



Правительство Санкт-Петербурга  
Комитет по образованию

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Лицей №126  
Калининского района Санкт-Петербурга

---

**Принята**

на педагогическом совете

Протокол № 1 от 30 августа 2024 г.

**Утверждаю**

Директор \_\_\_\_\_ А. А. Рагимова

Приказ № 351 от 30 августа 2024 г.

Дополнительная общеразвивающая программа

Алгоритмика и логика: "Основы визуального программирования.  
Начальный уровень"

возраст обучающихся 8-11 лет  
срок освоения: 36 недель

Составитель программы:  
Боева Мария Денисовна,  
Голева Екатерина Александровна  
педагоги дополнительного образования.

Санкт-Петербург

2024

## I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### Основные характеристики программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Основы визуального программирования. Начальный уровень» (далее - ДОП) имеет **техническую направленность**. Можно ли научиться программировать играя? В современных реалиях это вполне доступно. Технологии не стоят на месте и с помощью программы Scratch освоить алгоритмический язык программирования может любой ребёнок, даже если плохо умеет писать. В Scratch можно сочинять истории, рисовать и оживлять на экране придуманные персонажи, создавать презентации, игры, в том числе и интерактивные, исследовать параметрические зависимости. Любой персонаж в среде Scratch может выполнять параллельно несколько действий – двигаться, поворачиваться, изменять цвет, форму и.т.д.; благодаря чему юные скретчисты учатся осмысливать любое сложное действие как совокупность простых. В результате они не только осваивают базовые концепции программирования (циклы, ветвления, логические операторы, случайные числа, переменные, массивы), которые пригодятся им при изучении более сложных языков, но и знакомятся с полным циклом решения задач, начиная с этапа описания идеи и заканчивая тестированием и отладкой программы.

### Адресат программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Основы визуального программирования. Начальный уровень» предполагает начальный уровень компьютерной грамотности, к занятиям в группах допускаются лица в возрасте 8 - 11 лет.

### Актуальность ДОП

Начало 21 века ознаменовано бурным развитием it-технологий. Мировые лидеры it-индустрии периодически обращаются к школьникам с призывом изучать программирование. Становится понятно, что чем раньше ребенок начнет овладевать навыками программирования, тем больший запас знаний и технологий он получит к моменту выбора основного рода деятельности. Даже если в будущем карьерный путь ребенка не будет связан с программированием, умение разбираться в сложных системах и взаимодействовать с новыми технологиями ему пригодится в любой сфере, ведь цифровые технологии используются повсеместно.

Программа может помочь сделать первые шаги в мире программирования, позволит познакомиться с группой таких же заинтересованных ребят, введёт во все подробности и тонкости проектной деятельности.

Программа разработана в соответствии со следующими документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», (далее - ФЗ № 273);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р), (далее – Концепция);
- Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.09.2020 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»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685- 21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи)»)

- Устав Государственного бюджетного общеобразовательного учреждения Лицей № 126 Калининского района Санкт-Петербурга и другими действующими нормативно-правовыми актами с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся на занятиях.

ДОП ежегодно обновляется с учетом развития науки, техники, культуры, экономики, технологий и социальной сферы.

### **Отличительная особенность ДОП**

Отличительная особенность 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 для детей. Именно поэтому, программа дает возможность каждому ребенку попробовать свои силы в программировании и выбрать для себя оптимальное продвижение в изучении материала по своим способностям.

### **Уровень освоения ДОП**

Дополнительная общеразвивающая программа «Основы визуального программирования. Начальный уровень» рассчитана на общекультурный уровень освоения программы.

### **Объем и срок освоение программы**

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения: 72 академических часа. Срок реализации программы 36 недель.

### **Цель и задачи ДОП**

**Цель программы:** развитие интеллектуальных и творческих способностей обучающихся посредством программирования и мультимедийного творчества.

ДООП «Основы визуального программирования. Начальный уровень» ставит перед собой следующие **задачи:**

#### **Обучающие (предметные):**

- сформировать базовые навыки работы с программой Scratch;
- обучить основным базовым алгоритмическим конструкциям;
- освоить основные этапы решения задачи;
- обучить навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- обучить основам проектной деятельности.

