



**INSTRUKCJA OBSŁUGI  
APLIKACJI GRYZLI**

**DLA UCZNIÓW**





## Spis treści

Aplikacja Gryzli .....	3
Krótko – o aplikacji.....	3
Jak pobrać aplikację?.....	3
1. Pierwsze logowanie.....	4
1.2 Profil gracza .....	5
2. Ekran startowy aplikacji.....	7
2.1. Status quizu.....	10
2.2. Menu quizu.....	11
3. Zasady gry .....	13
3.1. Jak wygląda pytanie? .....	13
3.2. Zaznaczanie odpowiedzi.....	14
3.3. Czym jest apteczka?.....	16
4. Etapy Quizu.....	17
4.1. Runda 1.....	17
4.2. Runda 2.....	18
4.3. Runda Bonusowa (nieobowiązkowa) .....	19
4.4. Runda Ryzykowna (nieobowiązkowa) .....	21
4.5. Ranking.....	23
4.6. Trening.....	25
5. Nie pamiętasz hasła? .....	26
5.1. Samodzielna zmiana hasła w aplikacji .....	28



## Aplikacja Gryzli

### Krótko – o aplikacji

Aplikacja Gryzli to nowy sposób poznawania ciekawostek ze świata nauki w przyjemnej formie, ale z nutką rywalizacji pomiędzy graczami. Specjalnie stworzone quizy pomogą Ci przygotować się do zbliżającego się sprawdzianu, kartkówki czy większego egzaminu, a powtarzanie materiału, którego musisz się nauczyć, jeszcze nie było tak proste i łatwo dostępne.



Gryzli to Twój wirtualny przyjaciel podczas zmagañ z codzienną nauką i nie tylko! Razem możecie poznać różne ciekawostki kulturowe, ze świata nauki i dotyczące codzienności. Podczas waszej przygody nie tylko przygotujesz się do wyzwañ szkolnych, ale również popracujesz nad swoimi umiejętnościami z zakresu twórczego rozwiązywania problemów, czy kompetencji społecznych, które są niezbędne na dalszych etapach edukacji i przyszłej pracy.

Platforma jest skarbnicą wiedzy z wielu różnych dziedzin. Quizy mają różne poziomy trudności oraz wieloraką tematykę, dzięki czemu na pewno znajdziesz coś dla siebie.

### Jak pobrać aplikację?

Aplikację znajdziesz na **Google Play** lub **App Store** wyszukując hasło **Gryzli**.

Możesz również zeskanować kod QR poniżej:

**Google Play**



lub

**App Store**



### Wymagania systemowe:

- Telefony i tablety Android (wersja 8.0 lub nowszy),
- iPhone oraz iPad (iOS wersja 15.0 lub nowszy).



## 1. Pierwsze logowanie

Aby uzyskać login i hasło do aplikacji Gryzli, zgłoś się nauczyciela prowadzącego zajęcia lub do wychowawcy. Na kartce otrzymasz swój tymczasowy login i hasło, z którego korzystasz przy pierwszym logowaniu.

Zrzut ekranu 1. Przykład kartki z loginem oraz hasłem, które otrzymasz

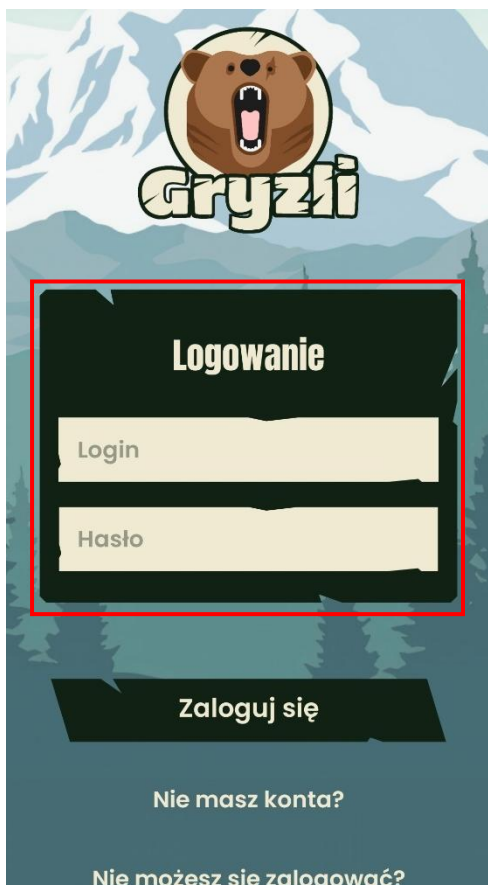
---

Kowalski Jan	<b>Login</b>	574	<b>Hasło</b>	xrixzapk
--------------	--------------	-----	--------------	----------

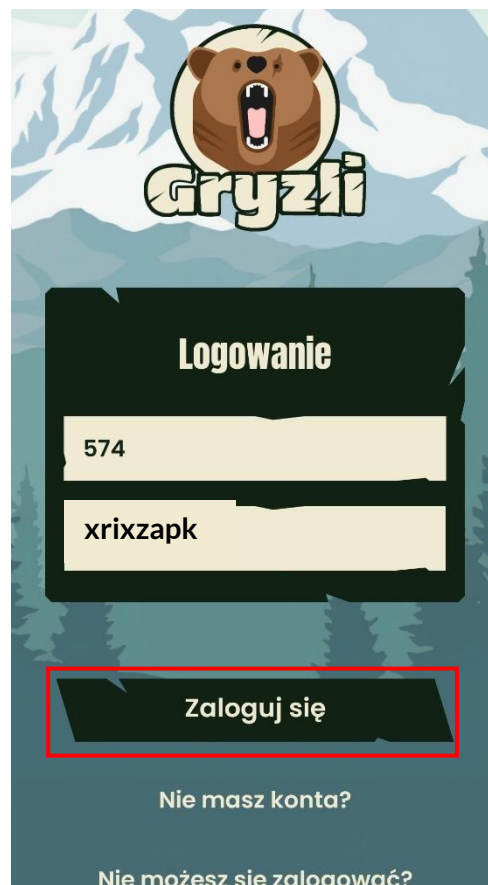
---

Masz już login i hasło do pierwszego logowania. Teraz otwórz pobraną aplikację w telefonie, a następnie wprowadź dane w zaznaczonym miejscu, a następnie kliknij *Zaloguj się*.

