

SPRINGLOOP CREATOR

'Snel van Start'-gids

voor versie 1.0.0

Inhoudsopgave

Het startscherm	3.
Het speloverzicht & rondescher	4.
Het spel publiceren	7.
Het spel starten in Springloop	8.
Tip	9.

We willen het iedereen het altijd zo makkelijk mogelijk maken om aan de slag te gaan met bewegend leren, zo ook nu. Daarom hebben we speciaal voor jou dit document opgesteld, zodat je zo snel mogelijk aan de slag kunt gaan met de Springloop Creator en je eigen bewegend leren lessen kunt gaan maken!

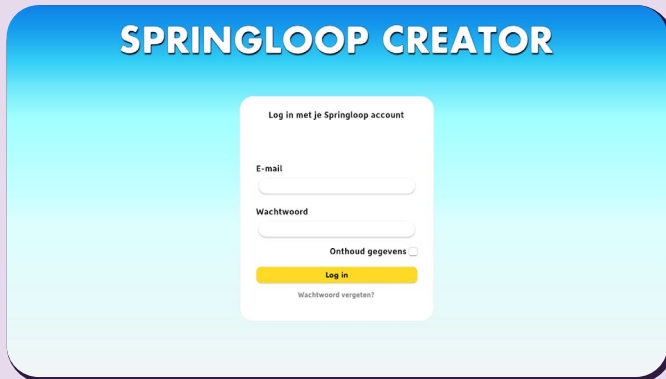
We zijn erg benieuwd naar de mooie en leuke spellen die je zal gaan maken.

Veel succes en heel veel plezier!

- Het Springlab-Team

Het startscherm

1.



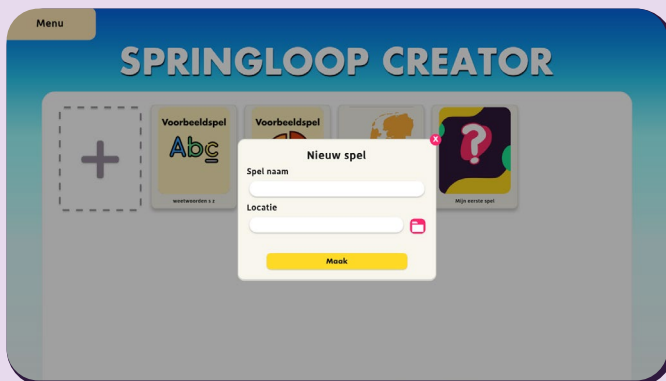
Als je de Springloop Creator opent krijg je dit scherm te zien. In dit startscherm log je in met je Springloop account.

2.



In het homescreen zie je jouw gemaakte spellen die je kunt aanpassen, verwijderen of publiceren.

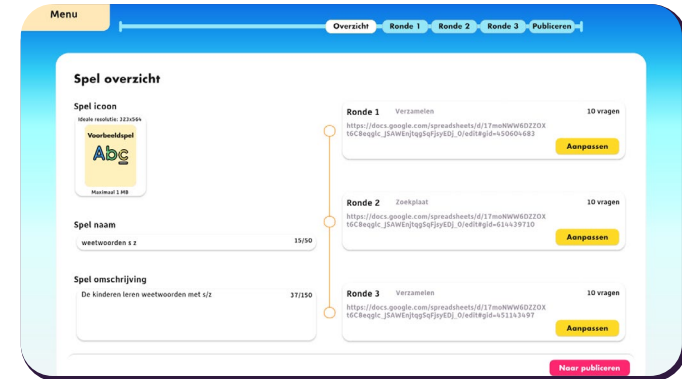
3.



