**Занятие 4.2 (1 час)**

**Тема:** «Интерактивный проект с клавишами и звуком»

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

* Вспомнить прошлое занятие:  
  – Что такое событие?  
  – Как добавить звук в проект?
* Кратко обсудить: «Сегодня мы научимся управлять спрайтом с клавиатуры и добавлять звук, чтобы проект стал интерактивным».

**2. Объяснение нового задания (5 минут)**

* Задание: создать мини-игру или интерактивную сценку, где:  
  – Спрайт выполняет действие при нажатии клавиши  
  – Используется звук для эффекта  
  – Можно менять костюм или фон

**Примеры:**

* Спрайт прыгает и говорит «Ура!» при нажатии пробела
* Кот двигается влево/вправо по клавишам стрелок, при этом играет звук «мяу»
* Герой меняет костюм и фон, когда нажата клавиша «A» или «B»

**3. Практическая работа (40 минут)**

**Шаг 1. Планирование (5 минут)**

* Дети придумывают интерактивную сценку:  
  – Какие клавиши будут управлять спрайтом  
  – Какие действия и костюмы использовать  
  – Какие звуки добавить

**Шаг 2. Настройка событий (10 минут)**

* Используем блоки:  
  – «Когда нажата клавиша …»  
  – «Когда нажата зелёная кнопка» (для начала)
* Привязываем действия спрайта к клавишам: движение, смена костюма, эффект

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

* Добавляем блоки звука:  
  – «Играть звук до конца» или «Играть звук 1 раз» при каждом действии
* Дети проверяют, чтобы звук соответствовал действию

**Шаг 4. Тестирование и отладка (10–15 минут)**

* Проверяем проект: клавиши работают, звуки совпадают с действиями
* Исправляем ошибки, добавляем дополнительные эффекты

**4. Демонстрация и обсуждение (5–7 минут)**

* Дети показывают свои интерактивные проекты
* Обсуждение:  
  – Какие клавиши использовали?  
  – Какие звуки добавили?  
  – Что получилось особенно интересно или смешно?

**5. Итог занятия (3–5 минут)**

* Подведение итогов:  
  **Сегодня мы научились делать интерактивные проекты, где спрайт реагирует на клавиши и звук оживляет действия. Наши программы стали ещё интереснее!**