Zrzut ekranu 2.



Zrzut ekranu 3.





## 1.2 Profil gracza

Po zalogowaniu się, zobaczysz okno w którym tworzysz swoją **nazwę użytkownika** – **nick** – który będzie się wyświetlał w rankingu po skończonym quizie i który zobaczą inni gracze.

Zrzut ekranu 4.

**Pierwsze logowanie**

Janek

Kowalski

Nazwa użytkownika

Płeć ▾

Potrzebujemy Twój e-mail w razie potrzeby odzyskania konta.

Adres e-mail

Powtórz adres e-mail

Nie mam lub nie chcę podać adresu e-mail

Przejdź dalej

Zrzut ekranu 5.

**Pierwsze logowanie**

Janek

Kowalski

Janekkowalski

Mężczyzna ▾

Potrzebujemy Twój e-mail w razie potrzeby odzyskania konta.

jane.kowalski@gryzli.pl

jane.kowalski@gryzli.pl

Nie mam lub nie chcę podać adresu e-mail

Przejdź dalej

Po wpisaniu danych kliknij *Przejdź dalej*.



### WAŻNE!

Wpisanie e-mail, może być pomocne w późniejszym odzyskiwaniu hasła (nie jest to pole obowiązkowe).



Następnie ustaw własne hasło, które umożliwi logowanie we własnym zakresie.

Zrzut ekranu 6.

**Zmiana hasła**

Nowe hasło

Powtórz nowe hasło

Zapisz

Wpisz hasło, które z łatwością zapamiętasz i kliknij *Zapisz* by przejść dalej.

Po zapisaniu zmiany hasła, przechodzisz do wybierania quizów!



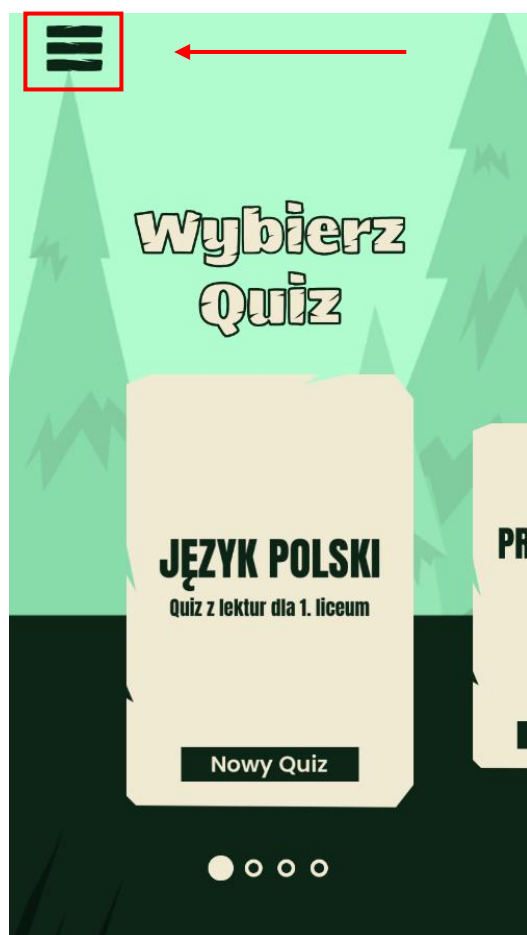


## 2. Ekran startowy aplikacji

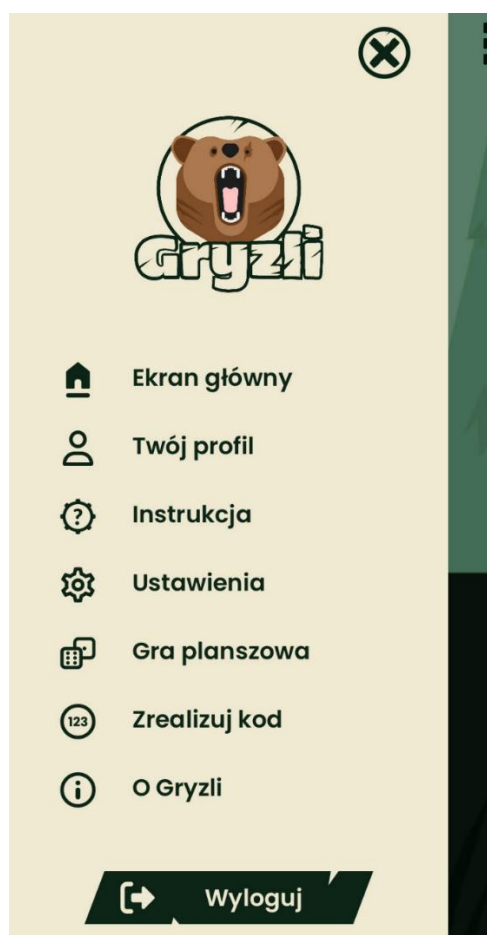
Po zalogowaniu się, zobaczysz ekran główny aplikacji w której znajdziesz dostępne quizy w które możesz grać oraz **menu**.

Wszystkie informacje dotyczące Twojego profilu użytkownika, ustawienia oraz dodatkowe funkcje aplikacji znajdziesz po kliknięciu **ikony trzech poziomych prostokątów**.

Zrzut ekranu 7.



Zrzut ekranu 8.







