

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Основная общеобразовательная школа №8»

ПРИНЯТО
Решением Педагогического совета
МБОУ ООШ №8
Протокол № 1
от 27.08.2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ ООШ №8
Е.Г. Дазарева
Приказ № 10/0640Ф/8
от 27.08.2025 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ В СРЕДЕ SCRATCH»**
с использованием средств обучения и воспитания Центра образования естественно-
научной и технологической направленностей «Точка роста»

Возраст обучающихся: 7-10 лет
Срок реализации: 1 год (68 часов)

Автор-составитель:
Ворончихина К.А.,
педагог дополнительного образования

с. Останино

Пояснительная записка

Направленность программы: техническая.

Актуальность программы обусловлена ее практической значимостью. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ В СРЕДЕ SCRATCH» соответствует современным нормативным правовым актам и государственным программным документам:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Федеральный Закон Российской Федерации от 14.07.2022 г. №295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;

3. Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);

4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678-р;

5. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;

6. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;

7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее - СанПиН);

8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. №2 «Об утверждении санитарных правил и норм»;

9. Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 №1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

10. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

12. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

13. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. № 882/391 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

14. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы));

15. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»);

16. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 30.12.2022 г. № АБ-3924/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями «Создание современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов на базе образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах Российской Федерации»);

17. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 07.05.2020 г. № ВБ-976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий»;

18. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;

19. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных общеразвивающих программ в соответствии с социальным сертификатом»;

20. Устав МБОУ ООШ №8;

21. Положение о структуре и содержании дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы МБОУ ООШ №8.

Отличительные особенности программы «ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ В СРЕДЕ SCRATCH» заключаются в том, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; при решении практических и жизненных задач. Программа «Основы программирования в среде Scratch» позволяет создавать собственные программы для решения конкретной задачи. Это является отличительной особенностью данной программы.

Адресат программы:

- Возраст и категория обучающихся - дети младшего школьного возраста от 7 до 10 лет.
- Краткая характеристика возрастных особенностей: в возрасте 7-10 лет у детей продолжает совершенствоваться образное мышление, однако воспроизведение метрических отношений затруднено. Развивается воображение. Учащиеся научатся самостоятельно действовать по составленному плану, сверяясь с ним и с целью деятельности, исправляя ошибки, используя подобранные средства (в том числе и Интернет).
- Наполняемость группы (число обучающихся): для успешного освоения программы формируются объединения из 8-10 человек.

- Принципы формирования учебных групп: для обучения принимаются все желающие, девочки и мальчики, без предварительной подготовки, группы формируются из обучающихся одного возраста.

Объем и срок освоения программы:

Объем программы – 68 часов.

Программа рассчитана на 1 год обучения:

Особенности организации образовательного процесса.

Режим занятий:

Продолжительность одного академического часа – 45 мин.

Перерыв между учебными занятиями - 15 мин.

Общее количество часов в неделю – 2 часа.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу.

Форма обучения: очная.

Форма организации образовательного процесса: фронтальная, индивидуально-групповая, групповая.

Форма реализации образовательной программы: традиционная модель реализации программы (линейная последовательность освоения содержания в течение двух лет обучения в одной образовательной организации).

Перечень форм проведения занятий: беседа, практическое занятие, игра.

Перечень форм подведения итогов реализации программы (формы итогового контроля/итоговой аттестации): тест, практические задачи, кроссворд, мини исследования, творческое задание.

Цель и задачи программы

Цель программы: Основной целью программы является обучение программированию через создание творческих проектов по информатике. Курс развивает творческие способности учащихся, а также закладывает пропедевтику наиболее значимых тем курса информатики и позволяет успешно готовиться к участию в олимпиадах по математике и информатике.

Задачи:

Обучающие:

- ✓ овладеть навыками составления алгоритмов;
- ✓ овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- ✓ изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- ✓ сформировать представление о профессии «программист»;
- ✓ сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- ✓ познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- ✓ сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций.

