

BITTE BEACHTEN SIE: Dieses Handbuch wird nicht aktualisiert!
Für die neuesten Informationen besuchen Sie bitte unsere Hilfeseiten

Was ist Earz?

Earz ist eine zugängliche Möglichkeit, musikalische Fähigkeiten über das Internet zu vermitteln. Es verwendet ansprechende Tools (PC, Tablett und/oder Smartphone) und ist als "Spiel" konzipiert, jedoch nicht auf Kosten der Inhalte.

Earz enthält "Standard-Spiele", aber eine einzigartige Eigenschaft ist, dass der Lehrer der "Chef" der Inhalte sein kann, indem er selbst Spiele erstellt (auf einfache Weise)! Der Lehrer muss nur das gewünschte Material auswählen, die App wandelt es in Fragen in "zufälliger" Reihenfolge um.

Dies erzeugt eine unendliche Anzahl von Variationen und sorgt dafür, dass Earz für die Schüler nie langweilig wird.

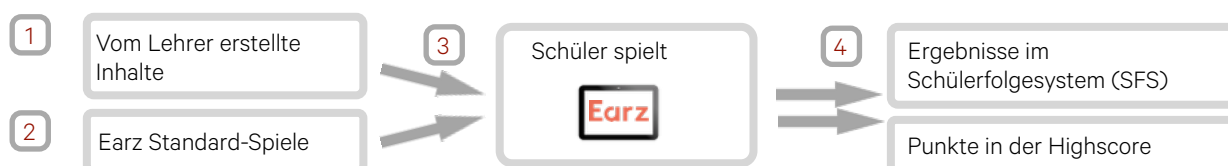
Earz kann für alle Altersgruppen und Niveaus verwendet werden; von kleinen Kindern (z.B. mit der grafischen Darstellung von Tief/Hogh) bis hin zu fortgeschrittenen Musikern und Sängern.

Ziel ist: Lernen im Spiel.

Earz enthält die folgenden 'Module':

- Töne; Erkennen von musikalischen Grundprinzipien (hoch/niedrig, lang/schnell, laut/weich)
- Erkennen von Instrumenten
- Erkennen von Stile
- Notenlesen
- Rhythmisches Diktat
- Theorie
- Intervalle
- Akkorde
- Tonleiter
- Melodisches Diktat
- Quiz

Wie funktioniert Earz im Allgemeinen?



1 Der Lehrer kann auf der Lehrerseite Inhalte in Form von "Spielen" erstellen (zugänglich mit dem der Schule zur Verfügung gestellten Passwort). Ein Spiel besteht aus einem oder mehreren der oben genannten Module und enthält Material, Levels usw., die frei gewählt werden können. Die Erstellung eines Spiels ist nicht schwer und bei Bedarf können Standard-Earz-Spiele kopiert und bearbeitet werden. Der Erstellungsprozess wird auf den nächsten Seiten erläutert.

3 Der Schüler sieht die vom Lehrer beim Einloggen in die App erstellten Spiele (neben den Standard-Earz-Spielen[2]) und kann diese wahlweise spielen. Die App generiert Fragen in "zufälliger" Reihenfolge, basierend auf dem vom Lehrer gewählten Material.

4 Der Lehrer kann die Ergebnisse des Schülers im Schülerfolgesystem einsehen. Die erzielte Punktzahl wird auch in einer Highscore angezeigt (angezeigt in der App und - falls gewünscht - auf earz.eu).

LEHRERSEITE

Um auf die Lehrerseite zuzugreifen, klicken Sie auf 'Login' auf www.earz.eu und wählen Sie dann 'Lehrerseite'.

- Organisationspasswort = das Passwort der Schule, das auch die Schüler verwenden.
- Lehrerpasswort = das Passwort, das nur von Lehrern verwendet werden kann.
- Name Lehrer = Ihr eigener Name. Dies wird bei den Übungen auf der Lehrerseite erwähnt, so dass Sie immer wissen, wer (z.B. ein Kollege) das Spiel erstellt hat. Schüler sehen das nicht.

login

organization password

lecturer password

name teacher

login

Home page

nach Hauptseite

Earz

Du bist jetzt eingeloggt.

Willkommen Oscar auf der Earz Lehrerseite von Musical College.