## Poszczególne funkcje ustawień Gryzli

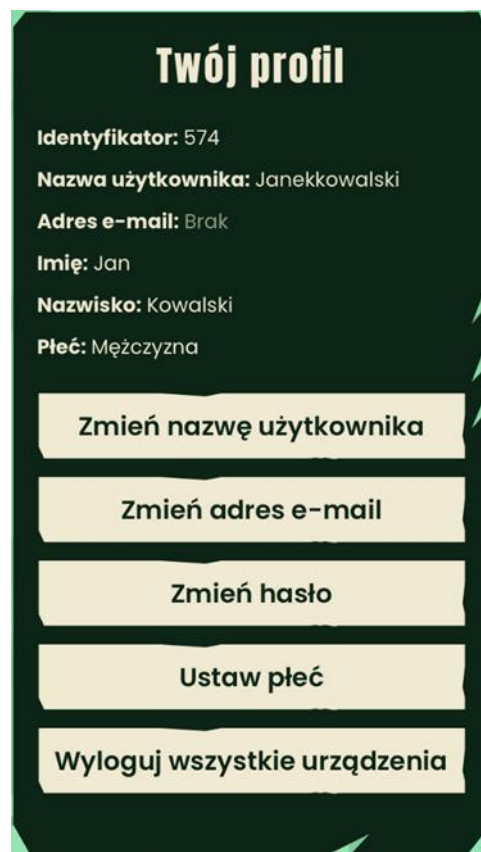
W ustawieniach mamy sześć opcji:

- Ekran główny (przenosi Cię do panelu wyboru quizu)
- Twój profil
- Instrukcja (przenosi Cię na stronę internetową Gryzli.pl)
- Ustawienia
- Gra planszowa
- Zrealizuj kod
- O Gryzli

**Twój profil** daje Ci wgląd w Twoje dane, jak również możliwość zmiany poszczególnych parametrów. Możesz również wylogować się ze wszystkich urządzeń mobilnych na których jesteś zalogowany / zalogowana (włącznie z tym).

Zrzut ekranu 9.

Zrzut ekranu 10.



W tym miejscu możesz również edytować swoją nazwę użytkownika, adres e-mail oraz hasło.





Opcja **Ustawienia** pozwala Ci dowolnie sterować dźwiękiem i powiadomieniami aplikacji Gryzli.

Zrzut ekranu 11.



Zrzut ekranu 12.



## Ciekawostka

Specjalnie stworzona muzyka dodaje klimatu i charakteru grze. Wsłuchaj się w wyjątkową melodię i daj się przenieść do przygód Misia.

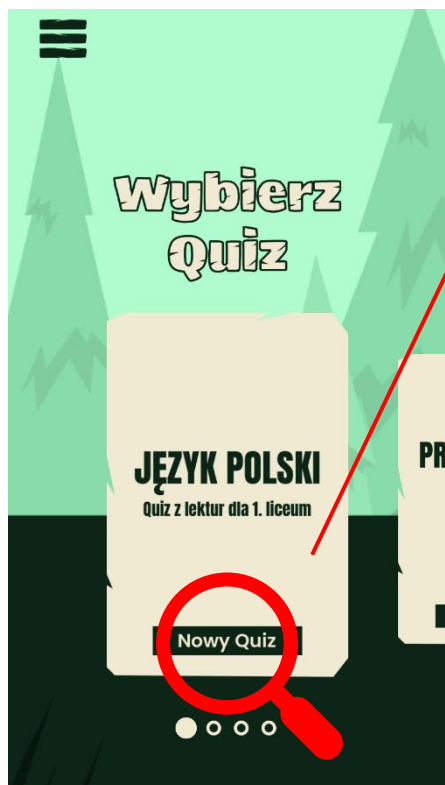
**DO BOJU!**



## 2.1. Status quizu

Quizy mają różne statusy, które wskazują czy dany quiz był już przez Ciebie uruchamiany, został ukończony czy jest nowy. Status quizu znajdziesz w dolnej części kafelka:

Zrzut ekranu 13.



<b>Nowy Quiz</b>	Jeszcze nie został przez Ciebie otwarty
<b>W trakcie</b>	Quiz został uruchomiony. Możesz kontynuować rozgrywkę
<b>Nieaktywny</b>	Quiz, który wygaś będzie wyświetlał się jako nieaktywny

Nauczyciel powiedział, że przydzielił nowy quiz, a Ty nie możesz go znaleźć?

**Odśwież aplikację przeciągając palcem od góry do dołu** (jak na stronie internetowej)



### WSKAZÓWKA

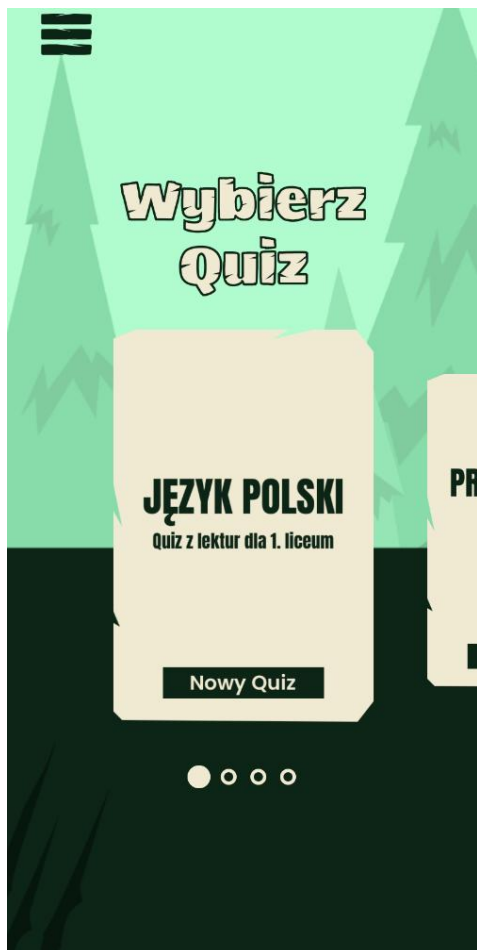
Rozpoczętą rozgrywkę, której nie chcesz już kontynuować, możesz w dowolnej chwili rozpocząć od nowa klikając **Nowy Quiz**.



## 2.2. Menu quizu

Aby uruchomić quiz, wybierz temat w który chcesz zagrać przesuwając kafelki z lewo, a następnie kliknij w kafelek, który Cię interesuje.

Zrzut ekranu 14.



