

Naudotojo vadovas

My Quizzes



onevo[®]
floor

My Quizzes

Įvadas

MY QUIZZES yra personalizuotų žaidimų paketas, įskaitant kiekvieną „onEVO floor“ prietaisą. Specialiai sukurtas tinklalapis leidžia prie apklausos mechanizmų neribotai pridėti savo klausimų apie skirtingas temas, taip suteikia vaikams neribotą prieigą prie žinių, o tėvus ir mokytojus skatina leisti laiką kūrybiškai ir kartu mokytis žaidžiant. MY QUIZZES paketas leidžia jums kurti neribotą kiekį testų, kurie puikiai tiks per temines pamokas ir specialius renginius. Taip pat suteiks išskirtinę paramą žinių įgijimo ir naujos medžiagos išmokimo procese. Pakete yra 4 pažangūs apklausų mechanizmai, kuriuos gali naudoti vienas žaidėjas, pora ar grupės. Vaikai gali smagiai leisti laiką arba bendradarbiaudami, arba varžydamiesi turnyruose. Naudotojai, kurie nori sukurti savo pačių klausimų rinkinį, gaus detalias instrukcijas, taip pat prieigą prie intuityvios ir skaidrios platformos, kuri leidžia paruošti temines pamokas su „onEVO floor“ vos per kelias minutes.



Turinys

3

ŽETONO ATSIISIUNTIMAS

5

PAGRINDINIS APKLAUSOS VALDYMO SKYDELIS

6

RINKINIO DUOMENŲ REDAGAVIMAS

7

PIKTOGRAMOS PRIDĖJIMAS

8

ŽAIDIMO PRIDĖJIMAS

9

KARUSELĖS MECHANIZMAS

11

KATEGORIJŲ IR APKLAUSOS REDAGAVIMAS, SINCHRONIZACIJA – KARUSELĖS MECHANIZMAS

14

ASOCIACIJŲ MECHANIZMAS

16

APKLAUSOS IR SINCHRONIZACIJOS REDAGAVIMAS – ASOCIACIJŲ MECHANIZMAS

18

FUTBOLO MECHANIZMAS

20

APKLAUSOS IR SINCHRONIZACIJOS REDAGAVIMAS – FUTBOLAS

22

LAIVŲ MECHANIZMAS

25

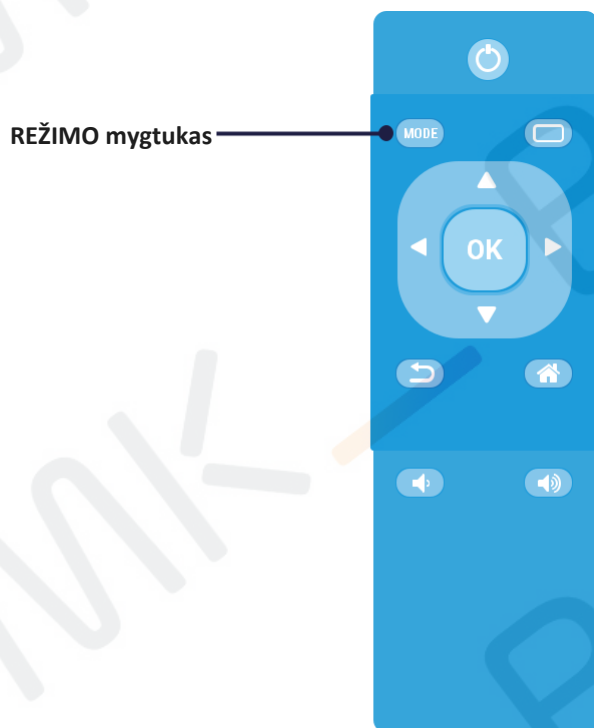
APKLAUSOS IR SINCHRONIZACIJOS REDAGAVIMAS – LAIVŲ MECHANIZMAS

27

PABAIGA, ŽAIDIMO PALEIDIMAS IR PAPILDOMA INFORMACIJA

1 Žetono atsisiuntimas

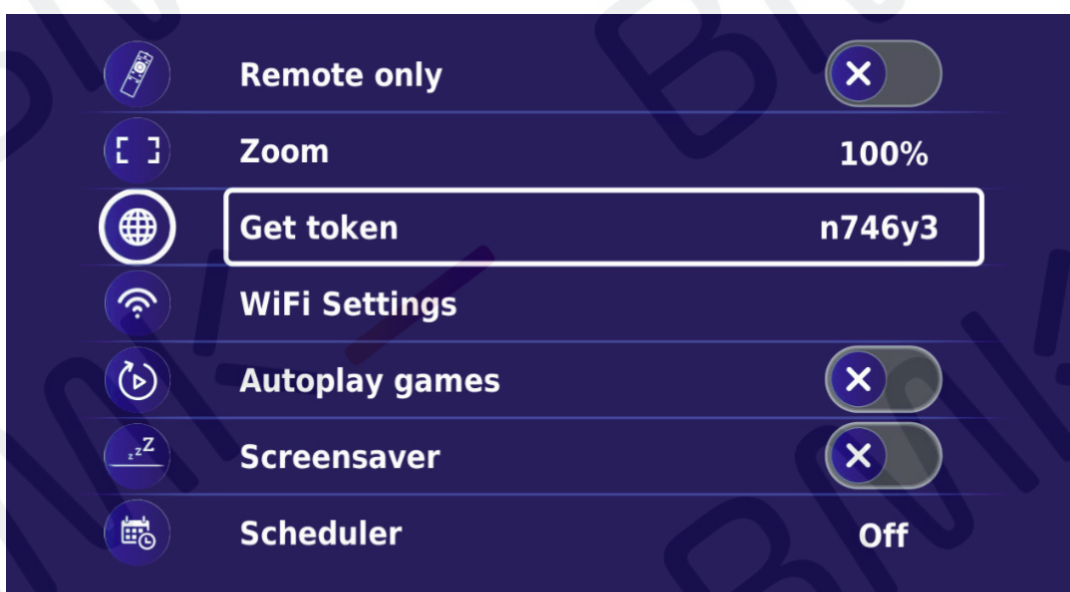
Norėdami atsisiųsti žetoną, įjunkite prietaisą ir spauskite mygtuką „REŽIMAS“



Parodytame meniu spauskite „Gauti žetoną“. Dešinėje pamatysite unikalų kodą, kuris naudojamas norint prisijungti prie internetinės apklausų redagavimo platformos.

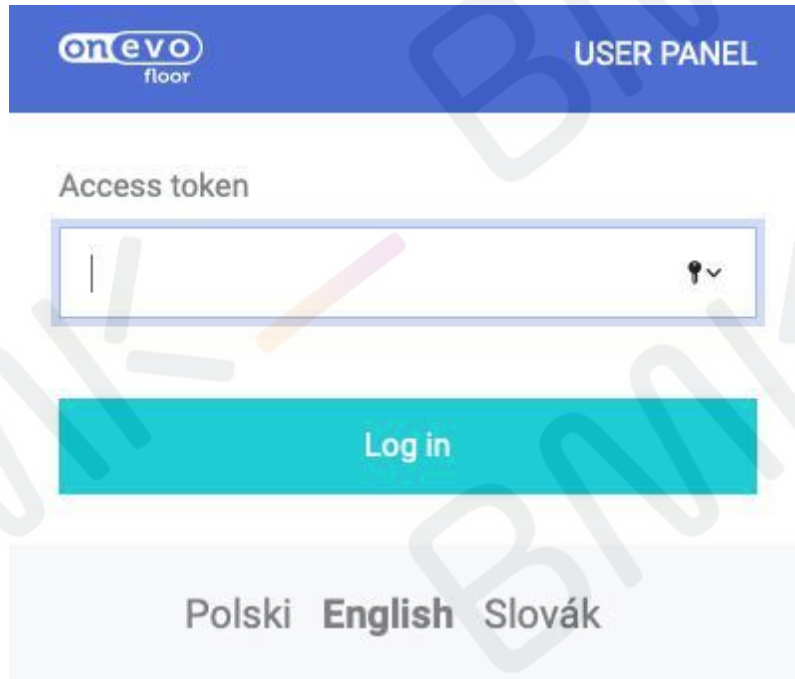
Dėmesio!

Jei vėl atsisiųsite žetoną, jūsų unikalus kodas pasikeis, o ankstesnis nustos galioti.



2 Prisijungimas su žetonu

Eikite į token.onevofloor.com ir prisijunkite naudodami žetoną, kurį sugeneravote savo prietaise.



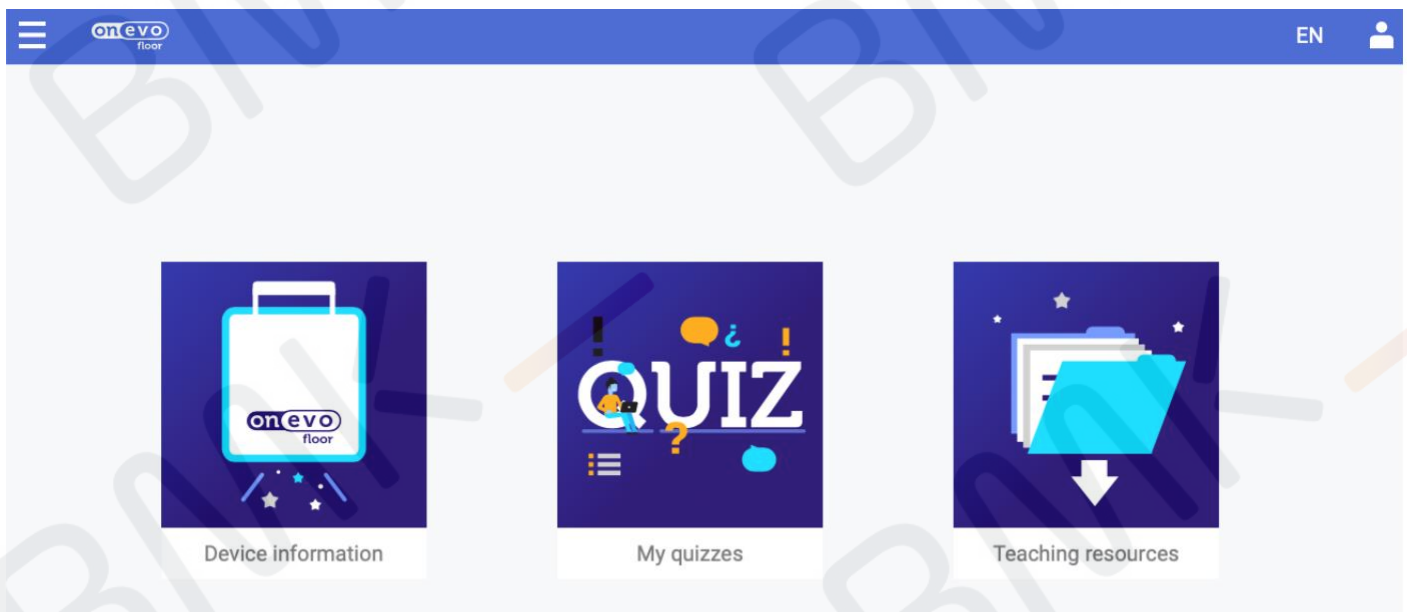
onevo floor USER PANEL

Access token

Log in

Polski English Slovák

Kai būsite prisijungę, pamatysite parinkčių ekraną, kur galėsite pasirinkti patikrinti prietaiso informaciją, redaguoti apklausas ar atsisiųsti mokymosi išteklių pagal jūsų prietaise prieinamus paketus. Norėdami redaguoti apklausas, spauskite piktogramą per vidurį.



