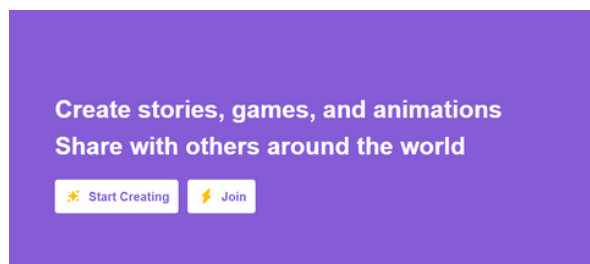


## Scratch

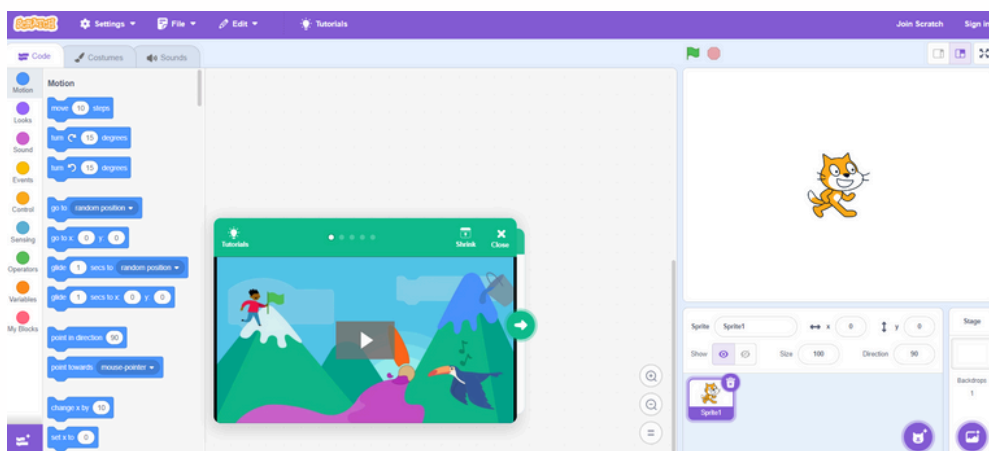
### Naudojimo instrukcija

„Scratch“ – tai aukšto lygio blokų pagrindu sukurta vaizdinio programavimo kalba ir svetainė, skirta vaikams, visų pirma kaip mokomoji priemonė, kurios tikslinė auditorija yra 8–16 metų amžiaus mokiniai. „Scratch“ skatina kompiuterinį mąstymą ir problemų sprendimo įgūdžius, kūrybišką mokymą ir mokymąsi, saviraišką ir bendradarbiavimą bei teisingumą kompiuterijos srityje.

- Eikite į tinklalapį <https://scratch.mit.edu/>.
- Galite pasirinkti „Pradėti kurti“ arba „Prisijungti“.



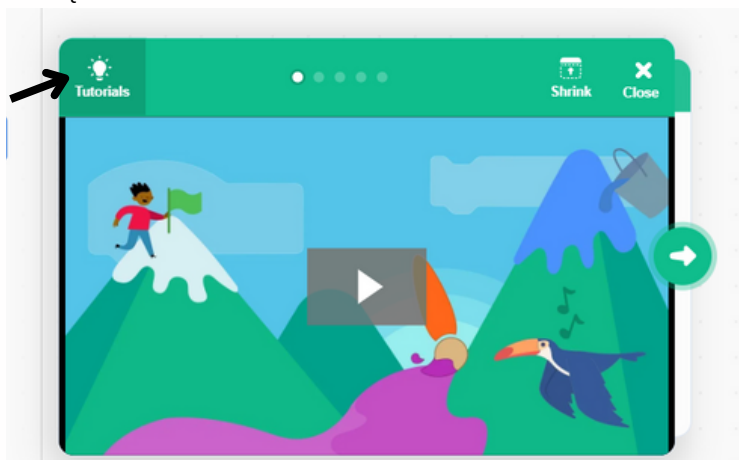
- Pradėkite kurti savo istoriją.



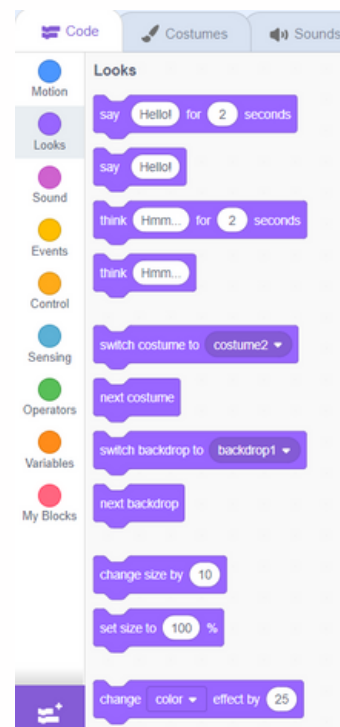
## Scratch

## Naudojimo instrukcija

- Prieš pradėdami kurti savo žaidimą, peržiūrėkite keletą naudingų pamokų.



- Pradėkite koduoti pridėdami blokų:
  - „move blocks“ (perkėlimas)
  - „looks blocks“ (išvaizda)
  - „control blocks“ (valdymas)
  - „sensing blocks“ (jutimas)
  - „events blocks“ (įvykiai)
  - „variables blocks“ (kintamieji)
  - „sounds blocks“ (garsai)



## Scratch

## ● Pavyzdžiai

**Istorija. Interaktyvus istorijos įvykių pasakojimas (9–15 m.)**

- Paprašykite mokinių pasirinkti svarbų pamokos įvykį. Jie turėtų įsivaizduoti, kokioje aplinkoje vyko įvykis ir kaip jame dalyvavę veikėjai galėjo išreikšti savo mintis.
- Mokiniai įsivaizduoja svarbiausius įvykio momentus, rašo dialogą ir apibūdina, kokiomis aplinkybėmis galėjo įvykti tam tikras nagrinėjamas įvykis.
- Naudodamiesi „Scratch“ mokiniai, siekdami apibendrinti svarbiausius įvykio ar laikotarpio bruožus (istorinius įvykius, taip pat kasdienį gyvenimą ir t. t.), sukurs vieną ar kelias susijusias scenas, kuriose vaidins ir bendraus istoriniai tiriamo laikotarpio personažai.
- Ši veikla ugdo mokinių informacinį raštingumą, kai kuriamas pasakojimas, skirtas istoriniams įvykiams apibendrinti, ir skaičiavimo gebėjimus, kai istorija programuojama naudojant „Scratch“ programavimo kodą, tad veikla yra labai interaktyvi.