ELF Project

Geospatial Learning with Elves

# Leiðbeiningar fyrir kennara

## 2022

**PROJECT ID: 2021-1-IS01-KA210-SCH-000032339**

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

CREATRIX
SKÖPUN · VITUND · SAMVINNA

SIHTASUTUS NOORED TEADUSES JA ETTEVÕTLUSES
YOUTH IN SCIENCE AND BUSINESS FOUNDATION

## Efnisyfirlit


1. Tilgangur 2
2. Innskráning 3
3. Aðgangur að upplýsingum um notanda 5
4. Stjórnborð 7
5. Leiðir, virkar staðsetningar og spurningar 9
6. Að vinna með virkar staðsetningar (Point of Interests) 19
7. Spurningakannanir 20
8. Athugasemdir 21
9. Fremstir meðal jafningja 22
10. Lið 23
11. Stuðningur 24




Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

CREATRIX SKÖPUN · VITUND · SAMVINNA

SIHTASUTUS NOORED TEADUSES JA ETTEVÕTLUSES
YOUTH IN SCIENCE AND BUSINESS FOUNDATION

## 1. Tilgangur

Tilgangur þessa skjals er að vera leiðbeinandi fyrir kennara og umsjónarfólk kerfisins. Fyrir kennara er markmiðið að gera þeim kleift að nota ELF kerfið til fulls í sinni kennslu; fyrir starfsfólk með umsjón er það til að gera þeim kleift að öðlast betri skilning á framvindu nemenda og stjórnenda á meðan þeir nota ELF kerfið.

Skjalið felur í sér grunnatriði þess hvernig kerfið virkar og útskýrir mismunandi eiginleika sem hægt er að nota í kennslu og við umsjón kerfisins. Skjalið útskýrir hvernig hægt er að búa til leiðir fyrir leikina áður en nemendur eru teknir út í ævintýralegt umhverfisnám, auk þess eru leiðbeiningar um hvernig hægt er að setja upp stuttar spurningakannanir.

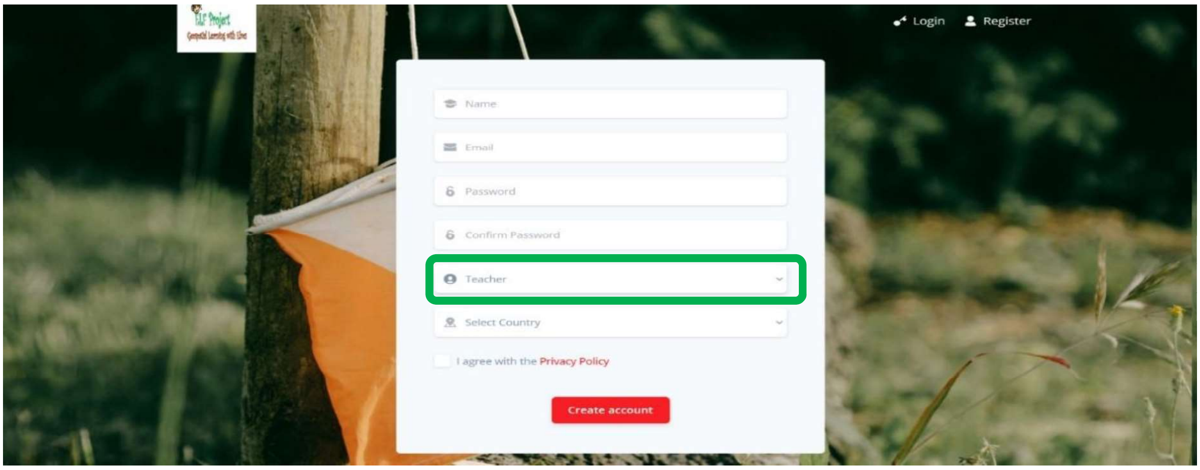
Leiðbeiningarnar útskýra hvernig hægt er að stjórna aðgangi nemenda, leiðum og spurningakönnunum í gegnum bakenda kerfisins sem stýrir því hvað birtist í ELF appinu fyrir nemendur.

## 2. Innskráning

Hægt er að skrá sig inn í stjórnenda síðu ELF kerfisins hér: https://demos.cubycode.com/login

Í fyrsta skipti sem kerfið er notað af kennurum eða umsjónarfólki þess, þarf að skrá sig með því að ýta á REGISTER sem leiðir inn í skráningarformið. Þar eru settar inn upplýsingar um **NAFN**, **NETFANG** OG **AÐGANGSORÐ** (Gerið sterkt aðgangsorð með því að nota merki *@#$%&, númer og bland af há- og lágstöfum).

Ef um kennara er að ræða vertu þá viss um að valmöguleikinn TEACHER sé auðkenndur í valmyndinni og ef um umsjónarmann kerfis er að ræða á að velja ADMIN. Veldu COUNTRY og merktu við að samþykkja skilmálana og ganga frá stofnun reiknings. Þegar aðgangurinn hefur verið stofnaður skaltu skrá þig inn á aðganginn og hann leiðir þig inn á DASHBOARD /STJÓRNBORÐ.



