

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Средняя школа № 9»

Принято  
на педагогическом совете  
МАОУСШ № 9  
протокол №15 от 17.06.2025 г

Утверждаю:  
Директор МАОУ СШ № 9  
\_\_\_\_\_ А.Д.Ронкин  
Приказ №191 от 17.06.2025 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технологической направленности  
**«Программирование в среде Scratch»**

Направленность: технологическая  
Срок реализации программы: 1 год  
Возрастная категория: 10 -12 лет

Автор-составитель:  
Мерзляков С.В.,  
педагог дополнительного  
образования

# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

## 1.1 Пояснительная записка

**Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:**

- Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее –ФЗ);
- Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.) **(внесены изменения <https://docs.cntd.ru/document/1302360926>)** ;
- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. г. № 678-р) **(внесены изменения <https://docs.cntd.ru/document/1301568699>)** ;
- Постановление Правительства Российской Федерации от 29.03.2019 № 363 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Доступная среда»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 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» (далее – СанПиН);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);
- Методические рекомендации Министерства просвещения Российской Федерации 2022 г. «Создание современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов на базе образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах Российской Федерации»;
- План мероприятий («дорожная карта») по развитию инклюзивного общего и дополнительного образования, детского отдыха, созданию специальных условий для обучающихся с инвалидностью, с ограниченными возможностями здоровья в Свердловской области на долгосрочный период (до 2030 года) (утвержден Заместителем Губернатора Свердловской области 04.03.2022 г.);
- Методические рекомендации «Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях» (утверждены приказом ГАНОУ СО «Дворец молодежи» от 04.03.2022 г. №219-д;
- Требования к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам для включения в систему персонифицированного финансирования дополнительного образования детей Свердловской области» (Приложение к приказу ГАНОУ СО Свердловской области «Дворец молодёжи» от 26.02.2021г. № 136-д);
- Постановление администрации городского округа Красноуфимск от 27.12.2022 № 1243

г. Красноуфимск «Об утверждении муниципальной программы городского округа Красноуфимск «Развитие системы образования в городском округе Красноуфимск до 2028 года»;

- Приказ Управления образованием ГО Красноуфимск №86 от 11.05.2022 г. «Об утверждении Плана мероприятий («дорожная карта») по развитию инклюзивного общего и дополнительного образования, детского отдыха, созданию специальных условий для обучающихся с инвалидностью, с ограниченными возможностями здоровья на территории ГО Красноуфимск на долгосрочный период (до 2030 года);

- Устав МАОУ СШ № 9»;

Положение о дополнительных общеразвивающих программах и порядке их утверждения в МАОУ СШ № 9.

**Направленность программы:** техническая.

**Актуальность программы.** Быстрое развитие технологий: Современные дети растут в эпоху активного проникновения цифровых технологий во все аспекты жизни. Знание основ программирования становится необходимым навыком для успешного функционирования в будущем.

Рост спроса на квалифицированных специалистов: Потребность в специалистах, владеющих программированием и цифровыми технологиями, постоянно увеличивается. Поэтому раннее знакомство с этими областями играет важную роль в подготовке будущих профессионалов.

Повышение интереса детей к ИТ: Дети проявляют повышенный интерес к играм, приложениям и другим цифровым ресурсам. Использование среды Scratch позволяет сделать этот интерес полезным и направить его на развитие полезных навыков.

Психологическая зрелость: Детям младшего школьного возраста интересно изучать основы программирования благодаря игровой и интуитивно понятной среде Scratch. Это позволяет им легко усваивать сложные концепции и развивать навыки решения задач.

Государственная поддержка: Государственные инициативы и программы поддерживают внедрение цифрового образования, делая курсы вроде Scratch востребованными и доступными для широкого круга обучающихся.

Таким образом, данная программа отвечает актуальным потребностям современного общества и образовательной системы, предлагая эффективный путь для раннего ознакомления детей с миром программирования и информационных технологий.

