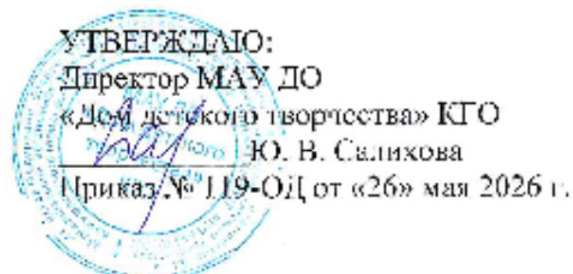


Муниципальное автономное учреждение  
дополнительного образования  
«Дом детского творчества»  
Камышловского городского округа

Допущена к реализации (апробации)  
решением педагогического совета  
МАУ ДО  
«Дом детского творчества» КГО  
Протокол № 4 от «12» мая 2026 г.



Краткосрочная дополнительная общобразовательная общеразвивающая  
программа технической направленности  
лагеря с дневным пребыванием детей

**«Игры Scratch»**  
(стартовый уровень)

Возраст обучающихся: 6,6-17 лет

Срок реализации: 6 часов

Составитель:

Данялова Елена Владимировна,  
педагог дополнительного образования  
высшей квалификационной категории

Камышлов, 2026

**Содержание**

<b>1. Комплекс основных характеристик программы</b>	<b>3</b>
1.1 Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	6
1.3. Планируемые результаты	7
1.4. Содержание программы	9
<b>2. Комплекс организационно-педагогических условий</b>	<b>12</b>
2.1. Календарный учебный график	12
2.2. Условия реализации программы	13
2.3. Формы аттестации	14
2.4. Оценочные материалы	15
2.5. Методические материалы	16
2.6. Список литературы	20
<b>3. Сведения об авторе-разработчике</b>	<b>21</b>
<b>4. Аннотация</b>	<b>22</b>
<b>Приложения</b>	<b>23</b>

# **1. Комплекс основных характеристик программы**

## **1.1. Пояснительная записка**

Летние каникулы – время активного отдыха, свободного общения и приобретения новых интересов в различных сферах. В период летнего отдыха дети имеют возможность снять психологическое напряжение, накопившееся за год, найти новых друзей и сделать множество открытий.

Лагерь с дневным пребыванием детей является частью социальной среды, в которой дети реализуют свои возможности, потребности в индивидуальной, физической и социальной сфере. Лагерь даёт возможность каждому ребёнку самореализоваться. Одним из направлений деятельности лагеря являются творческие объединения.

**Направленность** программы «Игры Scratch» является **технической**, так как содержание направлено на популяризацию научно-технического творчества, повышение престижа IT-профессий, развитие навыков программирования и создания игр детей и подростков.

### **Нормативные правовые основания реализации дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ в условиях детского лагеря детского лагеря**

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями на 17 февраля 2023 года).
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (от 31 марта 2022 года № 678-р).
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

4. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (правила действуют с 1 января 2021 года до 1 января 2027 года).

5. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

6. Методические рекомендации по обеспечению организации отдыха и оздоровления детей (приложение к письму Минобрнауки России от 20 июля 2017 г. № ПЗ-818/09.

7. Устав МАУ ДО «Дом детского творчества» КГО.

#### **Актуальность программы**

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время одной из задач современного образования является воспитание и обучение нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни социальным и технологическим запросом общества. Техническое творчество вызывает у детей желание двигаться по пути открытий и исследований, а любой признанный и оцененный успех добавляет уверенности в себе.

**Новизна программы** предлагает опыт блочного программирования в среде Scratch, которая способствует развитию алгоритмического мышления детей, учит мыслить логически, позволяет раскрыть творческий потенциал ребенка, мотивацию к технической деятельности.

#### **Отличительные особенности**

Основной акцент в освоении данной программы делается на разработку игр, продумывание идеи, конструирование игрового мира, отрисовку и программирование персонажей. Создание полноценной компьютерной игры способствует развитию ключевых компетентностей обучающихся, а также обеспечению связи процесса обучения с практической деятельностью за рамками образовательного процесса.

## **Адресат программы**

Программа рассчитана на обучающихся 6,6-17 лет. Это дети с первоначальными знаниями и умениями работы на персональном компьютере.

**Срок освоения программы** – 3 недели.

**Объем программы:** 6 часов.

Программа учитывает возрастные особенности младшего и среднего школьного возраста.

## **Формы работы:**

- индивидуальная (упражнения в среде Scratch, ориентация на практическое закрепление графических и программистских умений);
- групповая (выполнение практического задания в паре, группе, соревнование между группами).

## **Количество человек в группе**

Состав группы – постоянный, 5-9 человек.

## **Условия набора**

Условия приёма детей – по желанию. Система набора обучающихся – по распределению по отрядам.