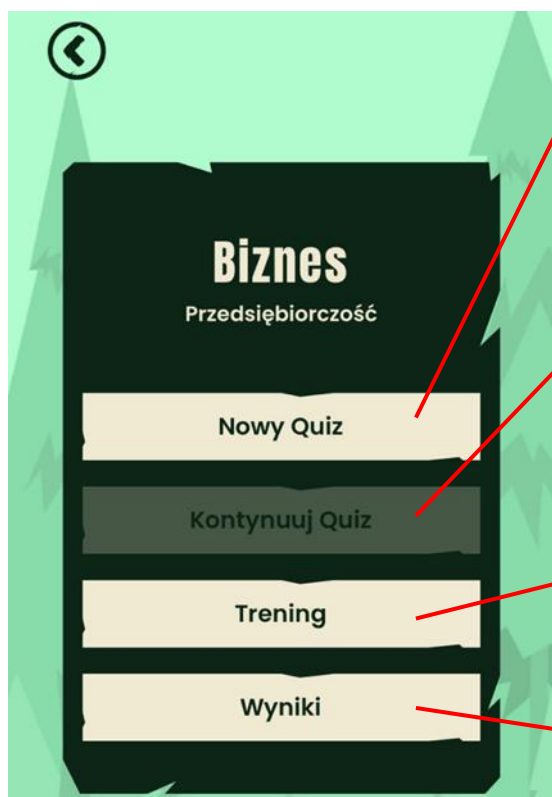
Zrzut ekranu 15.





Po wybraniu quizu zobaczysz menu:

Zrzut ekranu 16.



Opcja **Nowy Quiz** rozpoczyna nową rozgrywkę. W każdej chwili możesz rozpocząć cały quiz od nowa.

Opcja **Kontynuuj Quiz** daje możliwość wchodzenia i wychodzenia z quizu w dowolnym momencie, bez tracenia zdobytych wyników. Dzięki temu możesz korzystać z Gryzli w dogodnym dla Ciebie momencie.

*Uwaga: po zagraniu w 4 rundy, opcja będzie niedostępna. Kontynuować można tylko quizy, które zostały przerwane w trakcie.*

Klikając **Trening** zapoznasz się z materiałem **bez punktacji i presji czasu**, żeby przystąpić do quizu po zaznajomieniu się z pytaniami i zdobyć potencjalnie więcej punktów – znasz w końcu odpowiedź!

*Więcej informacji w rozdziale [4.6 Trening](#) (str. 26)*

W zakładce **Wyniki** znajduję się ranking w którym możesz zobaczyć bieżący miesiąc oraz poprzedni. Możesz również zobaczyć historię swoich wyników.

*Więcej informacji w rozdziale [4.5 Ranking](#) (str. 24)*

Dobrze, znasz już funkcje aplikacji, pora przejść do gry!





## 3. Zasady gry

### 3.1. Jak wygląda pytanie?

Podstawowe informacje:

1. Każde pytanie quizu składa się z **czterech odpowiedzi** (które wyświetlają się zawsze w losowej kolejności), z czego **tylko jedna odpowiedź jest prawidłowa**.
2. Pytania mają trzy poziomy trudności **ŁATWY, ŚREDNI, TRUDNY**.
3. Pytania są wybierane losowo z puli bazy pytań.

Zrzut ekranu 17.

Pozostały czas na zaznaczenie odpowiedzi

Suma punktów zdobyta dotychczas

Pozostały czas na zaznaczenie odpowiedzi

Suma punktów zdobyta dotychczas

Poziom trudności, od którego może zależeć **ilość czasu i punktów** które możesz zdobyć

Ilość punktów, jaką możesz zdobyć za dane pytanie

**Apteczka** ✕

- Podwójny czas
- Zmiana pytania
- Dwie odpowiedzi

Elementy apteczki ułatwiają udzielenie poprawnej odpowiedzi na pytanie.

Więcej informacji w rozdziale **3.3 Czym jest apteczka?** (str. 17).



## 3.2. Zaznaczanie odpowiedzi

Aby zaznaczyć odpowiedź należy nacisnąć ją **dwukrotnie**. Po pierwszym kliknięciu obramowanie wybranej przez Ciebie odpowiedzi podświetli się na żółto sygnalizując, że została ona zaznaczona. Aby potwierdzić swój wybór, kliknij ją ponownie.

Naciśnij jedną z dostępnych opcji. Jej kolor zmieni się na żółty

Zrzut ekranu 18.

Poziom	Pytanie	+15 pkt.
	3 z 6	
Przed lwem były dwa lwy, dwa lwy za lwem i jeden lew po środku? To ile w końcu było tych lwów?		
A	5	
B	3	
C	10	
D	1	

Zrzut ekranu 19.

Poziom	Pytanie	+15 pkt.
	3 z 6	
Przed lwem były dwa lwy, dwa lwy za lwem i jeden lew po środku? To ile w końcu było tych lwów?		
A	5	
B	3	
C	10	
D	1	

Jednokrotne kliknięcie **nie jest ostateczne**. Masz jeszcze szansę na zmianę odpowiedzi.

Zrzut ekranu 20.

Poziom	Pytanie	+15 pkt.
	3 z 6	
Przed lwem były dwa lwy, dwa lwy za lwem i jeden lew po środku? To ile w końcu było tych lwów?		
A	5	
B	3	
C	10	
D	1	

Ponowne kliknięcie odpowiedzi jest potwierdzeniem Twojego wyboru.

- Poprawna – podświetli się na **zielono**
- Błędna – podświetli się na **czerwono**



Zrzut ekranu 21.

Nie pomiń Uzasadnienia, które pojawi się po udzieleniu odpowiedzi. Wyjaśnienie pomoże Ci lepiej zrozumieć treść pytania

Iwem i jeden lew po środku? To ile w końcu było tych lwów?

**A** 5

**B** 3

**C** 10

**D** 1

**Uzasadnienie**

Zaznaczona odpowiedź A jest błędna. Prawidłowa odpowiedź to B.

Na początku stoi jeden lew, a za nim stoją jeszcze dwa. Jednak, jeśli 3 lwy stałyby w jednym rzędzie i spojrzymy na nie od tyłu, to przed ostatnim lwem też stoją dwa. I jest jeszcze jeden lew, który stoi w środku.

