

Instrukcja

Zakładanie i korzystanie z konta na portalu scratch.mit.edu, grupowanie projektów, instalowanie wersji off-line

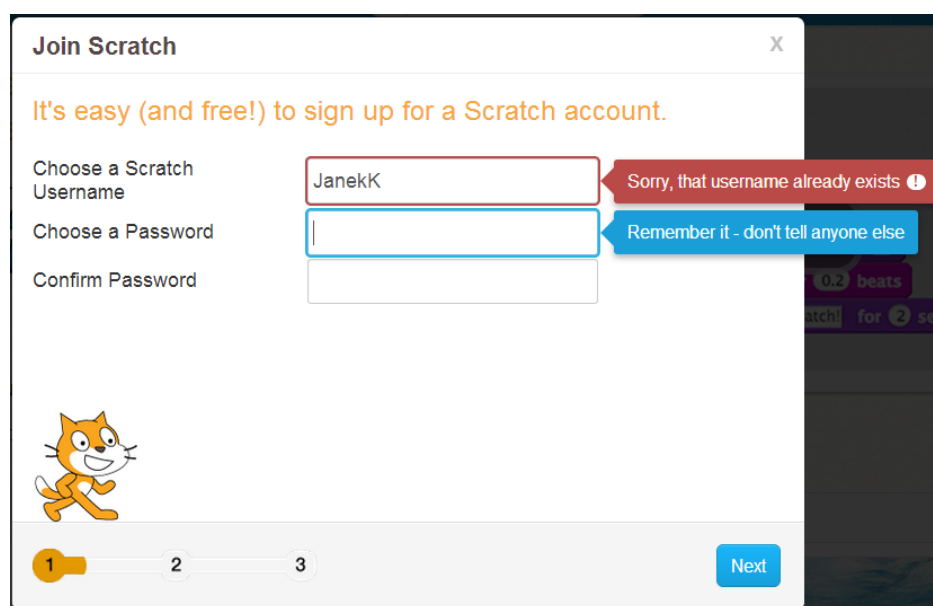
Część 1

Zakładanie konta Scratch

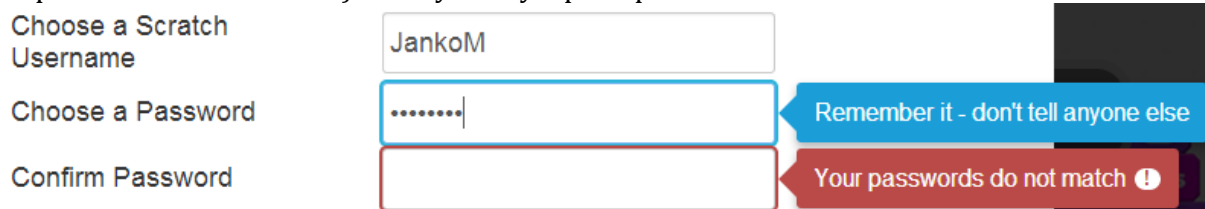
- Wchodzimy na stronę Scratcha: <http://scratch.mit.edu>



