Handleiding docenten

EARZ-SPEL MAKEN, UITGELEGD IN 8 STAPPEN

(zie blz. 3 voor toelichting bij iedere stap)



Start op www.earz.nl. Klik daar (rechtsboven) op 'inloggen' en daarna 'Docentenpagina'.

1) Vul de gegevens in en klik op 'Inloggen'.	Inloggen Organisatie wachtwoord Docent wachtwoord Naam docent
2	Inloggen
Klik op 'Onze spellen' of 'Earz-o-theek' en daarna op: 'Nieuw spel' (rechtsboven)	Spellen Beheer de Earz spellen van Schiers College of kopieer een spel uit de Earz-o-theek. Onze spellen Earz-o-theek

3

Vul hier in:

• Titel = naam van het spel die de leerlingen ook in de app te zien krijgen (b.v. 'Instrumenten beginners')

• Klassen: ieder spel moet gekoppeld worden aan één of meerdere klassen.

• Beschrijving (niet verplicht) = vooral van belang voor jezelf (en evt. collega's) om extra info over het spel vast te kunnen leggen. Dit is niet zichtbaar voor leerlingen.

• Startbericht (niet verplicht) = mededeling (b.v. uitleg) in de app voor leerlingen voorafgaand aan het spel.

• Eindbericht (niet verplicht) = mededeling voor leerlingen in de app na voltooien van het spel.

- Extra instellingen (aan/uit te schakelen):
 - Spel is toets (standaard: uit)
 - Spel opnemen in Earz-o-theek (standaard: uit)
 - Juist antwoord na fout tonen (standaard: aan)
 - Nogmaals horen optie (standaard: aan)
 - Cijfer correctie (standaard: uit)
 - Antwoord-tijd correctie (standaard: uit)

Klassen
Maak een keuze
Beschrijving
(alleen zichtbaar op de docentenpagina)
Startbericht
Eindbericht
✓ Extra instellingen

Je spel ('Instrumenten beginners') is nu aangemaakt, maar heeft nog geen inhoud. Om het spel van 'inhoud' te voorzien klik je op 'Nieuw level'.	Instrumenten-beginners Kopieeren Vijzgen Printen Vijzgen Printen Spel is niet actief Omschrijving: Koper- en houtblaasinstrumenten voor beginners. Klassen: 1A Spel is een toets: nee
5	Instrumenten-beginners Level wijzgen Modules
instrumenten te herkennen.	Akkoorden King instrumenten
Kies daarom uit de beschikbare modules 'Instrumenten' en klik op 'Opslaan'.	 Intervalien Noteniazen Ritme Theorie Tooriadders Tornen
6	
Voor iedere module die is gekozen moet 'inhoud' bepaald worden door op 'Wijzigen' achter de naam van betreffende module te klikken. (In dit voorbeeld 'instrumenten')	Level 1 (modules op volgorde) Si Kopieëren VWijzigen modules instrument VVijzigen Let op: deze module moet nog worden ingevuld
7	
Bepaal hier de inhoud van de module op dit level. Selecteer daarvoor de gewenste inhoud.	Mark en Naza Note alamintariat Naza en Naza Note alamintariat Note en
Kies hier of de speler de antwoordmogelijkheden als tekst of als afbeelding krijgt te zien*. * afhankelijk van gekozen module	© Sector aller © Becker aller © Bonder © None © None <tr< td=""></tr<>
	Mask een kouze - zang
Vul hier het door jou gewenste aantal vragen of goede antwoorden van deze module op dit level in.	Macro Huard
Vul hier het door jou gewenste aantal vragen of goede antwoorden van deze module op dit level in.	Instrumenten-beginners
Vul hier het door jou gewenste aantal vragen of goede antwoorden van deze module op dit level in. 8 Klik op 'Spel activeren' ! Zolang dit niet gebeurt is het spel niet	Instrumenten-beginners Kopieřen Vijzigen ≩ Printen + Nieuw low ✓ Spel activeren

