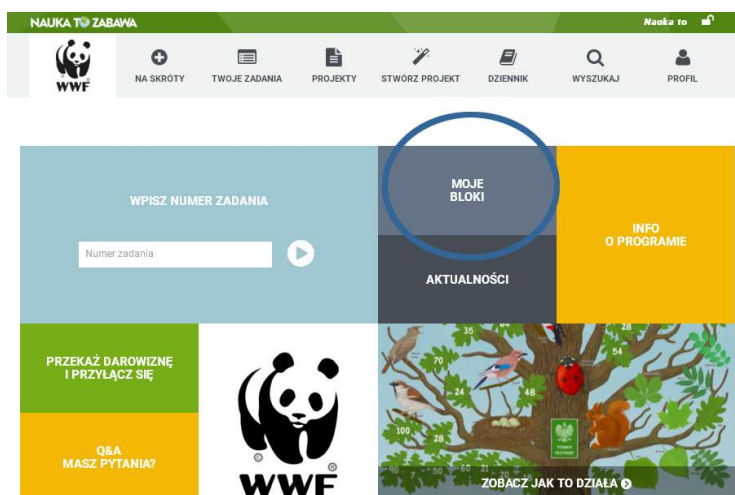


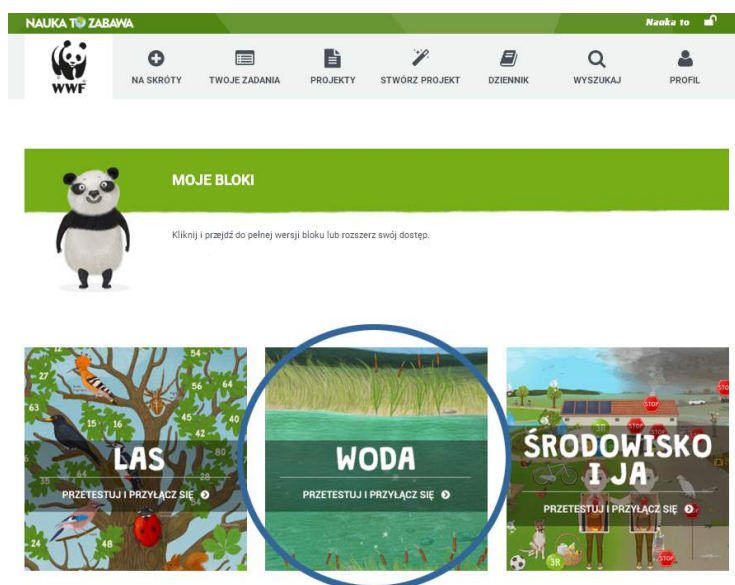
Jak rozpocząć zabawę z quizem na portalu www.edukacja.wwf.pl

----- KROK 1 -----

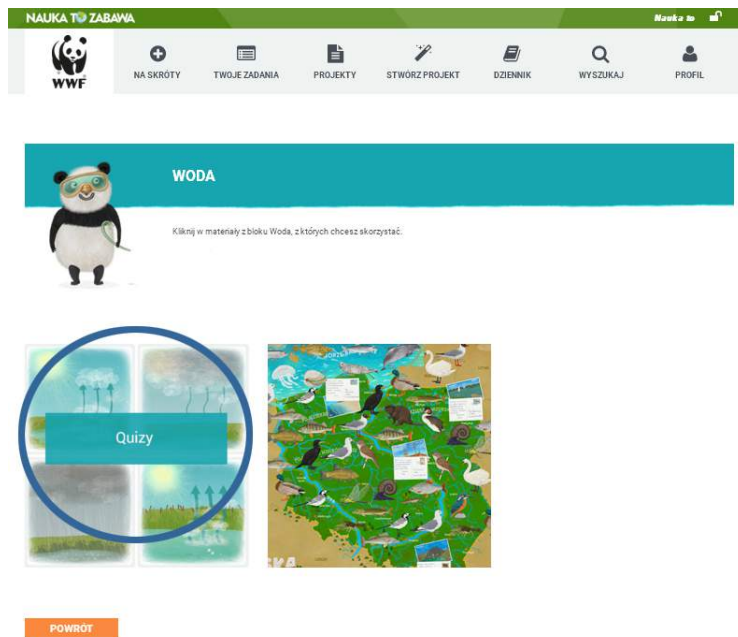
Aby rozpocząć zabawę w klasie po przystąpieniu do programu „Przyjaciele Pandy”, kliknij w ikonę „MOJE BLOKI”.



Kliknij wybrany przez Ciebie podczas rejestracji blok tematyczny: „LAS”, „WODĘ” lub „JA I ŚRODOWISKO”.

