Deelnemers aan de Beverwedstrijd: gebruikersnamen en wachtwoorden

Om aan de Beverwedstrijd te kunnen deelnemen, moeten de leerlingen een gebruikersnaam en wachtwoord hebben. Dat hebben ze nodig om te kunnen inloggen op <u>http://wedstrijd.beverwedstrijd.nl</u>.

	Beverwedstrijd	
2	Welkom Opgaven	Inloggen
	Welkom	
Inloggen	Welkom bij de Beverwedstrijd Leuk dat je komt oefenen met de Beverwedstrijd! We hebben als voorbeeld de opgaven uit 2016 & 2018 voor je klaargezet. Klik op de knop hiernaast om naar de opgaven te gaan! Naar de oefenopgaven	
	Will je waar je ook gaat nog meer p Beleef een prachtige dag op het platteland van Bebravia en geniet van he De opgaven zijn ontwikkeld om kinderen te leren logisch na te denken. Daarnaast vormen de opgaven een leuke introductie voor problemen op tinking. De Beverwedstrijd is een internationaal initiatief om Computer Science, Nadenken te promoten onder leerlingen van alle leeftijden. In 2018 dede mensen mee!	uzzels oplossen? et oplossen van de 60+ leukste puzzels! o het gebied van computational Computational Thinking en Logisch en er wereldwijd meer dan 2 miljoen

Er zijn twee manieren om leerlingen aan te melden in het systeem:

• U voert zelf de gegevens van de leerlingen in. Gebruik bij invullen van Leerjaar de codes uit onderstaande tabel.

	Leerjaar	Betekenis
	15	groep 5
	16	groep 6
PO	7	groep 7
	8	groep 8
	5678	leerling heeft de keuze uit de opgaven voor groep 5/6 of groep 7/8
	1	1e klas
	2	2e klas
	3	3e klas
VO	4	4e klas
	5	5e klas
	6	6e klas
	123456	leerling heeft de keuze uit de opgaven voor klas 1/2, klas 3/4 of klas 5/6
-	0	leerling mag elk niveau kiezen

 U maakt blanco of anonieme leerlingen aan en als een leerling inlogt, dan vult hij zelf zijn gegevens in. Het systeem maakt zelf gebruikersnamen en wachtwoorden aan.
 Deze instructie gaat over de tweede manier.

U, als coördinator, krijgt hieronder instructies hoe u voor een gewenst aantal leerlingen een gebruikersnaam en wachtwoord via het systeem kunt opvragen. De verkregen gebruikersnamen en wachtwoorden worden automatisch gekoppeld aan de school van de coördinator. Het bestand dat de coördinator krijgt bevat alleen maar gebruikersnamen en wachtwoorden. Bij het inloggen wordt de leerling eerst gevraagd, zijn naam, klas en geslacht in te vullen voordat hij aan de wedstrijd kan beginnen. Deze worden in het systeem gekoppeld aan de gebruikersnaam en het wachtwoord.

Stap 1: Inloggen in het systeem

Start: http://wedstrijd.beverwedstrijd.nl/admin (u kunt op de link klikken). U ziet:

Beverwedstrijd Beheer						
Inloggen	REF					
Ik heb al een account Gebruikersnaam						
Wachtwoord Inloggen Wachtwoord vergeten?						
Ik heb nog geen account						
Registreren als Coordinator	S. J. S.					
Server: beavers Server: beavers Server time; 11:51 (CEST)	FOM.					

U hebt een gebruikersnaam en wachtwoord ingevoerd bij het "Registeren als Coördinator". Uw gebruikersnaam en wachtwoord staat ook in de mail die u aan het begin van het schooljaar van ons ontvangen hebt. Vul die in en klik daarna op inloggen. U ziet (onderstaande is een voorbeeld van een fictieve school):

Beverwedstrijd	Beheer						
Albert Einstein Basisschoo	l Account		tloggen				
Albert Einstein	Basissch	ool					
Naam Albert Einstein Basiss Adres 2 Postcode 7075 PQ Plaats Etten Gld Provincie Gelderland Schooltype Basisschool	chool						
Toestemming(en) Leerlingen <u>Coordinatoren</u>	Coordinatore _{Naam}	n Gebruikersnaam	Telefoonnummer	Telefoonnummer	Telefoonnummer	Email	Approved on
CSV/XLS Import CSV/XLS Export Documenten	Bever Bas (Main coordinator)	beverbas	(Thuis)	(werk)	(MODIEI)	v.schmidt@slo.nl	17-10-2014, 21:55h (by Eljakim IT)
	Nieuw						

U bent nu ingelogd. U ziet een rode balk als de gegevens van uw school niet compleet zijn, of als ze door u nog niet zijn gecontroleerd. Druk op Bewerken, controleer de gegevens en vul deze waar nodig aan. De rode balk zal dan verdwijnen. Zo niet, check ook op Toestemming(en).

