

Scottie Go! Dojo

КЕРІВНИЦТВО КОРИСТУВАЧА

ЗАПРОГРАМУЙТЕ СВІТ НОВИХ МОЖЛИВОСТЕЙ ЗІ SCOTTIE GO! DOJO!

Продукт у ваших руках - це продовження відомої серії Scottie Go!. Він був створений у відповідь на реакції та відгуки наших користувачів, оскільки вони висловлювали потребу в новому навчальному інструменті, який би дозволив їм створювати власні навчальні матеріали.

Додаток Dojo - це найсучасніший редактор арт-завдань. Тепер кожен може створити та змінити завдання (або спроектувати завдання під конкретне рішення) у світі Scottie Go!. Приклади ігрового поля та їхні модифікації можна знайти у посібнику, що входить до набору Scottie Go! Dojo. Ви завжди можете спробувати запустити і виконати створене завдання, щоб перевірити його. Як тільки завдання буде готове і перевірене вами, поділіться ним зі своїми учнями та попросіть його виконати. Ваші учні також можуть створювати власні завдання та ділитися ними з однокласниками. Все, що вам потрібно зробити, щоб поділитися своїми завданнями з іншими - це скопіювати та надіслати (сканувати) QR-код завдання, згенерований у додатку.

У світі Scottie Go! Dojo наступна пригода Скотті повністю залежить від гравців (іншими словами, від вас та ваших учнів). Ви самі вирішите, кого і що зустрічає Скотті на своєму шляху та з якими викликами йому доведеться зіткнутися. Створення нових завдань та їхніх рішень може стати ідеальним доповненням до ваших занять або чудовою основою для позашкільних заходів та змагань з кодування.

Контент, який ви створюєте за допомогою додатку Scottie Go! Dojo можна використовувати для оцінювання успішності своїх учнів, щоб ви могли переконатися в успішному засвоєнні нещодавно отриманих знань. Ви також можете використовувати Scottie Go! Dojo для створення вікторини або "змагання з кодування". Додаток підтримує роботу на кількох пристроях. Таким чином, учні мають можливість продовжувати роботу вдома.

BeCREO
TECHNOLOGIES

Для того, щоб виконувати завдання, створені в Scottie Go! Dojo, вам знадобляться фішки для кодування, які можна знайти в навчальних наборах Scottie Go!.

У додатку Scottie Go! Dojo ви можете створювати та редагувати завдання, використовуючи всі типи об'єктів та середовищ з додатку Scottie Go! Edu і не тільки! Більш детальну інформацію про наші продукти та додатки можна знайти тут: scottiego.com.

Щоб ваші школярі могли отримати доступ до програми, спочатку потрібно створити обліковий запис на Scottie Go Platform: portal.scottiego.com.

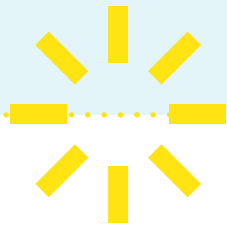


ЩО ВАМ ПОТРІБНО ДЛЯ РОБОТИ ЗІ SCOTTIE GO! DOJO ?

- Кодувальні фішки Scottie Go! (наприклад, фішки з Scottie Go! for Education, Scottie Go! basic та Scottie Go! Magnetic),
- мобільний пристрій з встановленим додатком Scottie Go! Dojo,
- ліцензійний ключ (входить у комплект),
- обліковий запис на Scottie Go Platform (де викладачі та вчителі можуть створювати та управляти профілями користувачів Scottie Go! Dojo) *.

* обліковий запис можна створити на www.portal.scottiego.com





ЗМІСТ

| | | |
|-----|--|----|
| 1. | | 1 |
| 2. | E5AFF;79A~6a'a1 | 2 |
| 3. | | 3 |
| 4. | Eláff[V0a~6a'a | 3 |
| 5. | Eláff[V0a~6a'a1 | 4 |
| 6. | Eláff[V0a~6a'a | 4 |
| 7. | Додаток Scottie Go! Dojo - загальна інформація | 5 |
| 8. | Посібник завдань | 9 |
| 9. | Ігрові об'єкти | 10 |
| 10. | Scottie Go! Platform | 12 |
| 11. | Освітні цілі | 16 |
| 12. | Додаткова інформація | 16 |



Складові набору SCOTTIE GO! DOJO

Кожен комплект складається з таких компонентів:

1. Ліцензійний ключ
2. Посібник завдань
3. Керівництво користувача
4. Наклейки
5. Керівництво швидкого старту



ЯК ЗАВАНТАЖИТИ ДОДАТОК SCOTTIE GO! DOJO?

ВАРІАНТ 1

Якщо ваш пристрій працює на Windows 8.1 або новіше, завантажте програму для Windows за адресою: <http://scottiego.com/dojo/downloadApp>.



ВАРІАНТ 2

Відкрийте додаток Google Play / App Store на своєму пристрої. Далі введіть "Scottie Go! Dojo" у полі пошуку та знайдіть значок програми. Виберіть опцію Встановити / Завантажити. Якщо потрібно, введіть пароль, щоб завантажити гру.

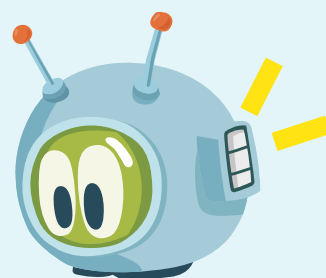


ВАРІАНТ 3

Якщо у вас встановлено додаток для сканування QR-коду, ви можете просто відсканувати код нижче. Система автоматично перенаправить вас у магазин, де ви можете завантажити гру. Виберіть опцію Встановити / Завантажити. Якщо потрібно, введіть пароль, щоб завантажити гру.



