## Занятие 4.1 (1 час)

**Тема:** «События и звуки в Scratch»

### ****1. Приветствие и повторение (5–7 минут)****

* Обсудить, что мы делали на прошлой неделе:  
  – Создавали мини-анимации с костюмами и фонами.
* Вопрос детям:  
  – Как можно сделать проект ещё интереснее?  
  – Что если добавить звук?
* Кратко объяснить:  
  – **Событие** — это сигнал для программы, чтобы что-то произошло.  
  – Пример: «нажали флажок → спрайт начинает двигаться», «нажали клавишу → играет звук».

### ****2. Знакомство с блоками событий (10 минут)****

* Показать вкладку «События»:  
  – «Когда нажата зелёная кнопка»  
  – «Когда нажата клавиша …»
* Объяснить детям, что блок события **запускает алгоритм**, который мы создаём.
* Демонстрация: спрайт меняет костюм и говорит «Привет!» при нажатии флажка.

### ****3. Работа со звуком (10 минут)****

* Показать вкладку «Звук»:  
  – «Играть звук … до конца»  
  – «Играть звук … 1 раз»  
  – «Остановить все звуки»
* Простая демонстрация:  
  – При нажатии флажка спрайт говорит «Привет!» и проигрывается звук «мяу» или «аплодисменты».

### ****4. Практическая работа: проект с анимацией и звуком (25–30 минут)****

#### **Шаг 1. Планирование проекта (5 минут)**

* Придумать короткую сценку:  
  – Спрайт что-то делает (ходит, прыгает, машет лапкой)  
  – В проекте есть звук (речь, музыка, эффект)  
  – Запуск по событию (флажок или клавиша)

#### **Шаг 2. Добавление событий (5 минут)**

* Вставляем блок «Когда нажата зелёная кнопка» или «Когда нажата клавиша …».
* Программируем последовательность действий спрайта (движение, смена костюмов).

#### **Шаг 3. Добавление звуков (10 минут)**

* Добавляем звуковые блоки в нужные моменты:  
  – «Играть звук до конца» при начале движения  
  – «Играть звук 1 раз» при смене костюма или действии спрайта

#### **Шаг 4. Тестирование и исправление (5–10 минут)**

* Запуск проекта кнопкой «Зелёный флаг» или выбранной клавишей
* Проверка: звук играет, спрайт двигается как задумано
* Дети корректируют блоки при необходимости

### ****5. Итог занятия (5 минут)****

* Обсуждение:  
  – Какие события использовали?  
  – Какие звуки добавили?  
  – Что понравилось больше всего в проекте?
* Подводим вывод:  
  **Сегодня мы научились запускать анимацию по событию и добавлять звуки в проекты. Теперь наши программы оживают и звучат!**