



NATURE PHOTO LABYRINTH

NPL RAKENDUSE JUHEND ÕPETAJALE

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



EXILIO
studio



SIHTASUTUS NOORED TEADUSES JA ETTEVÕTLUSES
YOUTH IN SCIENCE AND BUSINESS FOUNDATION

ALUSTAMINE

NPL-mänguga alustamiseks peate mängu käivitama ja sisestama kasutajanime. Õpetajate jaoks on väga oluline kasutajanimi, mis oleks õpilaste jaoks hõlpsasti tuvastatav. Võite kasutada vormingut **Nimi_Kool** või **Nimi_Organisatsioon** või **Nimi_Kool Lühend**.

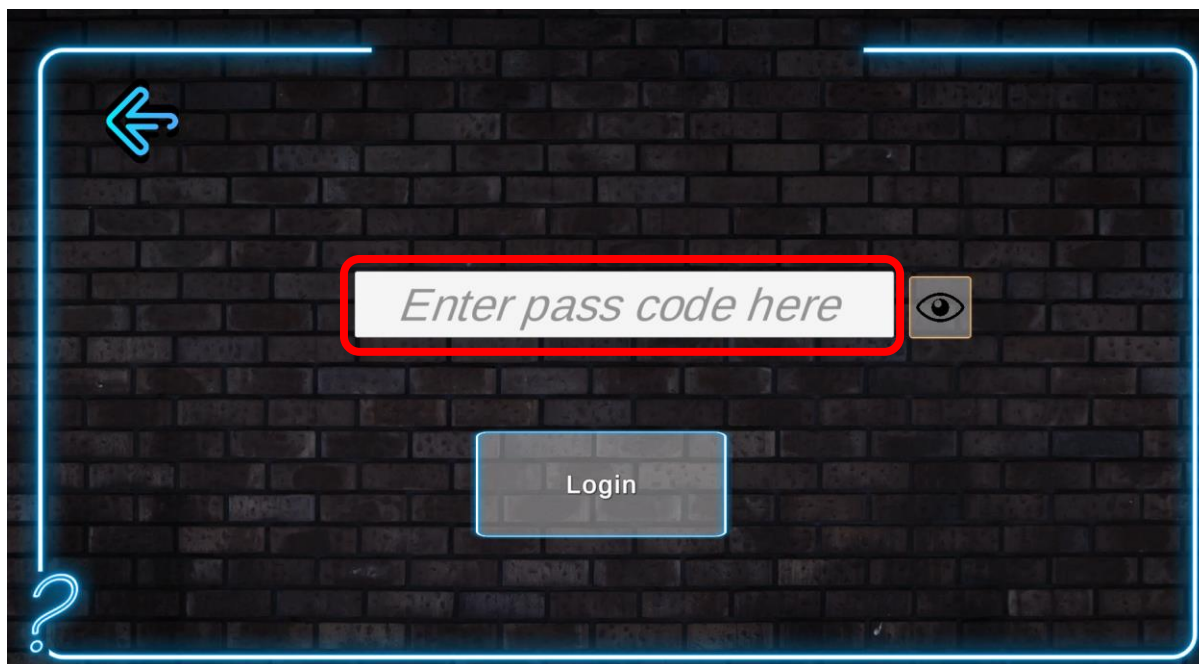
Saate kasutada kõiki tavalise mängija funktsioone ilma administraatoripaneelile juurdepääsuta. See hõlmab erinevate tasemete ja viktoriini mängimist ning viktoriini loomist õpilase kategoorias.

NPL APP ADMINIKOOD

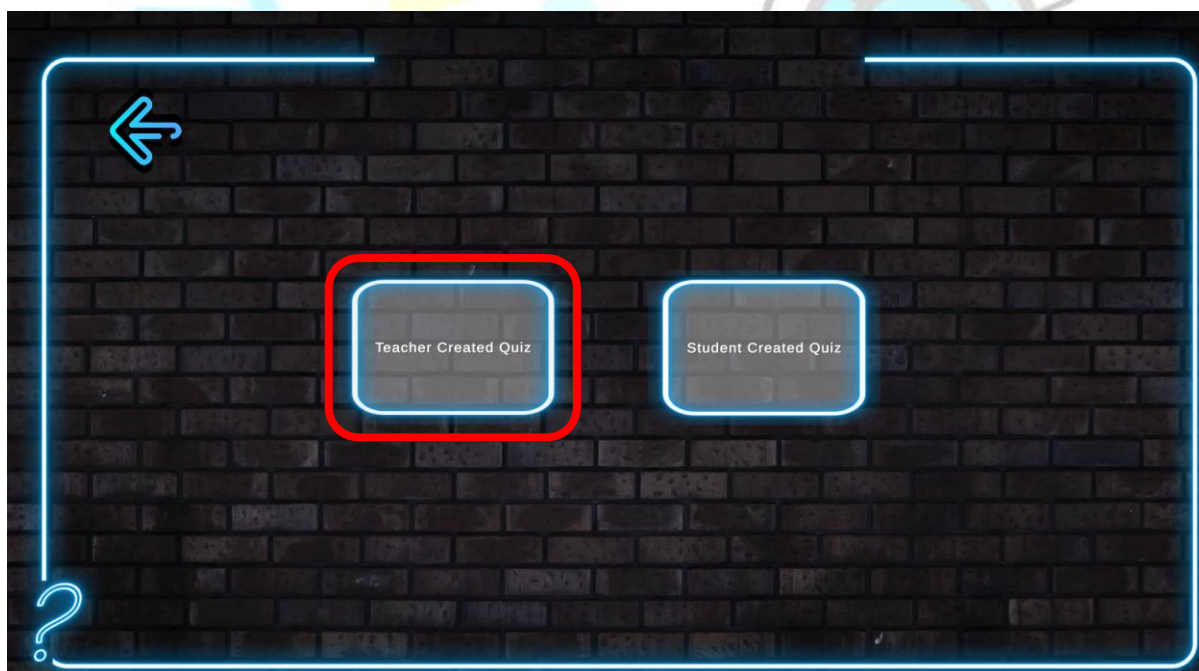
NPL-i mängu administraatorifunktsioon võimaldab õpetajatel lisada mängule õpetajate viktoriini.



