GOOGLE CLASSROOM - NAUCZYCIEL

TWORZENIE KONTA NAUCZYCIELA I DODAWANIE UCZNIÓW DO ZAJĘĆ:

Aby móc korzystać z systemu classroom należy posiadać konto w google. Jeżeli go nie posiadamy, należy je stworzyć:

Google	google utwó	oogle utwórz konto									
	Q Wszystko	🖬 Grafika	🗉 Wiadomości	🧷 Zakupy	▶ Filmy	: Więcej	Ustawienia	Narzędzia			
	Około 33 100 (000 wyników (0,34 s)								
	www.google.co Utwórz ko Utwórz konto @gmail.com. \	om > accounts nto Googl Google. Nazv Wolę używać r	NewAccount ▼ e♥ wa. Imię Imię Nazw nojego obecnego a	isko Nazwisko dresu e-mail.	o. Wybierz na	azwę użytko	wnika				
Goog Tworz	Google Tworzenie konta Google										
Nazwa	użytkownika		@gmail.co	om							
Możesz uż	Możesz używać liter, cyfr i kropek										
Zamiast t Hasło	tego użyj mojeg	po obecnego Potwierd	adresu e-mail	R			Q				
Użyj co naj cyfr i symb	mniej ośmiu znak oli	ów, w tym jedno	ocześnie liter,		Jedr wszy:	io konto. [stkich usłi	Dostęp do ug Google.				
Możesz t	też się zalogov	vać	Dalej								
polski 👻						Pomoc	Prywatność	Warunki			

Postępujemy zgodnie z instrukcją (użyj opcji "Zamiast tego użyj mojego obecnego adresu email" – pozwoli to na utworzenie konta na bazie naszego istniejącego email-a, bez konieczności tworzenia nowego z końcówką gmail.com). W dalszych krokach należy podać m.in. numer telefonu, który będzie potrzebny do weryfikacji konta.

UWAGA!!!

Każdy uczeń, który będzie korzystał z systemu classroom także musi posiadać konto google.

Jeżeli konto zostało założone, przechodzimy do strony www:

https://classroom.google.com

i logujemy się podając email i hasło:

Go	ogle	
Zalog	guj się	
Użyj kon	ta Google	
- Adres e-mail lub telefon		
Nie pamiętasz adresu?		
To nie Twój komputer? Aby za trybu gościa. <mark>Dowiedz się wi</mark>	alogować si ęcej	ę prywatnie, użyj
To nie Twój komputer? Aby z: trybu gościa. Dowiedz się wi Utwórz konto	alogować si ęcej	ię prywatnie, użyj Dalej
To nie Twój komputer? Aby z: trybu gościa. Dowiedz się wi Utwórz konto	alogować si <mark>ęcej</mark>	ię prywatnie, użyj Dalej

Widok strony głównej po zalogowaniu:

≡ Google Classroom





Następnie tworzymy nowe zajęcia (kilka zajęć):



Utwórz zajęcia			
Nazwa zajęć (wymagane) Informatyka			
Sekcja			
Przedmiot Informatyka			
Sala 1			
		Anuluj	Utwórz

W nazwie zajęć możemy dopisać dodatkowo klasę.

Do każdych utworzonych zajęć dopisujemy uczniów:





lub podając uczniowi wygenerowany kod:



Przy pierwszej metodzie na email ucznia zostanie wysłana wiadomość, dzięki której można będzie zaakceptować zaproszenie do zajęć. Po kliknięciu na link uczeń zostanie przeniesiony do strony logowania.

W przypadku metody drugiej, uczeń przechodzi na stronę:

https://classroom.google.com

i loguje się podając email i hasło do swojego konta google.

Po zalogowaniu wpisuje otrzymany kod:



W tym momencie uczeń uzyskał dostęp do zajęć.

TWORZENIE ZADAŃ:

Przechodzimy do zakładki "zadania" -> "Utwórz". Do wyboru mamy kilka opcji. Dla zadań na ocenę należy wybrać "Projekt". Opcje typu "Pytanie" lub "Materiał" umożliwia dodanie informacji lub materiałów dydaktycznych (nie podlegają ocenie).

	Strumień Zadania Osoby Oceny
+ Utwórz	🖬 Kalendarz Google 🛅 Folder zajęć na Dysku
Projekt	zadania
 Projekt – test Pytanie 	Zadalila
Materiał	dkowania zadań w moduły lub jednostki
Użyj posta ponownie	ają je widzieć uczniowie
E Temat	

×	Projekt	Z	apisuję	Zadaj	·
Ê	Tytul Zadanie 1	Dla:			
=	Instalkeje (poglosalile)	informatyka •	≠ Ws	zyscy ucz	*
	instrukcje od zadania	100 ·	-		
		Termin			
	Dodaj + Utwórz	Brak terminu			*
		Brak tematu			•
		Ocena cząstkowa			
		+ Ocena cząstk	owa		

Wypełniamy pola tytułu i treść zadania. Możemy dodać materiały w postaci różnych załączników. Na koniec klikamy przycisk "zadaj" znajdujący się u góry po prawej stronie. W tym momencie zadanie zostało udostępnione uczniom dodanym do zajęć.

OCENIANIE UCZNIA:

≡	≡ Informatyka					Strumień	Zadania	Osoby	Oceny
	Sortuj wg nazwiska 🛛 👻	Brak termi Zadanie 1 z 100							
*	Średnia z zajęć								
	Krzysztof Czerwonka	/100 :							

Uczeń na swoim koncie ma możliwość odpowiedzieć na zadanie wysyłając np. załącznik z rozwiązaniem. W takim wypadku wchodząc na konkretne zadanie możemy odczytać przesłany plik z rozwiązaniem i wystawić ocenę:

