

Moduł I

Przygotowanie do zajęć:

Uczeń:

- Przynosi zeszyt, do którego będzie wklejał lub zapisywał informację z zajęć.
- Przynosi klej.
- Jeżeli w pracowni nie ma dostępu do Internetu uczniowie mogą przynieść pendrive na których zapiszą swoje projekty.

Nauczyciel:

- Instaluje program Scratch na komputerach.
- Tworzy online klasowe Studio Scratch.
- Sprawdza dostęp do Internetu.
- W miarę możliwości przygotowuje tablicę interaktywną, rzutnik itp.
- Tłumaczy uczniom zasady pracy z Metodnikami OK.
- **Przygotowuje materiały dodatkowe:**
 - * Różne przykładowe wycinki z gazet z przepisami na potrawy, książeczki – instrukcje np. budowli z klocków Lego, sprzętu elektronicznego w różnych językach.
 - * Metodniki OK.
 - * Patyczki lub karteczki z imionami uczniów.
 - * Skserowane karteczki dla uczniów z najważniejszymi informacjami z zajęć i **uzupełnionymi danymi dostępowymi do klasowego Studia**- załącznik nr 1.
 - * Karty samooceny do Modułu I- załącznik nr 2.

Moduł I

Pierwsze kroki w kodowaniu czyli przepis (algorytm) działania.

Cele ogólne:

- Wprowadzenie pojęcia algorytmu (przepisu działania) oraz programu (zapisu zrozumiałego dla komputera) na przykładach znanych uczniom z życia.
- Poznanie środowiska Scratch.

Cele szczegółowe:

Uczeń potrafi:

- ✓ dodać z biblioteki nowego duszka i umieścić go na scenie,
- ✓ konstruować proste skrypty reagujące na naciśnięcie klawisza,
- ✓ kopiować skrypty dla innych duszków,
- ✓ przełożyć prosty algorytm (przepis) na program w języku Scratch.
- ✓ zapisać projekt w swoim folderze na komputerze,
- ✓ zamieszczać i modyfikować wykonany projekt w swoim studio Scratch.

Realizacja punktów podstawy programowej:

✓ Edukacja polonistyczna:

- **1.1a** uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z przekazywanych informacji,
- **1.1b** czyta i rozumie teksty przeznaczone dla dzieci na I etapie edukacyjnym wyciąga z nich wnioski,
- **1.3c** uczestniczy w rozmowach: zadaje pytania, udziela odpowiedzi i prezentuje własne zdanie,
- **1.3f** dba o poprawność gramatyczną, ortograficzną oraz interpunkcyjną,

✓ Edukacja matematyczna:

- **7.2** zapisuje cyframi i odczytuje liczby w zakresie 1000;
- **7.3** porównuje dowolne dwie liczby w zakresie 1000 (słownie i z użyciem znaków <, >, =);
- **7.9** mierzy i zapisuje wynik pomiaru długości, szerokości i wysokości przedmiotów oraz odległości,
- **7.15** posługuje się pojęciami: minuta, sekunda,

✓ Edukacja przyrodnicza:

- **6.10** dba o zdrowie i bezpieczeństwo swoje i innych,

✓ 6.15 Zajęcia komputerowe:

- **8.1** umie obsługiwać komputer,
- **8.2** posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania; korzysta z opcji w programach,
- **8.3** wyszukuje i korzysta z informacji,
- **8.4** tworzy teksty i rysunki,

Część 1.

Wprowadzenie teoretyczne, czyli co to jest przepis (algorytm) działania.

Czas na realizację tej części: ok. 10 minut

Rozdajemy uczniom wycinki z gazet, książeczki z przepisami, instrukcjami i prosimy, aby zapoznali się z nimi i przedstawili klasie swoimi słowami co otrzymali?



Zadajemy pytanie:

Czego dotyczą otrzymane przez nich materiały? Czy jest jakaś wspólna cecha, która je łączy? Po co one są potrzebne?

Słuchamy odpowiedzi uczniów, następnie podsumowujemy:

- Są to przepisy działania, które umożliwiają nam osiągnięcie danego celu. (np. upieczenie ciasta, zbudowanie danej budowli z klocków, podłączenie lub działanie jakiegoś sprzętu.)
- Czynności muszą być wykonane w ustalonej kolejności – krok po kroku. (Nie można rozpocząć np. pieczenia ciasta od wstawienia wszystkich produktów do piekarnika).
- Przepis, instrukcja musi być dla nas napisana zrozumiałym językiem.



Zadajemy pytanie:

Czy komputer też potrzebuje przepisu, żeby działać? Co jest tym przepisem? Kiedy spotykamy się z tymi przepisami działania na komputerze?

Słuchamy odpowiedzi uczniów, następnie podsumowujemy:

- Komputer do działania potrzebuje specjalnego oprogramowania.
- Komputer zna tylko to oprogramowanie (gry), które zostanie na nim zainstalowane.
- Każdy program to inna instrukcja, przepis działania.
- Taki przepis musi być bardzo dokładny, bo komputer nie domyśli się, co ma zrobić.
- Pracując na komputerze, grając w gry komputer wykonuje nasze polecenia zgodnie z napisaną instrukcją, przepisem (algorytmem działania), np. naciskając strzałkę do góry – bohater idzie do góry, lub naciskając spację – skacze itp.



