



IT ШКОЛА SAMSUNG

Приложение 2 к приказу №152/1 – од от 07.04.2020 г.

Программа обучения для школьников

на 2020- 2021 учебный год

Москва, 2019 г.

[Программа «IT ШКОЛА SAMSUNG»](#) компании Samsung Electronics - это долгосрочная инициатива, которая реализуется при поддержке Министерства Образования и Науки РФ. Программа работает с 2014 года. 3 тысячи школьников успешно завершили бесплатное обучение по программе дополнительного образования в области IT и программирования в 25 регионах России за 5 лет. В 2019 году Samsung инициировал новый проект «IT Академия Samsung», который объединил все образовательные программы, в том числе IT ШКОЛУ SAMSUNG.

Разработчики программы - Samsung R&D Institute Rus (Исследовательский Центр Samsung) при участии Московского физико-технического института (МФТИ).

Программа ориентирована на школьника 9-10 класса, который:

- имеет склонность к алгоритмическому мышлению, увлекается IT-технологиями;
- владеет хотя бы одним языком программирования на уровне знания условных и циклических конструкций;
- имеет устойчивые знания по школьному курсу математики.

Особенности программы:

- Комплексный подход в построении курса: охвачены минимально необходимые базовые знания из разных областей IT и программирования с учетом уровня подготовки школьников.
- Проектное обучение: разработка учащимся индивидуального проекта в виде приложения для мобильных платформ на ОС Android.
- Ориентация на группы/учеников с различным уровнем подготовки: выделение в программе основного «ядра» и тем/материалов для дополнительного углубленного изучения (*).

Продолжительность обучения 1 учебный год, 132 ак. часа, из них: 122 ч. - аудиторные занятия по 4 часа в неделю, 2 часа – защита проекта, 8 часов – консультации по выполнению индивидуальных проектов (в программе рекомендуемые темы консультаций помечены **).

Программа обучения состоит из пяти модулей:

1. Основы программирования на языке Java - 20 часов
2. Введение в объектно-ориентированное программирование - 24 часа
3. Основы программирования Android приложений - 24 часа
4. Алгоритмы и структуры данных на языке Java - 32 часов
5. Основы разработки серверной части мобильных приложений - 22 часа

Виды деятельности учащегося в процессе обучения:

- освоение теоретического и практического материала на занятиях
- самостоятельная практическая работа: выполнение домашних заданий, мини-проектов (небольшие приложения, которые реализуются учениками преимущественно на занятиях совместно с учителем с небольшими самостоятельными доработками в качестве домашнего задания)
- разработка индивидуального проекта
- участие в вебинарах
- промежуточная по модульной аттестация в форме электронного тестирования

Далее приведено тематическое содержание модулей.

Часов	№	Описание темы
20	1	Модуль 1. Основы программирования на языке Java
2	1.1	Здравствуй мир! Знакомство с системой обучения в IT ШКОЛЕ SAMSUNG. Порядок создания, компиляции, сборки и запуска в IDE приложения Java. Порядок инсталляции IDE в домашних условиях. Выбор IDE по усмотрению преподавателя: либо IntelliJ IDEA + Android Studio или Eclipse + ADT. Последний вариант не рекомендуется использовать при работе в ОС Windows
2	1.2	Типы данных и операции: переменные, примитивные типы данных, арифметические операторы, выражения и присваивания
	1.3* ¹	Представление данных в памяти: представление числовых (в прямом коде) и символьных данных
	1.4*	Представление отрицательных и вещественных чисел в памяти. Представление чисел в обратном и дополнительном коде Поразрядные операции
2	1.5	Логические выражения. Тип Boolean. Операции отношения, логические и тернарные операции
2	1.6	Условные конструкции. Понятие блока, область действия блоков. Условные конструкции: if-else, switch
2	1.7	Итеративные конструкции while, do-while. Безусловные операторы перехода break
2	1.8	Итеративные конструкции for. Массивы. Вложенные циклы. Безусловные операторы перехода break с меткой, continue. Одномерные массивы, цикл for each в Java. Разбор примеров нахождения максимума и минимума, поиска на числовых массивах
2	1.9	Методы. Изучение понятия функций на примере методов Java. Передача параметров, возвращение результата. Видимость переменных
	1.10*	Указатели на примере языка Си: понятие, использование в качестве аргументов функций. Методы передачи аргументов в функцию. Динамическое выделение памяти
2	1.11	Многомерные массивы. Неровные массивы*
2	1.12	<i>Практикум</i>
2	1.13	<i>Контрольное тестирование по модулю</i>

¹ Обозначение *- дополнительные темы, которые могут быть включены в основную программу обучения по усмотрению преподавателя