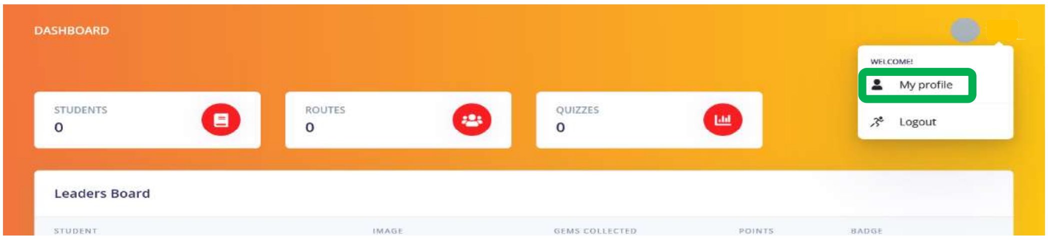


Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
CREATRIX
SKÖPUN · VITUND · SAMVINNA
SIHTASUTUS NOORED TEADUSES JA ETTEVÕTLUSES
YOUTH IN SCIENCE AND BUSINESS FOUNDATION

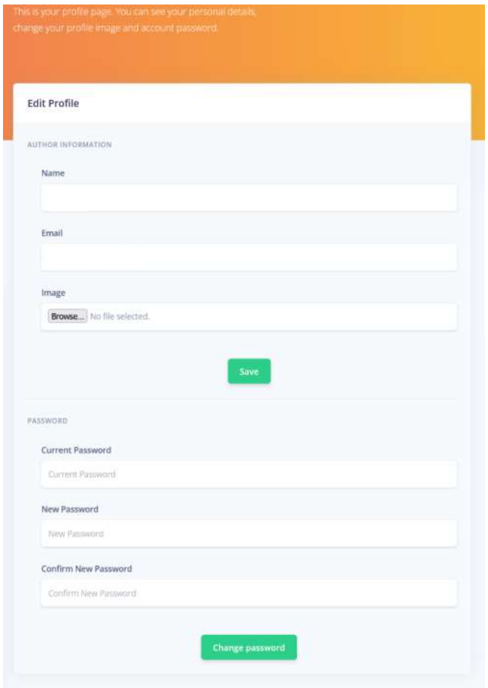
**ATHUGIÐ:** Það er mikilvægt að hafa í huga að aðeins kennarar og umsjónarfólk kerfis geta farið inn á vefsíðuna og stjórnað bakhlið Elf appsins. Sjálft Elf appið fyrir umhverfisnám er hannað fyrir nemendur.

## 3. Aðgangur að upplýsingum um notanda

Bæði kennarar og umsjónarfólk hafa aðgang að persónulegum upplýsingum með því að velja **notendanafnið** sitt í efra hægra horni og velja síðan **MY PROFILE**. Þetta leiðir þig að opnu með þínum upplýsingum.




Á upplýsingasíðu notanda muntu sjá **nafn og netfang.** Á síðunni er hægt að hlaða upp **mynd af notanda** og breyta **lykilorði**.





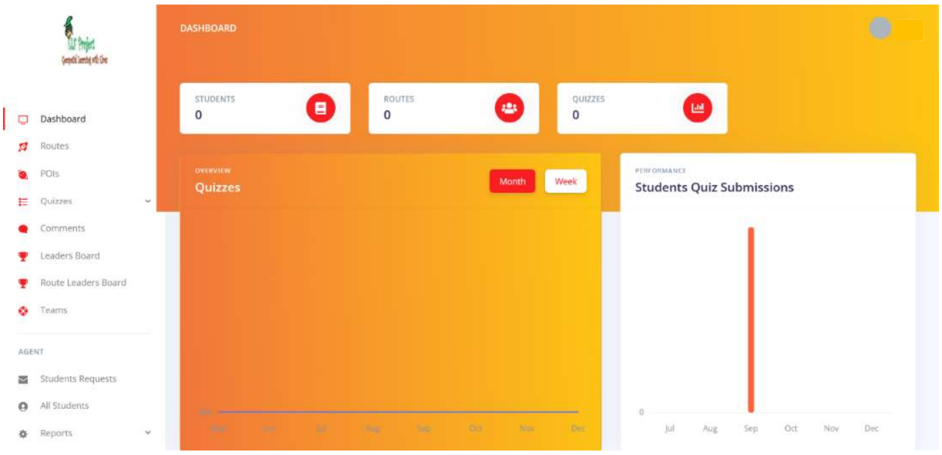

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
CREATRIX
SKÖPUN · VITUND · SAMVINNA
SIHTASUTUS NOORED TEADUSES JA ETTEVÕTLUSES
YOUTH IN SCIENCE AND BUSINESS FOUNDATION

# AÐGANGUR KENNARA

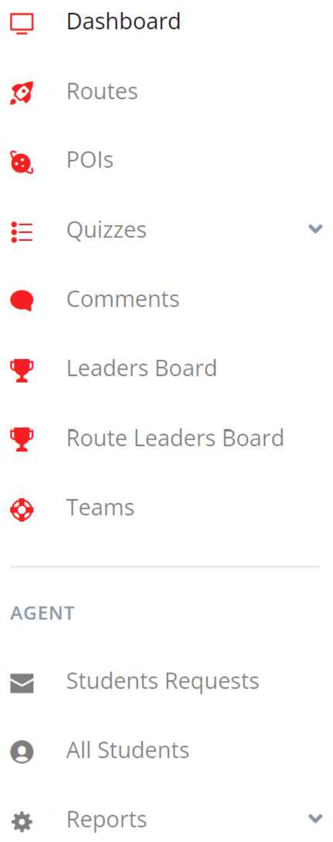
## 4. Stjórnborð

Stjórnborðið fyrir kennara og umsjónarfólk er ekki það sama.

Á stjórnborði kennara er að finna yfirlit yfir fjölda nemenda, leiðir og spurningakannanir. Fyrir neðan það er hægt að sjá upplýsingamyndir fyrir virkni í spurningakönnunum.



Til vinstri er listi af mögulegum aðgerðum.




Hér er hægt að búa til nýjar leiðir og eyða út gömlum.

Hér er listi yfir áhugaverða staði á leiðunum sem eru í boði.

Hér er hægt að sjá lista yfir spurningarkannanir.