Bitte wählen Sie aus den untenstehenden Optionen.

Schüler

Spiele

Klassen

Handbücher und Videos

Sprachauswahl
- Einstellungen ändern (siehe unten)
- Abmelden

Spieler nachverfolgungssystem (SFS) (S. 7)

Spieler erstellen, kopieren und bearbeiten (S. 4,5,6)

Erstellen und Bearbeiten von Klassen (S. 3)

Bedienungsanleitungen und Videos

Einstellungen

Einstellungen

Ändern Sie das Organisationspasswort wie gewünscht (= Passwort, das auch für die Anmeldung an der App verwendet wird).

Ändern Sie das Lehrerpasswort wie gewünscht.

Die Einstellung der Privatsphäre nicht überprüft bedeutet, dass Namen und Highscores außerhalb der Institution nicht sichtbar sind.

Die Schüler behalten oder verlieren ihre Punkte, wenn sie wieder spielen.

Login-Schüler ändern:
- Angehakt = jeder kann sich "frei" in die App einloggen, mit einem beliebigen Login-Namen
- Ungehakt = Institution muss eine Liste von Namen pro Klasse eingeben. Schüler können sich nur mit diesen Namen anmelden. (Siehe unten: Eingabe der Schülernamen)

Neues Organisationspasswort

Neues Passwort wiederholen

Neues Lehrerpasswort

Neues Passwort wiederholen

Highscores von Schülern sind auch außerhalb der eigenen Organisation sichtbar.

Die Schüler behalten ihre Punktzahl, wenn sie ein Spiel oder ein Level erneut spielen.

Die Anmeldung durch die Schüler ist erlaubt

Speichern

Um eine neue Klasse zu erstellen, klicken Sie auf 'Klassen' /'Neue Klasse':

- Geben Sie einen Namen ein
- Wählen Sie ggf. eine Sprache (die eingestellte Sprache der App wird durch diese Aktion außer Kraft gesetzt)
- Klicken Sie auf 'Speichern' (oder 'Löschen').

Neue Klasse

Name (erforderlich)

Sprache

Selbstbestimmung durch den Schüler/die Schülerin

- Der Student sieht die Namen der angelegten Klassen in der App.
- Wenn der Schüler eine Klasse wählt, sieht er nur die Spiele, die mit dieser Klasse verknüpft sind.
- Durch die Auswahl einer Klasse beim Einloggen wird der Spieler automatisch in diese Klasse eingeteilt.

Um die Einstellungen einer Klasse zu ändern, wählen Sie die entsprechende Klasse aus.

Den Namen bearbeiten



Ändern Sie bei Bedarf die Sprache. Passt auf:

- Die Wahl einer Sprache macht es dem Schüler unmöglich, eine Sprache in der App auszuwählen.
- Der Schüler kann in der App keine andere Klasse mehr wählen!



Name (erforderlich)

Gruppe 1

Sprache

Selbstbestimmung durch den Schüler/die Schülerin

Speichern Entfernen

Sie sehen eine Übersicht über die Spiele, die mit dieser Klasse verknüpft sind.



Spiele

Spiel

Beyoncé Quiz

Cello Notes Reading Level A1

Optional: Geben Sie die Namen der Schüler ein (klicken Sie im Menü auf "Klassen").

Diese Option funktioniert nur, wenn "Registrierung durch Studenten erlaubt" deaktiviert ist (siehe "Einstellungen").

Geben Sie die Namen der Schüler ein:

- Schüler können sich nur mit diesen Namen in die App einloggen!
- Eine Liste von Namen (getrennt durch Komma oder Eingabe) kann kopiert und eingefügt werden. So kann beispielsweise eine Exportdatei (Excel oder CSV) eines Schülerregistrierungssystems verwendet werden.
- Relevante Schüler werden von der App automatisch in die richtige Klasse eingeteilt.



Schüler können sich nur mit den folgenden Namen anmelden. Bestehende Accounts werden nicht geändert, indem dieser Liste etwas hinzugefügt oder gelöscht wird. Geben Sie die Namen Komma getrennt oder pro Zeile ein.