Na zachętę mówimy uczniom, że na zajęciach nauczymy się tworzyć przepis działania dla komputera w języku Scratch. Będziemy tworzyć gry, animacje i inne programy:

Dzisiaj nauczymy się:

- Wybierać naszego bohatera (w programie Scratch) zwanego duszkiem i umieścić go na scenie. Sceną nazywamy główne okno programu, tam nasze duszki wykonują polecenia zgodnie z programem- przepisem który stworzymy.
- Tworzyć proste skrypty- przepisy działania dla naszych bohaterów reagujące na naciśnięcie klawisza, np. jeżeli klikniemy myszką nasz bohater będzie wykonywał pewną czynność.
- Kopiować skrypty dla innych duszków.
- Zapisywać (według ustalonych zasad) stworzony projekt w swoim folderze na komputerze.
- Zamieszczać i modyfikować (czyli zmieniać) wykonany projekt w klasowym Studio Scratch. Do Studia będziemy się logować poprzez przeglądarkę Internetową. Każdy z Was zamieści tam swoje projekty. Po powrocie do domu po zalogowaniu będziecie mogli pochwalić się swoimi projektami rodzicom, będziecie mogli też dodać nowe elementy do swojego projektu.

Zrobimy to wszystko krok po kroku. Najpierw musimy jednak poznać program Scratch – zrozumieć ten język.

Część 2.

Poznajemy środowisko pracy i podstawowe polecenia (klocki) Scratch'a.

Czas na realizację tej części: ok. 35 minut



Na początku zajęć mówimy uczniom, że musimy przed rozpoczęciem pracy stworzyć na komputerze swój folder w którym będziemy zapisywać projekty. Prosimy aby wszystkie foldery miały nazwę: nazwisko ucznia_klasa np. Kowalska_klasa3b . Prosimy aby w nazwach folderów nie używać polskich znaków, kropek i spacji, gdyż nie każdy komputer będzie potrafił je odczytać. Przypominamy również, że nie należy zmieniać ani usuwać folderów i plików innych uczniów, z innych klas które znajdują się na komputerach.



Zadanie

- Prosimy aby każdy uczeń stworzył, zgodnie z ustalonymi zasadami swój folder na komputerze.



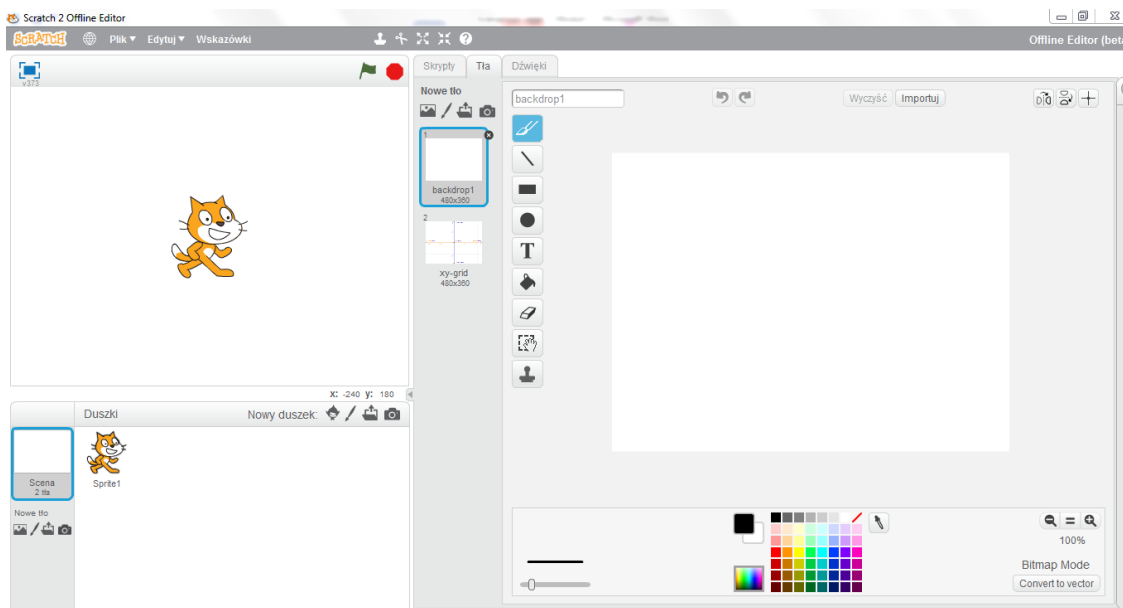
Sprawdź czy uczniowie zrozumieli polecenie i czy wykonali zadanie.



Zadanie

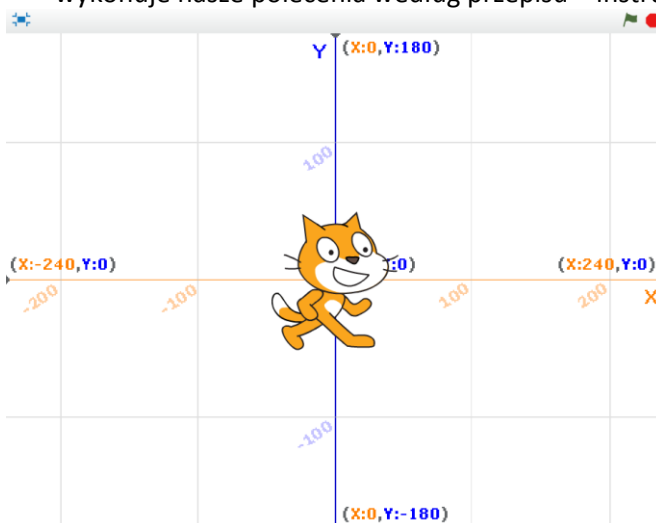
- Uczniowie uruchamiają środowisko Scratch.
 - Omawiamy elementy widoczne na ekranie.