3 Pagrindinio apklausos valdymo ir redagavimo skydelio apžvalga

Žiūrėkite, kokie mechanizmai yra prieinami ir kaip jie veikia

The screenshot shows the 'MY QUIZZES' management interface. The top navigation bar includes a menu icon, the 'onevo floor' logo, and the text 'MY QUIZZES'. Below this is a 'Sync with the device' button and a list of quiz mechanisms: Mechanisms, Associations, Carousel, Football - quiz, and Ships. A secondary bar contains 'List' and 'Board' view toggles, a 'Delete' button, an 'Add set' button, a 'Sort by' dropdown, and a search field. The main content area displays a table of quiz sets with columns for a test set name, a numbered list of mechanisms, a description, and action icons. At the bottom, there is an 'Add game' button.

Annotations on the screenshot include:

- Įkelti apklausas į savo prietaisą**: Points to the 'Sync with the device' button.
- Žiūrėkite, kokie mechanizmai yra prieinami ir kaip jie veikia**: Points to the 'Mechanisms:' label and the list of quiz types.
- Pasirinkti ar nustatyti žaidimą**: Points to the action icons (checkmark and eye) in the table header.
- Redaguoti žaidimą**: Points to the edit icon in the table rows.
- Rūšiuoti rinkinius**: Points to the 'Sort by' dropdown menu.
- Ištrinti žaidimą arba rinkinį**: Points to the 'Delete' button.
- Pridėti rinkinį**: Points to the 'Add set' button.
- Ieškoti rinkinio ar žaidimo**: Points to the search field.
- Slinkite norėdami perkelti**: Points to the 'List' and 'Board' view toggles.
- Keisti rodimus**: Points to the 'List' and 'Board' view toggles.
- Pridėti naują žaidimą į rinkinį**: Points to the 'Add game' button.

DĖMESIO! Atminkite, kad kai ištrinate rinkinį, apklausą ar kelias apklausas, nebegalėsite to pakeisti!

4 Apklausų rinkinio pridėjimas

Pridėti piktogramą **Pridėti rinkinio pavadinimą**

ADDITIONAL SET ×

Icon

Displayed name

Displayed description (max. 200 characters)

Pridėti aprašymą, kuris bus rodomas prietaise (tai neprivalomas tekstas)

5 Piktogramos pridėjimas prie apklausų rinkinio

Jei nepridedate naujos piktogramos, tam tikro rinkinio numatyta piktograma bus priskirta automatiškai.

Spustelėkite čia, norėdami pasirinkti įkeliamą failą iš savo kompiuterio, o tada patvirtinkite pasirinkimą

Pasirinkite failą iš savo išteklių sąrašo

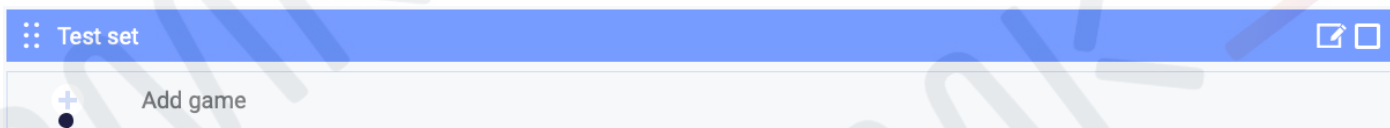
The screenshot shows a file manager interface. At the top, there are buttons for 'Upload file', 'Create directory', 'Refresh', 'Move', 'Delete', 'Rename', and 'Download'. Below these are navigation icons for 'User library'. A list of files is shown, with 'thumbnail-post.png' selected. To the right, a preview of the selected file is shown, which is a lightbulb icon on a dark blue background. Below the preview, the file name 'thumbnail-post.png' and size '2 kB' are displayed. At the bottom right, there are 'Close' and 'Select file' buttons.

Spustelėkite norėdami patvirtinti

Jūsų pasirinkta piktograma turi būti apkirpta į stačiakampį. Naudokite apkirpimo įrankį, norėdami pasirinkti tinkamą rėmą.

The screenshot shows a crop tool interface. At the top, there is a blue header with 'ADD SET' and a close button. Below the header, there is a preview of the icon with a dashed blue crop box around it. To the right of the preview, there are input fields for 'Displayed name' (containing 'Test set') and 'Displayed description (max. 200 characters)' (containing 'Sample description up to 200 characters'). Below the input fields, there are 'Replace' and 'Delete' buttons. At the bottom right, there are 'Atuluj' and 'Save' buttons.

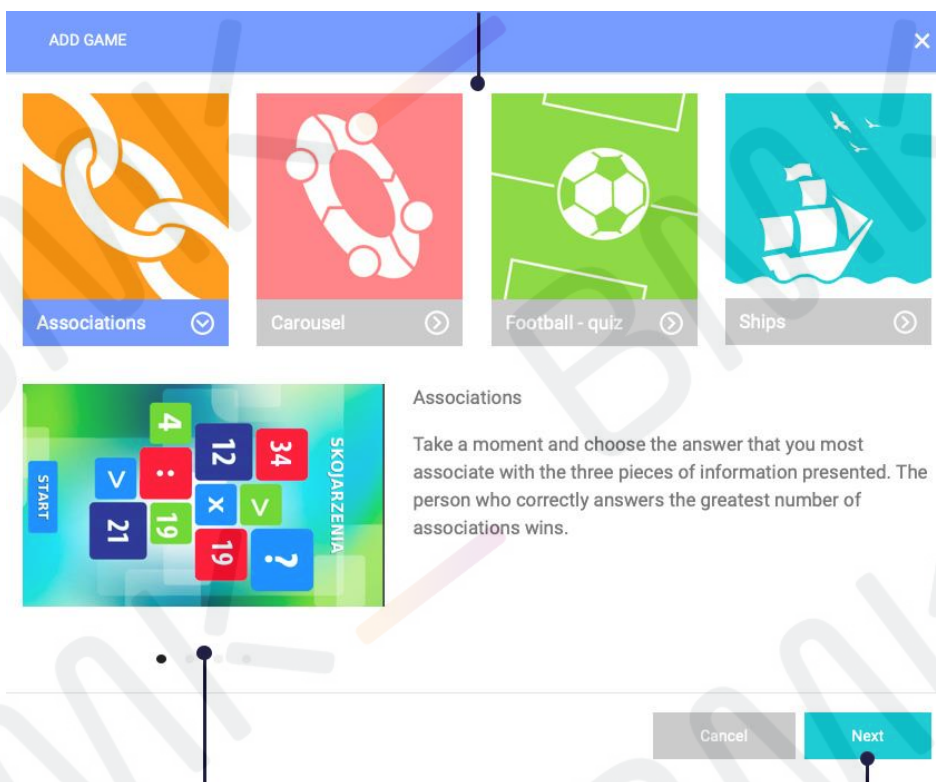
6 Pridėti naują žaidimą į rinkinį



Spustelėkite čia norėdami pridėti naują žaidimą

7 Žaidimo mechanizmo pasirinkimas

Pasirinkite mechanizmą, kurį norite naudoti savo apklausai sukurti

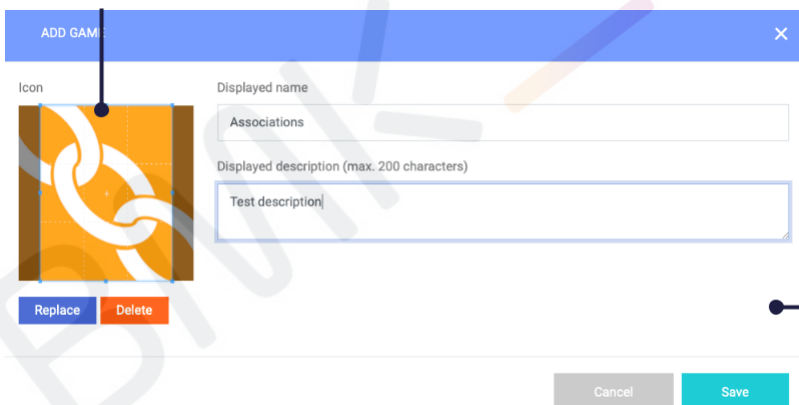


Peržiūrėkite mechanizmo vaizdą ir aprašymą

Spustelėkite norėdami tęsti

8 Duomenų įvedimas

Jūsų pasirinkta piktograma turi būti apkirpta į stačiakampį. Naudokite apkirpimo įrankį, norėdami pasirinkti tinkamą rėmą.



Galite pakeisti pavadinimą, piktogramą ir aprašymą, kaip tai darėte, kai pridėjote naują rinkinį

Tikslas ir žaidimas:

Žaidimas skirtas daugiausia keturiems žaidėjams ar komandoms. Galite pasirinkti žaisti riboto laiko režime (20 sekundžių klausimui) arba išjungti laiko limitą pajudindami savo rankas arba kojas virš laikmačio piktogramos. Pasirinkę žaidėjų skaičių, galite pradėti sukti ratą! Žaidimas baigiasi, kai kiekvienas žaidėjas / komanda atsako į 6 klausimus. Žaidimo pabaigoje rodomi kiekvienos komandos rezultatai.

