**🟢 Занятие 2.3.1 (1 час)**

**Тема:** «Персонажи двигаются и взаимодействуют»

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

* Обсуждаем:  
  – Как запускали анимации в прошлый раз?  
  – Что делали, когда спрайт должен был «реагировать» на действие (например, при нажатии клавиши)?
* Вопрос детям:  
  – А что если спрайты будут двигаться навстречу друг другу?  
  – Можно ли сделать так, чтобы при встрече что-то происходило?

**2. Новое понятие: столкновение спрайтов (10 минут)**

* Показать блок **«если касается (спрайт/цвет)»** из категории «Условия» или «Датчики».
* Объяснить простыми словами:  
  «Если спрайт дотронется до другого, он может сказать фразу, издать звук или остановиться.»
* Демонстрация:  
  – Кот идёт вперёд.  
  – Когда касается яблока — говорит «Я нашёл яблоко!» и звук «поп».

**3. Совместное создание мини-проекта (10 минут)**

**Цель:** сделать сцену, где герой ищет предмет.  
Пример:

* Спрайт Кот ищет яблоко.
* Когда дотронется — появляется звук и надпись «Ура!».  
  **Шаги:**

1. Добавляем фон (например, лужайка).
2. Добавляем двух спрайтов (Кот и Яблоко).
3. Программируем движение Кота стрелками.
4. Добавляем блок проверки: «если касается Яблоко → сказать Ура! и играть звук».

**4. Практическая работа (25–30 минут)**

**Шаг 1. Планирование (5 минут)**  
— Придумать, кого и что герой должен найти (предмет, животное и т.п.).  
**Шаг 2. Реализация (15–20 минут)**  
— Сделать движение по стрелкам.  
— Добавить событие «если касается».  
— Реакция: надпись, звук, смена фона.  
**Шаг 3. Проверка (5 минут)**  
— Проверяем: работает ли при касании?  
— Меняем скорость, расстояние, фразы.

**5. Итог урока (5 минут)**

* Что нового узнали? (проверка касания, условия)
* Что было сложнее — движение или реакция?
* Подводим итог:  
  «Сегодня мы научились делать так, чтобы спрайты взаимодействовали и реагировали друг на друга. Это первый шаг к настоящим играм!»