МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МАГАДАНСКОЙ ОБЛАСТИ

МАГАДАНСКОЕ ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР «ЮНОСТЬ»

МОБИЛЬНЫЙ ТЕХНОПАРК «КВАНТОРИУМ»

Принята на заседании
педагогического совета
«12» мая 2026 г.
Протокол № 2

«Утверждаю»
Директор МОГАУ ДО
«Детско-юношеский центр «Юность»
_____ Ю. А. Малькова
Приказ №100-0 от «13» 05 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ «Я будущий программист»

Уровень программы: *стартовый*
Срок реализации программы: 21 *час*
Возрастная категория: от 10 до 17 лет
Состав группы: до 12 чел.
Форма обучения: *очная*
Вид программы: модифицированная
Программа реализуется на *бюджетной основе*
ID -номер программы в Навигаторе:

Автор-составитель:
Корзун Павел Владимирович,
педагог дополнительного
образования

Магадан, 2026

Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Я будущий программист» разработана с учетом федеральных, региональных нормативно-правовых актов и локальных документов МОГАУ ДО «Детско-юношеский центр «Юность»:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
- Федеральный закон от 31 июля 2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- «Стратегия научно-технологического развития Российской Федерации», утверждённая Указом Президента Российской Федерации от 28 февраля 2024 г. № 145;
- «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года», утверждённая распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;
- Государственная программа Российской Федерации «Научно-технологическое развитие Российской Федерации», утверждённая постановлением Правительства РФ от 29 марта 2019 г. № 377;
- Указ Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- «План основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства на период до 2027 года», утверждённый распоряжением Правительства Российской Федерации от 23 января 2021 г. № 122-р;
- «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. и план мероприятий по её реализации», утверждённая распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
- «План мероприятий Десятилетия науки и технологий», утверждённый распоряжением Правительства Российской Федерации от 25 июля 2022 г. № 2036-р;
- «Стратегия социально-экономического развития Магаданской области на период до 2030 года», утверждённая постановлением Правительства Магаданской области от 5 марта 2020 г. № 146-пп;
- «Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей», утверждённая приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. № 467;
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утверждённый приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. № 652н;
- «Порядок организации и осуществления образовательной

деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утверждённый приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629;

- Распоряжение Правительства РФ от 01 июля 2025 г. № 1745-р «О внесении изменений в распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р и об утверждении Плана мероприятий по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, II этап (2025-2030 годы)»;
- Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами «Труд (технология)», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Физическая физкультура» (письмо министерства Просвещения РФ от 23 января 2026 г. № АБ-254/06);
- Федеральный закон № 261-ФЗ от 14 июля 2022 г. «О российском движении детей и молодежи»;
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи», утверждённые постановлением Главного Государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28;
- Устав МОГАУ ДО «ДЮЦ «Юность»;
- Положение о детском технопарке «Кванториум Магадан».

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Я будущий программист» отвечает актуальным задачам государственной политики в сфере дополнительного образования детей, призвана создать благоприятные условия для развития технических способностей детей, интереса к изобретательству и инженерной деятельности.

Настоящая общеобразовательная (общеразвивающая) программа дополнительного образования детей «Я будущий программист» имеет техническую направленность.

Уровень освоения программы: стартовый.

Актуальность программы: программа «Я – будущий программист» направлена на подготовку творческой, технически грамотной, гармонично развитой личности, обладающей логическим мышлением, способной анализировать и решать задачи в команде, решать ситуационные кейсовые задания, основанные на групповых проектах.

Учебный курс направлен на изучение основ программирования в визуальной событийно-ориентированной среде программирования Scratch.

В рамках курса «Я – будущий программист» обучающиеся смогут познакомиться с физическими, техническими и математическими понятиями. Приобретённые знания будут применимы в творческих проектах.

Программа рассчитана для реализации на базе мобильного технопарка «Кванториум».

Мобильный технопарк «Кванториум» – это детский технопарк, созданный на базе перевозной автомобильной станции, оборудованный как многофункциональный комплекс, позволяющий проводить занятия с использованием высокотехнологичного оборудования с детьми и подростками по актуальным научно-исследовательским и инженерно-техническим направлениям.

Новизна настоящей образовательной программы определяется формами и методами образовательной деятельности, а также формированием уникальной образовательной среды для развития технического мышления и изобретательской деятельности, приобретения практических навыков работы на оборудовании мобильного технопарка «Кванториум».

