



GERMAN QUIZ CHALLENGE

**HANDBOEK
VOOR TAALDOCENTEN**

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

GERMAN QUIZ CHALLENGE

Handleiding voor docenten

INHOUD

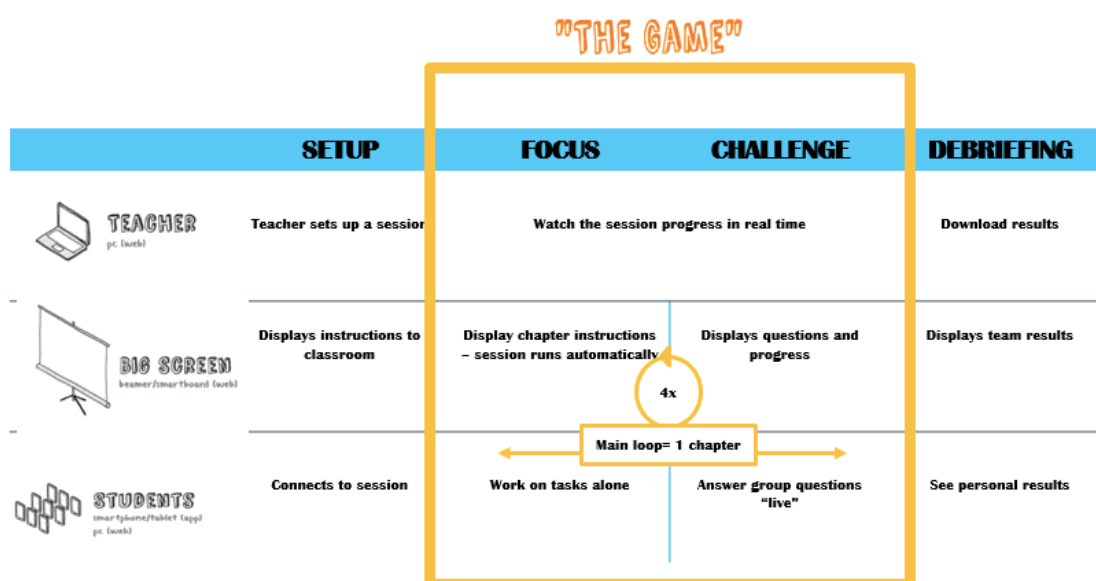
1. PROJECTOMSCHRIJVING.....	3
2. VERHAALLIJN EN PERSONAGES.....	5
3. TECHNISCHE VEREISTEN – HET SPEL SPELEN IN DE KLAS	5
4. GERMAN QUIZ CHALLENGE SPELEN	7
4.1 Algemene Voorwaarden	7
4.2 Een Sessie Starten	8
Voor DOCENTEN	8
Voor LEERLINGEN	13
4.3 Tijdens een sessie	14
VOOR DOCENTEN	14
APP/SPEL IN EEN BROWSER.....	15
4.4 Een sessie beëindigen.....	15
VOOR DOCENTEN	15
APP/SPEL IN EEN BROWSER.....	17
5. EXTRA LESMATERIAAL	17
6. VEELGESTELDE VRAGEN.....	19

1. PROJECTOMSCHRIJVING

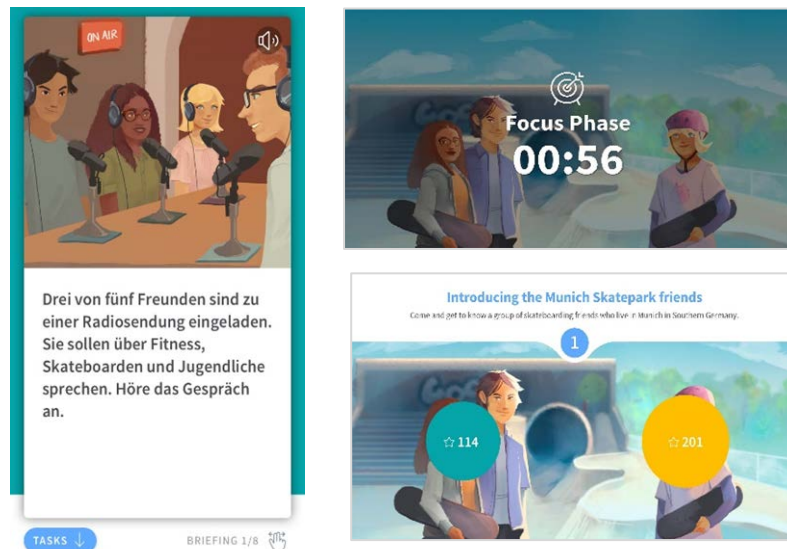
De GERMAN QUIZ CHALLENGE (GQC) is het tweede beoordelings- en leerhulpmiddel dat is ontwikkeld en uitgebracht door het Goethe-Institut Londen in samenwerking met Ovos. Ons doel is het ontwikkelen van een boeiend beoordelingshulpmiddel dat zowel de kwaliteit van de lessen als de motivatie van de leerlingen om Duits te leren bevordert. De leeftijdsdoelgroep is 13 t/m 16 jaar.

Aan de hand van het spel kunnen docenten de voortgang van de kennis en taalvaardigheid van hun leerlingen bijhouden. Tegelijkertijd motiveert het leerlingen om te leren, omdat door de speelse aard van het beoordelingshulpmiddel het beoordelingsproces leuk en stressvrij is.

Leerlingen kunnen meedoen aan de GQC met hun eigen smartphone, een communicatiemiddel dat ze heel goed kennen en dat ze dagelijks gebruiken. Om het spel binnen educatieve instellingen beschikbaar te stellen kan de app ook worden gebruikt op laptops, desktopcomputers en tablets. Het spel is een gratis online applicatie, beschikbaar in de Apple App Store en op Google Play. Leerlingen worden in teams opgedeeld om de teamspirit te versterken en het gevoel van individuele faalangst tijdens een toets te beperken. De docent start, houdt toezicht op en beëindigt een sessie. Spelers kunnen ervoor kiezen om een avatar en bijnaam te gebruiken om anoniem mee te spelen.



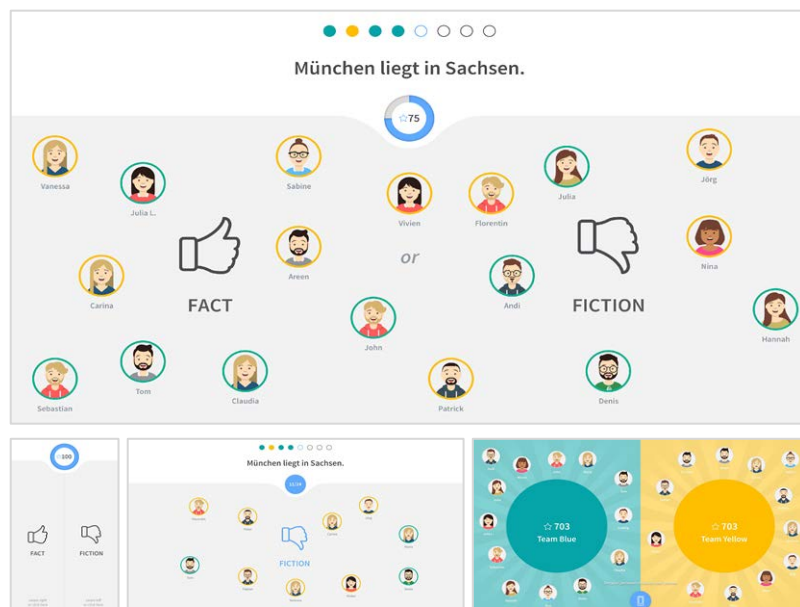
Het spel wisselt af tussen *Focusfases* en *Uitdagingsfases*. In de Focusfase ligt de focus van het verhaal op vijf Duitse vrienden die in München wonen en allemaal van skateboarden houden. Verschillende scènes uit het dagelijks leven vormen de basis voor een reeks opdrachten die de leerlingen moeten uitvoeren. De opdrachten die de woordenschat, de lees- en luistervaardigheid en de grammaticakennis toetsen zijn van een niveau dat vergelijkbaar is met A2 in het Europees referentiekader.