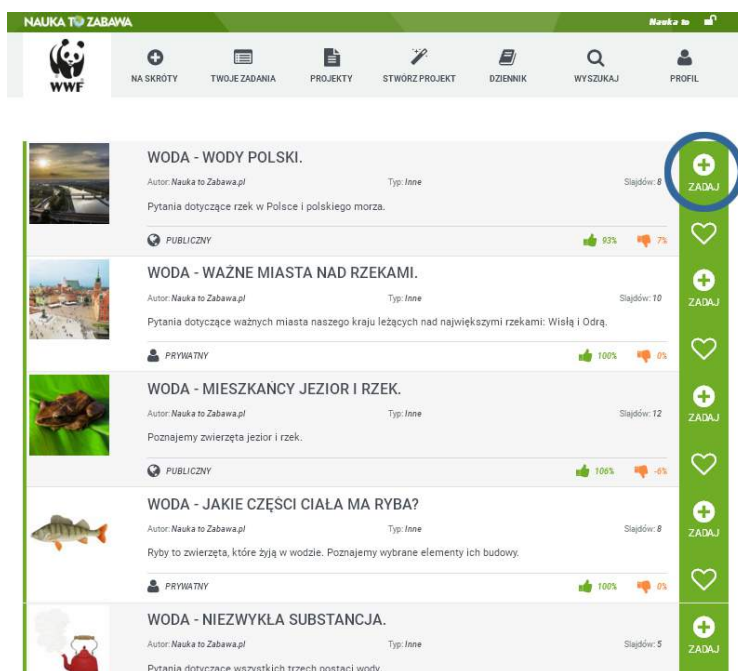


Następnie wybierz „QUIZY”.



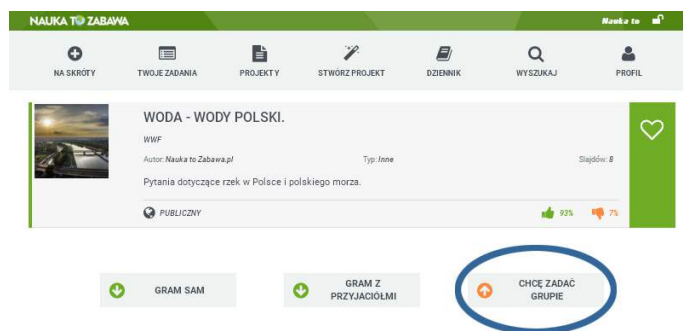
----- KROK 2 -----

Z listy quizów wybierz ten, który chcesz zadać klasie, klikając „ZADAJ”.

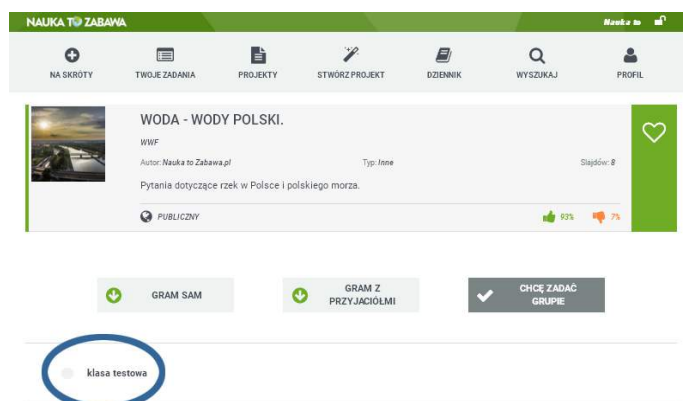


KROK 3

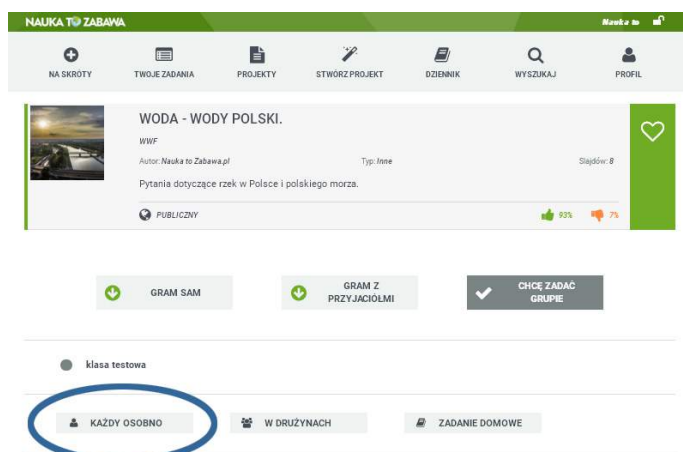
Wybierz interesującą Cię opcję. Zacznij od zaznaczenia „CHCĘ ZADAĆ GRUPIE”.