Erlaubte Benutzernamen

Mariene
Mika
Liam
Yannic
Valentina

Siehe folgendes pdf für wählbare Inhalte und Einstellungen (pro Modul):

[https://play.earz.nl/downloads/Earz-inhalt\(DE\).pdf](https://play.earz.nl/downloads/Earz-inhalt(DE).pdf)

Es ist erforderlich, einen Titel einzugeben, der Rest ist optional.

- Titel = Name des Spiels, das die Schüler auch in der App sehen werden (z.B. "Instrumentenanfänger").

- Ordner: Spiele können in Ordnern platziert werden. (Um Ordner zu erstellen: Klicken Sie in 'Unsere Spiele' auf 'Neuer Ordner'.)

- Klassen/Schüler:

Jedes Spiel muss mit einer oder mehreren Klassen oder Schülern verknüpft sein.

- Abhängig von der gewählten Option erscheint ein Feld mit den zu wählenden Klassen oder den Namen der einzugebenden Schüler.

- (Siehe "Klassen" - S. 3- für Details zu den Klassen.)

- Beschreibung und Meldungen: siehe unten.

- Weitere Einstellungen: siehe unten.

Beschreibung und Meldungen (optional):

- Beschreibung: Meistens wichtig für Sie (und Ihre Kollegen), um zusätzliche Informationen über das Spiel festzulegen. Dies ist für die Studenten nicht sichtbar.

- Startmeldung: Erklärungsseite für Schüler in der App vor dem Spiel.

Diese 'Startseite' kann bestehen aus:

- Text (kursiv (I) und fett (B) falls erforderlich.)
- Bilder - Youtube-Videos - Dateien (Pdf oder Word) - Links

- Abschlussmeldung: Erklärung für Schüler in der App nach Beendigung des Spiels.

Zusätzliche Einstellungen (optional):

- Wenn 'Spiel ist Prüfung' angekreuzt ist:

- das Spiel ist nur in der App zwischen dem eingegebenen Start- und Enddatum (+ Zeit) sichtbar.
- der Schüler kann der Prüfung nur einmal machen.
- der Schüler kann das Spiel nicht im 'Übungsmodus' spielen.

- Wenn 'Spiel in Earz-Bibliothek aufnehmen' angekreuzt ist, ist das Spiel auch für andere Organisationen nutzbar.

- Die automatische Option 'Hören wieder anzeigen' kann deaktiviert werden (z.B. für einen Prüfung).

- Automatisch 'Bewertung anzeigen' kann ausgeschaltet werden (z.B. für einen Prüfung)

- Der 'Prozentsatz des Rechts, der für eine ausreichende' (=Grad 5.5) benötigt wird, kann geändert werden. Standardmäßig: 55% gute Antworten. Beim Ändern ändern sich alle Bewertungen (zwischen 1 und 10) automatisch.

- Die eingestellte Zeit für die Beantwortung von Fragen kann für das gesamte Spiel sofort geändert werden (+ eingegebener Prozentsatz).

Hinweis: Alle diese Einstellungen können jederzeit geändert werden.

Titel (erforderlich)

Ordner

Klassen / Spieler

Erlaubte Klassen

▼ **Beschreibung und Meldungen**

▼ **Zusätzliche Einstellungen**

^ **Beschreibung und Meldungen**

Beschreibung

(nur auf der Lehrerseite sichtbar)

Startmeldung

B I Bild Video Datei Link

(sichtbar in der App zu Beginn des Levels)

Abschlussmeldung

(sichtbar in der App bei Beendigung des Spiels)

^ **Zusätzliche Einstellungen**

Spiel ist ein Prüfung

Spiele in die Earz-Bibliothek aufnehmen

Nach der Antwort korrekt / falsch anzeigen

Option Wiederhören anzeigen

Bewertung anzeigen

Prozentual korrekt, benötigt für ausreichend

 %

Reaktionszeit der Antwort

 %

(für Schüler mit Leseschwierigkeiten)

(Fortsetzung von 'Neues Spiel erstellen')

Instrumente Anfänger

Vorschau Modifizieren Kopieren Drucken + Neue Ebene Spiel aktivieren

Das Spiel ist nicht aktiv

Lehrer/in: Oscar
Beschreibung: Spiel ist ein Prüfung: nein
Gesamtzahl der Fragen: 0

Benutzen Sie 'Vorschau', um Ihr Spiel auszuprobieren.

