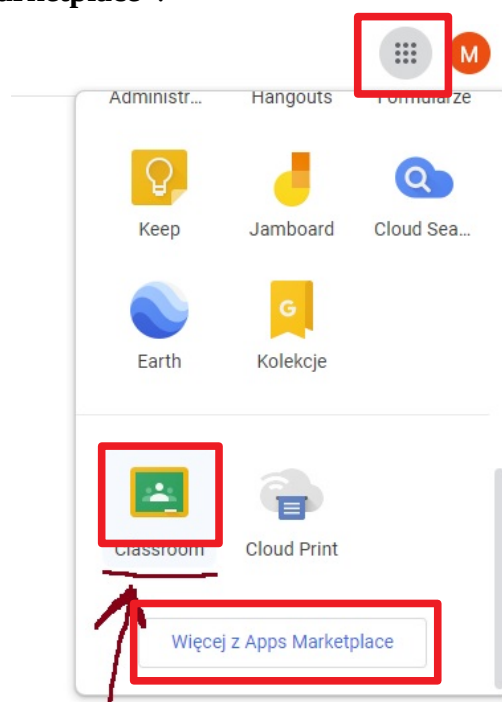
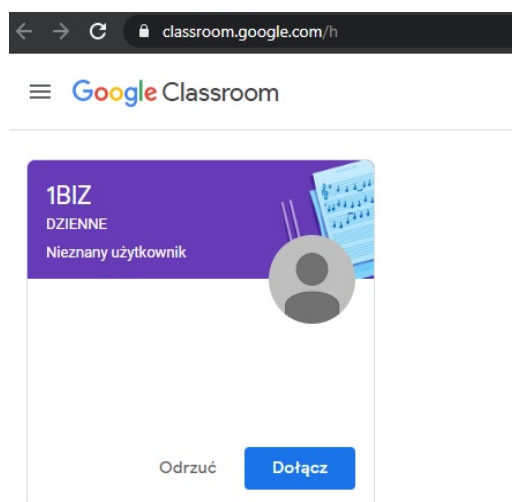


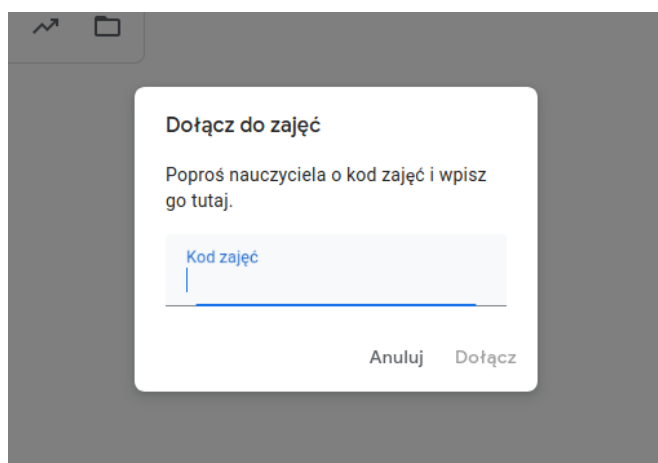
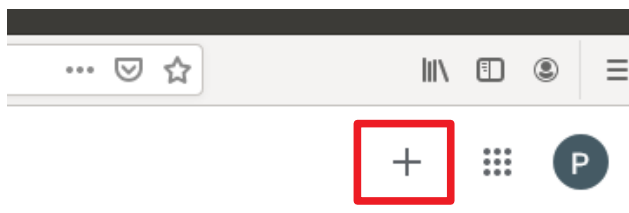
1. Dla korzystania z systemu e-learningu oferowanego przez funkcjonalność Google Workspace **Classroom** dla SWSM w pierwszej kolejności należy zalogować się na osobiste konto Google założone w domenie **edu.swsm.pl** wg schematu **imię.nazwisko@edu.swsm.pl**
2. Do logowania można posłużyć się poniższym linkiem:
<https://accounts.google.com/>
3. Po prawidłowym logowaniu w górnym rogu strony przeglądarki w wyborze dostępnych aplikacji proszę wybrać aplikację **Classroom** lub – **jeśli nie jest ona widoczna** - wybrać opcję **Więcej z Apps Marketplace** :