Stap 2: Skeleton gebruikers aanmaken

U kunt nu anonieme gebruikers aanmaken: skeleton gebruikers. Klik daartoe de menuoptie Leerlingen en klik op de knop "Skeleton gebruikers aanmaken". U ziet (als voorbeeld):

Create skeleton users

U maakt nu blanco gebruikers aan. U kunt de volgende waarden gebruiken voor het leerjaar:

	Leerjaar	Betekenis
	15	groep 5
	16	groep 6
PO	7	groep 7
	8	groep 8
	5678	leerling heeft de keuze uit de opgaven voor groep 5/6 of groep 7/8
	1	1e klas
	2	2e klas
	3	3e klas
VO	4	4e klas
	5	5e klas
	6	6e klas
	123456	leerling heeft de keuze uit de opgaven voor klas 1/2, klas 3/4 of klas 5/6
-	0	leerling mag elk niveau kiezen

Het ingevulde leerjaar bepaalt welke wedstrijdniveaus uw leerling kan aanklikken. Te veel keuze betekent helaas meer fouten.

Prefix Gebruikersnaam	baeb ×
Aantal aan te maken gebruikers	10
Leerjaar	
Class name	
Aanmaken Annuleren	

De Prefix Gebruikersnaam bestaat uit een aantal letters. Samen met een volgnummer vormen deze letters de gebruikersnamen. Als u wil, kunt u deze prefix ('voorvoegsel') veranderen, maar hij moet wel uniek zijn.

Bij leerjaar kunt het leerjaar van de leerlingen invullen volgens het aangegeven schema. Hoe specifieker u daarbij bent, hoe minder kans op fouten zich voordoet. Leerlingen krijgen namelijk alleen toegang tot de wedstrijden die bij zijn leerjaar passen. Als u bijvoorbeeld tien leerlingen van Leerjaar 7 aanmaakt, krijgen deze leerlingen alleen toegang tot de wedstrijd van groep 7/8. Als u echter bij het leerjaar 0 invult, krijgen de leerlingen toegang tot de wedstrijd voor alle groepen. Dat kan verwarring opleveren, vooral tussen groep 5/6 van het primair onderwijs en klas 5/6 van het voortgezet onderwijs.

Onder Class name kunt u de naam van een bepaalde klas, zoals H4b of groep 8b, invullen.

Als u alles naar tevredenheid ingevuld hebt klikt u op de knop Aanmaken. Dan verschijnt onderstaand scherm.

Create skeleton users

U maakt nu blanco gebruikers aan. U kunt de volgende waarden gebruiken voor het leerjaar:

	Leerjaar	Betekenis
	15	groep 5
	16	groep 6
PO	7	groep 7
	8	groep 8
	5678	leerling heeft de keuze uit de opgaven voor groep 5/6 of groep 7/8
	1	1e klas
	2	2e klas
	3	3e klas
VO	4	4e klas
	5	5e klas
	6	6e klas
	123456	leerling heeft de keuze uit de opgaven voor klas 1/2, klas 3/4 of klas 5/6
-	0	leerling mag elk niveau kiezen

Het ingevulde leerjaar bepaalt welke wedstrijdniveaus uw leerling kan aanklikken. Te veel keuze betekent helaas meer fouten.

Number of newly created skeleton users: 10.					
Create more users	Stop and show list of users				

Met de knop Create more users kunt u meer gebruikers aanmaken, bijvoorbeeld voor een andere groep of andere klas.

Met de knop Stop en show list of users komt u terecht in onderstaand scherm. Hier ziet u dat er tien gebruikers aangemaakt zijn voor leerjaar 5 van het primair onderwijs.

Toestemming(en)	Leerlin	ngen					
Coordinatoren CSV/XLS Import CSV/XLS Export Documenten	Geb	Naam oruikersnaam Klas of groep					
	Show only	my students					
	Nieuw	Skeleton gebruikers aan	maken				
	Naam	Gebruikersnaam	Klas of groep	Leerjaar	Geslacht	Created by	
		baeb01	groep 5	15	Onbekend	Bever Bas	Verwijderen
		baeb02	groep 5	15	Onbekend	Bever Bas	Verwijderen
		baeb03	groep 5	15	Onbekend	Bever Bas	Verwijderen
		baeb04	groep 5	15	Onbekend	Bever Bas	Verwijderer
		baeb05	groep 5	15	Onbekend	Bever Bas	Verwijderen
		baeb06	groep 5	15	Onbekend	Bever Bas	Verwijderer
		baeb07	groep 5	15	Onbekend	Bever Bas	Verwijderer
		baeb08	groep 5	15	Onbekend	Bever Bas	Verwijderen
		baeb09	groep 5	15	Onbekend	Bever Bas	Verwijderen
		baeb10	groep 5	15	Onbekend	Bever Bas	Verwijderen
	Exporteren	naar CSV Exporteren naa	ar Excel				

U kunt deze gegevens *plus de wachtwoorden* exporteren naar CSV of Excel. Als u kiest voor export naar Excel, wordt er een Excelbestand gemaakt met de naam van uw school als bestandsnaam.