Okno startowe programu Scratch.






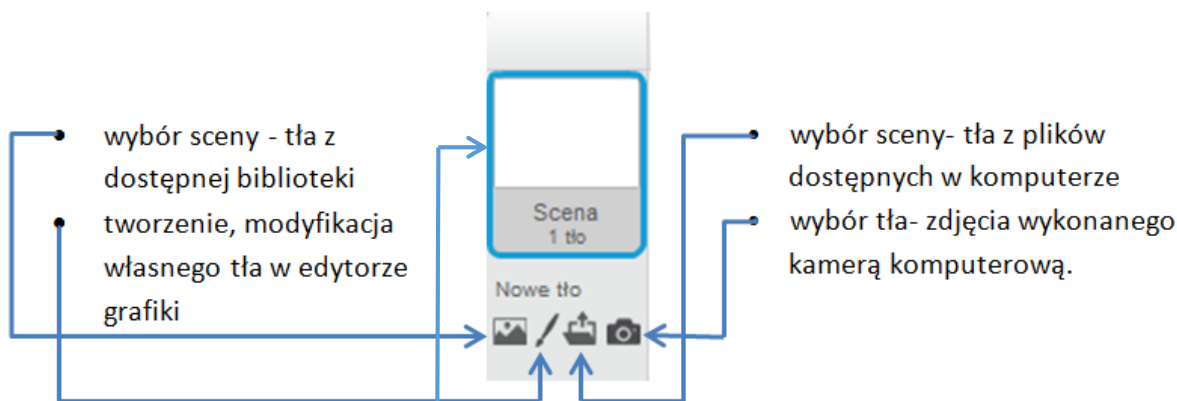
Scena.

- Po lewej stronie ekranu znajduje się scena na której kotek (w programie Scratch zwany duszkiem) wykonuje nasze polecenia według przepisu – instrukcji.



- Nasza scena ma określone wymiary:
 - szerokość: od x:-240 do x:240
 - wysokość : od y:-180 do y:180

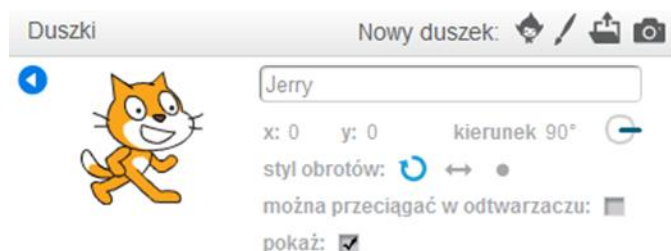
- Kiedy uruchamiamy po raz pierwszy program Scratch kotek znajduje się na środku, dokładnie w pozycji (x:0, y:0) – nawiązujemy tutaj do naszych „dyktand obrazkowych”, osi liczbowej i gry w statki.
- Kotek (duszek) poruszając się po scenie zmienia swoją pozycję względem osi x i osi y.
- W górnym lewym rogu sceny znajduje się ikona , która powiększa widok sceny do pełnego ekranu.
- W górnym prawym rogu sceny znajdują się dwie ikony   Zielona flaga uruchamia napisany przez nas program, a czerwony znak zatrzymuje.
- Pod sceną z lewej strony znajdują się narzędzia umożliwiające zmianę i modyfikację naszej sceny.



Uwaga! Niebieskie okienko – zaznaczenie informuje nas o tym, że tworzymy skrypt do sceny-„pracujemy” na scenie. Zaznaczenie to będzie pojawiać się również w przypadku kiedy będziemy tworzyć skrypty do wybranego – zaznaczonego niebieską ramką duszka. W tym przypadku „zaznaczony jest Motylek i to do niego w obszarze roboczym tworzymy skrypt.



- Narzędzia do modyfikacji, zmiany duszków są identyczne jak w przypadku sceny.
- Dodatkowo kiedy klikniemy danego duszka, w lewym górnym rogu niebieskiej ramki pojawia się w niebieskim kółku literka „i”. Klikając na nią widzimy informację o własnościach duszka.




- * okno nazwy – można tu zmienić nazwę duszka;
- * x, y – aktualne współrzędne duszka na scenie;
- * kierunek ruchu duszka (można go zmienić pociągając niebieską kreskę);

- * styl obrotów:
w kółko – czyli dowolny obrót,
w poziomie – tylko obroty w prawo i w lewo,
kropka – bez obracania;
 - * można przeciągać w odtwarzaczu – po zaznaczeniu kwadracika będzie można przeciągać duszka przy zmaksymalizowanej scenie (czyli w odtwarzaczu) ;
 - * pokaż – po odznaczeniu kwadracika duszek zostanie ukryty (to samo robi blok ukryj).
- Narzędzia zamykamy klikając strzałkę w niebieskim kółku.



