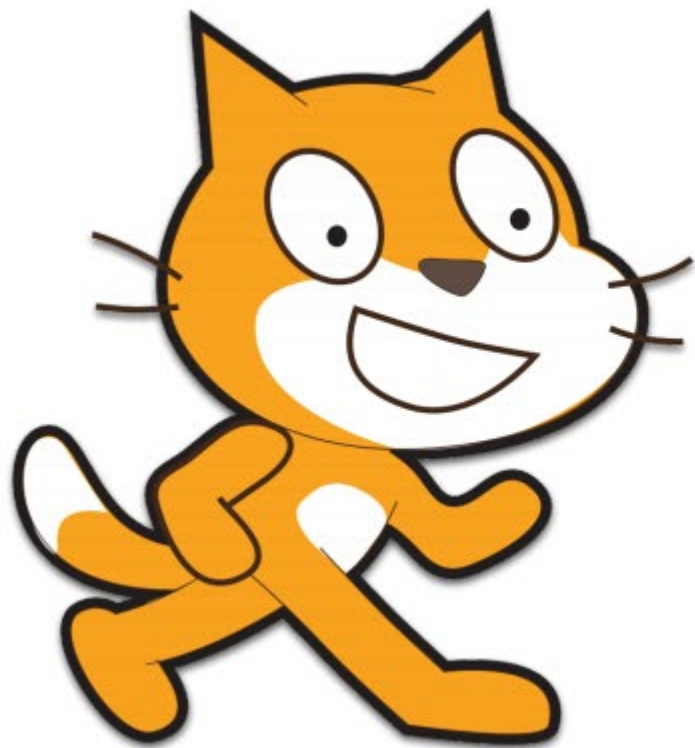


# Scratch Game

Bazat e Programimit ne Lojrat me "SCRATCH"



- Mëso Programimin duke përdorur “Scratch”



# Çfarë përfiton fëmija juaj gjatë këtij kursi?

- ▶ Koha e shpenzuar në lojëra le të kthehet në kohë efektive për krijimin e lojërave sipas imaxhinatës së fëmijëve
- ▶ Fëmijëve ua kemi mesuar përdorimin e kompjuterit – jo edhe të shprehin kreativitetin në zhyllim të të mesuarit
- ▶ Programimi nuk është për ekspertë, është për të gjithë
- ▶ Programimi tek fëmijët është arti i krijimit të lojërave kompjuterike, dhe këtë kodim fëmijët mund t'a realizojnë përmes:



# SCRATCH

- Është gjuha përmes së cilës femijët mund të programojnë dhe të zhvillojnë imagjinatën e në mënyrë kreative dhe zbavitëse, duke krijuar kështu vetëbesimin, mendimin kritik dhe rritjen e aftësive në zgjidhje të një problemi.
- Do të përballen me sfidat e zhvillimit të projekteve në programim, gjë që do të ndikojë në zhvillimin e aftësive për zgjidhjen e problemeve, do t'ia zhvillojë logjikën si dhe aftësitë komunikuese.
- Do të bashkëpunojë me fëmijët tjerë duke sfiduar dhe mësuar nga njëri tjetri, gjë që do t'ia rrisë aftësitë për të punuar në ekip.

