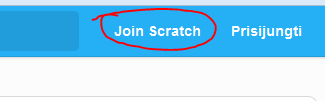
**Programavimas su SCRATCH**

Darbo aplinka:

<https://scratch.mit.edu>

Susikurti paskyrą: 

Pirmoji pamoka:

<https://www.youtube.com/watch?v=tvdDmlkWelM>

**Užduotis:**

**Naudodami SCRATCH aplinką sukurkite vieną iš pasirinktų projektų:**

* Pramoginis žaidimas (labirintas, ping-pong, krepšinis, lėktuvų mūšis ir t.t.);
* Mokomoji programa (šiukšlių rūšiavimas, spalvų pažinimas, aritmetinių veiksmų ar daugybos lentelės mokymas ir t.t.);
* Šmaikščios ar pamokančios istorijos atvaizdavimas;

**Darbo atlikimo ir atsiskaitymas:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Žingsniai** | **Užduotis** | **Atsiskaitymo laikas** | **Vertinimas** |
| 1. | **Video pamokų stebėjimas (youtube.com), duotos medžiagos nagrinėjimas, praktikavimasis.** | - | - |
| 2. | **Projektas**  Parengti žaidimo / programos / istorijos scenarijų:   * Programos tikslas; * Scena/os; * Veikėjai; * Taisyklės; * Trumpas žaidimo aprašymas.   Parengti elektroninį (MS Word, PowerPoint) pristatymą. | Balandžio vidurys | Vertinimas pažymiu |
| 3. | **Projekto įgyvendinimas**  Scenos, veikėjų, veikėjų kaukių kūrimas, komandų rašymas. | Gegužės pabaiga | Vertinimas pažymiu |

Mokytojas Vytuolis Širvaitis