Zrzut ekranu 22.

Zaznaczona odpowiedź C jest prawidłowa!

**Gratulacje!**

Powierzchnia województwa mazowieckiego to około 35 600 km<sup>2</sup>. Województwo wielkopolskie jest drugim największym województwem, a lubelskie trzecim największym województwem.

Autor zdjęcia: Tomasz "odder" Kozłowski ([Link do zdjęcia](#))



**Następne pytanie**

Przycisk przejścia do następnego pytania znajduje się pod uzasadnieniem.





### 3.3. Czym jest apteczka?

Elementy apteczki ułatwiają Ci udzielanie poprawnych odpowiedzi na pytania. Każdy element można użyć **jedynie raz w danej rundzie**. Jednakże w zależności od rundy, elementy apteczki mogą się zmieniać. Apteczkę znajdziesz pod pytaniem - w kółku z plusem:

Zrzut ekranu 18.



Korzystaj z apteczki kiedy chcesz, ale pamiętaj, że dany element możesz użyć **raz na rundę**.

#### Elementy apteczki dostępne w Gryzli:

<b>Dwie odpowiedzi</b>	<b>Zmiana pytania</b>	<b>Jedna odpowiedź</b>
Wyklucza dwie błędne odpowiedzi.	Pozwala zmienić pytanie.	Wyklucza jedną błędną odpowiedź.
<b>Brak ujemnych pkt.</b>	<b>Podwójny czas</b>	
Blokuje możliwość otrzymania ujemnych punktów.	Podwaja czas dostępny na odpowiedź na podane pytanie.	



## 4. Etapy Quizu

Każda rozgrywka podzielona jest na 4 rundy, które różnią się od siebie pewnymi zasadami i możliwościami zdobywania punktów. Opisy każdej z rund znajdują się przed jej rozpoczęciem w aplikacji.

### 4.1. Runda 1

W pierwszej rundzie, pytania nie będą miały odliczania czasowego. Nie tracisz również punktów za błędną odpowiedź.

Aby rozpocząć każdą z rund kliknij ten przycisk →



Zrzut ekranu 20.



Zrzut ekranu 19.



Dostępne w tej rundzie koła ratunkowe:

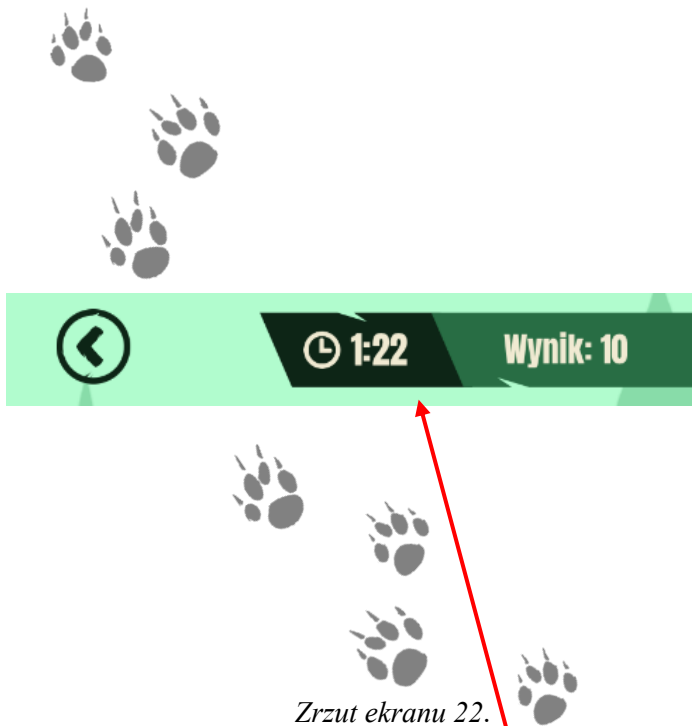
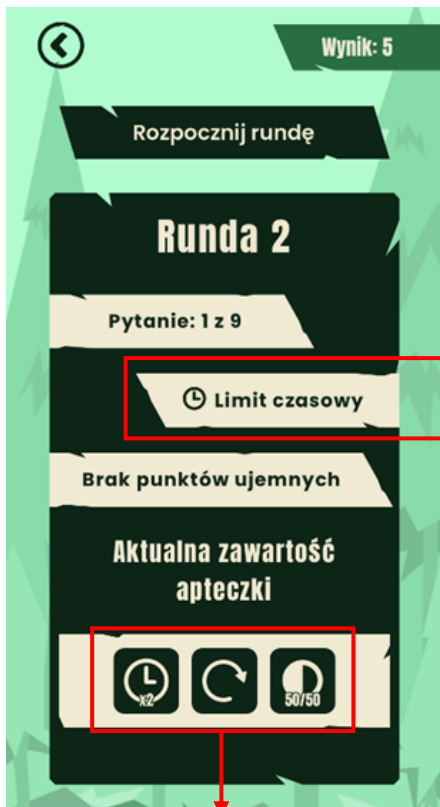




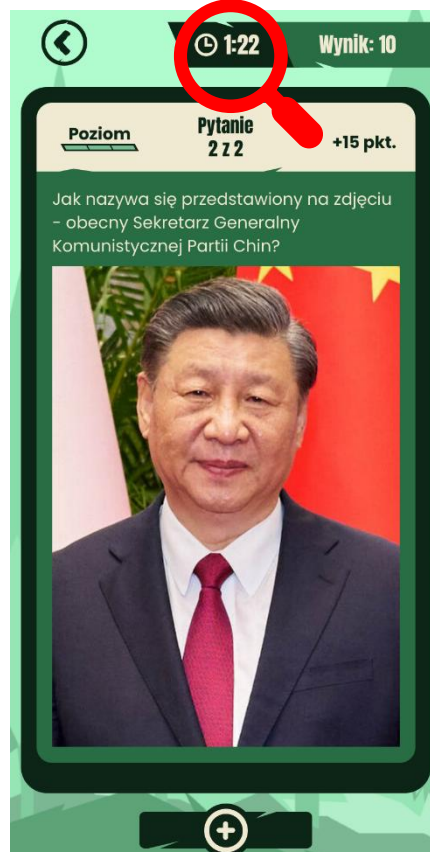
## 4.2. Runda 2

Nowością w rundzie drugiej jest **limit czasowy**. Od teraz każde pytanie będzie miało wyznaczony czas na udzielenie odpowiedzi. Jeśli nie odpowiesz na pytanie w wyznaczonym czasie, będzie ono uznane za błędne.