## **Режим занятий**

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу в первой половине дня.

Обучение ведется во временных детских объединениях и предполагает реализацию полученных знаний, умений и навыков на практике в процессе организации социально-значимой и досуговой деятельности в лагере.

## **Уровень программы**

Стартовый: курс не предполагает наличия у обучаемых навыков в области разработки игр, программирования и проектирования.

## 1.2. Цель и задачи программы

**Цель:** формирование у обучающихся первоначальных навыков разработки игр в среде Scratch.

**Задачи:**

- познакомить обучающихся с интерфейсом программы Scratch и отработать базовые операции по созданию компьютерных игр;
- формировать представление о профессии – геймдизайнер;
- развивать интерес к техническому образованию;
- расширить пространство для созидательной деятельности обучающихся;
- способствовать творческой самореализации личности в области технического творчества;
- воспитывать интерес к геймдизайну;
- воспитывать уважение к инженерному труду.

### 1.3. Планируемые результаты

К концу обучения по краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе технической направленности «Игры на Scratch» обучающиеся будут обладать знаниями в области:

- ~ интерфейса ПО Scratch;
- ~ основных понятий программирования;
- ~ разработки идеи и дизайна простой компьютерной игры;
- ~ профессии «Геймдизайнер»;
- ~ требований к организации рабочего места при работе с ноутбуками;
- ~ правил техники безопасности при работе с электрическими приборами.

#### **Комплексом определенных умений:**

- ~ создания простых игр на ПО Scratch;
- ~ самостоятельного создания фона, спрайтов и кода простых игр;
- ~ использования для программирования блочного языка Scratch;
- ~ правильной организации рабочего места.

#### ***Метапредметные результаты:***

- ~ умение планировать и оценивать свои действия в соответствии с поставленной задачей;
- ~ умение слушать собеседника и вести диалог;
- ~ умение излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий.

#### ***Личностные результаты:***

- ~ умение выходить из спорных ситуаций;
- ~ социально-значимые качества личности (самостоятельность, ответственность, готовность к взаимопомощи, коммуникабельность, доброжелательность);

~  
достижение результата в собственной деятельности;  
бережное отношение к материальным и духовным ценностям.

## 1.4. Содержание программы

### Учебный план

№ п\п	Название разделов и тем	Всего	Теория	Практика	Формы контроля/ аттестации
1.	Знакомство со средой Scratch	1	0,5	0,5	Тест
2.	Анимированная открытка	1	0,5	0,5	Опрос, тестирование игры
3.	Игра «Пинг-понг»	2	0,5	1,5	Кроссворд, тестирование игры
4.	Игра «Охота на насекомых»	2	0,5	1,5	Викторина, тестирование игры
<b>Итого:</b>		<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	

## Содержание учебного плана

### Раздел 1. Знакомство со Scratch

**Теория:** Правила техники безопасности. История возникновения и интерфейс программы Scratch. Понятия «блок», «скрипт». Знакомство с блоками «Движение», «Управление». Понятие «цикл», циклы в программировании. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов. Блоки «Условие» и «Сенсоры», назначение и основные возможности. Понятие «координаты», знакомство с координатными прямыми x и y. Блоки «Операторы».

**Практика:** Знакомство с интерфейсом программы, выполнение упражнений. Тест «Интерфейс Scratch».

### Раздел 2. Анимированная открытка

**Теория:** Спрайты и фон игры.

**Практика:** Разработка идеи открытки, цифровое рисование фона, спрайтов. Создание анимации спрайтов, диалога спрайтов.

### Раздел 3. Игра «Пинг-понг»

#### Тема 3.1. Создание сцены игры

**Теория:** Идея и правила игры «Пинг-понг». Логика игры на Scratch. Сцены игры, персонажи и другие спрайты. Блоки «События», «Сенсоры».

**Практика:** Рисование фона, спрайтов. Программирование спрайтов. Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах. Создание управления перемещением спрайтов. Кроссворд «Блоки Scratch».

#### Тема 3.2. Программирование игры

**Теория:** Блоки «управление», «движение», «сенсоры», «операторы», «переменная». Алгоритмы работы спрайтов.

**Практика:** Написание скриптов сбора предметов. Написание скриптов победы и проигрыша в игре. Тестирование игры.

### Раздел 4. Игра «Охота на насекомых»

#### Тема 4.1. Разработка дизайна игры

**Теория:** Опасные насекомые Свердловской области. Идея и правила игры «Охота на насекомых». Логика игры на Scratch. Сцены игры, персонажи и другие спрайты.

**Практика:** Рисование фона, спрайтов. Программирование спрайтов. Создание управления перемещением спрайтов. Викторина «Основы Scratch».