Hér er hægt að sjá athugasemdir frá notandum varðandi spurningar.

Hér er hægt að sjá hver er fremstur í að safna punktum og kristöllum.

Hér er hægt að sjá hver er kominn lengst á hverri leið.

Hér er hægt að sjá þau lið sem eru komin lengst.

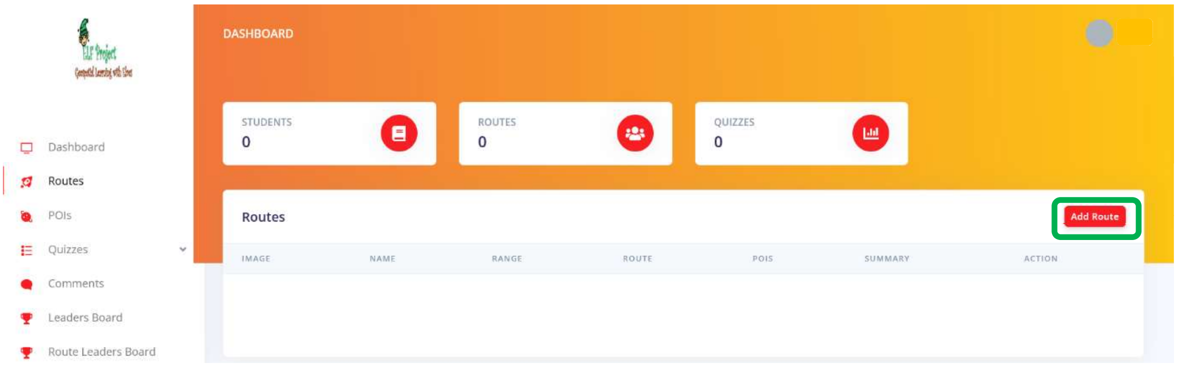
Hér er hægt að sjá fyrirspurnir frá nemendum.

Hér er hægt að sjá lista yfir alla nemendur.

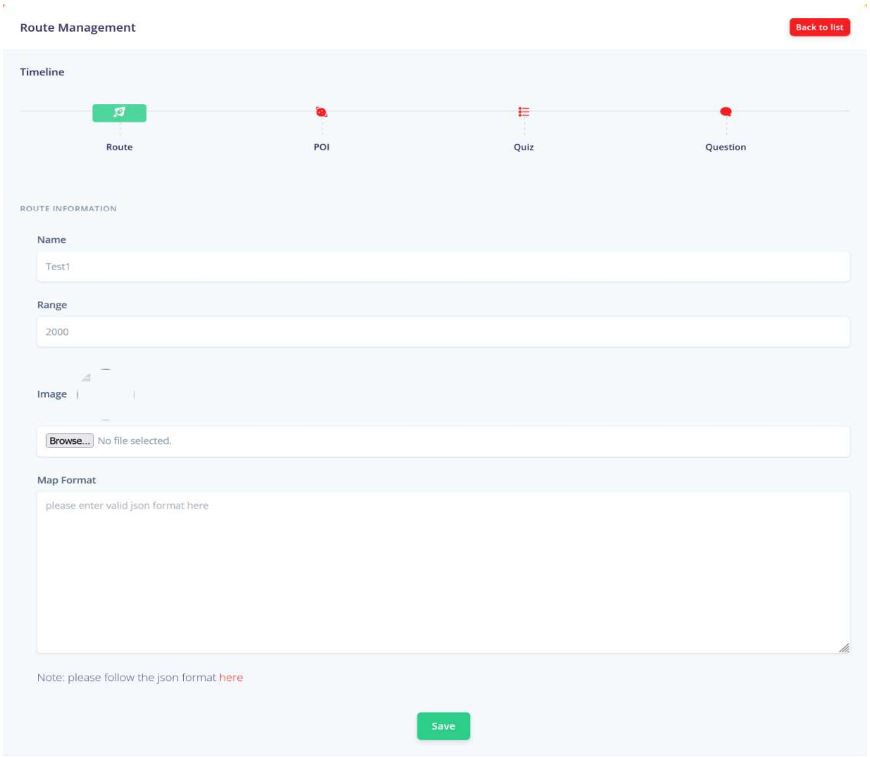
Hér er hægt að nálgast mismunandi skráningar og skýrslur.

## 5. Leiðir, virkar staðsetningar og spurningar

Undir **Routes** er hægt að búa til, laga og eyða leiðum sem þú hefur búið til. Til þess að búa til leið þarf einungis að velja hnappinn **Add Route** efst í hægra horni.

