

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
1. Загрузка и установка Scratch 2.0	
Offline Editor	5
2. Изучаем интерфейс программы	7
3. Делаем мультик в Scratch 2.0	13
Принцесса и рыцарь.....	13
Ваш первый самостоятельный проект.....	23
Оранжевый и зеленый	24
Ваш второй самостоятельный проект	37
4. Создание викторины.....	38
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
5. Создаем игры в Scratch 2.0.....	68
Динозаврик и сладости	68
Лабиринт	73
Ловим фрукты.....	77
Ваш четвертый самостоятельный проект	81
6. Создание образовательного проекта	82
Ваш пятый самостоятельный проект.....	83
Приложение	84
Требования к проектам на Scratch-Олимпиаде в 2017 (2018) году	84
Критерии оценивания проектов	85