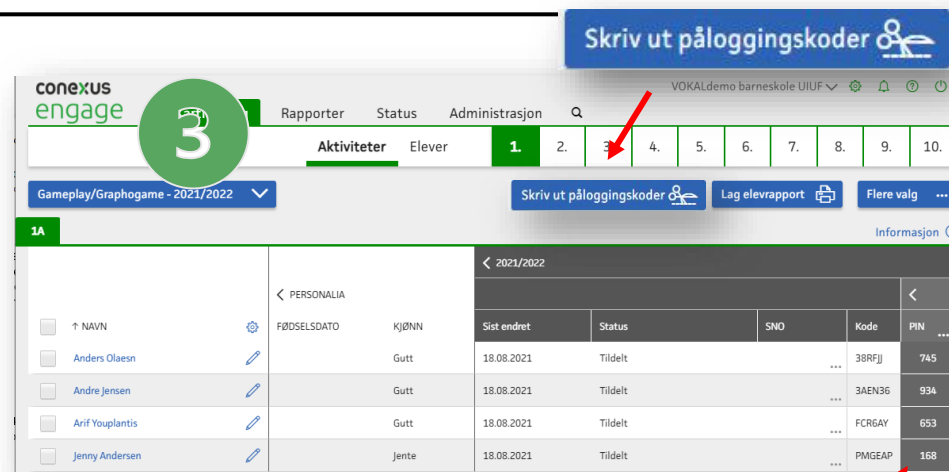
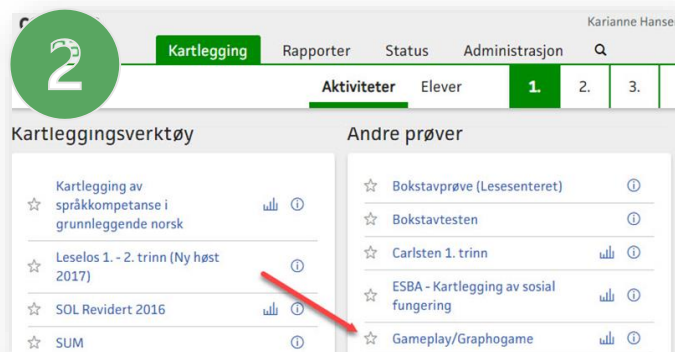


Slik kommer du i gang:

- a) Læreren henter elevenes påloggingskoder og PIN i Engage
- b) Læreren oppretter en bruker i Graphogame
- c) Læreren legger til hver elev i Graphogame
- d) Læreren logger seg inn på elevenes iPader, og gir elevene deres PIN-kode



a) Læreren henter elevenes koder i Engage



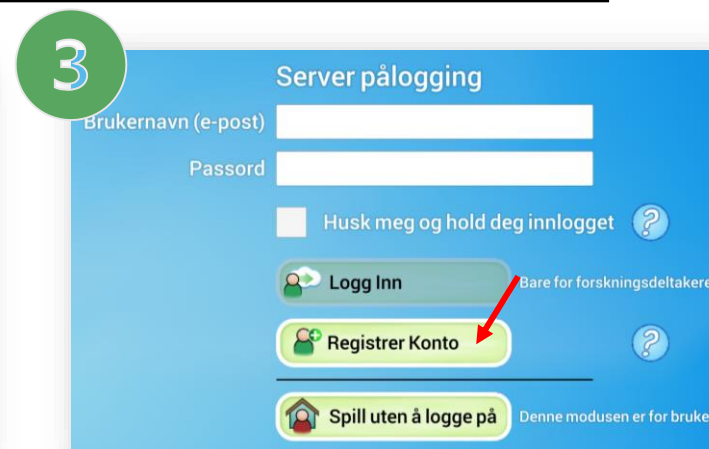
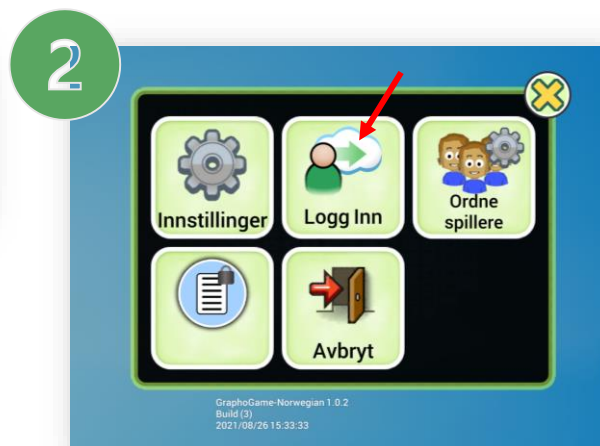
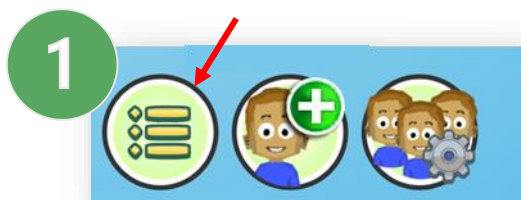
1. Logg inn, velg 1. trinn
2. Velg Gameplay/Graphogame
3. Her finner du elevens PIN-kode og påloggingskode, og du kan velge å skrive ut elevens koder
4. Eksempel på en PDF-rapport med elevens Conexus-kode

Gameplay/Graphogame	
År	2021/2022
Trinn	VOKALdemo barneskole UIUF
Trinn	1. trinn
Gruppe	1A
Antall elever	4

Fornavn	Etternavn	Fødselsdato	Engangskode
Anders	Olaesn		38RFJJ
Andre	Jensen		3AEN36
Arif	Youplantis		FCR6AY
Jenny	Andersen		PMGEAP

↑ Kode	PIN	...
38RFJJ	745	
3AEN36	934	
FCR6AY	653	
PMGEAP	168	

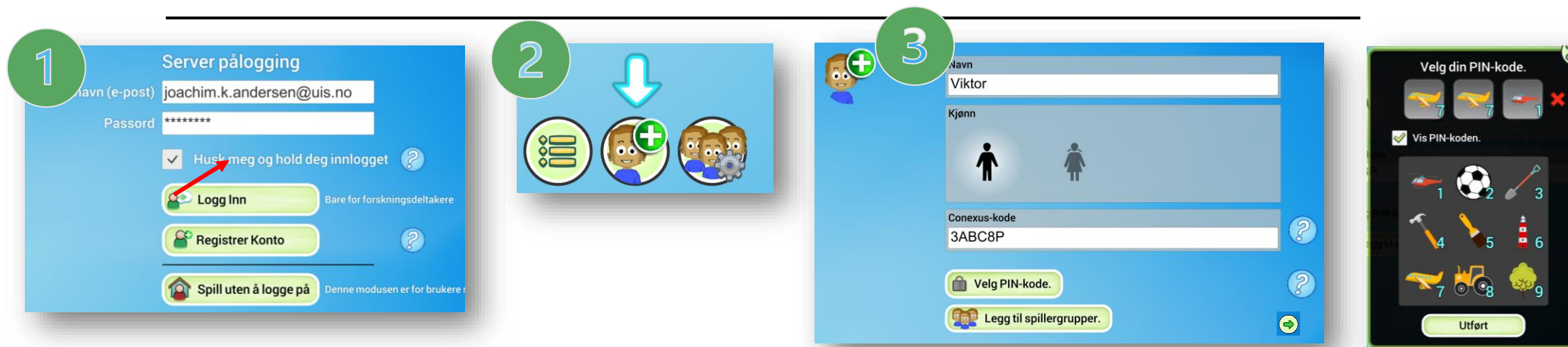
b) Læreren oppretter en bruker i Graphogame