#### **Развивающие (метапредметные):**

- сформировать навыки инженерного мышления, умения работать по предложенным инструкциям, программирования, проектирования и эффективного использования электронного вычислительного оборудования;
- развить внимательность, аккуратность и изобретательность при работе с техническими устройствами, разработке приложений и выполнении учебных проектов;
- сформировать творческое мышление и воображение, умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, грамотно работать с критикой и извлекать из неё пользу, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений и информационного поиска.

#### **Воспитательные (личностные):**

- способствовать формированию профессионального самоопределения в IT-сфере;

- воспитать мотивацию учащихся к изобретательству, созданию собственных программных реализаций и устройств;
- развить стремление к получению качественного законченного результата в проектной деятельности;
- сформировать навыки проектного мышления, работы в команде, сохранение дисциплины, эффективно распределять обязанности при реализации проекта, требующего от участников знаний и умений из различных направлений.

## **Планируемые результаты освоения программы**

### **Личностные:**

- развито стремление к получению качественного законченного результата в проектной деятельности;
- сформированы навыки проектного мышления, работы в команде, сохранение дисциплины, эффективно распределять обязанности при реализации проекта, требующего от участников знаний и умений из различных направлений.

### **Метапредметные:**

- сформированы навыки инженерного мышления, умения работать по предложенным инструкциям, программирования, проектирования и эффективного использования электронного вычислительного оборудования;
- развиты внимательность, аккуратность и изобретательность при работе с техническими устройствами, разработке приложений и выполнении учебных проектов;
- сформированы творческое мышление и воображение, умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, грамотно работать с критикой и извлекать из неё пользу, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений и информационного поиска.

### **Предметные:**

- сформированы базовые навыки работы с программой визуального программирования Scratch;
- Освоены базовые алгоритмические конструкции и путь их формирования
- Изучены основные этапы решения задач в среде визуального программирования Scratch;
- Освоены навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- Освоены основные этапы разработки проекта.

Теоретическая подготовка включает: владение теоретическими знаниями (по основным разделам учебного плана программы), системой понятий; владение специальной терминологией; знание правил и алгоритмов деятельности.

Практическая подготовка ребенка включает: практические умения и навыки, предусмотренные программой; владение специальным оборудованием и оснащением; творческие навыки.

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

**Язык реализации программы** – образовательная деятельность по дополнительной общеразвивающей программе «Основы визуального программирования. Начальный уровень» осуществляется на русском языке.

**Форма обучения:** очная.

**Особенности реализации программы:** реализация программы проходит в течение всего учебного года, включая каникулярное время, с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

**Особенности организации образовательного процесса:** образовательный процесс по реализации ДОП «Основы визуального программирования. Начальный уровень» строится на принципах научности, доступности, наглядности, систематичности и последовательности, связи теории с практикой, сознательности и активности обучения, индивидуальном подходе в обучении с учётом психолого-педагогических особенностей каждого обучающегося.

**Условия набора в коллектив:** набор в объединение осуществляется по желанию при отсутствии медицинских противопоказаний.

**Условия формирования групп:** группы формируются разновозрастные.

**Количество детей в группе:** 12 человек.

**Режим занятий:** 1 раз в неделю по 2 часа – 72 академических часа в год.

**Формы организации занятий:** занятия проводятся по группам, программой предусматриваются как аудиторные, так и внеаудиторные формы организации занятий.

**Формы проведения занятий:** основной формой организации деятельности является учебное занятие традиционной формы.

**Формы организации деятельности учащихся на занятии:** фронтальная, индивидуальная, групповая.

**Материально-техническое оснащение ДОП:**

- 12 компьютерных рабочих мест;
- интерактивная панель;
- установленная на компьютере программа Scratch;
- магнитно-маркерная доска или флипчарт.