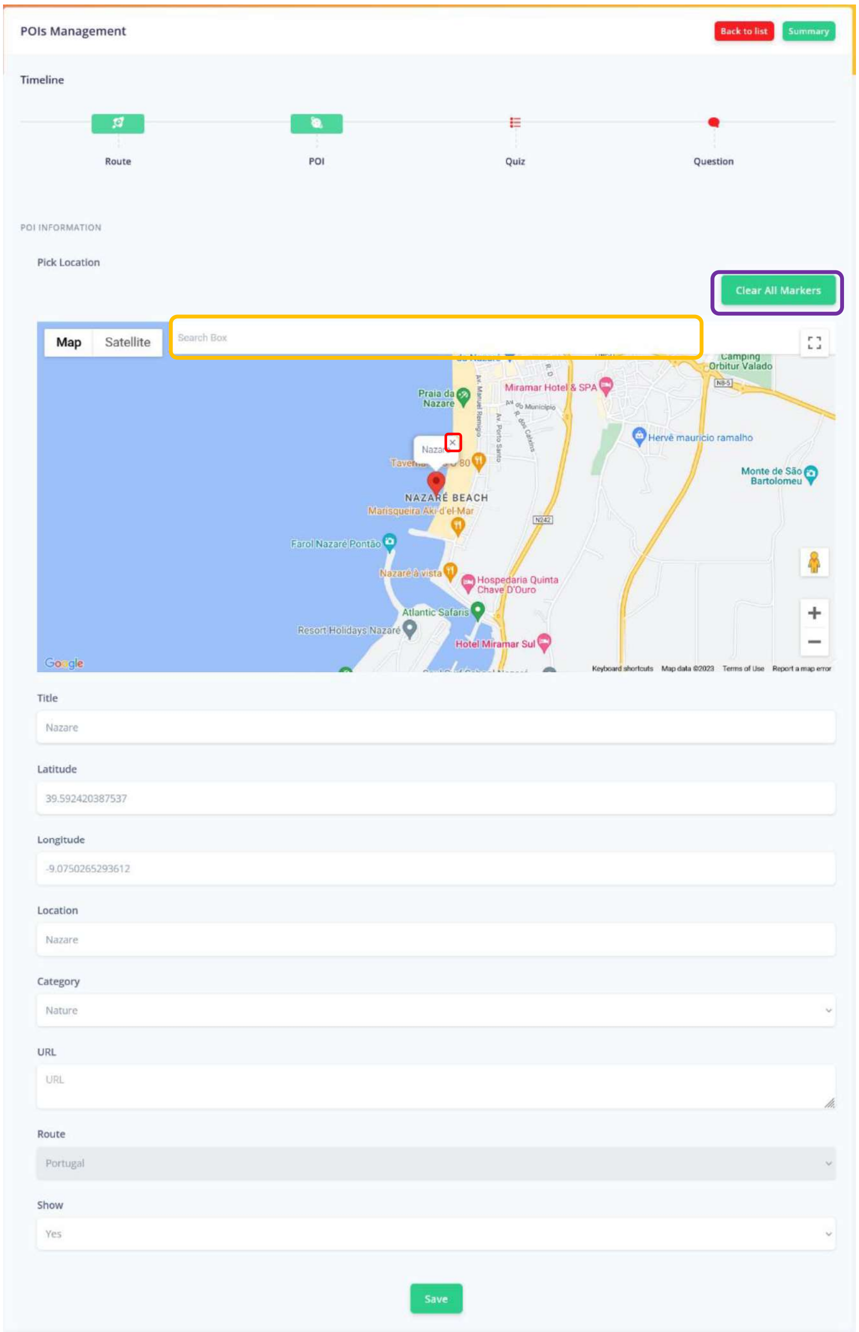



Þegar komið er inn á vinnusvæði fyrir leiðir bætir þú við **nafni leiðar**, hversu **löng** leiðin er (það svæði sem leiðin spannar), **mynd** af leiðinni (skjáskot af korti), álfi eða trölli þú gætir þurft að vista myndina fyrst á tölvuna þína áður en þú hleður myndinni upp. **Jason korta** formið er valmöguleiki sem hægt er að fylla inn í og verður útskýrt betur síðar í leiðbeiningunum. Ýta á **SAVE.**




Þegar þú ýtir á SAVE þá ferðu inn á næsta skref sem er að búa til **POIs** (Point of Interests) eða virkar staðsetningar á leiðinni. Hér verður þú að setja inn **nafn staðsetningar**, **titil**, **lengdar-** og **breiddargráðu**, **staðsetningu**, **flokk** og **vefslóð** ef hún er til staðar. Þú velur annað hvort **YES** eða **NO** eftir því hvort þú vilt sýna staðsetninguna eða ekki. Veldu **SAVE** til að vista upplýsingarnar.