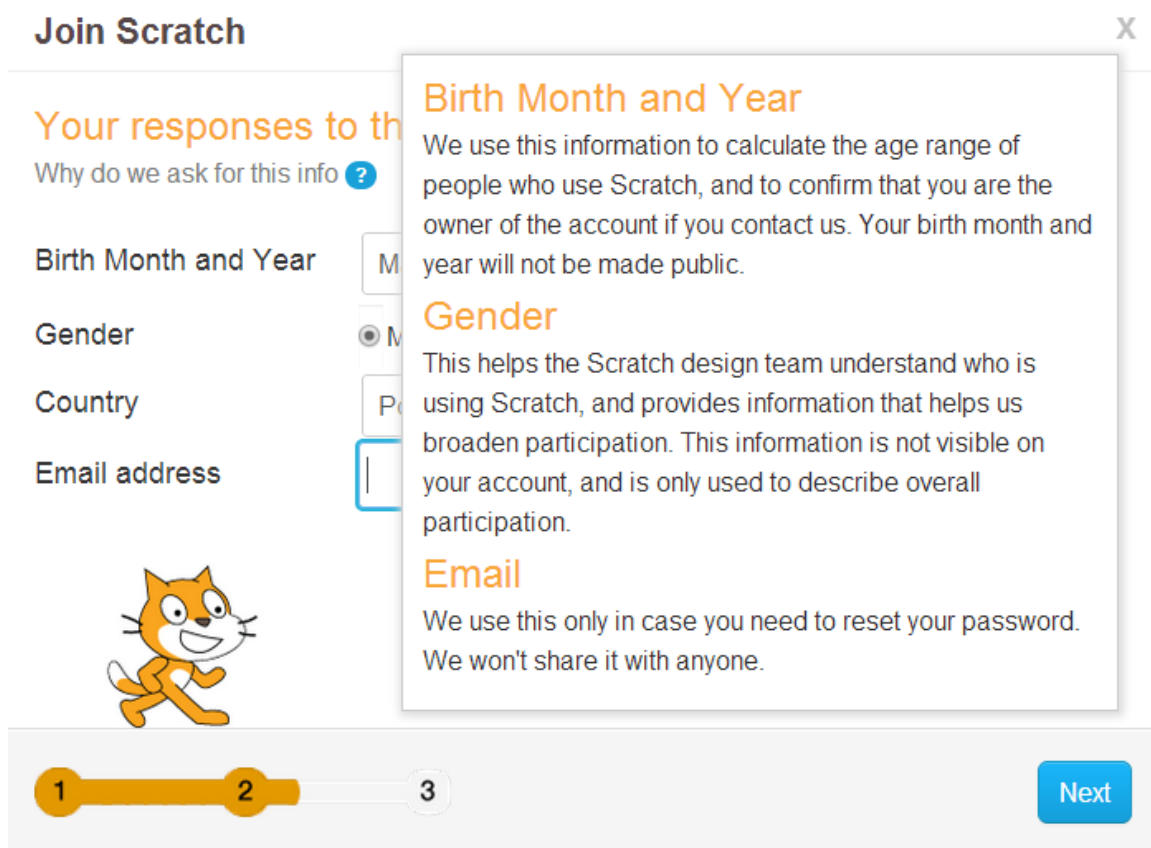
- Klikamy na górnym pasku **Join Scratch** (dołącz do [społeczności] Scratcha).



- Otwiera się okno rejestracji, w pierwszy kroku wypełniamy 3 okienka:
 - I. **Choose a Scratch Username** (wybierz nazwę użytkownika Scratcha) – wpisujemy wybraną nazwę użytkownika (nie imię lub nazwisko, najlepiej pseudonim, ksywkę, nick...). Po kliknięciu drugiego okienka, jeżeli wpisana nazwa jest już używana, system informuje, że taka nazwa użytkownika już istnieje (Sorry, that username already exists!).
 - II. **Choose a password** (wybierz hasło) – wpisujemy hasło, system informuje, żeby je zapamiętać i nie zdradzać nikomu (Remember it – don't tell anyone else).
 - III. **Confirm password** (potwierdź hasło) – wpisujemy ponownie to samo hasło. Jeżeli wpisy nie są zgodne, system wyświetla komunikat o tym, że hasła nie są zgodne (Your passwords do not match). Należy wtedy wpisać ponownie hasło.



Jeżeli wszystkie wpisy zostały przyjęte, klikamy przycisk **Next** (następna) znajdujący się na dole po prawej stronie.



Join Scratch X

Your responses to the survey


Why do we ask for this info ?

Birth Month and Year

Gender Male Female

Country

Email address



1 2 3

Birth Month and Year

We use this information to calculate the age range of people who use Scratch, and to confirm that you are the owner of the account if you contact us. Your birth month and year will not be made public.

Gender

This helps the Scratch design team understand who is using Scratch, and provides information that helps us broaden participation. This information is not visible on your account, and is only used to describe overall participation.

