

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ИСПОЛНИТЕЛЬНОГО КОМИТЕТА Г. КАЗАНИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ГОРОДСКОЙ ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ИМ. В.П. ЧКАЛОВА»
Г.КАЗАНИ

ПРИНЯТА
на заседании
педагогического совета МБУДО
«ГЦДТТ им. В.П.Чкалова» г.Казани

Протокол № 01
от « 08 » сентябрь 2025 г.



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУДО
«ГЦДТТ им. В.П.Чкалова» г.Казани
С.Ю. Борзенков

Приказ № 58
от « 08 » сентябрь 2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
«РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ»**

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 12-14 лет

Срок реализации программы: 3 года. Объем 576 часов

Форма обучения: Очно-заочная

с использованием технологий дистанционного обучения

1-й год обучения

Возраст обучающихся: средний (12-14 лет)

Объем 144 часа

2-й год обучения

Возраст обучающихся: средний и старший (12-14 лет)

Объем 216 часов

3-й год обучения

Возраст обучающихся: средний и старший (12-14 лет)

Объем 216 часов

Автор-составитель:

Пронин Александр Владимирович
педагог дополнительного образования
первой квалификационной категории

г. Казань
2022

Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основании дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Разработка мобильных приложения» технической направленности, утвержденной педагогическим советом №1 от 08 сентября 2025 года, автор Пронин Александр Владимирович, и в соответствии с учебным планом МБУДО «Городской центр детского технического творчества им. В.П. Чкалова» г. Казани на 2025-2026 учебный год.

Цель рабочей программы на текущий учебный год для данной группы обучающихся:

Формирование у обучающихся базовых знаний и навыков, позволяющих создавать приложения для мобильных устройств на ОС Android.

Задачи на текущий учебный год для данной группы обучающихся:

1. Создать условия для развития технического творчества обучающихся в области разработки мобильных приложений.
2. Способствовать развитию практических знаний и навыков использования средств разработки приложений для мобильных устройств, работающих на операционной системе Android.

Задачи образовательные:

1. сформировать необходимый комплекс знаний и навыков специфических для разработки мобильных приложений;
2. изучить основные принципы применения компьютерных технологий для разработки мобильных приложений;
3. сформировать элементарные умения программирования Android-приложения;
4. обучить элементарным практическим навыкам по проектированию, разработке (кодированию) и тестированию Android-приложения.

Задачи развивающие:

1. Развить умение самостоятельно находить необходимую информацию и осваивать новые знания.
2. Развить у обучающихся способности решать творческие, изобретательские и рационализаторские задачи.
3. Развить основные понятия о современной организации процессов разработки в сфере информационных технологий.
4. Развить навыки производственно-трудовой деятельности.

Задачи воспитательные:

1. Формирование и воспитание социально-коммуникативных умений и навыков работы в творческом разновозрастном коллективе.
2. Воспитание у детей трудолюбия, аккуратности, чувства взаимопомощи и коллективизма, творческого подхода к делу.
3. Воспитание бережного отношения к материально-технической базе.

Режим и формат занятий: Программа разработана на 216 часов в год, из расчета 6 часов в неделю, из них отведено на: теоретические занятия 59 часов, на практические 157 часов.

Рабочая программа включает в себя 6 часов на контроль за освоение материала обучающимися и 2 часа на проведение промежуточной аттестации.

Учебно-тематический план

№	Наименование раздела	Количество часов			Форма контроля по разделу
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	<i>Входная диагностика</i>
2	«Быстрый старт»	2	1	1	<i>Опрос, практическая работа</i>
3	Вспоминаем базовые алгоритмы, типы данных и другие конструкции с помощью Google Blockly	14	4	10	<i>Опрос, практическая работа</i>
4	Узнаем, как эти блоки кода выглядят на языке Kotlin с помощью Kotlin Playground	14	4	10	<i>Опрос, практическая работа</i>
5	Среда MIT App Inventor	10	3	7	<i>Опрос, практическая работа</i>
6	Объекты (компоненты) приложения в App Inventor	42	11	31	<i>Опрос, практическая работа.</i>
7	Язык программирования Kotlin. Основы. Императивное программирование.	28	7	21	<i>Опрос, практическая работа. Промежуточная аттестация</i>
8	Язык программирования Kotlin. Основы. Объектно-ориентированное программирование.	38	10	28	<i>Опрос, практическая работа</i>
9	Блочный язык программирования в MIT App Inventor и некоторые Kotlin-аналоги его блоков.	18	5	13	<i>Опрос, практическая работа</i>
10	Тестирование и багфиксинг	6	2	4	<i>Опрос, практическая работа</i>
11	Выпуск приложения (Релиз)	4	1	3	<i>Опрос, практическая работа</i>
12	Работа над творческим проектом	36	9	27	<i>Опрос, практическая</i>

					<i>работа</i>
13	Заключительное занятие	2	1	1	<i>Итоговая аттестация</i>
	Итого:	216	59	157	

Планируемые результаты обучения.

По окончанию обучения учащиеся будут знать:

- Характеристики Android-приложений и этапы их разработки.
- Назначение элементов пользовательского интерфейса и стандартных блоков Mit App Inventor.
- Способы проектирования графических интерфейсов пользователя и их верстки.
- Базовый синтаксис языка программирования Kotlin.
- Основы объектно-ориентированного программирования (ООП).

По окончанию обучения учащиеся будут уметь:

- Создавать Android-приложения в MIT App Inventor
- Использовать различные датчики смартфона;
- Использовать в приложении различные медиаресурсы: графику, звуки, анимацию.
- Отлаживать и тестировать свои приложения.
- Готовить приложение к публикации.

