

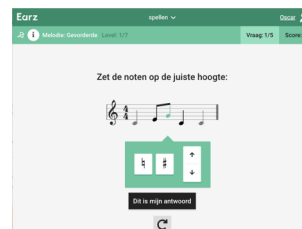
Handleiding docenten; Earz-spellen maken:

MELODISCH-DICTEE

Earz

Met de module 'melodie' kunnen melodische dictee's gemaakt worden.

In de app hoort de leerling een melodietje, waarna hij/zij de noten op de juiste plek moet 'slepen' (en evt. kan voorzien van voortekens).



Kies bij het maken van een nieuw spel de module 'Melodie' en stel in:

Metronoom-tempo (40-120)	→	Snelheid	<input type="text" value="60"/> bpm
Instrument/sleutel	→	Instrument	<input type="text" value="Piano"/>
		Sleutel	<input type="text" value="G"/>
Toonsoort/voortekens	→	Toonsoort	<input type="text" value="Majeur"/>
		Voortekens	<input type="text" value="Kruizen"/>
		Soort voortekens	<input type="text" value="Toevallig"/>
		De toonsoort is C majeure	
Selecteer hier de in de melodie gewenste noten. (NB. de grondtoon is standaard aanwezig.) De app genereert op basis van de gekozen noten een melodie.	→	Noten	
Kies maatsoort (1 2/4 maat t.m. 2 4/4/ maten) en nootwaarden (halve, kwart en/of achtste noot)	→	Maatsoort	<input type="text" value="4/4 maat, 1 maat"/>
		Nootwaarden	<input type="text" value="1 opties geselecteerd"/>
Bepaal of eerst- en/of laatste noot grondtoon zijn.	→	Eerste noot	<input type="text" value="Noot is grondtoon"/>
		Slotnoot	<input type="text" value="Noot is grondtoon"/>
Aantal vragen op dit level	→	Aantal vragen	<input type="text" value="10"/>
		U kunt hier maximaal 0 als aantal invullen	
		<input type="checkbox"/> Aantal goede antwoorden (in plaats van aantal vragen)	
Vergeet niet om op te slaan en te activeren om het spel in de app te zien!	→	<input type="button" value="Opslaan"/>	<input type="button" value="Verwijderen"/> <input type="button" value="Terug"/>