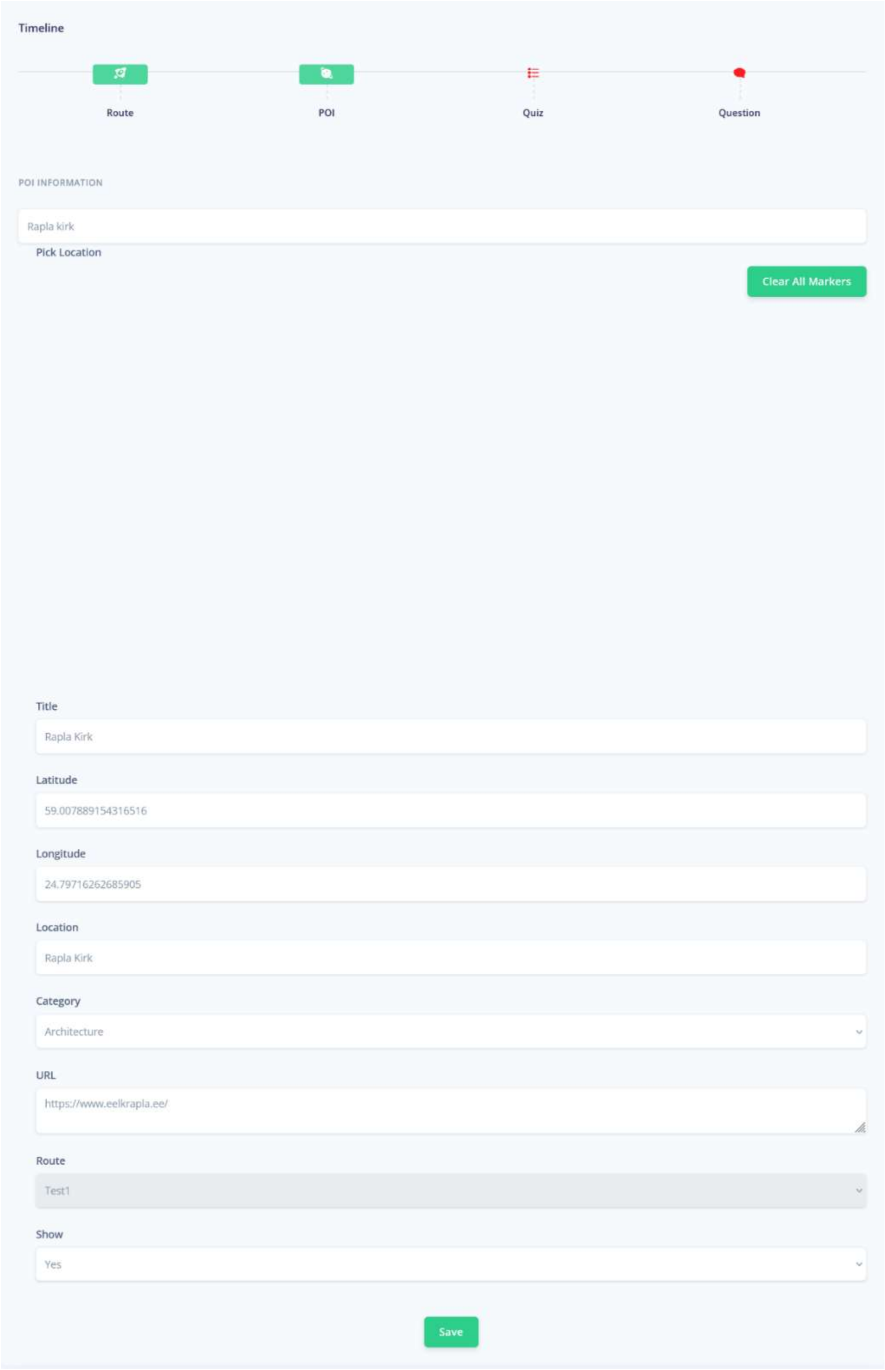
Hægt er að nota kortið sem er til staðar til að velja staðsetningapunkta (POI) með því að klikka á staðinn sem á að nota eða leita að honum í leitarboxinu, upplýsingarnar færast sjálfkrafa í reitina. Ef þú velur ranga staðsetningu (POI) þá er hægt að klikka á krossinn á staðsetingarupplýsingunum. Það er líka hægt að stroka út staðsetningu með því að velja **Clear All Markers hnappinn.** (Ofarlega til hægri).



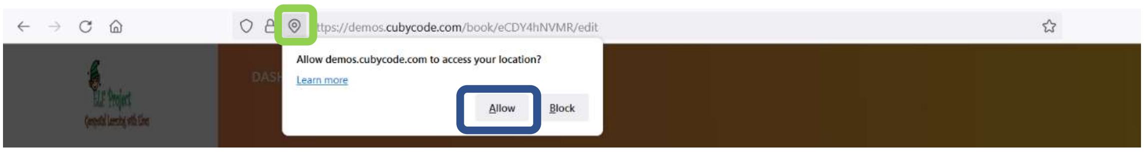



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union
CREATRIX
SKÖPUN · VITUND · SAMVINNA
SIHTASUTUS NOORED TEADUSES JA ETTEVÕTLUSES
YOUTH IN SCIENCE AND BUSINESS FOUNDATION

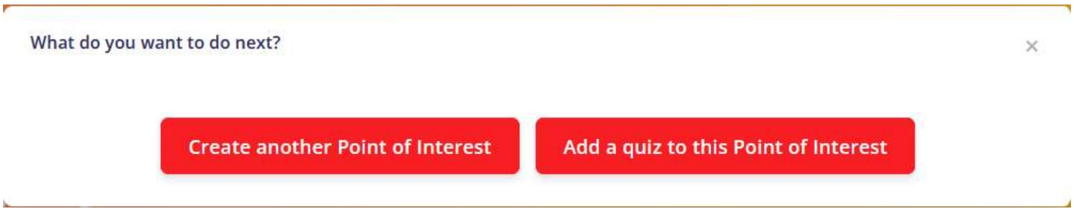
Ef ekki birtist kort til að vinna með í kortayfirlitunu á sjánum þá þarf að leyfa staðsetningar í vafranum sem notaður er.



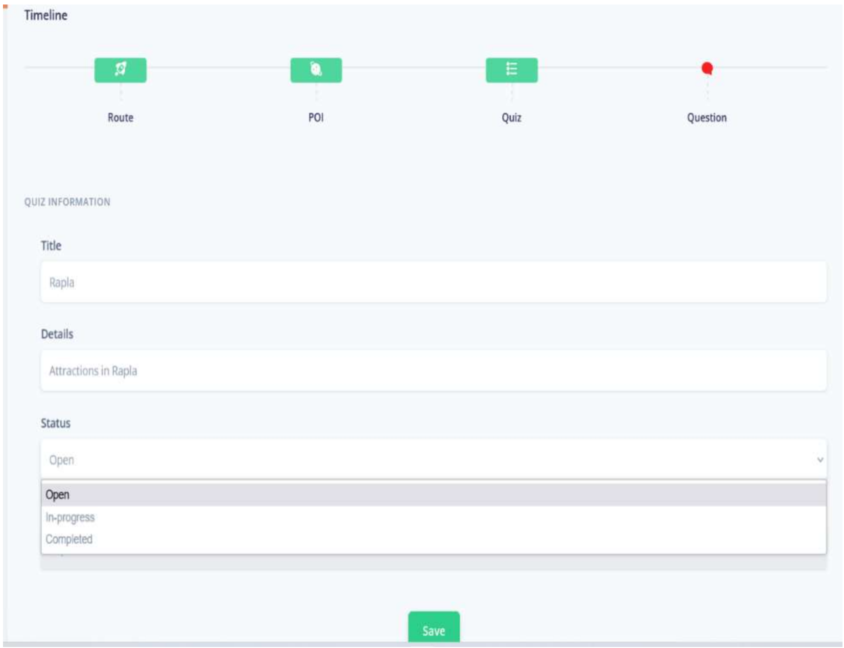
Þú getur virkjað staðsetningu í vafra með því að velja staðsetningartáknið til vinstri í vafrastikunni og velja **Allow.** Ef staðsetningartáknið birtist ekki í þínum vafra skaltu athuga vafraleyfin þín undir **Settings/Options.**