**Цель общеразвивающей программы:** Формирование интереса к программированию: Повышение заинтересованности детей в изучении основ программирования и развитии технических навыков. Развитие алгоритмического мышления: Ознакомление с ключевыми понятиями и приемами программирования, такими как условия, циклы, переменные и логика программирования. Расширение кругозора: Предоставление знаний о возможностях информационных технологий и их применении в реальной жизни. Стимуляция творческой активности: Возможность проявить креативность и самостоятельность в создании собственных проектов, будь то игры, анимация или интерактивные приложения. Подготовка к будущим профессиональным вызовам: Формирование навыков, которые станут основой для дальнейшего изучения программирования и информационных технологий.

**Задачи программы:**

**Обучающие:**

Ознакомление с основами программирования: Изучение ключевых понятий и приемов программирования, таких как команды, условия, циклы и переменные.

Развитие навыков работы в среде Scratch: Получение опыта создания собственных проектов, таких как игры, анимация и интерактивные приложения.

Формирование навыков анализа и синтеза: Анализ существующих проектов и разработка собственных идей, основанных на понимании структуры и логики программ.

Освоение техник программирования: Научиться использовать алгоритмические

конструкции и логику, для решения различных задач и создания проектов.

**Применение знаний на практике:** Применение полученных знаний и навыков в реальных проектах, позволяющее закрепить теорию и повысить уверенность в своих силах.

**Развивающие:**

**Развитие логического мышления:** Решение задач требует анализа ситуаций, выявления закономерностей и выстраивания последовательности действий.

**Тренировка креативности:** Создание уникальных проектов стимулирует воображение и развивает нестандартное мышление.

**Укрепление навыков коммуникации:** Совместная работа над проектами способствует развитию умения взаимодействовать и эффективно общаться с одноклассниками.

**Формирование уверенности в себе:** Успехи в создании проектов повышают самооценку и мотивацию продолжать развиваться в области программирования.

**Развитие навыков решения проблем:** Преодолевая трудности в процессе создания проектов, дети учатся находить выход из сложных ситуаций и приобретать опыт преодоления препятствий.

**Воспитательные:**

**Формирование позитивного отношения к труду:** Воспитание уважения к процессу создания и тестирования проектов, осознание важности качественного исполнения работы.

**Развитие самостоятельности и ответственности:** Учёт индивидуального прогресса и поощрение инициативы в постановке и достижении личных целей.

**Привитие навыков командной работы:** Поддержка и развитие навыков взаимодействия и обмена опытом среди участников курса.

**Воспитание терпимости и внимательности:** Понимание и уважение различий в подходах и стилях работы, развитие способности выслушивать мнения других и делиться своими идеями.

**Помощь в формировании положительного имиджа программиста:** Раскрытие привлекательности профессии программиста и информационных технологий в целом, популяризация их среди молодёжи.

**Адресат программы:** программа рассчитана на обучающихся в возрасте 10 - 12 лет.

**Срок освоения программы:** 1 учебный год.

**Режим занятий:** 34 академических часов за год; 1 занятие 1 академический час 1 раз в неделю; продолжительность 1 академического часа – 40 минут; число обучающихся в группе от 10 до 15 человек.

**Форма обучения:** очная.

**Объем программы:** 34 академических часов.

**Виды занятий:** беседа; практические и творческие работы.

**Уровневость программы:** традиционная.

## 1.2 Учебный (тематический) план

№ п\п	Тема	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Прак тика	
1	Введение в Scratch	2	1	1	Беседа
2	Интерфейс и базовые элементы	3	1	2	Беседа и практическая работа
3	Простые команды и события	3	1	2	Беседа и практическая работа

