

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

Принята на заседании
научно-методического совета
ГАНОУ СО «Дворец молодежи»
Протокол № 5 от 25.06.2026 г.

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

Рабочая программа
по дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе технической направленности
«Основы мобильной разработки»
стартовый уровень
Возраст обучающихся: 8-11 лет

Авторы-составители:
Вохидова А.А., педагог
дополнительного образования,
Атаниязова Е.А., педагог
дополнительного образования,
Киселева Т. В., методист,
Кобелева О.В., педагог-организатор

Разработчик рабочей программы:
Атаниязова Е.А., педагог
дополнительного образования

Екатеринбург, 2026 г.

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 140 часов, с учетом праздничных дней, и дней для обучения педагогов на образовательной сессии. Количество обучающихся, одновременно находящихся в группе, составляет 12 человек.
Цели и задачи программы на 2026-2027 учебный год	Цель - развитие и совершенствование компетенций в области разработки интерактивных мобильных приложений для устройств на базе ОС Android, а также формирование устойчивого интереса к техническому творчеству и IT-технологиям. Задачи: Обучающие: — обучить и/или усовершенствовать навыки работы с компьютером и офисными программами; — способствовать формированию навыков работы на современных и популярных платформах; — обучить проектированию мобильного приложения, создавать программы и выполнять их отладку на мобильных устройствах; — обучить основам алгоритмизации; — сформировать навыки проектной деятельности: от идеи и планирования до полноценной реализации, тестирования и презентации собственного мобильного приложения. Развивающие: — способствовать развитию интереса к программированию и техническим видам творчества;

	– способствовать развитию умения планировать свои действия с учётом фактора времени, в обстановке с элементами конкуренции, предвидеть результат и достигать его; – способствовать повышению навыков работы с различными источниками информации, умения самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию. Воспитательные: – способствовать развитию навыков коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной и проектной деятельности; – способствовать развитию настойчивости в достижении результата; – способствовать развитию целеустремлённости, организованности, ответственного отношения к труду и уважительного отношения к окружающим; – способствовать развитию навыков публичных выступлений и презентации своих проектов.
Режим занятий в 2026-2027 учебном году	Длительность одного занятия составляет 2 академических часа, периодичность занятий – 2 раза в неделю. Очная форма.
Формы занятий	Игровая форма – позволяет лучше усвоить материал в процессе обучения; Соревнования – стимул к улучшению своих знаний и умений, применения их на практике.
Изменения, внесённые в общеразвивающую программу, необходимые для обучения	Изменения в содержательной части и их обоснование
Планируемые	Предметные результаты:

результаты и способы их оценки	– знание основ работы персонального компьютера (ПК) и его устройств, включая аппаратное и программное обеспечение; – знание основ работы персонального компьютера (ПК) и его устройств, включая аппаратное и программное обеспечение; - умение работать со средой программирования Scratch, создавать программные продукты, сохранять, загружать и публиковать их; - знание основных возможностей среды программирования MIT APP Inventor; - умение проектировать мобильное приложение, создавать программы и выполнять их отладку на мобильных устройствах; - умение работать с офисными программами. Личностные результаты: – проявление навыка коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной и проектной деятельности; – проявление упорства в достижении результата; – проявление целеустремлённости, организованности, ответственного отношения к труду и уважительное отношение к окружающим. Метапредметные результаты: – проявление интереса к сфере программирования и техническим видам творчества; – умение планировать свои действия с учётом фактора времени, в обстановке с элементами конкуренции, предвидеть результат и достигать его; – умение проявлять навыки работы с различными источниками информации, умения самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию.
Формы	Система контроля знаний и умений учащихся

проведения промежуточной и итоговой аттестации в текущем учебном году	представляется в виде учёта индивидуального результата по итогам выполнения практических заданий, отдельных кейсов и посредством наблюдения, отслеживания динамики развития учащегося, по каждому контрольному мероприятию и подведения в итоге суммарного балла для каждого обучающегося. Система отслеживания результатов обучающихся выстроена следующим образом: - входная диагностика; - промежуточный контроль; - итоговый контроль.
--	--