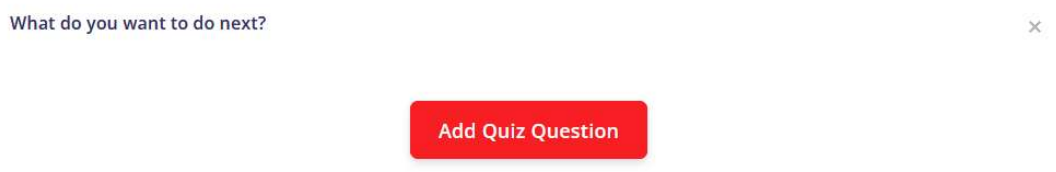

Þegar þú hefur sett inn staðsetningarpunkt og vistað hann opnast nýr gluggi sem spyr hvort þú viljir bæta við nýrri virkri staðsetningu eða fara yfir á næsta skref og búa **til spurningar** / **Add Quiz.** Þú getur bætt við eins mörgum virkum staðsetningum og þú vilt og þegar því er lokið getur þú farið í að búa til **Quiz**.




Þegar þú býrð til **spurningakönnun** fyrir hverja virka staðsetningu þarftu að setja inn eftirfarandi upplýsingar; **titill**, **upplýsingar** og **stöðu** (hvort að spurningarnar séu opnar, í vinnslu eða tilbúnar). Þegar þú hefur lokið við að setja inn upplýsingar veldu **SAVE** til að vista.

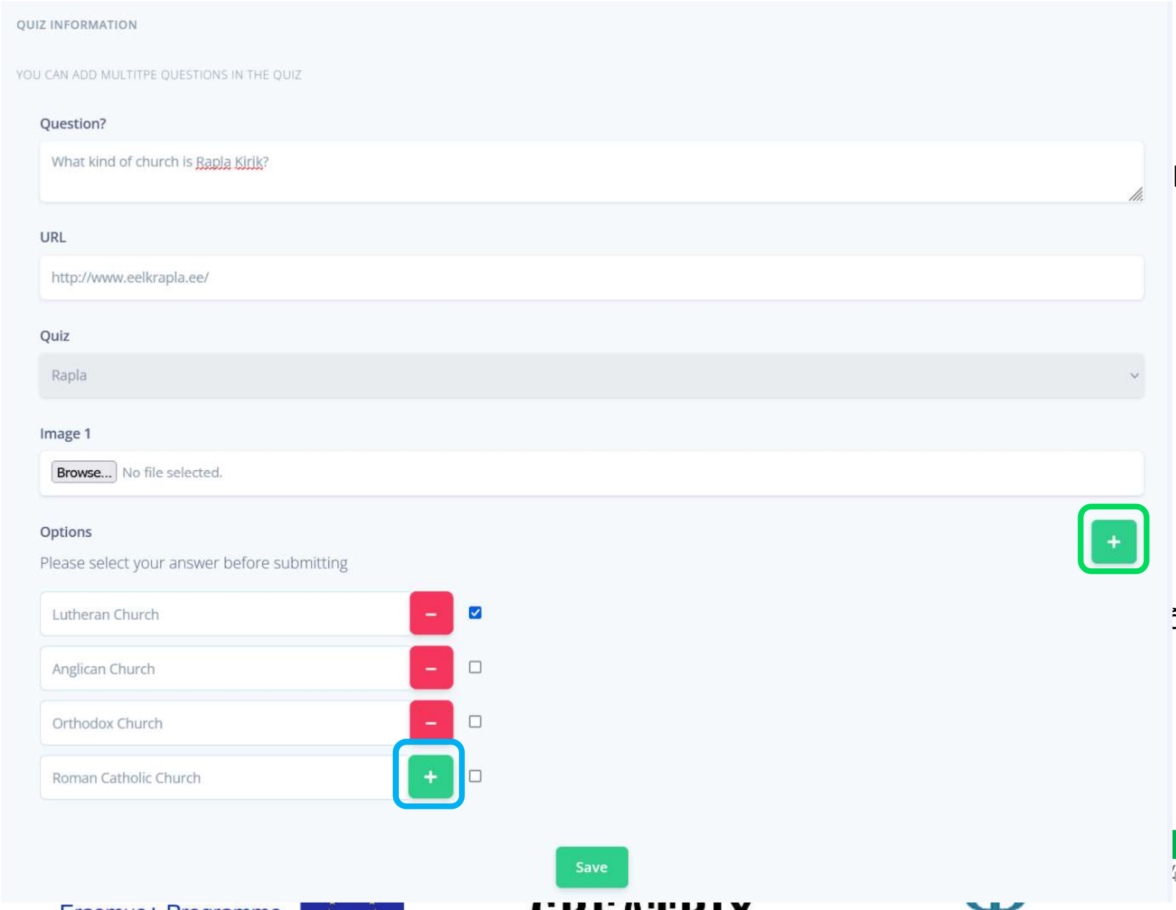


Eftir að þú vistar kemur upp gluggi **Add Quiz Question** sem gerir þér kleift að bæta við spurningum.




Bættu við spurningu og hér getur þú sett inn **vefslóð** sem leiðir nemendur inn á upplýsingar varðandi efnið eða gefið þeim vísbendingar til að svara spurningunni.