ПЕРШИЙ ЗАПУСК ДОДАТКУ Scottie Go! DOJO

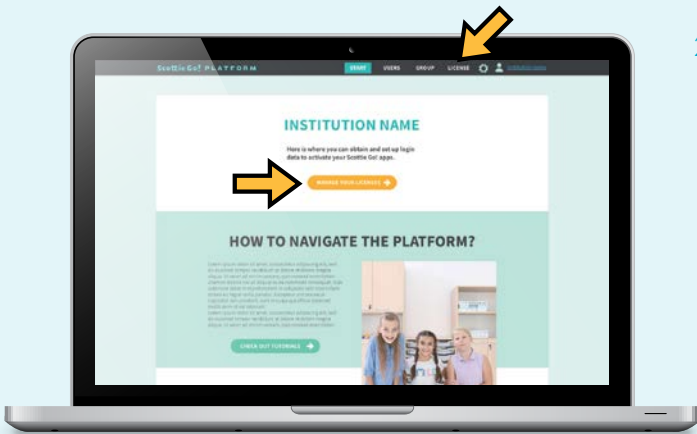


Робота зі Scottie Go! Dojo інтуїтивно зрозуміла і проста. Все, що вам потрібно зробити, - це виконати чотири кроки, описані нижче (якщо вам потрібні додаткові подробиці та приклади, ви можете знайти їх на наступних сторінках керівництва):

1. СТВОРІТЬ ОБЛІКОВИЙ ЗАПИС НА SCOTTIE GO! PLATFORM

Платформа (Platform) призначена для вчителів, освітян та осіб, які керують навчальними закладами (наприклад, для директорів та адміністраторів). Scottie Go! Platform - це місце, де вони можуть керувати роботою учнів та доступом до програми, а також стежити за їхніми успіхами у навчанні.

Щоб налаштувати обліковий запис, перейдіть за посиланням: portal.scottiego.com. Під час реєстрації ви можете створити або індивідуальний обліковий запис, або інституційний. Детальніше про Платформу можна прочитати на сторінці 12 цього посібника користувача.



2. ДОДАЙТЕ ЛІЦЕНЗІЙНИЙ КЛЮЧ

1. Після входу у свій обліковий запис на Платформі натисніть кнопку Manage licenses button or select the Licenses tab.
2. Далі натисніть кнопку Add license .
3. З'явиться нове поле, куди потрібно ввести та підтвердити ліцензійний ключ. Ключ ви знайдете в ліцензійній листівці, що входить до набору Scottie Go! Dojo

3. НАЛАШТУЙТЕ ПРОФІЛЬ SCOTTIE GO! DOJO

1. Після додавання ліцензійного ключа до облікового запису Платформи виберіть вкладку Users.
2. Далі натисніть кнопку Add user .
3. З'явиться нове вікно, в якому ви можете ввести та підтвердити ім'я профілю користувача на ваш вибір і (необов'язково) паролі.
4. Клікніть кнопку Login data , розміщену поруч із новоствореним профілем користувача , щоб отримати доступ до деталей входу. Завантажте та роздрукуйте QR-код для входу (або відкрийте його на іншому пристрої).

Користувачі можуть отримувати доступ до своїх профілів користувачів та використовувати додаток на декількох пристроях.

Користувачі можуть отримувати доступ до своїх профілів користувачів та груп (наприклад, ми можемо призначити учня до класу, паралелі та до шкільного гуртку)

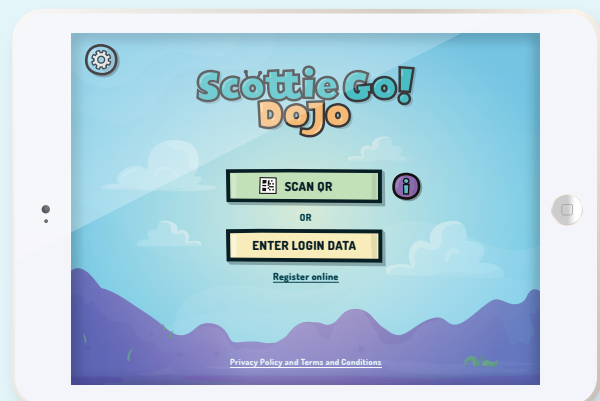
ДОДАТОК SCOTTIE GO! DOJO - ЗАГАЛЬНА ІНФОРМАЦІЯ

У додатку ви можете створювати, змінювати, зберігати свої завдання та ділитися ними. Після завершення роботи не забувайте синхронізувати її з "хмарою" (це стосується як учнів, так і вчителів).

Якщо ви хочете розпочати свою роботу з додатком відразу після налаштування облікового запису Scottie Go! Platform, зверніться до керівництва швидкого старту, яке входить у комплект. Ви також можете скопіювати керівництво та надіслати його своїм учням.

ЕКРАН ВХОДУ

Робота з додатком Scottie Go! Dojo вимагає профілю користувача цього додатка. Учні повинні отримувати інформацію про вхід до своїх профілів від вчителя.



Вхід до профілю учня здійснюється за допомогою QR-коду, який учень може сканувати на екрані входу програми, або вводу інформації, наведеної нижче:

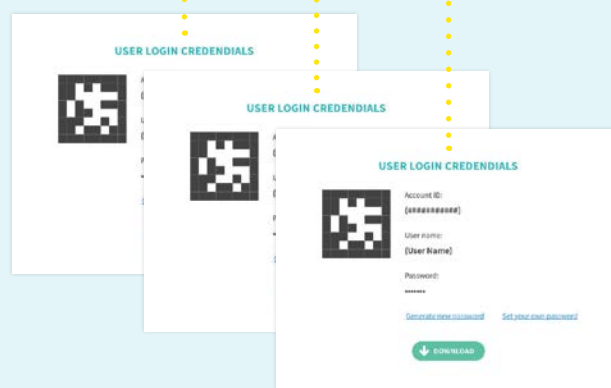
- ідентифікаційний номер або ім'я облікового запису Scottie Go! Platform,
- ім'я профілю,
- пароль профілю.

Scottie Go! PLATFORM

Кожен користувач потребує доступу до Інтернету, щоб увійти в додаток Scottie Go! Dojo. Кожен раз, коли користувачі входять в додаток, програма завантажує їхні дані зі Scottie Go! Platform, що дозволяє їм продовжувати працювати на будь-якому пристрої.

Створення профілю користувача (для учнів) вимагає реєстрації облікового запису Scottie Go! Platform. Обліковий запис Платформи має бути створений вчителем або адміністратором навчального закладу. Це дозволяє їм створювати профілі користувачів (в тому числі профілі учнів) та отримувати дані для входу. Детальніше про Платформу читайте на сторінці 12 цього керівництва користувача.

Обліковий запис (вчительський) Scottie Go! Platform



2. ГОЛОВНИЙ ЕКРАН

Після входу ви маєте повний доступ до функцій додатка Scottie Go! Dojo.

1. Quest wizard (Майстер завдань) - натисніть цю кнопку, щоб створити та запустити (завершити) власне завдання.
2. Scan the QR code (Сканувати QR -код) - натисніть, щоб сканувати QR-коди завдань - наприклад, з посібника, або створені іншими користувачами. Відскановані завдання зберегти, завершити (виконати) або змінити.
3. Quests (Завдання) - тут можна отримати доступ до всіх завдань, збережених у профілі користувача.
4. Інформація про додаток, її розробників та авторські права доступна тут.
5. Settings (Налаштування) - тут ви можете вибрати мову, звук та параметри камери або вийти з програми.
6. Не забудьте синхронізувати дані перед входом із програми, щоб ваша робота зберігалась у "хмарі". Це дозволяє продовжувати роботу на інших пристроях і не втрачати свій прогрес, якщо ви вийшли з додатка.