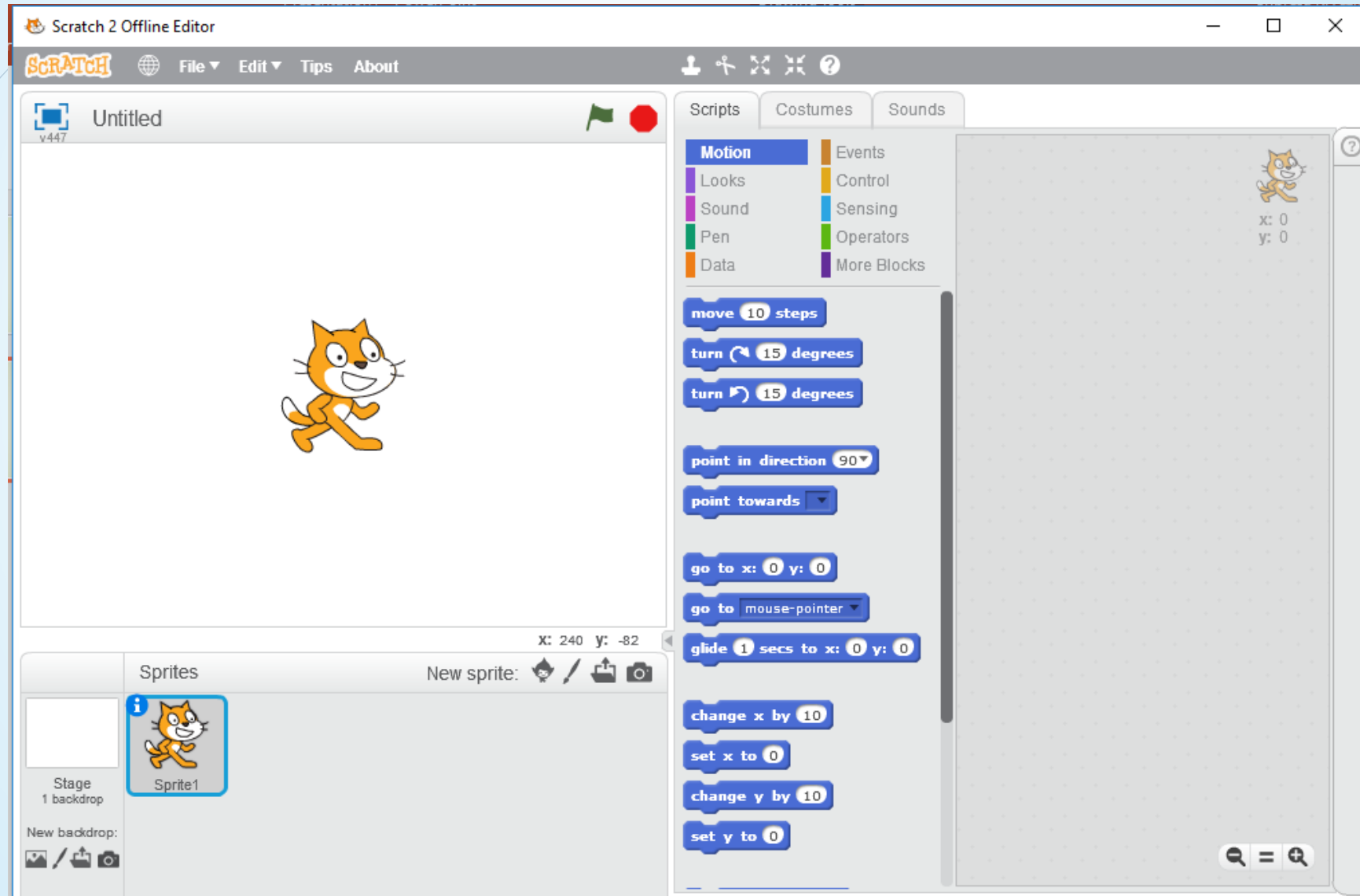


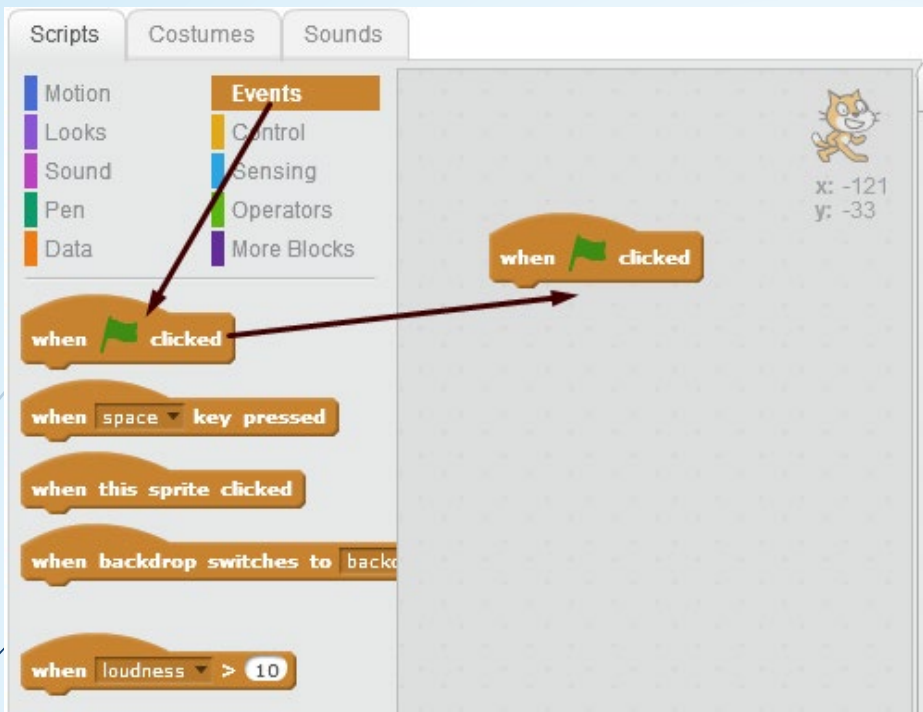
# Niveli starter

- ▶ Niveli Starter është hyrje në kodim dhe në zhvillimin e lojërave duke përdorur aplikacionin Scratch, i cili është një mënyrë perfekte për të mësuar konceptet e programimit duke u kënaqur.
- ▶ Kodimi me metodën drag and drop ua mundëson fëmijëve krijimin e storieve, animacioneve dhe lojërave.
- ▶ Gjatë këtij niveli fëmijët do të mësojnë konceptet elementare të programimit dhe dizajnit, krijimin e animacioneve dy-dimensionale, krijimin e variablave, përdorimin e pohimeve if-else, krijimin dhe përdorimin e funksioneve, do të zhvillojnë mendimin kritik, do të fitojnë aftësi për zgjidhjen e problemeve dhe do të bëhen më kreativë.