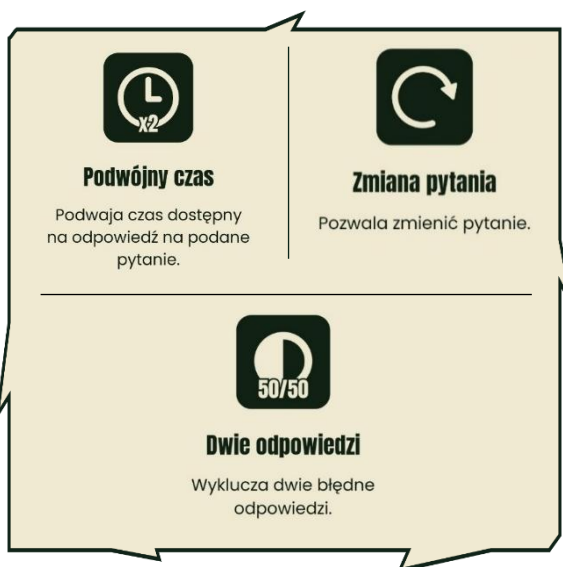
Zrzut ekranu 21.



Zrzut ekranu 22.



Dostępne w tej rundzie elementy apteczki:





### 4.3. Runda Bonusowa (nieobowiązkowa)

Runda bonusowa to specjalny rodzaj rozgrywki, który umożliwia zdobycie większej liczby punktów niż w pozostałych dwóch rundach, ale jednocześnie możesz stracić punkty za udzielenie nieprawidłowej odpowiedzi.

Rzuć okiem na poniższy zrzut ekranu:

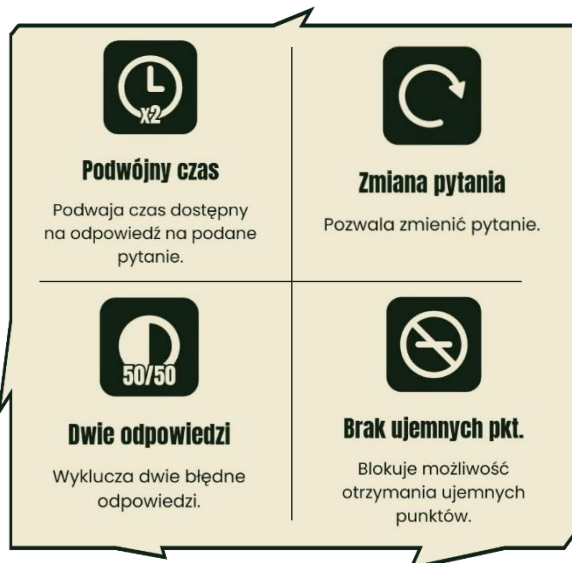
Zrzut ekranu 23.



Jeśli NIE chcesz brać udziału w rundzie bonusowej, możesz kliknąć *Zakończ rundę* i przejść bezpośrednio do rundy ryzykowej.

Im trudniejsze pytanie, tym więcej punktów możesz zdobyć, ale też więcej stracić. Przy najtrudniejszym pytaniu **zyskujesz 30 punktów za poprawną odpowiedź**, ale możesz też **stracić 12**.

Dostępne w tej rundzie elementy apteczki:





Zrzut ekranu 24.



Nie musisz zapamiętywać ile punktów zyskujesz i ile tracisz za błędną odpowiedź – **podpowiem Ci!**



Wynik, który zdobędziesz w **pierwszej i drugiej rundzie quizu będzie pokazany w rankingu** nawet jeśli nie weźmiesz udziału w rundzie bonusowej...

... ale czy na prawdę nie chcesz zdobyć większej liczby punktów i znaleźć się wyżej w rankingu?

W rundzie bonusowej warto też zwrócić uwagę na apteczkę. **Zarówno w pierwszej jak i w drugiej rundzie, elementy apteczki się odnawiają**, ale w rundzie bonusowej możesz skorzystać tylko z **niewykorzystanych szybciej elementów apteczki** oraz nowego elementu **Brak punktów ujemnych**.

*Przykład: W rundzie drugiej gracz wykorzystał Podwójny czas i zmianę pytania, dlatego przechodząc do rundy bonusowej może jeszcze użyć elementu Dwie odpowiedzi oraz **otrzymuje nowy element**.*

Zrzut ekranu 25. W trakcie rundy 2



Zrzut ekranu 26. Runda bonusowa







## 4.4. Runda Ryzykowna (nieobowiązkowa)

W rundzie ryzykownej to Ty decydujesz ile punktów jesteś w stanie poświęcić jeśli źle odpowiesz. Polega ona na ryzykownym obstawianiu pewnej puli zdobytych do tej pory punktów, w zamian za uzyskanie wyższej liczby.

**ALE UWAGA!**

Aplikacja pokaże Ci również ile punktów możesz stracić w zależności od wpisanych przez Ciebie punktów o które grasz.

Zrzut ekranu 27. Opis rundy ryzykownej



Jeśli NIE chcesz brać udziału w rundzie bonusowej, możesz kliknąć *Zakończ quiz* i przejść bezpośrednio do **Tabeli wyników**.

Zwróć uwagę, że w tej rundzie masz zarówno limit czasu, jak też ujemne punkty.

