

■ Karta pracy

Temat 3.4. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha

Część I. Zakładanie konta w społeczności Scratcha

1. Wejdź na stronę <https://scratch.mit.edu.pl>.
2. Wybierz opcję **Dołącz do Scratch**.
3. Wpisz nazwę użytkownika (nie używaj swojego prawdziwego imienia) oraz hasło.
4. Wybierz swój miesiąc i rok urodzenia, płeć i państwo.
5. Podaj swój adres e-mail.
6. Otwórz w przeglądarce nową kartę, zaloguj się do swojej skrzynki e-mail i kliknij w link aktywacyjny z otrzymanej wiadomości.

Część II. Udostępnianie projektu

1. W górnej części okna przeglądarki wybierz **Stwórz**.
2. Kliknij w ikonę kuli ziemskiej i z dostępnej listy wybierz *Polski*.
3. Kliknij w górnym menu **Plik**, a następnie **Wczytaj ze swojego komputera** (lub **Load from your computer**).
4. Wybierz projekt, który chcesz wczytać.
5. Wczytaj kolejny projekt.
6. Kliknij w pole z nazwą użytkownika i z listy wybierz **Moje rzeczy**.
7. Otwórz projekt wybrany do udostępnienia – kliknij przycisk **Zajrzyj do środka**.
8. W górnej części okna przeglądarki kliknij **Przejdź do strony projektu**.
9. Uzupełnij pole tekstowe **Instrukcje** – napisz, jak działa projekt, np. co się wydarzy po naciśnięciu zielonej flagi, jak sterować postaciami, jaki jest cel gry.
10. Możesz dodać notatki i podziękowania.
11. Zdecyduj, czy chcesz, aby inni użytkownicy mogli komentować twój projekt.
12. Kliknij **Udostępnij** w górnej części okna przeglądarki.

Część III. Modyfikowanie projektu dodanego przez innego użytkownika

1. W górnej części okna przeglądarki wybierz **Przeglądaj**.
2. Obejrzyj projekty dostępne w serwisie Scratch, wybierz jeden z nich.
3. Kliknij **Remiks** i wprowadź zmiany w remiksowanym projekcie.
4. Na stronie projektu napisz, co zostało zmienione, podziękuj autorowi projektu.
5. Udostępnij projekt z twoimi zmianami.

Część IV. Studio w społeczności Scratcha

1. Otwórz **Moje rzeczy**.
2. Kliknij przycisk **Nowe studio** i wpisz nazwę studia (w miejscu *Untitled Studio*).
3. Dodaj do studia wybrane projekty: twoje lub innych użytkowników.
4. Jeśli chcesz zezwolić innym na umieszczanie projektów w tym studiu, zaznacz opcję **Allow anyone to add projects**.