Email

We use this only in case you need to reset your password. We won't share it with anyone.

- W drugim kroku wypełniamy informacje o użytkowniku:
 - I. **Birth Month and Year** (miesiąc i rok urodzenia) – wybieramy miesiąc i rok urodzenia z rozwijanych list. W informacji otwieranej po kliknięciu znaku zapytania (Why do we ask for this info – Dlaczego prosimy o te dane) możemy przeczytać: *wykorzystujemy te informacje, żeby obliczyć zakres wieku osób, które używają Scratcha oraz żeby potwierdzić, że jesteś właścicielem konta, gdy się z nami kontaktujesz. Twój miesiąc i rok urodzenia nie zostaną upublicznione.*
 - II. **Gender**(płeć) – należy zaznaczyć Male (męska), Female (żeńska) lub puste okienko (jeśli nie chcemy podawać płci. Wyjaśnienie: *To pomoże zespołowi Scratcha w zorientowaniu się, kto używa Scratcha i daje informację, która pomaga nam poszerzyć uczestnictwo [w programie]. Ta informacja nie jest widoczna w opisie Twojego konta i jest używana wyłącznie do ogólnej statystyki użytkowników.*
 - III. **Country** (kraj) – wybieramy Poland (Polska) z rozwijanej listy.
 - IV. **Email address** (adres e-mail) – wpisujemy adres poczty elektronicznej [uczniowie mogą wpisać adres rodziców lub nauczyciela]. Wyjaśnienie: *Używamy go tylko w przypadku, gdy chcesz zresetować hasło [otrzymać nowe hasło]. Nie będziemy go dzielić z nikim.*

Komentarz

Nie ma konieczności podawania prawdziwych danych, jedynie adres e-mail jest potrzebny, gdy ktoś zapomni hasło.

W przypadku oporów przed podawaniem danych osobistych można zrezygnować z tworzenia konta i zachować możliwości pracy. Niedogodności to konieczność zapisywania projektów

lokalnie na komputerze oraz brak możliwości dzielenia własnych projektów z innymi użytkownikami Scratcha.

Join Scratch

X

Thanks for joining Scratch!

You're now logged in.

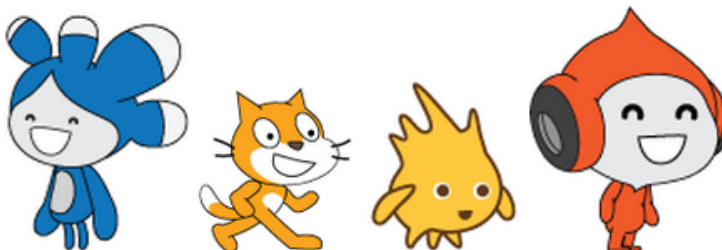
Scratch is a community of all ages, from all over the world. Make sure your projects and comments are respectful and friendly.

Would you like to:

[Learn how to make a project](#)

[Choose a starter project](#)

[Connect with a Scratcher](#)



OK Lets Go!

- W trzecim kroku wystarczy kliknąć przycisk OK Lets Go (Dobra, zaczynamy!), aby przejść do strony Scratcha. Można tu przeczytać kolejno:
Dzięki za dołączenie do [społeczności] Scratcha
Jesteś już na swoim koncie.
W ramce:

Scratch jest społecznością ludzi w każdym wieku, z całego świata. Upewnij się, że Twoje projekty i komentarze są pełne szacunku i przyjazne.