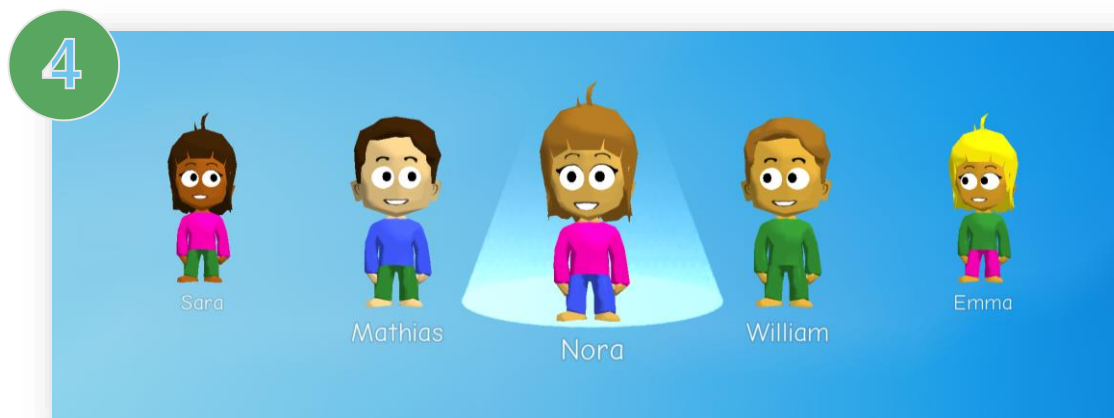
1. Velg menyknappen på førstesiden i appen
2. Velg Logg inn
3. Registrer konto
4. Legg inn dine opplysninger og serverpassordet
5. Etter dette mottar du en epost der du må bekrefte din adresse.



c) Læreren legger til elever i Graphogame



1. Logg inn, velg «husk meg»
2. Trykk for å legge til elever
3. Legg inn:
 - Navn
 - Kjønn
 - Conexus-kode
 - PIN-kode
4. Gjenta stegene for å legge inn alle elevene



c) Læreren legger til elever i Graphogame

1 Server pålogging
Navn (e-post) joachim.k.andersen@uis.no
Passord *****
 Husk meg og hold deg innlogget
Logg Inn Bare for forskningsdeltakere
Registrer Konto
Spill uten å logge på Denne modusen er for brukere

