

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
 «Scratch - программирование»
 (наименование программы)

Цель обучения: Развитие у обучающихся информационных компетенций посредством решения задач и проблем в сфере освоения языков программирования и создания программных продуктов; обучение основам программирования, способствующее дальнейшему профессиональному самоопределению.

Категория слушателей: Программа рассчитана на слушателей 10 лет и старше, вне зависимости от их стартового уровня знаний и умений.

Режим занятий: один раз в неделю, не более 2 часов в день.

Срок обучения: 36 недель (8 месяцев).

Форма обучения: очная.

№ п/п	Название разделов, тем	Всего часов аудиторных часов (трудоемкость)	В том числе		Формы аттестации/контроля *
			лекции	Практические / семинарские занятия	
1.	Тема 1. Знакомство со средой программирования Scratch. Разработка первой программы.	4	1	3	Демонстрация разработанного программного приложения
2.	Тема 2. Изучение принципов создания анимационных изображений.	4	1	3	Демонстрация разработанного программного приложения
3.	Тема 3. Управление звуком. Создание собственных звуковых эффектов	4	1	3	Демонстрация разработанного программного приложения
4.	Тема 4. Координаты объекта. Способы организации движения. Самостоятельно передвигающиеся и управляемые объекты.	6	2	4	Демонстрация разработанного программного приложения
5.	Тема 5. Программирование взаимодействия объектов	8	2	6	Демонстрация разработанного программного приложения

№ п/п	Название разделов, тем	Всего часов аудиторных часов (трудоемкость)	В том числе		Формы аттестации/ контроля *
			лекции	Практические / семинарские занятия	
6.	Тема 6. Переменные: создание, инициализация, изменение значений. Использование переменных для организации счёта в игре.	8	2	6	Демонстрация разработанного программного приложения
7.	Тема 7. Инструменты рисования в Scratch	6	2	4	Демонстрация разработанного программного приложения
8.	Тема 8. Технология разработки графических редакторов	6	2	4	Демонстрация разработанного программного приложения
9.	Тема 9. Технология разработки игровых приложений	8	2	6	Демонстрация разработанного программного приложения
10.	Тема 10. Клонирование спрайтов	6	2	4	Демонстрация разработанного программного приложения
11.	Тема 11. Механизм передачи и получения сообщений	6	2	4	Демонстрация разработанного программного приложения
12.	Творческий проект	6	0	6	Защита проекта
Итого:		Итого:	72	19	53

Автор-составитель программы:
ст. преподаватель кафедры ОНД АМТИ

Начальник УДПО



Л.А. Горовенко

С.А. Ильинова