24	2	Модуль 2. Введение в объектно-ориентированное программирование	
			Android практикум
2	2.1	<p>Понятие класса и объекта. Цели и задачи ОО-подхода к проектированию и разработке ПО. Объект, сообщение, класс, экземпляр объекта, метод. Общее понятие о парадигмах ООП: абстракция, инкапсуляция, наследование, полиморфизм. Описание протокола класса. Обзор классов, соответствующих примитивным типам</p>	
4	2.2	<p>Работа с экземплярами класса Конструкторы и деструкторы. Статические методы. Открытые и закрытые поля. Доступ к полям объекта. Инициализация переменных, массивов, полей классов в конструкторе. Конструктор по умолчанию. Перегрузка методов на примере конструкторов</p>	
2	2.3	<p>Строки. Основы тестирования и отладки Начальные приемы тестирования и отладки, сценарии тестирования на примерах строками</p>	
2	2.4	<p>Знакомство с Android разработкой ОС Android. Среда разработки. Принципиальная архитектура Android-приложения</p>	Создание первого Android приложения в IDE. Изучение жизненного цикла Activity
4	2.5	<p>Интерфейс Android приложения Построение простейшего интерфейса пользователя. Язык разметки XML. Описание ресурсов Android с помощью XML. Разметки (Layouts) и их применение. Представления (Views)</p>	Создание приложения с простейшим интерфейсом и обработкой событий
4	2.6	<p>Наследование, инкапсуляция и полиморфизм Производные классы и наследование. Защищенные части классов и правила доступа для классов и объектов в Java. Сравнение иерархии классов и контейнеризации классов. Полиморфные методы и позднее связывание в Java. Абстрактные методы и классы, интерфейсы.</p>	Создание класса, хранящего информацию о человеке (возраст, имя). Реализация иерархии классов «Геометрические фигуры»
2	2.7	<p>Context и Intent Понятия контекста (Context) и намерения (Intent) в Android</p>	Намерения (Intents) в Android
	2.8*	<p>Параметризованные типы (Generic) как пример статического полиморфизма в Java</p>	Использование Generic
2	2.9	Практикум	

	2.10 ** 2	Формирование постановки задачи на индивидуальный проект (срок публикации в системе обучения темы индивидуального проекта – окончание 2 модуля)
2	2.11	Контрольное тестирование по модулю

24	3	Модуль 3. Основы программирования Android приложений	
			Android практикум
4	3.1	Практикум ООП проектирования. Разбор кейсов проектирования архитектуры классов приложения. Диаграммы UML	Разбор задания минипроекта 3.1. Получение диаграммы классов мини-проекта
2	3.2	Ввод-вывод в Java. Исключения Библиотечные классы ввода-вывода. Обработка исключений и классы исключений. Стандартные исключения Java. Работа с файлами в Android	Работа с классом File, как пример необходимости обработки исключений.
4	3.3	Внутренние и анонимные классы на примерах обработчиков событий пользовательского интерфейса	Разбор примеров использования Listener Работа над мини-проектом 3.1
2	3.4	Параллелизм и синхронизация. Процессы и потоки в Android. Классы AsyncTask и Thread. Реализация логики потоков. Синхронизация потоков	Разбор примера использования AsyncTask Работа над мини-проектом 3.1
	3.5*	Сервисы в Android. Жизненный цикл сервисов и управление им. Класс IntentService	Разбор примеров
2	3.6	Фрагменты (Fragments). Сенсоры Создание и управление фрагментами. Класс Fragment и его методы. Взаимодействие фрагментов и активностей. Типы сенсоров и обработка событий	Разбор примера изменения интерфейса с фрагментами с учетом данных гироскопа
2	3.7	Двумерная графика в Android приложениях. Класс Canvas	Реализация простейшего приложения на Canvas
4	3.8	Разработка игровых приложений. Этапы проектирования и реализации. Профессии в мире индустрии игр. Понятие игрового движка. Реализация графики на основе SurfaceView	Разбор игры с анимацией на SurfaceView
	3.9*	Разработка 3D игр с использованием фреймворка libGDX https://habrahabr.ru/post/276139/	Простейший пример с анимацией, HUD, обработкой касаний

² Обозначение ** - занятия для организации работы учащихся по выполнению индивидуальных проектов (проводятся по усмотрению преподавателя)

2	3.10	Практикум	
	3.11**	<i>Защита прототипа индивидуального проекта</i>	
2	3.12	<i>Контрольное тестирование</i>	