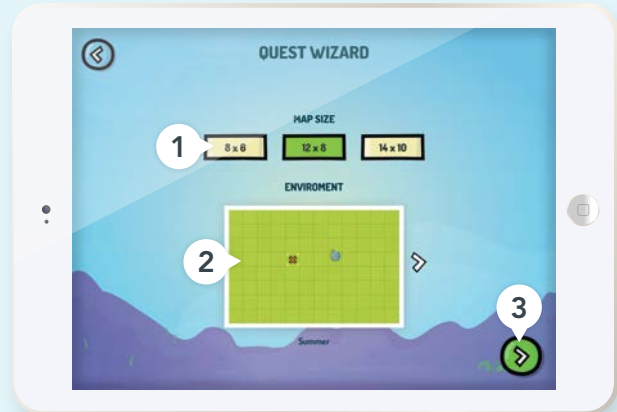


3. МАЙСТЕР ЗАВДАНЬ

Запуск майстра завдань (Quest wizard) відкриє нове вікно, де ви можете вибрати розмір та середовище ігрового поля для завдання, яке ви хочете створити.

1. Виберіть розмір ігрового поля,
2. Виберіть ігрове середовище - наприклад, Factory (Фабрика), Spring (Природа) тощо,
3. Обравши параметри завдання, ви можете продовжити далі.

Після вибору параметрів ви можете приступити до створення завдання. Користувачі можуть реалізовувати власні ідеї або копіювати приклади з доступних джерел - наприклад, з посібника завдань, що входить до набору. Більш детальну інформацію про посібник завдань можна знайти на сторінці 7.



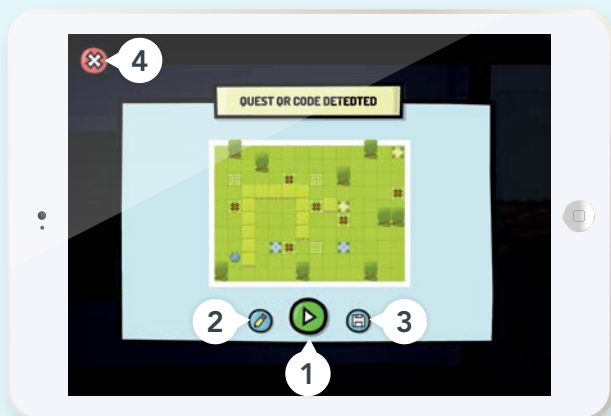
1. Ігрові об'єкти - ви можете розмістити їх на ігровому полі так, як вам хочеться. Якщо ви не знаєте призначення об'єкта, натисніть на знак питання (довідка).
2. Тут ви можете змінити, наприклад, скільки пір'їн має зібрати Скотті або скільки відмічених хрестами квадратів йому доведеться відвідати, щоб виконати завдання. Крім того, якщо у вашому рюкзаку є саджанці, тут ви можете побачити та встановити, скільки саджанців вам доведеться розмістити на ігровому полі.
3. Довідка - в цьому розділі ви можете отримати корисну інформацію. В ній є підказки та глосарій, що пояснює цілі ігрових об'єктів.
4. Капелюх - тут ви можете встановити рівень складності завдання та його загальні вимоги, наприклад, які фішки мають бути використані в програмі.
5. Рюкзак - сюди можна додати предмети, які згодом можуть бути корисними (наприклад, саджанці або колоди).
6. Гумка - торкніться значка гумки, а потім небажаного об'єкта, щоб видалити його з ігрового поля (це не працює на квадратах рельєфу та на Скотті).
7. QR-код - поділіться своїм завданням з іншими! Торкніться цього значка, щоб створити QR-код завдання. Ви зможете знайти його в галереї свого пристрою та поділитися ним як звичайною картинкою, наприклад, за допомогою повідомлення чи соціальних мереж.
8. Зберегти - не забудьте зберегти завдання для використання в майбутньому. Якщо ви хочете відкрити своє останнє завдання на іншому пристрої, переконайтесь, що ви натиснули цю кнопку на головному екрані після завершення роботи (для синхронізації потрібен доступ до Інтернету), або згенеруйте QR-код завдання на екрані майстра завдань.
9. Грати - Після того, як ваше завдання буде готове, ви можете грати і виконувати його, натиснувши тут! Для виконання завдання вам знадобляться картонні кодувальні фішки з освітніх наборів Scottie Go!. Створіть робочий код для завдання та відскануйте його.

4. СКАНУВАННЯ QR -КОДІВ ЗАВДАНЬ

Натиснувши на "Scan QR-code", ви перейдете до камери вашого пристрою. Якщо у вас є QR-код завдання, ви можете відсканувати його зараз, щоб зберегти, відтворити або відредагувати завдання з коду.

Якщо сканування було успішним, прев'ю відсканованих завдань з'явиться на екрані вашого пристрою:

1. Завантажте відскановане завдання,
2. Відредагуйте завдання,
3. Збережіть відскановане завдання,
4. Закрийте прев'ю.



5. ЕКРАН ЗАВДАНЬ

На цьому екрані ваші учні можуть знайти всі збережені завдання. Не має значення, чи зберегли вони їх після сканування QR-кодів, створили їх під час роботи в додатку, або вони завантажились автоматично зі Scottie Go! Platform під час входу в додаток (більше інформації про синхронізацію можна знайти на наступній сторінці).

Ви можете сортувати та фільтрувати завдання:

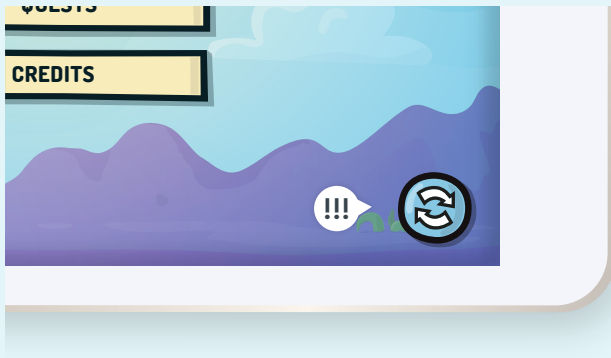
- за дату
- за назвою,
- за вмістом рюкзака (ви можете відфільтрувати завдання, в яких у Скотті є предмети в рюкзаку),
- за вимогами завдання (ви можете відфільтрувати завдання, для яких були визначені вимоги).