👌 > Deze pc > Do	wnloads		~ ひ	Zoeken in Downloads	P
Documenten	^	Naam	Gewijzigd op	Туре	
Downloads		Albert Einstein Basisschool visv	28-8-2019 09-57	Microsoft Excel-workblad	
Favorieten			20-0-2013-03-37	microsoft Excer Welkoldu	
Intel					
Koppelingen					
Muziek					

Als u dit bestand opent, ziet u de gebruikersnamen en wachtwoorden staan. Soms moet u de kolommen iets breder maken om het hele wachtwoord te kunnen zien. Voor aanvang van de wedstrijd kunt u gebruikersnamen en wachtwoorden aan uw leerlingen verstrekken.

	А	В	С	D	E	F	G	Н
1	Naam	Voornaam	Achternaam	Klas of groep	Gebruikersnaa	Wachtwoord	Geslacht	Leerjaar
2				groep 5	baeb01	P731536	unknown	15
3				groep 5	baeb02	P150288	unknown	15
4				groep 5	baeb03	P204376	unknown	15
5				groep 5	baeb04	P805811	unknown	15
6				groep 5	baeb05	P557182	unknown	15
7				groep 5	baeb06	P389628	unknown	15
8				groep 5	baeb07	P904251	unknown	15
9				groep 5	baeb08	P239038	unknown	15
10				groep 5	baeb09	P228975	unknown	15
11				groep 5	baeb10	P781609	unknown	15
12								
40								

Stap 3: Gebruik van gebruikersnaam en wachtwoord bij het begin van de wedstrijd Zorg dat http://wedstrijd.beverwedstrijd.nl is opgestart. Uw leerling ziet dan:

	Beverwedstrijd	
, Se	Welkom Opgaven	Inloggen
	Welkom	
Inloggen	Welkom bij de Beverwedstrijd Leuk dat je komt oefenen met de Beverwedstrijd! We hebben als voorbeeld de opgaven uit 2016 & 2018 voor je klaargezet. Klik op de knop hiernaast om naar de opgaven te gaan! Naar de oefenopgaven	EW CONTRACTOR
	Will je waar je ook gaat nog meer p Beleef een prachtige dag op het platteland van Bebravia en geniet van De opgaven zijn ontwikkeld om kinderen te leren logisch na te denken. Daarnaast vormen de opgaven een leuke introductie voor problemen of thinking. De Beverwedstrijd is een internationaal initiatief om Computer Science Nadenken te promoten onder leerlingen van alle leeftijden. In 2018 dee mensen mee!	buzzels oplossen? het oplossen van de 60+ leukste puzzels! op het gebied van computational e, Computational Thinking en Logisch den er wereldwijd meer dan 2 miljoen

Vraag hem of haar op de knop "Inloggen" te klikken. Hij of zij ziet dan:

E	Beverwedstrijd Welkom Opgaven		inloggen
		Inloggen	
Inloggen	Gebruikersnaam Wachtwoord Inloggen		

De leerling vult nu een gebruikersnaam en bijbehorend wachtwoord in dat hij of zij van u gekregen heeft en ziet dan:

	Beverweds Welkom Opgaven	trijd	account logout
		account	
User score	Please fill out the form b Voornaam Achternaam Klas of groep Opslaan	elow before participating	

Hij of zij kan zijn voor- en achternaam invullen en opslaan. Zijn of haar leerjaar en klas/groep kan hij niet veranderen. Er verschijnt een melding in rood dat de gegevens opgeslagen zijn en de leerling kan aan de wedstrijd beginnen of een oefenwedstrijd maken.

	Beverwedst Welkom Opgaven	trijd	account logout
		account	
User score		usr update success	
	Please fill out the form be Voornaam	elow before participating Bever	
	Achternaam Klas of groen	Victor	
	Opslaan	Broch o	

In het beheersysteem wedstrijd.beverwedstrijd.nl/admin kunt u de ingevulde gegevens terugzien en als dat nodig mocht zijn, ook bewerken en verwijderen.

oestemming(en) <u>eerlingen</u> soordinatoren SV/XLS Import SV/XLS Export ocumenten	Leerlingen Gebruiker Klas of Show only my stu Nieuw Sket	Naam snaam groep udents eton gebruikers aanmaken					
	Naam	Gebruikersnaam	Klas of groep	Leerjaar	Geslacht	Created by	
		baeb02	groep 5	15	Onbekend	Bever Bas	Verwijdere
		baeb03	groep 5	15	Onbekend	Bever Bas	Verwijdere
		baeb04	groep 5	15	Onbekend	Bever Bas	Verwijdere
		baeb05	groep 5	15	Onbekend	Bever Bas	Verwijdere
		baeb06	groep 5	15	Onbekend	Bever Bas	Verwijdere
		baeb07	groep 5	15	Onbekend	Bever Bas	Verwijdere
		baeb08	groep 5	15	Onbekend	Bever Bas	Verwijder
		baeb09	groep 5	15	Onbekend	Bever Bas	Verwijder
		baeb10	groep 5	15	Onbekend	Bever Bas	Verwijdere
	Bouer Victor	haeb01	groep 5	15	Onbekend	Boyor Bas	Verwijden

Vragen, opmerkingen?

Vragen? Opmerkingen? Schrijf naar Victor Schmidt op victor@beverwedstrijd.nl.