2

3
Navn Viktor
Kjønn
Conexus-kode 3ABC8P
Velg PIN-kode.
Legg til spillergrupper.

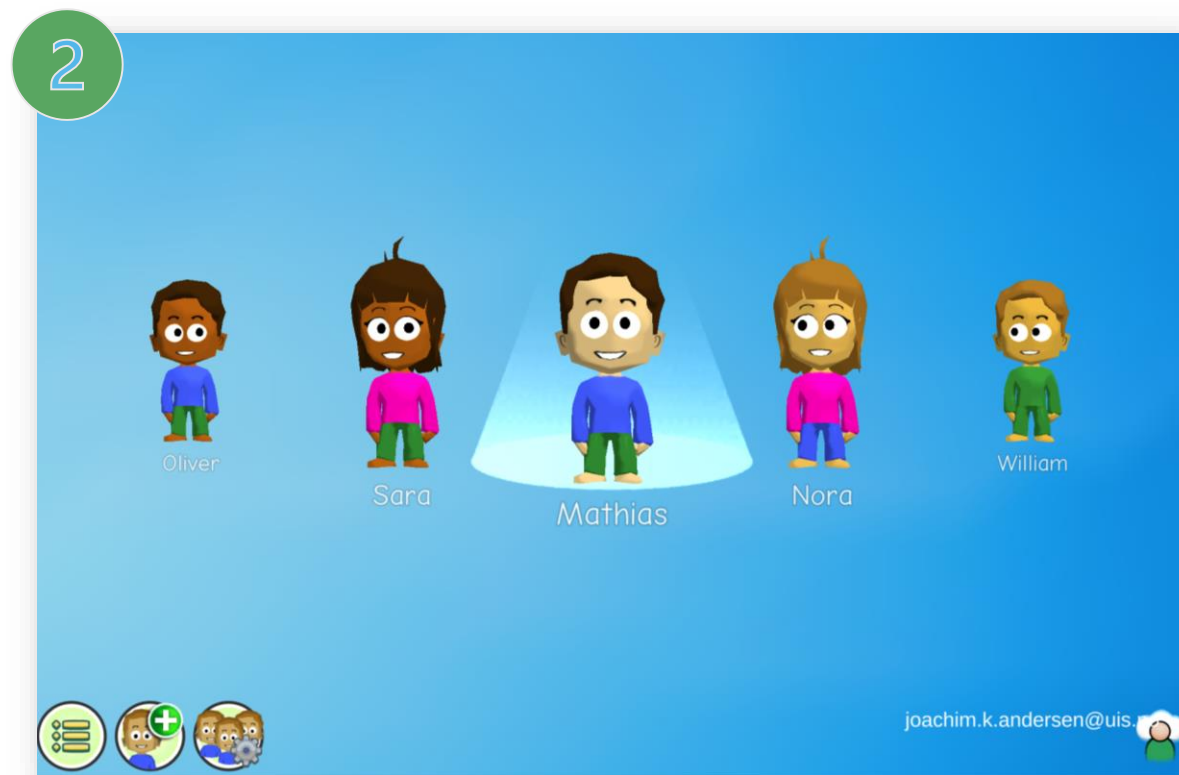
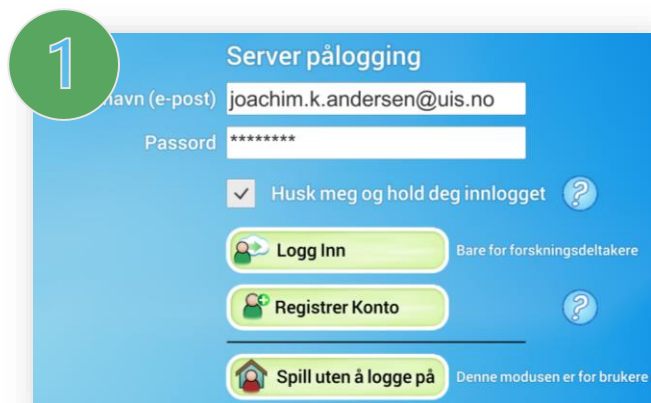
4
Sara Mathias Nora William Emma

Velg din PIN-kode.
Vis PIN-koden.
Utført

Det er svært viktig at eleven får sin egen, unike Conexus-kode når du legger til eleven.

Elevens unike Conexus-kode finner du i Engage-portalen.