Zadanie

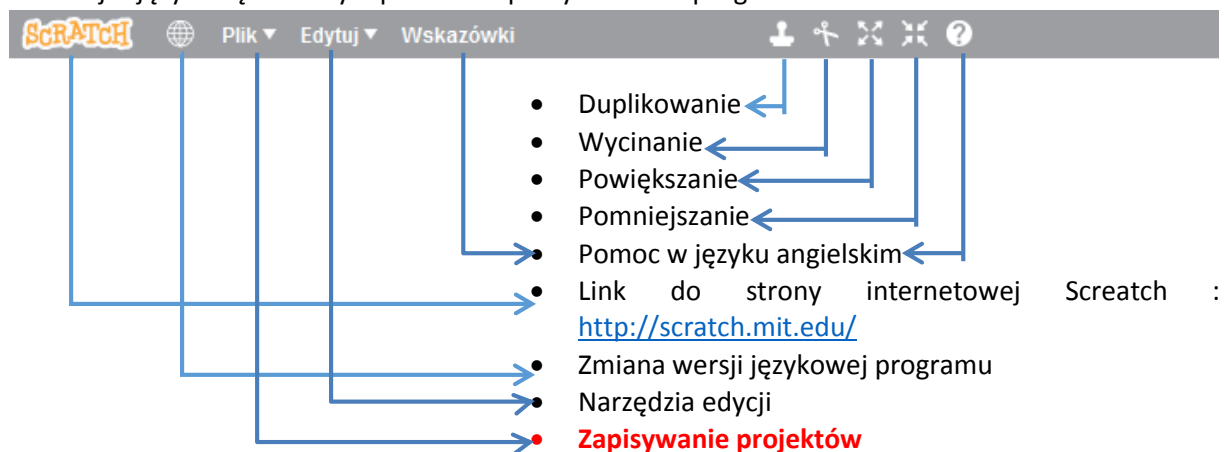
- Prosimy, by uczniowie kliknęli na ikonę nowy duszek  i dodali np. dwa dowolne duszki z biblioteki projektów.
- Po dodaniu duszków prosimy aby zmienili nazwę duszków, nadali im nowe imię.
- Kolejne zadanie to wybór nowego tła sceny z biblioteki.



Sprawdź czy uczniowie zrozumieli polecenie i czy wykonali zadanie.

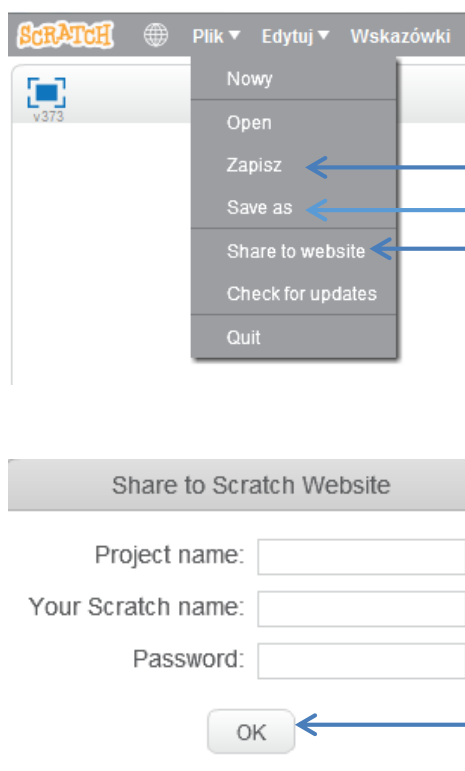
Przydatne wskazówki :

- Klikając na duszka prawym przyciskiem myszy możemy go usunąć lub duplikować.
- Duszki przesuwamy po scenie klikając lewym przyciskiem myszy i upuszczając w wybranym miejscu.
- Duszki możemy powiększać i zmniejszać (aby to zrobić należy wybrać daną ikonkę, a następnie klikać w duszka, aż uzyskamy żądaną wielkość) ,oraz duplikować i wycinać dzięki narzędziom znajdującym się na szarym pasku nad pełnym oknem programu.



Czas na przerwę śródlekcijną

Zapisywanie projektów



Najpierw zapisujemy projekt w swoim folderze na komputerze. Dobrze aby w nazwie pliku znajdowało się imię i nazwisko ucznia i nazwa projektu.

Po wprowadzeniu kolejnych zmian (kiedy projekt ma już swoje miejsce docelowe w naszym folderze) możemy już klikać tylko zapisz.

Po zakończeniu pracy nad danym projektem (w miarę możliwości dostępu do Internetu) uczniowie zamieszczają swoje projekty w Studio Scratch.

Wpisujemy nazwę projektu i imię i nazwisko ucznia. Dane ucznia są niezbędne, gdy wszyscy uczniowie zapisują swoje projekty do jednego klasowego Studia.

Wpisujemy nazwę użytkownika

Wpisujemy hasło.

Na zakończenie klikamy ok.



Mówimy uczniom, że podczas zajęć każdy projekt będziemy zapisywać zgodnie z zasadą: nazwisko ucznia_projekt1. Np. Kowalska_projekt1, Kowalska_projekt2 itd. Ujednolicony zapis pozwoli nam na odnalezienie projektów w komputerze. Zwracamy również uwagę na to, że w nazwach projektów nie należy używać polskich znaków, spacji, kropek gdyż nie każdy komputer potrafi je odczytać.