Copyright © ovos

In de *Uitdagingsfase* strijden de leerlingen per team tegen de klok en beantwoorden ze vragen waarmee hun algemene kennis van de Duitssprekende wereld wordt getoetst.

De GQC-app bevat ook twee hoofdstukken aan extra lesmateriaal waarin aan de hand van dezelfde inhoud het spel en de verhaallijn aan de klas worden uitgelegd.



Copyright © ovos

2. VERHAALLIJN EN PERSONAGES

Het spel is verdeeld in vier *Focusfases*, die als volgt zijn opgebouwd:

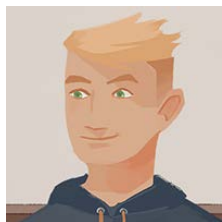
1. Focusfase: Introductie van de vijf vrienden. Wie zijn zij? Wat vinden zij leuk?
2. Focusfase: Alledaagse situaties en onderwerpen, *Bij het café*, *Diefstal*, *Armoede* en *Vervuiling*
3. Focusfase: Reizen door Europa en vrienden in het buitenland
4. Focusfase: Reizen door Europa en vrienden in het buitenland (vervolg)

Elke opdracht is een korte scène over een specifieke situatie. Ze zijn niet aan elkaar verwant, maar vallen wel allemaal onder de eerdergenoemde algemene onderwerpen.

Jonas, Julia, Milen, Leonie en Lara zijn vijf vrienden die in München wonen. Ze zijn allemaal tussen de 16 en 17 jaar oud. Ze hebben verschillende interesses en ambities, maar hebben wel één ding gemeen: ze houden allemaal van skateboarden. Wanneer ze in het skatepark in München afspreken of veganistisch eten in een café, praten ze over hun hobby's, vakantievoorkeuren en vriendschappen. Het extra lesmateriaal in de app bevat uitgebreidere beschrijvingen van alle personages zodat de leerlingen hen beter kunnen leren kennen.

De vijf vrienden in het skatepark

JONAS



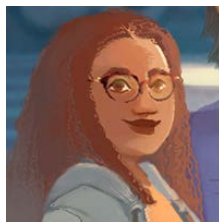
LEONIE



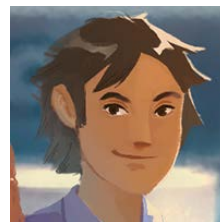
JULIA



LARA



MILEN

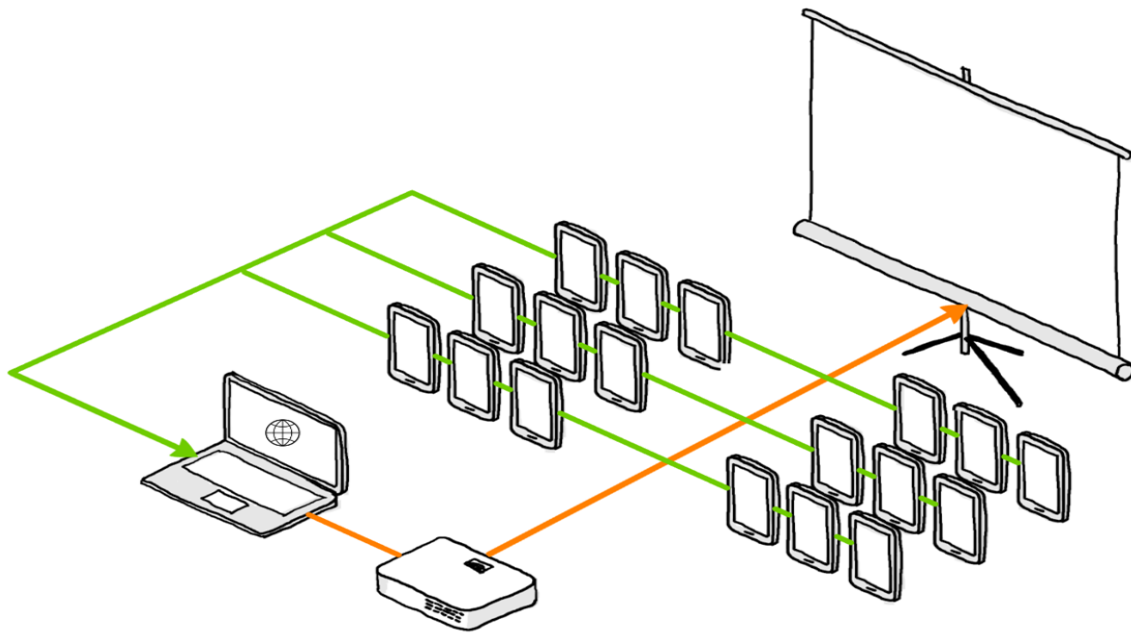


3. TECHNISCHE VEREISTEN – HET SPEL SPELEN IN DE KLAS

Om het spel in de klas te spelen heb je het volgende nodig

- Een computer of laptop voor de docent om de sessie te starten
- Een beamer voor de uitdagingsfase
- Smartphones of tablets voor alle leerlingen om het spel te kunnen spelen *Als er leerlingen het spel spelen op een laptop, kijk dan bij *Hoofdstuk 4, EEN SPELSESSIE STARTEN IN EEN BROWSER*
- Koptelefoons voor alle leerlingen
- Een WiFi-verbinding voor alle apparaten

