Vasario 18 d. Kaune vyko LInMA inicijuotas nemokamas seminaras informatikos mokytojams apie Scratch ir Imagine Logo. Seminarą Kauno maisto pramonės ir prekybos mokymo centre vedė Jurgis Pralgauskis ir Jūratė Valatkevičienė.

LOGO medžiagą rasite http://www.logo.lt/

Scratch 2.0 video pamokėlės
http://www.youtube.com/playlist?list=PLfZSPqizcPxOr7LOJ1UR-e54NAgkVp9MT

Viena seminaro dalyvė pasidalijo nuoroda į lobį -- lietuvišką Scratch 1.4 vadovėlį
http://www.sypsena.net/attachments/article/2/KRPamokos.pdf

PAVYZDŽIAI:

- Animacijos pavyzdys (kartojimas, kintamieji) -- ornamentų piešimas
  Užduotis: sukurti ornamento ar prekės ženklo (animuotą) piešimą
  -- čia tiesiog kažkokį kontūrą nupiešt... -- pvz, saulę su spinduliais (kaip klasikiniam LOGO)
  pvz, http://scratch.mit.edu/projects/16612168/
- Valdymas pele ir klaviatūra ir sąlygos sakiniai (reagavimas į aplinką).
  Užduotis: „Pong“ žaidimo tobulinimas (arba savo žaidimo idėjos sukūrimas)
  pvz, http://scratch.mit.edu/projects/10000036/
- Savo komandų (funkcijų) kūrimas ir objektinis programavimas
  Užduotis: Labirinto arba šaudyklės žaidimo kūrimas (arba savo žaidimo idėjos kūrimas)
  kur būtų daug panašių veikėjų/objektų (juos aprašius tik vienąkart)
  pvz, http://scratch.mit.edu/projects/12331852/
- Duomenų saugojimas debesyse
  Pasigilinau, kad kol kas primityvokos galimybės (leidžia saugoti tik paprastus skaičius) -- geriausiai tinka kokiai apklausėlei daryt ..., pvz http://scratch.mit.edu/projects/11752899/