# Hapja e Aplikacionit të SCRATCH



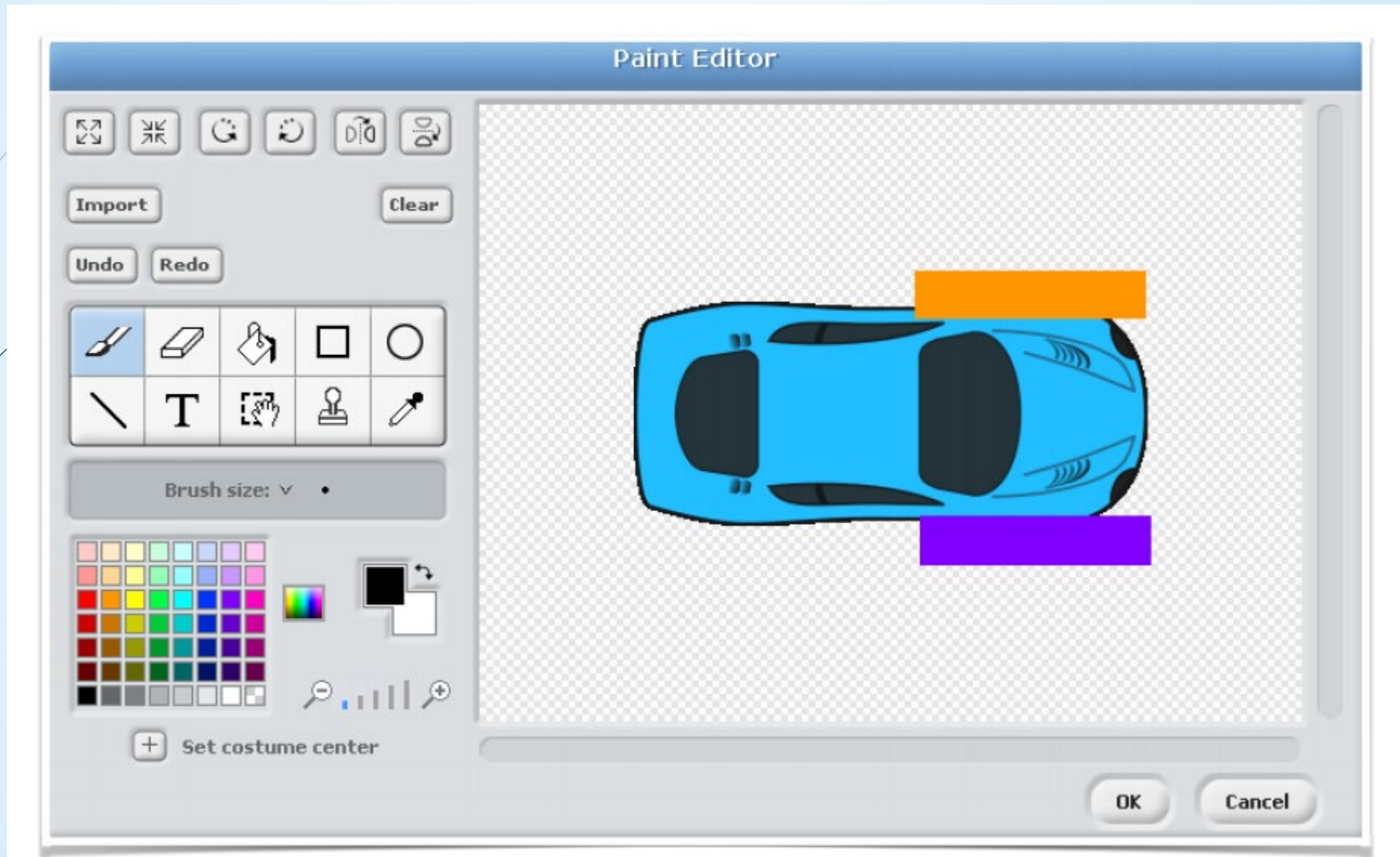


- Te pjesa Events – zgjedhen ngjarjet qe ndodhin ne Aplikacion
- Kur te klikohet te Flamuri i gjelbert – Fillo Lojen