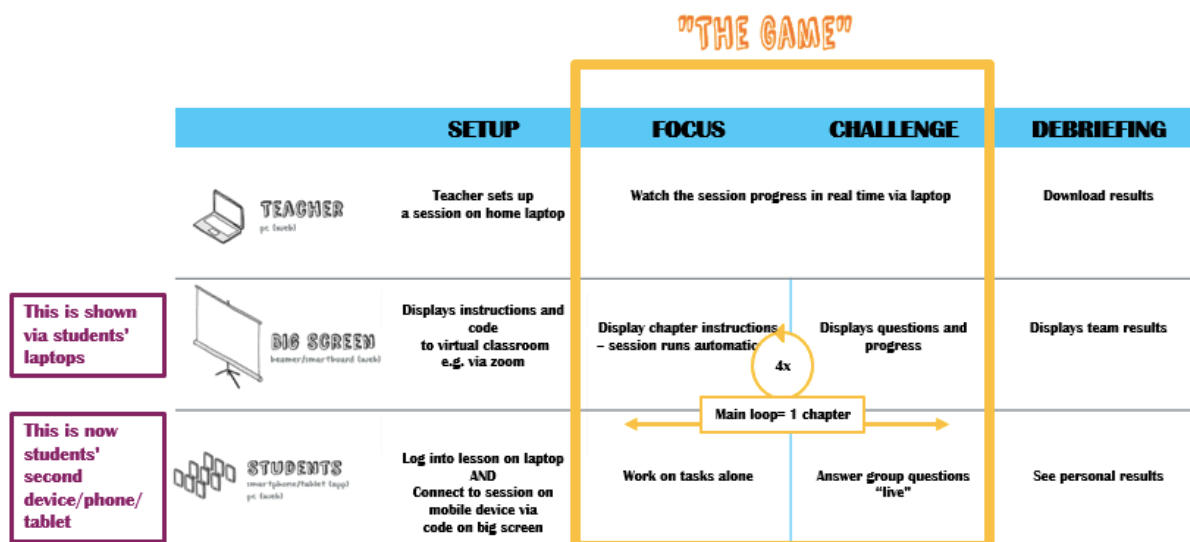
Hoe je een spelsessie in de klas opzet zie je in de volgende tekening:



Copyright © ovos

TECHNISCHE VEREISTEN - HET SPEL OP AFSTAND SPELEN

Het is mogelijk om het spel op afstand te spelen binnen een virtueel klaslokaal. Hiervoor heb je een platform als Skype, Zoom of Microsoft Teams nodig, mits dit door de school is toegestaan. De vereisten voor een sessie op afstand zijn hetzelfde als in een klaslokaal, alleen hebben de leerlingen hiervoor twee apparaten nodig: een laptop of iets dergelijks om op het platform in te loggen in de klas én een kleiner apparaat of smartphone om het spel te kunnen spelen. Het grotere apparaat dient als een soort persoonlijk klaslokaal. De docent moet de sessie starten zoals hieronder staat beschreven en dan zijn/haar scherm deelt met de leerlingen. Zo kunnen de leerlingen de code en instructies op het grotere scherm zien en tegelijkertijd op hun kleinere apparaat inloggen in het spel. We raden aan bij het kleinere apparaat een koptelefoon te gebruiken. De leerlingen kunnen ook hun microfoon uitzetten in het virtuele klaslokaal en het spel zonder koptelefoon spelen. Als leerlingen geen tweede apparaat hebben, is het ook mogelijk om het scherm van de laptop te splitsen, en zo het virtuele klaslokaal op de ene helft te openen en op de andere helft via de browser in te loggen het spel.



4. GERMAN QUIZ CHALLENGE SPELEN

Wij raden aan dat alle gebruikers de ALGEMENE VOORWAARDEN lezen en ervoor zorgen dat deze in lijn zijn met het relevante gegevensbeschermingsbeleid voordat zij een spelsessie starten. Verder raden wij aan om te controleren of het leerlingen is toegestaan een smartphone mee te nemen en te gebruiken in de klas. Sommige scholen hebben strenge regels omtrent mobiele telefoons en in dit geval raden wij aan het spel op een laptop te spelen. Om de taalvaardigheden van de leerlingen het beste aan de hand van het spel te kunnen beoordelen, wordt een spelsessie gestart en begeleid door een taaldocent. Tijdens een sessie kan de docent de voortgang van de leerlingen volgen.

4.1 Algemene Voorwaarden

Wij raden aan dat alle docenten eerst de ALGEMENE VOORWAARDEN van het spel lezen voordat zij zich aanmelden en een sessie starten. Docenten moeten ervoor zorgen dat de Algemene Voorwaarden overeenkomen met de AVG en het Gegevensbeschermingsbeleid van de school, omdat er tijdens een spelsessie data wordt opgeslagen.

Leerlingen en docenten melden zich aan voor het spel door te klikken op REGISTREREN, en vervolgens een **E-MAILADRES (niet verplicht)**, een **NAAM** en een **WACHTWOORD** in te vullen. Deze informatie wordt voor latere aanmeldingen in het systeem opgeslagen. Het is belangrijk dat de leerlingen hetzelfde account blijven gebruiken zodat er een vergelijking kan worden gemaakt tussen de verschillende resultaten van verschillende sessies. Let er wel op dat als leerlingen een persoonlijk e-mailadres gebruiken, volledige anonimiteit niet kan worden gegarandeerd. Een e-mailadres invullen kan handig zijn voor het geval de leerling het gekozen wachtwoord vergeet. Als een leerling geen e-

mailadres invult bij het aanmelden, moet hij/zij een nieuw account aanmaken indien hij/zij het wachtwoord vergeet.

Hieronder staan enkele aanbevelingen om ervoor te zorgen dat leerlingen het systeem anoniem kunnen gebruiken.

- **GEBRUIK BIJNAMEN:** Om ervoor te zorgen dat leerlingen anoniem kunnen spelen zal de docent de echte namen wel moeten kunnen koppelen aan de bijnamen. Het beste is om dit op een apart vel papier te doen dat alleen bestemd is voor de docent, zodat het na afloop kan worden vernietigd. Wij raden aan om bij alle sessies van dezelfde klas dezelfde bijnamen te gebruiken. Elke klas kan een ander thema gebruiken om bijnamen te kiezen. Alle leerlingen in de klas kunnen zichzelf bijvoorbeeld vernoemen naar kleuren, of popsterren.
- **GEBRUIK een van de aangeboden AVATARS:** Wanneer een leerling zich voor het eerst aanmeldt, kunnen zij een AVATAR kiezen die in beeld verschijnt wanneer zij in een sessie meedoen. Het is ook mogelijk om een persoonlijke foto te uploaden om als profielfoto te gebruiken. Deze profielfoto wordt ook in het systeem opgeslagen. Als de leerlingen anoniem willen blijven, raden wij aan een van de aangeboden avatars te gebruiken. De avatar kan worden veranderd in het menu, onder EINSTELLINGEN.
- TOP TIP! Als docenten bang zijn dat leerlingen gebruikersnamen en wachtwoorden vergeten, kunnen zij alle accounts voor de leerlingen van te voren aanmaken met een thema voor alle bijnamen en wachtwoorden (bijvoorbeeld Duitse voetballers). De docent kan dan alle wachtwoorden bewaren.

Als een docent zich pas na het aanmelden en het spelen van het spel realiseert dat de Algemene Voorwaarden niet overeenkomen met de AVG of het Gegevensbeschermingsbeleid van de school, neem dan contact met ons op. Het GQC-team kan dan alle data handmatig verwijderen.

4.2 Een Sessie Starten

Voor DOCENTEN

Het DOCENTENDASHBOARD: is te vinden via de volgende link:

gqc.app.ovosplay.com/admin/. Gebruik **CHROME** of **SAFARI**; de link werkt niet goed in Internet Explorer.

De Docent moet zich eerst AANMELDEN. Wij raden aan dit buiten de voor het spel bestemde lesuren te doen.