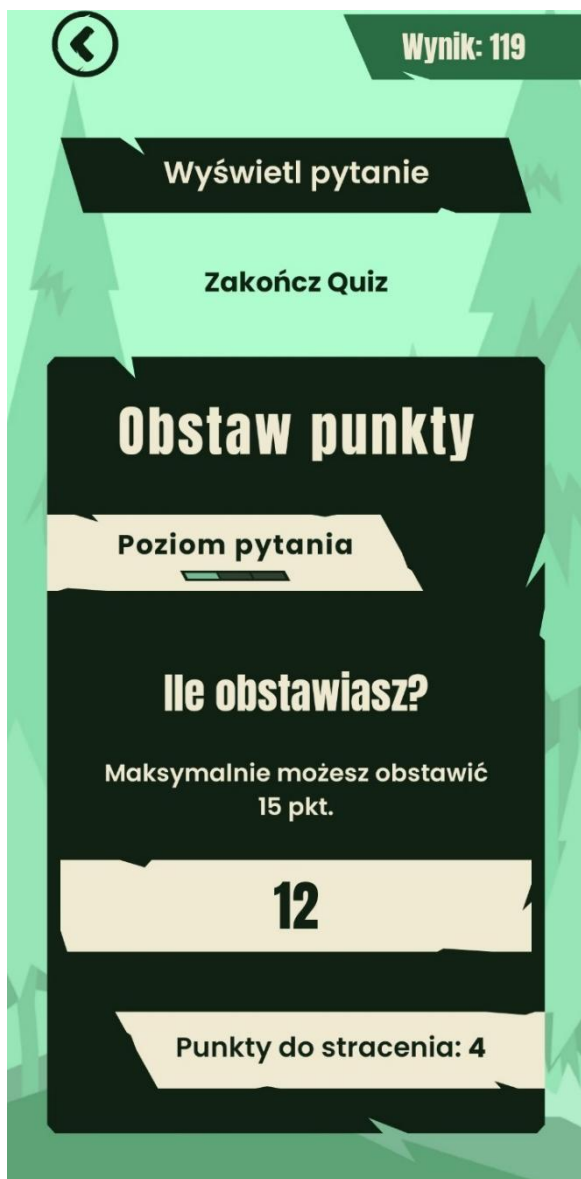
Dostępne w tej rundzie elementy apteczki:





Po kliknięciu *Rozpocznij rundę*, zobaczysz panel obstawiania punktów jak na *Zrzucie ekranu 28*.  
poniżej:

Zrzut ekranu 28.



Jak przed każdą rundą, możesz zobaczyć ile masz łącznie punktów w całej grze.

Po obstawieniu liczby punktów, kliknij wyświetl pytanie.

Możesz zakończyć quiz w dowolnym momencie, nawet po wykonaniu kilku pytań ze wszystkich dostępnych w rundzie ryzykowej.

Poziom trudności pytania wpływa na maksymalną ilość punktów jakie możesz obstawić.

Tutaj znajdziesz maksymalną ilość punktów o jaką możesz zagrać.

W tym polu wpisujesz liczbę punktów jaką obstawiasz. W tym przypadku, możesz wpisać dowolną wartość od 1 do 15

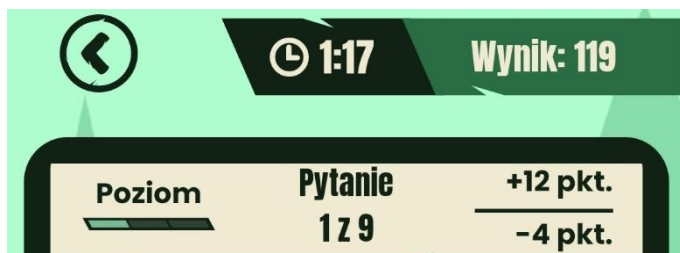
Aplikacja sama oblicza ile punktów możesz stracić jeśli nie odpowiesz prawidłowo.



## WAŻNE

Po każdym pytaniu znowu przechodzisz do powyższego okienka i znowu możesz obstawiać liczbę punktów o które grasz.

Zrzut ekranu 29.



W każdym pytaniu zobaczysz:

- ile punktów grasz,
- ile punktów ryzykujesz,
- czasomierz
- poziom trudności pytania
- aktualny wynik.





## 4.5. Ranking

Gryzli daje Ci wyjątkową możliwość rywalizacji pomiędzy Twoimi kolegami i koleżankami z klasy, jak też innymi uczniami w szkole. Po ukończeniu quizu, Twój wynik zostaje umieszczony w tabeli wyników z osiągnięciami innych uczniów. Możesz również zobaczyć swoje najlepsze osiągnięcia w danym miesiącu.

Zrzut ekranu 29.

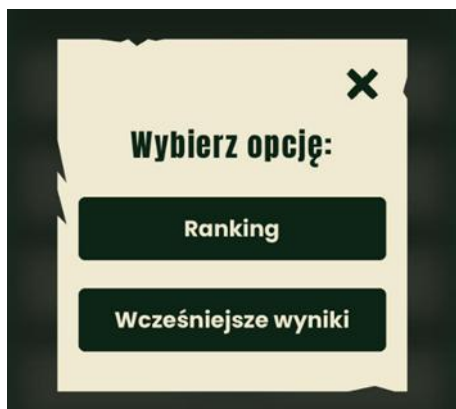


Szukasz nowych wyzwań? Podnoś poziom swojej wiedzy i pnij się po szczeblach rankingu!



Po kliknięciu w dany quiz, wybierz *Wyniki*. Zobaczysz opcję wyboru konkretnego typu rankingu, który Cię interesuje – *Twoje wyniki na tle grupy* oraz *Twoje wcześniejsze wyniki*.

Zrzut ekranu 30.



Opcja *Ranking* daje możliwość sprawdzenia wyników pozostałych osób ze szkoły lub z klasy.

Opcja *Wcześniejsze wyniki* daje ci dostęp do sprawdzenia twojego progresu w aplikacji Gryzli.



Klikając opcję *Ranking* wyświetlą się Twoi koledzy i koleżanki z klasy, jak również inne osoby, które mają dostęp do aplikacji w Twojej szkole. Miejsca zajmują się dzięki ilości zdobytych punktów.

