

УДК 004.9  
ББК 32.97  
П90

*Серия основана в 2018 г.*

**Путина А. С.**

**П90** Scratch 2.0: от новичка к продвинутому пользователю. Пособие для подготовки к Scratch-Олимпиаде / А. С. Путина ; под ред. В. В. Тарапаты. — 2-е изд., электрон. — М. : Лаборатория знаний, 2023. — 90 с. — (Школа юного программиста). — Систем. требования: Adobe Reader XI ; экран 10". — Загл. с титул. экрана. — Текст : электронный.

ISBN 978-5-93208-638-4

В данном пособии обучение программированию на языке Scratch 2.0 ведется на основе методики пошагового обучения. Учащиеся младших классов научатся создавать мультики, учащиеся 5–8 классов — игры-викторины и компьютерные игры, а старшеклассники — образовательные проекты.

Материал, включенный в пособие, соответствует тематике заочной международной Scratch-Олимпиады, проводимой ежегодно компанией «РОББО».

Книга предназначена для дополнительного образования в школе и дома. Она будет полезна как руководителям кружков и родителям маленьких программистов, так и учащимся основной и старшей школы, которые хотят научиться программировать в среде Scratch, а также участвовать и побеждать в Scratch-Олимпиадах.

**УДК 004.9  
ББК 32.97**

**Деривативное издание на основе печатного аналога:** Scratch 2.0: от новичка к продвинутому пользователю. Пособие для подготовки к Scratch-Олимпиаде / А. С. Путина ; под ред. В. В. Тарапаты. — М. : Лаборатория знаний, 2019. — 87 с. : ил. — (Школа юного программиста).

ISBN 978-5-00101-163-7

12+

**В соответствии со ст. 1299 и 1301 ГК РФ при устранении ограничений, установленных техническими средствами защиты авторских прав, правообладатель вправе требовать от нарушителя возмещения убытков или выплаты компенсации**

ISBN 978-5-93208-638-4

© Лаборатория знаний, 2019

# Оглавление

К читателю .....	3
<b>1. Загрузка и установка Scratch 2.0</b>	
<b>Offline Editor .....</b>	<b>5</b>
<b>2. Изучаем интерфейс программы .....</b>	<b>7</b>
<b>3. Делаем мультик в Scratch 2.0 .....</b>	<b>13</b>
Принцесса и рыцарь.....	13
Ваш первый самостоятельный проект.....	23
Оранжевый и зеленый.....	24
Ваш второй самостоятельный проект.....	37
<b>4. Создание викторины.....</b>	<b>38</b>
Диалог программы и пользователя.....	38
Способы создания викторины.....	46
Способ 1. Самый простой.....	46
Способ 2. С помощью переменных.....	55
Способ 3. Списки.....	58
Способ 4. Подпрограммы.....	61
Ваш третий самостоятельный проект.....	67
<b>5. Создаем игры в Scratch 2.0.....</b>	<b>68</b>
Динозаврик и сладости.....	68
Лабиринт.....	73
Ловим фрукты.....	77
Ваш четвертый самостоятельный проект.....	81
<b>6. Создание образовательного проекта.....</b>	<b>82</b>
Ваш пятый самостоятельный проект.....	83
<b>Приложение .....</b>	<b>84</b>
Требования к проектам на Scratch-Олимпиаде в 2017 (2018) году.....	84
Критерии оценивания проектов.....	85