- Ein Spiel besteht immer aus einem oder mehreren (max. 20) Ebenen.
- Klicken Sie auf "Neue Ebene", wenn es noch keine Ebenen gibt.
- Die Reihenfolge der Ebenen kann durch 'Drag & Drop' geändert werden.

- Wähle ein oder mehrere Module, aus denen diese Ebene des Spiels besteht.
- Wenn mehrere Module ausgewählt sind, können diese in den folgenden Bestelloptionen angezeigt werden:
 - 'gemischt' (so dass die Fragen zufällig erscheinen)
 - in der Reihenfolge; die Reihenfolge kann durch Drag & Drop oder durch Eingabe von Zahlen in die Felder hinter den Modulen bestimmt werden (niedrigste Zahl zuerst).

- Unter "Startmeldung" können Sie eine Nachricht eingeben, die der Schüler zu Beginn dieser Ebene sehen wird.
- Klicken Sie auf "Speichern".

- Mit der Taste 'Kopieren' wird der Inhalt dieser Ebene auf eine ganz neue Ebene kopiert.
- Durch Anklicken von 'Ändern' können Sie:
 - Module zu oder von dieser Ebene hinzufügen oder löschen.
 - diese Ebene (+ Inhalt) vollständig löschen.

- Für jedes gewählte Modul muss der Inhalt ermittelt werden, indem hinter dem Namen des betreffenden Moduls auf "Ändern" geklickt wird. (In diesem Beispiel "Instrumente")

Bestimmen Sie hier den Modulinhalt dieser Ebene. Wählen Sie dazu den gewünschten Inhalt aus.

Wählen Sie, ob der Spieler die Multiple-Choice-Optionen als Text oder als Bild* sieht.

* abhängig vom gewählten Modul

Geben Sie hier die gewünschte Anzahl von Fragen oder die richtigen Antworten dieses Moduls in dieser Ebene ein.

- Klicken Sie auf "Speichern".

- Klicken Sie auf 'Spiel aktivieren'. Bis dahin ist das Spiel in der App nicht sichtbar!

- Um ein Spiel zu bearbeiten, muss dieses deaktiviert werden! (dann ist es in der App nicht mehr sichtbar.)

Instrumente Anfänger

Startmeldung

(sichtbar in der App zu Beginn des Levels)

Ebene
1

Module

- Akkorde
- Instrumente
- Intervalle
- Melodie
- Notenlesen
- Quiz
- Rhythmus
- Theorie
- Torleiter
- Stichtungen
- Tone

Ebene 1

Instrumente Anfänger

Ebene 1: Instrumente

Zug-Instrumente
Wählen Sie eine Wahl

Hauptinstrumente
4 ausgewählte Optionen

- Alle auswählen
- Bildkarte
- Blocknote
- Frage
- Multiple
- Open
- Piccoloflöte
- Querflöte
- Saxophon

Schlagwerk
Wählen Sie eine Wahl

Werkzeuge-Instrumente
Wählen Sie eine Wahl

Gesang
Wählen Sie eine Wahl

Schnitzholz/Orchester
Wählen Sie eine Wahl

Darstellung
Text

Anzahl der Fragen
10

+ Neue Ebene Spiel aktivieren

Danach ist das Spiel in der App für Schüler der jeweiligen Klasse(n) spielbar!

Unsere Spiele Spielbibliothek der eigenen Institution

Earz-Spiele Spielbibliothek der Standard Earz-Spiele

Earz-Bibliothek "Öffentliche" Spielbibliothek, die für Lehrer aller Institutionen zugänglich ist.

Diese Bibliotheken funktionieren alle auf die gleiche Weise:

Zur Suche können Sie einen Suchbegriff eingeben; sowohl Titel als auch Beschreibung werden durchsucht. (NB wenn kein Suchbegriff eingegeben wird, werden alle Spiele angezeigt.)

Welcher Lehrer hat das Spiel erstellt und wann es erstellt / zuletzt bearbeitet wurde.

Klicken Sie hier, um ein neues Spiel oder einen neuen Ordner für Spiele zu erstellen.