## II. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы контроля /аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Введение в образовательную деятельность	2	1	1	Беседа
2.	Знакомство со средой программирования «Scratch»	46	23	23	Опрос, беседа
3.	Создание Мультфильмов	4	2	2	Опрос, беседа
4.	Создание игр	4	2	2	Опрос, беседа
5.	Проектная деятельность	12	6	6	Реализация и защита проектов
6.	Итоговый проект	2	1	1	Тест
7.	Итоговое занятие	2	1	1	Презентация лучших работ
<b>ИТОГО</b>		<b>72</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	

**Утверждаю**

Директор \_\_\_\_\_ А. А. Рагимова

Приказ № 351 от 30 августа 2024 г.

### **III. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

Календарный учебный график реализации дополнительной  
общеразвивающей программы «Основы визуального программирования. Начальный  
уровень» на 2024 - 2025 учебный год.

Педагог: Боева Мария Денисовна

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.24	31.05.25	36	36	72	1 раз в неделю по 2 часа

## IV. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

### Содержание программы

#### **ТЕМА 1. «Введение в образовательную деятельность».**

Теория: знакомство с правилами поведения и техники безопасности при работе на компьютере, просмотр проектов сделанных в среде программирования

Практика: знакомство с программой курса и примерами проектов сделанных в среде Scratch.

#### **ТЕМА 2. Знакомство со средой программирования Scratch.**

Теория: возможности и примеры проектов. Управление спрайтами и сценой. Теоретический материал по каждому из разделов практики.

Практика: интерфейс и главное меню Scratch, сцена, объекты (спрайты), свойства объектов, методы и события, программа, команды и блоки, программные единицы: процедуры и скрипты, линейный алгоритм, система координат на сцене Scratch, основные блоки, цикл в природе, циклические алгоритмы, цикл «Повторить n раз», цикл «Всегда», библиотека костюмов и сцен Scratch, анимация формы, компьютерная графика, графические форматы и т. д. Запись звука, форматы звуковых файлов, озвучивание проектов Scratch.

#### **ТЕМА 3. «Создание Мультфильмов».**

Теория: разновидности анимационного мультфильма, цель мультфильма, жанры, виды анимации.

Практика: оформление работы в программе Scratch, написание скриптов и отладка кода. Представление и оценка результатов проекта — демонстрация проекта группе.

#### **ТЕМА 4. «Создание игр».**

Теория: что такое игра, виды игр, функции, способы управления играми.

Практика: оформление работы в программе Scratch, написание скриптов и отладка кода. Представление и оценка результатов проекта — демонстрация проекта группе.

#### **ТЕМА 5. «Проектная деятельность».**

Теория: проект, тема, цель, сбор информации по заданиюю

Практика: оформление результатов в программе Scratch, тестирование проекта в среде Scratch. Обсуждение и оценивание проекта, формулирование выводов.

#### **ТЕМА 6. «Итоговый проект».**

Теория: особенности защиты творческого проекта, оценивание работ.

Практика: работа над итоговым проектом, решение тестового и творческого задания.

#### **ТЕМА 7. «Итоговое занятие».**

Теория: подведение итогов учебного года.

Практика: наглядное представление результатов проведённой работы. Итоговая игра «Своя игра».



## V. МЕТОДИЧЕСКИЕ и ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

### 5.1. Методические материалы

УМК программы состоит из трех компонентов:

1. Учебные и методические пособия для педагога и учащихся.
2. Система средств обучения.
3. Система средств контроля результативности обучения.

#### Учебные и методические пособия для педагога и учащихся

1. Голиков Д.В. Scratch для учителей и родителей. Знакомство с популярной детской средой программирования. - 76 изд. - Ridero, 2018. - 198 с.
2. Елисеева О.Е. Обучение детей основам создания компьютерных игр на языке программирования Scratch. - 178 изд. - Минск: Народная асвета, 2017. - 166 с.
3. Торгашева, Ю.В. Программирование для детей. Мои первые программы на Scratch / Ю.В. Торгашева. - СПб.: Питер, 2018. - 96 с
4. Свейгарт, Э. Программирование для детей. Делай игры и учи язык Scratch! / Э. Свейгарт. - М.: Эксмо, 2015. - 200 с.