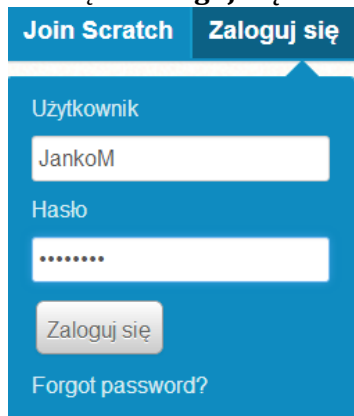
Można też kliknąć, w któryś z trzech odsyłaczy:

- **Learn how to make a project** (Naucz się, jak tworzyć projekt) – otwiera projekt, zawierający w oknie pomocy podpowiedzi (w języku angielskim), jak budować skrypty z bloków.
- **Choose a starter project** (Wybierz projekt na początek) – otwiera okno z zestawem projektów przygotowany przez zespół Scratcha z zachętą: *(Try out these starter projects from the Scratch Team. Look inside to make changes and add your ideas.) Obejrzyj te projekty. Zglądaj do środka, wprowadzaj zmiany i dodawaj własne pomysły.*
- **Connect with a Scratcher** (Połącz się ze społecznością Scratcha) – wyświetla stronę z projektami przygotowanymi przez użytkowników Scratcha pod hasłem: Witamy w Scratchu.

Część 2

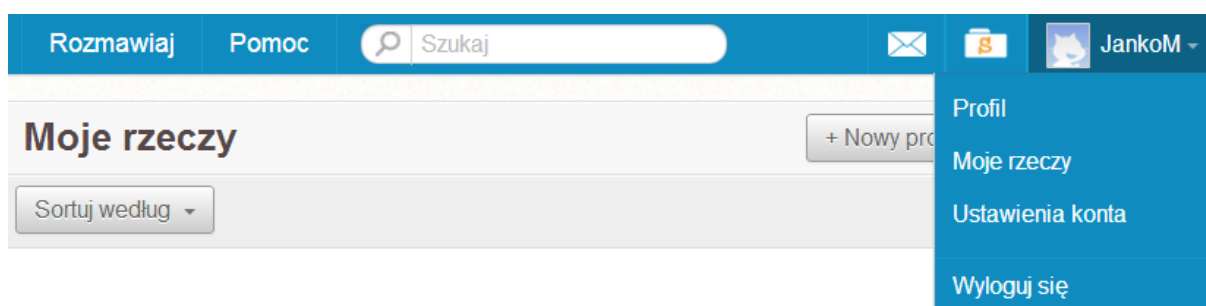
Korzystanie konta Scratch

Kliknięcie **Zaloguj się** na stronie Scratcha powoduje otwarcie okna logowania.



Aby wejść na konto, należy w nim wpisać nazwę użytkownika i hasło, a następnie kliknąć przycisk **Zaloguj się**.

Po zalogowaniu się na konto w głównym menu programu (niebieski pasek na górze) pojawiają się trzy nowe obrazki.



Prawy z nazwą użytkownika zawiera rozwijane menu, w którym można wybrać:

Profil – przejście do opisu profilu użytkownika. Można w nim wpisać:

O mnie - informacje o użytkowniku.

Nad czym pracuję - informacje o projektach tworzonych przez użytkownika.

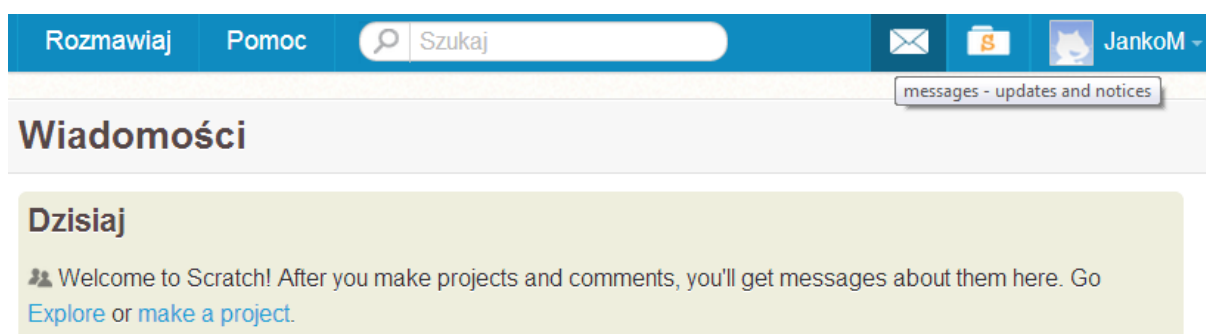
Widać tu również informacje o tworzonych projektach.