Spiel	Lehrer/in	Zuletzt geändert	Aktiv
Melodie Anfänger	ger	29-04-2018 10:46	Nein
Melodie Fortgeschrittene	ger	29-04-2018 10:47	Nein

Aktiv = nein:
In der App nicht sichtbar
Aktiv = ja:
Sichtbar in der App

Klicken Sie auf den Namen des gewünschten Spiels, um es zu verwenden und/oder zu bearbeiten.

Kopieren (als Vorlage für ein neues Spiel)
Spiel löschen

Es erscheint nun eine Übersicht über den gesamten Inhalt des gewählten Spiels.

Sie können dieses Spiel

- kopieren

Das Spiel kann in der Bibliothek Ihrer Schule platziert werden und Sie können es völlig frei bearbeiten und nutzen.

- bearbeiten

Ändern Sie den Inhalt und die Einstellungen.

- drucken

Der gesamte Inhalt kann gedruckt werden.

- aktivieren/deaktivieren

Das Spiel wird für die Schüler in der App sichtbar/unsichtbar gemacht.

Instrumente Anfänger

Vorschau / Modifizieren / Kopieren / Drucken + Neue Ebene / Spiel aktivieren

Das Spiel ist nicht aktiv

Lehrer/in: Oscar
Beschreibung:
Spiel ist ein Prüfung: nein
Gesamtzahl der Fragen: 20

Ebene 1 Kopieren / Modifizieren

Instrumente Modifizieren

Darstellung: Text
Fragen zur nächsten Ebene: 10
Instrumente: Fagott, Klarinette, Oboe, Saxophon

Ebene 2 Kopieren / Modifizieren

Instrumente Modifizieren

Darstellung: Text
Fragen zur nächsten Ebene: 10
Instrumente: Becken, Bongo-Trommeln, Cabasa, Celesta, Claves, Congas, Darbuka, Djembé, Drum Set, Glockenspiel, Gong, Große Trommel, Güter, Holzblock, Kastagnetten, Kufglocke, Maracas, Marimba, Pauken, Röhrglocken, Snare Drum, Tambourin/Scheiterkrand, Tambora, Triangel, Vibraphon, Xylophon

Übersicht über alle Studenten der Schule, die auf Earz aktiv sind:

Exportieren als Excel-Dokument oder Drucken

Klicken Sie hier, um nach Schüler, Bewertung oder 'Zuletzt gespielt' zu sortieren.

Schüler auswählen, die angezeigt werden sollen

Klicken Sie hier für weitere Informationen pro Schüler

Schüler	Bewertung	Klasse	Zuletzt gespielt
4rn0	6.1	Exam-class	2019-11-06 14:15:28
arthur	5.8	_hafabra-D	2019-10-15 12:30:45
fredU	5.4	vmbo 3	2019-11-05 17:06:24

Ergebnisse pro Schüler:

4rn0

Exportieren Drucken Alle Spiele 01-08-2019 Bis ... Suche

Bericht

Richtig	Falsch	% Richtig	Score	Bewertung	Zuletzt gespielt
33	23	21%	1868	6.1	2019-11-06 14:15:28

Spiele

	Fortschritte	Ebene	Antworten	Richtig	Falsch	% Richtig	Score	Bewertung	Zuletzt gespielt
Theorie Anfänger	19%	1/5	14	13	1	93%	130/140	9.3	2019-09-03 23:38:29
Intervalle Anfänger	3%	1/6	3	1	2	33%	10/60	2.4	2018-09-03 09:01:41
Rhythmus Anfänger	4%	1/8	3	1	2	33%	10/30	3.7	2019-10-25 15:01:50

Klicken Sie hier für weitere Informationen pro Spiel

Ergebnisse pro Spiel pro Schüler:

4rn0
Instrumente Anfänger

Exportieren Drucken 01-08-2019 Bis ... Suche

Bericht

Fortschritte	Ebene	Antworten	Richtig	Falsch	% Richtig	Score	Bewertung	Zuletzt gespielt
45%	4/8	36	27	9	75%	460/750	6.1	2019-10-16 20:41:46

Ebenen

	Fortschritte	Antworten	Richtig	Falsch	% Richtig	Score	Bewertung
Level 1	100%	15	15	0	100%	150/150	10
Level 2	100%	8	7	1	88%	140/160	8.8
Level 3	100%	8	3	5	38%	90/240	4.1
Level 4	63%	5	2	3	40%	80/200	4.3