Zadanie

Prosimy, aby uczniowie zapisali projekt najpierw w swoim folderze na komputerze- „Save as”.



Sprawdź czy uczniowie zrozumieli polecenie i czy wykonali zadanie.

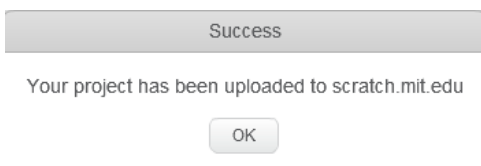


Zadanie

- Rozdajemy uczniom karteczki z danymi dostępowymi do klasowego Studia – załącznik nr 1. Dzieci wklejają te karteczki do zeszytu.
- Prosimy aby uczniowie zamieścili swój projekt w klasowym Studio Scratch.



Jeżeli projekt został prawidłowo zamieszczony w Studio pojawi się komunikat: „Twój projekt został przesłany do sctreach.mit.edu”



Sprawdź czy uczniowie zrozumieli polecenie i czy wykonali zadanie.

- Jeżeli jest taka możliwość dobrze jest pokazać uczniom np. na tablicy interaktywnej /ekranie/monitorze wielkoformatowym, że ich projekty zostały już zamieszczone w Internecie i, że mogą się nimi pochwalić rodzicom.

Skrypty; Kostium 1; Dźwięki; - środkowa część ekranu startowego programu Scratch.

- Klikając zakładkę „ Skrypty” po prawej stronie pojawia się obszar roboczy danego duszka lub sceny. Tutaj będziemy „budować” nasze skrypty – przepisy działania dla danego duszka lub sceny.
- Po lewej stronie widoczne są kategorie klocków (błoczków) oznaczone kolorami. Można porównać je do kolorowych pudełek, w których znajdują się np.: niebieskie klocki odpowiedzialne za ruch, pomarańczowe za dane itd.
- W górnym prawym rogu obszaru roboczego danego duszka pojawia się ten duszek i jego aktualna pozycja (miejsce) na scenie.
- W dolnym prawym rogu obszaru roboczego znajdują się lupy, za pomocą których możemy powiększyć i pomniejszyć nasze skrypty.

Część 3.

Tworzymy skrypty, przepisy działania dla duszków .

Czas na realizację tej części: ok. 20 minut



Zadanie

- Prosimy, by uczniowie kliknęli na każdy z rodzajów klocków (zajrzeli do każdego kolorowego pudełka z klockami) i zobaczyli dostępne klocki. Dajemy im na to trzy – cztery minuty.



Zadajemy pytanie:

- Czy widzą klocek, który sprawi, że pojawi się na ekranie jakiś komunikat, duszek coś nam powie np. Hello! ?

Uczniowie powinni zauważyć klocek powiedz Hello! przez 2 s.



- Prosimy uczniów, by przesunęli ten klocek do prawej części.



Uwaga!

Przed przesunięciem klocka prosimy uczniów, aby zwrócili uwagę, który duszek pod sceną ma niebieską ramkę. Przypominamy, że niebieska ramka oznacza „aktywnego” duszka, do którego „budujemy” skrypt – program działania, pozwalający na sterowanie nim.

- Po przesunięciu klocka na prawą stronę (do obszaru roboczego) prosimy uczniów, aby kliknęli na ten klocek.



Zadajemy pytania:

- Co się wydarzyło na scenie?
 - Nad duszkiem pojawił się w „chmurce” komunikat : Hello!
- Ile czasu pojawia się ten komunikat?
 - Komunikat pojawia się przez 2 sekundy.
- Czy można zmienić ten komunikat i czas?
 - Uczniowie powinni zauważyć, że mogą zmienić tekst komunikatu i czas klikając na dane pole, a następnie wpisując inny tekst, wartość.



Zadanie

Prosimy aby uczniowie zmienili tekst komunikatu i czas. np.” Cześć mam na imię Bolek!” i czas na 3 s.



Zadajemy pytanie:

- Jak wygląda nasz klocek? Czy ma on jakiś szczególny kształt? Do czego jest podobny?
 - Uczniowie powinni zauważyć, że zarówno na górze klocka jak i na dole, brakuje jakiegoś elementu (analogia do puzzli lub klocków Lego).
- Czy czegoś nie brakuje w naszym programie – czy umieszczony klocek nie powinien być połączony z innymi?

- Wyjaśniamy uczniom, że program powinien mieć swój początek i koniec. Uruchomienie programu musimy rozpocząć od klocka, który będzie stanowił początek. Możemy odpowiedzieć, że nie da się go połączyć od góry z żadnym innym klockiem.

Zadanie

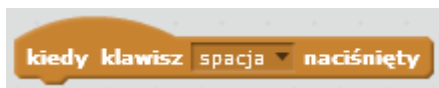
Prosimy uczniów, aby odnaleźli takie klocki.