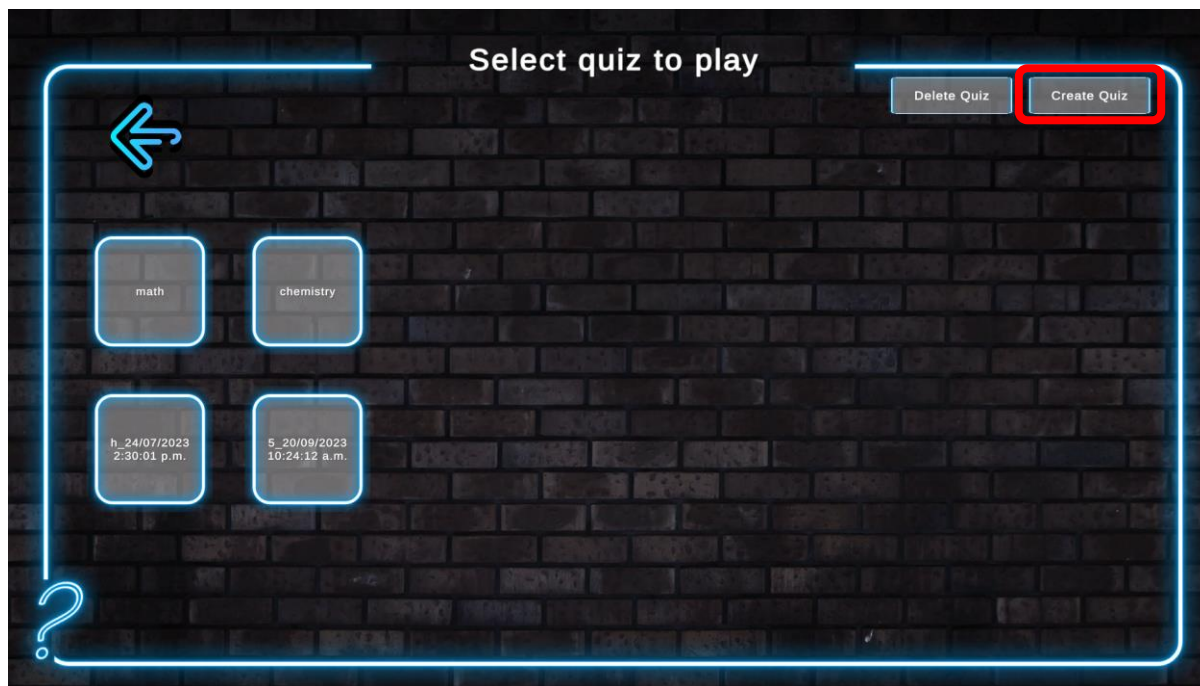
Administraatori funktsiooni sisselogimiseks on parool **cbaf2**. Parool on kõigile sama, iga viktoriini eristatakse õpetaja kasutajanime järgi.