4	Переменные и списки	3	1	2	Беседа и практическая работа
5	Циклы и условия	4	2	2	Беседа и практическая работа
6	Сенсоры и управление движением	4	2	2	Беседа и практическая работа
7	Рисование и обработка графики	3	1	2	Беседа и творческая работа
8	Звук и музыка	3	1	2	Беседа и творческая работа
9	Интеграция медиа-файлов	3	1	2	Беседа и творческая работа
10	Игры и интерактивные приложения	4	2	2	Беседа, практическая работа
11	Итоговый проект	2	0	2	Итоговая защита проекта (творческая работа)
	<b>Итого часов</b>	<b>34</b>	<b>13</b>	<b>21</b>	

### 1.3 Содержание учебного (тематического) плана

#### Тема 1: Введение в Scratch (2 часа):

- История и назначение платформы Scratch.
- Возможности среды программирования.
- Установка и первый запуск программы.

#### Тема 2: Интерфейс и базовые элементы (3 часа):

- Элементы рабочего пространства.
- Панель инструментов и палитра блоков.
- Спрайты, костюмы и фоны.

#### Тема 3: Простые команды и события (3 часа):

- Командные блоки: движение, внешний вид, звуки.
- Понятие событий и их использование.
- Примеры простых проектов с событием нажатия клавиши.

#### Тема 4: Переменные и списки (3 часа):

- Что такое переменная и список?
- Как создавать и использовать переменные.
- Пример проекта с использованием списков.

#### Тема 5: Циклы и условия (4 часа):

- Понятие цикла.
- Логические операторы и условие.
- Управление поведением объектов с помощью циклов и условий.

#### Тема 6: Сенсоры и управление движением (4 часа):

- Взаимодействие с сенсорами.
- Контроль положения и движения объектов.
- Пространственная ориентация объектов.

**Тема 7: Рисование и обработка графики (3 часа):**

- Инструменты рисования и изменения фона.
- Работа с векторной и растровой графикой.
- Создание мультяшных героев и анимированных изображений.

**Тема 8: Звук и музыка (3 часа):**

- Добавление звукового сопровождения.
- Запись и воспроизведение музыки.
- Синхронизация звуков с действиями персонажа.

**Тема 9: Интеграция медиа-файлов (3 часа):**

- Импорт изображений и видео.
- Загрузка внешних файлов в проекты.
- Оптимизация размера файлов для улучшения производительности.

**Тема 10: Игры и интерактивные приложения (4 часа):**

- Создание простой игры на платформе Scratch.
- Добавление уровней и усложнения сценария.
- Реализация интерактива и обратной связи с игроком.

**Тема 11: Итоговый проект (2 часа):**

- Самостоятельная реализация финального проекта.
- Консультация и помощь преподавателя.
- Защита проекта перед одноклассниками и преподавателем.

## **1.4 Планируемые результаты**

**Личностные результаты:**

1. Формирование устойчивого интереса к программированию: Появляется желание исследовать мир программирования и стремление к постоянному совершенствованию навыков.
2. Развитие креативности и воображения: Улучшается способность мыслить нестандартно, придумывать оригинальные идеи и воплощать их в жизнь.
3. Повышение самооценки и уверенности в себе: Исполненные проекты приносят удовлетворение и гордость, укрепляя веру в собственные силы и возможности.
4. Проявление настойчивости и упорства: Ученики сталкиваются с проблемами и ошибками, но преодолевают их, развивая дисциплину и выдержку.
5. Стремление к самосовершенствованию: Происходит внутренняя потребность улучшать свои навыки и знания, ставя перед собой новые амбициозные цели.
6. Готовность к изменениям и нововведениям: Опыт работы с технологией Scratch прививает гибкость мышления и адаптируемость к переменам.

**Метапредметные результаты:****Регулятивные универсальные учебные действия:**

1. Организация учебной деятельности:
  - Умение планировать своё время и усилия для выполнения учебных задач.
  - Составление личного расписания и постановка промежуточных целей.
2. Управление вниманием и концентрацией:
  - Тренировка сосредоточенности на текущих задачах и избегание отвлекающих факторов.
  - Быстрое восстановление концентрации при перерывах и отвлечениях.
3. Самоконтроль и саморефлексия:
  - Регулярная проверка достигнутых результатов и сравнение их с

запланированными показателями.

