

АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: «Создание приложений и игр для телефона Android в App Inventor»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 10-15 лет

Срок реализации программы: 144 часа

Форма обучения: очная

Автор-составитель: Канова Мария Идрисовна

Разделы программы:

1. Создание простого приложения
2. Создание сложных приложений
3. Проектная работа

Основная цель программы: формирование у обучающихся информационных компетенций в области разработки мобильных приложений для реализации своих коммуникативных и технических способностей и дальнейшего профессионального самоопределения.

Задачи:

предметные:

- сформировать общее представление о создании мобильных приложений на базе платформы Андроид,
- сформировать представления о структуре и функционировании среды App Inventor,
- сформировать умения и навыки построения различных видов алгоритмов с помощью блоков в среде App Inventor,
- сформировать умения создавать типовые мобильные приложения на базе компонентов среды App Inventor и других сред разработки.
- сформировать навыки проектной и исследовательской деятельности.

воспитательные:

- воспитать потребность в самообразовании,
- воспитывать целеустремленность, усидчивость и терпение в достижении творческих результатов,
- воспитать чувство ответственности за свою деятельность,

развивающие:

- сформировать навыки осознанного выбора профессии,
- сформировать умения выбора наиболее эффективных способов решения задач на компьютере в зависимости от конкретных условий.
- развивать навыки проектной деятельности,
- развивать навыки анализа и интерпретации информации,
- сформировать навыки творческого подхода к решению задач
- сформировать умения успешной самопрезентации.

Форма занятий:

- ✓ лекционные занятия
- ✓ практические занятия

Краткое содержание: В современном мире сложно представить человека, который не пользуется телефоном. Телефоны становятся первыми игрушками для современных детей. Для нашего удобства их стараются каждый раз сделать всё лучше и лучше.

Мобильная разработка ребенка с миром технологий, чтобы в будущем он мог ориентироваться в них и использовать разнообразные инструменты в своих целях. На занятиях ребята учатся работать с компьютером, приобретают навыки цифровой грамотности, формируют общее представление о создании мобильных приложений на базе платформы Android; учатся работать в среде App Inventor. App Inventor позволяет выстраивать различные виды алгоритмов в среде. Обучающиеся научатся создавать типовые мобильные приложения.

Ожидаемые результаты:

В процессе занятий по программе к окончанию учебного года обучающиеся будут знать:

- основные конструкции языка программирования;
- термины «информация», «сообщение», «данные», «проект», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- основные правила правильного дизайна приложения;
- основные правила разработки мобильного приложения;
- методы проектной деятельности.

В процессе занятий по программе к окончанию учебного года обучающиеся будут уметь:

- на практике составить макет мобильного приложения на основе разработанного или данного ТЗ;
- на практике программировать приложение, учитывая все функциональные требования;
- использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы (графические редакторы, редакторы кода, среды разработки и т.д.);
- выбирать способы представления и структурировать информацию в зависимости от поставленной задачи;
- создавать мини-приложения на основе полученных знаний.

По итогам освоения программы, к окончанию учебного года, обучающийся приобретет:

- *Метапредметные результаты:*
 - удержание цели деятельности в ходе решения учебной задачи;
 - способность ставить цели и строить жизненные планы;
 - нахождение ошибок в работе (в том числе в собственной), а также способы их решения;
 - владение основами самоконтроля, самооценки, а также адекватная самооценка выполненной работы;
 - умение видеть и воспринимать эстетический дизайн в окружающей жизни;
 - развивать познавательные процессы (внимание, восприятие, логическое мышление, память).
- *Личностные:*
 - готовность и способность учащихся к саморазвитию;
 - сформировать мотивации к обучению и познанию;
 - воспитывать навыков самоорганизации, терпения в работе;
 - воспитывать навыки работы в коллективе, в команде и самостоятельно;
 - воспитывать бережное отношение к технике;
 - сформировать осознание важности изучения технологий и языков программирования.