

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Аннотация программы

Учебный курс «Практическое программирование» состоит из последовательных лекций-презентаций. На практических занятиях дети работают над созданием различных игр и приложений на языкам программирования, таких как C, Python, Java, Delphi, C#.

Изучение программирования позволяет развить у ребенка воображение, открывает детям новые возможности для самовыражения и творчества, позволяет воплощать идеи.

В ходе обучения дети осваивают основы алгоритмизации, учатся формально описывать постановку задачи и планировать информационный процесс. Они знакомятся с этапами разработки программного приложения и постепенно их осваивают.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план

№	Наименование разделов/тем программы	Трудоемкость (час.)	Всего контактной работы (час.)	в том числе (час.)			СРС (час.)	Форма контроля
				ЛК	ПР	ЛБ		
1.	<i>Вводное занятие. Игра LightBot.</i>	4	4	1	3	0	0	Опрос
2.	<i>Линейные программы.</i>	6	4	1	3	0	2	Опрос, Программа
3.	<i>Программы с ветвлением.</i>	8	4	1	3	0	4	Опрос, Программа
4.	<i>Циклы. Цикл со счетчиком.</i>	10	6	1	5	0	4	Опрос, Программа
5.	<i>Циклы. Цикл «Пока»</i>	10	6	1	5	0	4	Опрос, Программа
6.	<i>Массивы. Одномерные и двумерные массивы.</i>	10	6	1	5	0	4	Опрос, Программа
7.	<i>Функции.</i>	8	4	1	3	0	4	Опрос, Программа
8.	<i>Работа с файлами</i>	6	4	1	3	0	2	Опрос, Программа
9.	<i>Основы создания простейших приложений.</i>	6	4	1	3	0	2	Опрос, Программа
10.	<i>Создание приложения.</i>	6	4	0	4	0	2	Программа
11.	<i>Презентация разработанных приложений</i>	2	2	-			0	
Итого (час.)		76	48	9	37	0	28	

2.2. Примерный календарный учебный график

Программа реализуется в соответствии с утвержденным расписанием в течение 3 месяцев.

Количество занятий в неделю – 4.

Продолжительность одного занятия – 1 академический час.

Продолжительность перерыва между занятиями – 5 мин.

Расписание составляется для каждой группы обучающихся по мере ее формирования.