### 5.2. Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной, текущий, промежуточный и итоговый.

**Входной** контроль – оценка стартового уровня образовательных возможностей учащихся при поступлении в объединение, ранее не занимающихся по данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе. Входная диагностика проводится в сентябре с целью выявления первоначального уровня знаний и умений.

Входной контроль проводится в форме тестирования.

**Текущий** контроль – оценка уровня и качества освоения тем программы и личностных качеств учащихся осуществляется на занятиях в течение всего учебного года для отслеживания уровня освоения учебного материала программы и развития ИТ-компетенций. Текущий контроль осуществляется посредством наблюдения и беседы.

**Промежуточный** контроль – оценка уровня и качества освоения учащимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по итогам изучения раздела.

**Итоговый** контроль – оценка и качество освоения учащимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по завершению учебного года. Итоговый контроль проходит в форме защиты итоговых проектных работ.

#### Формы фиксации результатов:

- диагностическая карта определения результатов по программе «Основы визуального программирования. Начальный уровень» (Приложение №1);
- анкета для родителей «Отношение родительской общественности к качеству образовательных услуг и степень удовлетворенности образовательным процессом в объединении»;
- фотографии защиты проектов.

Утверждаю  
 Директор \_\_\_\_\_ А. А. Рагимова

Приказ № 351 от 30 августа 2024 г.

Календарно-тематический план

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			план	факт
1.	Правила работы и безопасного поведения в компьютерном классе. Знакомство со средой программирования Scratch	2	1 неделя	
2.	Библиотека костюмов и сцен Scratch. Команды и исполнители. Требования к командам.	2	2 неделя	
3.	Анимация. Свойства спрайта. Блоки группы «Движение»	2	3 неделя	
4.	Диалоги персонажей. Блоки группы «Внешность»	2	4 неделя	
5.	Понятие координат. Блоки группы «Движение»	2	5 неделя	
6.	Создание игр с использованием дополнительных инструментов Scratch	2	6 неделя	
7.	Блоки программ «Управление»	2	7 неделя	
8.	Блоки программ «Управление»	2	8 неделя	
9.	Алгоритмы. Виды алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Создание алгоритма первого проекта на Scratch	2	9 неделя	
10.	Алгоритмы. Виды алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Создание алгоритма первого проекта на Scratch	2	10 неделя	
11.	Анимация персонажей с использованием костюмов	2	11 неделя	
12.	Схематическая запись алгоритма. Использование геометрических фигур для схематической записи алгоритма.	2	12 неделя	
13.	Схематическая запись алгоритма. Использование геометрических фигур для схематической записи алгоритма. Создание блок-схем. Изучение различных свойств алгоритмов	2	13 неделя	
14.	Работа с несколькими спрайтами одновременно	2	14 неделя	
15.	Система координат на сцене	2	15 неделя	
16.	Система координат на сцене	2	16 неделя	
17.	Анимация формы	2	17 неделя	
18.	Понятие ветвления. Полное и неполное ветвление. Блок «Сенсоры»	2	18 неделя	
19.	Понятие ветвления. Полное и неполное ветвление. Блок «Сенсоры»	2	19 неделя	
20.	Изучение блока «Операторы»	2	20 неделя	
21.	Конструкция логического «И» и «ИЛИ» в блоке «Операторы»	2	21 неделя	
22.	Запись звука. Форматы звуковых файлов. Конвертирование звуковых файлов. "Звук". Громкость. Тон. Тембр. Темп	2	22 неделя	

23.	Создание презентаций в Scratch	2	23 неделя	
24.	Создание презентаций в Scratch	2	24 неделя	
25.	Структура и элементы создания игры	2	25 неделя	
26.	Создание игры с несколькими уровнями сложности	2	26 неделя	
27.	Алгоритм создания мультфильма в среде визуального программирования	2	27 неделя	
28.	Создание мультфильма с несколькими	2	28 неделя	
29.	Понятие проекта, его структура. Основные этапы разработки проекта	2	29 неделя	
30.	Создание учащимися проекта: «Театр в Scratch»	2	30 неделя	
31.	Создание учащимися проекта: «Театр в Scratch»	2	31 неделя	
32.	Создание учащимися проекта. «Компьютерная игра»	2	32 неделя	
33.	Создание учащимися проекта. «Компьютерная игра»	2	33 неделя	
34.	Создание учащимися проекта «Викторина»	2	34 неделя	
35.	Итоговый проект	2	35 неделя	
36.	Развлекательно – интеллектуальная игра «По миру Scratch»	2	36 неделя	