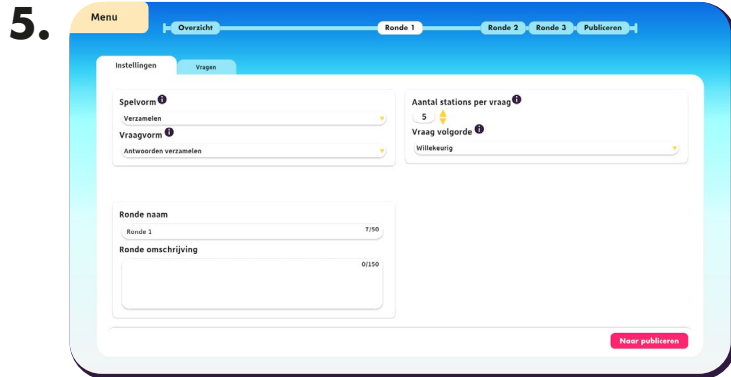
Door op de plus-knop te klikken kun je een nieuw project maken. Kies de naam van het spel en selecteer een map op je computer waar je deze wil opslaan.

Het speloverzicht & rondeschermb

Vervolgens kom je in het speloverzicht. Het spelicoon, de naam en de omschrijving die je hier invult worden in de Springloop app getoond. Aan de rechterkant zie je een overzicht van de verschillende rondes die je invult. In de Springloop Creator maak je een spel van 3 rondes met iedere ronde minimaal 10 vragen. Het spel duurt altijd 15 minuten.



4.

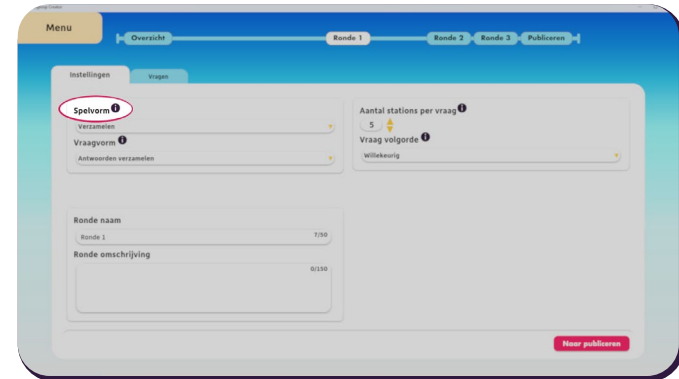


5.

In de rondeschermen kun je per ronde invulling geven aan je spel. Kies je spelvorm, je vraagvorm, het aantal Springloop stations dat je in de ronde wilt gebruiken en je gewenste vraagvolgorde. Daarna ben je klaar om de vragen te maken.

Het speloverzicht & rondescherf

In de Springloop Creator zie je verschillende informatie knoppen. Door op deze knoppen te klikken krijg je een popup te zien met meer informatie over het betreffende element.



6.

7.



Door op de informatieknop van Spelvorm te klikken, krijg je meer informatie over de verschillende spelvormen die je kunt selecteren.

Het spel overzicht & rondescherf

In een rondescherf kun je naar het tabje 'Vragen' om je verschillende vragen aan te maken. Afhankelijk van de vraagvorm die je hebt gekozen in je vorige scherm, zullen de invulvelden van een vraag anders zijn. Hier zie je een vraag voor de vraagvorm "Zin compleet maken".

The screenshot shows the 'Vragen' screen with a navigation bar at the top containing 'Menu', 'Overzicht', 'Ronde 1', 'Ronde 2', 'Ronde 3', and 'Publiceren'. Below the navigation bar, there are tabs for 'Instellingen' and 'Vragen'. A yellow bar at the top of the main content area says 'Vraag toevoegen'. Two question cards are visible: 'Vraag 3' and 'Vraag 4'. Both cards have a title 'Vraag 1' and a question 'Vul een s of z in om de twee onderstaande woorden goed te spe'. Below the question is a 'Zin' field with the text 'kiet...en kou...en' for Vraag 3 and 'mui...en le...en' for Vraag 4. Each card has two columns: 'Goede antwoorden' and 'Aantal foute antwoorden'. For Vraag 3, the 'Goede antwoorden' field contains 's' and the 'Aantal foute antwoorden' is '2'. For Vraag 4, the 'Goede antwoorden' field contains 'z' and the 'Aantal foute antwoorden' is '2'. Below these are 'Foute antwoorden' fields. A 'Naar publiceren' button is at the bottom right.

8.

9.