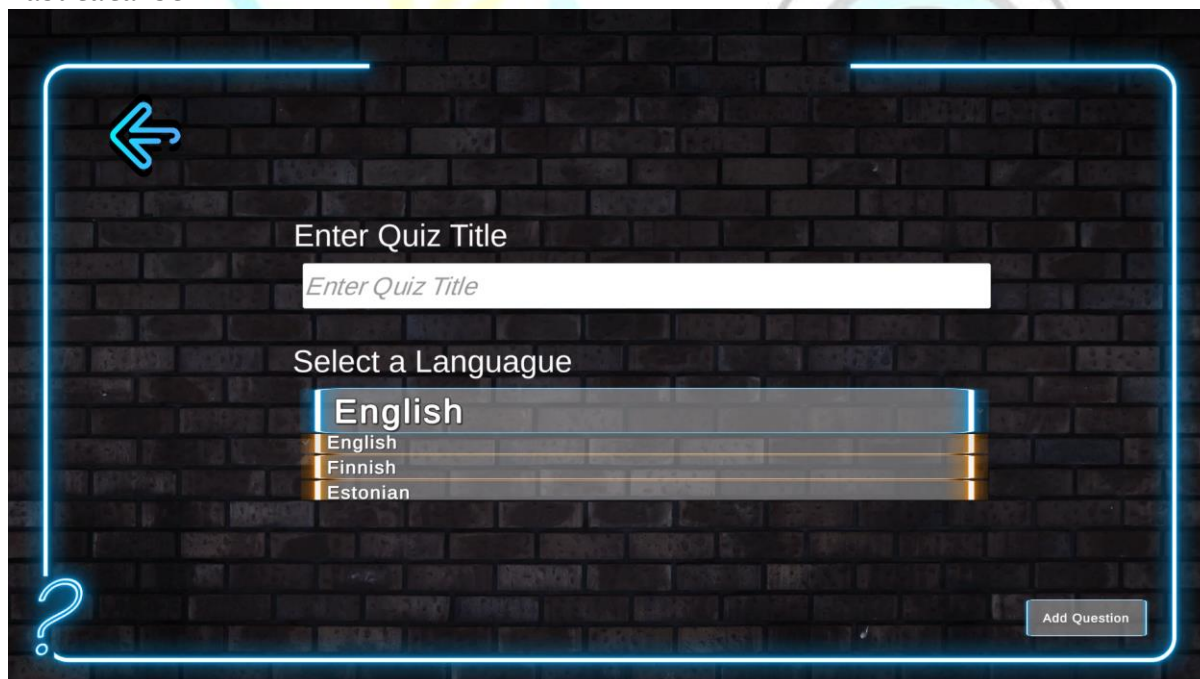
Õpetajana viktoriini loomiseks peate klõpsama "Õpetaja loodud viktoriini".



Seejärel klõpsake nuppu "Loo viktoriin". Saate lisada umbes 4–15 viktoriiniküsimust, need kuvatakse tasemetel, mis põhinevad tasemetel olevate kalliskivide arval. Kui kalliskive on rohkem kui viktoriiniküsimusi, lisatakse kalliskivid automaatselt selle taseme mängija skoori.



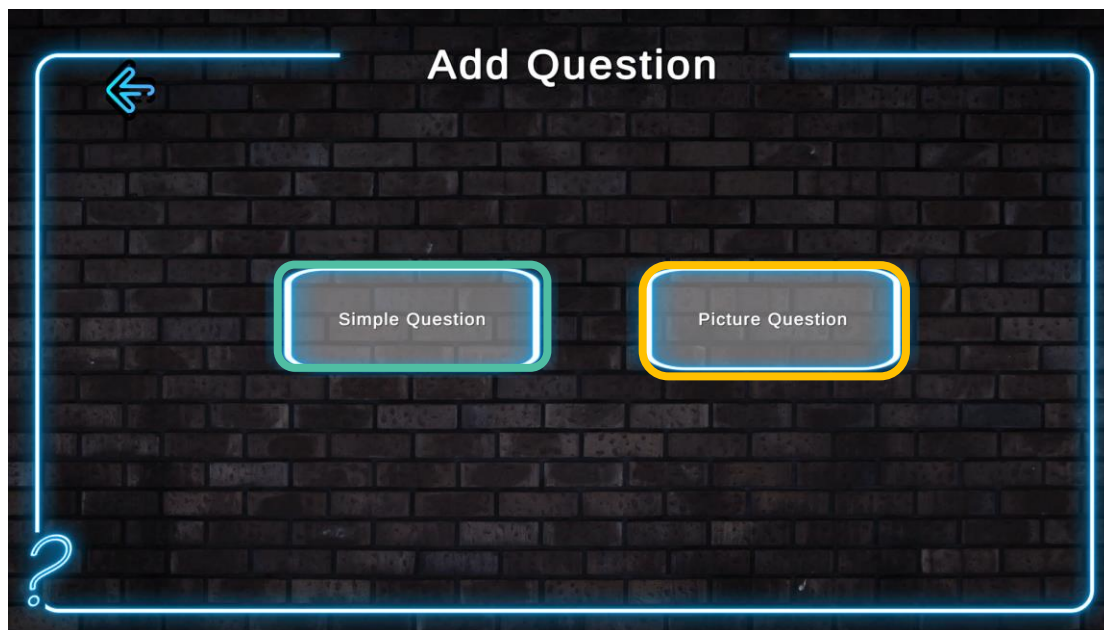
See avab viktoriini pealkirja valiku ja keele, mida viktoriini jaoks kasutatakse.