Кожен користувач може зберегти до 100 завдань у своєму профілі.

1. Клікніть на прев'ю будь-якого завдання, щоб побачити його збільшеним. Ви також можете запустити завдання, відкрити його в майстрі завдань, продублювати його або видалити.
2. Завдання можна сортувати та фільтрувати за датою створення, назвою, вмістом рюкзака чи вимогами.
3. Клікніть **Назад**, щоб перейти на головний екран додатку.



6. СИНХРОНІЗАЦІЯ ВАШОЇ РОБОТИ:



При завершенні роботи в додатку Scottie Go! Dojo (наприклад, наприкінці уроку) ви повинні переконатися, що всі ваші учні синхронізували свій прогрес зі Scottie Go! Platform (тобто їхні дані було збережено до хмари). Для цього вони повинні натиснути на значок в нижньому правому куті головного екрана додатка. Дані користувачів (наприклад, нещодавно збережені завдання) мають бути синхронізовані, щоб вони могли тримати доступ до свого прогресу під час роботи на інших пристроях.

Кожен раз, коли ви виходите зі Scottie Go! Dojo, додаток автоматично спробує синхронізувати прогрес користувача з Платформою (цей процес буде успішним, якщо ваш пристрій матиме доступ до Інтернету).

Для того, щоб увійти у додаток Scottie Go! Dojo, ви повинні мати доступ до Інтернету. Щоразу, коли ви входите з даними свого профілю, програма завантажує ваш прогрес з хмари, що дозволяє продовжувати роботу на будь-якому пристрої.

Синхронізація:

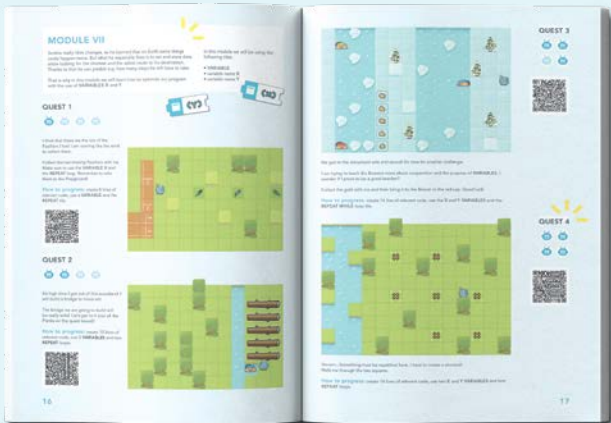
- Дозволяє зберігати та оновлювати прогрес у хмарі. Це означає, що ви можете безпечно вийти з програми, не втрачаючи жодних даних.
- Потрібен доступ до Інтернету. Якщо ви перебуваєте в автономному режимі, ви все одно можете вийти з програми, але не зможете синхронізувати прогрес із Scottie Go! Platform. Щоб синхронізувати свій прогрес (зберегти дані у хмарі), вам потрібно натиснути кнопку синхронізації на головному екрані програми, коли у вас є підключення до Інтернету.

Якщо користувач увійде в програму на новому пристрої, не вийшовши при цьому з попереднього, він втратить весь прогрес, який не був синхронізований. Вхід на новому пристрої автоматично виб'є його з додатку на попередньому пристрої.

Наприклад: Якщо учень не вийде зі свого пристрою з комп'ютерного класу, він автоматично вийде з системи, коли увійде в додаток Scottie Go! Dojo в іншому місці, наприклад, на планшеті вдома.

ПОСІБНИК ЗАВДАНЬ

Посібник завдань (Quests Workbook) входить до набору Scottie Go! Dojo та містить приклади завдань, які ви можете створити та виконати. З ними ви та ваші учні зможуть швидко розпочати роботу зі Scottie Go! Dojo.



Цей посібник створений для того, щоб користувачі могли розпочати свою пригоду з додатком з роботи над конкретними завданнями. Його можна використовувати на будь-якому навчальному етапі.

Рівень складності та характер завдань розроблені так, щоб вони відповідали пізнавальним здібностям учнів. Інструкції написані у зрозумілій та захопливій формі, яка подобається дітям. Кількість голів Скотті, розмішених поруч із кожним завданням, позначає рівень складності. Щоб полегшити початок роботи з додатком, ми додали вимоги та цілі завдання для кожної місії (дивіться розділ «як прогресувати»), наприклад, гравці повинні використовувати цикл або змусити Скотті наступити на певну кількість квадратів, позначених хрестом. Посібник також включає завдання, які вчителі та учні можуть створювати самостійно, і таким чином навчатися використовувати функціональні можливості Scottie Go! Dojo.

Завдання розділені на 10 модулів, як і освітня версія Scottie Go!. Кожен з модулів був створений для того, щоб оцінити гравця та допомогти йому розвинути набір навичок та якостей на кількох рівнях. Кожен викладач та учень знайдуть тут хоча б одне завдання, яке ідеально підійде для їхнього рівня.

ІГРОВІ ОБ'ЄКТИ

Є кілька видів ігрового рельєфу, який ви можете використовувати для свого завдання:



ПОРОЖНІЙ КВАДРАТ



ВОДА



ПІДВИЩЕНИЙ КВАДРАТ

Скотті може наступати на пусті квадрати або стрибати на них без будь-яких обмежень. Однак наш маленький прибулець не вміє плавати, тому він не може перетнути воду. Для того, щоб потрапити на інший бік, йому потрібно буде скористатися колодою або отримати допомогу від Бобра. Ви також можете скористатися фішкою JUMP, щоб перестрибувати, якщо на воді є крига. Скотті також не в змозі зайти на підвищений квадрат, але він може стрибнути на нього. Якщо ви хочете зійти з підвищеного квадрата, ви можете скористатися фішкою JUMP або STEP.

Нижче ви можете знайти список ігрових об'єктів. Ви можете розмістити кожен з них на ігровому полі свого завдання.



1. КВАДРАТИ, ПОЗНАЧЕНІ ХРЕСТОМ

Квадрати, позначені хрестом, - це контрольні точки або бази. Ви повинні пройти всі бази або стати на них, щоб виконати завдання. Пам'ятайте, що вам не доведеться зупинятися на кожній базі. Після того, як ви відвідали квадрат з хрестом, на ньому з'явиться зелена галочка.



