

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Рубцовский институт (филиал) федерального государственного бюджетного**  
**образовательного учреждения высшего образования**  
**«Алтайский государственный университет»**

Утверждено решением Ученого  
совета Рубцовского института  
(филиала) АлтГУ  
протокол №8 от 11.02.2026 г.

**ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**  
**«Создание игр и мультфильмов в среде Scratch»**

**Рубцовск**  
**2026**

Программа рассмотрена и одобрена на заседании Ученого совета Рубцовского института (филиала) АлтГУ от 11.02.2026 г., протокол № 8.

**Председатель методической комиссии института:**

Заместитель директора по учебной работе \_\_\_\_\_  О. Г. Голева

**Руководитель центра:**

Преподаватель \_\_\_\_\_  И. С. Краснослободцева

**Разработчик:**

Преподаватель \_\_\_\_\_  И. С. Краснослободцева

## Содержание

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ.....	4
1.1. Цель реализации программы .....	4
1.2. Планируемые результаты обучения.....	4
1.3. Категория слушателей.....	4
1.4. Трудоемкость обучения .....	5
1.5. Форма обучения.....	5
2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	6
2.1. Учебно-тематический план.....	6
2.2. Содержание разделов учебного курса .....	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ (ОРГАНИЗАЦИОННО- ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ) .....	9
3.1. Материально-технические условия .....	9
3.2. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы...9	
4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ (ФОРМА АТТЕСТАЦИИ, ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ).....	11
5. КАДРОВЫЕ УСЛОВИЯ (СОСТАВИТЕЛИ ПРОГРАММЫ) .....	12

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

## 1.1. Цель реализации программы

Данный курс направлен на обучение учащихся основам программирования и базовым принципам создания игр в Scratch.

Целью реализации программы является развитие у ребёнка навыков работы в команде, логического мышления и творческого подхода к решению задач. Создание и программирование роботов стимулируют у школьников интерес к науке, технологии, инженерии и математике. Такой курс необходим детям для знакомства с современными технологиями и поможет подготовиться к будущей профессии в сфере науки и техники.

## 1.2. Планируемые результаты обучения

В результате прохождения обучения слушатели приобретут навыки программирования, работе в команде, проектирования и создания собственных робототехнических проектов.

По окончании изучения разделов программы слушатели должны:

### **Знать:**

– основные принципы работы с новой средой программирования Scratch;

– технические характеристики и основные возможности среды Scratch;

– базовые знания программирования;

– основы программирования анимационных игр и анимации.

### **Уметь:**

– программировать робота для выполнения различных задач, таких как объезд препятствий, определение цвета, поднятие и опускание предметов и т.д., используя элементы программирования, такие как переменные, константы, циклы, условные конструкции, массивы;

– работать в команде для создания и программирования игр;

– устраивать соревнования и состязания в игре.

### **Владеть:**

– навыками проектирования и создания собственных робототехнических проектов с использованием среды программирования Scratch;

– навыками разработки игр при помощи программирования;

– инструментами среды программирования Scratch.

## 1.3. Категория слушателей

К освоению курса допускаются дети от 8 лет и старше.

#### **1.4. Трудоемкость обучения**

Курс продолжительностью 48 часов, срок обучения – 6 месяцев, режим занятий – 2 часа в неделю.

#### **1.5. Форма обучения**

Очная, возможна реализация программы частично по индивидуальной траектории обучения.

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 2.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общая трудоемкость (часов, зачетных единиц)	Всего аудиторных часов (зачетных единиц)	Аудиторные занятия, час			Самостоятельная работа слушателей, час.
				Лекции	Практические (семинарские) занятия	Лабораторные занятия	
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Знакомство с программной средой Scratch	2	2			2	
2	Графика, звук в Scratch	6	6			6	
3	Алгоритмы и исполнители	16	16			16	
4	Проектная деятельность и моделирование процессов и систем	24	24			24	
<b>ИТОГО</b>		48	48			48	

### 2.2. Содержание разделов учебного курса

#### Тема 1. Знакомство с программной средой Scratch.

Свободное программное обеспечение. Параметры для скачивания и установки программной среды на компьютер. Основные элементы пользовательского интерфейса программной среды Scratch. Внешний вид рабочего окна. Функциональные блоки. Блоки команд, состояний, программ, запуска, действий и исполнителей. Установка русского языка для Scratch. Создание и сохранение документа. Понятия «спрайт», «сцена», «скрипт». Очистка экрана. Основной персонаж как исполнитель программ. Система команд исполнителя (СКИ). Блочная структура программы. Непосредственное управление исполнителем. Библиотеки исполнителей. Сцена и разнообразие сцен, исходя из библиотеки сцен. Систематизация данных библиотек

исполнителей. Иерархия в организации хранения костюмов персонажа и фонов для сцен. Импорт костюма, импорт фона.

## **Тема 2. Графика, звук в Scratch.**

Компьютерная графика. Векторные и растровые графические редакторы. Встроенный растровый графический редактор. Основные инструменты графического редактора, рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов и окружностей, выбор фрагмента изображения и отражение его по горизонтали или вертикали, использование инструмента «Печать» для копирования выделенной области изображения, работа с текстом. Масштаб фрагмента изображения. Палитра цветов, установка цвета переднего плана и фона, выбор цвета изображения с помощью инструмента «Пипетка». Изменение центра костюма. Изменение размера костюма.