- Klocki te znajdują się w „ pudełku - Zdarzenia” , jest ich 6. Uruchomienie programu możemy rozpocząć od:



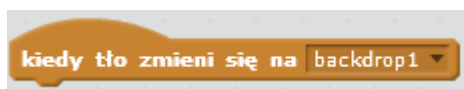
kliknięcia zielonej chorągiewki w prawym górnym rogu ekranu.



kliknięcia wybranego klawisza na klawiaturze komputera. Lista dostępnych klawiszy rozwija się klikając czarny trójkąt.



kliknięcia na wybranego duszka.



program uruchomi się gdy zmieni się tło sceny na wybrane.



program uruchomi się gdy głośność będzie większa od danej wartości (wymagany mikrofon).



program uruchomi się gdy duszek otrzyma wiadomość.



Zadania

- Prosimy aby uczniowie przesunęli klocek kiedy kliknięto zieloną flagę i dołączyli go do klocka z komunikatem.



- Następnie prosimy, by odnaleźli klocek kończący program, którego nie da się połączyć od dołu z żadnym innym klockiem. Podpowiadamy, że czasem nie widać wszystkich klocków i trzeba skorzystać z możliwości przewijania listy, na której się znajdują.

- Uczniowie powinni odnaleźć klocek zatytułowany zatrzymaj wszystko oraz zauważyć, że można go przestawić na tryb zatrzymaj ten skrypt, lub zatrzymaj inne skrypty duszka.



zatrzymuje wszystkie skrypty stworzone przez programistę.

zatrzymaj ten skrypt

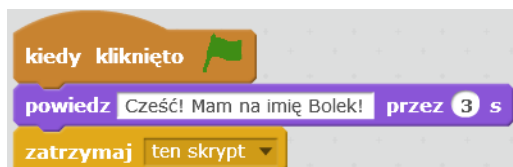
zatrzymuje działanie skryptu, w którym został użyty

zatrzymaj inne skrypty duszka

zatrzymuje pozostałe skrypty z wyjątkiem tego, w którym został użyty

- Prosimy, by uczniowie dodali klocek zatrzymaj ten skrypt, a następnie by uruchomili program (wybrali symbol zielonej flagi w prawym górnym rogu sceny). Niech klikną go parokrotnie.

Obszar roboczy duszka „Bolka” Scena.



- Prosimy, aby uczniowie zapisali swoją pracę w swoim folderze klikając „Save as” zgodnie z przyjętymi przez nas zasadami. W nazwie wpisujemy np. *Kowalska_projekt2*

Sprawdź czy uczniowie zrozumieli polecenie i czy wykonali zadanie.



Zadajemy pytanie:

- Co musimy zrobić, aby nasz drugi duszek także się przedstawił, kiedy zostanie kliknięta zielona flaga?
 - Uczniowie powinni odpowiedzieć, że musimy napisać teraz program do drugiego duszka.
- Możemy zrobić to również kopiując nasz już gotowy skrypt do obszaru roboczego drugiego duszka i zmieniając tylko tekst komunikatu.



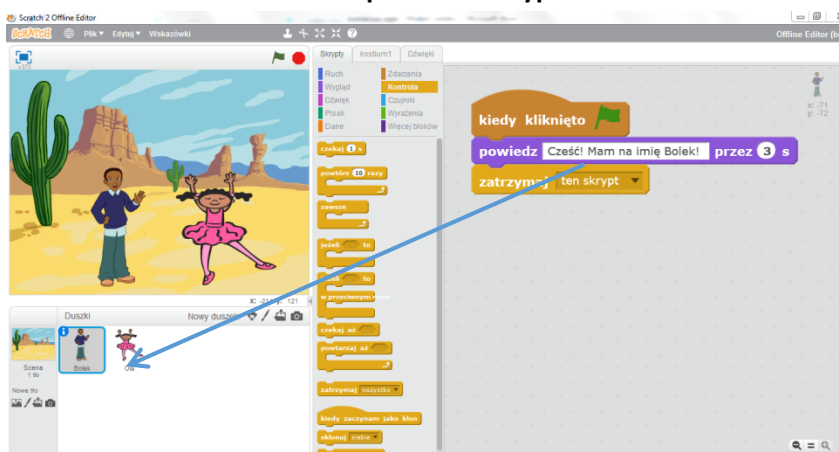
Uwaga! Kopiujemy poprzez przeciągnięcie całego skryptu (bloku) na wybranego duszka pod sceną (złap – przenieś - upuść). „Łapiemy” za klocek na samej górze.

Zadania



- Prosimy aby uczniowie skopiowali skrypt „ Bolka” do obszaru roboczego drugiego duszka.

Kopiowanie skryptów



- Gdy klikniemy naszego drugiego duszka – Olę pod sceną (zaznaczymy go niebieską ramką) pojawi się w obszarze roboczym po prawej stronie skopiowany skrypt.
- Prosimy, aby uczniowie zmienili treść komunikatu dla drugiego duszka nadając mu odpowiednie imię.
- Prosimy o kliknięcie teraz zielonej flagi



Zadajemy pytanie:



- Co dzieje się na scenie?
- Uczniowie powinni zauważyć, że duszki mówią do siebie jednocześnie.
- Czy w życiu codziennym my tak ze sobą?
- Uczniowie powinni zauważyć, że duszki powinny mówić jeden po drugim.
- Po jakim czasie powinien przedstawić się drugi duszek?

Uczniowie powinni zauważyć, że skoro pierwszy duszek mówi przez 3 s, to drugi powinien 3 s czekać.