#### Тема 4.2. Программирование игры

**Теория:** Блоки «Звук», «Переключить фон». Оператор «Случайное число». Алгоритмы работы спрайтов.

**Практика:** Написание скриптов уничтожения насекомых, появление спрайтов при случайном значении координат  $x$  и  $y$ , написание скрипта победы в игре. Тестирование игры.

## 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1. Календарный учебный график

Этапы образовательного процесса	Период обучения
Комплектование учебной группы	01.06.26-02.06.2026 (2 календарных дня)
Начало занятий	с 02.06
Продолжительность	21 календарный день
Конец учебных занятий	21.06
<i>Аттестация обучающихся</i>	
Стартовая аттестация	02.06
Итоговая аттестация	По окончании реализации программы 18.06.2026

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятий	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	Июнь	02.06	12.00-12.40	Групповая	1	Знакомство со Scratch	Каб. 22	Тест
2.	Июнь	04.06	12.00-12.40	Групповая, индивидуальная	1	Анимированная открытка	Каб. 22	Опрос
3.	Июнь	09.06	12.00-12.40	Групповая, индивидуальная	1	Пинг-понг. Создание сцены игры	Каб. 22	Кроссворд
4.	Июнь	11.06	12.00-12.40	Групповая	1	Пинг-понг. Программирование игры	Каб. 22	Испытания игр
5.	Июнь	16.06	12.00-12.40	Групповая, индивидуальная	1	Охота на насекомых. Разработка дизайна игры.	Каб. 22	Викторина
6.	Июнь	18.06	12.00-12.40	Групповая	1	Охота на насекомых. Программирование игры.	Каб. 22	Тестирование игры

Форматом презентации результатов будет выставка компьютерных игр для воспитанников лагеря.

## 2.2. Условия реализации программы

### Материально-техническое обеспечение

В рамках реализации программы занятия проводятся в учебном кабинете.

#### Оснащение:

- ~ ПО Scratch;
- ~ ноутбуки HP для обучающихся – 7 штук;
- ~ ноутбук для педагога;
- ~ интерактивная панель;
- ~ белая бумага;
- ~ простые карандаши;
- ~ принтер.

#### Информационное обеспечение

Наглядные и раздаточные пособия

Инструкции по разработке игры (в электронном виде).

Наглядные пособия по темам.

Образцы игр, выполненные педагогом и обучающимися.

Рисунки, эскизы.

#### Интернет-ресурсы

1. <https://scratch.mit.edu/>
2. <https://www.rutube.com/>

#### Кадровое обеспечение

Педагог дополнительного образования, имеющий высшее образование либо среднее профессиональное образование в рамках иного направления подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования при условии его соответствия дополнительной общеразвивающей программе, и получение при необходимости после трудоустройства дополнительного профессионального образования по направлению подготовки «Образование и педагогические науки».

### 2.3. Формы аттестации

Входная диагностика результатов обучения проводится с помощью собеседования, определяющего уровень развития интеллектуальных способностей ребенка, его мотивацию и склонность к техническому творчеству.

Текущая диагностика результатов обучения осуществляется в процессе систематического наблюдением педагога за практической, творческой и поисковой работой обучающихся.

Итоговая диагностика результатов происходит через организацию мониторинга образовательной деятельности по краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Игры Scratch», выражающейся в количественных и качественных показателях.

Все диагностики проводятся в соответствии с возрастными особенностями обучающихся.

В процессе мониторинга образовательной деятельности происходит фиксация предметных результатов и анализ их динамики (или её отсутствия). Выявляется высокий, средний или низкий уровень освоения программы обучающимися.

Знания проверяются через тест, опрос, кроссворд, викторину. Практические результаты оцениваются во время тестирования игр. В процессе испытания игр происходит обсуждение правильности логики, сравнение различных способов реализации идеи. Оценивается техническая функциональность, самостоятельность, творческий замысел авторов.

Результаты работы обучающихся (анимированные открытки, компьютерные игры) представляются в конце смены в виде готовых проектов.

## 2.4. Оценочные материалы

Изучаемый параметр	Формы и методы диагностики	Инструментарий
1-ый год обучения		
Входная диагностика (02.06)		
Теоретическая подготовка: уровень развития ребенка; определение мотивации к занятиям	Собеседование	Приложение № 1 «Входная диагностика по программе «Игры Scratch»»
Практические навыки: выявление природных способностей к геймдеву и программированию	Практическое задание	Приложение № 1 «Входная диагностика по программе «Игры Scratch»»
Промежуточная аттестация (09.06)		
Теоретическая подготовка: определение уровня развития понятийного аппарата ребенка, выявление уровня развития логического мышления	Опрос	Приложение № 2 «Промежуточная диагностика по программе «Игры Scratch»»
Практические навыки: установление уровня умений создавать игру по теме	Практическое задание	Приложение № 2 «Промежуточная диагностика по программе «Игры Scratch»»
Определение уровня развития социальной компетентности обучающихся	Педагогическое наблюдение	Приложение № 4 «Карта педагогического наблюдения развития социальной компетентности»
Итоговая аттестация (18.06)		
Теоретическая подготовка: определение уровня развития понятийного аппарата ребенка, выявление уровня развития логического мышления	Викторина	Приложение № 3 «Итоговая диагностика по программе «Игры Scratch»»

