

Informatyka klasa V

Temat: Zakładanie konta użytkownika na stronie programu Scratch oraz instalowanie programu Scratch.

Wracamy do programowania w środowisku Scratch. Na początku naszej nauki zdalnej (zadanie domowe z 20 marca) mieliście zapoznać się ze Scratchem w wersji online: <https://scratch.mit.edu/>. W tym tygodniu **nowe zadanie**, żeby móc zapisywać wyniki własnej pracy, konieczne jest utworzenie **konta użytkownika** na stronie programu Scratch lub **zainstalowanie programu Scratch** na dysku swojego komputera. W następnym tygodniu otrzymacie zadanie związane z utworzeniem skryptu w Scratchu oraz zapisaniem go i przesłaniem do mnie.

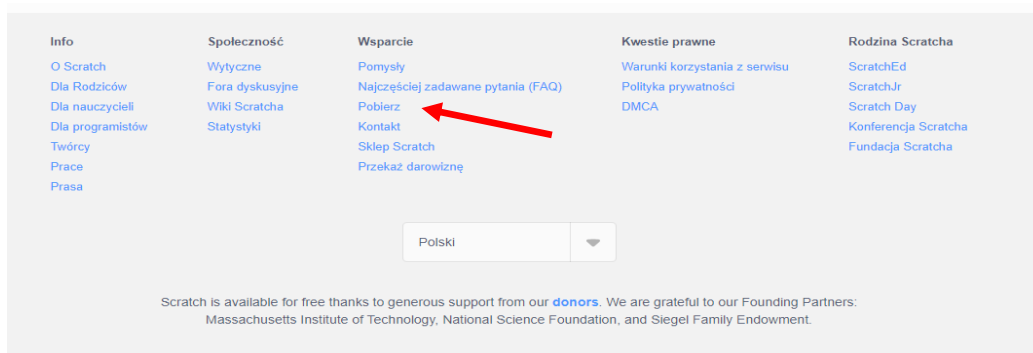
1. Tworzenie konta użytkownika na stronie programu Scratch.

Poproś rodzica o pomoc i stwórz swoje konto użytkownika na stronie Scratch. Dokładny opis wszystkich czynności znajduje się w podręczniku klasy IV – **tu możesz go pobrać**

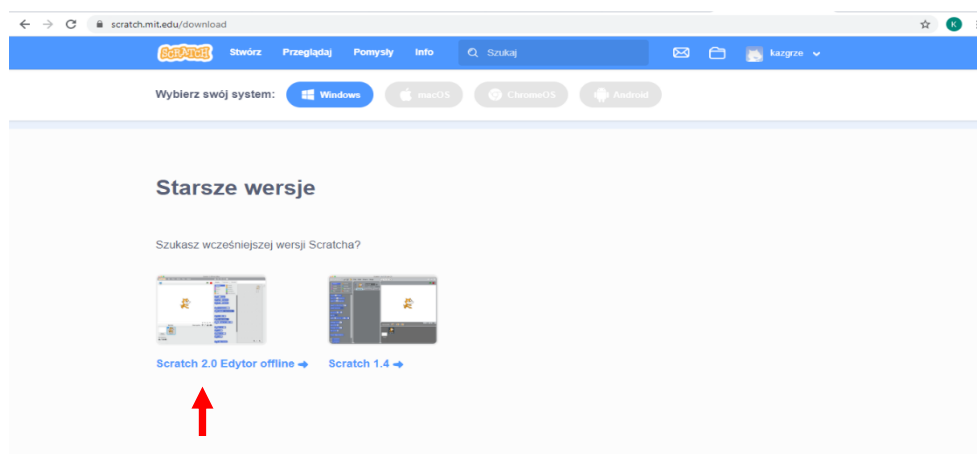
Jeżeli już uzyskałeś dostęp do programu Scratch w wersji online (praca w przeglądarce internetowej). Warto mieć również jego wersję zainstalowaną na komputerze.

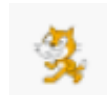
2. Instalowanie programu Scratch. Sposób instalacji przedstawiony jest poniżej: **Uwaga!** pamiętaj, że wcześniej należy **potwierdzić rejestrację konta użytkownika w wiadomości email**, która przyjdzie na podany przez Ciebie adres.


- na dole strony głównej programu w grupie **Wsparcie** wybierz opcję **Pobierz**



- zalecamy zainstalowanie starszej wersji programu – **Scratch 2 Edytor Offline**, gdyż następne tematy w podręczniku opisane są z wykorzystaniem tej wersji i łatwiej będzie je realizować. (Można również zainstalować więcej wersji).
- Przewijamy otwartą stronę i w dolnej części wybieramy **Scratch 2 Edytor Offline**





Najpierw na komputerze zostanie zainstalowane środowisko **Adobe AIR**, a następnie program **Scratch 2.0**. Program ten może działać w systemach Windows, Mac OS oraz Linux. Instalator utworzy na dysku C folder **Scratch 2** w folderze **Program Files** (lub **Pliki programów**), zainstaluje program w tym folderze oraz utworzy odsyłacz **Scratch 2** na liście programów i skrót do programu na pulpicie  Na zakończenie uruchomi program **Scratch 2**.

3. Zainstalowałeś program **Scratch** na swoim komputerze. Pobaw się programem i zbadaj jego możliwości. Razem zajmiemy się tym na następnej lekcji za tydzień. Rozpocznijmy od **lekcji Liczenie jabłek**. Jeśli chcesz, możesz rozpocząć już ten projekt, jest to powtórzenie tego co rozpoczęliśmy w szkole, w marcu.

Na realizację tej lekcji **masz czas do 10 maja** – życzę miłej i owocnej pracy

Bożena Witych