The screenshot shows the 'Vragen' screen with a navigation bar at the top containing 'Menu', 'Overzicht', 'Ronde 1', 'Ronde 2', 'Ronde 3', and 'Publiceren'. Below the navigation bar, there are tabs for 'Instellingen' and 'Vragen'. A yellow bar at the top of the main content area says 'Vraag toevoegen'. Two question cards are visible: 'Vraag 5' and 'Vraag 6'. Both cards have a title 'Vraag 1' and a question 'Verzamel de 3 woorden die juist zijn gespeld'. Below the question is an 'Extra info' field. Each card has two columns: 'Aantal goede antwoorden' and 'Aantal foute antwoorden'. For Vraag 5, the 'Aantal goede antwoorden' is '3' and the 'Aantal foute antwoorden' is '3'. For Vraag 6, the 'Aantal goede antwoorden' is '3' and the 'Aantal foute antwoorden' is '3'. Below these are 'Goede antwoorden' and 'Foute antwoorden' fields. For Vraag 5, the 'Goede antwoorden' field contains 'huizen', 'kousen', and 'toetsen'. For Vraag 6, the 'Goede antwoorden' field contains 'splitsen', 'prinsen', and 'rozen'. A 'Naar publiceren' button is at the bottom right.

Hier zie je een vraag voor de vraagvorm "Antwoorden verzamelen".

Het spel publiceren

Zodra je al je vragen gemaakt hebt, ben je klaar om je spel te publiceren, zodat het in Springloop gespeeld kan worden. In dit scherm zie je of alles goed ingevuld is.

Eventuele fouten worden aangegeven in het informatieblok rechts.

10.

The screenshot shows the 'Spel publiceren' interface. The 'Spel overzicht' section on the left lists three rounds, each with a 'Minimaal aantal vragen (10/10)' and 'Inhoud vragen' status, all marked with green checkmarks. The 'Informatie' block on the right contains two error messages: 'Vraag 1 van ronde Ronde 3 heeft geen vraag' and 'Vraag 2 van ronde Ronde 3 heeft lege correcte antwoorden'. The 'Publiceer' button at the bottom is greyed out.

11.

The screenshot shows the 'Spel publiceren' interface. The 'Spel overzicht' section on the left lists three rounds, each with a 'Minimaal aantal vragen (10/10)' and 'Inhoud vragen' status, all marked with green checkmarks. The 'Informatie' block on the right is empty. The 'Publiceer' button at the bottom is highlighted in yellow, indicating it is now clickable.

Wanneer er geen fouten meer zijn, is de knop "Publiceer" klikbaar en ben je klaar om je spel te publiceren.

Het spel starten in Springloop

Nu je spel is gepubliceerd kun je het opstarten in Springloop. Zorg dat je bent ingelogd met je Springloop account en klik in het hoofdscherm op Creator Spellen.

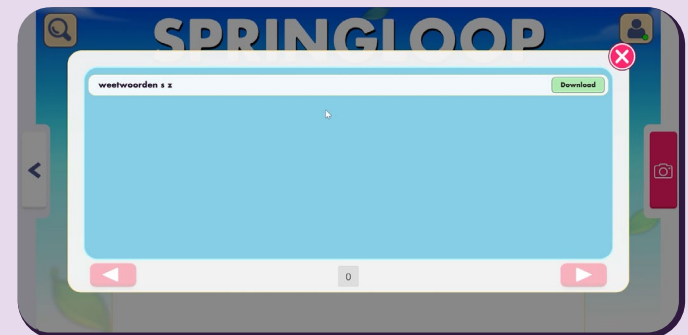


In dit scherm klik je nu op het vergrootglas linksboven

Hier zie je alle Springloop Creator spellen die onder jouw account zijn gepubliceerd. Door op de knop 'download' te klikken haal je je spel binnen.



Nu kun je jouw gemaakte spel in Springloop spelen!



Tip



We hebben voor jou in de Springloop Creator een voorbeeldspel gemaakt die je kunt importeren. Deze kun je gebruiken om te kijken hoe een Springloop Creator spel ingevuld kan worden.