**Диагностическая карта определения результатов по программе  
«Основы визуального программирования. Начальный уровень»**

за учебный год \_\_\_\_\_

Группа:

Педагог:

Даты проведения: вход:

1 полугодие:

2 полугодие \_\_\_\_\_

№	Фамилия	Входной контроль	Промежуточный контроль	Итоговый контроль
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				

**Уровень освоения обучающимися программы**

---

Параметры результативности	Входной контроль (количество / %)	Промежуточный контроль (количество / %)	Итоговый контроль (количество / %)
Высокий уровень			
Средний уровень			
Начальный уровень			

**Входной контроль**  
по программе дополнительного образования  
«Основы визуального программирования. Начальный уровень»

ФИО \_\_\_\_\_  
Группа \_\_\_\_\_

**Задание:** выполните тестовое задание, отметив правильный ответ кружочком.

**1. Чтобы напечатать текст на компьютере, нужно использовать:**

- а) Курсор
- б) Мышку
- в) Клавиатуру

**2. Кнопки с буквами, цифрами и знаками:**

- а) Мышка
- б) Клавиши
- в) Курсор

**3. Двигать объекты по экрану тебе поможет:**

- а) Клавиши
- б) Мышка
- в) Клавиатура

**4. Это белая стрелка, которая иногда превращается в ладошку, палец или другие значки:**

- а) Курсор
- б) Клавиатура
- в) Мышка

**5. На каком расстоянии от монитора должен работать ученик за компьютером?**

- а) 15 - 20 см
- б) 50 - 70 см
- в) меньше 40см
- г) 90 - 110 см

**6. Ученик имеет право...**

- а) Отключать и подключать провода питания
- б) Касаться пальцами экрана монитора
- в) Работать чистыми руками
- г) Работать влажными руками

**7. Без какого устройства компьютер не сможет обойтись?**

- а) принтер
- б) монитор
- в) сканер

**8. Как называется язык программирования для обучающихся младшего возраста:**

- а) Питон
- б) Скретч
- в) Трик

*Критерии оценивания*  
входного контроля  
по программе дополнительного образования  
«Основы визуального программирования. Начальный уровень»

По итогам выполнения тестовых заданий, возможно, набрать 8 баллов.

Высокий уровень освоения программы курса - 8 - 7 баллов.

Средний уровень освоения программы курса – 6 - 4 баллов.

Низкий уровень освоения программы курса – 3 и менее баллов.

<i>№</i>	1	2	3	4	5	6	7	8
<i>Ответ</i>	в	б	б	а	б	в	б	б

**Промежуточный контроль**  
по программе дополнительного образования  
«Основы визуального программирования. Начальный уровень»

**Задание:** Выполните тестовое задание, отметив правильный ответ кружочком.

**1. Как называется подвижный графический объект, который действует на сцене проекта и выполняет разнообразные алгоритмы (сценарии). Исполнитель алгоритмов, которому доступны все команды языка Scratch.**