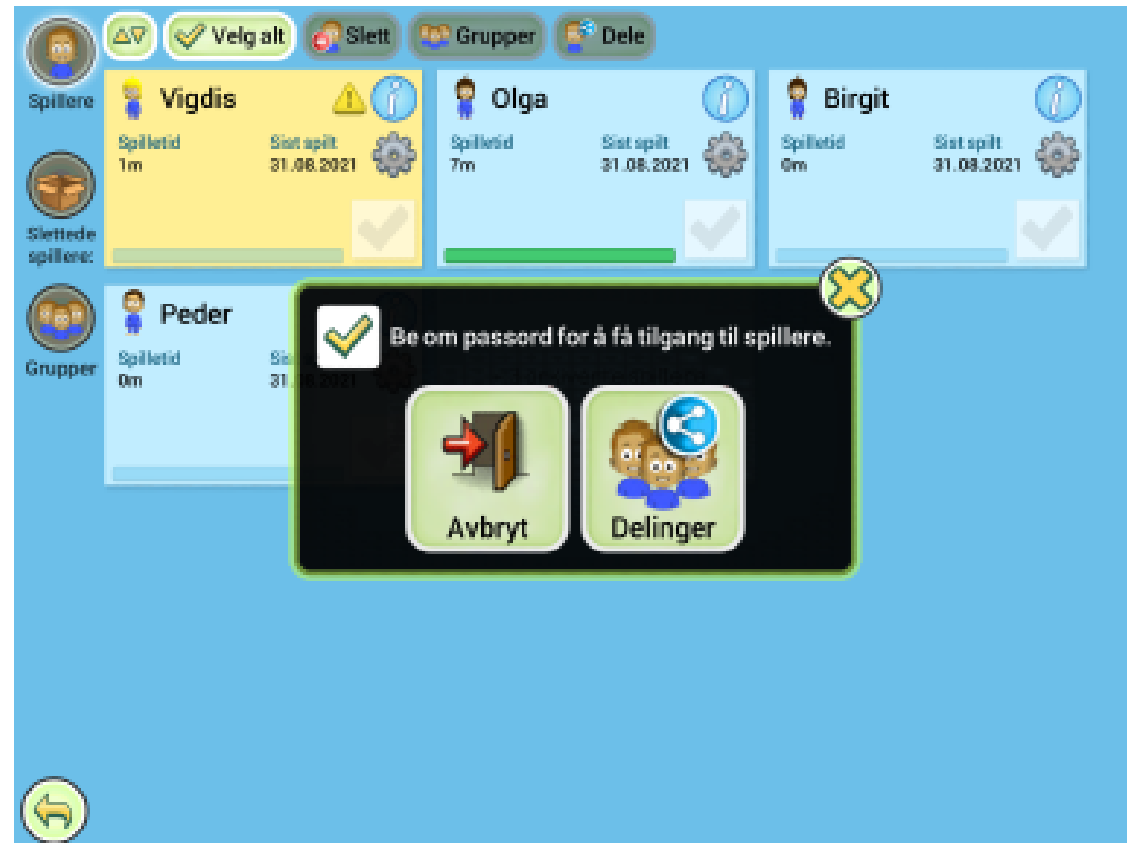
d) Læreren logger seg inn på elevenes iPader, og gir elevene deres PIN-kode



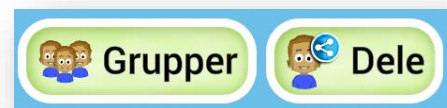
1. Du som lærer logger deg inn på elevens iPad med dine innloggingsdetaljer. Velg «husk meg».
2. Gi elevene informasjon om hvilket navn deres avatar har, og den 3-sifrede pinkoden de skal bruke.

Viktig informasjon

Når du går ut av spilleroversikten vil du få opp denne dialogboksen, det er viktig at du ikke endrer noe her og lar krysset "Be om passord for å få tilgang til spillere" stå avkrysset.



Noen tips 1/3

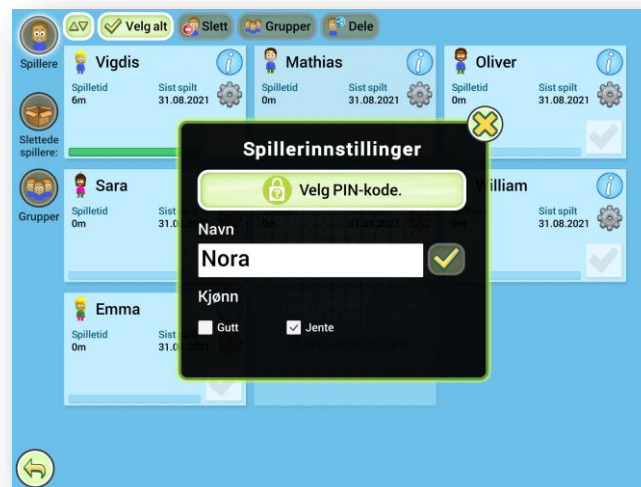


Du kan gruppere elever og dele elever med andre lærere

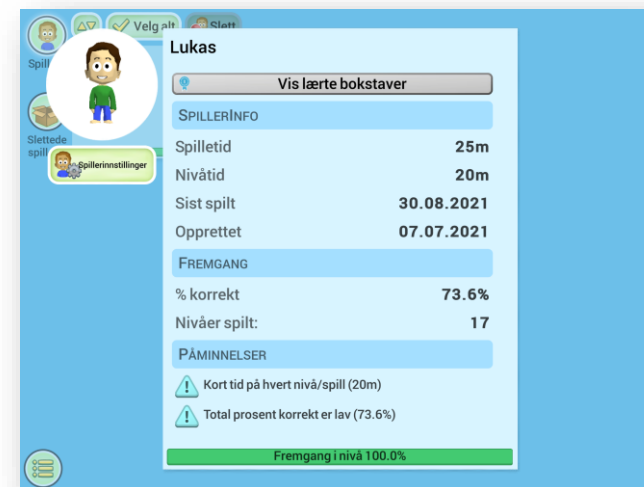
Oversikt over alle dine elever.