Zrzut ekranu 30. Ranking zbiorowy



Zrzut ekranu 31. Twoje wyniki





## 4.6. Trening

Nim jednak podejdziesz do rozgrywki, możesz skorzystać z opcji *Treningu*, która zawiera pytania z puli quizu w który chcesz zagrać, ale nie obowiązuje w nim punktacja ani rywalizacja między graczami. Dzięki treningowi możesz zapoznać się z pytaniami, nauczyć się ich treści i poprawności odpowiedzi, a następnie zdobyć więcej punktów w grze właściwej i objąć wyższe miejsca w rankingu!

Możesz korzystać z treningu w formie powtórzenia przed sprawdzianem czy kartkówką jeśli nie chcesz przechodzić przez rundy gry właściwej, jak też zapoznać się z pytaniami przed punktowanym quizem.

Zrzut ekranu 32.



Możesz zobaczyć jakiego poziomu trudności jest dane pytanie

Otwierając trening nie zobaczysz komunikatu informacyjnego jak rundach – **od razu przechodzisz do pytań. Twoje postępy w treningu nie zapisują się w rankingu.**

Obsługa treningu jest taka sama jak w przypadku innych rund. Gdy zdecydujesz się na jedną z podanych odpowiedzi – **kliknij ją dwukrotnie aby potwierdzić wybór**

Do trybu treningowego masz dostęp w każdym aktywnym quizie na twoim koncie.

Zrzut ekranu 33.



Po zaznaczonej odpowiedzi, pod uzasadnieniem, naciśnij przycisk następnego pytania by przejść dalej.





## 5. Nie pamiętasz hasła?

Jeśli uzupełnisz pole *Adres email* przy tworzeniu konta, możesz odzyskać hasło za pomocą przycisku *Nie możesz się zalogować?*

Po kliknięciu otworzy się okno w którym wpisujesz swój adres mailowy. W ten sposób system wyśle do Ciebie wiadomość z nowym hasłem tymczasowym, które możesz zmienić po zalogowaniu w menu aplikacji.

Zrzut ekranu 34.

Zrzut ekranu 35.



### WAŻNE

Wprowadzanie adresu mailowego nie jest funkcją obowiązkową przy logowaniu. Jeżeli nie wpisałeś / wpisałaś adresu mailowego, zgłoś się o pomoc do nauczyciela.

Jeśli jednak podałeś swój mail i masz do niego dostęp możesz odzyskać hasło samodzielnie.



Na podany przez Ciebie e-mail przyjdzie następująca wiadomość:

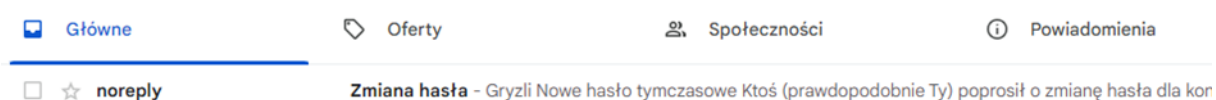


### WSKAZÓWKA

Jeśli wiadomość nie pojawiła się w głównej skrzynce należy sprawdzić zakładki:

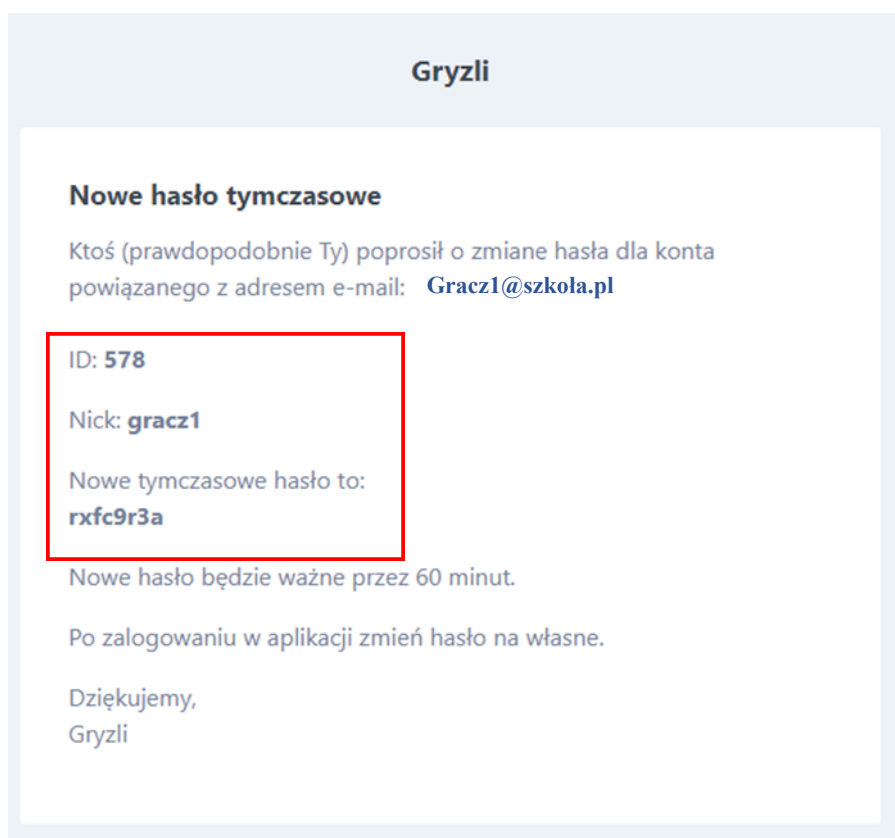
**Spam, Oferty, Społeczności, Powiadomienia**

Zrzut ekranu 36.



Zawartość maila to twój **Nick**, **ID**, oraz **nowe tymczasowe hasło** które trzeba później zmienić:

Zrzut ekranu 37.



W następnym kroku, wróć do aplikacji Gryzli i wprowadź otrzymane dane. Następnie postępuj zgodnie z opisanymi w rozdziale **6.1 Samodzielna zmiana hasła** w aplikacji krokami aby zmienić hasło, na takie, które zapamiętasz.



## 5.1. Samodzielna zmiana hasła w aplikacji

Aby samodzielnie zmienić hasło (na przykład z tymczasowego na takie, które zapamiętasz) należy wejść w menu, następnie wybrać opcję *Zmiana hasła*.

Zrzut ekranu 38.



Zrzut ekranu 39.