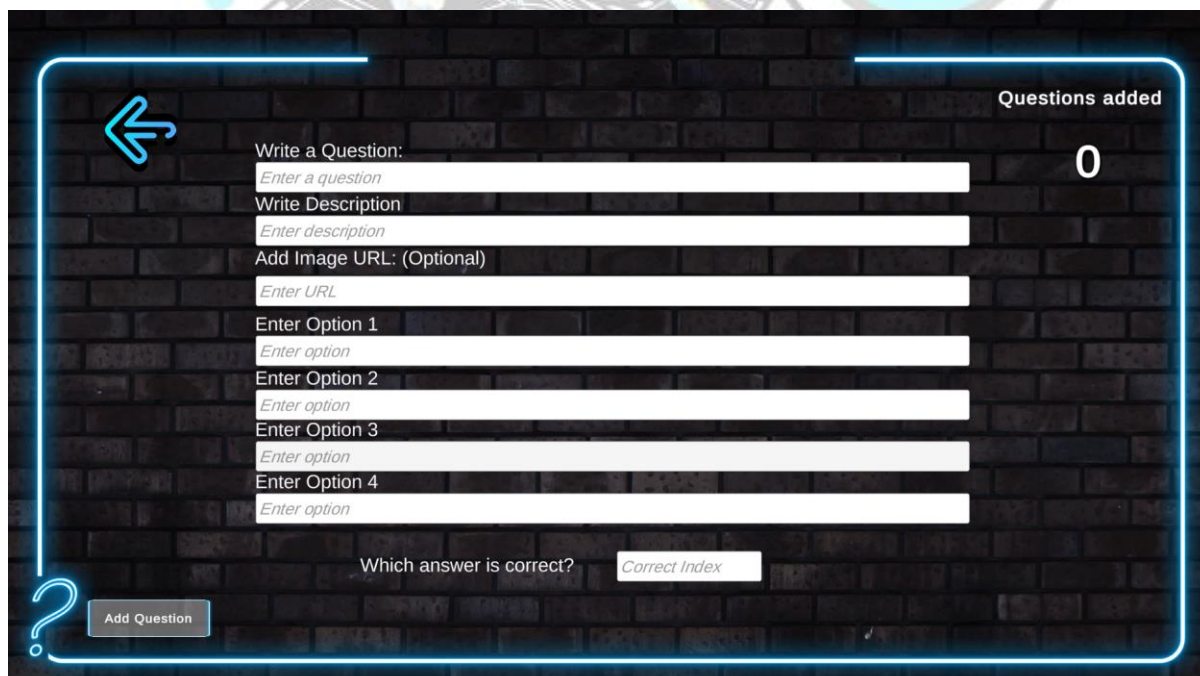
Pärast seda avaneb uus ekraan kahe valikuga: "Lihtne küsimus" ja "Piltküsimus".

Lihtne küsimus on tavalist tüüpi viktoriiniküsimused, mille puhul õpetaja peab seadistama viktoriiniküsimuse, esitama teatud teabe ja valikuvõimalused.

Pildiküsimus on see, kus õpetaja saab paluda mängijatel (Õpilastel) üles laadida õpetatavate teemadega seotud pilt ümbritsevast.



Lihtsate viktoriiniküsimuste jaoks täitke nõutud väljad. Kirjeldus peaks olema umbes 3–4 lause pikkune. Teema kohta saate lisateavet kasutades linke mis tahes Interneti-põhistele ressurssidele, nt YouTube, Wikipedia, NASA laste teabesaavidid jne. Samuti saate lisada linke mis tahes Internetist pilves olevatele piltidele. Sisestage õige vastus väljale numbritega 1, 2, 3 või 4, olenevalt sellest, kumb valik on õige. Seejärel klõpsake nuppu Lisa küsimus, viktoriini loomisel tuleb lisada vähemalt 4 küsimust, see võib hõlmata piltküsimusi.

