

**Планета Цмур**  
продолжает запись в  
школу с 1 по 11 класс!



*Спортивная  
и детская  
площадка  
открыты!  
всегда*

**Школа  
предоставляет:**

- Школьная форма
- Питание
- Школьный автобус

Запись по телефонам:  
**+7 (960) 412-52-72,**  
**+7 (928) 555-07-65.**

**Бесплатно!**



**Кружки**

- Изо-студия
- Занимательное программирование
- Писательский клуб
- Настольный теннис
- Подготовка к школе
- Дискуссионный клуб
- Через театр
- Бисероплетение

Запись по телефону:  
**+7(964) 003-76-51**

**Наш адрес:**

Республика Дагестан,  
Сулейман-Стальский район, с.Цмур



*Ждем всех желающих!*

**WWW.ЦМУР.РФ**

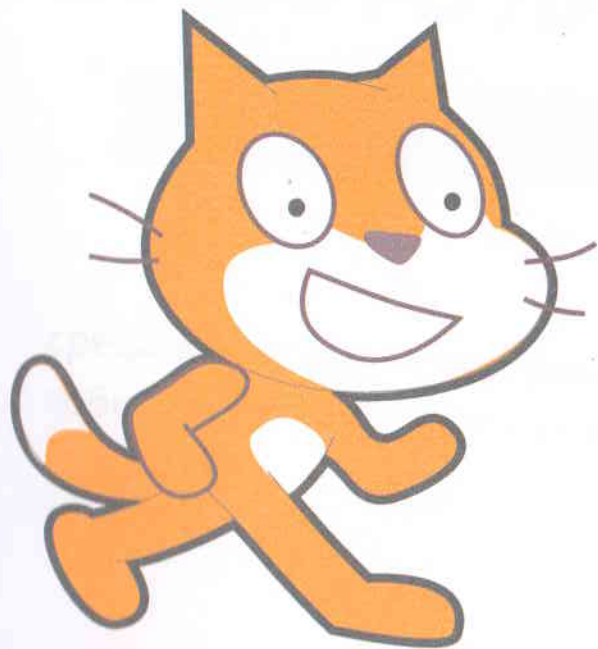


На базе Цмурской СОШ через АНО ДО "Центр творчества" Цмур

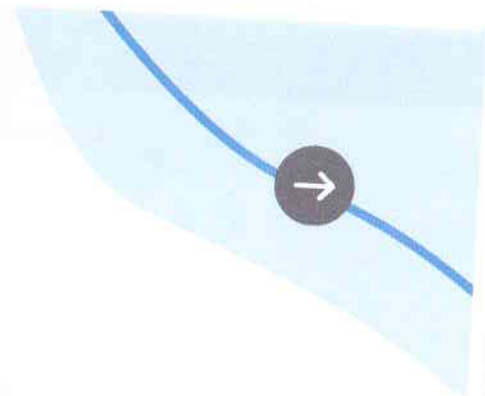
# ПРОГРАММИРОВАНИЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ С 8 ЛЕТ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ  
"Сулейман-Стальский район"  
ВХОДЯЩИЙ № 38  
от "02" 02 2022г.