32	4	Модуль 4. Алгоритмы и структуры данных	
			Практикум
4	4.1	<p>Массив, как базовая структура данных. Алгоритм двоичного поиска: идея, применения, реализация. Классы Arrays (массивы), ArrayList (неограниченный массив)</p>	<p>Изучение класса Arrays: заполнение, копирование, сравнение, печать, методы поиска и др. общие методы. Изучение класса ArrayList. Создание итераторов, навигация</p>
4	4.2	<p>Список, как базовая структура данных: стеки, очереди, односвязные и двусвязные списки</p>	<p>Изучение класса LinkedList, реализующему связные списки</p>
2	4.3	<p>Адаптеры в Андроид Назначение и применение. Стандартные адаптеры</p>	<p>Использование готовых адаптеров ArrayAdapter и SimpleAdapter для реализации ListView</p>
2	4.4	<p>Реляционная модель данных и реляционные схемы. Представление данных в виде таблиц. Типы связей: один к одному, один ко многим, многие-ко-многим. Проектирование простейшей БД Необходимость возникновения и история развития СУБД. Обзор и классификация современных СУБД</p>	<p>Разбор задания на минипроект по БД 4.1 (Чемпионат по футболу) Проектирование схемы БД минипроекта</p>
4	4.5	<p>Локальная СУБД на примере SQLite. Введение в SQL. Создание и наполнение таблиц: команды CREATE, INSERT. Команда SELECT для выборки данных, UPDATE для изменения, DELETE для удаления записей из таблицы. Дополнения к запросам SELECT. Ключевые слова ORDER BY, DISTINCT. Агрегация в SELECT в запросах: COUNT, SUM, AVG, MAX, MIN</p>	<p>Знакомство с SQLite. Разбор заготовки Android приложения. Реализация изученных команд SQL в минипроекте 4.1</p>
2	4.6	<p>Рекурсия Линейная и ветвящаяся рекурсия. Стек вызовов</p>	<p>Пример использования при обходе дерева директорий</p>
2	4.7	<p>Дерево, как базовая структура данных. Сбалансированные деревья. Двоичные деревья</p>	<p>Практическое занятие по библиотечному классу TreeSet</p>
2	4.8	<p>Обзор алгоритмов сортировок: пузырьковая, вставкой и быстрая в сравнении трудоемкости. Компараторы</p>	<p>Компаратор, интерфейс Comparable. Практическое занятие по использованию методов класса Arrays, реализующих сортировку</p>

2	4.9	Хэш-таблица и функция хэширования Поддержка хэширования в Java, метод hashCode. Семейства контейнеров Collections и Map	Практическое занятие по библиотечным классам HashSet и TreeSet
2	4.10	Ассоциативные массивы. Класс Map, контейнеры HashMap, TreeMap. Хранение данных в Android Preferences	Практическое занятие по библиотечным классам, реализующим ассоциативные контейнеры
	4.11*	Контент-провайдеры в Android. Назначение и применение. Стандартные контент-провайдеры ContactsContract, MediaStore	Практика использования стандартных контент-провайдеров на примере контактов и медиа-файлов
	4.12*	Введение в криптографию и криптоанализ. Простейшие алгоритмы подстановочного шифрования	Практическое занятие на распознавание сообщения, зашифрованного подстановочным шифром
	4.13*	Введение в шифрование Понятие ключа шифрования. Симметричные и асимметричные ключи. Алгоритм DES. Алгоритм RSA. Примеры использования.	Практическое занятие на освоение ключей шифрования.
4	4.14	Практикум	
	4.15**	<i>Предзащита индивидуального проекта</i>	
2	4.16	<i>Контрольное тестирование</i>	

22	5	Модуль 5. Основы разработки серверной части мобильных приложений	
			Практикум
2	5.1	IP-сети Адресация в IP-сетях. IPv4. Автоматизация назначения IP-адресов (DHCP). Доменные имена (DNS), URL-ссылки. Несколько IP адресов для одного сайта. Популярные сетевые команды ping, tracer, ipconfig. Сервисы работы с IP-адресами.	Работа с сетевыми командами и сервисами
4	5.2	Web сервер. HTTP запросы и ответы Протокол HTTP. Понятие web-сервера. Запросы клиента POST и GET, коды ответов сервера, заголовки запросов и ответов. Разбор запросов и ответов сервера.	Отправка запроса на сервер с помощью формы из браузера. Обработка методов на сервере средствами Java, *PHP.
4	5.3	Клиент-серверная архитектура мобильных приложений: структура, схема взаимодействия сервера и клиента мобильного приложения. Формат JSON и XML. Сериализация. Библиотека Retrofit.	Отправка запросов из Android приложения. Реализация сервера средствами Java, *PHP.
4	5.4	Облачные платформы. REST взаимодействие Облачные сервисы ³ для хостинга серверной части приложений. Реализация серверной части средствами Java, *PHP. Стиль взаимодействия REST.	Реализация Android приложения REST
	5.5*	Серверные СУБД Хранение данных на сервере в виде БД. Индексы. Знакомство с серверной СУБД на примере PostgreSQL/MySQL. Реализация back-end части web сервера средствами Java, PHP.	Реализация БД в СУБД PostgreSQL на https://www.heroku.com/ и Android клиента к ней.
	5.6*	Дизайн программного обеспечения и приложений Material Design	Разбор примеров
2	5.7	<i>Контрольное тестирование</i>	
6	5.8	Практикум. Работа над индивидуальным проектом	
2		Защита проектов	

³ В случае невозможности использования облачного сервиса из-за неустойчивого интернет-соединения в классе рекомендуем установить виртуальную машину со всем необходимым ПО. Образ доступен в курсе для преподавателей.