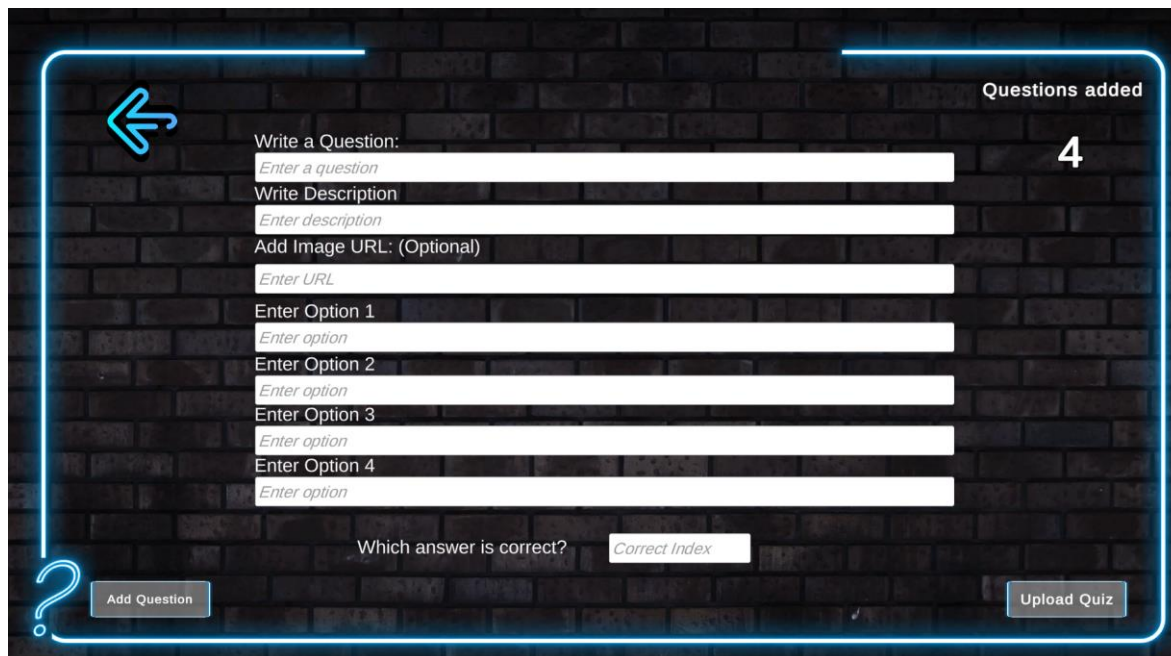


Kui olete lõpetanud, ilmub nupp "Laadi üles viktoriin", mis võimaldab viktoriini mängu üles laadida. Viktoriini üleslaadimisel kuvatakse teade. Mõnikord ei pruugi Interneti-ühenduse probleemide tõttu teadet ilmuda, sel juhul minge mängu alglehele ja kontrollige uuesti õpetaja viktoriin, et

Juhend õpetajale NPL App

tagada viktoriin on üles laaditud. Kui seda ikka ei kuvata, väljuge mängust ja sisestage uuesti, kuvatakse viktoriin.

Märkus. Palun klõpsake nuppu ainult üks kord, kuna korduv klõps võib luua sama viktoriini duplikaadid.



Questions added: 4

Write a Question:

Write Description

Add Image URL: (Optional)

Enter Option 1

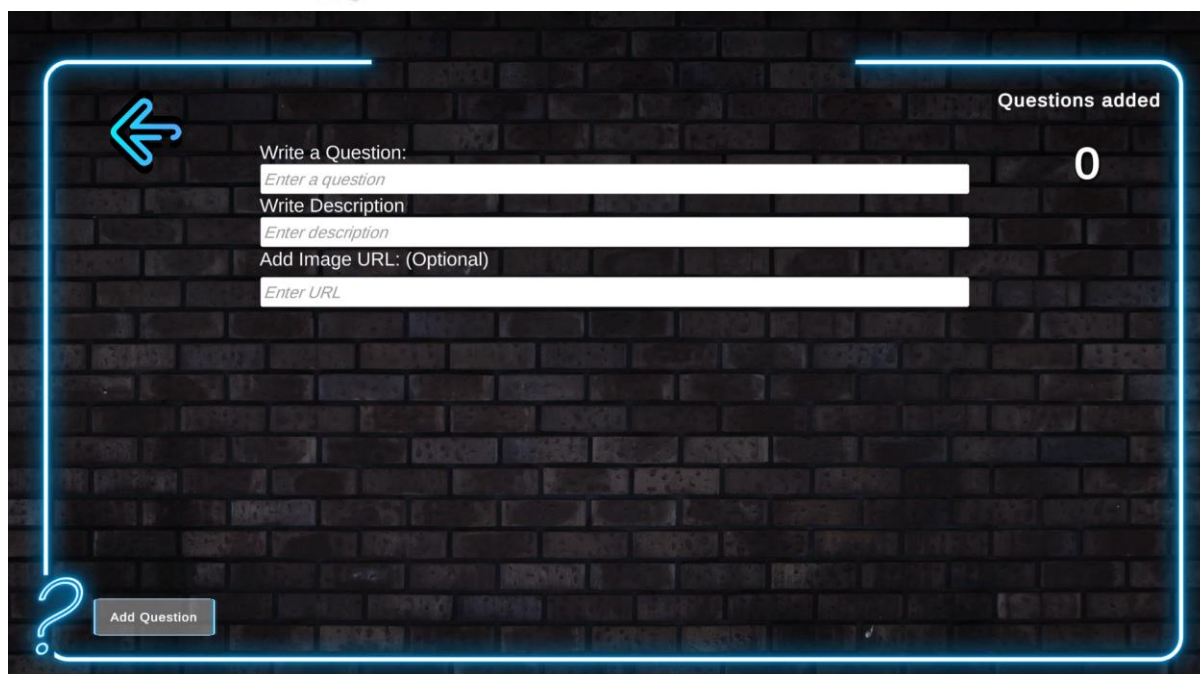
Enter Option 2

Enter Option 3

Enter Option 4

Which answer is correct?

Pildiküsimustes on vähem välju, mida täita. Selles saab õpetaja õpilastelt otse või kaudselt küsida, millist pilti on vaja üles laadida, anda lühikirjelduse ja jagada teemapõhiseid linke. Paluge õpilastel üleslaadimise ajal pildile nime anda, kasutades oma `username_quiz_school`. Nii on pilte lihtne tuvastada.