- Оценка своего продвижения и выявление зон для улучшения.
4. Коррекция действий:
    - Корректировка хода выполнения проекта при обнаружении ошибок или трудностей.
    - Пересмотр стратегии и внесение изменений в проект по ходу дела.
  5. Принятие решений:
    - Определение оптимального способа решения задачи из множества вариантов.
    - Осознанный выбор наиболее эффективной стратегии для достижения цели.
  6. Адекватная реакция на неудачу:
    - Отсутствие страха перед неудачами и принятие их как естественной части процесса обучения.
    - Поиск конструктивного выхода из сложной ситуации и извлечение уроков из допущенных ошибок.

### ***Познавательные универсальные учебные действия:***

1. Работа с информацией:
  - Поиск необходимой информации в документации и руководящих материалах.
  - Извлечение и применение полученной информации для решения учебных задач.
2. Анализ и синтез:
  - Анализ различных проектов, выделение их сильных и слабых сторон.
  - Объединение частей информации в единое целое для создания собственных проектов.
3. Постановка вопросов и выдвижение гипотез:
  - Способность выявлять пробелы в знаниях и задавать правильные вопросы.
  - Предложение возможных решений и стратегий для улучшения проектов.
4. Решение проблем:
  - Определение проблем в коде и пошаговое устранение ошибок.
  - Использование логического мышления для нахождения оптимального пути решения задачи.
5. Моделирование и проектирование:
  - Разработка планов и эскизов будущих проектов.
  - Моделирование поведения объектов в виртуальной среде.
6. Критическое мышление:
  - Оценка эффективности используемых алгоритмов и конструкций.
  - Выбор наиболее подходящего инструмента для конкретной задачи.

### ***Коммуникативные универсальные учебные действия:***

1. Активное слушание и восприятие информации: Способность внимательно воспринимать объяснения преподавателя и комментарии одноклассников, задавая уточняющие вопросы и поддерживая диалог.
2. Устное изложение мыслей: Умение ясно и лаконично излагать свои мысли, представлять выполненные проекты и отвечать на вопросы аудитории.
3. Коллективная работа: Навык эффективного взаимодействия в команде, распределения обязанностей и координации усилий при выполнении групповых проектов.
4. Самооценка и взаимооценка: Критичное оценивание собственной работы и работы одноклассников, способность давать конструктивную обратную связь и извлекать уроки из чужих достижений и ошибок.
5. Эффективное использование ИКТ-инструментов: Умения правильно использовать платформу Scratch и другие сопутствующие сервисы для создания, хранения и обмена материалами.

### **Предметные результаты:**

По окончании обучения учащиеся должны:

#### *Знать:*

- Назначение и возможности среды программирования Scratch.
- Основные термины и понятия программирования (переменные, циклы, условия, события).
- Принципы создания и управления объектами в проекте.
- Способы интеграции медиа-файлов (изображения, звуки, видео).
- Основные приёмы и подходы к созданию игр и интерактивных приложений.

#### *Уметь:*

- Создавать проекты в среде Scratch, включая разработку сценариев и анимаций.
- Использовать основные блоки и инструменты для управления объектами.
- Настраивать поведение объектов с помощью событий, условий и циклов.
- Работать с переменными и списками для оптимизации проектов.
- Проводить оптимизацию и улучшение созданных проектов.
- Сохранять и публиковать проекты в онлайн-сообществе Scratch.

## **2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

### **2.1 Условия реализации программы**

#### **Материально-техническое обеспечение.**

- кабинет на 10 рабочих мест (ученические столы, стулья, компьютерные столы), светлое сухое, просторное и хорошо проветриваемое помещение, соответствующее санитарно – гигиеническим требованиям;

- компьютер либо ноутбук – 10 шт.;
- проектор с ноутбуком, либо интерактивная доска для показа презентаций - 1 шт.;
- стол педагога - 1шт;
- Программное обеспечение: платформа Scratch 3.