Moje rzeczy – przejście do strony z listą projektów tworzonych przez użytkownika.

Ustawienia konta – przejście do strony umożliwiającej zmianę hasła oraz adresu e-mail.

Wyloguj się – wylogowanie się z konta.

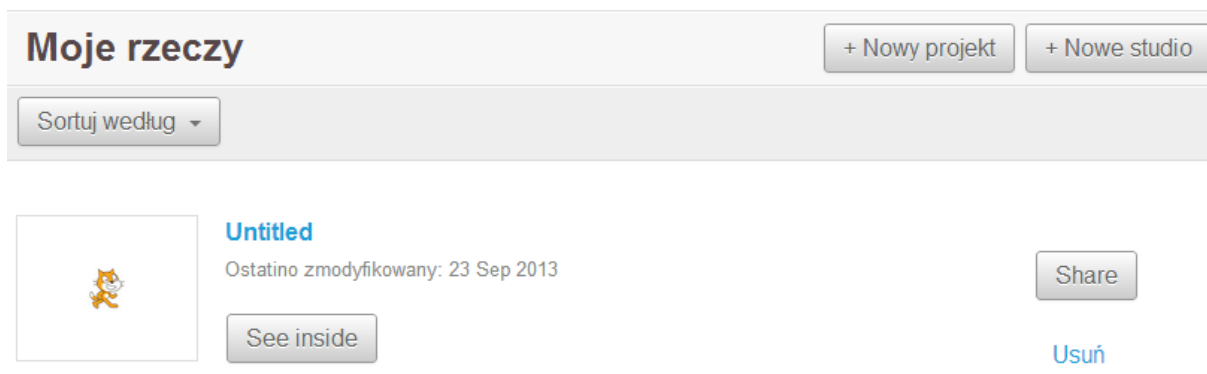
Środkowy obrazek (folder z literą S) to przejście do strony (**Moje rzeczy**) z listą projektów użytkownika.



Lewy obrazek z kopertą – przejście do strony **Wiadomości**, zawierającej informacje o komentarzach do projektów użytkownika oraz innych zdarzeniach związanych z aktywnością na stronie Scratch.

Część 3**Grupowanie projektów (Studio)**

W oknie **Moje rzeczy** znajduje się lista projektów utworzonych przez użytkownika.

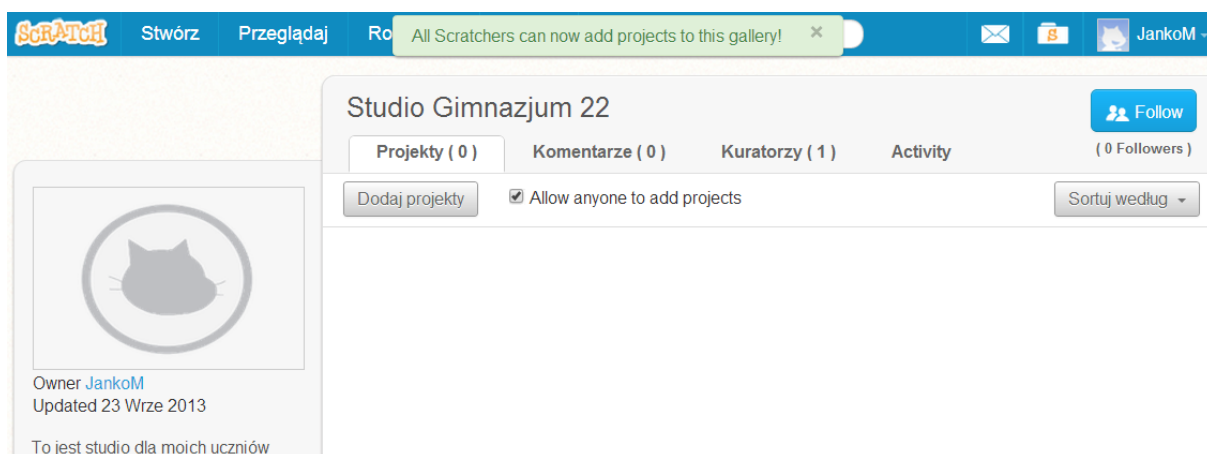


Może on dodać **nowy projekt** – przejść do tworzenia projektu. Może też utworzyć **nowe studio** – miejsce, w którym będzie gromadzić wybrane projekty.