Практические навыки: установление уровня умений работать с ПО Scratch	Практическое задание	Приложение № 3 «Итоговая диагностика по программе «Игры Scratch»»
Определение уровня развития социальной компетентности обучающихся	Педагогическое наблюдение	Приложение № 4 «Карта педагогического наблюдения развития социальной компетентности»

## **2.5. Методические материалы**

Работа с ПО Scratch основывается на проектном методе, в основе которого всегда лежит ситуация познавательного и художественного поиска, как в получении знаний на основе собственного опыта практической деятельности, так и последующего применения полученных знаний в приоритетных видах детской деятельности: игре, программировании, познавательно-исследовательской деятельности с элементами технического творчества.

### **Методы обучения**

Для развития творческих способностей воспитанников используются следующие методы обучения:

#### *Словесные.*

Рассказ, беседа, убеждение, открытый диалог. Преподнесение нового учебного материала разными способами мотивирует детей к усвоению теории, к практической деятельности, совместное обсуждение творческих идей рождает интересные неожиданные результаты.

Метод диалогичности. Педагог и воспитанник – собеседники. Совместно выясняют и находят правильное решение. Слова активизируют потребность к творческому анализу, способность и желание глубокого понимания предмета изучения.

Поддержка и одобрение. Детям необходима положительная оценка окружающих.

### *Наглядные*

Показ иллюстраций. Показ детям иллюстративных пособий: плакатов, схем, зарисовок на доске, репродукций изделий делает учебный процесс эффективнее.

Демонстрации как обычные, так и компьютерные нового теоретического материала, образцов изделий, способов действия. Применение данных методов обогащает содержание занятий, позволяет лучше понять учебный материал, способствует заинтересованности обучающихся и отвечает их возрастным особенностям.

### *Практические*

Метод сравнений. Путь активизации творческого мышления. На уроках педагог демонстрирует многовариантные возможности решения одной и той же программистской задачи.

Метод «открытый». Мотивирует детей к достижению намеченной цели, самостоятельному поиску способов, подходов для решения программистских задач.

Метод привлечения жизненного опыта детей. В решении различных творческих проблем жизненный опыт детей играет важную роль, являясь основой для самовыражения.

Метод индивидуальной и коллективной поисковой деятельности. Поисковая деятельность стимулирует творческую активность воспитанников, помогает найти верное решение из возможных.

Самостоятельные программистские упражнения. Получение и закрепление необходимых умений, способов действий является основой творческой программистской деятельности.

Стимулирование. Метод соревнования. Здоровое соперничество развивает инициативность, приносит радость, восторг детям. Одобрение, ободрение, похвала, благодарность, награждение грамотами, подарками. Выражение положительной оценки работе коллектива воспитанников мотивирует их на дальнейшие творческие достижения.

Наблюдение (прямое, косвенное, включенное), самонаблюдение, самоанализ, самоконтроль, самооценка, экспертная оценка. Отслеживание динамики развития личностных качеств и уровня усвоения содержания образовательной программы разными способами обеспечивает точность и объективность мониторинга, а также позволяет выстраивать воспитательную и образовательную работу с учетом полученных результатов.

**Форма организации образовательного процесса – групповые занятия.**

### **Формы организации учебного занятия**

Взаимодействие педагога и обучающихся на занятиях выражается в разнообразных формах.

#### *Общие формы организации занятий:*

- консультация (педагог дает советы по выполнению заданий индивидуально или группе воспитанников);
- презентация (представление детям нового материала или художественных изделий в ярких, анимированных слайдах, словесных выражениях);
- практическая работа (занятие ориентировано на выполнение практического задания);
- соревновательное занятие (стимулирует личностные качества воспитанников).

#### *Групповые формы обучения:*

- групповая работа на занятии, групповые технические проекты. Данные формы направлены на формирование социально-значимых качеств, достижение высоких творческих результатов.

#### *Индивидуальные формы работы:*

- упражнения, ориентация на практическое закрепление программистских умений;
- индивидуальная творческая деятельность, самореализация и самовыражение в техническом творчестве.

## **Педагогические технологии**

*Личностно-ориентированные технологии.* Максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта.

*Здоровьесберегающие технологии.* Сохранение, формирование и укрепление здоровья обучающихся.