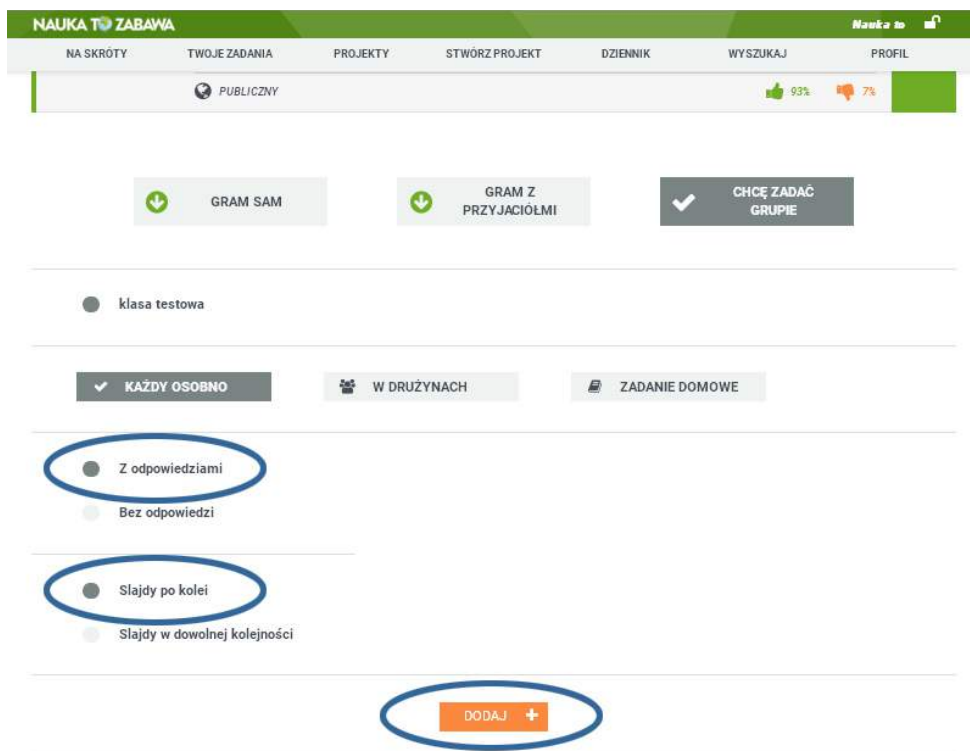
Wybierz klasę, w której chcesz rozegrać quiz. W tym przypadku jest to „klasa testowa”.



Następnie wybierz opcję „KAŻDY OSOBNO”.

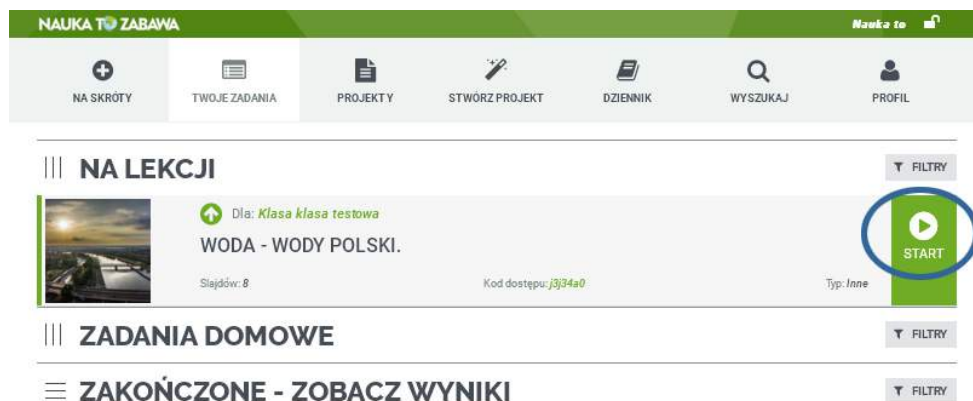


Kolejne opcje, czyli „Z ODPOWIEDZIAMI” i „SLAJDY PO KOLEI” pozostaw bez zmian. Następnie kliknij „+DODAJ”.



----- KROK 4 -----

Wybrany projekt został automatycznie umieszczony w zakładce „TWOJE ZADANIA”. Możesz go uruchomić od razu lub w innym dogodnym dla siebie czasie przez kliknięcie ikony „START”.