Studio (dawniej nazywane galerią) jest dla nauczyciela wygodnym miejscem, w którym może gromadzić projekty uczniów.

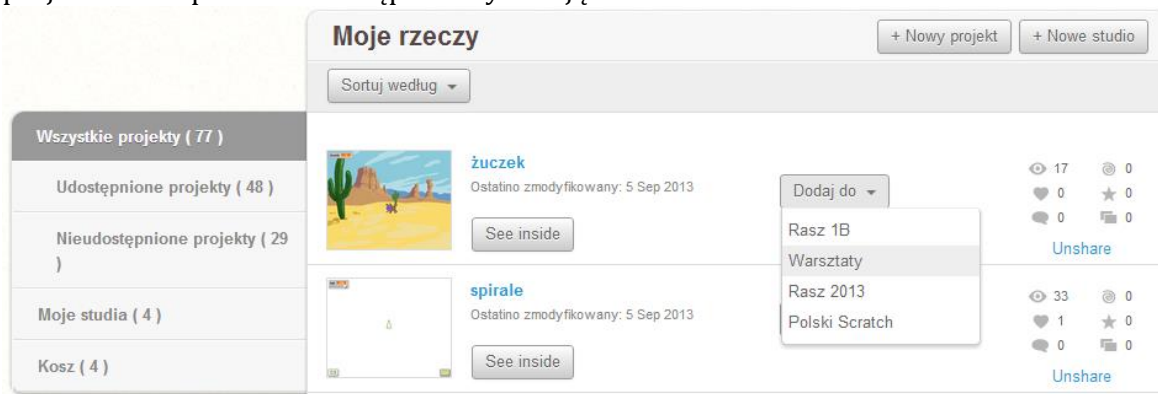
Należy w tym celu utworzyć nowe studio, a następnie:

- Kliknąć w nazwę, zmienić ją i podać uczniom.
- Zaznaczyć pole **Allow anyone to add projects** (Pozwól każdemu dodawać projekty).
- Kliknąć przycisk **Follow** (Śledź), aby otrzymywać informacje o aktywności w studio.



Dodawanie projektów do swojego studia jest bardzo proste. Należy na liście projektów wybrać przycisk Dodaj do i wskazać studio, do którego chcemy dodać projekt.