*Технологии коллективно-творческой деятельности.* Коллективное целеполагание, коллективная организация деятельности, коллективное творчество, эмоциональное насыщение жизни, организация соревновательности и игры в жизнедеятельности детей;

*Игровые технологии.* Игровая ситуация в образовательном процессе – один из важнейших аспектов интерактивного обучения ребенка. Взаимодействие педагога и учащихся осуществляется через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, деловое общение), в основе которого лежит социальный опыт. В образовательном процессе используют занимательные, компьютерные игры, соревнования и др.

*Информационно-коммуникационная технология.*

Создание богатой, ориентированной на обучающегося, интерактивной учебной среды для активной работы со знаниями. Становление цифровой грамотности включает формирование пользовательских умений, развитие умения искать, обрабатывать, обмениваться цифровой информацией, расширения коммуникативных способностей для решения задач, развитие навыков исследовательской деятельности, формирование информационной культуры.

## **2.6. Список литературы**

### **Список литературы, используемой педагогом:**

1. Найсторм Б. Шаблоны игрового программирования. – Robert Nystrom, 2014. – 354 с.
2. Уильямс Р. Дизайн. Книга для недизайнеров. – Питер, 2016. –240 с.
3. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов / Д. В. Голиков — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 192 с.

### **Список литературы, рекомендованной обучающимся:**

1. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов / Д. В. Голиков — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 192 с.

### 3. Сведения об авторе-разработчике

1. **ФИО:** Данилова Елена Владимировна.
2. **Место работы, должность:** МАУ ДО «Дом детского творчества» КГО, педагог дополнительного образования.
3. **Квалификационная категория:** высшая.
4. **Профессиональное образование:**  
ГАПОУ СО «Камышловский педагогический колледж» (2003 г.),  
специальность – учитель изобразительного искусства и черчения;  
ФГБОУ ВО «Уральский Государственный Педагогический  
Университет», (2008 г.), специальность – специалист по социальной работе;  
АНО ДПО «Московская академия профессиональных компетенций»  
(2020 г.), специальность – педагог дополнительного образования.
5. **Стаж:** педагогический – 23 года; по должности – 22 года.

#### **4. Аннотация**

Краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности лагеря с дневным пребыванием детей «Игры Scratch» (стартовый уровень) по направленности является **технической**.

Предназначена для обучающихся **от 6,6 до 17 лет**.

**Срок реализации** – 6 часов.

**Цель:** формирование у обучающихся первоначальных навыков разработки игр в среде Scratch.

Для реализации цели предполагается решение основных **задач:** познакомить обучающихся с интерфейсом программы Scratch и отработать базовые операции по созданию компьютерных игр; формировать представление о профессии – геймдизайнер; развивать интерес к техническому образованию; расширить пространство для созидательной деятельности обучающихся; способствовать творческой самореализации личности в области технического творчества; воспитывать интерес к геймдизайну; воспитывать уважение к инженерному труду.

**Содержание** программы: «Знакомство со средой Scratch»; «Анимированная открытка», «Игра «Пинг-понг», «Игра «Охота на насекомых».

**Форма реализации программы:** очная.

**Ожидаемые результаты:** наличие у обучающихся начальных знаний и умений в области геймдева и программирования; увеличение степени развития логического мышления, творческого воображения, пространственного восприятия; повышение уровня интереса к техническому творчеству; наличие социально-значимых качеств личности.

## **Входная диагностика по программе «Игры Scratch»**

### **Входная диагностика по программе «Игры Scratch» для детей 7-8 лет**

**Цель:** определить начальный уровень знаний и навыков детей в области компьютерной грамотности и основ Scratch, выявить мотивацию к изучению программирования.

**Форма проведения:** игровая диагностика (15–20 минут)

#### **Блок 1. Беседа (5 минут)**

Педагог задаёт вопросы и фиксирует ответы:

1. Ты когда-нибудь играл в компьютерные игры? Какие?
2. Хочешь научиться создавать свои игры?
3. Ты умеешь пользоваться компьютерной мышью? Покажи, как её держать.
4. Знаешь ли ты, что такое кнопка «Сохранить»?
5. Если на экране много картинок, как выбрать одну из них?

#### **Блок 2. Практические задания в Scratch**

##### **Задание 1. Знакомство с интерфейсом**

- **Цель:** проверить ориентацию в интерфейсе Scratch.
- **Инструкция:** Открой Scratch (готовый проект с открытым интерфейсом). Покажи:
  - где находятся спрайты (персонажи);
  - где можно выбрать фон для сцены;
  - где находится кнопка запуска программы (зелёный флажок)».

