

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Инструктаж по технике безопасности. Актуализация знания по теме: "Основные элементы управления и блоки в Mit App Inventor"	2	1	1	Опрос
2.	Алгоритмы: свойства и способы представления. Построение блок схем линейных алгоритмов и их реализация в Mit App Inventor	2	1	1	
3.	Построение блок схем разветвляющихся алгоритмов и их реализация в Mit App Inventor	2	1	1	
4.	Построение блок схем циклических алгоритмов и их реализация в Mit App Inventor	2	1	1	
5.	Единицы измерения информации. Конвертер единиц измерения в Mit App Inventor	2	1	1	
6.	Функции в Mit App Inventor. Калькулятор для нахождения суммы, разности, произведения, степени и факториала.	2	1	1	
7.	Разработка приложения в Mit App Inventor с использованием элементов группы "Рисование и анимация"	2	0,5	1,5	Демонстрация решений
8.	Разработка приложения в Mit App Inventor с использованием элементов группы "Медиа"	2	0,5	1,5	Демонстрация решений
9.	Разработка приложения в Mit App Inventor с использованием элементов группы "Хранилище"	2	0,5	1,5	Демонстрация решений
10.	Разработка приложения в Mit App Inventor с использованием элементов группы "Maps"	2	0,5	1,5	Демонстрация решений
11.	Разработка приложения в Mit App Inventor с использованием элементов группы "Charts"	2	0,5	1,5	Демонстрация решений
12.	Структура программы на Java. Знакомство со средой программирования.	2	1	1	
13.	Типы данных в Java. Форматированный вывод.	2	1	1	
14.	Арифметические операции и математические функции в Java.	2	1	1	

15.	Разработка линейных алгоритмов в Java.	2	0	2	Демонстрация решений
16.	Операторы сравнения и логические операторы. Операторы ветвления и выбора.	2	1	1	
17.	Разработка разветвляющихся алгоритмов на Java.	2	0	2	Демонстрация решений
18.	Разработка циклических алгоритмов на Java.	2	0	2	Демонстрация решений
19.	Одномерные и многомерные массивы в Java.	2	1	1	
20.	Разработка алгоритмов обработки массивов.	2	0	2	Демонстрация решений
21.	Решение алгоритмических задач	2	0	2	Демонстрация решений
22.	Класс ArrayList	2	0,5	1,5	
23.	Разработка алгоритмов обработки символов и строк.	2	0	2	Демонстрация решений
24.	Функции в Java	2	0,5	1,5	
25.	Изображение примитивов в Java	2	0,5	1,5	
26.	Построение изображения с использованием графических примитивов	2	0	2	
27.	Определение и согласование темы и цели итогового проекта.	2	0	2	
28.	Планирование работы над итоговым проектом.	2	0	2	
29.	Исследование предметной области проекта	2	0	2	
30.	Подготовка контента приложения	2	0	2	
31.	Создание сценария работы приложения	2	0	2	
32.	Демонстрация идей проектов	2	0	2	Демонстрация решения
33.	Программирование логики программ	2	0	2	
34.	Тестирование программ и исправление ошибок	2	0	2	
35.	Подготовка к защите проектов	2	0	2	
36.	Демонстрация проектов	2	0	2	Защита проекта
	<b>ИТОГО</b>	<b>72</b>	<b>15</b>	<b>57</b>	