

**Дополнительная образовательная программа**  
**«Программирование для детей в среде Scratch»**  
**«Школа информационных технологий»**

<b>Время</b>	<b>Наименование темы</b>
3 часа	Знакомство со средой Скретч. Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены
3 часа	Координатная плоскость. Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Создание простейшего проекта
3 часа	Понятие цикла. Команда Повторить. Создание проекта с использованием узоров и орнаментов
3 часа	Творческая работа учащихся. Проект «Симбирский ковер».
3 часа	Циклы с условием. Проект «Часы»
3 часа	Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание мультипликационного сюжета
3 часа	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Передача и получение сообщения. Создание индивидуального проекта
3 часа	Строковые константы и переменные. Операции со строками. Создание игры «Угадай слово»
3 часа	Создание проектов по собственному замыслу. Регистрация в Скретч - сообществе. Публикация проектов в Сети
3 часа	Мастер-класс, защита творческого проекта
3 часа	«Джуманджи» - игра знакомство с территорией УлГПУ
2 часа	Экскурсия «История Университета»/ «По историческим местам»
8 часов	Занятие по плаванию в бассейне «Буревестник»
3 часа	«Вселенная Marvel» - приключенческий квест с известными героями комиксов
1 час	Посещение зоологического и анатомического музеев университета.
3 часа	«Большие гонки» - соревнования на территории спортивного манежа УлГПУ
1 час	«Минута славы» - творческое мероприятие в группах
3 часа	«Мозгоштурм» - территория университета становится настоящим захватывающим полигоном для поиска новых знаний и проверки уже полученных
3 часа	Экскурсия. Посещение музея «Занимательные науки Эйнштейна»
3 часа	Закрытие смены - интерактивное мероприятие, в рамках которого состоится подведение итогов школы и награждение лучших выпускников
60 часов	

Руководитель: Шубович Валерий Геннадьевич,  
 заведующий кафедрой информатики.