# ЧТО ТАКОЕ SCRATCH



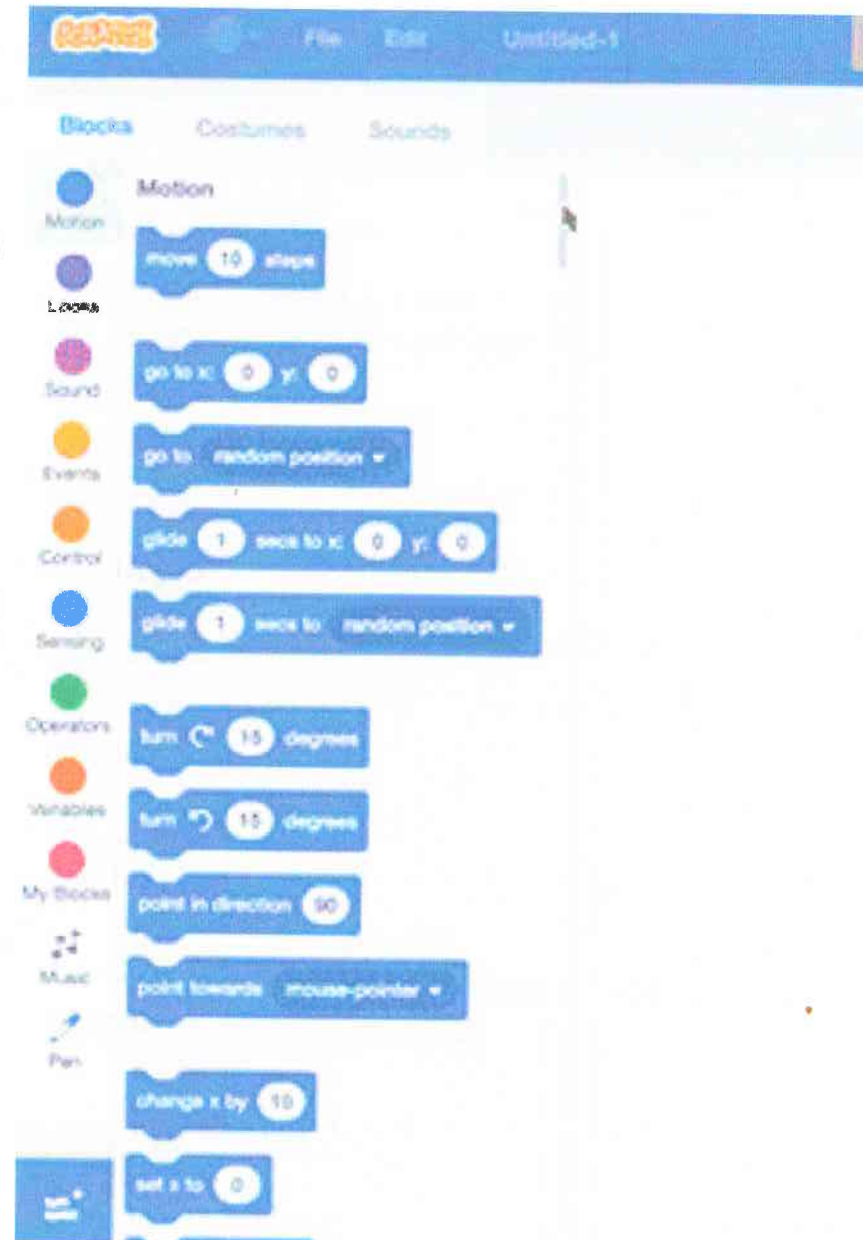
Scratch (скретч) – визуальная среда программирования, созданная для детей и подростков, разработан в 2007 году. Для детей это первый язык программирования, с него начинается путь к профессиональному развитию в IT сфере. В некоторых штатах США язык Скретч является обязательным для изучения в школьной программе.



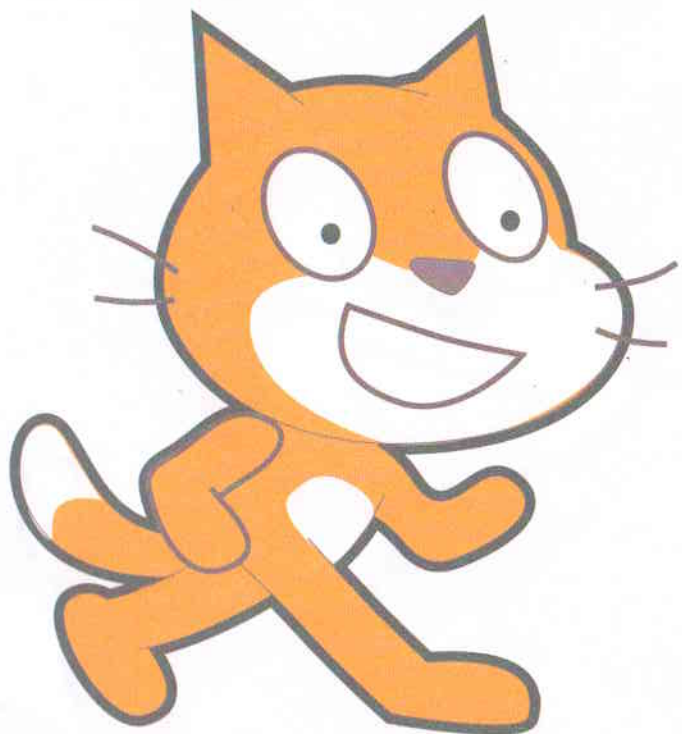
# КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ ВИЗУАЛЬНО

Scratch

среда визуального программирования, где программы собираются из блоков, как в конструкторе Лего.



