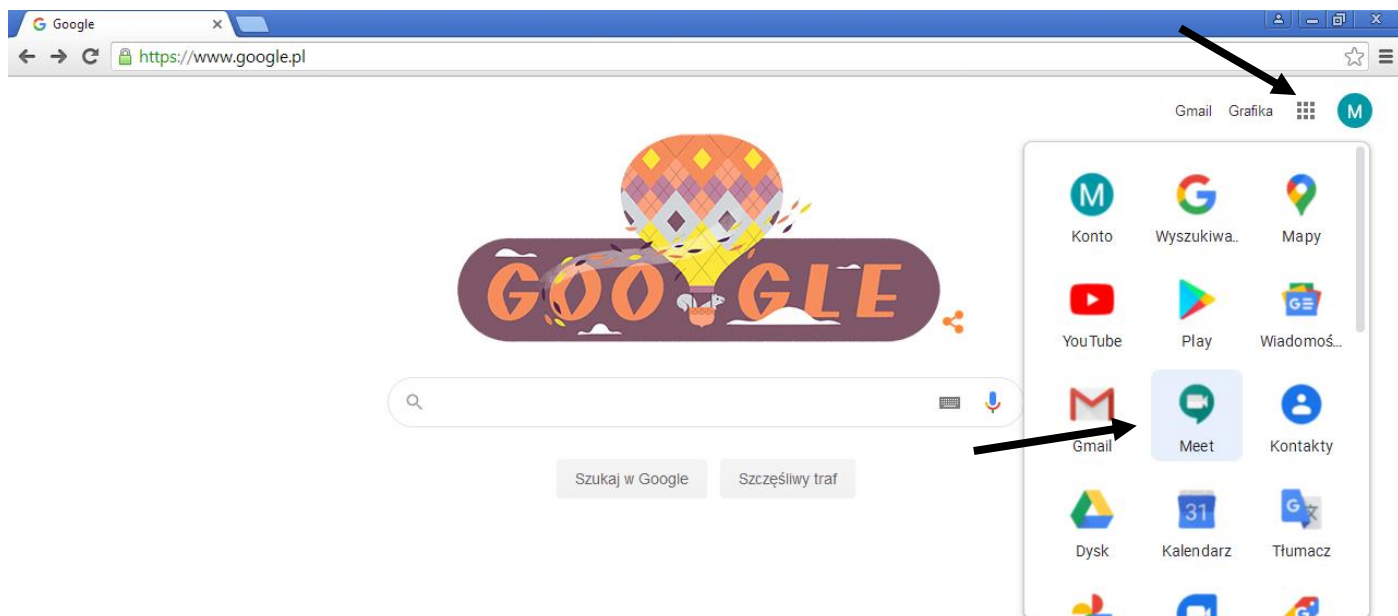
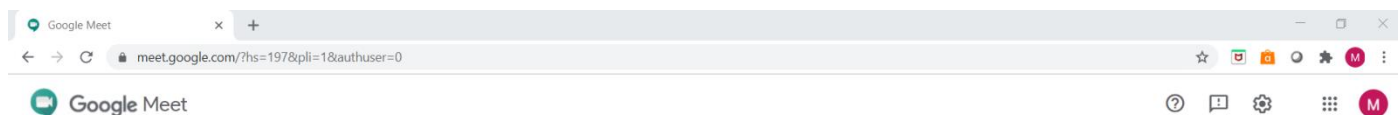


ZORGANIZOWANIE SPOTKANIA W APLIKACJI MEET

Zaloguj się na www.google.pl. Obok naszego inicjału pojawi się symbol 9 kropek. Po jego kliknięciu wybieramy aplikację Meet.