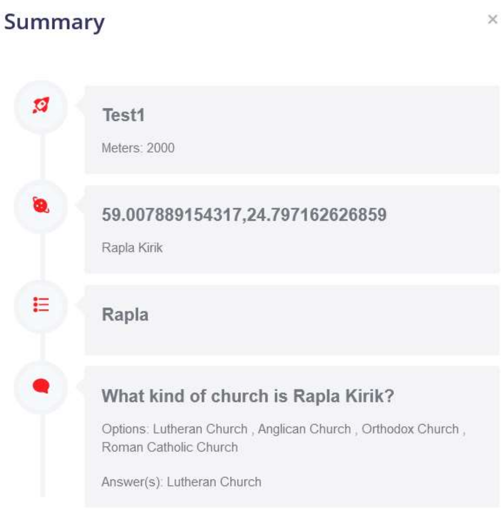
Þú getur sett inn margar myndir með því að velja **græna +** merkið fyrir neðan myndir / **Images**. Ekki gleym því að setja inn svarmöguleika. Til þess að bæta við fleiri möguleikum velur þú **græna +** í svarmöguleikar / **Options**. Settu hak í litla reitinn við hliðina á rétta svarinu. Vistaðu spurninguna. **SAVE**.



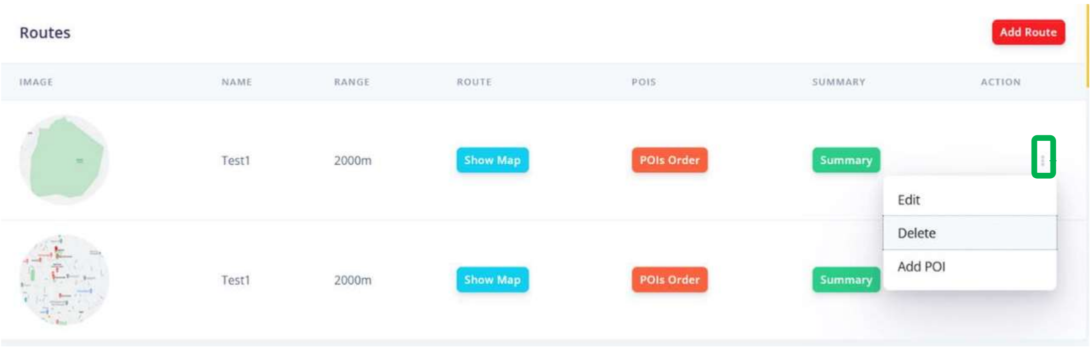

líka

og

það




Til að vinna með leiðir undir Routes smellir þú á þrípunktinn … til hægri við þá leið sem þú vilt vinna með. Þá færðu upp val um að breyta (**Editing**), eyða (**Delete**) eða bæta við virkri staðsetningu (**Add POI**).



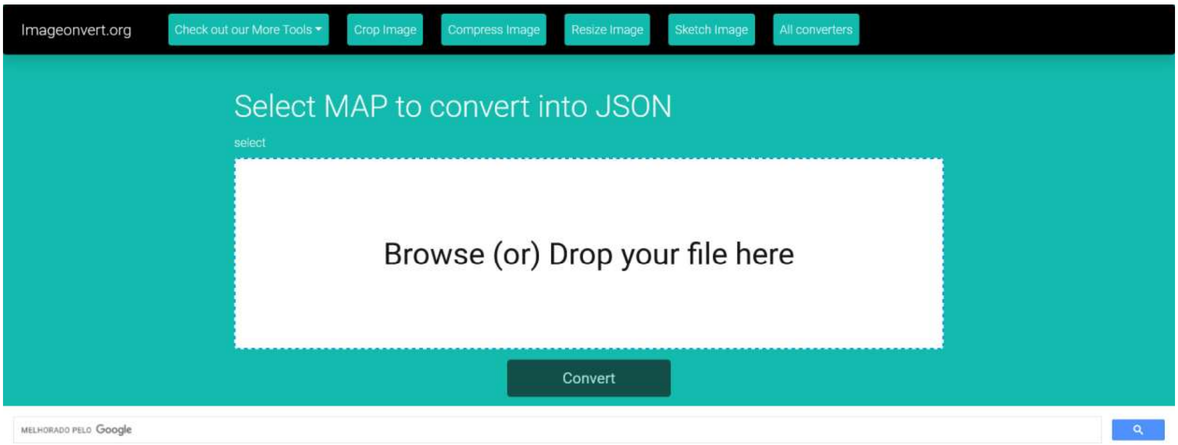

Ef þú vilt bæta **JSON** korta **formi eða mynd** við leiðina þína þá velur þú **Edit**. Það færir þig yfir á vinnusíðu fyrir leiðir þar sem þú getur gert breytingar. Mundu að vista breytingarnar.