Mulighet for å endre elevens PIN-kode



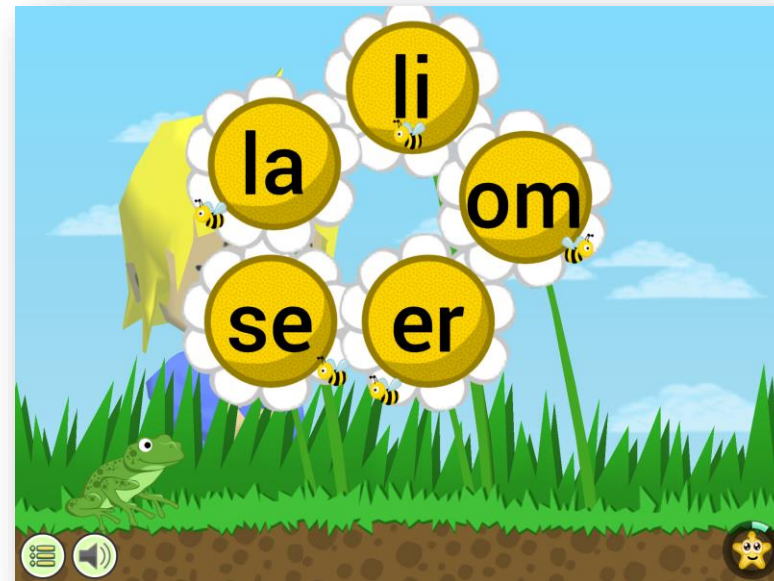
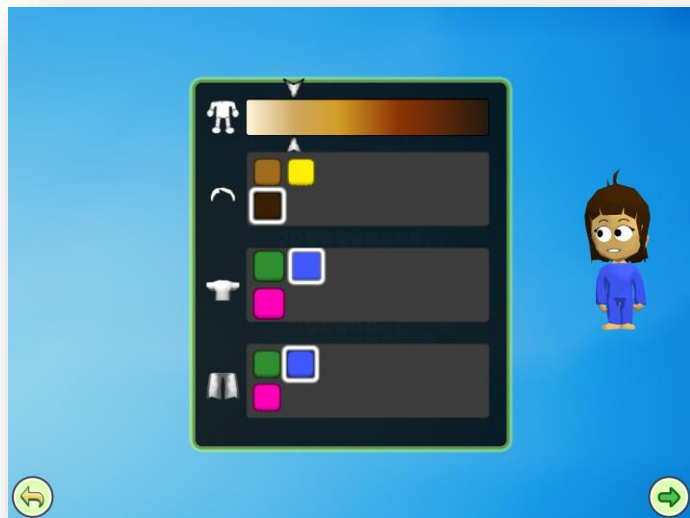
Mer informasjon om hver elev



Hvis du vil slette elever kan du huke av elevene og trykke på "slett" i menyen øverst. Sletter du feil kan du gjenopprette elevene igjen ved å trykke på "slettede spillere".

Noen tips 2/3

Ved oppretting av elevene velger du som lærer utseendet på avataren. Etter hvert som eleven spiller vil han/hun kunne endre sin avatar selv.



Eleven kan høre lyder på nytt ved å velge høyttalersymbolet når de spiller.

Noen tips 3/3

Etter 10 minutter spill åpner butikken, der elevene kan bruke penger de har tjent på klistremerker eller til å endre sin avatar. Butikken og klistreboken er tilgjengelig en bestemt tid. Av og til får man noen bonuskort, for eksempel med noen effekter.