MELDT U AAN als Docent, kies een **Gebruikersnaam**, vul een **E-MAILADRES** en **WACHTWOORD** in, accepteer de *Algemene Voorwaarden* en LOG IN.

The image shows two login forms side-by-side. The left form is titled 'GQC | ovos play admin' and has fields for 'Benutzername oder E-Mail', 'Passwort', and a 'Login' button. Below the fields are links for 'Als Lehrer anmelden...' and 'Passwort vergessen...'. The right form is titled 'GQC | Lehrer Anmeldung' and has fields for 'Benutzername', 'E-Mail', 'Passwort', and 'Zusätzliche Infos' (with a checkmark icon). It includes a 'Registrieren' button and a 'Zurück zum Login...' link.

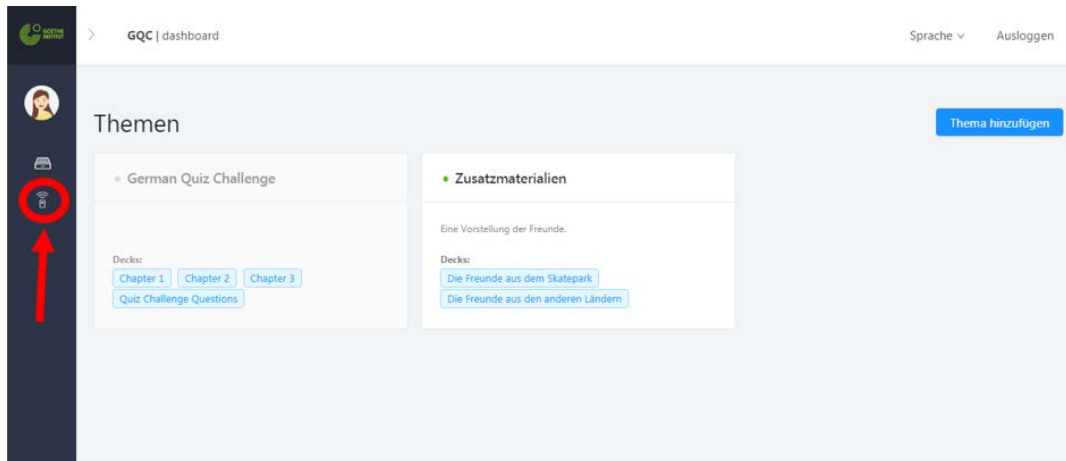
EEN SESSIE STARTEN

Na het inloggen hebt u toegang tot het Docentendashboard. Ga naar het tweede icoontje links en kies **SESSIELEIDER**.

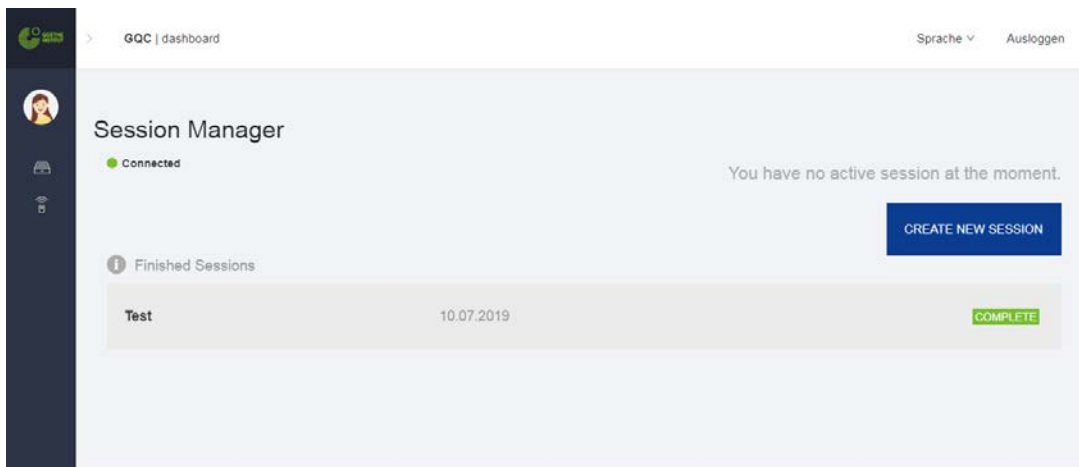
Docentendashboard

The screenshot shows the 'GQC | dashboard' interface. On the left is a dark sidebar with a user profile icon and a 'ready' status indicator. The main content area is titled 'Themen' and features a 'Thema hinzufügen' button. There are two main sections: 'German Quiz Challenge' and 'Zusatzmaterialien'. The 'German Quiz Challenge' section lists 'Decks' as 'Chapter 1', 'Chapter 2', 'Chapter 3', and 'Quiz Challenge Questions'. The 'Zusatzmaterialien' section lists 'Decks' as 'Die Freunde aus dem Skatepark' and 'Die Freunde aus den anderen Ländern'. At the top right, there are links for 'Sprache' and 'Ausloggen'.

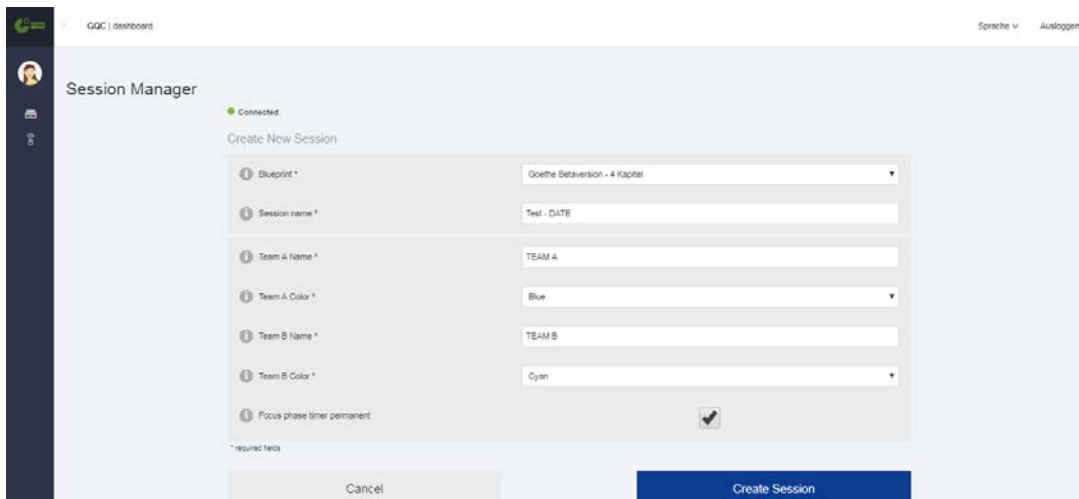
Kies SESSIELEIDER (tweede icoontje onder de profielfoto)



Klik op NIEUWE SESSIE CREËREN



Vul de verplichte velden in, zie hieronder voor verdere uitleg:



Blueprint:
Sessienaam:

Kies **GERMAN QUIZ CHALLENGE 4** Kapitel-versie.