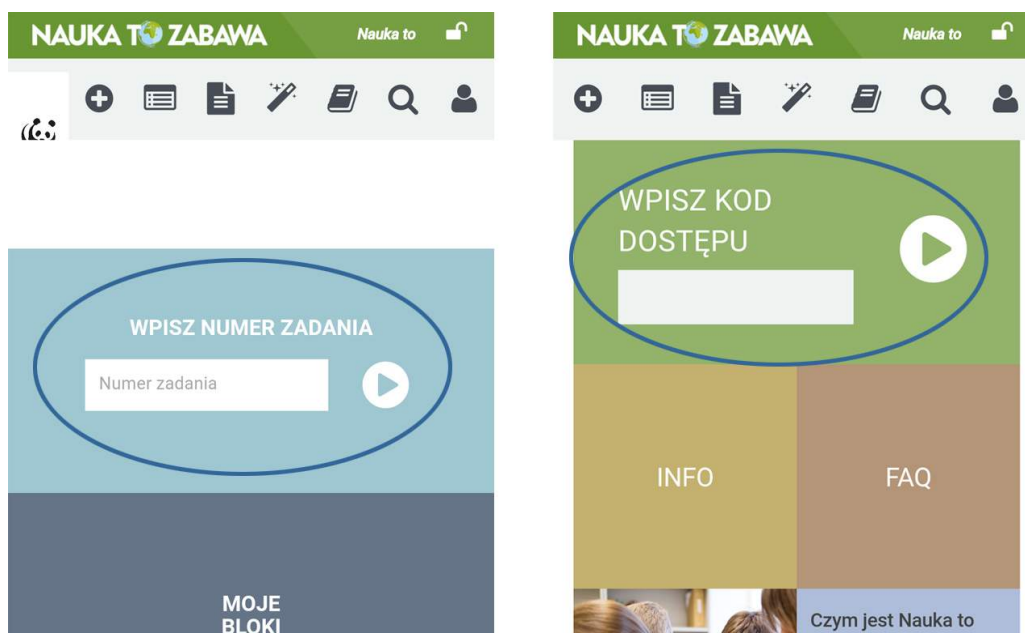


----- KROK 5 -----

Podaj swoim uczniom wygenerowany automatycznie kod dostępu.



Poproś, aby wpisali go na stronie głównej programu „Przyjaciele Pandy” www.edukacja.wwf.pl lub na stronie głównej platformy „Nauka To Zabawa” www.naukatozabawa.pl.



Mogą użyć do tego dowolnego urządzenia podłączonego do Internetu. Może to być telefon, tablet lub komputer w pracowni komputerowej.

GRAJ JAKO:

MARYSIA KOŁODZIŃSKA

JAN KOWALSKI

OLA MAZUREK

lub zaloguj się

E-mail:

Hasło:

Teraz uczniowie mogą wybrać swoje imię z listy i rozpocząć zabawę z quizem.


----- KROK 6 -----


Aby móc obserwować, jak uczniowie radzą sobie z zadaniem quizem, w zakładce „TWOJE ZADANIA”, kliknij przycisk „START” przy rozwiązywanym quizie.

Poniżej widok rozgrywki w czasie rzeczywistym.

NAUKA TO ZABAWA Nauka to

NA SKRÓTY TWOJE ZADANIA PROJEKTY STWÓRZ PROJEKT DZIENNIK WYSZUKAJ PROFIL





ZAKOŃCZ

WODA - wody polski.

INSTRUKCJA:
 1. Poczekaj aż wszyscy gracze odpowiedzą na swoje pytania
 2. W każdym momencie możesz zakończyć rozgrywkę klikając na **ZAKOŃCZ**

KOD DOSTĘPU: **j3j34a0**

GRUPA KLASA TESTOWA

WIDOK NAUCZYCIELA
WIDOK UCZNIĄ

		1	2	3	4	5	6	7	8
● MARYSIA KOŁODZIŃSKA	6/8	■	■	■	■	■	■	■	■
● JAN KOWALSKI	3/8	■	■	■	■	■	■	■	■
● OLA MAZUREK	0/8	■	■	■	■	■	■	■	■

1 2 3 4 5 6 7 8

[POWRÓT](#)

Jeżeli chcesz zakończyć rozgrywkę, kliknij „ZAKOŃCZ” w górnym prawym rogu ekranu.

*W przypadku braku urządzeń, z których uczniowie mogą zagrać indywidualnie w ramach zadania dla całej klasy, można wykorzystać wersję papierową odpowiedzi. Na końcu książki ze scenariuszami wysyłanej w ramach wybranego bloku tematycznego, znajduje się karta z odpowiedziami A, B, C, D do powielenia i wycięcia – tak, aby każdy uczeń miał własny komplet. Nauczyciel uruchamia wybrany quiz, a dzieci udzielają odpowiedzi, podnosząc kartę A, B, C lub D.