**Сценарій для майстер-класу "Творчість зі Scratch: Створення власної гри" для дітей 7-9 років**

**Мета:** навчити дітей основам програмування та розвивати їх творчість, за допомогою платформи Scratch.

**Необхідні матеріали:**

* Ноутбуки з реєстрацією на платформі Scratch. <https://scratch.mit.edu/>
* Проектор для відображення демонстраційних матеріалів.

**Перебіг майстер-класу:**

1. Презентація та вступ до програмування, знайомство з платформою Scratch (15 хв)
   * Привітання учасників і коротка інтродукція в програму майстер-класу.
   * Пояснення, що таке Scratch та його можливості.
2. Створення гри в Scratch
   * Розповідь про гру
   * Пояснення основних елементів інтерфейсу Scratch.
   * Демонстрація крок за кроком, як створити базовий функціонал гри в Scratch.
3. Практика

**План створення гри**

1. Відкрити стартовий проект
2. Додати Події, рух пса Патрона на стрілочки
3. Налаштувати кісточку
   1. Коли Старт перемістити в задані координати
   2. Показати спрайт (якщо була прихована)
   3. Керування > Завжди > Якщо торкається Патрон то
      1. Сховати
      2. Перейти до випадкова позиція
      3. Показати
4. Налаштувати Патрона
   1. Говорити Привіт! 2сек
   2. Керування > завжди
      1. Якщо торкається Кісточка то відтворити звук Chomp
      2. Якщо торкається Вказівник то Відтворити звук Dog2 та чекати 1 сек
   3. Коли Старт перемістити в задані координати