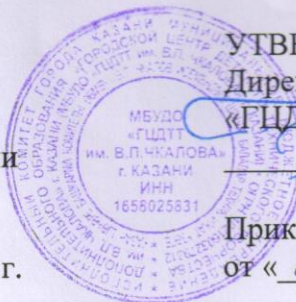


УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ИСПОЛНИТЕЛЬНОГО КОМИТЕТА Г. КАЗАНИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ГОРОДСКОЙ ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ИМ. В.П. ЧКАЛОВА»
Г.КАЗАНИ

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

Протокол № 1
от «08» сентября 2025 г.



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

Приказ № 58
от «08» сентября 2025 г.

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

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 12-14 лет

Срок реализации программы: 1 год. Объем 144 часа

Форма обучения: Очно-заочная
с использованием технологий дистанционного обучения

Автор-составитель:

Пронин Александр Владимирович
педагог дополнительного образования
первой квалификационной категории

Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основании дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Разработка мобильных приложений в Android Studio» 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 простейшие приложения для мобильных устройств на ОС Android с использованием среды разработки Android Studio и языка программирования Kotlin.

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 средства разработки приложений для мобильных устройств, работающих на операционной системе Android - Android Studio.

Задачи образовательные:

1. сформировать необходимый комплекс знаний и навыков использования Android Studio;
2. изучить основные принципы применения компьютерных технологий для разработки мобильных приложений;
3. сформировать элементарные умения программирования мобильных приложений;
4. обучить элементарным практическим навыкам по проектированию, разработке (кодированию) и тестированию мобильного 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 144 часа в год, из расчета 4 часа в неделю, из них отведено на: теоретические занятия 72 часа, на практические 72 часа.

Рабочая программа включает в себя 6 часов на контроль за освоение материала обучающимися и 4 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>Опрос</i>
2	Необходимый минимум для работы с Android Studio	10	6	4	<i>Тест, практическая работа</i>
3	Проектирование и дизайн	64	32	32	<i>Тест, практическая работа</i>
4	Разработка (кодирование)	52	26	26	<i>Тест, практическая работа</i>
5	Тестирование и багфиксинг	6	3	3	<i>Тест, практическая работа</i>
6	Релиз	8	3	5	<i>Тест, практическая работа</i>
7	Заключительное занятие	2	1	1	<i>Презентация итоговых работ</i>
	Итого:	144	72	72	

Планируемые результаты обучения.

По окончании 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 окончании 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.