Что дети научатся  
делать?



### Мультфильмы

[https://www.youtube.com/watch?v=AFnCPsqgio4&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=AFnCPsqgio4&feature=emb_logo)



### Игры

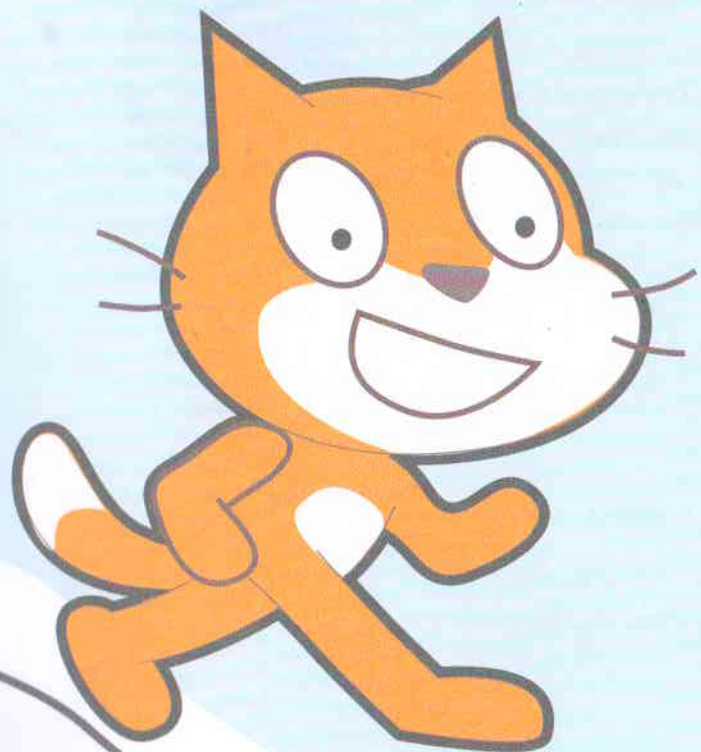
<https://scratch.mit.edu/projects/323585443/>



### Программы

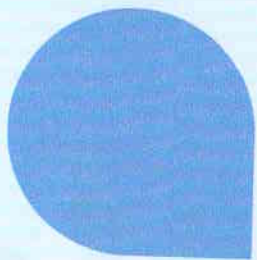
<https://scratch.mit.edu/projects/201305584/>

# КАЖДОЕ ЗАНЯТИЕ SCRATCH – НОВАЯ ИГРА



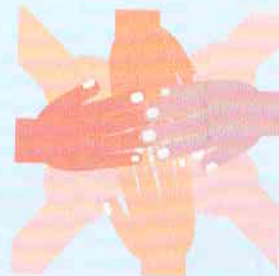
Уроки программирования Scratch организованы по принципу игры, поэтому дети не испытывают стресса и не боятся ошибаться. При изучении программирования ребенок неизбежно делает ошибки, но в формате игры они не огорчают, а мотивируют!

# ЧТО ДАЕТ SCRATCH



## коммуникативность

взаимодействия между людьми, в ходе которого возникают, проявляются и формируются межличностные отношения



## умение работать в команде

эффективная и продуктивная практическая деятельность команды.



## креативность

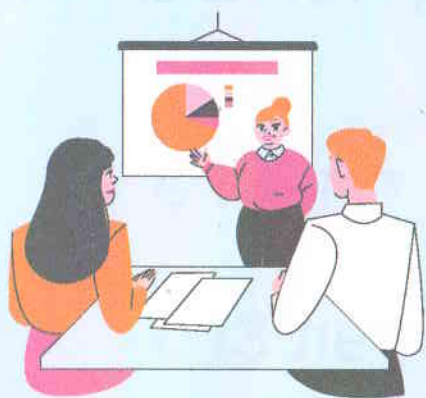
понимать, принимать и создавать новые идеи.



## критическое мышление

анализировать информацию, делать выводы и принимать решения на основе проведённого анализа.

# МЕРОПРИЯТИЯ



## Встречи со специалистами

Оффлайн мероприятие с специалистами в области.



## Хакатон

форум для разработчиков, во время которого специалисты из разных областей сообща решают какую-либо проблему на время.



## Видеоконференция

Видеоконференция с специалистами из крупных компаний Яндекс, Маил, Google, FB и др.