2. ПЕРЕШКОДИ

Деякі об'єкти на карті перешкоджатимуть шляху Скотті до квадрата. Єдине рішення - обійти їх.



3. ОБ'ЄКТИ ДЛЯ ЗБИРАННЯ

Ви можете розмістити об'єкти для збирання на порожніх або підвищених квадратах. Скотті повинен знайти та підібрати ці об'єкти (вам знадобиться фішка PICK UP), щоб виконати завдання.



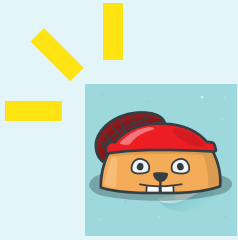
4. КОЛОДА

Об'єкти, позначені білими контурами, можна підібрати та помістити в іншому місці. Колоду можна підібрати і використати як місток для перетину одного квадрату води.



5. КРИЖИНА

Ви можете використати фішку JUMP, щоб легко перестрибнути через цей об'єкт. Скотті відскочить від крижини і приземлиться на наступному квадраті.



6. БОБЕР

Бобри - ваші союзники, готові допомогти, коли вам потрібна допомога. Наприклад, ви можете наступити на одного з них, щоб використати його як міст. Ви також можете керувати бобрами і використовувати їх як човни. Цих корисних супутників можна розмістити лише у воді! Ви можете розмістити до 3 бобрів за одне завдання.



7. ІГРОВИЙ МАЙДАНЧИК

Якщо ви розмістите майданчик на ігровому полі, Скотті повинен буде прибути на нього в кінці вашої програми. Ви також можете використовувати прапори у своїх завданнях, і в такому випадку Скотті також зможе закінчити програму на фішці з прапором. Ви можете самі обрати кінцеве призначення Скотті. Наш герой може без будь-яких обмежень ходити по квадратах з майданчиками.



8. МАЯК

Деякі об'єкти потрібно включити або активувати, щоб Скотті завершив завдання. Якщо ви опинилися біля маяка, використайте фішку ACTIVATE, щоб запалити його. Іноді Скотті доведеться запалити кілька маяків на ігровому полі. Пам'ятайте - фішка ACTIVATE не запалить маяк, якщо маяк буде знаходитись позаду Скотті.



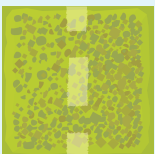
9. ВАЖІЛЬ

Деякі об'єкти потрібно включити або активувати, щоб Скотті успішно завершив завдання. Якщо ви опинитесь перед важелем, використайте фішку ACTIVATE, щоб перекинути його. Ви можете призначити будь-який важіль будь-якому конвеєру на ігровому полі. Будь-який важіль, активований під час виконання програми, повинен увімкнути або вимкнути призначений конвеєр на ігровому полі. Ви можете розмістити до 4 важелів в одному завданні.



10. КОНВЕЄРНА СТРІЧКА

Іноді ви можете піти простим шляхом і рухатися полем без складних програм. Після заходу на стрічку конвеєра виконання програми буде призупинено, і воно відновиться лише після того, як Скотті приїде до місця призначення. Нашому маленькому прибульцю, можливо, доведеться використати потрібний важіль, щоб увімкнути або вимкнути стрічку транспортера під час виконання програми. Якщо у кінці активованого конвеєра немає порожнього квадрата, він перетвориться на пастку! Під час створення завдання ви можете вибрати стрічку конвеєра, яку слід увімкнути за замовчуванням.



11. ДОРОГА

Скотті будує асфальтову дорогу, коли ходить по гравію.



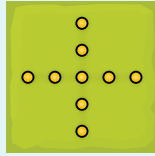
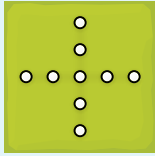
12. САДЖАНЦІ ТА ЗОНИ РОЗМІЩЕННЯ

Скотті повинен висаджувати саджанці на позначених квадратах - зонах розміщення. Якщо ви хочете використовувати саджанці у своїх завданнях, вам потрібно розмістити достатню кількість зон розміщення на ігровому полі, відповідно до кількості саджанців, які має посадити Скотті.



13. ПОЗНАЧЕННЯ

Позначені таким чином квадрати допоможуть Скотті зорієнтуватися. Наприклад, ваш код може змусити Скотті повторювати одні й ті ж дії на певних позначках.



14. ШЛЯХИ ДЛЯ ПРОКЛАДЕННЯ

В ході завдання Скотті повинен малювати лінії на квадратах, позначених для шляху. Щоб запустити режим малювання, використовуйте фішку DRAW. Під час режиму малювання Скотті може ходити лише по квадратах шляху!



15. ПРАПОРИ

Скотті повинен стояти на позначеному прапором квадраті, коли програма повністю виконана, за винятком випадків, коли на полі також є ігровий майданчик. Заступання на такий квадрат автоматично завершує виконання програми. Якщо Скотті ввійде до позначеного прапором квадрата до закінчення програми, відбудеться помилка. Якщо в завданні є більше одного прапора, Скотті повинен вибрати один із прапорів (або один з майданчиків) як фінальне місце призначення.



16. ТЕЛЕПОРТИ

Вхід до телепорту переміщує Скотті до квадрату телепорту-близнюка на екрані. Ви можете розмістити до чотирьох пар телепортів в одному завданні.

Якщо ви не знаєте призначення ігрового об'єкта, натисніть на знак питання.
Таким чином ви відкриєте довідковий розділ, який містить корисну інформацію

SCOTTIE GO! PLATFORM

WWW.PORTAL.SCOTTIEGO.COM

Для моніторингу успішності учнів та управління їхніми профілями користувачів, в тому числі їхнього створення або видалення (наприклад, якщо протягом навчального року приєднується новий учень або хтось із учнів змінює школи), вам знадобиться «командний центр» - обліковий запис на **Scottie Go! Platform**.

Platform - це інструмент для вчителів для організації власної роботи та роботи своїх учнів з додатком **Scottie Go! Dojo**. Завдяки Платформі ви можете створювати та видаляти профілі користувачів (у цьому випадку профілі учнів). Ви також можете керувати профілями, контролювати прогрес учнів та розподіляти їх у групи (які ви також можете створити на Платформі). Доступ до Платформи безкоштовний. Створення профілів користувачів необхідно для роботи з додатком **Scottie Go! Dojo**. Під час створення профілю користувача ви генеруєте QR-код, який буде кодом доступу учня до програми.