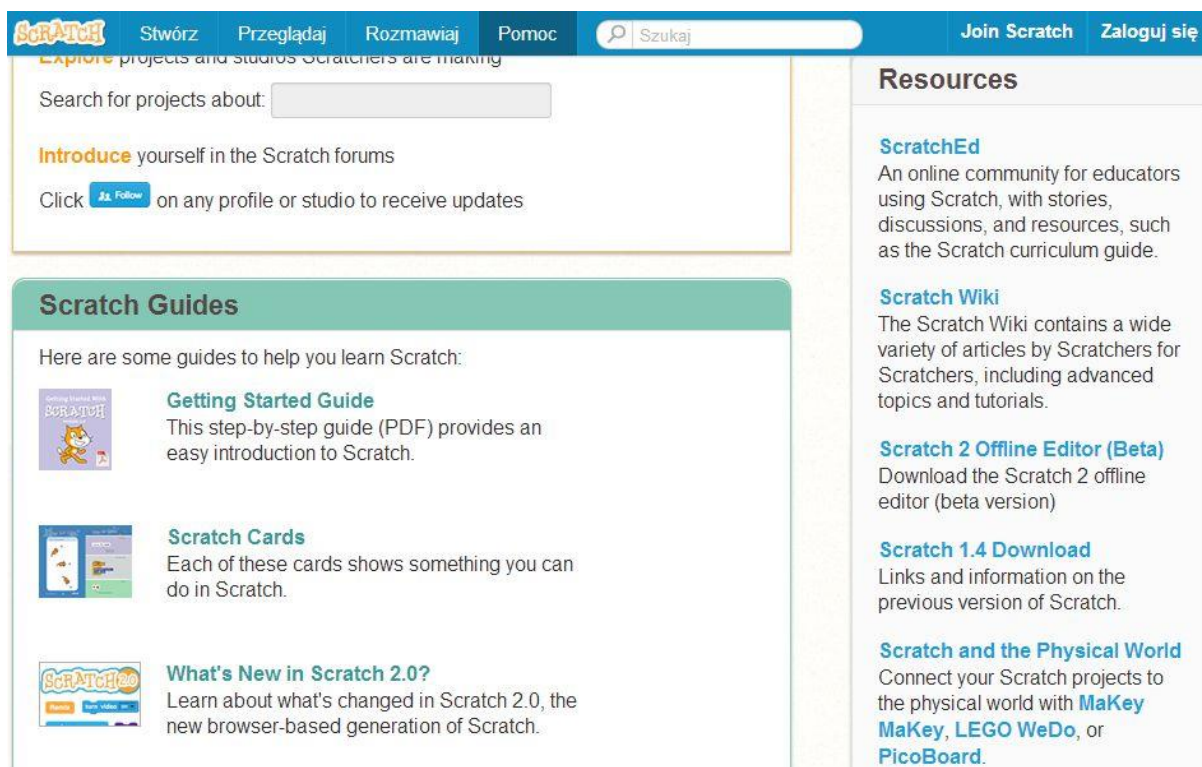
Uwaga: projekt dodawany do studia musi być udostępniony. Trzeba w tym celu kliknąć przycisk **Share** (podziel się – udostępnij innym) po prawej stronie projektu. Udostępniony projekt można przestać udostępniać wybierając **Unshare**.



Część 3

Strona pomocy, instalowanie wersji off-line

Po kliknięciu przycisku **Pomoc** w głównym menu zobaczymy wiele materiałów pomocnych w nauce Scratcha.



Można tu znaleźć między innymi:

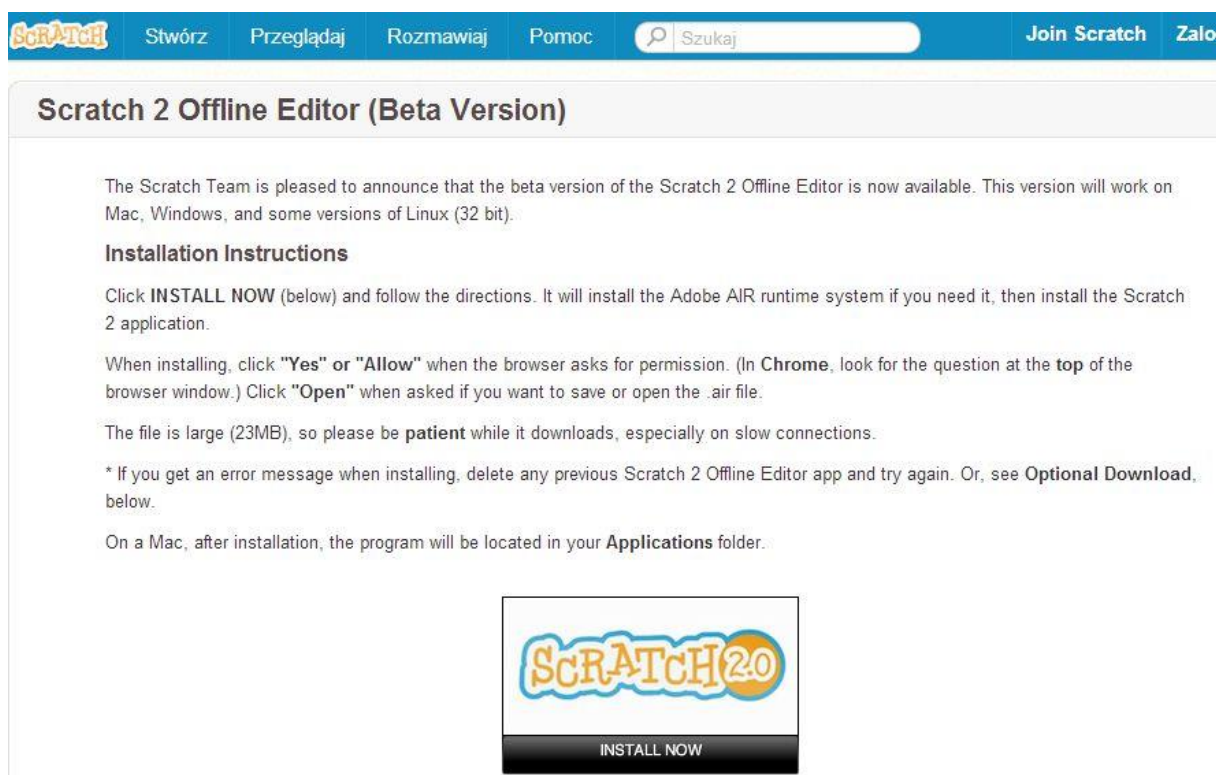
- **Getting Started Guide** – przewodnik po angielsku: Zaczynamy pracę w formacie PDF zawierający wprowadzenie – podstawy pracy w Scratchu.