#### **Кадровое обеспечение.**

Программа реализуется одним педагогом дополнительного образования.

#### **Методические материалы и инструкции.**

- памятка по технике безопасности при работе с компьютером;
- электронные руководства и инструкции по работе в Scratch3;
- распечатанные плакаты и схемы, иллюстрирующие основные элементы и операции в Scratch3;
- видеоролики из интернета (ссылки);
- диагностические средства и материалы для проверки усвоения программы.

#### **Основные методы обучения.**

1. **Игровые методы:** Использование игрового формата для повышения интереса и вовлеченности учащихся.
2. **Наглядные методы:** Продемонстрировать наглядно выполнение операций и процессов, что облегчает запоминание материала.
3. **Исследовательские методы:** Обучение через самостоятельное открытие новых знаний и поиск решений.
4. **Практико-ориентированные методы:** Создание проектов и участие в конкурсах, что позволяет сразу применять полученные знания на практике.
5. **Индивидуальный подход:** Учёт особенностей каждого ученика, помощь в подборе подходящей нагрузки и темпов обучения.



6. **Групповые занятия:** Проведение занятий в командах, стимулирующих совместное творчество и развитие навыков общения.
7. **Самостоятельная работа:** Постоянная практика в написании программ и создании проектов вне рамок уроков.

*Форма занятий:* групповая.

*Алгоритм занятий:*

- создание проблемной ситуации;
- постановка учебной задачи;
- поиск решения;
- выражение решения;
- реализация продукта;
- рефлексия.

## 2.2 Формы аттестации и оценочные материалы.

*Формы текущего, промежуточного контроля и итоговой аттестации:*

- устная проверка в ходе беседы,
- опрос по окончанию пройденной темы;
- наблюдение в процессе выполнения обучающимися самостоятельных практических и творческих работ;
- защита собственного проекта.

*Оценочные материалы.*

Название	Краткие указания по использованию
Приложение 1: «Лист оценки работы обучающихся в процессе выполнения творческих заданий или работы над проектом».	Может быть использовано в любой момент образовательного процесса для текущей оценки по заданным критериям работы обучающихся в процессе выполнения творческих заданий и работы над проектом.
Приложение 2: «Анкета для родителей обучающихся центра образования Точка Роста».	Используется для получения «обратной связи» от родителей с целью анализа работы Точки Роста.

Критериями оценки итогового проекта являются:

- сложность приемов программирования,
- степень владения специальными терминами,
- степень увлеченности идеей проекта,
- стремление к оригинальности при выполнении. (см. Приложение ).

*Формами предъявления и демонстрации образовательных результатов будет являться выставка с презентацией индивидуальных (групповых) проектов обучающихся.*

## 2.3 Список литературы

#### **Для преподавателя.**

1. Голенева Н.Н. **Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование в среде Scratch»** // Краснодар, 2022.
2. Ушаков А.И. **Уроки программирования на Scratch: методика и практика преподавания** // СПб.: Питер, 2022.
3. Романова Е.Ю. **Основы программирования на примере среды Scratch** // Самара: Самарский университет, 2020.
4. Саймон Кинг, Дэниэл Джонсон. **Scratch 3.0. Первое знакомство с программированием** // Перевод с английского. Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2021.
5. Митчел Резник и др. **Создавайте сами: введение в программирование с помощью Scratch** // Перевод с английского. Москва: ПостНаука, 2022.

#### **Для обучающихся.**

1. Кэрл Вордерман, Марк Чайлдс. **Программирование для детей** // Перевод с английского. Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2021.
2. Майерс Ким. **Программирование на Scratch для детей** // Перевод с английского. Москва: Питер, 2022.
3. Алисия Морено, Лаура Эррера. **Научитесь программировать на Scratch** // Перевод с испанского. Москва: Эксмо, 2020.
4. Никита Семенов. **Начинаем программировать на Scratch** // Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2020.
5. Катерина Кулешова. **Моя первая книга по программированию на Scratch** // Москва: Феникс, 2022.