1. ІНДИВІДУАЛЬНИЙ VS ІНСТИТУЦІЙНИЙ ОБЛІКОВИЙ ЗАПИС ПЛАТФОРМИ

На сайті **Scottie Go! Platform** (portal.scottiego.com) ви можете зареєструвати індивідуальний (стандартний) обліковий запис (наприклад, для вчителя), а також інституційний запис, якщо ви представляєте навчальний заклад або керуєте ним (наприклад, для директора).

1. Інституційний обліковий запис призначений для людей, які керують чи представляють заклад, де викладачі будуть використовувати освітні серії **Scottie Go!** За допомогою інституційного облікового запису всі профілі учнів (користувачів), створені в закладі, можна знайти в одному місці. З цим типом облікових записів ви можете:
 - запросити вчителів / викладачів працювати з учнями, які відвідують навчальний заклад (вам знадобляться їхні електронні адреси або ідентифікатори облікових записів, якщо вони вже мають їх мають),
 - керувати ліцензійними ключами (необхідними для створення профілів учнів) та додавати їх в якості єдиного адміністратора - запрошені вчителі / вчителі не матимуть доступу до цих даних.

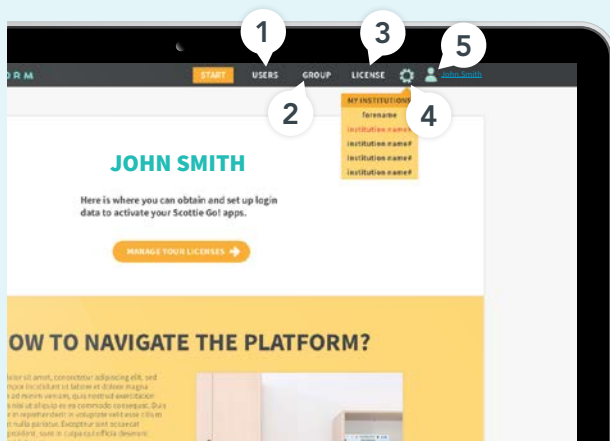
2. Індивідуальний (стандартний) обліковий запис призначений для людей, які:

- мають доступ до ліцензійного ключа Scottie Go! Dojo і хочуть створити і використовувати профілі користувачів (учнів), щоб працювати з додатком Scottie Go! Dojo для власних освітніх потреб. Вони мають повну свободу управління профілями учнів, що створені з їхнім обліковим записом та мають ліцензійні ключі.
- працюють в навчальному закладі, де вже створено інституційний обліковий запис Платформи. Адміністратор інституційного облікового запису може запросити до співпраці власників окремих облікових записів (найчастіше викладачів або вчителів) через Платформу. Після прийняття запрошення вони отримують доступ до профілів користувачів, створених в інституційному обліковому записі (для вчителів, учнів тощо) та матимуть можливість їх модерувати. Вони також матимуть можливість попереднього перегляду змін, що відбуваються в інституційному обліковому записі. Якщо запрошена особа ще не має свого індивідуального облікового запису, вона отримає електронний лист із запрошенням створити його.

Після входу в Scottie Go! Platform, натисніть на значок у верхньому правому куті інтерфейсу, щоб перемикатися між вашим індивідуальним обліковим записом та інституційними обліковими записами, до яких вас запросили. Ви можете керувати доступом до свого облікового запису (1) та вибирати запис, на який потрібно перейти (2). Ім'я облікового запису, в якому ви зараз працюєте, відображається на стартовому екрані Платформи під панеллю навігації (3).

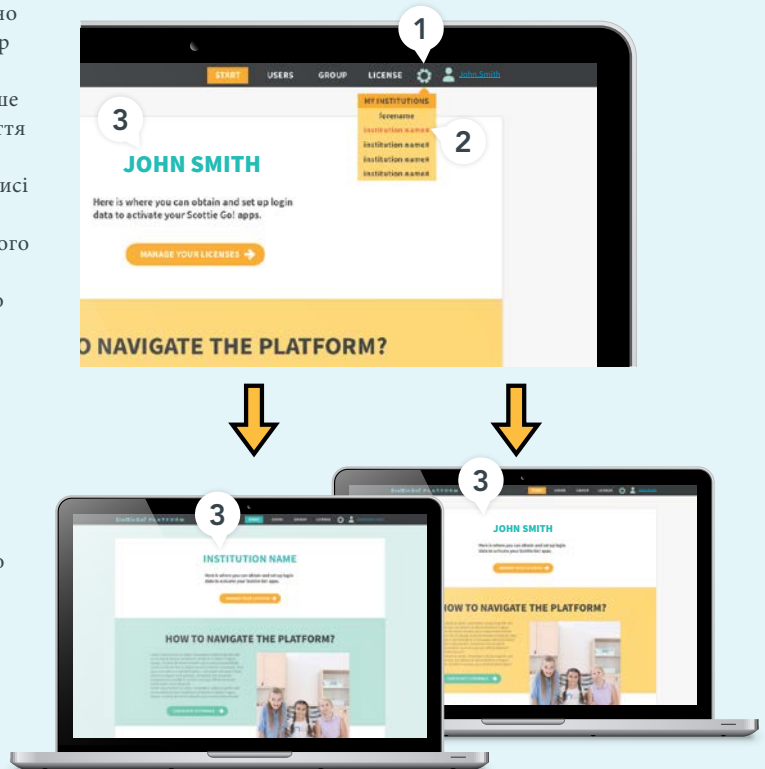
2. СТАРТОВИЙ ЕКРАН

Після створення облікового запису та входу в систему ви побачите стартовий екран з інформацією про те, як користуватися Платформою. Тут ви також можете знайти посилання на додаткові ресурси та поширені запитання.



Примітка!

Коли ви приймаєте запрошення співпрацювати з однією чи кількома інституціями, натисніть на значок, щоб вибрати обліковий запис, в якому ви хочете працювати. Профілі користувачів, створені як частина вашого індивідуального облікового запису, не будуть видимі для інституційного облікового запису.

