

## 1.1 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 1.1.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Создание игры «Водопроводчик»	4	2	2	Наблюдение
2	Создание математического тренажера	4	2	2	Демонстрация решения
3	Создание интерактивного учебника	4	2	2	Наблюдение
4	Создание игры «Гоночки»	4	2	2	Демонстрация решения
5	Создание игры «Дино»	4	2	2	
6	Создание игры «Мемо»	4	2	2	
7	Создание приложения «Генератор паролей»	4	2	2	
8	Создание игры «Поймай приведение»	4	2	2	
9	Создание игры «Теннис»	4	2	2	Демонстрация решения
10	Создания приложения для шифрования сообщений	4	2	2	
11	Приложение «Справочник цветов»	2	1	1	Беседа
12	Определение и согласование темы и цели итогового проекта	2	1	1	
13	Планирование работы над итоговым проектом.	2	1	1	Демонстрация решения
14	Исследование предметной области проекта	3	1	2	Демонстрация решения
15	Подготовка контента приложения	2	-	2	Демонстрация решения
16	Создание макетов приложения	3	2	1	Демонстрация решения
17	Демонстрация идей проектов	2	-	2	Демонстрация решения
18	Программирование логики программ	2	-	2	Демонстрация решения
19	Тестирование программ и исправление ошибок	2	-	2	Демонстрация решения
20	Подготовка презентаций	2	-	2	Демонстрация решения

21	Демонстрация программы	2	-	2	
	<b>Итого</b>	<b>64</b>	<b>26</b>	<b>38</b>	