Педагогическая целесообразность настоящей программы заключается в том, что она является целостной и непрерывной в течение всего процесса обучения и позволяет обучающемуся шаг за шагом раскрывать в себе творческие возможности и самореализовываться в современном мире. В процессе изучения окружающего мира обучающиеся получат дополнительное образование в области информатики, математики и физики. Используемые формы и методы обучения позволяют вовлечь обучающихся в совместную деятельность при работе над кейсами и проектами (командообразование (тимбилдинг), понимание конечного результата во взаимодействии, обучение деловой коммуникации).

Отличительные особенности программы

Программа предполагает формирование у обучающихся представлений о тенденциях в развитии технической сферы.

Особенностью данной программы является её направленность на развитие обучающихся в проектной деятельности с помощью современных технологий и оборудования.

Учебно-воспитательный процесс направлен на формирование и развитие различных сторон личности обучающихся, связанных с реализацией как их собственных интересов, так и интересов окружающего мира. При этом гибкость программы позволяет вовлечь обучающихся с различными способностями. Большой объём проектных работ позволяет учесть интересы и особенности личности каждого обучающегося. Занятия основаны на личностно-ориентированных технологиях обучения, а также системно-деятельностном подходе в обучении.

Данная программа предполагает вариативный подход, так как в зависимости от интересов и индивидуальных особенностей обучающегося позволяет увеличить или уменьшить объём той или иной темы, в том числе и сложность, а также порядок проведения занятий.

Программа предполагает вариативную реализацию в зависимости от условий на площадке. Наставник мобильного технопарка (педагог

дополнительного образования) обучает работе на оборудовании, использованию программного обеспечения, руководит проектной деятельностью обучающихся.

Возраст обучающихся – 10-17 лет.

Наполняемость групп: до 12 человек, группы разновозрастные, состав постоянный.

Режим занятий: согласно утвержденному графику проведения занятий педагогами дополнительного образования мобильного технопарка «Кванториум».

Условия приема на программу: без особых условий, по желанию обучающихся.

Цель реализации программы: сформировать у обучающихся базовые компетенции в области визуально-блочного программирования, обеспечить практический опыт создания игр различных жанров, способствовать развитию алгоритмического, логического и проектного мышления, а также подготовить участников к самостоятельной разработке и публичной защите индивидуального игрового проекта.

Задачи:

обучающие:

- изучить базовые понятия: алгоритм, блок-схема, переменная, цикл, условия, вычислимая функция;
- познакомить с одной из сред разработки компьютерных игр;
- научить создавать простые компьютерные игры;
- формирование умения использовать базовые понятия программирования при разработке приложений;
- познакомить с общими идеями создания приложений;
- привить навыки проектной деятельности;

развивающие:

- способствовать расширению словарного запаса;
- способствовать развитию памяти, внимания, технического мышления, изобретательности;
- способствовать развитию алгоритмического мышления;
- способствовать формированию интереса к техническим знаниям;
- способствовать формированию умения практического применения полученных знаний;
- развитие творческих способностей и креативного мышления;
- развитие soft-компетенций, необходимых для успешной работы в команде;

воспитательные:

- воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении

работы;

- способствовать формированию опыта совместного и индивидуального творчества при выполнении командных заданий;
- формировать чувство коллективизма и взаимопомощи.

Формы занятий:

- работа над решением кейсов;
- лабораторно-практические работы;
- лекции;
- мастер-классы;
- занятия-соревнования.

Методы обучения, используемые на занятиях:

- практические (упражнения, решение практических задач);
- словесные (рассказ, беседа, инструктаж, чтение справочной литературы);
- наглядные (демонстрация мультимедийных презентаций, фотографий);
- проблемный (метод проблемного изложения) — обучающимся даётся часть готового знания;
- эвристический (частично-поисковый) — обучающимся предоставляется большая возможность выбора вариантов;
- исследовательский — обучающиеся сами открывают и исследуют знания.

Методы познания: конкретизация и абстрагирование, синтез и анализ, сравнение, обобщение, классификация, систематизация, индукция и дедукция.

Программа реализуется:

- в непрерывно-образовательной деятельности, совместной деятельности, осуществляемой в ходе режимных моментов, где обучающийся осваивает, закрепляет и апробирует полученные умения;
- в самостоятельной деятельности обучающихся, где каждый из них может выбрать деятельность по интересам, взаимодействовать со сверстниками на равноправных позициях, решать проблемные ситуации и др.

Требования к результатам освоения программы

Результаты освоения обучающимися данной программы должны соотноситься с ее целью и задачами.

Освоение содержания программы должно способствовать формированию у обучающихся универсальных и предметных компетенций.