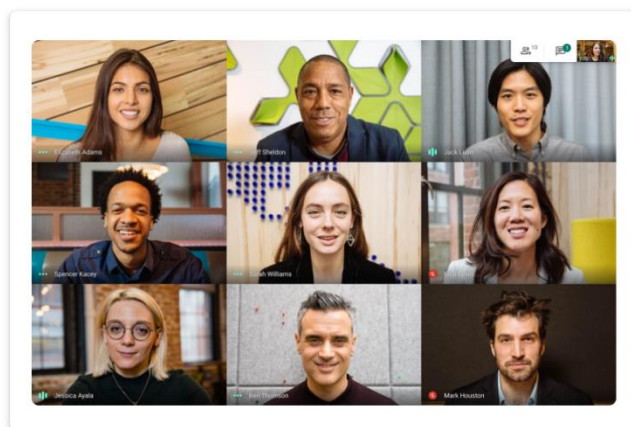
Następnie wybieramy „Nowe spotkanie” z opcją „Zacznij spotkanie teraz”.



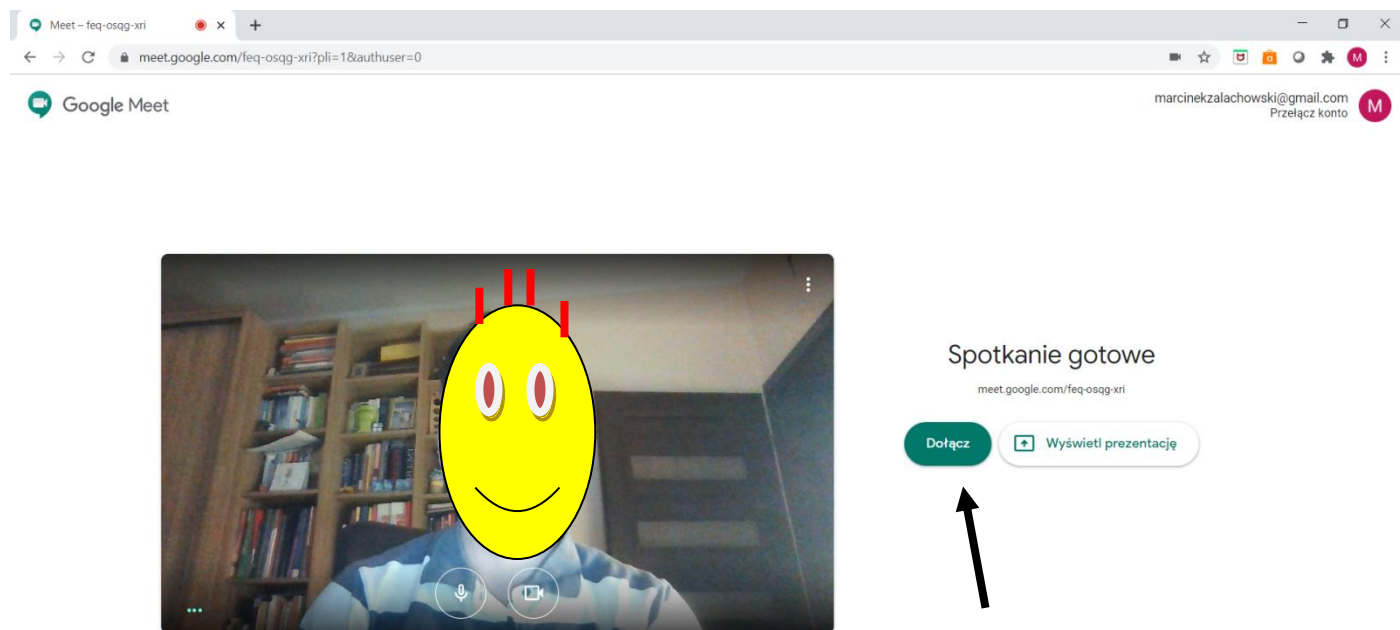
Spotkania wideo premium – teraz dostępne bezpłatnie dla każdego

Opracowaliśmy nową formułę naszej usługi do prowadzenia bezpiecznych spotkań biznesowych – Google Meet – która jest teraz bezpłatna i dostępna dla wszystkich.