##### **Критерии оценки:**

**Высокий** – показал 2-3 элемента;

**Средний** – показал 1 элемент;

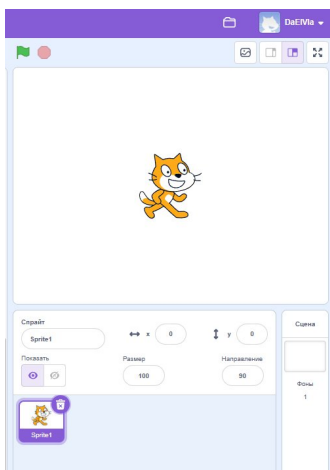
**Низкий** – не показал ни одного элемента.

## Тест: «Интерфейс Scratch» для детей 9-17 лет

Внимательно прочитай вопросы теста, отметь ручкой правильный ответ под буквой.

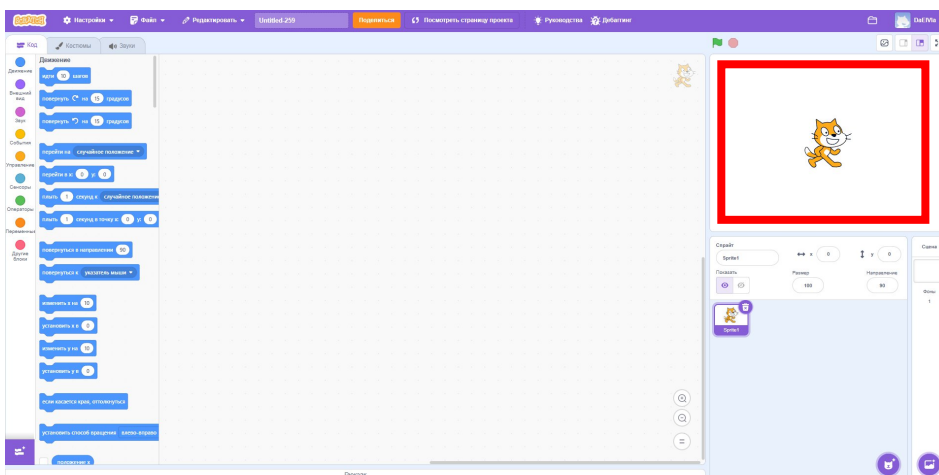
### Теоретический этап

Вопрос 1. Как называется подвижный графический объект, который действует на сцене проекта и выполняет алгоритмы (сценарии)?



- А) скрипт;
- Б) спрайт;
- В) сцена;
- Г) котёнок.

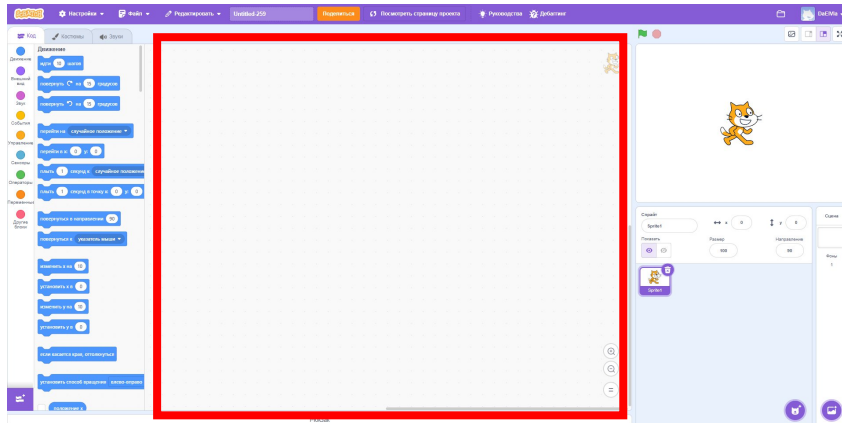
Вопрос 2. Как называется место, где спрайты двигаются, рисуют и взаимодействуют?



- А) скрипт;
- Б) спрайт;
- В) сцена;

Г) область кода.

Вопрос 3. Как называется окно в Scratch, где создаются скрипты (цепочки блоков)?



А) сцена;

Б) палитра блоков;

В) область скриптов;

Г) список спрайтов.

Вопрос 4. Какое событие обычно используется для запуска проекта Scratch?

А) когда спрайт нажат;

Б) когда клавиша нажата;

В) когда щёлкнут по зелёному флажку;

Г) когда получен сигнал.

Вопрос 5. Каких блоков нет в программе (несколько вариантов ответа)?

А) движение;

Б) внешний вид;

В) фигуры;

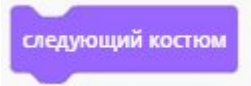
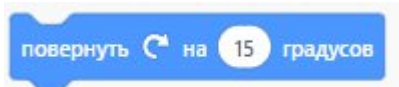
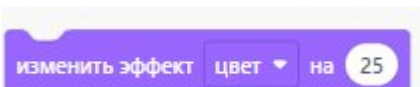
Г) управление;

Д) сенсоры;

Е) картинки.