Универсальные компетенции (Soft Skills):

- умение слушать и задавать вопросы;

- навык решения изобретательских задач;
- навыки проектирования;
- работа в команде;
- стратегическое мышление (на несколько шагов вперёд);
- осмысленное следование инструкциям, соблюдение правил;
- работа с взаимосвязанными параметрами;
- осознание своего уровня компетентности;
- ответственность;
- осознание своих возможностей;
- поиск оптимального решения;
- внимательность и аккуратность;
- соблюдение техники безопасности.

Предметные компетенции (Hard Skills)
Программные требования к знаниям (результаты теоретической подготовки):

- основные алгоритмические конструкции;
- принципы построения блок-схем.

Программные требования к умениям и навыкам (результаты практической подготовки):
умение создавать простейшие компьютерные игры в визуальной событийно-ориентированной среде программирования Scratch;

- умение эффективно использовать интерфейс визуального редактора Scratch;
- умение разрабатывать сюжет и стратегию игры.

В процессе изучения курса обучающиеся познакомятся и усвоят основы алгоритмизации и программирования. Научатся ставить задачи, исследовать проблематику, планировать ведение проекта и грамотно распределять роли внутри команды.

Обучающиеся углубятся в технологию создания компьютерных игр. Самостоятельно смогут создать собственную игру. Также смогут поработать с паяльным оборудованием и применить полученные практические навыки в ходе решения кейса при разработке «умного» устройства.

Система оценки достижения планируемых результатов освоения программы
Виды контроля:

- текущий контроль, проводимый во время занятий;
- итоговый контроль, проводимый после завершения всей учебной программы.

Формы контроля:

- индивидуальный;
- групповой;
- фронтальный.

Методы проверки результатов:

- наблюдение за деятельностью обучающихся в процессе работы;
- беседы с обучающимися.

Формы подведения итогов:

- выполнение практических работ;
- дискуссия.

Для оценивания деятельности обучающихся используются инструменты само- и взаимооценки.

Основным методом текущего контроля является наблюдение.

Промежуточная аттестация проводится в форме выполнения практических работ, защиты проектов, дискуссий.

Основные цели текущего, промежуточного и итогового контроля – определение уровня освоения содержания программы на том или ином этапе прохождения программы, определение эффективности оказанного педагогического воздействия.

Учебно-тематический план

дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Я – будущий программист» (21 час)

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
Введение		**1.5**		**1.5**
1.	Введение в образовательную программу, техника безопасности. Знакомство с оборудованием мобильного технопарка. Обучение основным навыкам пользования компьютером (ноутбуком).	1.5		1.5
Знакомство со средой визуального программирования Scratch		**1.5**	**4.5**	**6**
2.	Первый запуск и начало работы, создание спрайтов, анимированные спрайтов, линейные и циклические алгоритмы.	1.5	1.5	3
3.	Перемещение спрайтов, события, условия.		1.5	1.5

4.	Координатное пространство.		1.5	1.5
Кейс «Популярные игры»			**3**	**3**
5.	Игра «Doodle Jump».		1.5	1.5
6.	Игра «Geometry Dash».		1.5	1.5
Проект «Создай свою игру»			**9**	**9**
7.	Генерация идеи будущей игры.		3	3
8.	Создание собственной игры.		3	3
9.	Доработка собственного проекта. Подготовка к публичному выступлению для защиты результатов.		3	3
Итоги			**1.5**	**1.5**
10.	Заключительное занятие: защита собственного проекта. Подведение итогов работы.		1.5	1.5
	Итого	**3**	**18**	**21**

Содержание программы (Стартовый уровень)

Основные разделы программы

Введение в образовательную программу, техника безопасности (1.5 часа)

Введение в образовательную программу. Ознакомление учащихся с программой, приемами и формами работы. Вводный инструктаж по ТБ.

Знакомство со средой программирования Scratch (6 часов)

Учащиеся знакомятся с интерфейсом и логикой работы визуальной среды программирования. Осваивают базовые конструкты: линейные алгоритмы (последовательность действий), циклы (повторяющиеся движения) и простые события. Учатся создавать и анимировать персонажей (спрайтов), изменять их костюмы и управлять перемещением с помощью координатной сетки. Формируется понимание того, как задать программе точное направление действий.

Кейс «Популярные игры» (3 часа)

В этом разделе учащиеся на примере двух культовых аркадных игр изучают продвинутые игровые механики.