Karuselė susideda iš 4 klausimų kategorijų su vienu teisingu atsakymu ir dviem neteisingais atsakymais. Kad mechanizmas veiktų tinkamai, turite pridėti klausimų į visas keturias kategorijas. Kategorijas taip pat galima personalizuoti.

Aprašymas žaidėjui:

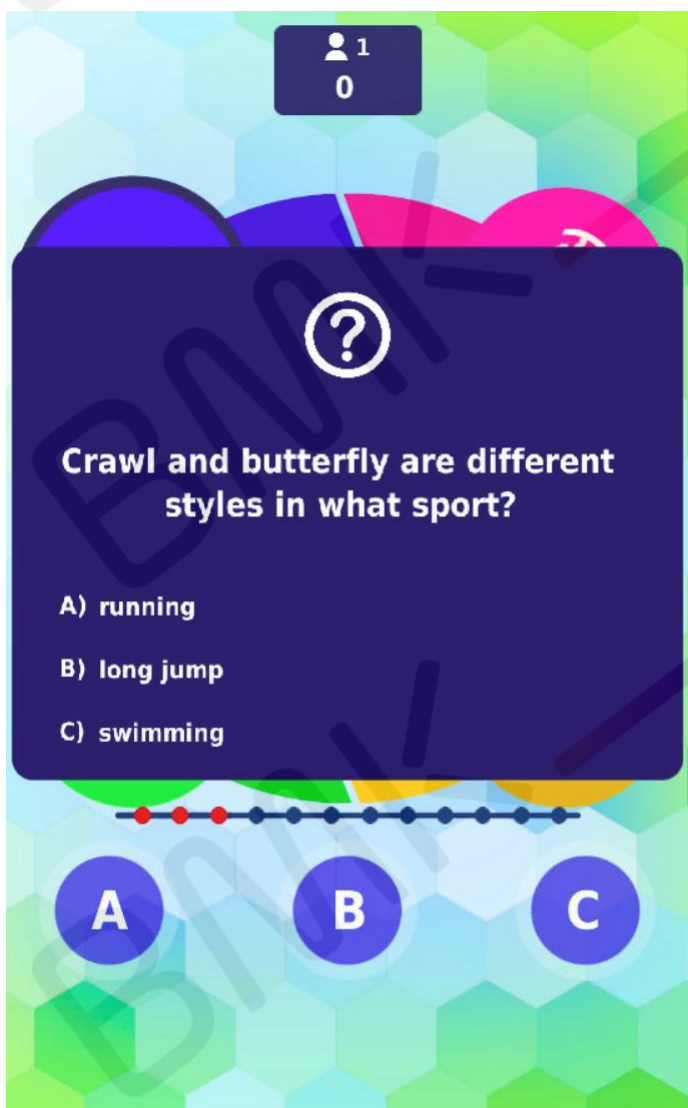
Ratas užpildomas spalvotais laukais, kuriuose pateikiami klausimai. Pasukite jį, kad pasirinktumėte klausimo kategoriją, o tada pasirinkite teisingą atsakymą. Jei atsakote teisingai, gaunate tašką.



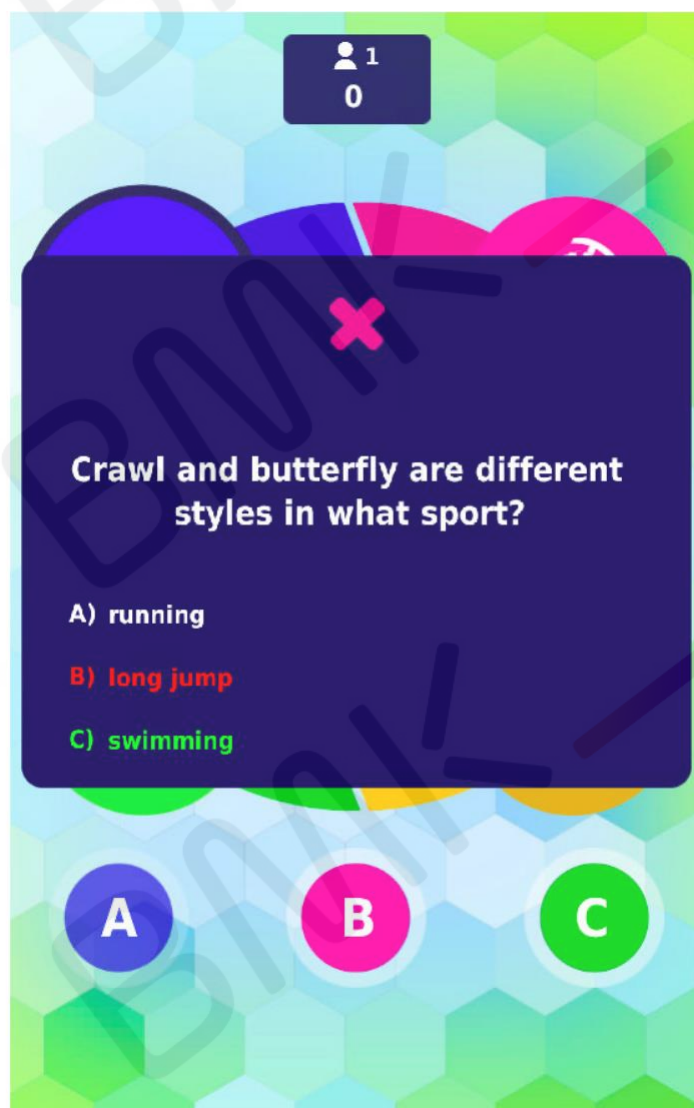
Žaidėjų skaičiaus pasirinkimas



Kategorijos



Klausimai ir galimi atsakymai



Jūsų rezultatas

1 Žaidimo redagavimas

Spustelėkite čia norėdami redaguoti apklausą

Test set					
	1.	Associations	Test description		
	2.	Carousel	Test description		
	3.	Football - quiz	Test description		
	4.	Ships	Test description		

Redaguoti žaidimo pavadinimą, piktogramą ir aprašymą


Galite pasirinkti klausimą ir ištrinkite jį

Baigę redaguoti apklausą, išsaugokite pakeitimus

Redaguoti žaidimo kategorijas (atminkite pridėti klausimus į visas keturias)

Dukart spustelėkite ant pasirinkto laukelio, norėdami jį redaguoti

Importuokite duomenis iš savo failo



Carousel

Test description

<input type="checkbox"/>	Question	Correct ans.	Incorrect ans. 1	Incorrect ans. 2
= <input type="checkbox"/>	Question 1	correct answer	wrong answer	wrong answer
= <input type="checkbox"/>	Question 2	correct answer	wrong answer	wrong answer
= <input checked="" type="checkbox"/>	Question 3	correct answer	wrong answer	wrong answer
= <input type="checkbox"/>	Question 4	correct answer	wrong answer	wrong answer
= <input type="checkbox"/>	Question 5	correct answer	wrong answer	wrong answer

Kiekvieną kategoriją galima redaguoti. Tai reiškia, kad galite kurti savo pačių keturias kategorijas su klausimais apie tam tikrą dalyką.

2 Apklausos kategorijų redagavimas

Spustelėkite čia norėdami redaguoti apklausos kategorijas

Selected game: carousel

Question	Correct ans.	Incorrect ans. 1	Incorrect ans. 2
Question 1	correct answer	wrong answer	wrong answer

Pridėti savo kategorijos pavadinimą
(simbolių limitas nėra, tačiau rekomenduojama neviršyti dviejų žodžių)

Spustelėkite čia, norėdami pakeisti piktogramą

EDIT CATEGORY

Icon

Displayed name

Activities

Replace Delete

Jūsų pasirinkta piktograma turi būti apkirpta į kvadratą. Naudokite apkirpimo įrankį, norėdami pasirinkti tinkamą rėmą.

3 Klausimų ir atsakymų pridėjimas

	Question	Correct ans.	Incorrect ans. 1
= <input type="checkbox"/>	Question 1		
= <input type="checkbox"/>	Question 3	correct answer	wrong answer

Irašykite savo klausimą ir patvirtinkite, paspausdami „Enter“

	Question	Correct ans.	Incorrect ans. 1	Incorrect ans. 2
= <input type="checkbox"/>	Question 1	correct answer	wrong answer	wrong answer
= <input type="checkbox"/>	Question 2	correct answer	wrong answer	wrong answer
= <input type="checkbox"/>	Question 3	correct answer	wrong answer	wrong answer

Irašykite du neteisingus atsakymus ir patvirtinkite, paspausdami „Enter“

Irašykite teisingą atsakymą ir patvirtinkite, paspausdami „Enter“

4 Sinchronizacija

Spustelėkite čia norėdami nusiųsti išsaugotus pakeitimus į savo prietaisą

MY QUIZZES

Sync with the device

Mechanisms: Associations, Carousel, Football - quiz, Ships

Test set		
1. Associations	Test description	
2. Carousel	Test description	
3. Football - quiz	Test description	
4. Ships	Test description	

+ Add game

Užbaigę pirmiau aprašytus žingsnius, atsidarykite paketą „My Quizzes“ (EDU sritis) savo prietaise ir raskite savo naują apklausą (žr. 27 psl.).