Развивающие:

- ✓ способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- ✓ развивать внимание, память, наблюдательность; познавательный интерес;

- ✓ развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- ✓ развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

Воспитательные:

- ✓ формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;
- ✓ развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- ✓ формировать умение демонстрировать результаты своей работы.

Планируемые результаты

Метапредметные:

- умение учиться, самостоятельно организовывать свою учебную деятельность;
- умение грамотно ставить перед собой цель, принимать решение;
- умение грамотно фиксировать свои затруднения, выявлять их причину;
- умение планировать свою деятельность, определять сроки, способы и средства ее реализации;
- умение контролировать и адекватно оценивать свою деятельность;
- умение согласовывать и координировать свою деятельность с другими ее участниками; приобретение положительного опыта коллективного сотрудничества при создании презентаций;
- умение объективно оценивать свой вклад в решение общих задач коллектива;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

Личностные:

- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- осознание значения математики и информатики в повседневной жизни человека;
- умение самостоятельно собирать, сохранять, анализировать, преобразовывать (делать выводы, строить прогнозы, получать новые знания путем анализа и синтеза различных сведений и т.д.) и передавать информацию;
- свободное владение программным обеспечением персонального компьютера и офисной техникой.
- стремление к продуктивной деятельности;
- развитие любознательности, широты познавательных интересов;
- стремление поделиться лично добытой информацией;
- увеличение объема запоминаемой информации, словарного запаса,
- повышение уровня понятийного аппарата, устойчивости внимания;
- формулирование своих мыслей и идеи ясно и лаконично;
- говорит свободно, громко, четко и внятно.;
- умеет приводить доказательства утверждения.

Предметные:

- формирование представление об основах программирования;
- формирование представления о порядке составления проекта, алгоритма программы, выбора дизайна и спрайтов;
- работа с алгоритмами, числами, градусами, переменными;
- создание условий для профессионального самоопределения, творческой самореализации.

**Содержание программы
Учебный план 1 года обучения**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение	2	1	1	тест, практические задачи, кроссворд
2	Управление спрайтами	6	1	5	мини-исследование, практические задачи
3	Основные приемы программирования	50	10	40	практические задачи творческое задание
4	Создание проектов	10	2	8	демонстрация созданных программ
	Всего часов:	68	14	54	

Содержание учебного плана 1 года обучения**Тема 1. Введение (2ч.)**

Теория: Знакомство со средой Скретч. Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.

Практика: Пользуемся помощью Интернета. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернет.

Тема 2. Управление спрайтами (6ч.)

Теория: Управление спрайтами: команды Идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, Очистить.

Координатная плоскость. Точка отсчета, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината. Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда Идти в точку с заданными координатами.

Практика: Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда Плыть в точку с заданными координатами. Режим презентации.

Мини-исследование, практические задачи.

Тема 3. Основные приемы программирования (50ч.)

Теория: Понятие цикла. Команда Повторить. Рисование узоров и орнаментов. Конструкция Всегда. Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда Если край, оттолкнуться. Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда Повернуть в направлении. Проект «Полет самолета» Спрайты меняют костюмы. Анимация.

Практика: Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая через скакалку» и «Бегущий человек». Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка». Создание мультипликационного сюжета с Кот и птичка» (продолжение). Соблюдение условий. Сенсоры. Блок Если. Управляемый стрелками спрайт. Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котенок». Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт». Составные условия. Проекты «Хожение по коридору», «Слепой кот», «Тренажер памяти» Датчик случайных чисел. Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник».

Циклы с условием. Проект «Будильник».

Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка».

Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки Передать сообщение и Когда я получу сообщение. Проекты «Лампа» и «Диалог». Доработка проектов «Магеллан», «Лабиринт». Датчики. Проекты «Котенок-обжора», «Презентация».

Переменные. Их создание. Использование счетчиков. Проект «Голодный кот».

Ввод переменных. Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» — запоминание имени лучшего игрока.

Ввод переменных с помощью рычажка. Проекты «Цветы» (вариант 2), «Правильные многоугольники».

Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов, Проекты «Гадание», «Назойливый собеседник»

Поиграем со словами. Строковые константы и переменные, Операции со строками

Создание игры «Угадай слово»

Создание тестов — с выбором ответа и без

Тема 4. Создание проектов (10ч.)

Теория: Создание проектов по собственному замыслу

Регистрация в Скретч-сообществе.

Публикация проектов в Сети

Практика: Защита проектов. Творческая деятельность, решение практических задач.

Организационно-педагогические условия

Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1	Количество учебных недель	34
2	Количество учебных дней	34
3	Количество часов в неделю	2
4	Количество часов	72
5	Недель в 1 полугодии	17

6	Неделя во II полугодии	19
7	Начало занятий	01 сентября
8	Выходные праздничные дни, связанные с государственными праздниками	4 ноября 31 декабря 1,2,3,4,5,6,7,8 января 23 февраля 8 марта 1 мая 9 мая
9	Окончание учебного года	31 мая

Условия реализации программы

Материально – техническое обеспечение:

Компьютер (для педагога) 10 ноутбуков (для детей)

Интерактивная доска

Программа Scratch или On-line версия Scratch 2.0.

Операционная система может быть любая.

Доступ в интернет со скоростью не менее 1 Мбит/сек.

Браузер – любой.

Текстовый редактор MS Word 2007 и выше или аналогичный.

Растровый графический редактор Paint или аналогичный.

Программы, обеспечивающие возможность работы с мультимедийным контентом: воспроизведение видеоизображений, качественный стереозвук в наушниках, речевой ввод с микрофона и др.

Программа для просмотра pdf-файлов.

Акустические колонки или наушники.

Микрофон.

Учебно-информационное обеспечение

Методические материалы:

При работе используются задания и упражнения на 20 мин. Если работа большая, то она делится на части, а в перерывах проводятся разминки для глаз, физкультурные минутки. Упражнения чередуются с объяснением, обсуждением, работой в тетрадях, просмотром работ.

Программа «Основы программирования в среде Scratch» предполагает включение в учебный процесс игровых моментов, смену видов деятельности (практической и теоретической), проведение развивающих игр, повышенное внимание к творчески одаренным учащимся, помогает планировать индивидуальную работу с учащимися разной подготовки.

Наличие программно-методического обеспечения, объектно-ориентированных программных систем (текстовые, графические, музыкальные редакторы) позволяют организовать в учебном процессе информационно-учебную, экспериментально-исследовательскую деятельность, обеспечить возможность самостоятельной учебной деятельности учащихся.

Методы обучения: Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические, поисково-творческие работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.

Педагогические технологии: индивидуальное обучение, практико-ориентированные технологии, здоровьесберегающие технологии, игровые технологии.

Формы занятий:

✓ фронтальная - подача учебного материала всему коллективу учеников
✓ индивидуальная - самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.

✓ групповая - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых мини групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Примерный алгоритм занятия:

Мотивационная часть (5 мин.). Начало занятия предполагает непосредственную организацию детей: необходимо переключить их внимание на предстоящую деятельность, вызвать интерес к ней, создать соответствующий эмоциональный настрой, раскрыть учебную задачу. Проводится беседа с детьми о правилах техники безопасности при работе за компьютером, о бережном отношении к имуществу, бережном отношении к своему и чужому труду, культуре поведения на занятии.

2. Основная (30 – 35 мин), содержательная часть занятия – практическая работа. В процессе занятий создаются необходимые спрайты и программный код.

3. Завершение занятия (5 – 10 мин). В конце занятия подводятся итоги, обсуждаются полученные работы. Установление обратной связи с ребёнком, совместная выработка идей для применения полученных навыков в жизни. Рефлексия.

Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Формы контроля:

Оценка качества освоения программы осуществляется по результатам освоения учащимися модулей образовательной программы.

Положительный результат освоения всех модулей свидетельствует о достижении детьми запланированных образовательных результатов.

Контроль и оценка результатов освоения отдельного модуля осуществляется педагогом в процессе проведения практических занятий, а также подготовки и презентации учащимися итоговой работы.

В процессе реализации программы используются следующие виды контроля:
– входной контроль (сентябрь, беседа);

- текущий контроль (опрос, практические работы, демонстрация);
- промежуточный контроль (тест, Приложение 1);
- итоговый контроль (май) Приложение 2.

Оценочные материалы представлены в Приложениях 1, 2 к данной программе и подразумевают проведение тестирования по основным понятиям среды программирования Scratch и оценки созданных программ

Список литературы

Нормативные документы:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный Закон Российской Федерации от 14.07.2022 г. №295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
3. Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678-р;
5. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
6. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее - СанПиН);
8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. №2 «Об утверждении санитарных правил и норм»;
9. Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 №1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
10. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
12. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
13. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. № 882/391 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

14. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы));

15. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»);

16. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 30.12.2022 г. № АБ-3924/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями «Создание современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов на базе образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах Российской Федерации»);

17. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 07.05.2020 г. № ВБ-976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий»;

18. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;

19. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных общеразвивающих программ в соответствии с социальным сертификатом»;

20. Устав МБОУ ООШ №8;

21. Положение о структуре и содержании дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы МБОУ ООШ №8.

Литература, использованная при составлении программы:

1. Торгашева Ю. «Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на SCRATCH». Издательство «Питер». – 2016.
2. Пашковская Ю.В. «Творческие задания в среде Scratch. Бином. – 2015.
3. Программирование для детей на языке Scratch. –Перевод А.Банкрашкова. Издательство АСТ.- 2017.
4. Филатова М.Н. Внеурочная деятельность учащихся как средство достижения личностных и метапредметных результатов в условиях реализации ФГОС. Молодой ученый. –2015. – № 16 (96), ч.4. – С.430-434. [Электронный ресурс] – URL: <http://www.moluch.ru/archive/96/>

Литература для обучающихся и родителей:

1. <https://scratch.mit.edu/> сайт пользователей Scratch
2. <https://scratch.mit.edu/projects/editor/> Онлайн версия программы Scratch
3. <http://scratch-wiki.info/> ScratchWiki

Итоговый тест на тему «Основы программирования в среде Scratch»

1) Как называется подвижный графический объект, который действует на сцене проекта и выполняет разнообразные алгоритмы (сценарии).

Исполнитель алгоритмов, которому доступны все команды языка Scratch.

А) Скрипт Б) Спрайт В) Сцена Г) Котенок

2) Блоки команд в программе Scratch разделены на разноцветные категории. Сколько таких категорий?

А) 20 Б) 15 В) 10 Г) 7

3) Как называется алгоритм (или сценарий), составленный из блоков языка Scratch для какого-нибудь объекта?

А) Скрипт Б) Спрайт В) Сцена Г) Код

4) Чему равна ширина сцены? А) 320 точек

Б) 480 точек

В) 260 точек

Г) Может меняться

5) Сколько костюмов может иметь спрайт?

А) 1

Б) 2

В) Любое количество Г) Можно не более 7

6) Чему равна высота сцены?

А) 320 точек

Б) 480 точек

В) 360 точек

Г) Может меняться

7) Как называется место, где спрайты двигаются, рисуют и взаимодействуют?

А) Скрипт

Б) Спрайт В) Сцена Г) Котенок

Можно ли сделать проект, в котором нет сцены? А) Да

Б) Нет

В) Иногда можно

8) Какое расширение имеют файлы, созданные в среде Scratch? А) .sb2

Б) .exe

В) .psd

Г) .bmp

9) Набор команд, которые может выполнять объект, называют ...

А) СКИ

Б) Алгоритм

В) Скрипт

Г) Программа

Приложение 2

Название проекта:		Оценка педагога. Количество баллов (1-3 балла)
Достигнутый результат:		
	Оригинальность композиционного и цветового решения работы.	
	Оригинальность идеи.	
	Неординарность, яркость и выразительность исполнения.	
	Индивидуальность, эстетичность.	
	Интересное творческое решение.	
	Качество работы с художественной точки зрения.	
	Эксклюзивность работы.	
Итого:		