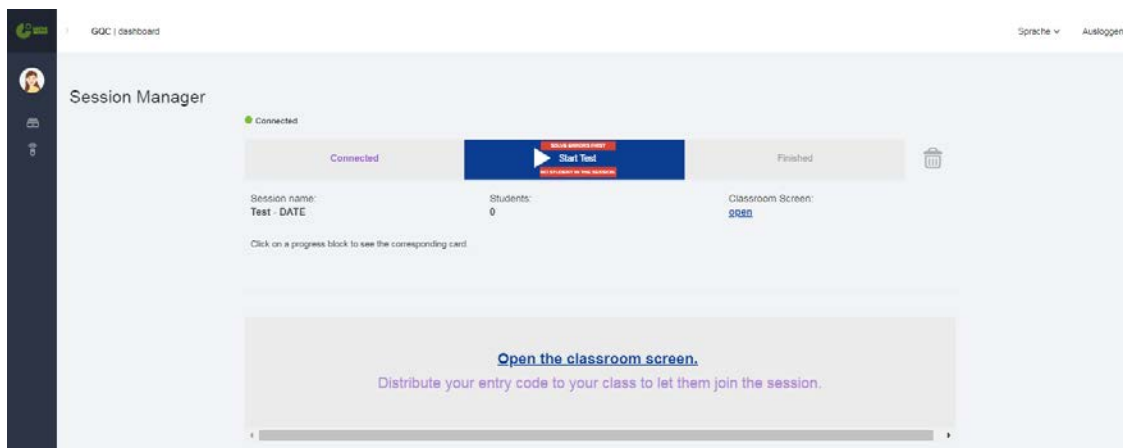
Naam en Kleur
Team A/B

Kies een sessienaam. Tip: gebruik hier altijd een datum, zodat u een duidelijk referentiekader hebt wanneer u sessies wilt vergelijken. De docent kan ervoor kiezen deze velden zelf in te vullen of dit over te laten aan de leerlingen. Uit ervaring weten wij dat leerlingen er lang over kunnen doen om een naam te kiezen, dus om dit (en gekke of ongepaste namen) te voorkomen is het misschien beter dit door de docent in te laten vullen. Klik na het invullen op 'Creëer Sessie' om door te gaan.

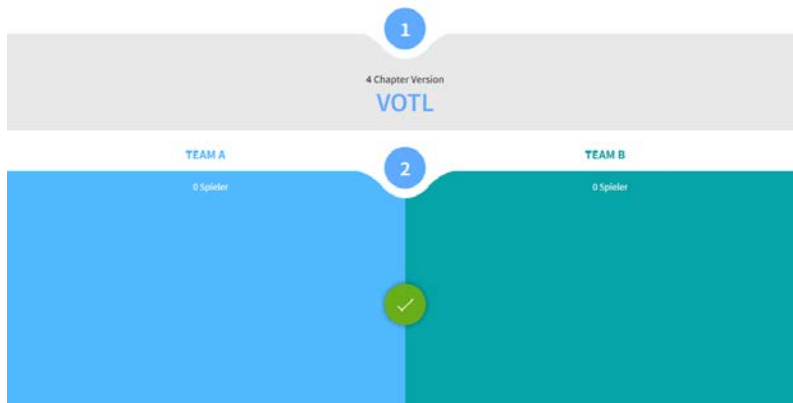
Timer Focusfase
Permanent

De docent kan ervoor kiezen om de timer zichtbaar te maken gedurende het hele spel, of niet. Het kan voor leerlingen soms stressvol zijn om de resterende tijd te zien, dus dit is een optionele functie.

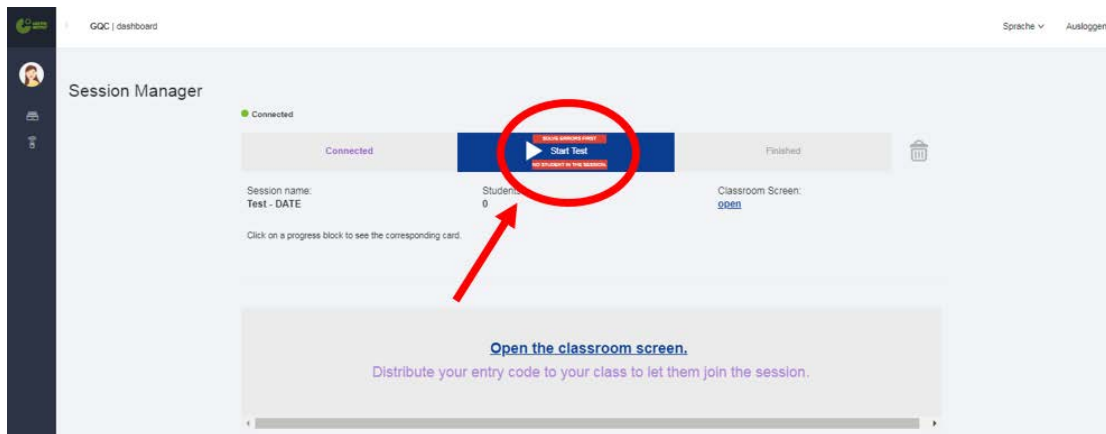
Klik op **SESSIE CREËREN** en open een tweede scherm 'Open klaslokaalscherm', zet deze dan op de modus volledig scherm.



Op het Teamscherm kan iedereen de twee teams zien en verschijnt een automatisch gegenereerde **CODE** (in dit geval VOTL). De spelers (leerlingen) moeten deze code invoeren op hun apparaten. Zodra ze verbinding hebben gemaakt en een team hebben gekozen, verschijnt hun profiel in het gekozen team.



Zodra iedereen verbinding heeft gemaakt en de teams gelijke aantallen hebben, kunt u teruggaan naar het eerste scherm en klikken op START TOETS. De teller begint nu met aftellen. Het is NIET mogelijk om spelers toe te voegen nadat een sessie is gestart.

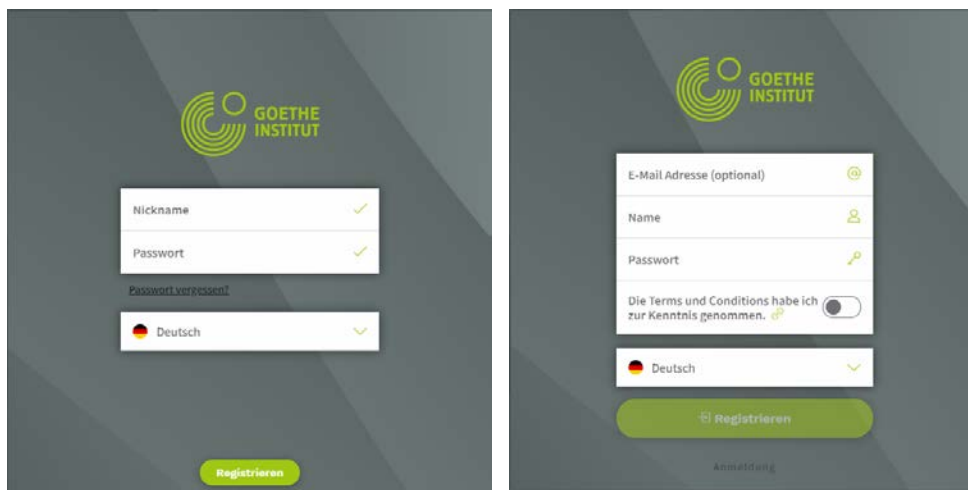


Voor LEERLINGEN

HET SPEL IN EEN BROWSER

GERMAN QUIZ CHALLENGE is een gratis online app, beschikbaar in de Apple App Store en op Google Play. Als leerlingen op een laptop of computer willen spelen, hebben ze de volgende link nodig: ggc.app.ovosplay.com. Het spel werkt niet goed in Internet Explorer, gebruik daarom **Chrome** of **Safari**.