Игра «Doodle Jump» — вертикальный раннер с бесконечным подъемом. Разбирается: движение персонажа по инерции (наклон платформы), процедурная генерация платформ (обычные, движущиеся, ломающиеся), гравитация и прыжок, обработка падения за пределы экрана.

Игра «Geometry Dash» — ритмичный 2D-бегун. Разбирается:

синхронизация передвижения персонажа с таймером, автоматическое движение вперёд, реакция на нажатия в строго определенные моменты, система препятствий (шипы, блоки).

Проект «Создай свою игру» (9 часов)

Учащиеся самостоятельно генерируют идею игры (жанр, правила, персонажи), проектируют логику и реализуют её в Scratch. Блок включает этапы: поиск концепции, написание кода, отладку (поиск и исправление ошибок) и тестирование. Отдельное внимание уделяется подготовке к публичной защите: структурированию описания проекта, формулировке трудностей, которые удалось преодолеть.

Итоги (1.5 часа)

Завершающее занятие в формате мини-конференции. Каждый учащийся представляет собственный игровой проект, демонстрирует его работу и объясняет ключевые алгоритмы.

Материально-техническое обеспечение программы

Материально-техническое обеспечение (оборудование, расходные материалы) дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Я будущий программист» – согласно инфраструктурному листу, утвержденному федеральным оператором сети детских технопарков «Кванториум» для реализации программ по направлению «Информационные технологии» на базе мобильных технопарков «Кванториум».

Аппаратное и техническое обеспечение:

- рабочее место обучающегося: ноутбук: производительность процессора (по тесту PassMark - CPU BenchMarkhttp://www.cpubenchmark.net/): не менее 2000 единиц; объем оперативной памяти: не менее 4 Гб; объем накопителя SSD/eMMC: не менее 128 Гб (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками);
- рабочее место преподавателя: ноутбук: процессор IntelCore i5-4590/AMD FX 8350 аналогичная или более новая модель, графический процессор NVIDIA GeForce GTX 970, AMD Radeon R9 290 аналогичная или более новая модель, объем оперативной памяти: не менее 4 Гб, видеовыход HDMI 1.4, DisplayPort 1.2 или более новая модель (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками);
- презентационное оборудование (проектор с экраном) с возможностью подключения к компьютеру — 1 комплект;
- флипчарт с комплектом листов/маркерная доска, соответствующий набор

письменных принадлежностей — 1 шт.;

Программное обеспечение:

- среда программирования Scratch 2.0, Scratch 3.0;
- пакет офисного ПО.

Критерии оценивания

Итоговая оценка обучающихся будет проводиться по критериям викторины вопросы-ответы (Приложение 1).

Методическое обеспечение программы

Образовательный процесс в мобильном технопарке «Кванториум» организуется в очной форме.

Методы обучения и воспитания

Методы обучения: словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский проблемный; игровой, дискуссионный, проектный, метод кейсов.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация, пример.

Формы организации образовательного процесса

Индивидуально-групповая.

Групповая.

Формы организации учебного занятия:

- тренинг;
- кейс-стади;
- ролевая игра;
- креативные группы;
- работа в парах;
- обмен опытом;
- мозговой штурм;
- тематические обсуждения;
- презентация.

Педагогические технологии

Виды педагогических технологий, используемых в рамках образовательной программы:

- технология группового обучения;
- технология коллективного взаимообучения;
- технология исследовательской деятельности;
- технология проектной деятельности;
- технология игровой деятельности.

Алгоритм учебного занятия

- Организационный момент.

- Объяснение задания: введение в проблему и обсуждение, изучение проблемы, определение тематики.
- Практическая часть занятия.
- Подведение итогов.
- Рефлексия.

Источники информации

- Гин, А.А. Приёмы педагогической техники: свобода выбора, открытость, деятельность, обратная связь, идеальность: Пособие для учителей / А.А. Гин. – Гомель : ИПП «Сож», 1999. – 88 с.

- Григорьев, Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М. : Просвещение, 2011. – 223 с. – (Стандарты второго поколения).

- Мажет Марджи Scratch самоучитель по программированию. /пер. с англ. М.Гескиной и С. Таскаевой – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017

- Программирование для детей./К.Вордерман, Дж. Вудкок, Ш. Макаманус и др.; пер. с англ. С.Ломакина. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015

- Креативное программирование. К.Бреннан, К. Болкх, М. Чунг./ Гарвардская Высшая школа образования, 2017.

- Бреннан К., Болкх К., ЧунгМ.. Креативное программирование на языке Scratch, Гарвардская Высшая школа образования, интернет-издание http://scratched.gse.harvard.edu/guide/

- Вордерман К., Вудкок Д., Макманус Ш., Стили К., Куигли К., Маккаферти Д. Программирование для детей. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 224 с.