Zadanie



- Prosimy uczniów, aby znaleźli klocek, który sprawi, że drugi duszek przedstawi się później (zaczeka np. 3 s)
- Uczniowie powinni znaleźć klocek „czekaj 1 s” i zauważyć, że można zmienić w nim wartość na 3 s.



- Prosimy uczniów, aby umieścili klocek we właściwym miejscu w skrypcie drugiego duszka.



- Prosimy, aby uczniowie kliknęli zieloną flagę i sprawdzili jak działa nasz program.
- Prosimy, aby uczniowie zamieścili swój projekt w Studio nadając nazwę zgodnie z wcześniejszymi ustaleniami np. *Kowalska_projekt2*.



Sprawdź czy uczniowie zrozumieli polecenie i czy wykonali zadanie .



Czas na przerwę śródlekcijną.

Część 4.

Logowanie się do klasowego Studia Scratch – praca online .

Czas na realizację tej części: ok. 15 minut

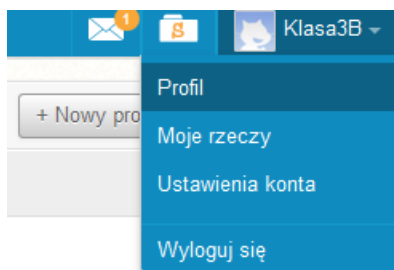


Zadania

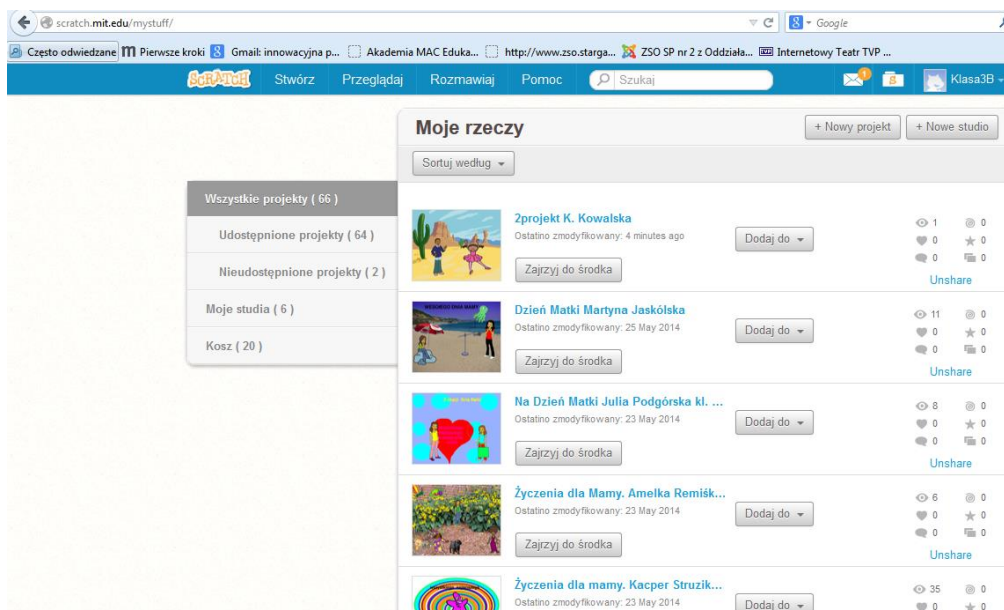
- Otwieramy przeglądarkę i wpisujemy w pasku adresu : <http://scratch.mit.edu/>
- W prawym górnym rogu klikamy : „Zaloguj się”



- Wpisujemy nazwę użytkownika i hasło. Klikamy „Zaloguj się”
- Po zalogowaniu klikamy nazwę Studia (przy ikonke kotka – w prawym górnym rogu), rozwijamy listę i wybieramy : „ Moje rzeczy”



- Po wybraniu pojawia się okno ze wszystkimi zamieszczonymi projektami.





Sprawdź czy uczniowie zrozumieli polecenie i czy wykonali zadanie .

Zadania

- Prosimy uczniów, aby odnaleźli swój projekt w studio i kliknęli zażrzyć do środka.
- Po kliknięciu otwiera się okno programu- online, w którym możemy modyfikować swój projekt.



Po modyfikacji projektu należy zapisać zmiany:

- Klikając „ Zapisz jako kopię „ tworzymy kopię danego projektu
- Klikając „ Zapisz teraz” zapisujemy zmiany w tym samym projekcie
- Klikając „ Nowy” otwieramy okno nowego projektu
- Klikając na pasek z nazwą projektu możemy zmienić jego nazwę

- Prosimy dzieci aby dodały do swoich projektów nowego duszka i zapisały zmiany.

Zadanie dodatkowe (domowe)



- Prosimy, aby uczniowie dodali do projektu nowego duszka, który przedstawi się jako trzeci w kolejności.
- Prosimy, aby stworzyli również skrypt dla tła . Tło ma się zmienić na nowe, gdy przedstawią się wszystkie duszki.
- Prosimy, aby zapisali projekt jako kopię.

Część 5.

Podsumowanie i ewaluacja zajęć .