- a) Скрипт
- b) Спрайт
- c) Сцена
- d) Котёнок

**2. Блок команд в программе Scratch разделены на разноцветные категории. Сколько таких категорий.**

- a) 20
- b) 15
- c) 10
- d) 7

**3. Как называется алгоритм (или сценарии) составленный из блоков языка Scratch для какого-нибудь объекта**

- a) Скрип
- b) Спрайт
- c) Сцена
- d) Код

**4. Чему равна ширина сцены?**

- a) 320 точек.
- b) 480 точек.
- c) 260 точек.
- d) Может меняться

**5. Сколько костюмов может иметь спрайт?**

- a) 1
- b) 2
- c) Любое количество
- d) Можно не более 7

**6. Как называется место, где спрайты двигаются, рисуют и взаимодействуют**

- a) Скрипт
- b) Спрайт
- c) Сцена
- d) Котёнок

**7. Можно ли сделать проект, в котором нет сцены?**

- a) Да
- b) Нет
- c) Иногда можно

## Правильные ответы

<i>№</i>	1	2	3	4	5	6	7
<i>Ответ</i>	Б	В	А	Б	В	В	Б

*Критерии оценивания*  
промежуточного контроля  
по программе дополнительного образования  
«Основы визуального программирования. Начальный уровень»

По итогам выполнения тестовых заданий, возможно, набрать 7 баллов.

Высокий уровень освоения программы курса - 7 - 6 баллов.

Средний уровень освоения программы курса – 5 - 4 баллов.

Низкий уровень освоения программы курса – 3 и менее баллов.



**Итоговый контроль**  
по программе дополнительного образования  
«Основы визуального программирования. Начальный уровень»

**Задание:** Выберите один из предложенных проектов и разработайте программу, в соответствии с текстом задания.

1. Разработайте озвученную анимированную историю, выполненную в среде программирования Scratch, по любой тематике. Проект представляет собой анимационный ролик с наложенной озвучкой. Приветствуется использование нестандартных для среды Scratch персонажей и собственных записанных «голосовых фрагментов».

2. Разработайте игру – квест выполненный в среде программирования «Scratch» по любой тематике. Игра должна иметь минимум три части: начало, игровой период, завершение игры. Проект может представлять собой линейную или нелинейную игру, сюжет которой основан на новой авторской идее или по мотивам известных игр, фильмов и прочего.

Выполнив задание, сохраните свой проект в вашей папке: «Этот компьютер» ---) «Share Docs (O)» ---) «change» ---) «Визуальное программирование» ---) папка под вашим именем.

*Критерии оценивания*  
итогового контроля  
по программе дополнительного образования  
«Основы визуального программирования. Начальный уровень»

По итогам выполнения задания проектной работы, возможно, набрать 18 баллов.  
Высокий уровень освоения программы курса - 18 – 15 баллов.  
Средний уровень освоения программы курса - 14 – 8 баллов.  
Низкий уровень освоения программы курса - 7 и менее баллов.

№	Критерии	Мах балл	Оценка
1.	Соответствие заданной теме и сюжетное единство (логичность)	2	
2.	Оригинальность идеи и содержание проекта	2	
3.	Творческий подход	2	
4.	умение использовать группы блоков	2	
5.	Эстетика и оригинальность оформления проекта	2	
6.	Наличие музыкального сопровождения в Scratch –	2	
7.	Наличие в проекте записи своего голоса и использование его в Scratch	2	
8.	Соответствие проекта в Scratch тексту задания	2	
9.	Использование дополнительных блоков	2	
	<i>Всего</i>	<i>18</i>	

**Приложение 3.**

**Перечень интеллектуальных и творческих конкурсов, мероприятий, направленных на развитие интеллектуальных и творческих способностей, интереса к научной (научно-исследовательской), инженерно-технической, изобретательской деятельности**

<i>№ п/п</i>	<i>Название мероприятия</i>	<i>Уровень мероприятия</i>	<i>Возрастная категория</i>	<i>Примерные сроки проведения</i>
1.	Открытый фестиваль технического творчества «U-18. Цифровой мир»	Региональный	8 – 11 лет	Январь - Февраль
2.	Конкурс по визуальному программированию для 3-х – 5-х классов «Юный программист»	Региональный	8 – 11 лет	Январь
3.	Кубок академии цифровых технологий	Региональный	8-10 лет	Февраль - март
4.	Открытый международный фестиваль по робототехнике и программированию «Red fest»	Региональный	10 – 13	Февраль – апрель
5	Всероссийская олимпиада по программированию на Scratch "Программный кот"	Всероссийский	7-10 лет 11+	Февраль - март

