

Het Nieuwe Leren

Leren door Gamen

omdat het kan en werkt.

Bewegingsmelder

Onderwerpen en Hall of Fame





Technologie

TN Elek. Symbolen II

Hall of Fame

Klik hieronder op je klas...

Klas	
Naam	
Wachtwoord	
Oeps	Toon wachtwoord tekens

Onderwerpen

Bekijk

Stemmen



3GL PIE

4gttgn2

4gttgn5

4gttgn6

4gttgn9

Docent

Docent

Help

Afsluiten

Muis aanwezig is True Aanraakscherm aanwezig is False LdG animatie snelheid Langzaam Arduino Gevonden False Clip art copyright © 2010-2016 Easy Computing SA. Copyright H.O. Boorsma 2014-2016

Instructie voor PIE leerlingen.

Elektro SYMBOLEN INSTALLATIE

- I'LL DRAG IT
- I GOT IT
- Hall of Fame

Elektro SYMBOLEN INSTALLATE.

In de elektrotechniek worden soms voor dezelfde onderdelen verschillende symbolen gebruikt. Dat is afhankelijk namelijk van de tekening waarmee je werkt. Het is belangrijk dat je de betekenis van de symbolen goed kent!

Voor het leren van deze symbolen gebruik je een computerprogramma. Hieronder staat beschreven hoe het werkt en wat je moet doen.

- Ga naar een computer of laptop en log in.
- Start het programma Leren door Gamen. **Start \ EduTechSoft \ Leren door Gamen (LdG)**

Het onderstaande scherm moet dan verschijnen.



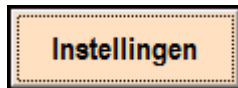
De onderwerpen in het hoofdmenu worden willekeurig gekozen en kunnen dus op jouw scherm anders zijn. Rechts op het scherm kun je in het blauwe vak je klas selecteren.

- Kies je klas en daarna je naam
- Log in met een wachtwoord, dat je de eerste keer zelf kunt kiezen. Er verschijnt dan een nieuw scherm.
- Klik op het scherm op de hieronder getekende knop.

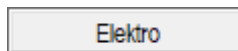


I'LL DRAG IT is Engels voor 'Ik zal slepen' en dat is precies wat je moet gaan doen.

- Klik achtereenvolgens rechtsonder op



- Selecteer daarna het vakgebied door op

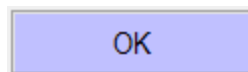


te klikken.

- Kies het hoofdstuk, door in de lijst **Symbolen Installatie**, te selecteren.



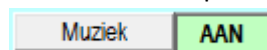
- Sluit het instellingen menu door op



te klikken.

Er zijn meer instellingen mogelijk.

Je kunt de achtergrondmuziek en de verteller uitzetten door op het knopje muziek te klikken.



Narrator is Engels voor Verteller of voorlezer.

Je kunt daar ook een andere naam selecteren, maar momenteel werken alleen de stemmen van Narrator en Boorsma.

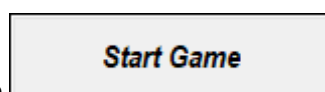
Op het scherm kun je het volgende doen.

Klik je op de benaming links op het scherm, dan wordt de naam 'verteld' en wordt om het bijbehorende onderdeel een groen vak getekend.

Klik je op een afbeelding, dan wordt de naam 'verteld' en wordt rechts bovenaan een foto van het onderdeel getoond.

Klik je met de rechtermistoets op een afbeelding, dan komt er extra informatie over dat onderdeel op het scherm te staan.

- Klik op de onderdelen die je nog niet kent en lees de extra informatie door er rechts op te klikken.



- Wanneer je denkt alle onderdelen te kennen klik je op **Start Game**. De namen onder de afbeeldingen verdwijnen.
- Sleep met de muis de benaming van een onderdeel naar de bijbehorende afbeelding.



- Doe dat met alle benamingen en zorg er voor dat je geen fout maakt.

Wanneer je een fout maakt, wordt het resultaat niet opgeslagen.

Je kunt opnieuw beginnen door achtereenvolgens op  en daarna weer op

 te klikken.