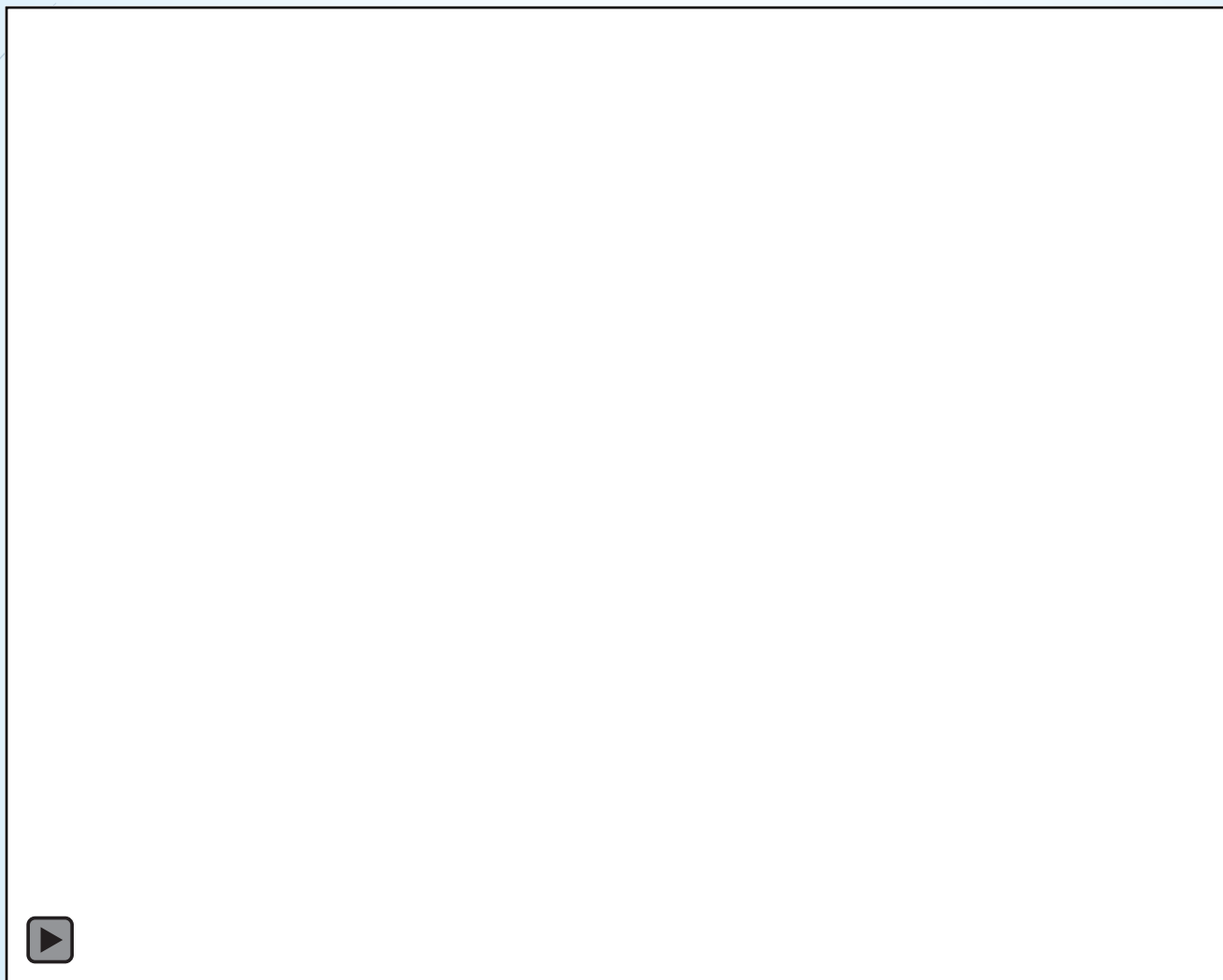
- Te pjesa Motion – percaktohet menyra e levizjes se objektit
- Nese klikohet butoni "lart" atehere objekti leviz per 5 hapa