2. Календарный учебный график

Год обучения: первый

Например: группа № _____

№ п/п	Месяц	Чи сло	Форма занятия	Кол- во часо в	Тема	Форма контроля
1	сентябрь		Групповая/ беседа	2	Вводное занятие. Проведение инструктажа по технике безопасности. «Что значит быть честным». Устройство компьютера. Входной мониторинг по Основам компьютерной грамотности	Входной контроль. Педагогическое наблюдение
2	сентябрь		Групповая/ беседа	2	Мышь, клавиатура. Работа с папками. Клавиатурный тренажер.	Педагогическое наблюдение
3	сентябрь		Групповая/ практическая работа	2	Сочетания клавиш. Копировать – вставить	Педагогическое наблюдение
4	сентябрь		Групповая/ практическая работа	2	Отработка навыков по набору текста. Использование символов и переключение языков	Педагогическое наблюдение
5	сентябрь		Групповая/ практическая работа	2	Обзор офисных приложений. Работа с клавиатурным тренажером.	Педагогическое наблюдение
6	сентябрь		Групповая/ практическая работа	2	Основы создания презентаций	Устный опрос Анализ работ
7	октябрь		Групповая/ практическая работа	2	Основы создания презентаций	Устный опрос Анализ работ
8	октябрь		Групповая/ практическая работа	2	Интернет и информационная безопасность. Работа с браузером. Клавиатурный тренажер	Устный опрос Анализ работ
9	октябрь		Практическая работа	2	Алгоритмы и блок–схемы. Установка программ.	Педагогическое наблюдение.

					Визуальное программирование как первый шаг	Фронтальный опрос
10	октябрь		Практическая работа	2	Контрольное тестирование по разделу	Контрольное тестирование
11	октябрь		Групповая/ практическая работа	2	Знакомство с интерфейсом Scratch. Основные инструменты: спрайт, фон, код.	Устный опрос. Визуальный контроль
12	октябрь		Групповая/ практическая работа	2	Линейные алгоритмы. Отработка линейных алгоритмов	Устный опрос. Визуальный контроль
13	октябрь		Групповая/ практическая работа	2	Виды циклов. Способность встраивать цикл в код	Устный опрос. Визуальный контроль
14	октябрь		Групповая/ практическая работа	2	Координатное пространство. Расположение спрайтов на координатной плоскости	Устный опрос. Визуальный контроль
15	октябрь		Групповая/ практическая работа	2	Вращение и градусы.	Устный опрос. Визуальный контроль
16	октябрь		Групповая/ практическая работа	2	Простой поворот. Вращение в цикле. Установка в направлении. Движение в заданном направлении	Устный опрос. Визуальный контроль
17	ноябрь		Групповая/ практическая работа	2	Изучение блоков. Блоки движения. Планирование последовательности действий. Передвижение спрайта по квадрату, кругу, треугольнику. Движение по траектории.	Устный опрос. Визуальный контроль
18	ноябрь		Групповая/ практическая работа	2	Блоки Внешний вид: костюмы, рисование спрайтов, растровая и векторная графика.	Устный опрос. Визуальный контроль
19	ноябрь		Групповая/ практическая работа	2	Работа с фонами. Планирование расстановки, создание декораций	Устный опрос. Визуальный контроль
20	ноябрь		Практическая работа	2	Диалоги спрайтов	Устный опрос. Визуальный контроль

21	ноябрь		Групповая/ практическая работа	2	Работа со звуками: управление громкостью, импорт звука и воспроизведение	Устный опрос. Визуальный контроль
22	ноябрь		Групповая/ практическая работа	2	Возможности блоков «События». Сообщения в Scratch	Устный опрос. Визуальный контроль
23	ноябрь		Групповая/ практическая работа	2	Блоки Управление. Выполнение задач с условием. Создание и работа с клонами	Устный опрос. Визуальный контроль
24	ноябрь		Групповая/ практическая работа	2	Выполнение творческой работы - Создание мультфильма. Разработка сюжета. Создание персонажей и декораций.	Визуальный контроль
25	декабрь		Групповая/ практическая работа	2	Выполнение творческой работы - Создание мультфильма. Программирование анимации и действий.	Визуальный контроль
26	декабрь		Групповая/ практическая работа	2	Выполнение творческой работы - Создание мультфильма. Представление работы	Визуальный контроль
27	декабрь		Групповая/ практическая работа	2	Игры в Scratch. Управление персонажами в играх: как игрок контролирует спрайт в игре.	Устный опрос. Визуальный контроль
28	декабрь		Групповая/ практическая работа	2	Операторы. Блоки и \ или \ не, выдать случайное. Операторы «больше» и «меньше». Работа с операторами, через создание игры	Устный опрос. Визуальный контроль
29	декабрь		Групповая/ практическая работа	2	Работа с переменными.	Устный опрос. Визуальный контроль
30	декабрь		Групповая/ практическая работа	2	Создание простой игры «Собери яблоки» с использованием переменных	Устный опрос. Визуальный контроль
31	декабрь		Групповая/ практическая работа	2	Создание игры «Змейка»: создание спрайтов, добавление переменных,	Устный опрос. Визуальный контроль