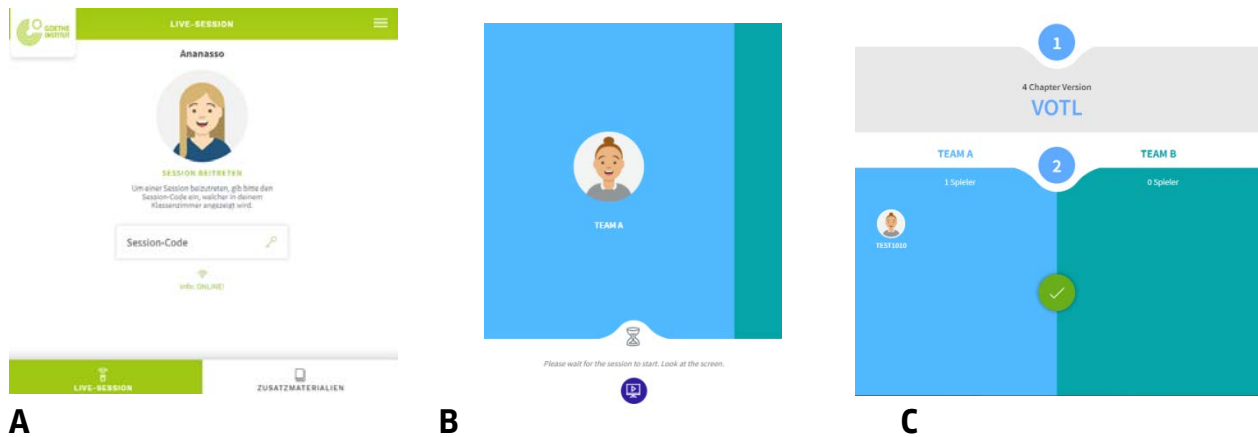
Na het downloaden van de app klikken de leerlingen op REGISTREREN en vullen zij een **E-mailadres (niet verplicht)**, een **Naam** en een **Wachtwoord** in. Met de knop 'Selecteer taal' kunnen ze de taal van de app aanpassen; dit heeft geen invloed op de taal van het spel. Als Duits niet de moedertaal van de leerlingen is, kunnen ze misschien beter kiezen voor Nederlands.



The image shows two versions of the Goethe Institut registration screen. The left version has fields for 'Nickname', 'Passwort', and a language selector set to 'Deutsch'. The right version includes an additional 'E-Mail Adresse (optional)' field, a 'Name' field, and a toggle for 'Die Terms und Conditions habe ich zur Kenntnis genommen.' Both screens feature a green 'Registrieren' button at the bottom.

Leerlingen kunnen na het inloggen een avatar kiezen, waarna ze worden doorverwezen naar de Code-pagina (**A**) in de app. Nu kunnen ze de automatisch gegenereerde SESSIECODE die zichtbaar is op het TEAM-scherm invoeren.

Klik op de drie streepjes rechts bovenin (**A**) en kies **Live Sessie**. De automatisch gegenereerde SESSIECODE op het Teamscherm kan nu worden ingevoerd (in dit voorbeeld, VOTL). Nadat de leerlingen de code in hebben gevoerd en een team (**B**) hebben gekozen, worden ze zichtbaar op het Teamscherm (**C**).



Als alle leerlingen online zijn en op het Teamscherm zijn verschenen, bent u klaar om te starten. Klik dan op **SESSIE STARTEN**.

Top tip! Tijdens het spel kan de docent de voortgang van de leerlingen zien op het Docentendashboard zonder dat deze voor iedereen zichtbaar is. De beste manier om dit te doen is het Teamscherm vast te zetten zodat de leerlingen alleen het spel kunnen zien in de browser.

VOOR EEN SESSIE OP AFSTAND is het aanmeldproces hetzelfde en wordt het scherm van de docent simpelweg gedeeld op een online platform, bijvoorbeeld Skype, Zoom of Microsoft Teams. Controleer eerst of het gebruik van een platform door de school is toegestaan.

4.3 Tijdens een sessie

VOOR DOCENTEN

Docenten kunnen gedurende het spel de voortgang van de leerlingen volgen. Deze voortgang is te zien op het Docentendashboard. De kleuren geven aan of een gegeven antwoord goed (groen) of fout (rood) is. Een grijze balk betekent dat de vraag nog niet is beantwoord. Een meer gedetailleerde uitleg is te vinden in hoofdstuk 4.4 *Een sessie beëindigen*.

Team	Progress			
B		● 31	● 11	57%
A		● 36	● 13	66%
B		● 25	● 12	46%
A		● 32	● 6	59%
B		● 23	● 20	42%
A		● 24	● 21	44%
A		● 22	● 14	40%
A		● 28	● 17	51%
A		● 37	● 11	68%
B		● 25	● 9	46%

APP/SPEL IN EEN BROWSER

Het is belangrijk leerlingen eraan te herinneren dat de Focusfase per persoon wordt gespeeld op hun eigen apparaat. De Uitdagingsfase wordt daarentegen per team beantwoord en deze vragen verschijnen alleen centraal via de beamer in de klas. Tijdens de proeffase heeft het GQC-team meerdere keren gemerkt dat leerlingen enthousiast worden bij de Uitdagingsfase en dat ze alles op alles zetten om te winnen.

