Klasa Vb Gr.II

Informatyka

**30.03****.20r.**

**Temat: Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci.**

**Ważne: Przed przystąpieniem do zakładania konta pocztowego zapytaj o zgodę rodziców.**

**Informacja dla rodziców**

Informacja na temat tego, jak Google gromadzi, wykorzystuje i ujawnia dane osobowe w celu świadczenia usług można znaleźć w [Centrum ochrony prywatności G Suite dla Szkół i Uczelni](https://www.google.com/edu/trust/) (na stronie https://www.google.com/edu/trust/), [Informacjach na temat ochrony prywatności w G Suite dla Szkół i Uczelni](https://gsuite.google.com/terms/education_privacy.html) (na stronie  https://gsuite.google.com/terms/education\_privacy.html) oraz [Polityce prywatności Google](https://www.google.com/intl/pl/policies/privacy/) (na stronie https://www.google.com/intl/pl/policies/privacy/).

Załóż konto pocztowe.

<https://www.youtube.com/watch?v=lnauEbFG9Uc>

Wyślij do nauczyciela na adres [luczkamalgorzata108@gmail.com](mailto:luczkamalgorzata108@gmail.com) wiadomość – napisz w niej dwie zasady netykiety, które poznawaliśmy w szkole, które według ciebie są najważniejsze.

**06.04.20r.**

**Temat: 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.