loelichti	ing/meer mogelijkheden bij het maken van Earz-spellen
Stap 1	 Organisatie wachtwoord = het wachtwoord van de school dat de leerlingen ook gebruiken. Docent wachtwoord = het wachtwoord dat alleen door docenten gebruikt mag worden. Naam docent = je eigen naam. Deze wordt vermeld bij de oefengen op de docentepagina, zodat je altijd weet wie (b.v. een collega) het spel heeft gemaakt. N.b. leerlingen zien dit niet
Stap 2	Behalve een nieuw spel maken, kun je er ook een nieuw spel maken gebaseerd op: • een ander bestaand spel van de eigen organisatie • een standaard Earz-spel • een spel uit de 'Earz-o-theek (=openbare verzameling spellen van alle organisaties)
Stap 3	 Klassen: ieder spel moet gekoppeld worden aan één of meerdere klassen. Namen van klassen verschijnen in de app bij het inloggen en de leerling kan daardoor kiezen voor zijn/haar klas (en dus voor de voor hem/haar bestemde spellen). Klassen kunnen worden aangemaakt/bewerkt/verwijderd door bovenaan (in het menu) te klikken op 'klassen'. Als 'Spel is toets' is aangevinkt: alleen tussen de opgegeven begin- en einddatum is het spel zichtbaar in de app de leerling kan een toets-spel maar 1 keer doen de leerling kan het spel niet spelen in de 'oefenmodus'. Een spel is pas zichtbaar in de app als 'klaar voor gebruik' is aangevinkt!! Met aanvinken 'Spel opnemen in Earz-o-theek' is het spel ook door andere organisaties te gebruiken.
Stap 4	 Een spel bestaat altijd uit één of meerdere 'levels' (max. 20). Heb je een level gemaakt, dan kun je op dezelfde wijze een volgend level maken, waarbij de instellingen uit het vorige level worden meegekopieerd (maar natuurlijk kunnen worden aangepast). In dit scherm zijn de extra mogelijkheden: Kopiëren: het huidige spel wordt gekopieerd naar een nieuw spel Wijzigen: de gegevens van de eerste pagina ('titel' etc.) aanpassen Printen: print een overzicht van de inhoud van het spel De volgorde (door 'drag en drop') van de levels wijzigen
Stap 5	 Er kan één of meerdere modules worden gekozen Worden meerdere modules gekozen, dan kunnen deze naar keuze alsvolgt worden 'afgespeeld': 'gemixt' (dus de vragen komen willekeurig 'door elkaar') 'na elkaar'; door getallen in te voeren in de vakjes achter de modules kan de volgorde bepaald worden (kleinste getal = eerst). Zonodig kan ieder level (ook achteraf) verwijderd worden
Stap 7	Naast inhoud zijn bij de modules (verschillende) 'variabelen' in te stellen: • Akkoorden: afspelen na elkaar of tegelijk, weergave tekst, notenbeeld of symbolen • Instrumenten: weergave tekst of afbeelding • Intervallen: afspelen na elkaar (stijgend of dalend) of tegelijk, weergave tekst of notenbeeld • Notenlezen: notatie (doremi/cde), snelheid van beantwoorden, instrument, sleutel, voortekens • Quiz: snelheid van beantwoorden, score afhankelijk van tijd • Ritme: aantal tellen, tempo • Theorie: snelheid van beantwoorden, score afhankelijk van tijd • Toonladders: afspelen stijgend/dalend, weergave tekst of notenbeeld • Tonen: aantal elementen, weergave grafisch of 'echte' noten
Stap 8	 Zolang 'een spel niet is 'geactiveerd is het spel niet in de app te zien! Om een spel te kunnen aanpassen moet het worden ge-deactiveerd! (en is het -dus- tijdelijk niet zichtbaar in de app). Tip: klik op 'Preview' om tijdens het maken het spel te zien functioneren in de app.

Toelichting/meer mogelijkheden bij het maken van Earz-spellen