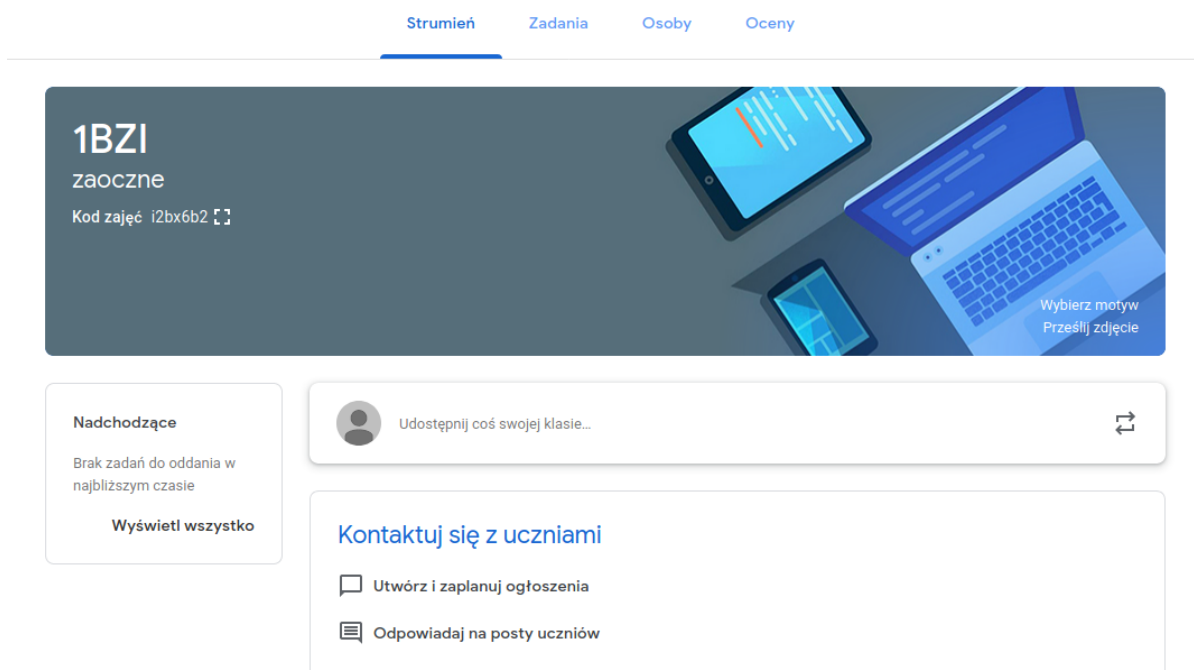
4. **UWAGA:** przez Classroom (poza samą nazwą aplikacji) będziemy rozumieć również studencką grupę laboratoryjną.
5. Po wybraniu aplikacji Classroom należy zaakceptować dołączenie do tych grup studenckich do których zostali Państwo już przypisani/zaproszeni (przez wykładowców lub administratorów).



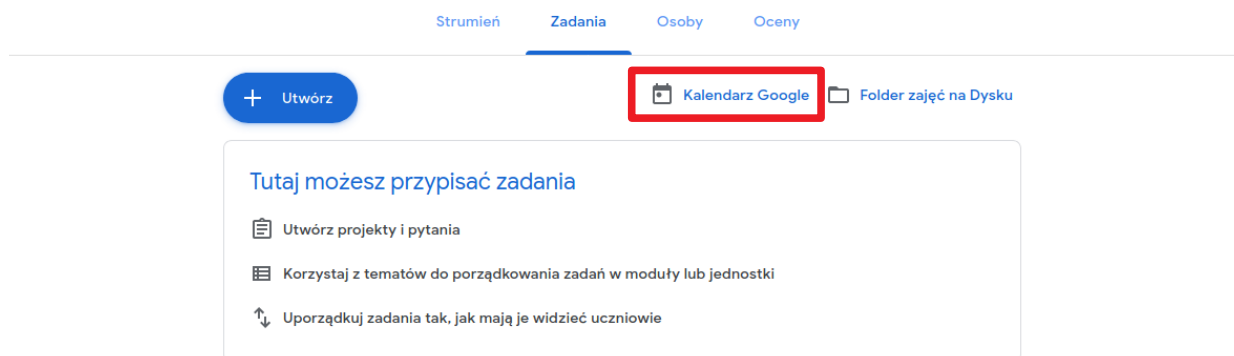
6. Jeżeli otrzymałeś **kod dostępu do Classroom** - należy kliknąć „+” w **prawym górnym rogu okienka przeglądarki** wybrać opcję **dołącz do zajęć** i w pojawiającym się okienku wpisać właściwy kod:



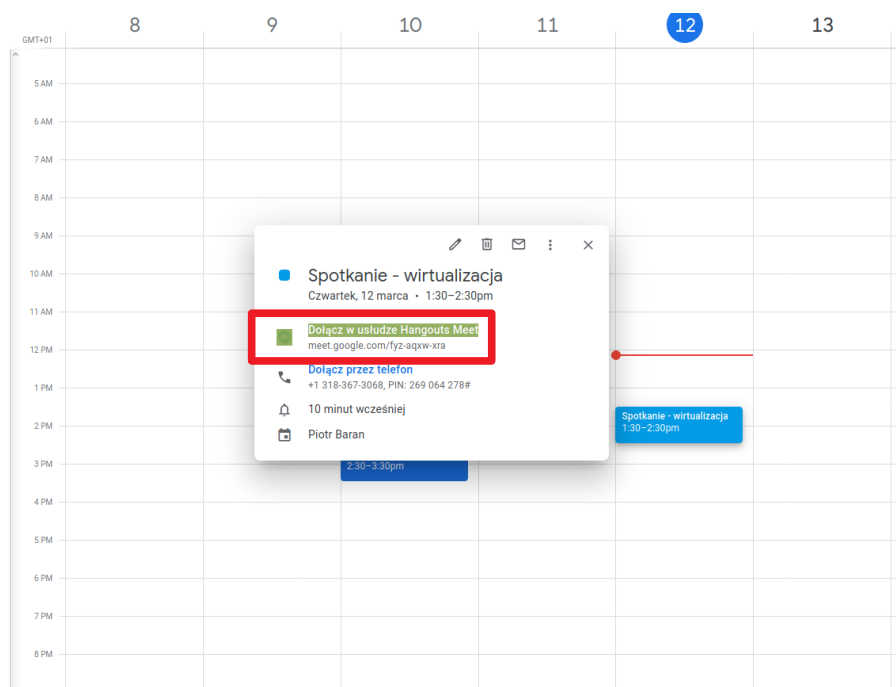
7. Po przystąpieniu do Classroom zyskujemy dostęp do panelu typu e-learning. Na zakładce **Zadania** widoczne będą zadania i treści utworzone przez Wykładowców:

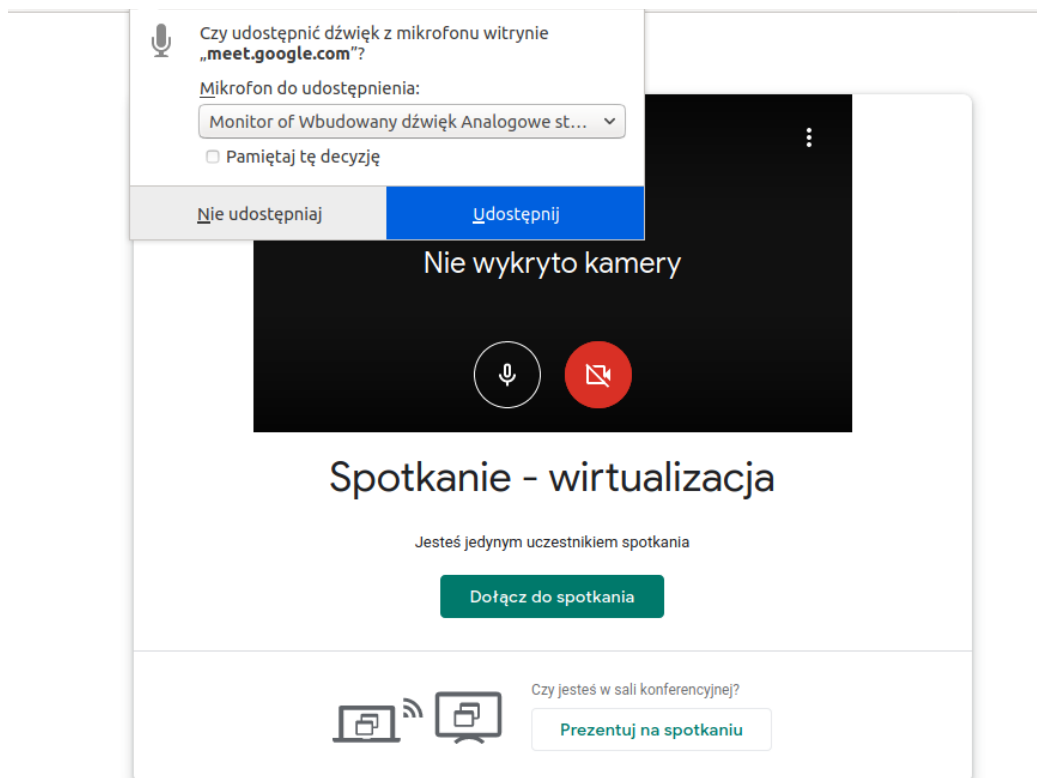


8. Korzystając w tym miejscu z **Kalendarz Google** możemy przystąpić do spotkania typu **webinarium zaplanowanego w konkretnym terminie**.



9. Zdefiniowane przez Wykładowców spotkania/webinaria prezentują się w kalendarzu jak poniżej. Kliknięcie w interesujące nas i wybranie **Dołącz w usłudze Hangouts Meet** spowoduje przystąpienie do spotkania webinaryjnego. **Musimy w tym miejscu zdecydować o udostępnieniu mikrofonu i kamery na swoim komputerze (czyli mówiąc krótko – czy chcemy aby nas widziano i słyszano)**





10. Po dołączeniu do spotkania w prawym górnym rogu zyskujemy **listę uczestników oraz czat** a w dolnym prawym rogu – możliwość **zaprezentowania uczestnikom** swojego okna jednego z uruchomionych programów lub też całego widocznego ekranu. Pasek na dole pozwala również **włączyć/wyłączyć** własny mikrofon lub kamerę.