Questions added: 0

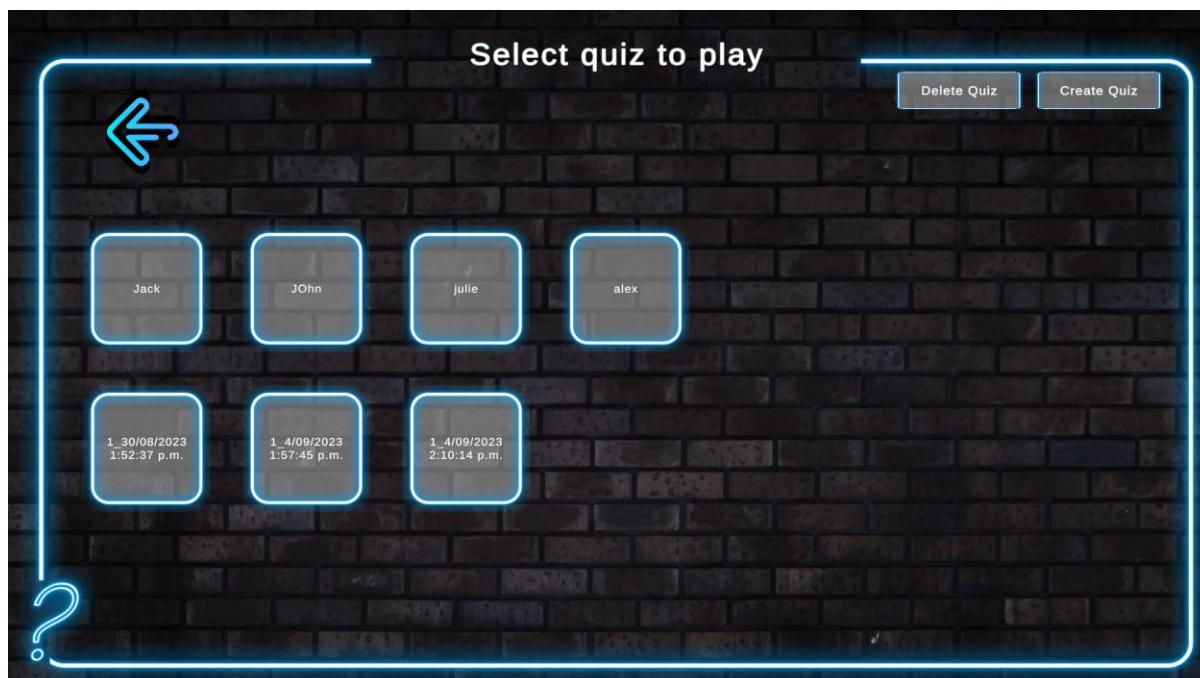
Write a Question:

Write Description

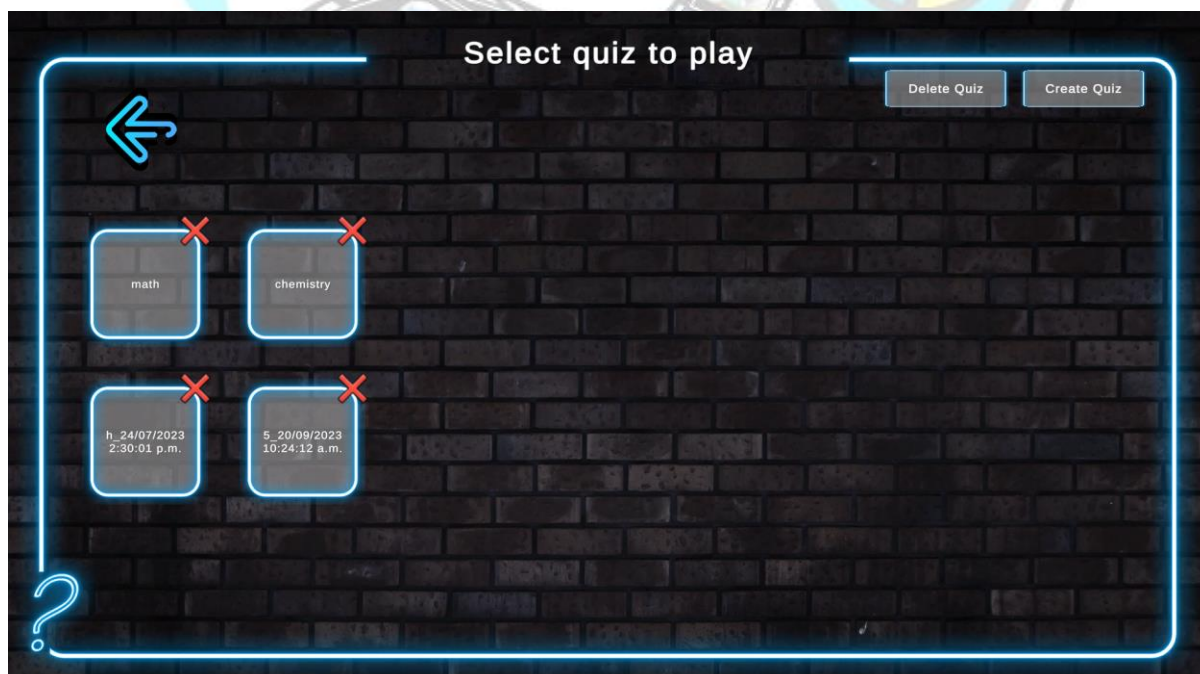
Add Image URL: (Optional)

Juhend õpetajale NPL App

Administraatori funktsioone kasutades saab õpetaja kustutada ka õpetaja või õpilaste loodud viktoriini.