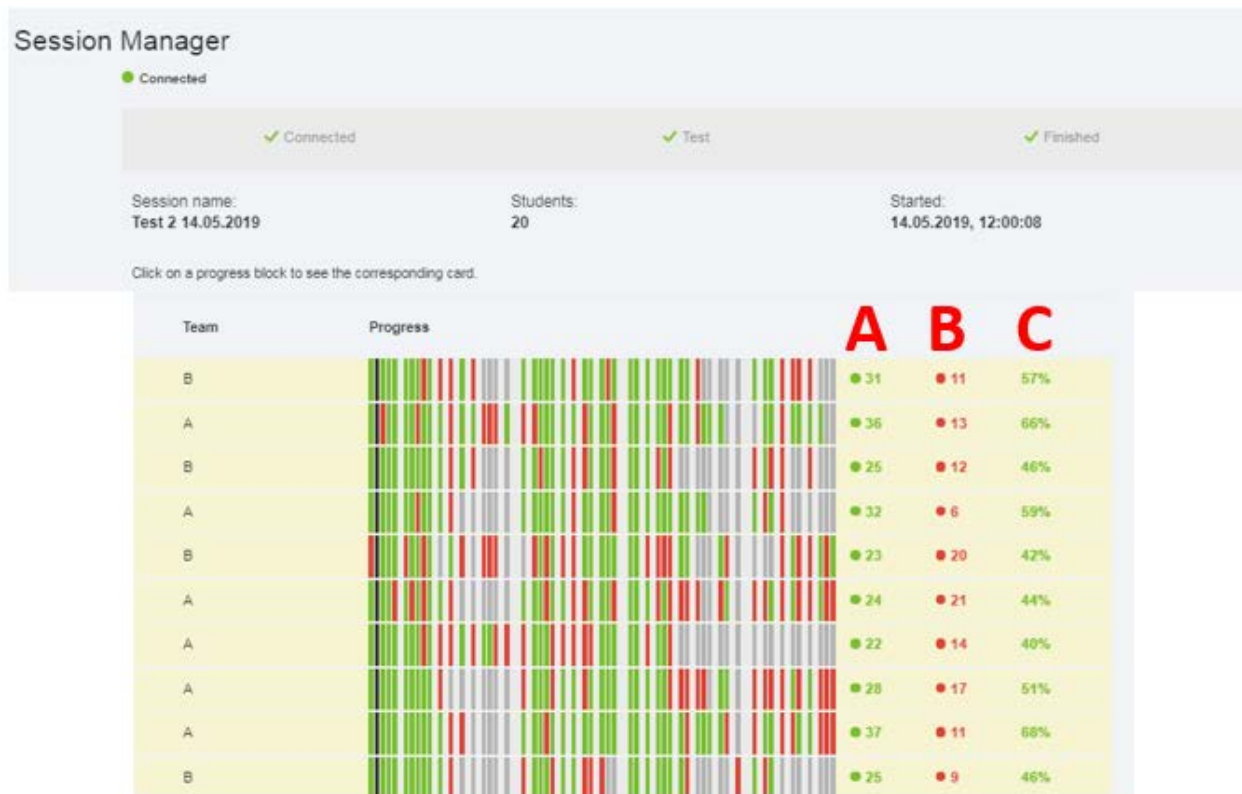
De Uitdagingsfase wordt tegen de klok gespeeld. Dit betekent dat de twee teams 30 seconden hebben om de vraag op het scherm te beantwoorden. De punten worden toegekend aan het team dat binnen de kortste tijd het juiste antwoord geeft; dit betekent dat de meerderheid van de leerlingen in een team het juiste antwoord moeten geven.

4.4 Een sessie beëindigen

VOOR DOCENTEN

De sessie eindigt automatisch na de vierde Uitdagingsfase. Na afloop krijgt de docent alle resultaten te zien in het Docentendashboard. Zoals gezegd tonen kleuren aan welke antwoorden goed (groen) of fout (rood) zijn. GRIJS betekent dat de vraag niet is beantwoord. Het resultaat wordt dan aan de rechterkant als volgt samengevat:

- A)** totaalaantal goede antwoorden
- B)** totaalaantal foute antwoorden
- C)** percentage totaalaantal goede antwoorden (relatief aan het aantal vragen dat in de vier Focusfases moest worden beantwoord)



Door op de individuele strepen te klikken kan de docent ook de resultaten per opdracht inzien. Door op een balk te klikken wordt deze donkergrijs en wordt de opdracht aan de zijkant op Docentendashboard getoond. Door de vragen te beantwoorden krijgt de docent direct feedback en kan hij/zij ook zien wat het goede antwoord is. Door op het audio-icoontje te klikken kan de docent naar de luisteropdracht luisteren en de moeilijkheidsgraad van de opdracht inschatten.

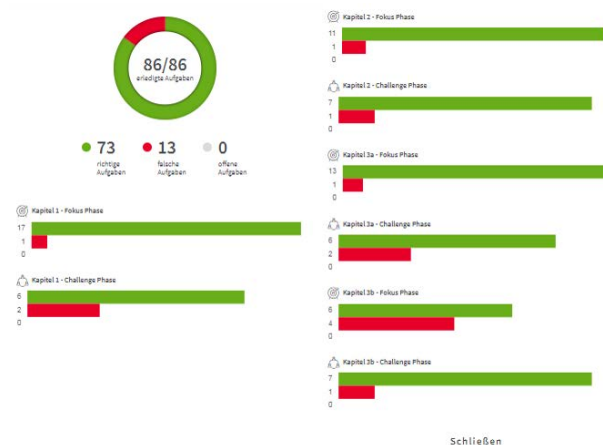
Hiermee kan de docent evalueren welke fouten er zijn gemaakt en de knelpunten in het spel identificeren. Verder kan de docent hiermee ook zien welke opdrachten lastiger waren en deze buiten een spelsessie om in de les behandelen.



APP/SPEL IN EEN BROWSER

Aan het einde van de sessie krijgen leerlingen op hun apparaten individuele feedback over hun prestatie. In totaal zijn er 86 opdrachten in de Focusfases, de Uitdagingsfases niet meegeteld. De feedback bevat de volgende gegevens:

- Aantal opgeloste opdrachten in relatie tot het totale aantal opdrachten (86)
- Totaalaantal goede antwoorden, totaal aantal foute antwoorden en totaal aantal onbeantwoorde vragen
- De grafiek geeft per hoofdstuk weer hoeveel vragen er goed waren beantwoord en hoeveel vragen er fout waren beantwoord.



5. EXTRA LESMATERIAAL

Naast het spel heeft het GQC-team extra lesmateriaal geproduceerd, te vinden onder het kopje VRIENDEN/FREUNDE, dat gebruikt kan worden om de klas voor een spelsessie voor te bereiden. Aan de hand van de twee hoofdstukken extra lesmateriaal kan de docent de personages en onderwerpen van het spel introduceren en kunnen gebruikers de app en apparaten leren kennen.

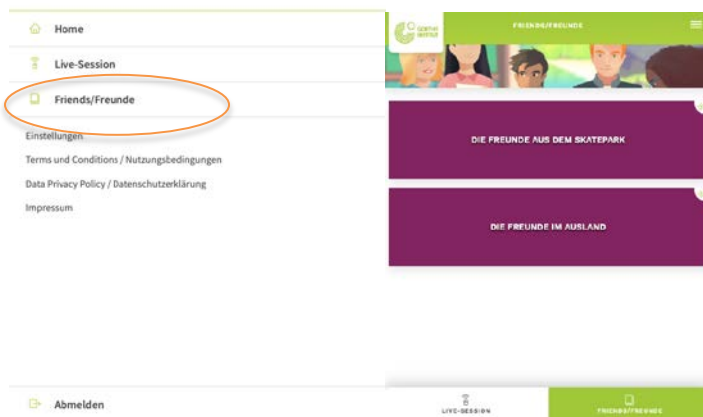
Het extra lesmateriaal is te vinden in de app en kan door de leerlingen zelf worden bekeken. Docenten hebben vanuit het Docentendashboard geen directe toegang tot dit extra lesmateriaal. De opdracht en de vragen in het extra lesmateriaal zijn bedoeld voor zelfstudie: de leerling krijgt direct feedback tijdens het beantwoorden van de vragen.