Вопрос 6. Какой блок используется для изменения костюма спрайта на следующий?



- Б) 
- В) 
- Г) 

Вопрос 7. Сколько костюмов может иметь один спрайт?

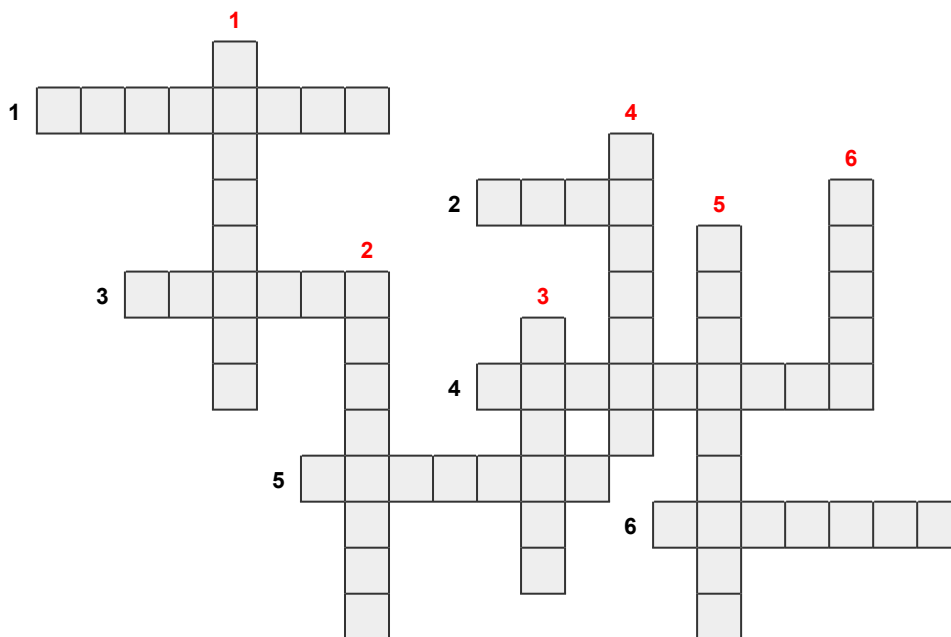
- А) 1;
- Б) 2;
- В) любое количество;
- Г) не более 7.

Промежуточная диагностика по программе «Игры Scratch»

Теоретический этап

Кроссворд «Блоки Scratch» (для детей 9-17 лет)

**Задание:** Внимательно прочитай вопросы кроссворда и впиши правильные ответы в пустые строчки.



Вопросы

По горизонтали:

1. Категория блоков для управления движением спрайтов (7 букв).
2. Категория блоков, отвечающая за звуки и проигрывание мелодий (4 буквы).
3. Блок, который запускает скрипт при нажатии на зелёный флажок (5 букв).
4. Блок для создания циклов, повторяющих действия заданное число раз (8 букв).
5. Блок, изменяющий координаты спрайта по осям X и Y (6 букв).
6. Категория блоков, содержащая триггеры для запуска скриптов (6 букв).

По вертикали:

1. Блок для передачи сообщений между спрайтами (6 букв).
2. Блок, проверяющий, касается ли спрайт другого объекта или края сцены (6 букв).
3. Блок, меняющий внешний вид спрайта на следующий костюм (7 букв).
4. Блок, позволяющий спрайту говорить или думать (6 букв).
5. Категория блоков с арифметическими операциями и логическими условиями (8 букв).
6. Блок, создающий паузу в выполнении скрипта на указанное время (5 букв).

## Практический этап

### Задание 1. Работа со спрайтами

- **Цель:** оценить умение добавлять и перемещать объекты.
- **Инструкция:**
  1. Добавь на сцену любого спрайта из библиотеки (кнопка «Выбрать спрайт»).
  2. Перетащи его в центр экрана.
  3. Измени размер спрайта (используя кнопки «уменьшить»/«увеличить»).

#### Критерии оценки:

**Высокий** – выполнил все шаги самостоятельно;

**Средний** – выполнил шаги с подсказками;

**Низкий** – не справился с заданием.

### Задание 2. Простые действия с блоками

- **Цель:** проверить понимание базовых команд.
- **Инструкция:** Собери простую программу для спрайта:

1. Найди блок «идти 10 шагов» и перетащи его к спрайту.
2. Добавь блок «повернуть направо на 90 градусов».
3. Нажми на зелёный флажок. что произошло?