32	январь		Групповая/ практическая работа	2	Создание игры «Змейка»: написание скриптов для движения, генерация яблока, звуки и счет.	Устный опрос. Визуальный контроль
33	январь		Групповая/ практическая работа	2	Создание игры «Лабиринт»: фон, персонажи.	Устный опрос. Визуальный контроль
34	январь		Групповая/ практическая работа	2	Создание игры «Лабиринт»: движение персонажей, звуки, таймер.	Устный опрос. Визуальный контроль
35	январь		Групповая/ практическая работа	2	Создание игры для двоих «Пинг-понг»: фон, спрайты ракеток и мяча.	Устный опрос. Визуальный контроль
36	январь		Групповая/ практическая работа	2	Создание своего проекта в среде Scratch и его представление. Поиск идеи и планирование деятельности.	Устный опрос. Визуальный контроль
37	январь		Групповая/ практическая работа	2	Создание своего проекта в среде Scratch и его представление. Реализация проекта.	Устный опрос. Визуальный контроль
38	февраль		Групповая/ практическая работа	2	Создание анимации и игр. Порядок преобразования файлов .sb2 в файлы .ark и загрузка приложения на смартфон. Работа над сюжетом игры.	Устный опрос. Визуальный контроль
39	февраль		Групповая/ практическая работа	2	Создание анимации и игр. Порядок преобразования файлов .sb2 в файлы .ark и загрузка приложения на смартфон. Дизайн игры.	Презентация работ
40	февраль		Групповая/ практическая работа	2	Создание анимации и игр. Порядок преобразования файлов .sb2 в файлы .ark и загрузка приложения на смартфон.	Презентация работ
41	февраль		Практическая работа	2	Контрольное тестирование по разделу. Промежуточный мониторинг	Контрольное тестирование
42	февраль		Групповая/	2	Основы создания программ для мобильных устройств.	Устный опрос

			практическая работа		Введение в среду программирования приложений для мобильных устройств MIT APP Inventor	
43	февраль		Групповая/ практическая работа	2	Режим «дизайнер» и «блоки». Установка и загрузка приложения на устройство	Педагогическое наблюдение
44	март		Групповая/ практическая работа	2	Основные компоненты приложения	Фронтальный опрос
45	март		Групповая/ практическая работа	2	Массивы и списки в приложении	Устный опрос
46	март		Групповая/ беседа	2	Экраны приложения и передача данных между ними. Приложение «Узнавай».	Устный опрос Практическая работа
47	март		Групповая/ беседа	2	Экраны приложения и передача данных между ними. Приложение «Помощь школе».	Устный опрос Практическая работа
48	март		Групповая/ беседа	2	Цвета в приложении. Рисование. Компонент «Холст»	Презентация работ Взаимоанализ работ
49	март		Групповая/ беседа	2	Анимация объектов в мобильных приложениях. Использование сенсоров в приложении	Анализ работ
50	март		Групповая/ практическая работа	2	Распознавание речи. Создание приложений	Анализ работ
51	март		Групповая/ практическая работа	2	Распознавание речи. Приложение «Экскурсия».	Анализ работ
52	апрель		Групповая/ практическая работа	2	Игра «Кликер» и «Счётчик очков»	Устный опрос. Визуальный контроль
53	апрель		Групповая/ практическая работа	2	Игра «Кликер» и «Счётчик очков». Реализация счётчика очков, добавление кнопки с изображением, звукового сопровождения и простого визуального	Устный опрос. Визуальный контроль

