решения для разработчиков приложений / Я.Ф. Дарвин. – М.: Диалектика, 2018. – 768 с.
4. Дункан М. От Java к Kotlin: руководство по рефакторингу: перевод с английского / Дункан Макгрегор, Нэт Прайс. – СПб: БХВ-Петербург, 2023. – 442 с.