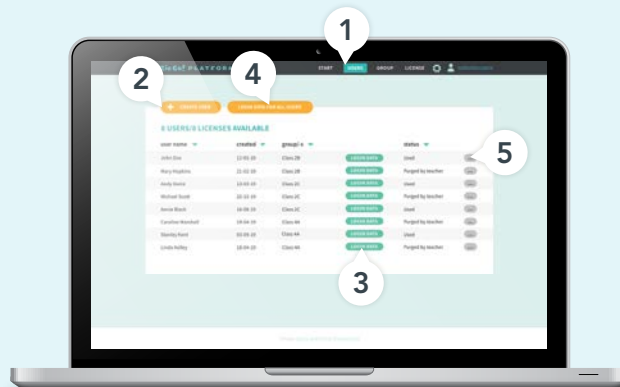


1. Users - на цій вкладці ви можете керувати та створювати профілі користувачів Scottie Go! Dojo (докладніше на ст. 14).
2. Groups - на цій вкладці ви можете створити групи профілів користувачів для Scottie Go! Dojo та керувати ними (докладніше на ст. 15).
3. Licenses - виберіть цю вкладку, щоб додати ліцензії Scottie Go! Dojo та керувати ними (докладніше на ст. 15).
4. My Institutions - натиснувши тут, ви можете запросити власників індивідуальних облікових записів працювати з вами (якщо у вас є інституційний обліковий запис) або прийняти запрошення та вирішити, в якому обліковому записі ви хочете працювати (якщо у вас є індивідуальний обліковий запис). Ви можете вибрати свій власний запис або один із записів, на які вас запросили.
5. My account - натиснувши тут, ви можете вийти або отримати доступ до налаштувань свого облікового запису Scottie Go! Platform.

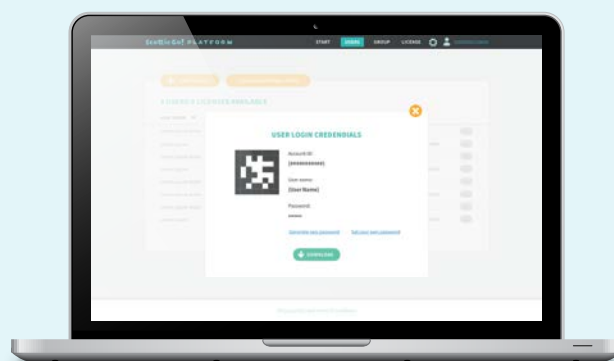
3. РОЗДІЛ USERS

В розділі Users (Користувачі) ви можете створювати, переглядати та завантажувати вхідні дані профілів користувачів для Scottie Go! Dojo (в тому числі профілі учнів). Ви також зможете керувати профілями та переглядати завдання, створені їхніми користувачами. Кількість профілів користувачів (учнів), які ви можете додати, визначається типом та кількістю ліцензійних ключів, зареєстрованих в обліковому записі.

1. Відкрийте розділ Users,
2. Натисніть кнопку Add user , щоб створити новий профіль користувача Scottie Go! Dojo - з'явиться нове вікно, де ви можете ввести ім'я профілю (1) та створити або задати пароль (2).
3. Login data - тут ви можете переглянути або завантажити реквізити для входу у профіль у вигляді QR-коду (або у текстовій формі). Ці реквізити можуть бути:
 - надруковані,
 - сфотографовані,
 - надіслані в електронному вигляді.
4. Login data for all users - натисніть тут, щоб переглянути або завантажити дані про вхід для всіх профілів користувачів, створених у вашому обліковому записі Scottie Go! Platform.
5. Три крапки - натисніть тут, щоб дізнатись більше про профіль, змінити його дані, переглянути прогрес користувача (переглянути всі завдання, збережені в профілі) або видалити профіль.



Кожен профіль дозволяє користувачеві зберегти до 100 завдань у додатку Scottie Go! Dojo.



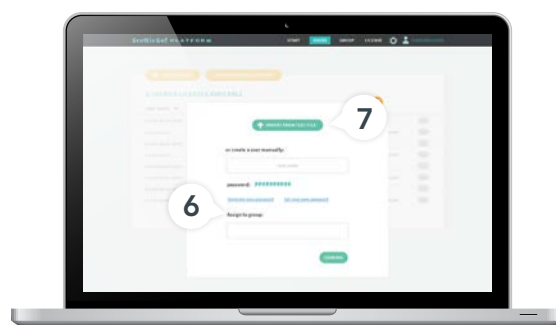
Під час попереднього перегляду даних для входу в профіль користувача ви можете змінити пароль для профілю, який ви перевіряєте.

Щоб увійти до свого профілю, просто відскануйте його QR-код після запуску додатку Scottie Go! Dojo.

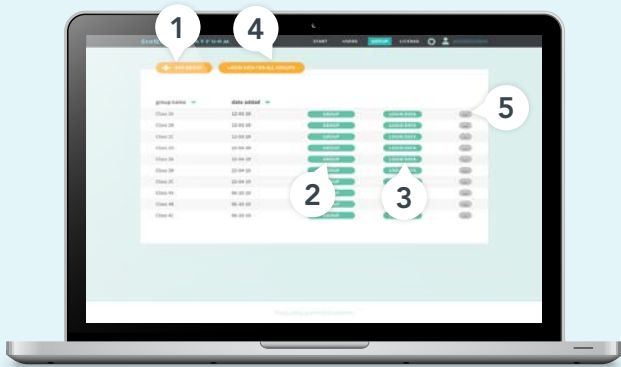
6. При створенні профілю користувача ви можете вибрати одну або кілька груп, до яких ви хочете призначити користувача (наприклад, до класу або гуртку)
7. Ви можете створити кілька профілів користувачів одночасно , завантаживши правильно відформатований файл CSV (його можна експортувати, наприклад, з Microsoft Excel).



Додавання декількох профілів користувачів одночасно потребує підготовки файлу за шаблоном праворуч. Ім'я користувача в цьому випадку потрібне завжди. Відсутність паролю означає, що Платформа автоматично згенерує його. Відсутність групи означає, що профіль не буде належати до жодної.



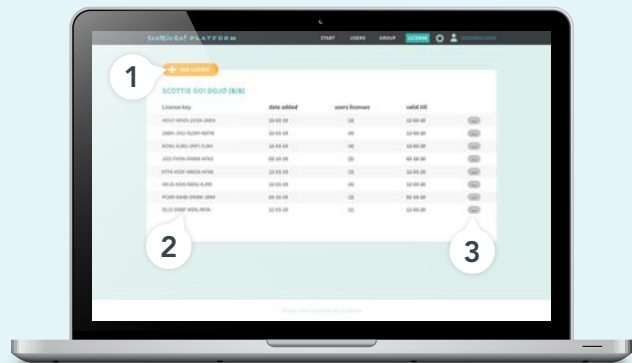
| | A | B | C |
|---|-------------|------------|------------------------|
| 1 | User Name 1 | Password 1 | Group I, Group II... 1 |
| 2 | User Name 2 | Password 2 | Group I, Group II... 2 |
| 3 | User Name 3 | Password 3 | Group I, Group II... 3 |
| 4 | User Name 4 | Password 4 | Group I, Group II... 4 |
| 5 | User Name 5 | Password 5 | Group I, Group II... 5 |
| 6 | User Name 6 | Password 6 | Group I, Group II... 6 |
| 7 | User Name 7 | Password 7 | Group I, Group II... 7 |
| 8 | ... | ... | ... |
| 9 | | | |



4. РОЗДІЛ GROUPS

В розділі Groups (Групи) можна керувати групами профілів користувачів та створювати їх. Можна створити кілька груп (наприклад, для класів або гуртків). Кожен профіль користувача може бути призначений до однієї або декількох груп навіть на етапі створення.