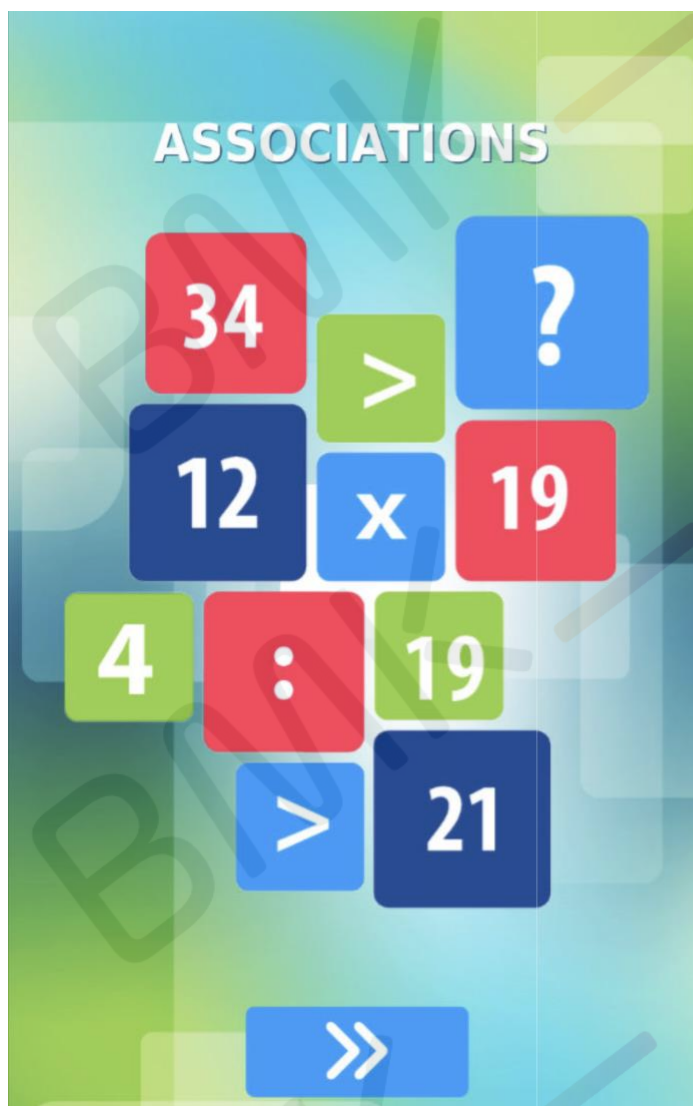
Tikslas ir žaidimas:

Žaidimas skirtas daugiausia keturiems žaidėjams ar komandoms. Kiekvienai komandai skiriamos 90 sekundžių, galite atsakyti iki 6 klausimų vienu kartu. Kai praeinama visų žaidėjų eilė, parodomi rezultatai ir pasirenkamas laimėtojas.

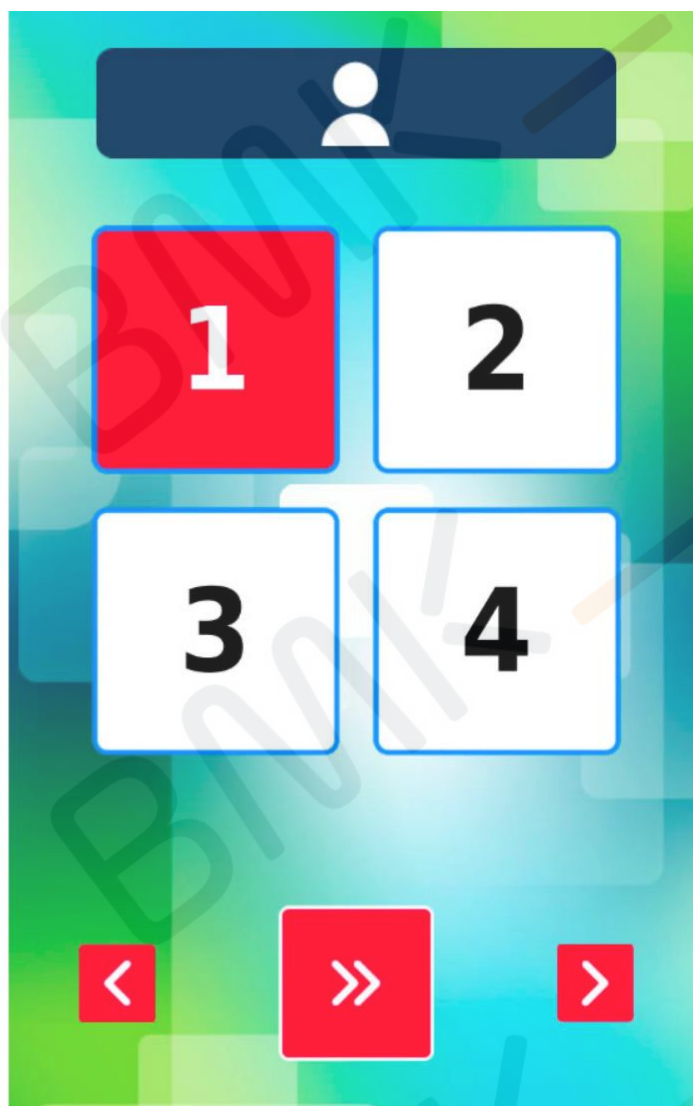
Aprašymas žaidėjui:

Žaiskite Asociacijas ir atraskite naujovišką metodą mokytis ir veiksmingai įsiminti. Peržiūrėkite tris užuominas ir pasirinkite ketvirtą, kuri geriausiai atitinka likusias. Ieškokite ryšio tarp jų ir pabandykite išsiaiškinti, ką bendra turi žodžiai ir sakiniai.

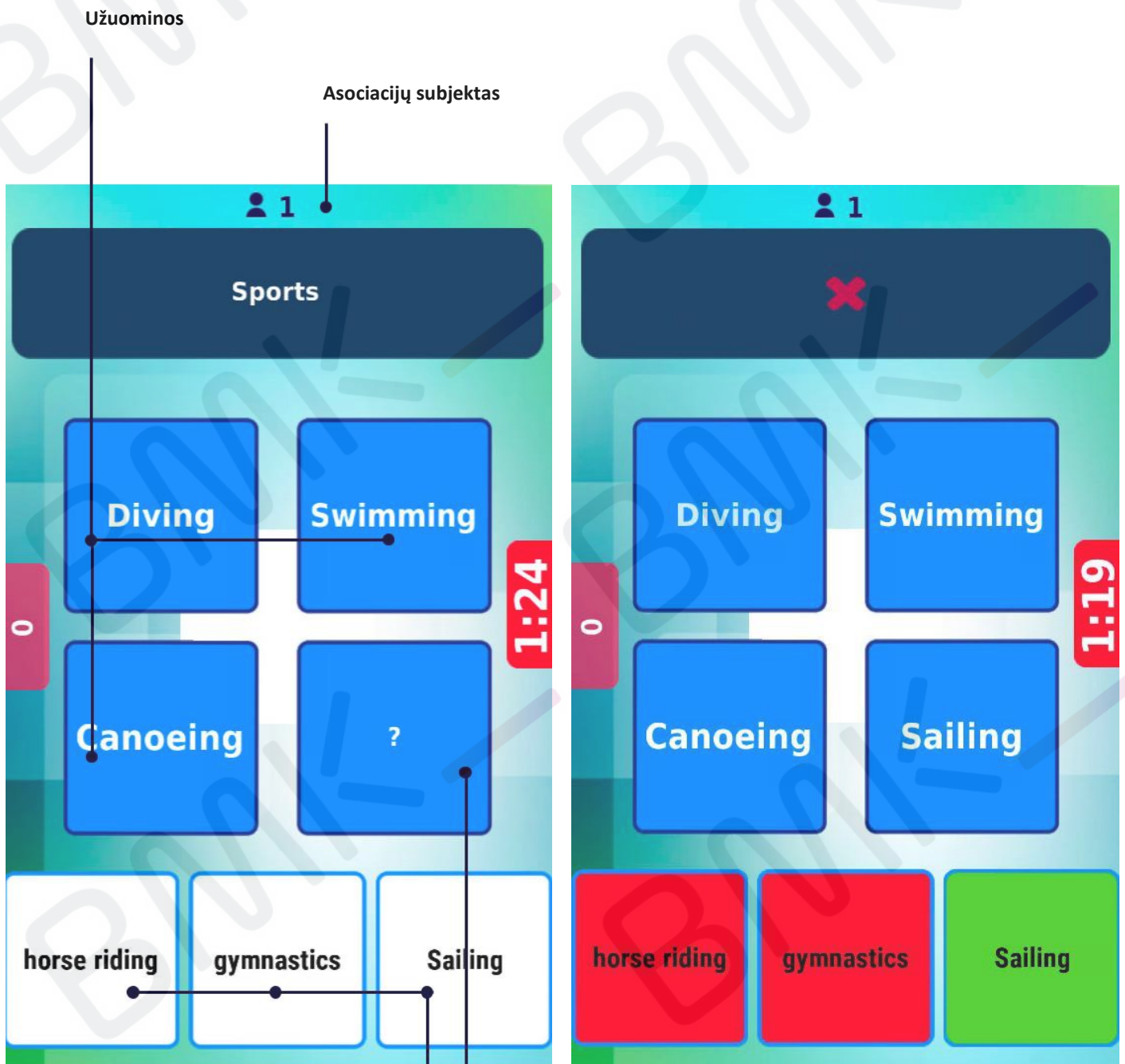
Laimi tas, kuris atspėja daugiausia asociacijų.



Pradžios skydelis



Žaidėjų skaičiaus pasirinkimas



Subjektas, užuominos ir atsakymai

Jūsų rezultatas

Trūkstamas teisingas atsakymas, kurį turite pasirinkti iš toliau pateiktų laukelių pagal užuominas

Trys galimi atsakymai
(du neteisingi atsakymai ir vienas teisingas atsakymas)

1 Žaidimo redagavimas

Spustelėkite čia norėdami redaguoti apklausą

Test set				
	1. Associations	Test description		
	2. Carousel	Test description		
	3. Football - quiz	Test description		
	4. Ships	Test description		


Galite pasirinkti klausimą, o tada jį ištrinti naudojant parinktį „trinti“

Redaguoti žaidimo pavadinimą, piktogramą ir aprašymą

Baigę redaguoti apklausą, išsaugokite pakeitimus

Dukart spustelėkite ant pasirinkto laukelio, norėdami jį redaguoti

Asociacijų subjektas




Associations

Importuokite duomenis iš savo failo

Import data from file

Selected game:
assoc



assoc_dat
Delete
Save

<input type="checkbox"/>	Question	Tip 1	Tip 2	Tip 3	Correct ans.	Incorrect a...	Incorrect an...
= <input type="checkbox"/>	Question 1	tip 1	tip 2	tip 3	correct ans...	wrong ans...	wrong ans...
= <input checked="" type="checkbox"/>	Question 2	tip 1	tip 2	tip 3	correct ans...	wrong ans...	wrong ans...
= <input type="checkbox"/>	Question 3	tip 1	tip 2	tip 3	correct ans...	wrong ans...	wrong ans...
= <input type="checkbox"/>	Question 4	tip 1	tip 2	tip 3	correct ans...	wrong ans...	wrong ans...