- **Scratch Cards** – karty pracy po angielsku, wprowadzające do budowania prostych projektów.
- **What's New in Scratch 2.0** – opis po angielsku: Co nowego w Scratchu 2.0 (w porównaniu z wersją 1.4).

Po prawej stronie w dziale **Resources** (Zasoby) znajdują się odsyłacze do dodatkowych zasobów Scratcha (wszystkie w języku angielskim):

- **ScratchEd** – portal dla nauczycieli uczących Scratcha.
- **Scratch Wiki** – strona zawierająca opisy i przewodniki przygotowywane przez użytkowników Scratcha.
- **Scratch 2 Offline Editor (Beta)** – umożliwi zainstalowanie stacjonarnej wersji 2.0 programu na komputerze.
- **Scratch 1.4 Download** – umożliwi zainstalowanie stacjonarnej starej wersji 1.4 programu na komputerze.
- **Scratch and the Physical World** – odsyłacz do opisu możliwości wykorzystania w Scratchu urządzeń zewnętrznych (np. sterowania konstrukcjami z klocków Lego
- ...

Instalowanie wersji off-line jest proste, ale wymaga dobrego łącza internetowego bowiem pobierany plik instalacyjny jest duży (23MB).



The Scratch Team is pleased to announce that the beta version of the Scratch 2 Offline Editor is now available. This version will work on Mac, Windows, and some versions of Linux (32 bit).

Installation Instructions

Click **INSTALL NOW** (below) and follow the directions. It will install the Adobe AIR runtime system if you need it, then install the Scratch 2 application.

When installing, click **"Yes"** or **"Allow"** when the browser asks for permission. (In **Chrome**, look for the question at the **top** of the browser window.) Click **"Open"** when asked if you want to save or open the .air file.

The file is large (23MB), so please be **patient** while it downloads, especially on slow connections.

* If you get an error message when installing, delete any previous Scratch 2 Offline Editor app and try again. Or, see **Optional Download**, below.

On a Mac, after installation, the program will be located in your **Applications** folder.

Po wybraniu na stronie Pomocy odsyłacza **Scratch 2 Offline Editor (Beta)** trzeba kliknąć obrazek SCRATCH2.0 INSTALL NOW.

Zainstalowane zostanie najpierw środowisko Adobe AIR, a następnie program Scratch 2.0. Program może działać w systemach Windows, MacOS oraz Linux.

Zainstalowaną na komputerze wersję środowiska można uruchamiać bez połączenia z Internetem.