					эффекта.	
54	апрель		Групповая/ практическая работа	2	Игра «Лабиринт» на сенсорах. Принцип работы с компонентом «Холст» для создания лабиринта.	Устный опрос. Визуальный контроль
55	апрель		Групповая/ практическая работа	2	Игра «Лабиринт» на сенсорах. Разработка уровня с стенами, финишной точкой и системой «поражение/победа».	Устный опрос. Визуальный контроль
56	апрель		Групповая/ практическая работа	2	Игра «Стрельба по мишеням» (с использованием холста). Рисование мишеней на холсте, обработка касаний пальцем	Устный опрос. Визуальный контроль
57	апрель		Групповая/ практическая работа	2	Игра «Стрельба по мишеням» (с использованием холста). Подсчёт очков и добавление звуков выстрела.	Устный опрос. Визуальный контроль
58	апрель		Практическая работа	2	Игра «Змейка». Реализация движения змейки, генерации яблока	Устный опрос. Визуальный контроль
59	апрель		Практическая работа	2	Игра «Змейка». Увеличения длины при поедании и системы подсчёта очков.	Устный опрос. Визуальный контроль
60	апрель		Групповая/ практическая работа	2	Игра «Космический шутер» (простая аркада). Управление космическим кораблём, стрельба по приближающимся астероидам или врагам	Устный опрос. Визуальный контроль
61	апрель		Групповая/ практическая работа	2	Игра «Космический шутер» (простая аркада). Подсчёт очков и уровней.	Устный опрос. Визуальный контроль
62	май		Групповая/ практическая работа	2	Игра «Угадай число». Реализация генерации загаданного числа, проверки попыток пользователя, вывод подсказок («больше» /	Устный опрос. Визуальный контроль

					«меньше») и сообщения о победе.	
63	май		Групповая/ практическая работа	2	Игра «Викторина». Добавление нескольких вопросов с вариантами ответов, проверка правильности, отображение итогового результата и возможность перезапуска игры.	Устный опрос. Визуальный контроль
64	май		Практическая работа	2	Контрольное тестирование по разделу	Контрольное тестирование
65	май		Анализ работ	2	Основы проектной деятельности. Планирование	Анализ работ
66	май		Анализ работ	2	Сценарий приложения. Навигация	Анализ работ
67	май		Практическая работа	2	Наполнение контентом	Анализ работ
68	май		Практическая работа	2	Тестирование и доработка мобильного приложения	Анализ работ
69	май		Практическая работа	2	Тестирование и доработка мобильного приложения	Анализ работ
70	май		Защита проекта	2	Подготовка презентаций проектов. Защита проекта	Защита проекта

3. Учебно-методические материалы

1. Вудкок Дж., Вордерман К. «Программирование для детей». - М.: МИФ, 2017. – 204 с.
2. Голиков, Д.В. 42 проекта на Scratch 3 для юных программистов. ВHV, 2019. – 184 с.
3. Голиков, Д. В. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 192 с.: ил.
4. Дэрсси, Л. Разработка приложений для Android-устройств. Т. 1: Базовые принципы / Л. Дэрсси, Ш. Кондер. - М.: Лори, 2018. - 402 с.
5. Маржи, М. «Scratch для детей. Самоучитель по программированию». - М.: МИФ, 2017. – 240 с.
6. Маржи, М. «Scratch для детей. Самоучитель по программированию». - М.: МИФ, 2022. – 288 с.
7. Прасти, Н. Блокчейн. Разработка приложений. / Н. Прасти. - СПб.: ВHV, 2019. - 256 с.
8. Торгашова, Ю. «Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch». - С.-П.: Питер, 2016. - 120 с.
9. Трофимов, П.А. Игры в Scratch для детей. ДМК–Пресс, 2019. – 182с.
10. Хайлэнд, М. Програмуємо з дітьми. Створи 10 веселих ігор на Scratch. Бомбора, 2021. – 176с.
11. Эспозито, Д. Разработка современных веб-приложений: анализ предметных областей и технологий / Д. Эспозито. - М.: Вильямс И.Д., 2017. - 464 с.

12. Scratch 2.0: от новичка к продвинутому пользователю. Пособие для подготовки к Scratch–Олимпиаде/ А.С. Путина. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019 – 88 с.: ил.

13. Scratch для детей. Самоучитель по программированию / Мажед Маржи; пер. с англ. М. Гескиной и С. Таскаевой — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 288 с

14. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ–Петербург, 2017. — 192 с.: ил.