2 Klausimų, užuominų ir atsakymų pridėjimas

<input type="checkbox"/>	Question	Tip 1	Tip 2	Tip 3	Correct ans.
= <input type="checkbox"/>	Question 1				Correct ans...
= <input type="checkbox"/>	Question 3	tip 1	tip 2	tip 3	correct ans...

Įrašykite savo klausimą ir patvirtinkite, paspausdami „Enter“

Įrašykite teisingą atsakymą ir patvirtinkite, paspausdami „Enter“

<input type="checkbox"/>	Question	Tip 1	Tip 2	Tip 3	Correct ans.	Incorrect a...	Incorrect an...
= <input type="checkbox"/>	Question 1	tip 1	tip 2	tip 3	correct ans...	wrong ans...	wrong ans...
= <input type="checkbox"/>	Question 2	tip 1	tip 2	tip 3	correct ans...	wrong ans...	wrong ans...
= <input type="checkbox"/>	Question 3	tip 1	tip 2	tip 3	correct ans...	wrong ans...	wrong ans...

Įrašykite tris užuominas ir patvirtinkite, paspausdami „Enter“

Įrašykite du neteisingus atsakymus ir patvirtinkite, paspausdami „Enter“

3 Sinchronizacija

Spustelėkite čia norėdami nusiųsti išsaugotus pakeitimus į savo prietaisą

MY QUIZZES Sync with the device

Mechanisms: Associations Carousel Football - quiz Ships

List Board Delete Add set Sort by Search

Test set				
1.	Associations	Test description		
2.	Carousel	Test description		
3.	Football - quiz	Test description		
4.	Ships	Test description		

Add game

Užbaigę pirmiau aprašytus žingsnius, atsidarykite paketą „My Quizzes“ (EDU sritis) savo prietaise ir raskite savo naują apklausą (žr. 27 psl.).

Tikslas ir žaidimas:

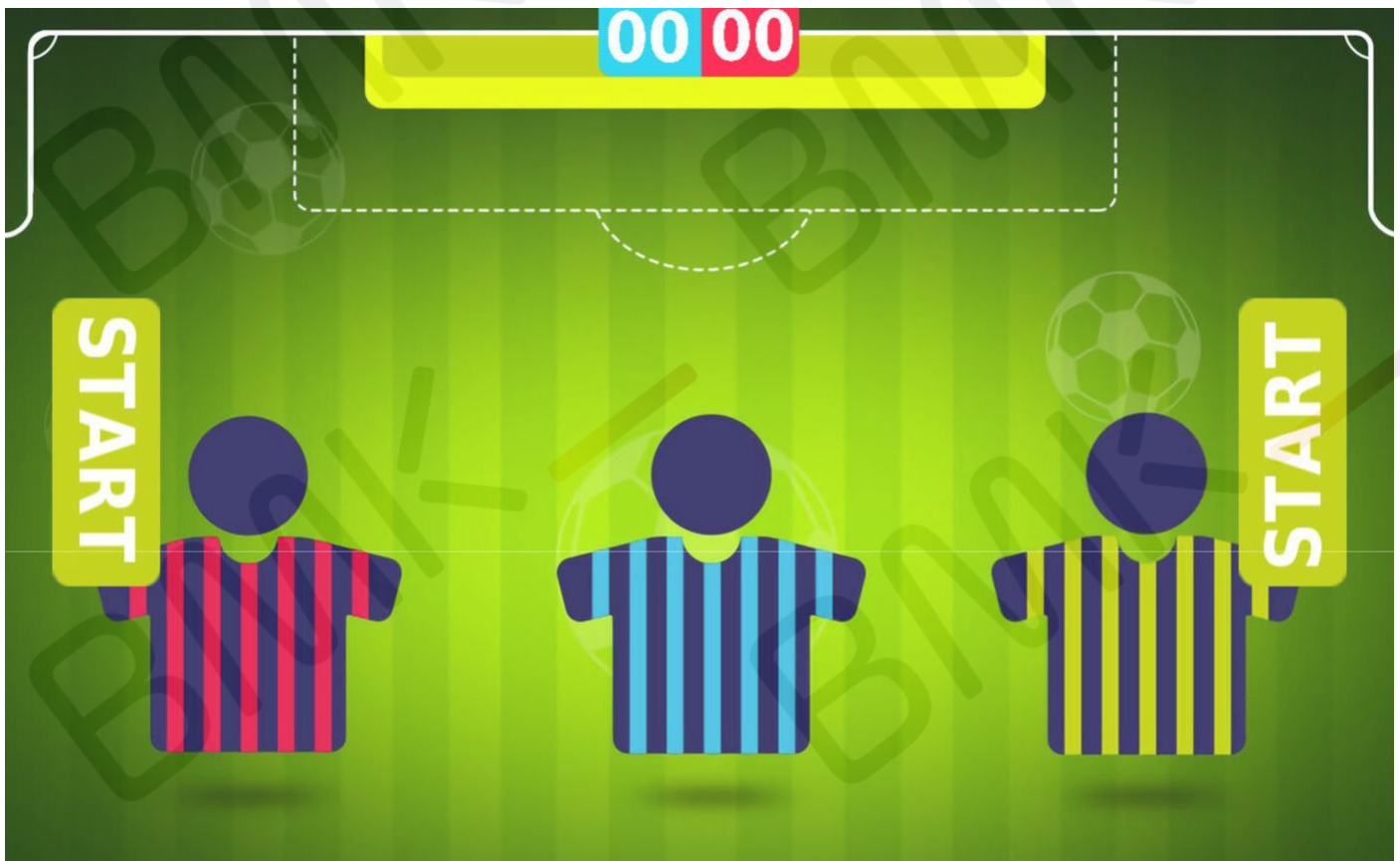
Žaidimas skirtas daugiausia dviem žaidėjams ar komandoms. Žaidimas yra labai dinamiškas, nes po kiekvieno teisingo atsakymo abu žaidėjai gauna naują klausimą.

Po kiekvieno atsakymo kamuolys ima riedėti prie jūsų priešininko vartų. Atsakydami į klausimus kaip galima greičiau, žaidėjai varžosi dėl laimėjimo. Žaidimas baigiamas, kai vienas iš žaidėjų įmuša 5 įvarčius. Už kiekvieną įmuštą įvartį gaunate tašką.

Žaidimo pabaigoje rodomi kiekvienos komandos rezultatai ir galima pasirinkti laimėtoją.

Aprašymas žaidėjui:

Laimėti futbolo žaidimą! Kaip galite greičiau atsakykite į klausimą ir kamuolys pakeis kryptį arba greičiau nuriedės link jūsų priešininko vartų. Greitesnis asmuo laimi!



Pradžios skydelis



Žaidimas



Žaidimas

1 Žaidimo redagavimas

Spustelėkite čia norėdami redaguoti apklausą

Test set				<input type="checkbox"/>
	1. Associations	Test description		<input type="checkbox"/>
	2. Carousel	Test description		<input type="checkbox"/>
	3. Football - quiz	Test description		<input checked="" type="checkbox"/>
	4. Ships	Test description		<input type="checkbox"/>


Redaguoti žaidimo pavadinimą, piktogramą ir aprašymą

Galite pasirinkti klausimą, o tada jį ištrinti

Baigę redaguoti apklausą, išsaugokite pakeitimus spustelėdami čia


Dukart spustelėkite ant pasirinkto laukelio, norėdami jį redaguoti

Importuokite duomenis iš savo failo



Football - quiz

Test description



Selected game: qball

qb_all_dat

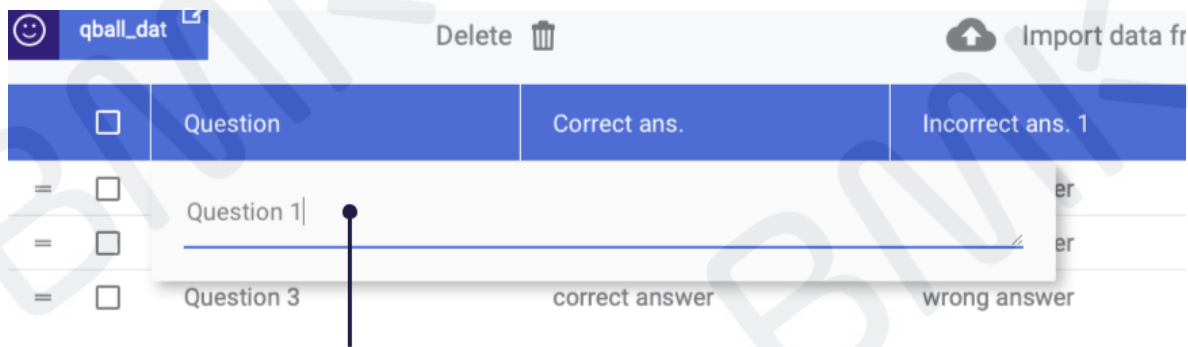
Delete

Import data from file

Save

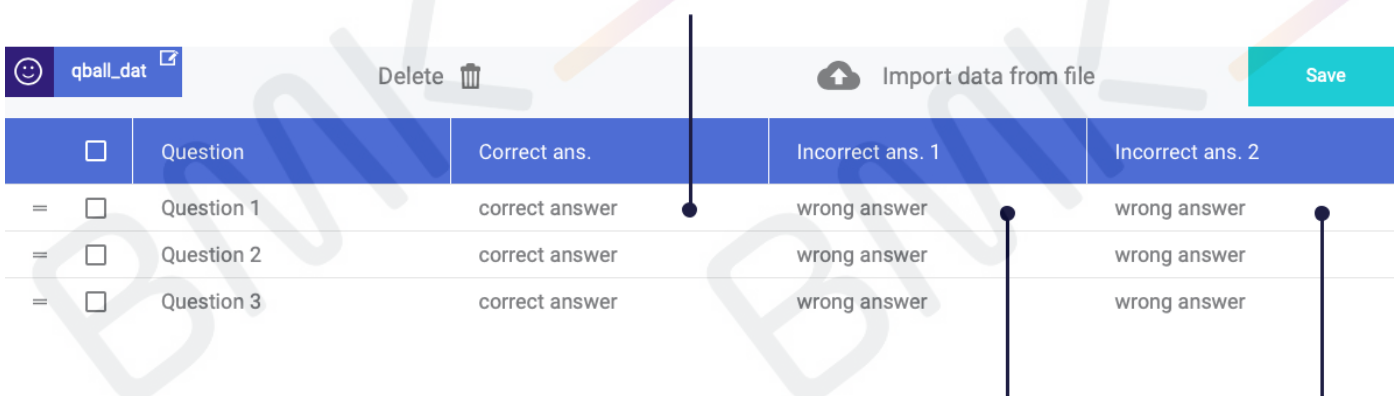
	Question	Correct ans.	Incorrect ans. 1	Incorrect ans. 2
= <input type="checkbox"/>	Question 1	correct answer	wrong answer	wrong answer
= <input type="checkbox"/>	Question 2	correct answer	wrong answer	wrong answer
= <input checked="" type="checkbox"/>	Question 3	correct answer	wrong answer	wrong answer
= <input type="checkbox"/>	Question 4	correct answer	wrong answer	wrong answer