**Критерии оценки:**

**Высокий** – собрал скрипт и запустил;

**Средний** – собрал скрипт, но не запустил;

**Низкий** – не смог собрать скрипт.

# Итоговая диагностика по программе «Игры Scratch»

## Теоретическая часть

### Викторина «Основы Scratch»

**Задание:** Ответь на вопросы викторины, выбрав один верный ответ.

**Вопрос 1.** Что такое Scratch?

- А) текстовый редактор;
- Б) визуальный язык программирования для начинающих;
- В) операционная система;
- Г) игра для смартфонов.

**Вопрос 2.** Как называется подвижный объект в Scratch, который выполняет скрипты?

- А) фон;
- Б) спрайт;
- В) блок;
- Г) сцена.

**Вопрос 3.** Какой блок запускает скрипт при нажатии на зелёный флажок?

- А) навсегда;
- Б) если;
- В) когда зелёный флаг нажат;
- Г) подождать.

**Вопрос 4.** Что делает блок «Повторять всегда»?

- А) останавливает спрайт;
- Б) повторяет действия в цикле без остановки;
- В) изменяет цвет спрайта;
- Г) воспроизводит звук.

**Вопрос 5.** Как создать переменную в Scratch?

- А) через раздел «Переменные» в меню;
- Б) используя блок сказать;
- В) нарисовав спрайт;
- Г) включив звук.

**Вопрос 6.** Как изменить фон сцены в Scratch?

- А) используя блок двигаться;
- Б) через раздел «Фоны» в редакторе;
- В) создав новую переменную;
- Г) добавив спрайт.

**Вопрос 7.** Что представляют собой координаты в Scratch?

- А) Цвет спрайта;
- Б) Позиция спрайта на сцене (x, y);
- В) Длина звукового файла;
- Г) Имя переменной.

**Вопрос 8.** Какой блок останавливает выполнение всех скриптов в проекте?

- А) стоп этот скрипт;
- Б) ждать;
- В) стоп все;
- Г) скрыть.

**Вопрос 9.** Какое расширение имеют файлы проектов Scratch (современная версия)?

- А) .sb2;
- Б) .exe;
- В) .sb3;
- Г) .png.

**Вопрос 10.** Какой блок проверяет, касается ли спрайт другого объекта или края сцены?

- А) касается чего-то;
- Б) идти 10 шагов;
- В) изменить x на 1;
- Г) следующий фон.

Карта педагогического наблюдения развития социальной компетентности

Группа \_\_\_\_\_ Фамилия \_\_\_\_\_ Имя \_\_\_\_\_ Лет \_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_

1. Коммуникативность													Результат
1	Любит быть на людях	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Замкнутый, общается с узким кругом старых друзей	8-6 - высокий, 5-4 – средний, 3-1 - низкий
2	Открытый	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Скрытный	
3	Обращается за помощью к другим детям	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Остается с затруднениями один	
4	Обращается к взрослому за помощью	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Остается с затруднениями один	
5	Яркая мимика, жесты	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Слабовыраженная мимика, жестикуляция	
6	Эмоционален в контакте	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Не проявляет эмоций	
7	Готов к коллективной деятельности	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Предпочитает индивидуальную работу	
8	Глубокое общение	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Общение носит поверхностный характер	
<b>Общий результат</b>													
2. Толерантность													Результат
1	Спокойный, уступчивый, доброжелательный стиль поведения	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Агрессивный	9-7 – высокий, 6-4 – средний, 3-1 – низкий
2	Разрешает конфликты конструктивным путем	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Разрешает конфликты неконструктивным путем (драка, обида)	
3	Чувство юмора	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Отсутствие чувства юмора	
4	Чуткость	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Равнодушие	
5	Доверие к другим	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Недоверие к другим	
6	Терпение к различиям	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Выраженная потребность в определенности	
7	Доброжелательность	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Негативное отношение к окружающим	
8	Умение слушать	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Неумение слушать	
9	Способность к сопереживанию											Эмоциональная холодность	

Общий результат													
3. Рефлексивность												Результат	
1	Реально оценивает свои силы	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Недооценивает или завышает свои возможности	6-5 – высокий, 4-3 – средний, 2-1 – низкий
2	Говорит о себе, как о личности	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Не говорит о своих личностных качествах	
3	Говорит о своих чувствах	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Не говорит о своих чувствах	
4	Самостоятельно регулирует свое поведение	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Эффективен только внешний контроль	
5	Выражает свое отношение к деятельности	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Не выражает собственное отношение к деятельности	
6	Стремится самостоятельно исправить ошибку для достижения результата	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Не корректирует свою деятельность	
Результат													

Общий результат \_\_\_\_\_ б. Уровень \_\_\_\_\_

Максимальное количество баллов по всем показателям – 23 б.

**Высокий уровень:** 23-18 баллов.

**Средний уровень:** 9-17 баллов.

**Низкий уровень:** 1-8 баллов.



