**Сценарій для Frontend майстер-класу для дітей 12‑14 років**

**План**

1. Введення
2. Основи HTML
3. Основи CSS
4. Введення до JavaScript
5. Гра "Вгадай число"
6. Висновок

**Сценарій**

Введення

* Привітання та представлення себе як інструктора.
* Короткий огляд професії Frontend розробника.
* Викласти мету та очікування класу.

Основи HTML

* Пояснення HTML та його ролі у веб-розробці.
* Показ прикладів базової HTML-розмітки.
* Завдання: Створення простої HTML-сторінки з заголовком, параграфом та зображенням.

Основи CSS

* Визначення CSS та його використання для стилізації веб-сторінок.
* Показ прикладів простих CSS-стилей.
* Завдання: Додавання кольору, шрифтів та фону до сторінки.

Введення до JavaScript

* Пояснення JavaScript та його використання для динамічної взаємодії на веб-сторінках.
* Показ прикладів простих JavaScript-функцій.
* Завдання: Створення кнопки, яка змінює текст заголовка сторінки при кліку.

Гра "Вгадай число" (20 хвилин)

* Пояснення гри.
* Демонстрація кінцевого результату проекту.
* Завдання: Навчити створюють свою власну гру "Вгадай число"

Висновок та запитання (5 хвилин)

**Інструкція для гри “Інтерактивна картка”**

1. **Пояснення проекту:** "Інтерактивна картка" - це сторінка, на якій користувач може заповнити свої дані, наприклад, ім'я та хобі, а потім ці дані будуть відображатись на картці.
2. **Вказівки для створення сторінки:** Показати як створити HTML-форму, що містить поля для введення даних, такі як ім'я та хобі. Додати кнопку "Зберегти", яка буде виконувати функцію збереження введених даних.
3. **Стилізація сторінки:** Застосувати CSS для стилізації сторінки, використовуючи кольори, шрифти, фонові зображення тощо. Заохочувати до творчого підходу та вибору дизайну, який їм сподобається.
4. **JavaScript і взаємодія:** Пояснити, як використовувати JavaScript для взаємодії зі сторінкою. Наприклад, після натискання кнопки "Зберегти", JavaScript може отримати значення з полів вводу та відображати їх на картці. Допомогти учасникам реалізувати цю функціональність.
5. **Демонстрація кінцевого результату:** Закінчену "Інтерактивну картку" показати учасникам, щоб вони могли побачити, як їх робота має виглядати після завершення.