- Femijet kane mundesi te krijojne imazhe sipas deshires dhe ti perdorin ato





Loja me fantazme – sa me shume qe klikon Fantazmen aq me shume pike Fiton



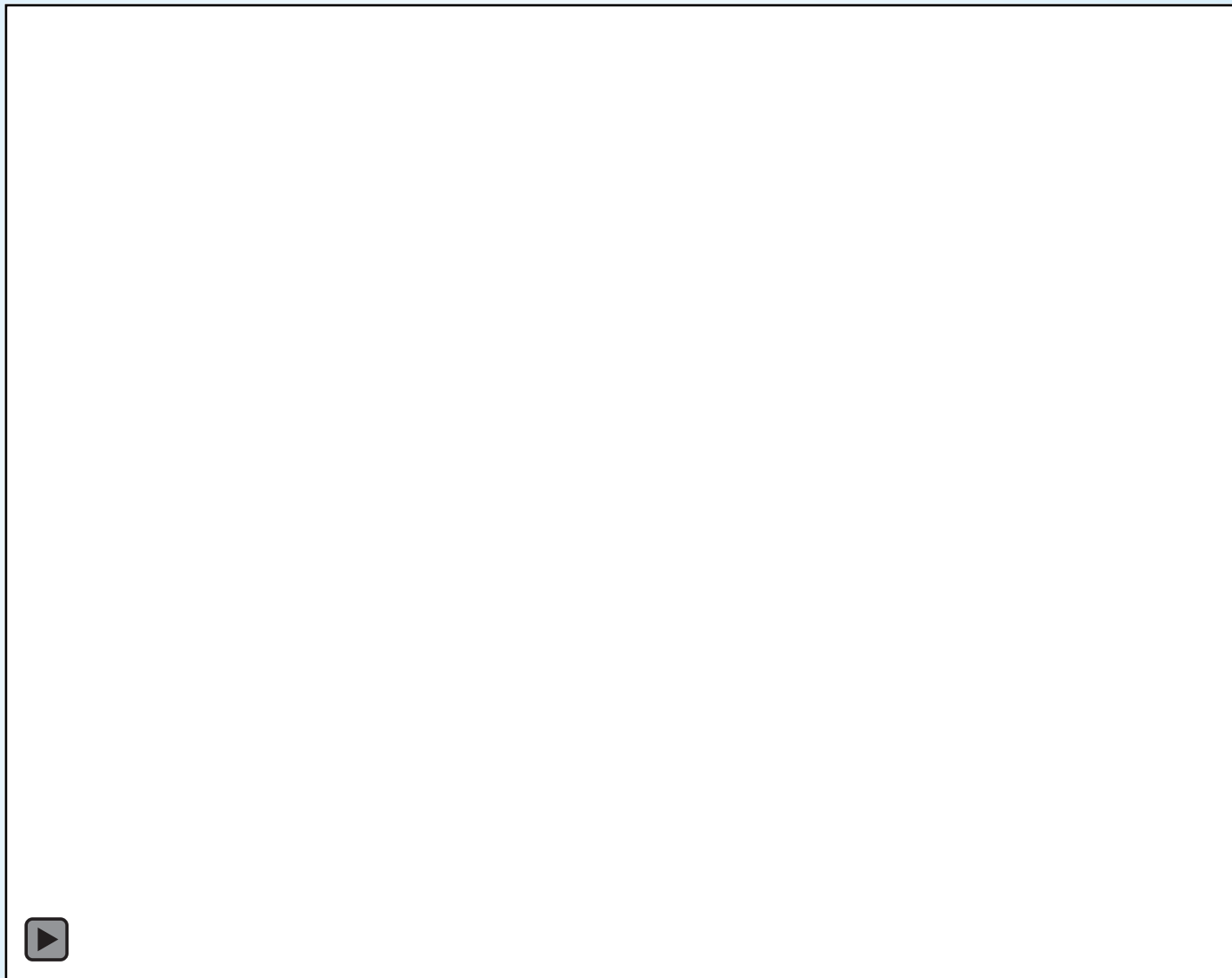


Loja me ushqim - sa me shume topa te vegjel qe kap aq  
me shume rritet madhesia e topit