Kui klõpsate nupul "Kustuta viktoriin", ilmuvad igale viktoriinile punased ristid. Klõpsates antud viktoriini punasel ristil, saab viktoriini kustutada.



Sarnaselt saab hallata ka õpilaste viktoriini viktoriinid.



Juhend õpetajale NPL App

NPL PILDIDE ANDMEBAAS

Piltide/piltide andmebaas on saadaval aadressil [Firebase](https://firebase.google.com) . Sellele pääsete juurde, klõpsates nuppu "Go To Console". See küsib Google'i konto sisselogimisandmeid. Selleks kasutage järgmisi sisselogimismandaate, mis põhinevad teie riigil. Kui kasutate väljaspool neid riike, võite kasutada ühte sisselogimistest.Estonia:

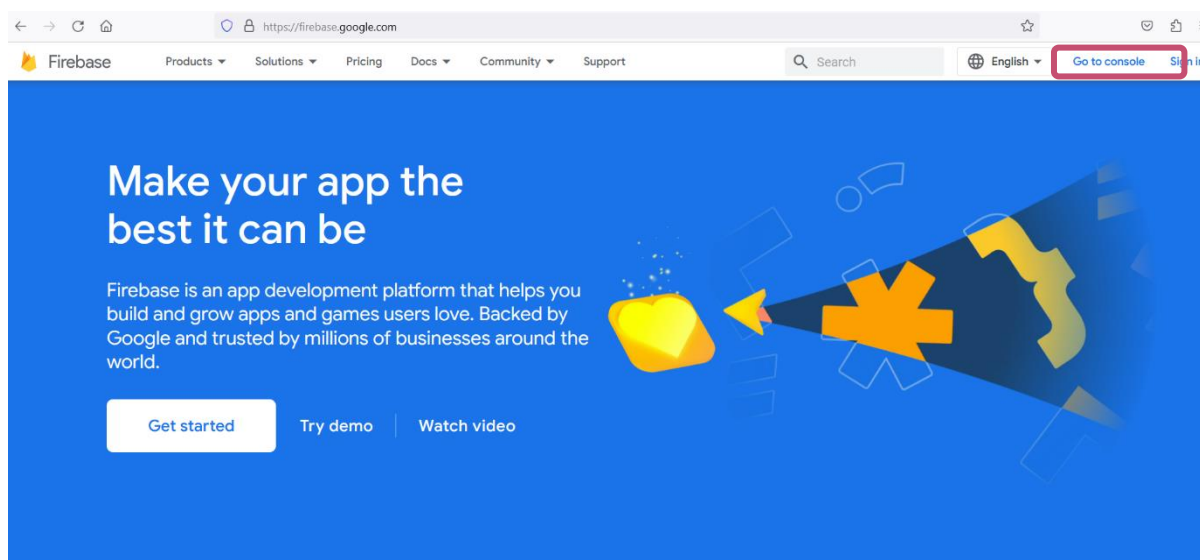
Email - nplprojectest@gmail.com

Password - Nplproject@EST

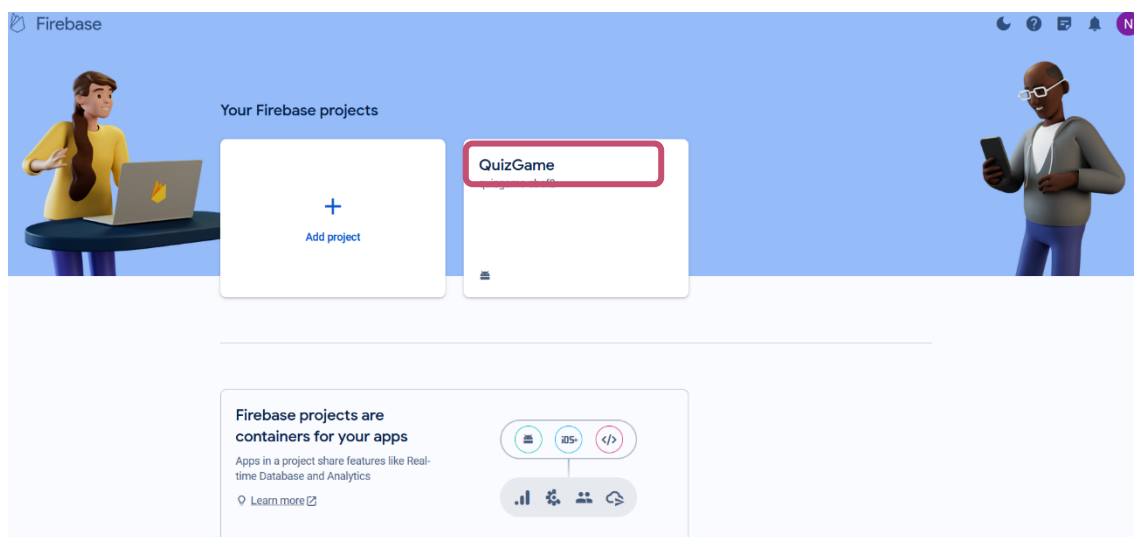
Finland:

Email - nplprojectfin@gmail.com

Password - Nplproject@FIN

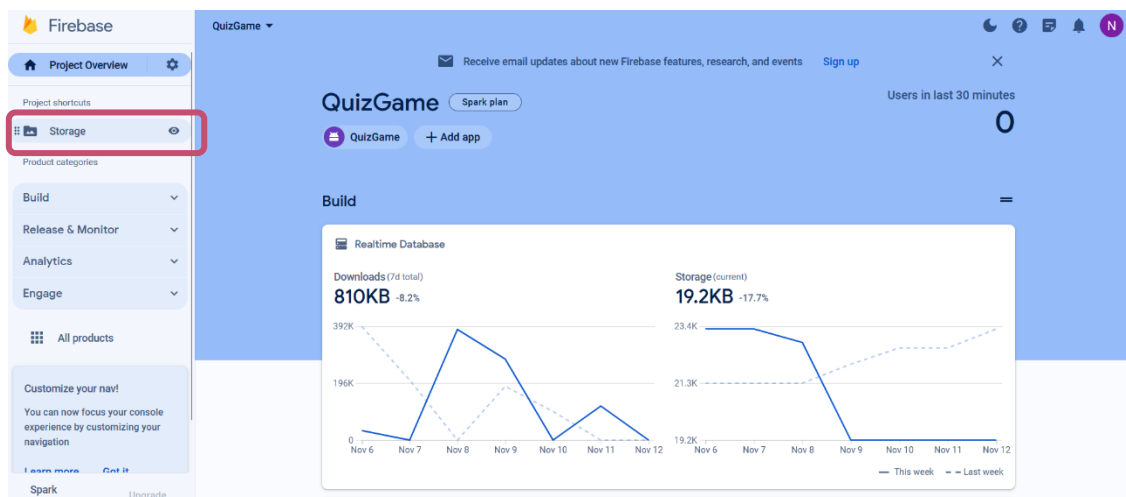


Kui olete sisse loginud, klõpsake nuppu "QuizGame".



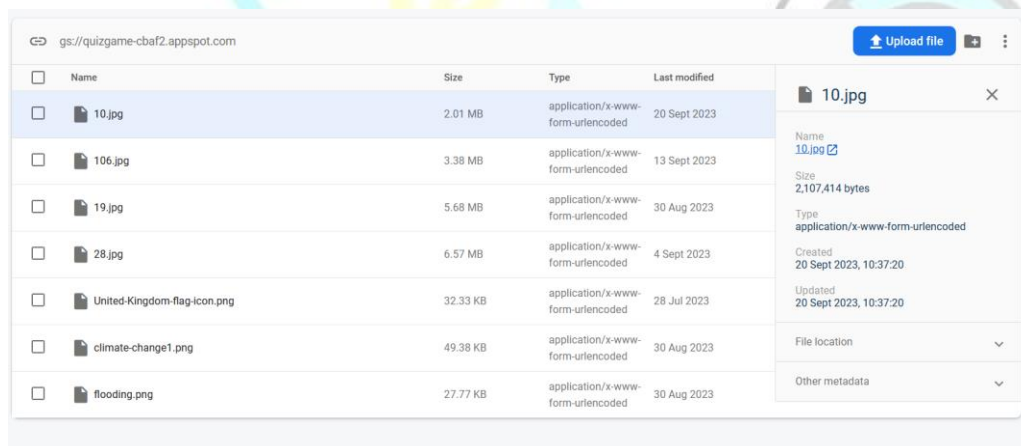
Juhend õpetajale NPL App

Ja siis edasi Storage.



Üleslaaditud pilte saate vaadata siit, klõpsates nende lingil.

See annab teile juurdepääsu kõigile piltidele. Pildi vaatamiseks saate valida faili.



ASJAD, MIDA MEELES PIDADA

1. Väga oluline on kasutajanimi, mis oleks hõlpsasti tuvastatav ja sisaldaks kooli/organisatsiooni nime.
2. Loodud viktoriin kuvatakse viktoriini loomisel valitud keele alusel.
3. Paluge õpilastel üleslaadimise ajal pildile nimi panna, kasutades oma **kasutajanime_viktoriina_kool**.
4. Palun haldage viktoriinide seadistamist ise.
5. Kahtluse korral võtke ühendust NPL projektimeeskonnaga.





NATURE PHOTO LABYRINTH

EXILIO
studio



SIHTASUTUS NOORED TEADUSES JA ETTEVÕTLUSES
YOUTH IN SCIENCE AND BUSINESS FOUNDATION



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Euroopa Komisjoni toetus selle väljaande koostamisel ei tähenda selle sisu kinnitamist, mis kajastab ainult autorite seisukohti, ning komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe mis tahes kasutamise eest.