

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Правила техники безопасности. Знакомство со средой программирования Mit App Inventor	2	1	1	Наблюдение
2.	Основные элементы управления: кнопка, текст, надпись. Математические блоки. Создание приложения «Калькулятор».	2	1	1	Опрос, Демонстрация решения
3.	Блоки для работы со строками.	2	1	1	
4.	Разветвляющиеся алгоритмы.	2	1	1	
5.	Создание приложения «Быки и коровы»	2	0	2	Демонстрация решения
6.	Циклические алгоритмы	2	1	1	
7.	Анимация в AI	2	1	1	Демонстрация решения
8.	Web-приложения	2	1	1	
9.	Структуры данных: массив и Dictionary	2	1	1	
10.	Создание приложения «Крестики – нолики»	2	0,5	1,5	Демонстрация решения
11.	Создание игры «Поиск предметов»	2	0,5	1,5	Демонстрация решения
12.	Создание игры «Лабиринт»	2	0,5	1,5	Демонстрация решения
13.	Создание простого графического редактора для рисования графическими примитивами	2	0,5	1,5	Демонстрация решения
14.	Создание приложения «Где я?»	2	0,5	1,5	Демонстрация решения
15.	Создание игры «Стрелялка»	2	0,5	1,5	Демонстрация решения
16.	Создание игры «Водопроводчик»	2	0,5	1,5	Демонстрация решения
17.	Создание математического тренажера	2	0,5	1,5	Демонстрация решения
18.	Создание интерактивного учебника	2	0,5	1,5	Демонстрация решения
19.	Создание игры «Гоночки»	2	0,5	1,5	Демонстрация решения
20.	Создание игры «Дино»	2	0,5	1,5	Демонстрация решения
21.	Создание игры «Мемо»	2	0,5	1,5	Демонстрация решения
22.	Создание приложения «Генератор паролей»	2	0,5	1,5	Демонстрация решения
23.	Создание игры «Поймай приведение»	2	0,5	1,5	Демонстрация решения

24.	Создание игры «Теннис»	2	0,5	1,5	Демонстрация решения
25.	Создания приложения для шифрования сообщений	2	0,5	1,5	Демонстрация решения
26.	Создания приложения «Справочник цветов»	2	0,5	1,5	Демонстрация Решения
27.	Определение и согласование темы и цели итогового проекта.	2	0,5	1,5	Опрос
28.	Планирование работы над итоговым проектом	2	1	1	Опрос
29.	Исследование предметной области проекта	2	0,5	1,5	Опрос
30.	Подготовка контента приложения	2	0	2	Опрос
31.	Создание макетов приложения	2	0,5	1,5	Демонстрация решения
32.	Демонстрация идей проектов	2	0	2	Наблюдение
33.	Программирование логики программ	2	0	2	Наблюдение
34.	Тестирование программ и исправление ошибок	2	0	2	
35.	Подготовка презентаций	2	0	2	
36.	Демонстрация программы	2	0	2	Защита проекта
	ИТОГО	72	19	53	