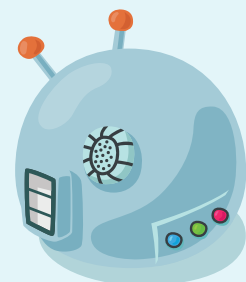
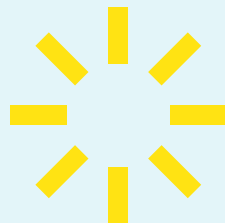
1. Add group - натисніть тут, щоб додати нову групу. З'явиться контекстне вікно, де ви маєте ввести ім'я та опис групи.
2. Group members - тут ви можете переглянути список членів груп, додати або видалити профілі користувачів, призначені до групи.
3. Login data - натисніть тут, щоб переглянути або завантажити дані про вхід для всіх профілів користувачів, призначених до групи. Їх можна:
 - роздрукувати,
 - сфотографувати,
 - надіслати в електронному вигляді.
4. Login data for all groups - тут ви можете переглянути або завантажити дані для входу для профілів користувачів (учнів), призначених для кожної з груп, створених в обліковому записі на Scottie Go! Platform.
5. Три крапки - натисніть тут, щоб прочитати додаткову інформацію про групу, змінити її дані або видалити її.



5. УПРАВЛІННЯ ЛІЦЕНЗІЯМИ

У розділі License (Ліцензія) ви можете керувати ліцензійними ключами або додавати їх в межах свого облікового запису Scottie Go! Platform.

1. Add license - натисніть тут, щоб додати один або декілька ліцензійних ключів до свого облікового запису Платформи.
2. License key list - тут ви можете переглянути ліцензійні ключі, додані до вашого облікового запису.
3. Три крапки - натисніть тут, щоб прочитати додаткову інформацію про ліцензію або видалити її.



ОСВІТНІ ЦІЛІ

Додаток Scottie Go! Dojo - це досконалий навчальний інструмент, який підтримує та розширює потенціал додатка Scottie Go! Edu у навчанні кодуванню. Він дозволяє користувачам повністю включитись у процес навчання програмування на вступному етапі, етапі тестування та етапі оцінювання однаково легко для будь-якого набору навчальних цілей, встановлених учителем.

Scottie Go! Dojo дозволяє вам:

- створити власну версію ігрового поля для Скотті,
- будувати логічні, прості та складні інструкції для самостійно створених завдань,
- обмінюватися своєю роботою, ідеями та досвідом,
- вдосконалити соціальні та м'які навички (робота в парах або у великих групах) - тренуйте свою пам'ять
- створювати стратегії та вирішувати логічні завдання,

- розробляти просторову орієнтацію та абстрактне, алгоритмічне та математичне мислення,
- проявити винахідливість та креативність в роботі,
- досягнути процес обчислювального та інженерного мислення.

Завдяки можливостям спільного проектування завдань у додатку Scottie Go! Dojo він є відмінним доповненням до вже освоєних завдань та модулів для Scottie Go! Edu та інших способів навчання програмування. Це дозволяє користувачам підвищувати свій рівень і розвивати ключові навички, а також організовувати змагання й інші методи оцінки своїх знань та алгоритмічних здібностей.

ДОДАТКОВА ІНФОРМАЦІЯ

СКАНУВАННЯ ФІШОК

1. Під час створення завдання може з'ясуватись, що ваш освітній набір Scottie Go! не містить достатньої кількості фішок, щоб скласти рішення для вашого завдання. У цій ситуації внесіть відповідні зміни до ігрового поля або спробуйте скористатися фішками, які дозволяють Скотті повторити свої дії.
2. При виконанні завдання переконайтеся, що фішки достатньо освітлені. Недостатня кількість світла може завадити правильному скануванню.
3. При скануванні фішок переконайтеся, якщо тільки фішки, які є частиною вашої програми, знаходяться в полі зору камери. Випадкове сканування непотрібних фішок може вплинути на те, як Скотті буде виконувати вашу програму.

ООНОВЛЕННЯ ДОДАТКУ

Ми постійно вдосконалюємо додаток Scottie Go! Dojo. Рекомендуємо оновлювати гру регулярно. У разі оновлень, що вносять суттєві зміни, новий посібник користувача буде доступний для завантаження за адресою www.scottiego.com/education.

Ми робимо все можливе, щоб жодні технічні проблеми не заважали вам грати у Scottie Go! Dojo. Однак якщо у вас є сумніви, проблеми чи запитання, відвідайте нашу сторінку поширених питань (portal.scottiego.com/faq) або зв'яжіться з нами безпосередньо: platform@scottiego.com

СИСТЕМНІ ВИМОГИ

МІНІМАЛЬНІ ВИМОГИ ДЛЯ WINDOWS PC:

Windows 8.1 / 10 (64 bit), 2 ГБ оперативної пам'яті, двоядерний процесор 1,33 ГГц, веб-камера з автоматичним фокусуванням, нативна роздільна здатність екрана 640x480.

МІНІМАЛЬНІ ВИМОГИ ДЛЯ ANDROID:

Android 5.1 або новішої версії, двоядерний процесор 1,5 ГГц, 2 Гб оперативної пам'яті, задня камера з автофокусом, 2 Мп.

МІНІМАЛЬНІ ВИМОГИ ДЛЯ iOS:

iOS 10 або новішої версії, iPhone 6 або новішої версії, iPad 4-го покоління або новішої версії

Назва та персонаж Scottie Go! - торгові марки VeCREO Technologies Sp. z o. o., зареєстровані в Польщі та інших країнах. Технологічним партнером проекту є Познанський центр суперкомп'ютерів та мереж (PSNC). PSNC - торгова марка, зареєстрована в Польщі та / або інших країнах. Apple®, iPad®, iPad Air® та iPhone® є торговими марками Apple Inc., зареєстрованими у США та / або інших країнах. App Store - знак обслуговування компанії Apple Inc. Google® Play - торгова марка Google Inc. Windows® - торгова марка або зареєстрована торгова марка корпорації Microsoft у США та / або інших країнах.