Czas na realizację tej części: ok. 10 minut

- Nauczyciel rozdaje uczniom karty samooceny do Modułu I i prosi o wklejenie ich do zeszytu. Następnie prosi o pokolorowanie, zaznaczenie „ buziek” przy umiejętnościach, które opanowali.
- W miarę możliwości uczniowie ustawiają się lub siadają w kręgu. Prosimy aby kolejno dokończyli nasze zdania:
 - Dziś nauczyłem się.....
 - Najbardziej podobało mi się.....
 - Zaskoczyło mnie.....

KARTA SAMOOCENY – MODUŁ I

Pokoloruj buźkę przy umiejętności, którą już opanowałeś.



Nie martw się jeśli jeszcze czegoś nie potrafisz! Pokolorujesz ją na kolejnych zajęciach, gdy się nauczysz! Poproś kolegę, koleżankę lub nauczyciela o pomoc!

✓ Potrafię stworzyć na komputerze swój folder.	
✓ Potrafię dodać z biblioteki nowego duszka i umieścić go na scenie.	
✓ Potrafię konstruować proste skrypty reagujące na naciśnięcie klawisza.	
✓ Umiem skopiować skrypty dla innych duszków.	
✓ Umiem zapisać projekt w swoim folderze na komputerze.	
✓ Potrafię zamieszczać i modyfikować wykonane projekty w Studio Scratch.	

KARTA SAMOOCENY – MODUŁ I

Pokoloruj buźkę przy umiejętności, którą już opanowałeś.



Nie martw się jeśli jeszcze czegoś nie potrafisz! Pokolorujesz ją na kolejnych zajęciach, gdy się nauczysz! Poproś kolegę, koleżankę lub nauczyciela o pomoc!

✓ Potrafię stworzyć na komputerze swój folder.	
✓ Potrafię dodać z biblioteki nowego duszka i umieścić go na scenie.	
✓ Potrafię konstruować proste skrypty reagujące na naciśnięcie klawisza.	
✓ Umiem skopiować skrypty dla innych duszków.	
✓ Umiem zapisać projekt w swoim folderze na komputerze.	
✓ Potrafię zamieszczać i modyfikować wykonane projekty w Studio Scratch.	

KARTA SAMOOCENY – MODUŁ I

Pokoloruj buźkę przy umiejętności, którą już opanowałeś.






Nie martw się jeśli jeszcze czegoś nie potrafisz! Pokolorujesz ją na kolejnych zajęciach, gdy się nauczysz! Poproś kolegę, koleżankę lub nauczyciela o pomoc!

✓ Potrafię stworzyć na komputerze swój folder.	
✓ Potrafię dodać z biblioteki nowego duszka i umieścić go na scenie.	
✓ Potrafię konstruować proste skrypty reagujące na naciśnięcie klawisza.	
✓ Umiem skopiować skrypty dla innych duszków.	
✓ Umiem zapisać projekt w swoim folderze na komputerze.	
✓ Potrafię zamieszczać i modyfikować wykonane projekty w Studio Scratch.	

KARTA SAMOOCENY – MODUŁ I

Pokoloruj buźkę przy umiejętności, którą już opanowałeś.

Nie martw się jeśli jeszcze czegoś nie potrafisz! Pokolorujesz ją na kolejnych zajęciach, gdy się nauczysz! Poproś kolegę, koleżankę lub nauczyciela o pomoc!

✓ Potrafię stworzyć na komputerze swój folder.	
✓ Potrafię dodać z biblioteki nowego duszka i umieścić go na scenie.	
✓ Potrafię konstruować proste skrypty reagujące na naciśnięcie klawisza.	
✓ Umiem skopiować skrypty dla innych duszków.	
✓ Umiem zapisać projekt w swoim folderze na komputerze.	
✓ Potrafię zamieszczać i modyfikować wykonane projekty w Studio Scratch.	

Przydatne informacje dla uczniów po I Module.

1. Projekty zapisujemy zgodnie z zasadą:
nazwisko ucznia_projekt1 np. Kowalska_projekt1
Nie używamy polskich znaków, kropek i spacji.

2. Zamieszczanie projektu w Studio.

- Kliknij: Plik a później Share to Scratch Website
- W pierwszym polu wpisz nazwę swojego projektu

- Kolejne pola uzupełnij według wzoru.
- Kliknij OK

3. Praca w domu w Studio online.

Konieczny dostęp do Internetu!

- Otwieramy przeglądarkę i wpisujemy w pasku adresu : <http://scratch.mit.edu/>
- W prawym górnym rogu klikamy : „Zaloguj się”

- Wpisujemy nazwę użytkownika i hasło. Klikamy „Zaloguj się”
- Po zalogowaniu klikamy nazwę Studia (przy ikoncie kotka – w prawym górnym rogu), rozwijamy listę i wybieramy : „ Moje rzeczy”

- Po wybraniu pojawia się okno ze wszystkimi zamieszczonymi projektami.
- Po kliknięciu „zajrzyj do środka” otwiera się okno programu- online, w którym możemy modyfikować swój projekt.
- Po modyfikacji projektu należy zapisać zmiany:
 - * Klikając „Zapisz jako kopię „ tworzymy kopię danego projektu
 - * Klikając „Zapisz teraz” zapisujemy zmiany w tym samym projekcie
 - * Klikając „Nowy” otwieramy okno nowego projektu
 - * Klikając na pasek z nazwą projektu możemy zmienić jego nazwę