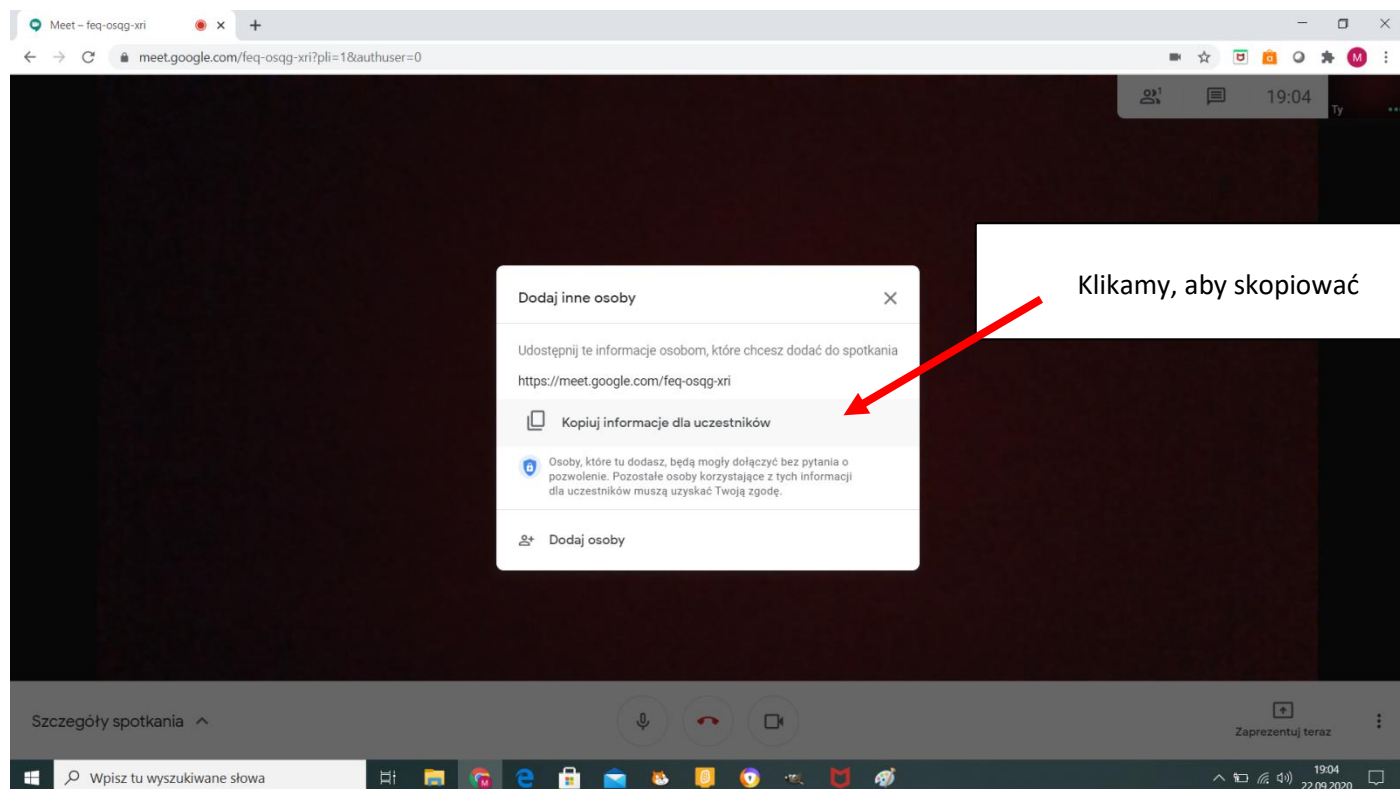
-  Pobierz link do spotkania, aby go udostępnić
-  **Zacznij spotkanie teraz**
-  Zaplanuj w Kalendarzu Google