3 Klausimų ir atsakymų pridėjimas



Įveskite tekstą ir patvirtinkite spustelėdami „Enter“

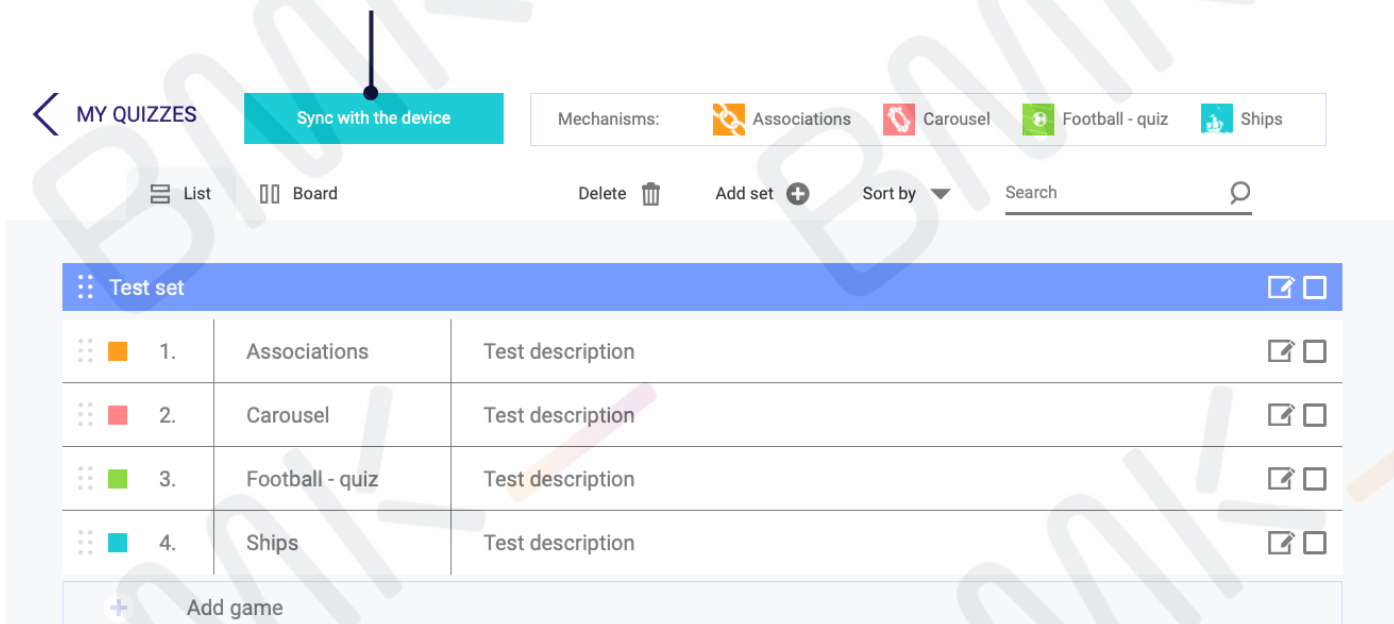
Įrašykite teisingą atsakymą ir patvirtinkite, paspausdami „Enter“



Įrašykite du neteisingus atsakymus ir patvirtinkite, paspausdami „Enter“

4 Sinchronizacija

Spustelėkite čia norėdami nusiųsti išsaugotus pakeitimus į savo prietaisą



Užbaigę pirmiau aprašytus žingsnius, atsidarykite paketą „My Quizzes“ (EDU sritis) savo prietaise ir raskite savo naują apklausą (žr. 27 psl.).

Tikslas ir žaidimas:

Žaidimas skirtas daugiausia dviem žaidėjams ar komandoms. Žaidimas ne toks dinamiškas kaip Futbolo mechanizmas, nes žaidėjai atsako paeiliui ir ne tuo pačiu metu.

Žaidime yra trys kategorijos pagal klausimų sunkumo lygį. Kad mechanizmas veiktų tinkamai, visose kategorijose turi būti klausimų.

Kai ateina žaidėjo eilė, jis turi pasirinkti klausimo sudėtingumo lygį, atitinkantį žalą, kuri bus padaryta priešininkų laivui. Laiko limitas – 20 sekundžių klausimui.

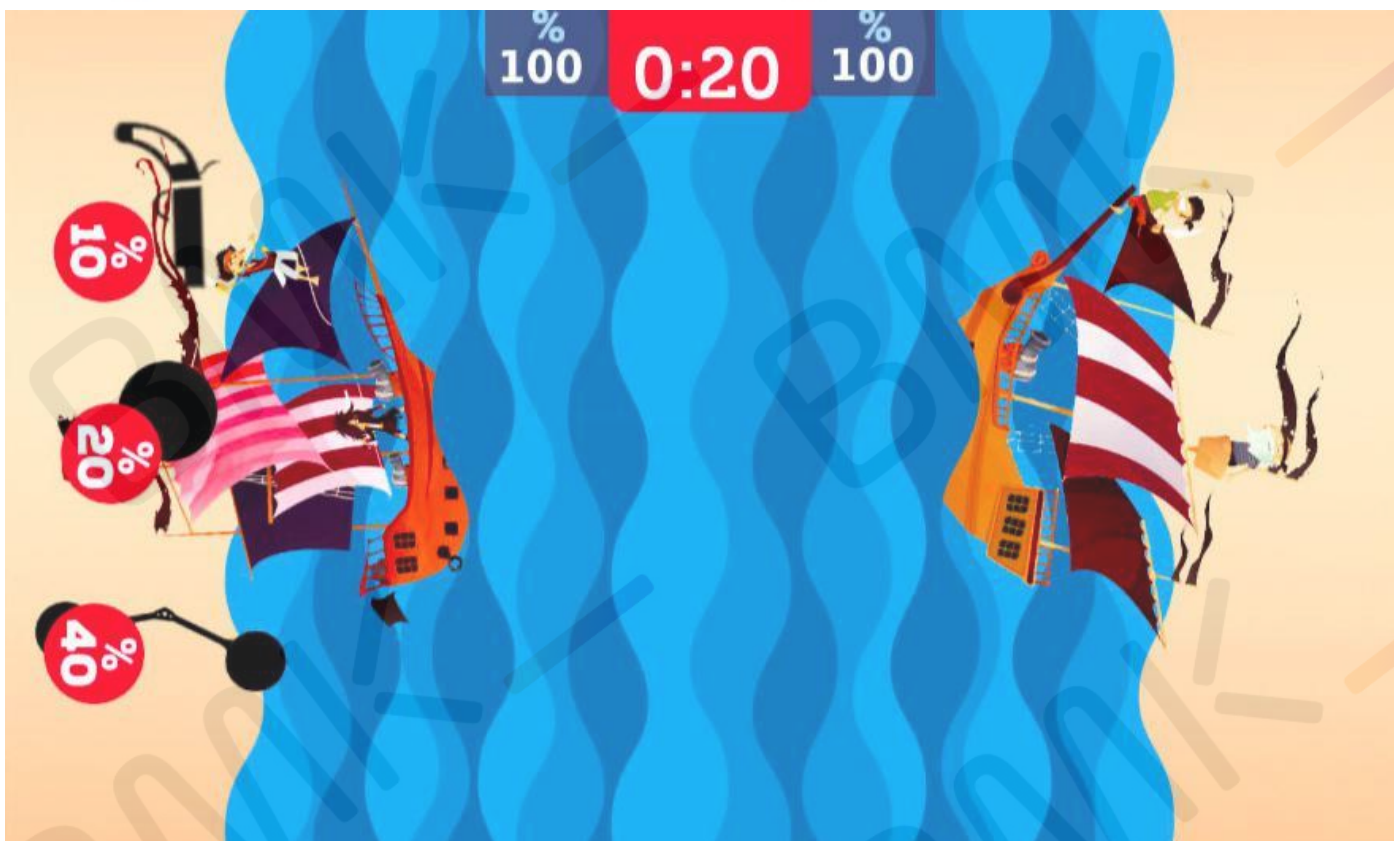
Kai žaidėjas atsako į klausimą, patrinka iššaus į priešininkų laivą. Jei atsakymas buvo teisingas, patrinka pasieks tikslą, o jei neteisingas – priešininkų laivas išvengs žalos. Tuomet ateina kito žaidėjo eilė. Vėliau žaidimo metu bus ir papildomų klausimų.

Jei jie atsakomi teisingai patrinkos šovimo metu, žalos galima išvengti. Žaidimas baigiamas, kai vienas iš laivų nuskęsta.

Žaidimo pabaigoje rodoma informacija apie tai, kas laimėjo.