Основные способы изменения внешнего вида исполнителя:

1) использование встроенной библиотеки исполнителей путём импорта её элемента;

2) редактирование выбранного элемента с помощью инструментов встроенного растрового графического редактора;

3) создание собственных изображений в других программах и импортирование их в программную среду Scratch.

Звуки в Scratch. Вставка звуковых файлов. Программная обработка звуковых сигналов. Музыкальный синтезатор.

## **Тема 3. Алгоритмы и исполнители.**

Понятие алгоритма. Создание блок-схем. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы. Ветвление в алгоритмах. Рисование линий и геометрических фигур исполнителем Scratch.

Параллелизм в программной среде. Использование нескольких исполнителей. Параллельное выполнение однотипных действий. Принцип суперкомпьютерных технологий. Таймер для вычисления времени выполнения программы.

Интерактивность программ. Возможность организации диалога между исполнителями. Операторы для слияния текстовых выражений.

Взаимодействие исполнителей. Сенсоры касания объектов или цвета. Использование сенсоров при взаимодействии исполнителей. Задержка выполнения программы.

Слой изображения. Выполнение команд исполнителями в разных слоях изображения.

Типы исполнителей программной среды Scratch.

## **Тема 4. Проектная деятельность и моделирование процессов и систем.**

Мультимедийный проект. Описание сюжетных событий.

Анимация. Создание эффекта анимации с помощью последовательной смены изображений. Создание сложной анимации с несколькими спрайтами.

Создание комикса. Создание интерактивной поздравительной открытки. Создание презентаций. Создание мультфильма. Создание музыкального клипа. Создание тестов. Создание игр. Создание проектов по собственному замыслу. Озвучивание проектов. Регистрация в Скретч-сообществе. Публикация проектов в Сети.

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ (ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ)**

**3.1. Материально-технические условия** (аудитории, лаборатории, классы, перечень средств обучения, включая стенды, тренажеры, модели, макеты, оборудование, в т.ч. компьютерные и телекоммуникационные и т.п.)

Учебные аудитории для проведения занятий всех видов (дисциплинарной, междисциплинарной и модульной подготовки); групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации. Для самостоятельной работы и подготовки к занятиям используются помещения, оснащенные компьютерной техникой с доступом к сети «Интернет» и электронной информационно-образовательной среде института.

Специальные аудитории укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для предоставления учебной информации.

Лабораторные занятия проводятся в компьютерных классах, а также в лабораториях.

Требования к программному обеспечению учебного процесса:

- Windows 7 Professional Service Pack 1;
- Microsoft Office Professional Plus 2010;
- 7-Zip;
- Windows 10 Education;
- Foxit Reader;

**3.2. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы** (учебно-методические материалы (учебники, учебные пособия, периодические издания, раздаточный материал и т.д.)

#### **Основная литература:**

1. Бегишев, И. Р. Робототехника и право: библиографический указатель / И. Р. Бегишев. — Москва: Проспект, 2023. — 120 с. — ISBN 978-5-392-36460-2. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/280760>

2. Титенок, А. В. Основы робототехники: учебное пособие / А. В. Титенок. — Вологда: Инфра-Инженерия, 2023. — 236 с. — ISBN 978-5-9729-0872-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/281237>

## **Базы данных, Интернет-ресурсы, информационно-справочные и поисковые системы**

1. Электронная библиотечная система «Консультант студента» [Электронный ресурс]. – М.: ООО «Политехресурс». – Режим доступа: <http://www.studentlibrary.ru/>.

2. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека Online» [Электронный ресурс]. – М.: Издательство «Директ-Медиа». – Режим доступа: <http://www.biblioclub.ru>.

3. Электронная библиотечная система Алтайского государственного университета [Электронный ресурс]. – Барнаул. – Режим доступа: <http://elibrary.asu.ru/>.

4. Образовательная платформа «Юрайт» [Электронный ресурс]. – М.: ООО «Электронное изд-во Юрайт». – Режим доступа: <https://www.biblioonline.ru/about>.

5. Электронно-библиотечная система «Znanium.com» [Электронный ресурс]. – М.: ООО «Научно-издательский центр Инфра-М». – Режим доступа: <http://znanium.com/>.

6. Поисковые системы: Google, Yandex, Rambler. 7. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]: информационно-аналитический портал в области науки, технологии, медицины и образования. – М.: ООО Научная электронная библиотека. – Режим доступа: [https://elibrary.ru/projects/subscription/rus\\_titles\\_open.asp](https://elibrary.ru/projects/subscription/rus_titles_open.asp).

8. Электронно-библиотечная система Издательство «Лань» [Электронный ресурс]. – СПб.: Издательство Лань. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/>.

#### **4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ (ФОРМА АТТЕСТАЦИИ, ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ)**

Оценка качества освоения программы проводится в формах внутреннего мониторинга и внешней независимой оценки (организации могут на добровольной основе). Приводятся конкретные формы и процедуры текущего, промежуточного (при наличии) и итогового контроля. С целью оценивания содержания и качества учебного процесса, а также отдельных преподавателей со стороны слушателей и работодателей проводится анкетирование, получение отзывов.

## **5. КАДРОВЫЕ УСЛОВИЯ (СОСТАВИТЕЛИ ПРОГРАММЫ)**

Программа реализуется преподавательским составом Института, а также ведущими специалистами предприятий и организаций.