**Занятие 2.1 (1 час)**

**Тема:** «Что такое алгоритм и как двигать спрайт в Scratch»

**1. Разминка. «Алгоритм в жизни» (10 минут)**

* Спросить у детей:  
  – Кто знает, что такое алгоритм?
* Дать простое определение:  
  **Алгоритм — это последовательность команд, которые нужно выполнить, чтобы получить результат.**
* Примеры из жизни (на доске или устно):  
  – Умыться: «налить воду», «намочить лицо», «намылить», «смыть».  
  – Сделать бутерброд.
* Игра: «Я — робот». Дети дают команды учителю: «сделай шаг вперёд», «подними руку», «повернись». Если команда не точная («иди туда»), робот не понимает.

Вывод: **чтобы робот/компьютер понял — нужно давать чёткие инструкции.**

**2. Знакомство с движением в Scratch (10 минут)**

* Открыть Scratch, показать **блоки движения** («идти 10 шагов», «повернуться», «идти в точку x,y»).
* Показать, как персонаж двигается по сцене.
* Обратить внимание: сцена — это координатная сетка (но без формул, просто: «внизу – минус, сверху – плюс»).

**3. Практическая работа: движение спрайта (20 минут)**

Задание 1 (базовое):

* Сделать так, чтобы спрайт прошёл вперёд 10 шагов.

Задание 2:

* Добавить «повернуться» и снова пройтись.

Задание 3:

* Составить **алгоритм движения**: например, «пройти 4 раза по квадрату» (вперёд – повернуть – вперёд – повернуть и т.д.).

Для тех, кто справился быстро:

* Заставить спрайта нарисовать «букву» (движение квадратом, буквой L или Т).

**4. Итог занятия (10 минут)**

* Обсудить:  
  – Что нового узнали?  
  – Где встречаем алгоритмы в жизни?  
  – Что делали со спрайтом?
* Закрепить вывод:  
  **Мы научились составлять алгоритм и запускать его в Scratch, чтобы спрайт двигался по сцене.**