#### **Интернет-ресурсы**

1. Официальный сайт Scratch URL: <https://scratch.mit.edu>
2. Образовательная платформа Stepik URL: <https://stepik.org/course/116046/>

## Приложение 1

Лист оценки работы обучающихся в процессе  
выполнения творческих заданий и работы над проектом.

дата: \_\_\_\_\_

№ п/п	ФИО обучающегося	Сложность приемов программирования (по шкале от 0 до 10 баллов)	Степень владения специальными терминами (по шкале от 0 до 10 баллов)	Степень увлеченности процессом (по шкале от 0 до 10 баллов)	Степень стремления к оригинальности при выполнении заданий  (по шкале от 0 до 10 баллов)
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					

# **Анкета для родителей обучающихся центра образования «Точка роста»**

## **АНКЕТА** **для родителей обучающихся центра образования «Точка роста»**

Ф.И.О. родителя \_\_\_\_\_

Ф.И. обучающегося \_\_\_\_\_ Возраст \_\_\_\_\_

Название программы (курса) \_\_\_\_\_

ФИО педагога \_\_\_\_\_

Сколько лет обучающийся посещает центр \_\_\_\_\_

Дата заполнения \_\_\_\_\_

*Уважаемые родители!*

*Просим Вас заполнить предложенную анкету. Ваше мнение важно нам для получения более полной информации о творческом объединении.*

**Почему Вы выбрали указанную программу (курс) для обучения своего ребёнка?**

\_\_\_\_\_

**Что, на Ваш взгляд, даёт обучение по данной программе (курсу) Вашему ребёнку (укажите все, что считаете нужным)?**

\_\_\_\_\_

**Какие качества, на Ваш взгляд, прежде всего, следует формировать у обучающихся (укажите 4-5 основных)?**

• Культура поведения (вежливость, хорошие манеры и т.п.)	• Практичность, расчётливость, экономность
• Честность, порядочность	• Чувство собственного достоинства
• Предприимчивость, инициативность	• Справедливость, принципиальность
• Доброта, сердечность	• Внешняя привлекательность, красота, обаяние
• Смелость, уверенность	• Умение нравиться людям
• Общительность, коммуникабельность	• Ранняя профессиональная ориентация
• Творческие умения, навыки	• Гражданская активность, патриотизм
• Привязанность к родителям, семье, родным	• Общественно-политическая компетентность
• Способность самостоятельно принимать решения, брать на себя ответственность	• Умение самостоятельно учиться

**Как Вы можете оценить своё отношение к профессии «педагог» в целом?**

- Положительное
- Скорее положительное, чем отрицательное
- Отрицательное

**Перечислите главные, на Ваш взгляд, качества хорошего педагога:**

---

---

**Вам нравится коллектив, в котором обучается Ваш ребёнок?**

- Да
- Нет

Почему? \_\_\_\_\_

**Как Вы можете охарактеризовать педагога Вашего ребёнка?**

---

---

**Можете ли Вы назвать качества личности Вашего ребёнка, которые никогда не проявлялись в школе, но проявились благодаря посещению занятий в центре «Точка роста» (если таковые имеются)?**

---

---

**Занимается ли Ваш ребёнок в какой-либо еще секции, студии, кружке?**

- Да
- Нет

Направление деятельности \_\_\_\_\_

**Вашему ребёнку нравится учиться в «Точке роста»? \_\_\_\_\_**

(Оцените, пожалуйста, по десятибалльной шкале, где 10-очень нравится, 1-совсем не нравится)

**Пожалуйста, в двух-трех предложениях выскажите Ваше мнение о работе центра образования «Точка роста» в целом.**

---

---

---

Спасибо!