Приложение 1

Критерии оценки в формате викторины (тест) обучающихся мобильного технопарка «Кванториум» по завершению дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы

В рамках итогового занятия (или заключительного модуля) проводится индивидуальная викторина. Обучающимся предлагается тест, включающий 15 вопросов. Оценивание осуществляется по накопительному принципу — один правильны ответ один балл.

Индивидуальная викторина «ПРО_Скрэтч_Разработчик»

1. Как называется область в Scratch, где собирается программа из блоков?

А) Сцена

Б) Область скриптов

В) Костюм

Г) Инвентарь

Правильный ответ: Б

2. Какой блок переместит спрайт в точку с координатами (0, 0)?

А) идти 10 шагов

Б) повернуться на 15 градусов

В) перейти в x: 0 y: 0

Г) плыть 1 сек в x: 0 y: 0

Правильный ответ: В

3. Какой конструкцией можно выполнить повторяющееся действие ровно 5 раз?

А) всегда

Б) повторить 5 раз

В) пока условие

Г) если то

Правильный ответ: Б

4. Какое событие запустит скрипт, когда пользователь нажмёт зелёный флаг?

А) когда клавиша нажата

Б) когда спрайт нажат

В) когда щёлкнут по флажку

Г) когда получу сообщение

Правильный ответ: В

5. Если у спрайта есть переменная Очки, что произойдёт при команде изменить Очки на 1?

А) Значение станет равно 1

Б) Значение увеличится на 1

В) Значение станет равно 0

Г) Значение обнулится

Правильный ответ: Б

6. Какой блок и в какой категории отвечает за определение, нажат ли левая кнопка мыши прямо сейчас?

А) «События» → «когда спрайт нажат»

Б) «Сенсоры» → «мышь нажата?»

В) «Управление» → «повторить пока»

Г) «Перо» → «опустить перо»

Правильный ответ: Б

7. Блоки для сравнения чисел (больше, меньше, равно) и логические «и», «или» находятся в категории…

А) Сенсоры

Б) Переменные

В) Операторы

Г) Мои блоки

Правильный ответ: В

8. Какой блок заставит спрайт плавно переместиться за 2 секунды в точку x: 100, y: 50?

А) перейти в x: 100 y: 50

Б) идти 100 шагов

В) скользить 2 сек в x: 100 y: 50

Г) повернуться к x: 100 y: 50

Правильный ответ: В

9. Если спрайт смотрит вверх (направление 0°), куда он пойдёт по команде идти 20 шагов?

А) Вверх

Б) Вниз

В) Вправо

Г) Влево

Правильный ответ: А

10. Что сделает кот по умолчанию (спрайт Sprite1), если ему дать команду сказать (Мяу!) 2 секунды, а сразу после неё — сказать (Гав!) без таймера?

А) Скажет «Мяу!», подождёт 2 секунды, потом скажет «Гав!»

Б) Скажет «Гав!» сразу, даже не начав мяукать

В) Замяукает и загавкает одновременно (текст наложится)

Г) Кот обидится и закроет проект

Правильный ответ: А

11. Какой блок вызывает клон текущего спрайта?

А) размножить

Б) создать клон себя

В) скопировать спрайт

Г) добавить клон

Правильный ответ: Б

12. Как изменить фон сцены?

А) Блоком следующий фон в категории «Внешность»

Б) Блоком сменить костюм

В) Блоком изменить фон

Г) Только через библиотеку вручную

Правильный ответ: А

13. Блок спрятать находится в категории…

А) Движение

Б) Управление

В) Внешность

Г) Сенсоры

Правильный ответ: В

14. Какой блок устанавливает максимальную скорость движения при использовании плыть 1 сек в точку X, Y?

А) Его нет, скорость задаётся временем в самом блоке

Б) установить скорость

В) ускориться

Г) максимальная скорость 10

Правильный ответ: А

15. Если дать коту команду установить размер 1000%, а потом идти 10 шагов, то…

А) Кот займёт всю сцену и шагнет за край

Б) Размер не может быть больше 500%, кот просто не вырастет

В) Кот станет размером с пиксель (переполнение)

Г) Кот загородит собой всё, даже кнопку «стоп»

Правильный ответ: А

Шкала перевода в оценку

Баллы	Уровень освоения
13-15	Высокий
9-12	Средний
6–8	Базовый
Менее 5	Невысокий уровень