Aprašymas žaidėjui:

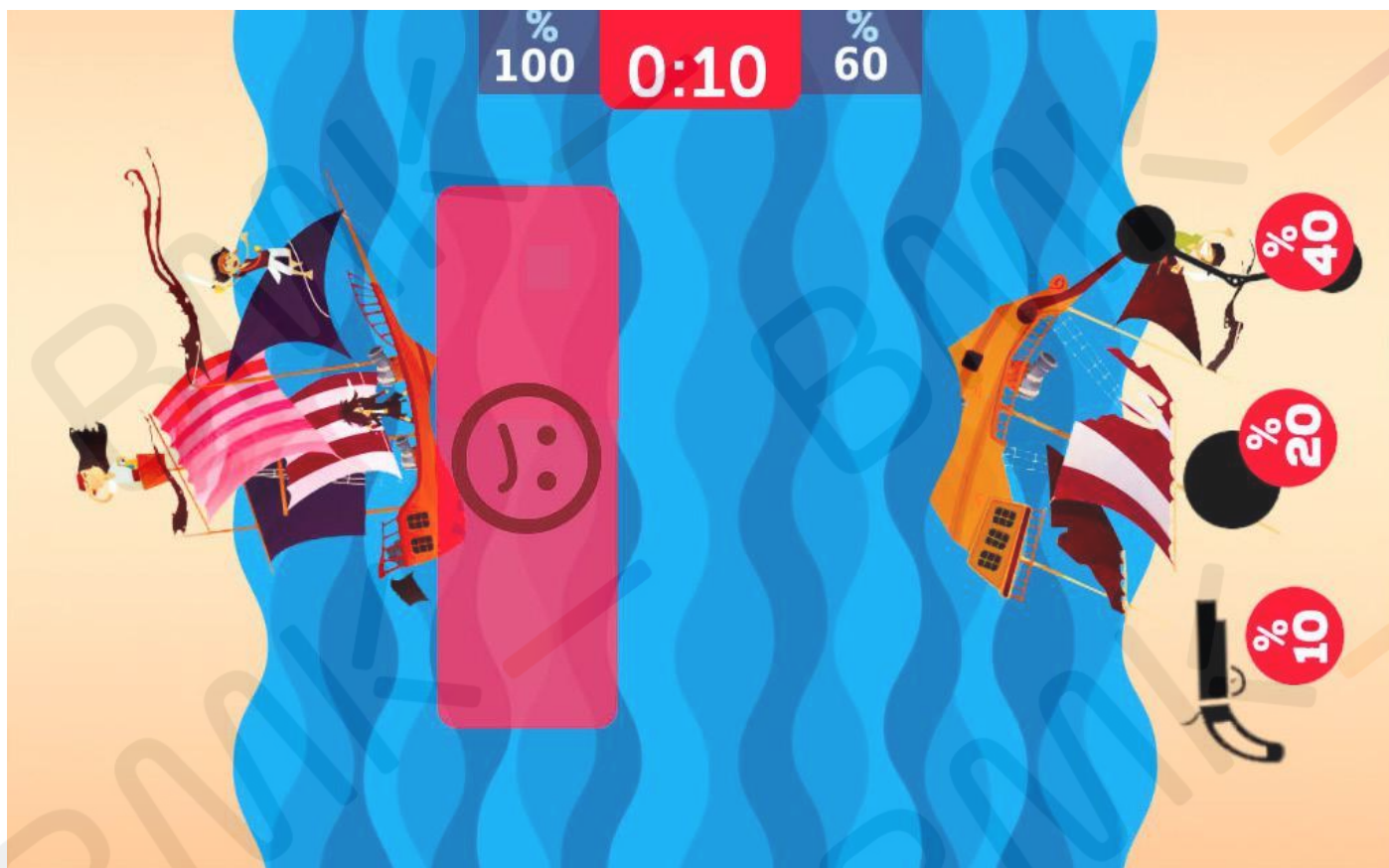
Nuskandinkite priešininkų laivą. Pasirinkite klausimo sudėtingumo lygį ir tada pasirinkite teisingą atsakymą, kad iššautumėte patrinką. Kol jūsų priešininkas šauna, jūsų komanda gali apsisaugoti atsakydama į papildomą klausimą. Kai ateina jūsų eilė, galite pasirinkti klausimo sudėtingumo lygį. Jei atsakote į daug sudėtingesnį klausimą, priartėsite prie pergalės.



