**Занятие 2.2 (1 час)**

**Тема:** «Создаём проект: движение спрайта по алгоритму»

**1. Повторение прошлого урока (5–7 минут)**

* Вопросы детям:  
  – Что такое алгоритм?  
  – Как мы можем задать движение в Scratch?  
  – Какими блоками мы пользовались?
* Короткий мини-тест/игра: учитель говорит команды («идти 10 шагов вперёд, повернуться на 90 градусов»), дети изображают «спрайта».

**2. Введение в задание (5 минут)**

* Скажи детям:  
  «Сегодня мы создадим проект, где наш герой будет двигаться по сцене не просто так, а по придуманному алгоритму. Это будет наша первая маленькая программа!»

**3. Практическая часть (35 минут)**

**Шаг 1. Подготовка**

* Дети выбирают спрайта (необязательно кота, можно любого персонажа).
* Выбирают фон (например, поле, город, дорога).

**Шаг 2. Движение по маршруту**

* Учитель показывает на примере:  
  – Спрайт идёт вперёд, поворачивает, идёт дальше.  
  – Получается движение по квадрату или прямоугольнику.

**Шаг 3. Алгоритм своего маршрута**

Задания (по уровню сложности):

1. **Базовое** — заставить спрайта пройти по квадрату.
2. **Среднее** — придумать маршрут «прогулка героя» (например, спрайт идёт по улице, сворачивает за угол, доходит до дома).
3. **Сложное (для быстрых)** — добавить несколько спрайтов: один идёт влево, другой вправо, чтобы получился «пешеходный переход» или «танец двух героев».

**Шаг 4. Тестирование**

* Запустить проект и проверить:  
  – Всё ли работает?  
  – Не «врезался» ли спрайт в край сцены?  
  – Выполняется ли алгоритм правильно?

**4. Итог занятия (10–12 минут)**

* Каждый ребёнок показывает свой проект (короткая демонстрация).
* Обсуждение:  
  – Какие алгоритмы придумали?  
  – Что оказалось самым сложным?  
  – Где в жизни встречаются такие маршруты (роботы, машины, навигатор)?
* Вывод:  
  **Сегодня мы сделали свой первый проект в Scratch, где спрайт двигается по сцене по нашему алгоритму.**