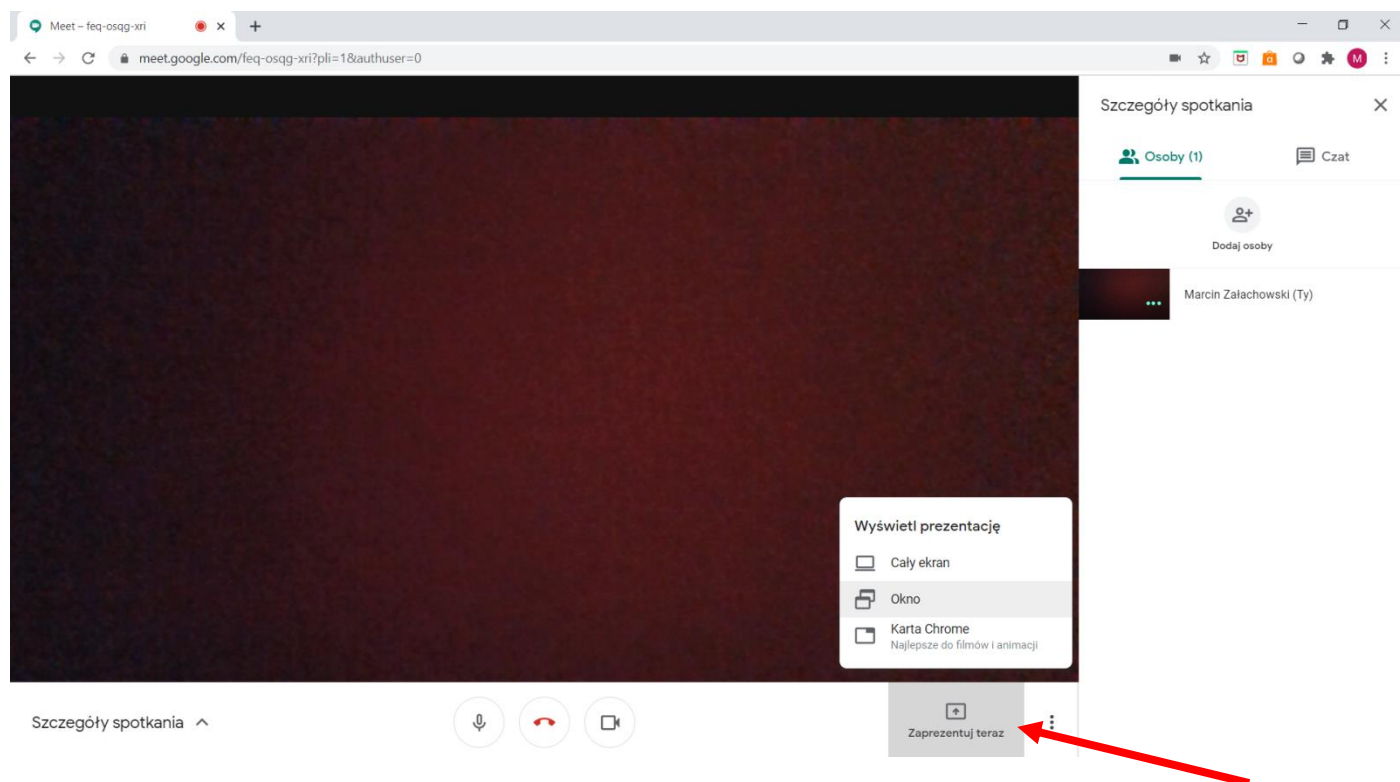
Program poprosi o dostęp do kamery i głośnika. Potwierdzamy przyciskiem „Zezwól”. Powinna uruchomić się kamera, która wyświetli użytkownika w okienku, obok którego pojawi się przycisk „Dołącz”