Klausimų sudėtingumo lygio pasirinkimas

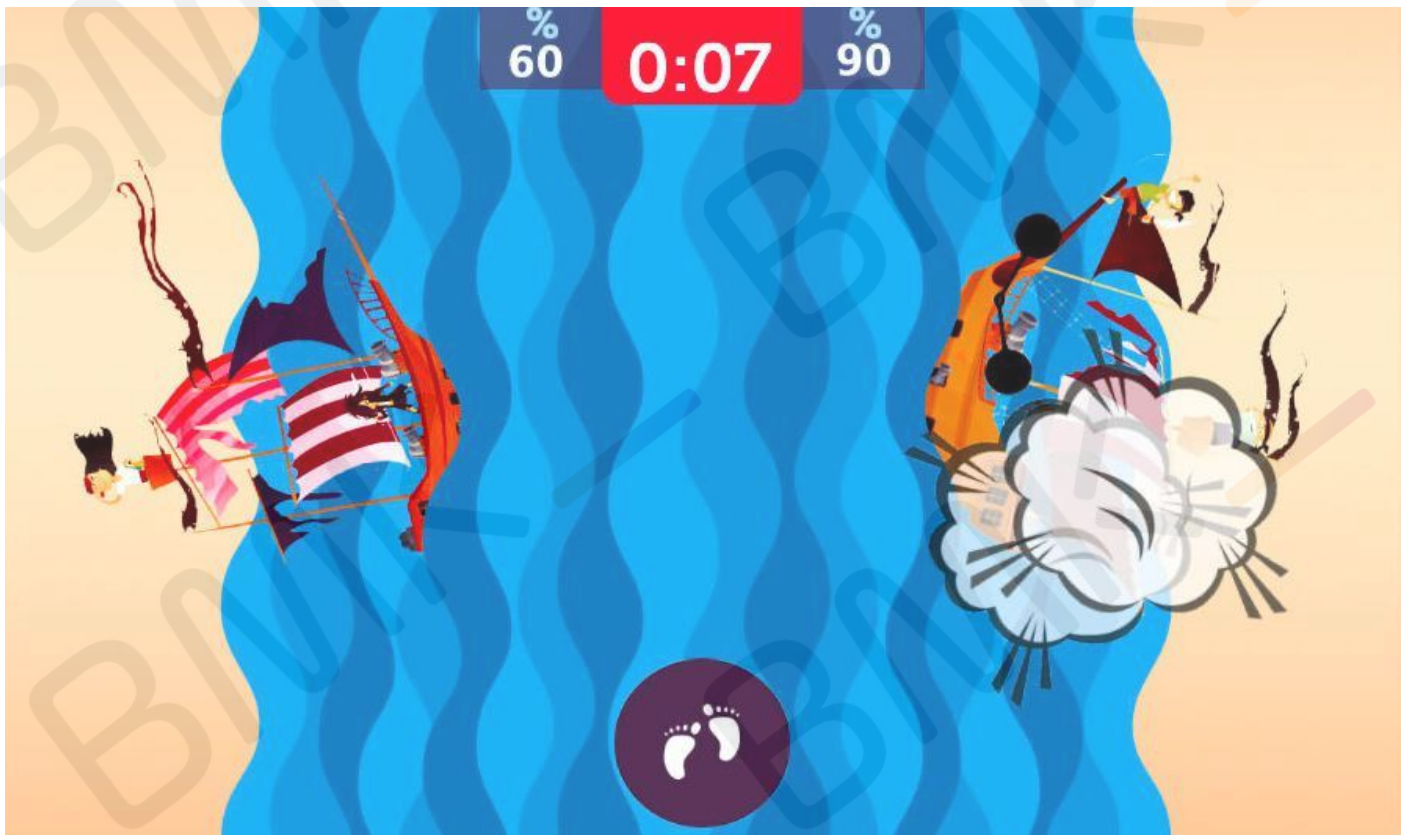


Klausimai ir galimi atsakymai

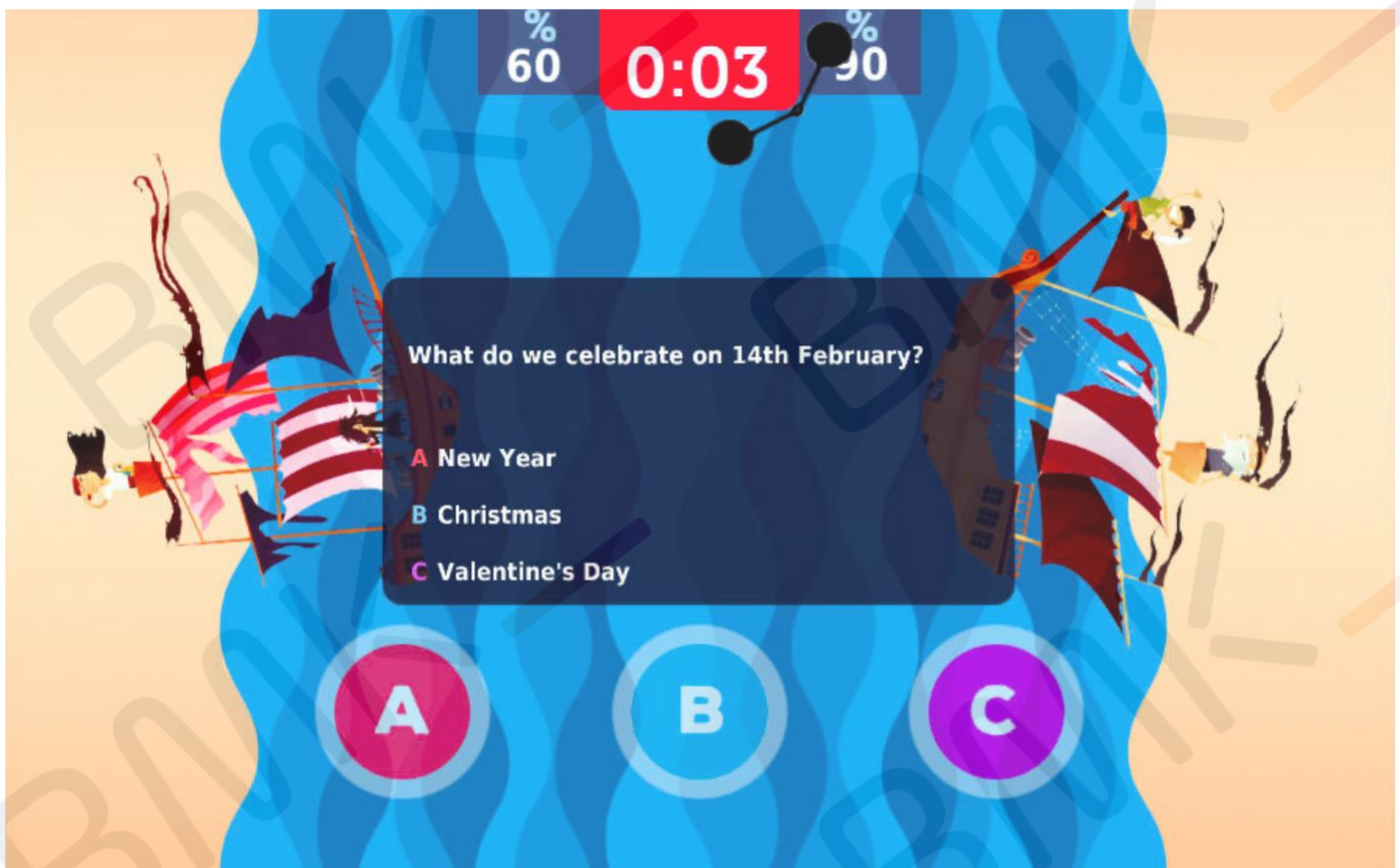


Jūsų rezultatas

Žaidime yra papildoma funkcija, tai yra gyvybės gelbėjimo klausimas, kuris atsiranda atsitiktinai, kai jūsų priešininkas atsako į savo klausimą teisingai. Jūsų komanda gali apsisaugoti atsakydama į šį papildomą klausimą, kurį aktyvinatė atsistodami ant pėdų piktogramos.



Pėdų piktograma



Papildomas klausimas

1 Žaidimo redagavimas

Spustelėkite čia norėdami redaguoti apklausą

Test set			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.	Associations	Test description	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Carousel	Test description	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Football - quiz	Test description	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Ships	Test description	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Galite pasirinkti klausimą, o tada jį ištrinti

Redaguoti žaidimo pavadinimą, piktogramą ir aprašymą

Baigę redaguoti apklausą, išsaugokite pakeitimus spustelėdami čia

Redaguoti kategorijas žaidime (nepamirškite pridėti klausimų prie visų trijų)

Dukart spustelėkite ant pasirinkto laukelio, norėdami jį redaguoti

Importuokite duomenis iš savo failo

Ships

Test description

Selected game: ships

ships_datI

ships_datII

ships_datIII

Delete

Import data from file

Save

	Question	Correct ans.	Incorrect ans. 1	Incorrect ans. 2
=	<input type="checkbox"/> Question 1	correct answer	wrong answer	wrong answer
=	<input checked="" type="checkbox"/> Question 2	correct answer	wrong answer	wrong answer
=	<input type="checkbox"/> Question 3	correct answer	wrong answer	wrong answer
=	<input type="checkbox"/> Question 4	correct answer	wrong answer	wrong answer

Laivų mechanizmo kategorijos atitinka klausimų sudėtingumo lygius, išreikštus procentais. Kategorijų redagavimas nepakeičia žaidime rodomų pavadinimų. Spustelėję ant kategorijų pateksite į klausimų rinkinį tam tikrame lygyje.

2 Klausimų ir atsakymų pridėjimas

	Question	Correct ans.	Incorrect ans. 1
=	Question 1		
=	Question 2	correct answer	wrong answer
-	Question 3	correct answer	wrong answer

Įveskite tekstą ir patvirtinkite spustelėdami „Enter“

Įrašykite teisingą atsakymą ir patvirtinkite, paspausdami „Enter“

	Question	Correct ans.	Incorrect ans. 1	Incorrect ans. 2
=	Question 1	correct answer	wrong answer	wrong answer
=	Question 2	correct answer	wrong answer	wrong answer
=	Question 3	correct answer	wrong answer	wrong answer

Įrašykite du neteisingus atsakymus ir patvirtinkite, paspausdami „Enter“

3 Sinchronizacija

Spustelėkite čia norėdami nusiųsti išsaugotus pakeitimus į savo prietaisą

MY QUIZZES Sync with the device

Mechanisms: Associations Carousel Football - quiz Ships

Test set			
1.	Associations	Test description	
2.	Carousel	Test description	
3.	Football - quiz	Test description	
4.	Ships	Test description	

+ Add game

Užbaigę pirmiau aprašytus žingsnius, atsidarykite paketą „My Quizzes“ (EDU sritis) savo prietaise ir raskite savo naują apklausą (žr. 27 psl.).



Srities pasirinkimas

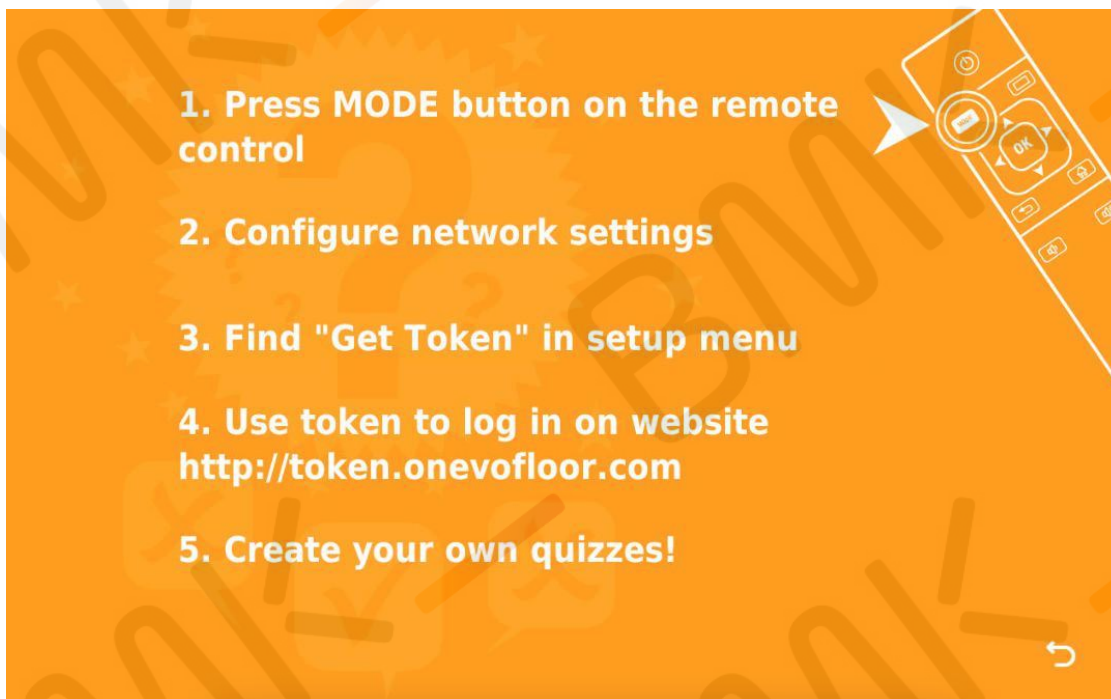
Pasirinkite EDU sritį pagrindiniame meniu

Suraskite My Quizzes paketą



Žaidimo pasirinkimas

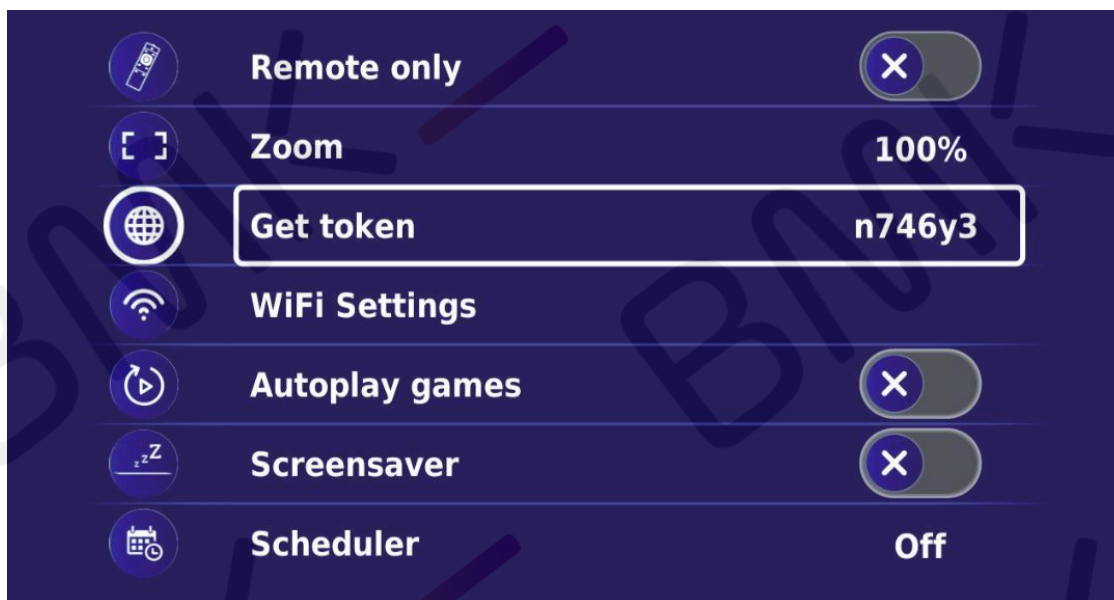
Prietaise rodomos greitosios nuorodos



Gairės

Nepamirškite atnaujinti prietaiso!

Jei prietaise nerodomas jūsų turinys, patikrinkite, ar jis prijungtas prie interneto. Jei negalite prijungti prietaiso prie interneto šiuo metu, nesijaudinkite! Jūsų turinys bus išsaugotas sistemoje ir įkeltas, kai tik prietaisas prisijungs prie interneto.



Meniu skydelis rodomas, kai spaudžiate mygtuką „REŽIMAS“

Mėgaukitės!

Jei turite klausimų, susisiekite su mumis svietimas@bmk.lt