**. Приветствие и настрой (5 минут)**

* Познакомиться с детьми, спросить:  
  – Кто слышал слово «программирование»?  
  – Кто играл в игры? А как думаете, кто придумывает, как игра работает?
* Коротко объяснить: «Программисты придумывают правила для компьютера, чтобы он делал то, что мы хотим».

**2. Что такое программирование? (5–7 минут)**

* Простое объяснение:  
  «Программирование — это когда мы даём компьютеру команды. Компьютер сам по себе ничего не умеет, он выполняет только то, что мы ему говорим».
* Пример из жизни:  
  – Инструкция «почистить зубы» для робота: «возьми щётку», «намажь пасту», «почисти зубы сверху, снизу».  
  – Если команда будет «съешь зубную щётку», робот сделает это, потому что он не понимает смысла, он просто выполняет команды.
* Вывод: чтобы программа работала правильно, нужно точно и понятно объяснять компьютеру, что делать.

**3. Зачем нужен Scratch? (7 минут)**

* Объяснение на уровне детей:  
  – Есть сложные языки программирования (как иностранные языки для взрослых).  
  – Scratch — это как кубики LEGO: команды сделаны в виде блоков, их можно соединять и получаются программы.
* Покажи интерфейс Scratch (на экране или проекторе).
* Скажи: «В Scratch можно делать мультики, игры, анимации, даже небольшие проекты для друзей».

**4. Мини-демонстрация (10 минут)**

* Создай проект прямо при них:  
  – Выбери персонажа (например, кота).  
  – Добавь блоки: «Когда нажата зелёная кнопка → скажи "Привет!" → прыгни → повернись».
* Запусти программу, чтобы дети увидели, как персонаж оживает.
* Спроси: «Хотите, чтобы котик сказал ваше имя?», «А может, он будет танцевать?»  
  → Дети предложат идеи, ты добавляешь блоки и сразу показываешь результат.

**5. Практическая часть (10–15 минут)**

* Дети заходят в Scratch (онлайн или офлайн).
* Задача:  
  – Выбрать любого героя.  
  – Сделать так, чтобы он сказал «Привет, меня зовут …!»  
  – Добавить движение (например, прыгнуть или повернуться).
* Если получится, дать дополнительное задание: пусть персонаж скажет фразу и поднимет лапу (анимация).

**6. Итог и обсуждение (5 минут)**

* Подвести итог:  
  – Сегодня мы узнали, что такое программирование.  
  – Scratch помогает учиться программировать, но в игровой форме.  
  – Мы сделали свою первую программу!
* Вопрос детям:  
  – Что вам больше всего понравилось?  
  – Кого выбрали героем?
* Анонс: «На следующем занятии мы научим героев двигаться и сделаем первую маленькую игру».