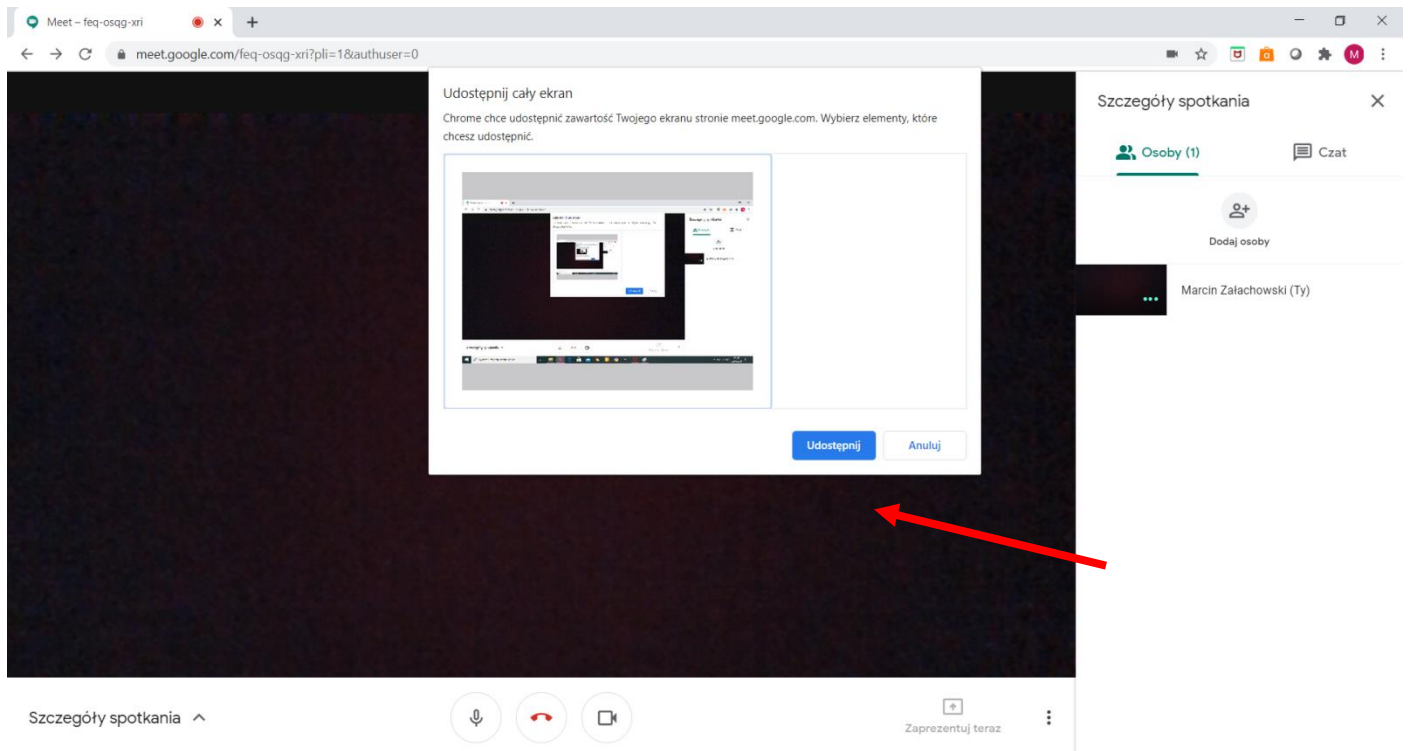
Następnie pojawi się link do naszego spotkania, który należy skopiować i wysłać do przyszłych uczestników.



Aby wysłać link uczniom najpierw logujemy się do Librusa, wchodzimy w „Wiadomości”, a następnie wysyłamy wiadomość o dowolnym tytule np. „Lekcja z historii” do uczniów danej klasy z wklejonym linkiem w treści wiadomości. Wracamy z powrotem do aplikacji Meet i czekamy na uczestników, którzy będą chcieli dołączyć do spotkania. Nauczyciel staje się automatycznie administratorem spotkania, który akceptuje każdego dołączającego ucznia. Również jako administrator można wyciszyć uczestniczące osoby oraz za pomocą pinezki przełączać osoby, które mają się wyświetlać na głównym ekranie. W czasie spotkania można równolegle prowadzić „Czat”, a także pokazać uczniom np. prezentację poprzez udostępnienie swojego pulpitu.



Zaznaczamy w jakiej formie będziemy wyświetlać nasze materiały (najlepiej w formie całego ekranu), a następnie klikamy „Udostępnij”.



Jeśli chcemy zatrzymać udostępnienie to klikamy „Zakończ udostępnianie”.

Spotkanie kończymy czerwoną słuchawką telefonu.