

Rejestracja ucznia do SIGG 13

1. Z menu głównego wybierz pozycję: **Rejestruj**
2. Kliknij w **Zgłoszenie ucznia**
3. Określ **lokalizację** szkoły, po czym **wybierz szkołę z listy**
4. Wpisz swoje **imię, nazwisko i PESEL**
5. **Wprowadź** lub **zweryfikuj** (jeśli zostałeś rozpoznany jako uczestnik poprzedniej edycji) swoje dane osobowe*, następnie wpisz kod z obrazka do ramki, po czym wciśnij przycisk **Dalej**
()W przypadku zgłoszeń z zagranicy należy podać numer identyfikacyjny obowiązujący w danym kraju.*
6. Wybierz, czy rejestrujesz się do **SIGG**, czy do **kursu e-learningowego**. **Możesz zarejestrować się zarówno do SIGG, jak i do Kursu (rekomendowane)*.**
()Aktywny udział w Kursie daje Ci dodatkowe wirtualne pieniądze do wykorzystania w SIGG (patrz: Regulamin)*
7. W przypadku **rejestracji do SIGG**, należy wybrać klub z listy klubów zgłoszonych przez opiekunów. Jeżeli opiekunowie nie zgłosili jeszcze klubów, możesz tymczasowo zarejestrować się tylko do Kursu, a po wprowadzaniu klubów przez opiekunów edytować zgłoszenie i wybrać właściwy klub.
8. W przypadku rejestracji do kursu e-learningowego należy wybrać opiekuna (wybór z listy nauczycieli z Twojej szkoły, którzy zgłosili się do udziału w projekcie).
9. Po wpisaniu danych należy wcisnąć przycisk **Dalej**.
10. Zostanie wyświetlone całe zgłoszenie, które można: **edytować** lub **zatwierdzić**.
11. **Zatwierdzenie formularza** powoduje:
 - a) utworzenie w bazie konta ucznia
 - b) automatyczne wysłanie loginu i hasła na wskazany w formularzu adres e-mail ucznia
 - c) automatyczne przydzielenie koordynatora
12. Pierwsze logowanie automatycznie:
 - a) aktywuje tymczasowo profil ucznia; (pełna aktywacja nastąpi po zatwierdzeniu zgłoszenia przez koordynatora)
 - b) wymusza zmianę hasła;
 - c) zamyka wstępny etap rejestracji ucznia.
13. **Do czasu zatwierdzenia zgłoszenia przez koordynatora konto ma status REJESTRACJI TYMCZASOWEJ**
 - a) Będąc zarejestrowanym tymczasowo można korzystać z tego konta, ale tylko do określonego przez administratora momentu.
 - b) Koordynator musi zatwierdzić zgłoszenie do określonej daty, inaczej nastąpi blokada zespołu.
14. **UWAGA:** Tylko opiekun może podać i zmieniać nazwy swoich zespołów.

Drugi etap rejestracji polega na zatwierdzeniu zgłoszenia przez Koordynatora po otrzymaniu przez niego odpowiednich dokumentów w formie papierowej. Upewnij się, że nauczyciel wysłał do koordynatora listę uczniów i zespołów.

Po zalogowaniu uczeń może:

Zobaczyć Listę opiekunów ze swojej szkoły i **listę zespołów** należących do poszczególnych opiekunów (pozycja *Lista klubów*).

Wydrukować swój formularz zgłoszenia, zapisać do pliku PDF i wysłać formularz PDF na zgłoszony adres e-mail, po wybraniu przycisku: **wydrukuj/zapisz jako PDF** na ekranie edycji danych.

Zmienić swoje dane osobowe (uwaga: tylko do momentu zatwierdzenia zgłoszenia przez koordynatora) wybierając opcję **Edycja zgłoszenia** z menu. Zmiana szkoły, do której przypisany jest uczeń wymaga ponownego wyboru zespołu z nowej szkoły.

Korzystać ze swojego profilu: korzystać z Centrum KOMUNIKACYJNEGO i FORUM, uzyskać dostęp do kursu e-learningowego od 13.10.2014 r oraz z dniem uruchomienia Gry dokonywać transakcji w SIGG.

Po zatwierdzeniu zgłoszenia zespołu przez koordynatora **nie jest możliwe modyfikowanie danych** dotyczących zespołu i jego członków, a z ekranu ucznia znika oznaczenie „RW” (czyli rejestracja wstępna).