Heb je alle onderdelen geslept en geen fouten gemaakt, dan verschijnt de onderstaande melding.



Elke leerling moet dit een keer gedaan hebben zonder fouten te maken. De docent controleert dit.

Nu kun je door middel van een game laten zien dat je de benamingen kent.

- Klik op , daarna op , daarna op  en je bent weer terug in het startscherm.

Het programma kun je stoppen door  te klikken.

De kans is groot dat je nog niet alle symbolen nog niet goed kent, daarom ga je op een andere manier met de symbolen aan de gang.

- Indien nodig start je het programma en log je in met je eigen naam en zelf gekozen wachtwoord.

- Klik op de onderstaande knop. **I GOT IT!** is Engels voor 'ik heb het begrepen'.



Instellingen

- Klik achtereenvolgens op

Elektro

Kies het hoofdstuk, door in de lijst ***Symbolen Installatie***, te selecteren.

$U = I \times R$

$P = U \times I$

Symbolen Installatie

OK

- Sluit het instellingen menu door op te klikken.

Nu kun je oefenen met de symbolen. Wanneer je met de muis tegen een symbool bokst, verschijnt het symbool met de benaming rechtsboven op het scherm en wordt de benaming voorgelezen.

Start Game

Wanneer je op **Start Game** klikt, begint de game.

Je kunt de game alleen starten wanneer je eerste de onderdelen 'gesleept' hebt.

De game.

Rechts bovenaan verschijnt de naam van een symbool.

Er worden 5 seconden afgeteld, waarna het de bedoeling is de bokshandschoen alleen tegen het gevraagde symbool te 'meppen'.

Je krijgt daarvoor 10 seconden de tijd. Wanneer je na 10 seconden nog geen symbool gebokst hebt, komt er een bom (bij) op het scherm en wordt de snelheid met 1 verhoogd. Hetzelfde symbool moet alsnog 'gebokst' worden.

Wanneer je een Bom raakt, is het **Game over**.

Het gaat om het behalen van de langste tijd. In de Hall af Fame kun je zien of je de beste van de klas of zelfs de hele school bent!

Hieronder staat wat de betekenis is van het informatie paneel rechts op het scherm.

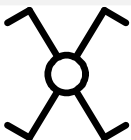
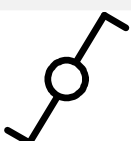
Enkele WCD + BC	De naam van het te boksen symbool.
	De tijd die je hebt om het symbool op te zoeken.
Elektro	Afdeling
Installatie	Hoofdstuk
Goed 7	Score en snelheid.
Fout 0	
Snelheid 2	Behaalde tijd in milliseconden.
Tijd 66828	
Tijd over	Beschikbare tijd om het symbool te boksen.
H. Boorsma	Naam van de speler.
FPS 64	Frames Per Second
Start game	Start of stop de Game
Help	Informatie over hoe en wat
Instellingen	Welke onderdelen, grootte, snelheid enz.
Menu	Terug naar selectie menu.

De door jou behaalde score wordt automatisch opgeslagen. Het gaat dus niet om snelheid maar nauwkeurigheid en zo lang mogelijk geen fouten maken! Door strategisch te gamen, kun je al snel een goede tijd neerzetten.

- Klik op  en probeer de langste tijd te scoren.

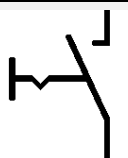
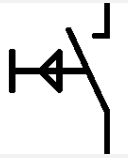
Naam: _____ Klas: ____ ET Score: _____

Schrijf achter het getekende symbool de juiste benaming. Je mag hiervoor LdG gebruiken.

Symbolen in een Installatie tekening.	
Symbool	Benaming
	_____
	_____
	_____
	_____
	_____
	_____
	_____
	_____

Naam: _____ Klas: ____ ET Score: _____

Schrijf achter het getekende symbool de juiste benaming. Je mag hiervoor LdG gebruiken.

Symbolen in een Stroomkringschema.	
Symbol	Benaming
	_____
	_____
	_____
	_____
	_____
	_____
	_____