## Конкурсы

Участие в федеральных и мировых конкурсах

## Набор в группы



с 8 лет до 10 лет набор начнется с 01.04.2021 г.

с 10 лет до 12 лет набор начат с 01.02.2021 г.

с 13 лет до 14 лет набор начат с 01.02.2021 г.

### **ЗАНЯТИЯ ПРОХОДЯТ ПО 2 УРОКА**

1 теоретическая часть 30 - 45 мин.

2 практическая часть 30 - 45 мин.

## Зачем это ребенку ?



Программирование учит, как решать большие проблемы, разбивая их на последовательность более мелких, более управляемых задач. Занятия помогут детям решать проблемы более эффективно.

# ГДЕ БУДУТ ПРОХОДИТЬ ЗАНЯТИЯ

На территории Цмурской СОШ



## Вопросы



Как формируются группы ?

по возрасту, по навыкам, по регионам

Что нужно для занятий и чем обеспечиваем мы ?

есть все для обучения ноутбуки проектор и др.  
принадлежности

**УСЛОВИЯ ОБУЧЕНИЯ - БЕСПЛАТНО !**

Откуда мы забираем детей и куда возвращаем ?

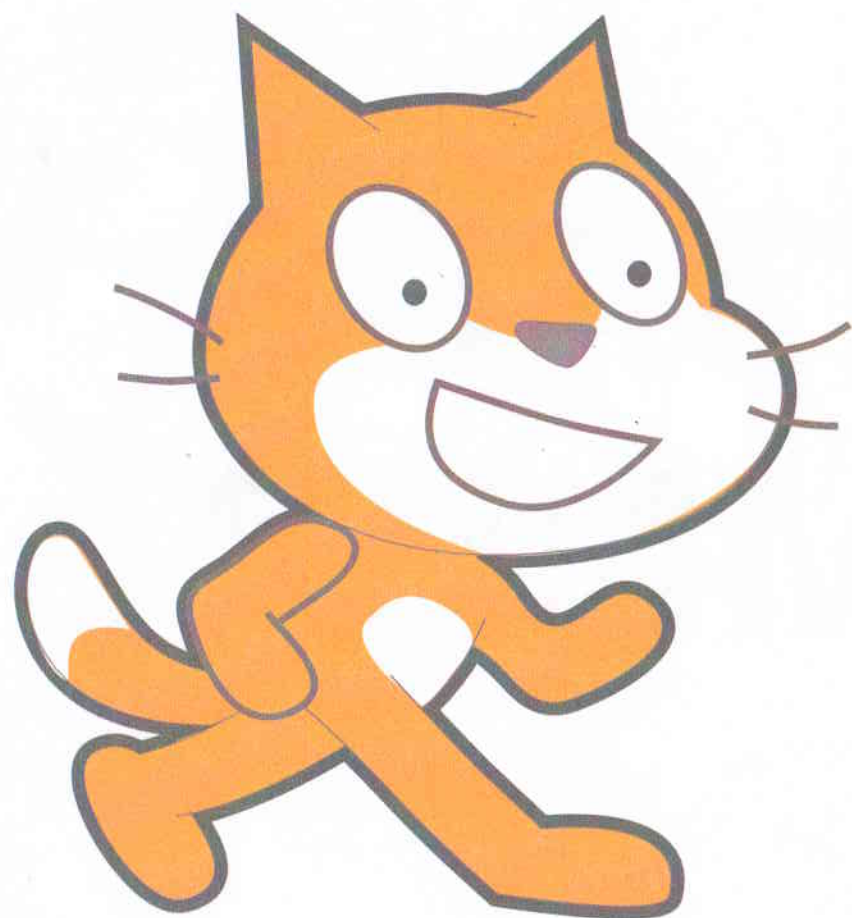


1 РЕЙС 7:00 – 7:50 Цмур – Касукент – Качалкент – Цмур

2 РЕЙС 11:20 – 12:30 Цмур – Касумкент – Цмур

3 РЕЙС 13-10 – 14:20 Цмур – Качалкент – Касумкент – Цмур

4 РЕЙС 17:05 – 18:05 Цмур – Касумкент – Цмур



# КОНТАКТЫ ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА «ЦМУР»

**Тел.:**

+7 903 700 64 74

**Email**

[nvtl004@gmail.com](mailto:nvtl004@gmail.com)

**Сайт**

[www.reallygreatsite.com](http://www.reallygreatsite.com)



**СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ**