


Ханты-Мансийский автономный округ – Югра Кондинский район  
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования  
«Центр дополнительного образования»

Рассмотрено  
на заседании  
методического совета  
Протокол «26» июня 2023 г. № 6

Утверждаю  
Директор МБОУ ДО «ЦДО»  
 / Е.А. Смелякова  
Приказ №144 – од от «27» июня 2023г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Программирование в объектно – визуальной среде»**

Возраст обучающихся: 10-16 лет  
Срок реализации: 1 год  
Объем 648 академических часов

**Автор – составитель программы:**  
Ударцев Александр Геннадьевич,  
педагог дополнительного образования

пгт. Междуреченский  
2023 г

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

### **Введение**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование в объектно – визуальной среде» разработана для детей 10 – 16 лет. По своему функциональному назначению программа является общеразвивающей, по ней может заниматься любой желающий, без какой – либо технической подготовки и без обладания навыками программирования.

Структура программа подразумевает работу в группах и с отдельными детьми. Группы формируются по возрастам и уровню владения персональным компьютером.

После прохождения программы воспитанник приобретает навыки, а также умение общаться в коллективе, творчески подходить к любому делу, доводить начатое до конца. У обучающегося формируются личностные компетенции: формирование основ российской гражданской идентичности, формирование бережного отношения к материальным и духовным ценностям.

### **1.1. Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами:**

- Федеральный закон РФ 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12. 2012 г.
- Указ Президента Российской Федерации от 01.12.2016 № 642 «О Стратегии научно-технологического развития Российской Федерации»;
- Постановление Правительства Российской Федерации от 18 апреля 2016 г. № 317 «О реализации Национальной технологической инициативы» (в ред. от 24.07.2020);
- Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный Президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам (протокол от 30 ноября 2016 г. № 11).

- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196); - «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20».

- Концепция развития системы дополнительного образования детей Ханты-Мансийского автономного округа – Югры до 2030 г., утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.

- Уставом Муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования» (МБОУ ДО «ЦДО»).

**1.2 Направленность** дополнительной общеобразовательной программы – техническая, включает овладение методами программирования, в соответствии с современными требованиями развивающегося общества.

**1.3 Актуальность** данной дополнительной образовательной программы продиктована развитием современного информационного общества, широким внедрением информационных технологий в образовательные процессы и обычную жизнь каждого человека, а также обусловлена тем, что способствует развитию мотивации к получению новых знаний, возникновению интереса к программированию как к инструменту самовыражения в творчестве, помогает в повышении самооценки, в самоопределении и выявлении профессиональной направленности личности. Отличительной особенностью данной программы является то, что она дает возможность каждому ребенку попробовать свои силы в программировании, в проектной деятельности и выбрать для себя оптимальное продвижение в изучении материала по своим способностям.

**1.4. Цель программы** - обучение программированию через создание

творческих проектов в объектно-визуальной среде.

### **1.5. Задачи программы:**

#### **Предметные/обучающие:**

- Научить работать с программой Scratch;
- Сформировать навыки работы в объектно-визуальной среде с целью освоения основ программирования для управления действиями исполнителя, а также представления результатов исследования в виде авторских проектов в объектно-визуальной среде.

#### **Метапредметные / Развивающие:**

- Развить способности детей к алгоритмическому мышлению, исследовательской и проектной деятельности.

#### **Личностные/воспитательные:**

- Воспитать настойчивость, инициативу, чувство ответственности, самодисциплину.

### **1.6. Отличительная особенность программы**

Новизна программы заключается в комбинировании исследовательской деятельности с изучением основ программирования и создания проекта в программной среде Scratch. Аспект новизны заключается в том, что Scratch не просто язык программирования, а еще и интерактивная среда, где результаты действий визуализированы, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной. Особенность среды Scratch, позволяющая создавать мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает программу практически значимой для современного школьника. Это дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

### **1.7. Характеристика программы**

Программа предусматривает как **групповое обучение** (занятие в группе с использованием интерактивного оборудования кабинета) – 4 часа в неделю

для каждой группы (3 группы, состав группы – 7 - 8 человек), так и **индивидуальное обучение** (3 группы, состав 1 – 4 человека) – 2 часа в неделю для каждой группы.

Программа состоит из образовательных уровней:

**I уровень базовый** «Основы языка программирования Scratch» - рассчитан на групповое обучение (4 группы, каждая 144 часа) итого – 576 часов;

**II уровень углубленный** «Разработка проектов на языке программирования Scratch» - рассчитан на индивидуальное обучение (1 группа, каждая 72 часа в год ) итого – 72 часа.

**1.8. Адресат программы** - обучающиеся 10 - 16 лет. В зависимости от возраста, можно выделить их основные психологические особенности:

ДЕТИ 10 лет - Отличаются большой жизнерадостностью, внутренней уравновешенностью, постоянным стремлением к активной практической деятельности. Эмоции занимают важное место в психике этого возраста, им подчинено поведение ребят. Дети этого возраста весьма дружелюбны, легко вступают в общение. Для них все большее значение начинают приобретать оценки их поступков не только со стороны старших, но и сверстников. Их увлекает совместная коллективная деятельность.

МЛАДШИЕ ПОДРОСТКИ 11-12 лет - Резко возрастает значение коллектива, его общественного мнения, отношений со сверстниками, оценки ими его поступков и действий. Он стремится завоевать в их глазах авторитет, занять достойное место в коллективе. Заметно проявляется стремление к самостоятельности и независимости, возникает интерес к собственной личности, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления.

ПОДРОСТКИ 13-16 лет - Складываются собственные моральные установки и требования, которые определяют характер взаимоотношений со старшими и сверстниками. Они способны сознательно добиваться поставленной цели, готовы к сложной деятельности, включающей в себя и малоинтересную

подготовительную работу, упорно преодолевая препятствия. Чем насыщеннее, энергичнее, напряжённее их жизнь, тем более она им нравится.

### 1.9. Объем программы: 648 академических часов:

№ п/п	Уровень	Академически х часов		Сроки реализации в учебном году	Количество дней в неделю/ всего недель
		На 1 группу	На все группы		
1	<u>«Основы языка программирования Scratch».</u> <u>Базовый уровень</u>	144	576	сентябрь – июнь	2/36
2	<u>«Разработка проектов на языке программирования Scratch».</u> <u>Углубленный уровень</u>	72	72	сентябрь – июнь	1/36
	Всего	648			

### 1.10. Форма и режим занятий:

Формы очной организации образовательного процесса предполагают проведение коллективных занятий (7 - 8 человек), малыми группами (4-6 человек) и индивидуально:

- работа над проектами обучающихся;
- подготовка к конкурсам.

### 1.11. Уровень освоения программы – разноуровневый:

«Основы языка программирования Scratch»- базовый

«Разработка проектов на языке программирования Scratch»- углублённый.

### 1.12. Планируемые результаты

**Предметные результаты:**

**Будут знать:**

- отдельные способы планирования деятельности;
- составление плана предстоящего проекта в виде рисунка, схемы;
- составление плана предстоящего проекта в виде таблицы объектов, их свойств и взаимодействий;
- разбиение задачи на подзадачи;
- распределение ролей и задач в группе;

**Будут уметь:**

- составить план проекта, включая: выбор темы; анализ предметной области;
- разбиение задачи на под-задачи;
- проанализировать результат и сделать выводы;
- найти и исправить ошибки;
- подготовить небольшой отчет о работе;
- публично выступить с докладом;
- наметить дальнейшие пути развития проекта.

**Будут владеть навыками:**

- работы в группе;
- ведения дискуссии;
- донесения своих мыслей до других.

**Личностные результаты освоения программы обучающимися:****Будут проявлять:**

- бережное отношение к материальным и духовным ценностям;
- уважительное отношение к иному мнению;
- настойчивость, выдержку, трудолюбие, целеустремленность, самоконтроль;
- чувство ответственности перед коллективом, осознанное чувство принадлежности к нему;
- общую культуру поведения;

- чувство гордости за свою Родину, российский народ и историю России, осознание своей национальной принадлежности на основе исполнения лучших образцов отечественной эстрадной песенной культуры.

### **Метапредметные результаты освоения программы обучающимися**

#### **Будут развиты:**

- способности решения проблем творческого и поискового характера;
- умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условием ее реализации в процессе разработки новых проектов.

### **1.13. Формы контроля и подведения итогов реализации программы**

В образовательном процессе будут использованы следующие виды и методы контроля успешности освоения обучающимися программы

#### **«Программирование в объектно – визуальной среде»: (приложение №1)**

- определение уровня знания ПК обучающихся на первоначальном этапе (входная аттестация);
- творческие задания на выявление способности алгоритмического мышления (промежуточная аттестация);
- наблюдение педагогом занятий при решении задач на программирование;
- анализ первичных знаний при составлении алгоритмов;
- анализ результатов выполнения проектов;

По окончании годовой работы проводится сравнительный анализ данных всех проверок по каждому обучающемуся. Обратная связь обучающимся осуществляется в индивидуальном порядке, самостоятельная работа и взаимодействие с педагогом осуществляется очно на консультации или в электронной образовательной среде.

## **2. Организационно-педагогические условия реализации программы**

### **2.1. Учебный план**

#### **I уровень «Основы языка программирования Scratch»**

п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	<b>Что такое Scratch?</b>	<b>4</b>			



2	Инструктаж	2	2		Анкетирование
3	Установка программы.	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
4	<b>Знакомство со Scratch</b>	<b>9</b>			
5	Знакомство с интерфейсом	4	2	2	Наблюдение, ответы на вопросы
6	Первый проект	3	2	1	Наблюдение, ответы на вопросы
7	Блоки звука	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
8	Создание своего звука	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
9	<b>Усложнение первого проекта</b>	<b>6</b>			
10	Загрузка проекта	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
11	Изменение скорости	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
12	Автомобиль с пятью скоростями	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
13	<b>Знакомство с эффектами</b>	<b>16</b>			
14	Создание 2го проекта	3	1	2	Наблюдение, ответы на вопросы
15	Цветовой эффект	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
16	Эффект рыбьего глаза	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
17	Эффект завихрения	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
18	Эффект укрупнения пикселей	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
19	Эффекты мозаики и яркости. Эффект призрака	3	1	2	Наблюдение, ответы на вопросы
20	Анимация	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
21	<b>Знакомство с отрицательным числом</b>	<b>6</b>			
22	Ходим задом наперед	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
23	Переворачиваем звуки	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
24	Привидение	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
25	<b>Знакомство с пером</b>	<b>4</b>			
26	Рисуем каракули	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
27	Рисуем красиво	2	1	1	Наблюдение, ответы на

					вопросы
28	<b>Циклы</b>	<b>14</b>			
29	Знакомство с циклами	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
30	Циклы и эффекты цвета	3	1	2	Наблюдение, ответы на вопросы
31	Циклы и эффект призрака	3	1	2	Наблюдение, ответы на вопросы
32	Вращение	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
33	Бесконечный цикл	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
34	Автоматическая печать	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
35	<b>Условный блок</b>	<b>5</b>			
36	Знакомство с условным блоком	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
37	Игра «Погоня»	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
38	Доработка игры	1		1	Наблюдение, ответы на вопросы
39	<b>Мультфильм «Акула и рыбка»</b>	<b>8</b>			
40	Создаем персонажей	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
41	Программируем акулу	4	1	3	Наблюдение, ответы на вопросы
42	Программируем рыбку	4	1	3	Наблюдение, ответы на вопросы
43	Тестируем программу	4	2	2	Наблюдение, ответы на вопросы
44	<b>Что такое координаты x и y?</b>	<b>6</b>			
45	Перемещение по горизонтали	4	1	3	Наблюдение, ответы на вопросы
46	Перемещение по вертикали	4	1	3	Наблюдение, ответы на вопросы
47	Рисование по координатам	4	1	3	Наблюдение, ответы на вопросы
48	<b>Мультфильм «Пико и приведение»</b>	<b>8</b>			
49	Координатная плоскость	4	1	3	Наблюдение, ответы на вопросы
50	Новые блоки перемещения по координатной плоскости	4	1	3	Наблюдение, ответы на вопросы
51	Создаем мультфильм	4	1	3	Наблюдение, ответы на вопросы
52	Программируем	4	1	3	Наблюдение, ответы на

	Пико и приведение				вопросы
53	Игра «Лабиринт»	8			Наблюдение, ответы на вопросы
54	Рисуем лабиринт	4	1	3	Наблюдение, ответы на вопросы
55	Программируем Гигу и Нано	4	1	3	Наблюдение, ответы на вопросы
56	Участие в конкурсах, защита проектов	25			Наблюдение, ответы на вопросы
57	Участие в конкурсах, защита проектов	25	5	25	Наблюдение, ответы на вопросы
58	Итого часов		49	95	
Итого: <b>144 ч.</b> на I группу					

## **II уровень «Разработка проектов на языке программирования Scratch»**

п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Игра «Защита базы»	6			
2	Создаем спрайты и фон	4	1	3	Наблюдение, ответы на вопросы
3	Программируем поведение спрайтов	2	1	1	Наблюдение, ответы на вопросы
4	Викторина	8			
5	Работа с текстом	2		2	Наблюдение, ответы на вопросы
6	Простая викторина	2		2	Наблюдение, ответы на вопросы
7	Викторина со списками	4	1	3	Наблюдение, ответы на вопросы
8	Веселая Scratch-математика.	20			
9	Умеют ли спрайты считать?	7	2	5	Наблюдение, ответы на вопросы
10	Константы и переменные	8	2	6	Наблюдение, ответы на вопросы
11	Списки	5	2	3	Наблюдение, ответы на вопросы
12	Лаборатория обучающих игр.	14			
13	Создаем обучающую игру по математике	7	2	5	Наблюдение, ответы на вопросы
14	Создаем интерактивную игру по русскому языку.	7	2	5	Наблюдение, ответы на вопросы
15	Музыкальная магия чисел	12			
16	Музыкальная грамота для Scratch	6	2	4	Наблюдение, ответы на вопросы

17	Пишем музыку в Scratch	6	1	5	Наблюдение, ответы на вопросы
18	Свободное проектирование	9			
19	Алгоритм создания творческих проектов	1	1		Наблюдение, ответы на вопросы
20	Создание Scratch-проектов	6		6	Наблюдение, ответы на вопросы
21	Участие в конкурсах, защита проектов	5		5	
	итого		17	55	
всего: <b>72</b> часа на индивидуальные занятия					

## 2.2. Календарный учебный график

Модуль	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Уровень
«Основы языка программирования Scratch»	12.09	12.06	Базовый
«Разработка проектов на языке программирования Scratch»	12.09	12.06	Углубленный

## 2.3. Воспитательная работа:

### 2.3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей:

В соответствии с законодательством Российской Федерации общей **целью воспитания** является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению; взаимного уважения; бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской

Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

**Задачи воспитания** детей заключаются в усвоении ими знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний); формировании и развитии личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие); приобретении соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний. Разработчик программы конкретизирует задачи воспитания детей по программе с учётом её предметного содержания, направленности.

### **2.3.2. Формы и методы воспитания:**

Основной формой воспитания и обучения детей в системе дополнительного образования является учебное занятие. В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программ обучающиеся: усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.

### **2.3.3. Условия воспитания, анализ результатов:**

Анализ результатов воспитания детей, результативности воспитательной работы в процессе реализации программы может представлять некоторые трудности для педагогов и руководителей, так как анализ и оценка результативности реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, особенно в части результатов воспитания, является одной из проблемных областей в современном дополнительном образовании детей по ряду причин: отсутствие образовательных стандартов, вариативность, широкий содержательный

диапазон, добровольность, индивидуальная направленность, нестабильность и разновозрастный состав учебных групп, различное время реализации программ и социокультурных условий образовательной деятельности, схожесть с досуговой деятельностью и др.

#### **2.3.4. Календарный план воспитательной работы:**

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1.	День пожилого человека	октябрь	Классный час	проект
2.	День информатики	декабрь	Классный час	проект
3.	День Победы	май	Классный час	проект

#### **2.4. Условия реализации программы:**

Программа «Программирование в объектно – визуальной среде» реализуется в кабинете №34.

##### **2.4.1 Материально-техническое обеспечение:**

- 1 Компьютер (для педагога);
- 12 компьютеров или ноутбуков (для детей);
- Интерактивная доска;
- Программа Scratch.

##### **2.4.2. Оборудование:**

№ п/п	Наименование	Единица измерения	Количество
1	стол педагога	шт.	1
2	стул педагога	шт.	1
3	стул обучающегося	шт.	12
4	стол обучающегося	шт.	12
5	компьютер для обучающегося	шт.	12
6	компьютер для педагога	шт.	1
7	шкаф	шт.	1
8	ЛВС	шт.	1

## **2.5. Кадровое обеспечение программы:**

Обучение по программе «Программирование в объектно – визуальной среде» ведет педагог с высшим педагогическим образованием (Ишимский педагогический институт – учитель математики, информатики, физики).

## **2.6. Информационное обеспечение:**

[http://cdo-konda.ru.swtest.ru/?page\\_id=906](http://cdo-konda.ru.swtest.ru/?page_id=906)

**Официальный сайт** Муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования»

## **2.7. Методическое обеспечение программы**

Приёмы и методы организации учебно - воспитательного процесса:

- словесный (объяснение, рассказ, инструктаж);
- практический (упражнения и задачи на программирование);
- наглядный (аудио, видео, пособия);
- объяснительно-иллюстративный (восприятие и усвоение готовой информации);
- проблемный (проблемная ситуация);
- закрепление (беседа, воспроизведение);
- самостоятельная работа (тренировочные занятия);
- проверка и оценка знаний (входной и текущий контроль, промежуточная и итоговая аттестация);
- методы стимулирования и мотивации учебной деятельности и поведения (одобрение, похвала, поощрение, игровые эмоциональные ситуации, использование общественного мнения, примера).

В основу обучения положено два основных принципа: перспективности и комплексности.

**Педагогические технологии:**

- личносно – ориентированная технология (занятия ориентированы на личность ребенка, направлены на развитие творческих способностей обучающихся);
- технология развивающего обучения (данная технология учитывает познавательные интересы, творческие способности детей, направлена на всестороннее развитие личности);
- здоровьесберегающие технологии;
- информационно – коммуникационные технологии (использование ИКТ проводится при подготовке к занятиям, практических занятий).

## 2.8. Программное обеспечение

Электронно-образовательные ресурсы	
1	<a href="https://scratch.mit.edu/projects/editor/">https://scratch.mit.edu/projects/editor/</a> Онлайн версия программы Scratch
2	<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a> сайт пользователей Scratch
3	<a href="http://scratch-wiki.info/">http://scratch-wiki.info/</a> ScratchWiki

## 2.9. Информационные источники

### Материалы для педагогов:

Голиков Д. В. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 192 с.: ил.

Шпынева С. М. Методическое пособие Технологии Scratch. – Тамбов, 2014. – 29с: ил.

Scratch для детей/ Мажед Маржи; пер. с англ. М. Гескиной и С. Таскаевой — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017 — 288 с.

### Материалы для обучающихся:



Scratch для детей/ Мажед Маржи; пер. с англ. М. Гескиной и С. Таскаевой —  
М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017 — 288 с.

Scratch-разминка. <http://scratch.aelit.net/scratch-razminka/>

Тест по Scratch. <https://banktestov.ru/test/76304>

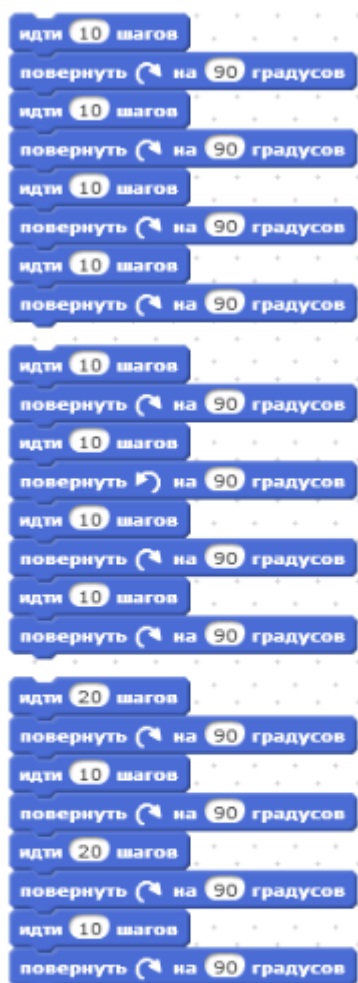
КАКИМ СОЧЕТАНИЕМ КЛАВИШ МОЖНО АВАРИЙНО ПЕРЕЗАГРУЗИТЬ КОМПЬЮТЕР?	<p>1 Ctrl+Shift+Tab</p> <p>2 Ctrl+F4</p> <p>3 Ctrl+Alt</p> <p>4 Ctrl+Alt+Del</p>
КЭШ БРАУЗЕРА - ЭТО:	<p>1 Функция в браузере для показа видеороликов</p> <p>2 Временное хранилище скачанного из интернета</p> <p>3 Функция в браузере для шифрования паролей</p> <p>4 Функция анонимного выхода в сеть</p>
ЧТО ПРОИСХОДИТ ПРИ УДАЛЕНИИ ФАЙЛОВ В КОРЗИНУ?	<p>1      Файлы удаляются с диска безвозвратно</p> <p>2      Файлы удаляются с диска, а в Корзине хранится лишь их список</p> <p>3      Файлы хранятся в той же папке, что и раньше</p> <p>4      Файлы хранятся в папке Корзина, но в папке, где они находились, их уже нет</p>
КАК МОЖНО УПОРЯДОЧИТЬ СТРУКТУРУ ПРОГРАММ В МЕНЮ 'ПУСК' - СОЗДАТЬ СВОИ РАЗДЕЛЫ, ВСТАВИТЬ СВОИ ЯРЛЫКИ НА ФАЙЛЫ И ПРОЧЕЕ?	<p>1 Пользуясь мышкой, перетаскиванием ярлыков, меню по правой кнопке - произвести упорядочивание</p> <p>2 Меню «Пуск» нельзя изменить никак, система сама вставляет туда нужные программы и ярлыки</p> <p>3 Найти на диске, в профиле текущего пользователя папку, где хранятся файлы меню, и произвести нужные перемещения, удаления и прочее</p> <p>4 Позову кого-нибудь, кто разбирается в этом, пусть мне помогут</p>
ЧТО ТАКОЕ ПАНЕЛЬ ИНСТРУМЕНТОВ?	<p>1 Окно для работы с программами и документами, которые имеют управляющий набор средств</p>

	<p>2 Весь экран монитора, содержащий документы и различные средства для работы с ними</p> <p>3 Совокупность часто используемых команд меню, представленных кнопками с условными значками этих команд</p> <p>4 Диск или другой носитель, который часто используется пользователем</p>
РАБОТАЯ С ТЕКСТОМ В WORD, О ЧЕМ ГОВОРIT КРАСНАЯ ВОЛНИСТАЯ ЛИНИЯ ПОД СЛОВОМ?	<p>1 В слове допущена ошибка</p> <p>2 Такого слова нет в словаре программы</p> <p>3 В документе обнаружен вирус</p> <p>4 Перед словом стоит знак препинания, не отделенный пробелом</p>
УКАЖИТЕ КЛАВИШУ КЛАВИАТУРЫ ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ РЕЖИМОВ ВВОДА СТРОЧНЫХ И ПРОПИСНЫХ БУКВ:	<p>1 Caps Lock</p> <p>2 Ctrl</p> <p>3 Scroll Lock</p> <p>4 Tab</p>
ДВОЙНОЙ ЩЕЛЧОК ЛЕВОЙ КНОПКОЙ МЫШИ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ:	<p>1 Закрытия окна или папки</p> <p>2 Открытия папки или файла</p> <p>3 Для выбора пункта в контекстном меню</p> <p>4 Ни для чего</p>
ЧТО ЗНАЧАТ КНОПКИ В ПРАВОМ ВЕРХНЕМ УГЛУ ЛЮБОГО ОКНА?	<p>1 Свернуть, развернуть, закрыть окно</p> <p>2 Развернуть, убрать из списка диспетчера задач, скрыть</p> <p>3 Развернуть, скрыть, удалить</p> <p>4 Раскрыть, добавить новое, удалить</p>
ПРИ НАБОРЕ ТЕКСТА В РЕДАКТОРЕ WORD КЛАВИША ENTER	<p>1 Вставки рисунка</p>

ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ:	2 Перехода на новую строку 3 Перехода на новый абзац 4 Перехода на новую страницу
ДВОЙНОЙ ЩЕЛЧОК ПРАВОЙ КНОПКОЙ МЫШИ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ:	1 Вызова блокнота 2 Выключения компьютера 3 Вызова диспетчера задач 4 Ни для чего
КАК ВЫЗВАТЬ КОНТЕКСТНОЕ МЕНЮ?	1 2 щелчка левой кнопкой мыши на объекте 2 Набором текста 3 2 щелчка правой кнопкой мыши на объекте 4 1 щелчок правой кнопкой мыши на объекте
ЧТО ТАКОЕ БУФЕР ОБМЕНА?	1 Область в памяти 2 Специальная папка в файловой системе 3 Специальный файл 4 Магнитный носитель
ИЗ КАКИХ ЧАСТЕЙ СОСТОИТ ОБОЗНАЧЕНИЕ ФАЙЛА В ОПЕРАЦИОННОЙ СИСТЕМЕ WINDOWS?	1 Из трех частей: имени, расширения и доменного имени 2 Из двух частей: имени и доменного имени 3 Из двух частей: имени и расширения 4 Из одной части: имени
КАКАЯ КОМБИНАЦИЯ ГОРЯЧИХ КЛАВИШ КЛАВИАТУРЫ, ПОЗВОЛЯЕТ ПЕРЕКЛЮЧАТЬ ЯЗЫК ВВОДА?	1 Клавиша Winodws + E 2 Клавиша F1 + Shift 3 Клавиши Ctrl + Shift или Alt + Shift

	4 Клавиша Tab
--	------------------

Какой скрипт проведет спрайт по квадратной траектории?



☐ 1

☐ 2

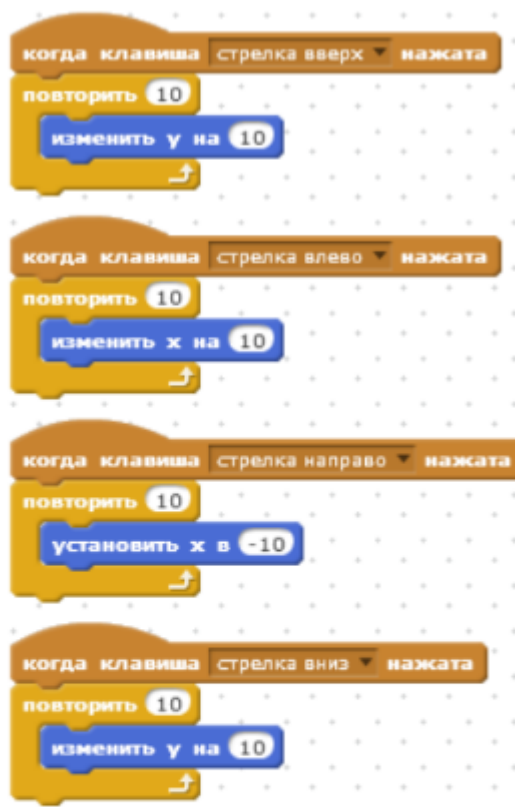
☐ 3

Какой скрипт приведет спрайт по квадратной траектории?



- 
- ☐ 1
  - ☐ 2
  - ☐ 3
  - ☐ 4

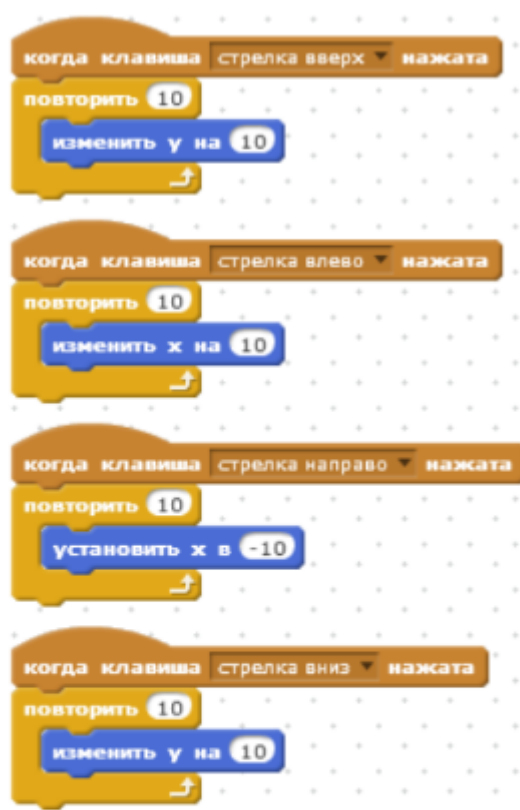
Куда сместиться спрайт при нажатии стрелки влево?



- 
- ☐ вправо
  - ☐ влево
  - ☐ вверх
  - ☐ вниз

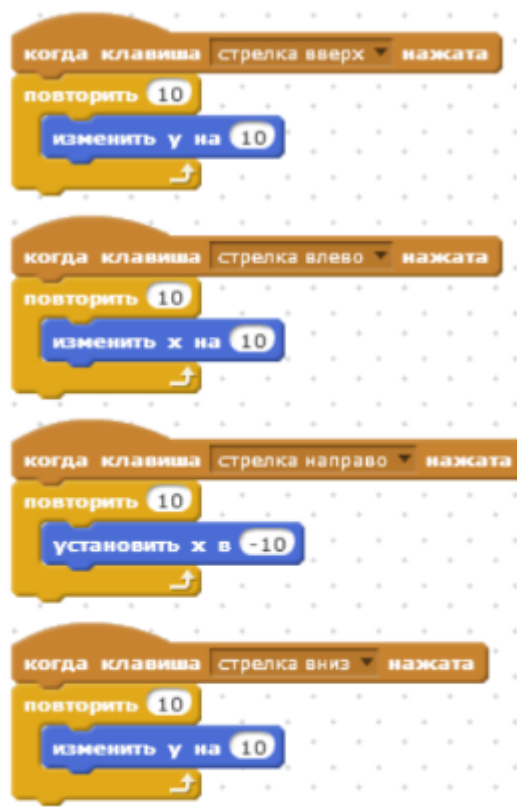


Куда сместиться спрайт при нажатии стрелки вверх?



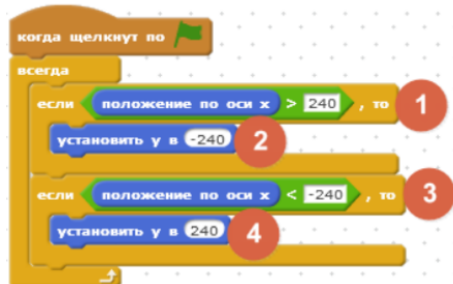
- 
- ☐ вправо
  - ☐ влево
  - ☐ вверх
  - ☐ вниз

Куда сместиться спрайт при нажатии стрелки вниз?



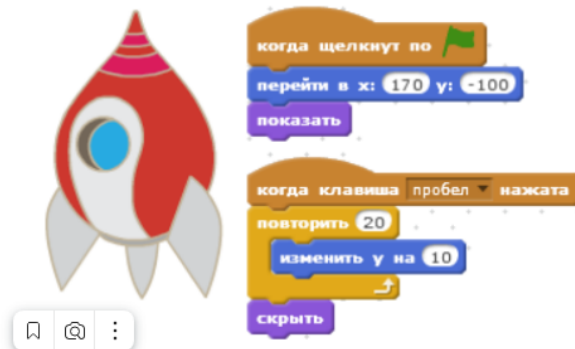
- ☐ вправо
- ☐ влево
- ☐ вверх
- ☐ вниз

Я старался сделать так, чтобы персонаж не исчезал за краем сцены, а появлялся с другой стороны и продолжал двигаться, как ни в чём не бывало. В каких блоках ошибки?



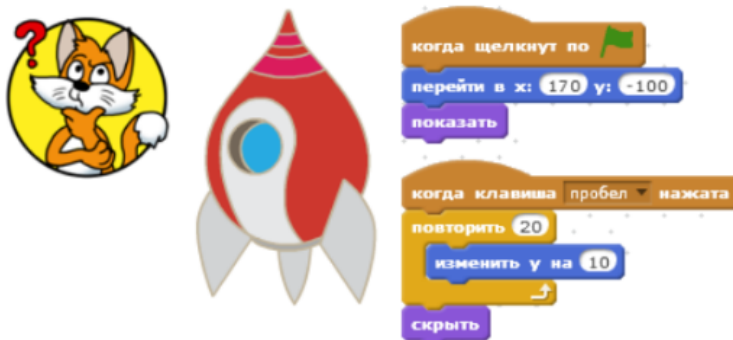
- ☐ 1,2,3 и 4
- ☐ 1 и 2
- ☐ 2 и 4

Ракета расположена в точке  $X = 170$ ,  $Y = -100$ . В какой точке окажется ракета, после нажатия на пробел?



- ☐  $X = 170$ ,  $Y = -100$
- ☐  $X = -170$ ,  $Y = 100$
- ☐  $X = 170$ ,  $Y = 100$

Как ускорить полёт ракеты по сцене, чтобы она быстрее добралась до точки  $X = 170$ ,  $Y = 100$ ?



- ☐ В блоке "изменить  $Y$  на 10" заменить 10 на 20
- ☐ Вместо блока "повторить 20" использовать блок "всегда"
- ☐ Удалить блок "скрыть"

Что такое спрайт?

- ☐ напиток
- ☐ программа на Scratch
- ☐ загадочное существо
- ☐ объект программы

Что такое скрипт?

- ☐ звуки в программе
- ☐ звук двери
- ☐ отдельные действия спрайта
- ☐ программа, по которой действует герой