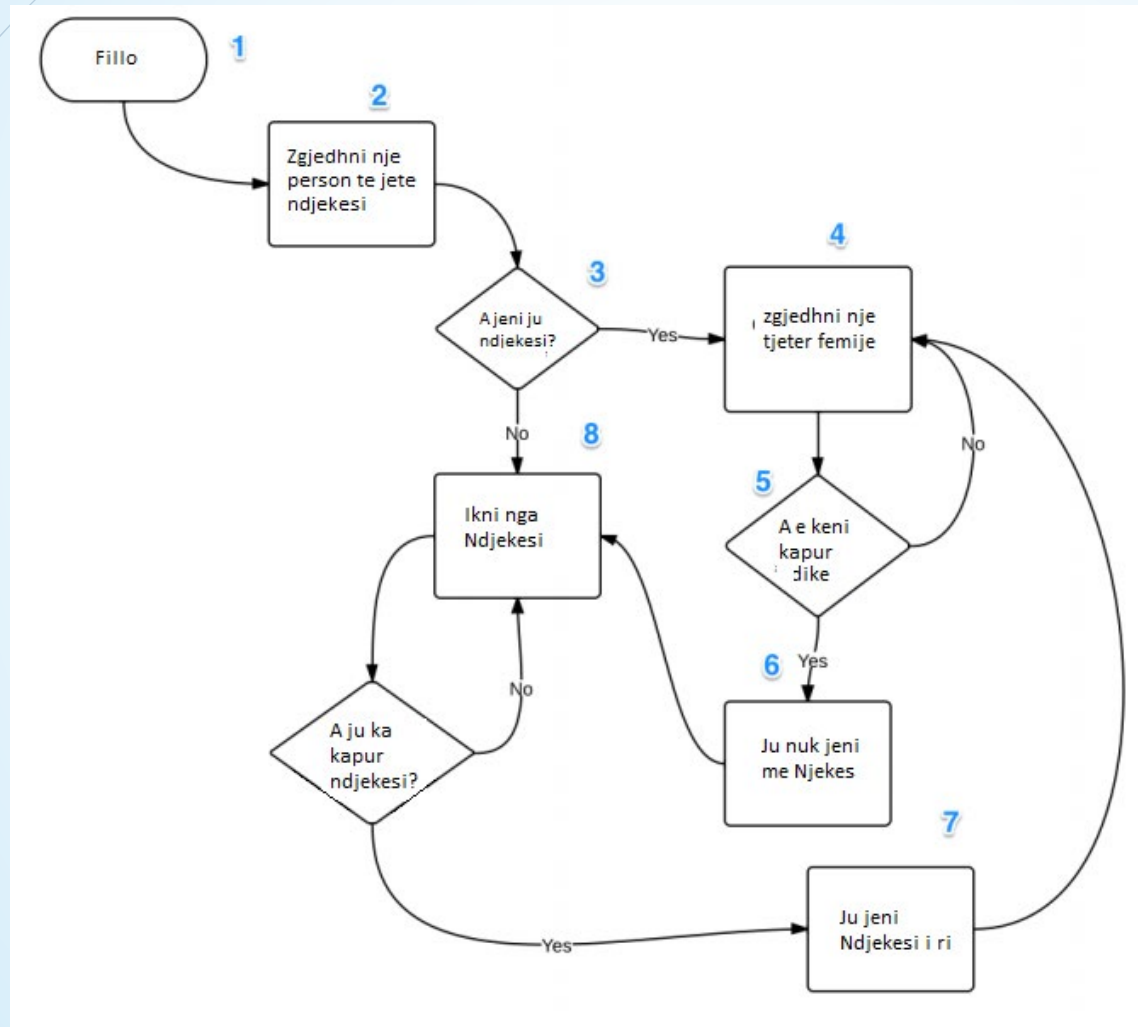


Loja me Labirinthe – pasi te kap mollen fillon Nivelii I dyte I Lojes





Algoritëm i cili mund të implementohet shumë lehtë në “Scratch” dhe të krijohet një Lojë shumë e dashur për Femijet...



- ▶ Ju po beni me te miren per Femijen Tuaj....
- ▶ Po u jepni ndihmen me te madhe per nje te ardhme me te mire....

Ju Faleminderit që na  
zgjodhet ne....!