Het extra lesmateriaal is opgedeeld in twee hoofdstukken. Het eerste hoofdstuk gaat over de vijf vrienden in München en bestaat uit een complete beschrijving van de verschillende personages en een serie juist/onjuist/staat niet in de tekst-vragen. Het tweede hoofdstuk gaat over de vrienden in het buitenland die in de derde en vierde Focusfases van het spel worden genoemd. Naast beschrijvingen van deze vrienden in het buitenland wordt er ook informatie gegeven over de landen die in het spel worden

genoemd. De gekozen landen in dit project komen overeen met de landen van de projectpartners. Elk profiel gaat gepaard met een serie juist/nonjuist-vragen. Het wordt de docent aangeraden om een heel lesuur in te plannen waarin de leerlingen beide hoofdstukken extra lesmateriaal kunnen uitproberen.

Toegang tot Extra Lesmateriaal (VRIENDEN/FREUNDE-SECTIE)

Klik op de VRIENDEN/FREUNDE-tab onderaan het scherm om toegang te krijgen tot het extra lesmateriaal. Of klik op de drie streepjes rechts bovenaan om bij het menu te komen. De leerlingen kunnen hier VRIENDEN/FREUNDE selecteren en de twee hoofdstukken extra lesmateriaal downloaden. Door op elk hoofdstuk te klikken kan de leerling door de vragen en opdrachten swipen. De inhoud van deze hoofdstukken is gericht op het leren kennen van de vijf vrienden in het skatepark (Die Freunde aus dem Skatepark), net als in hoofdstuk 1 van het spel, en meer leren over Europa en de landen die in hoofdstuk 3 en 4 worden genoemd.



6. VEELGESTELDE VRAGEN

Wie kan gebruikmaken van de GERMAN QUIZ CHALLENGE?

GERMAN QUIZ CHALLENGE is ontworpen zodat scholen het Duitse taalniveau van leerlingen van 13 t/m 16 jaar kunnen beoordelen.

Hoeveel kost het spel?

Het spel is gratis. De app kan worden gedownload in de Apple App Store of op Google Play. Er is een link om u als docent aan te melden.

Waar vind ik het spel?

De app voor het spel kan worden gedownload in de Apple App Store of op Google Play. U krijgt toegang tot het Docentendashboard via de volgende link:

gqc.app.ovosplay.com/admin/

Waar moet ik als docent aanmelden?

Docenten kunnen zich aanmelden via de volgende link: **gqc.app.ovosplay.com/admin/**. Docenten worden bij het aanmelden gevraagd om een naam, e-mailadres en wachtwoord in te vullen.

Hoe lang duurt het spel?

De docent kan verschillende versies van het spel met een verschillende tijdsduur kiezen door een andere blueprint te selecteren bij het creëren van een nieuwe sessie, bestaande uit minimaal één en maximaal vier hoofdstukken. Een volledige spelsessie, inclusief opstarten, duurt ongeveer een uur.

Hoe vaak kan ik het spel met mijn leerlingen spelen?

Wij raden aan om het spel twee keer in een schooljaar te spelen, één keer aan het begin en één keer tegen het einde van het jaar, zodat de resultaten goed kunnen worden vergeleken en de voortgang duidelijk te zien is.

Zijn de opdrachten altijd hetzelfde?

De opdrachten in de Focusfases zijn altijd hetzelfde en de volgorde blijft ook altijd gelijk. Vragen in de Teamuitdaging worden willekeurig geselecteerd om te zorgen dat deze voor elke sessie anders zijn.

Hoe kan ik helpen mijn leerlingen te voorbereiden op het spel? Is er een woordenlijst beschikbaar?

Ja, er is aanvullend lesmateriaal gemaakt door het Goethe-Institut, inclusief een woordenlijst. Een script voor het hele spel is ook online beschikbaar. Kijk voor meer

informatie op de website van het Goethe-Institut onder het kopje GERMAN QUIZ CHALLENGE.

Welke gegevens worden door het spel verzameld?

De verzamelde gegevens omvatten inhoudelijke gegevens over de resultaten en informatie die door de leerlingen en docenten wordt ingevoerd tijdens het aanmelden. Wij raden hierom aan een bijnaam, een tijdelijk e-mailadres en een avatar te gebruiken. Zie het Gegevensbeschermingsbeleid voor meer informatie.

Wat gebeurt er met de data als het spel is afgelopen?

De in het Gegevensbeschermingsbeleid en hierboven genoemde gegevens worden bewaard tot de gebruiker zijn/haar account verwijdt of het Goethe-Institut via GQC-niederlande@goethe.de opdracht krijgt het account te verwijderen.

Wat zijn de minimale systeemeisen om de GERMAN QUIZ CHALLENGE te kunnen spelen?

Voor docenten:

- Een laptop of desktopcomputer met Windows (Windows 7 of recenter) of OSX,; het spel is niet getest voor Linux
- Een internetverbinding (Het netwerkverkeer van het spel is laag. Als de internetverbinding goed genoeg is voor gewoon internetgebruik, dan volstaat het voor het Docentendashboard.)
- Een bijgewerkte versie van een moderne internetbrowser: Firefox, Chrome, Edge, Safari, maar niet Internet Explorer!
- Een TV of beamer verbonden met een computer (moet een browser kunnen tonen)

Voor leerlingen die online spelen:

- Een smartphone of tablet met Android (versie 7 of recenter) of iOS (versie 11 of recenter)
- Een internetverbinding (Het netwerkverkeer van het spel is laag. Als de internetverbinding goed genoeg is voor gewoon internetgebruik, dan volstaat het voor het Docentendashboard.)
- Een koptelefoon

Mijn leerlingen hebben moeite tussen de vragen te schakelen. Hoe kan ik helpen?

De swipe-richting is automatisch van links naar rechts ingesteld. Sommige leerlingen swipen uit zichzelf van rechts naar links. Het is daarom mogelijk om de swipe-richting van het spel anders in te stellen. Dit kan in het EINSTELLUNGEN-menu in de app worden aangepast (ga rechts bovenin via de drie streepjes naar het menu en verander de richting bij 'Invertiere die Wischrichtung').

Mijn leerlingen willen hun bijnaam en wachtwoord veranderen. Hoe doe ik dit?

De bijnaam en het wachtwoord kunnen worden veranderd in het EINSTELLUNGEN-menu. Wachtwoorden kunnen worden opgevraagd als er bij het aanmelden een e-mailadres was ingevuld. Is dit niet het geval, dan moet de leerling zich opnieuw aanmelden voor het spel. Avatars kunnen ook in het EINSTELLUNGEN-menu worden veranderd.

Wat kan ik doen als een leerling technische problemen ondervindt tijdens het spelen?

Afhankelijk van het probleem, is het meestal een goed idee om het spel opnieuw op te starten: de app kan onder het spelen worden verversd, en in de browser kan de webpagina ook tijdens het spel worden herladen. Wees niet bang om het spel te herladen, de sessie gaat niet verloren! Na het opstarten begint het spel automatisch vanaf het laatst geladen punt.

Controleer ook de systeemvereisten en onze handleiding om problemen met je hardware of systeeminstellingen te voorkomen.

Mocht een probleem aanhouden, neem dan contact met ons op. We zijn er om te helpen. Neem bij vragen contact met ons op: GQC-niederlande@goethe.de.