***<u>Einfalt JSON from</u>***

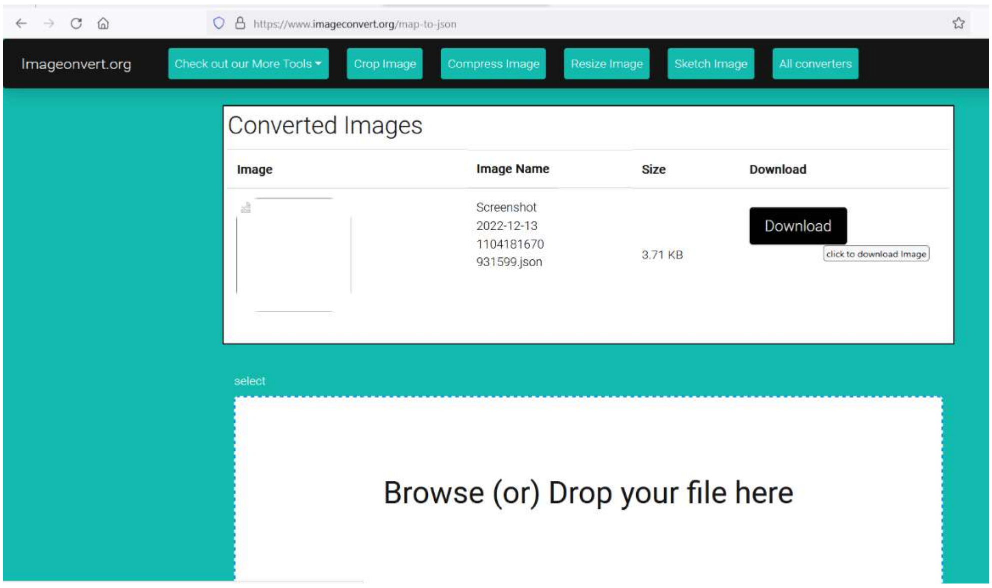
Ef þú vilt bæta við JSON formi en kannt ekki að forrita getur þú notað hlekkinn hér fyrir neðan sem getur snúið **kortamyndum** yfir á **JSON** form.

https://www.imageconvert.org/map-to-json

Til þess að gera þetta þarftu mynd a kortinu sem þú vistaðir. Þú hleður upp myndinni af kortinu inn á síðuna (hlekkurinn hér fyrir ofan) og velur **Convert**. Þessi aðgerð breytir gögnunum yfir á **JSON** format og er þá tilbúin til niðurhals í tölvuna þína. Þú getur líka notað **Google Map** leitarkerfið til þess að ná í kortaupplýsingar. Nánari upplýsingar er að finna á vefsíðunni.



Opnaðu skjalið sem þú hlóðst niður með því að nota Notepad, þá muntu sjá JSON formataðan texta eins og hér neðar. Veldu textann með Ctrl+A, afritaðu og límdu inn í svæðið á JSON korta forminu og vistaðu / save. Núna ættir þú að sjá kortið á leiðinni þinni.






Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

CREATRIX SKÖPUN · VITUND · SAMVINNA

SIHTASUTUS NOORED TEADUSES JA ETTEVÕTLUSES
YOUTH IN SCIENCE AND BUSINESS FOUNDATION

File Edit View


```
[{
  "version": "1.0",
  "image": {
    "name": "/home/videosdownloader/public_html/image/public/uploadt/Screenshot 2022-12-13 110418.png",
    "baseName": "Screenshot 2022-12-13 110418.png",
    "format": "PNG",
    "formatDescription": "PNG",
    "mimeType": "image/png",
    "class": "DirectClass",
    "geometry": {
      "width": 1031,
      "height": 650,
      "x": 0,
      "y": 0
    },
    "resolution": {
      "x": 47.24,
      "y": 47.24
    },
    "printSize": {
      "x": 21.8247,
      "y": 13.7595
    },
    "units": "PixelsPerCentimeter",
    "type": "TrueColorAlpha",
    "baseType": "Undefined",
    "endianness": "Undefined",
    "colorspace": "sRGB",
    "depth": 8,
    "baseDepth": 8,
    "channelDepth": {
      "alpha": 1,
      "red": 8,
      "green": 8,
      "blue": 1
    },
    "pixels": 2680600,
    "imageStatistics": {
      "Overall": {
        "min": 0
```


Name

Test1

Range

2000

Image

Browse... No file selected.

Map Format


```
      "png:sRGB": "intent=0 (Perceptual Intent)",
      "signature": "1b327072da1503b9e08f64bcf1dbf70454a5ed16de4507f1b9d4a32356ecbce5"
    },
    "tainted": false,
    "filesize": "370597B",
    "numberPixels": "670150",
    "pixelsPerSecond": "15.2475MB",
    "userTime": "0.050u",
    "elapsedTime": "0:01.043",
    "version": "ImageMagick 7.0.10-58 Q16 x86_64 2021-01-14 https://imagemagick.org"
  }
}]
```


Note: please follow the json format here

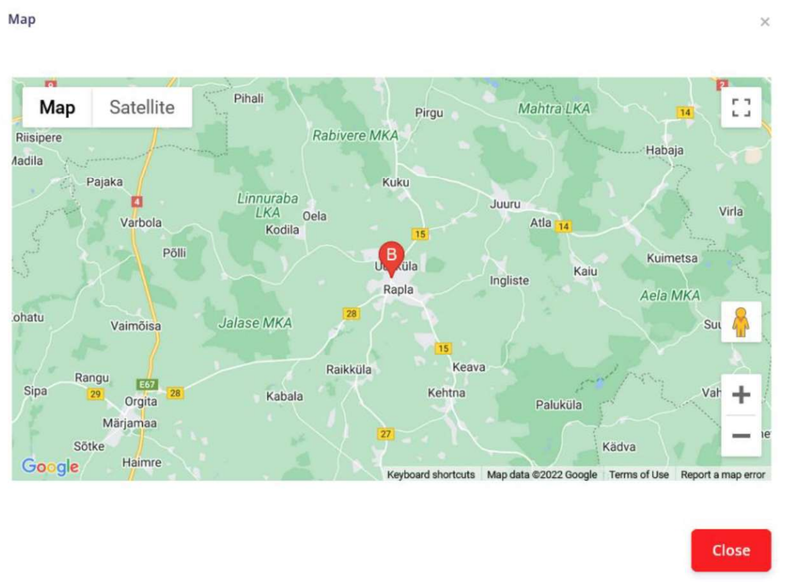
Save



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

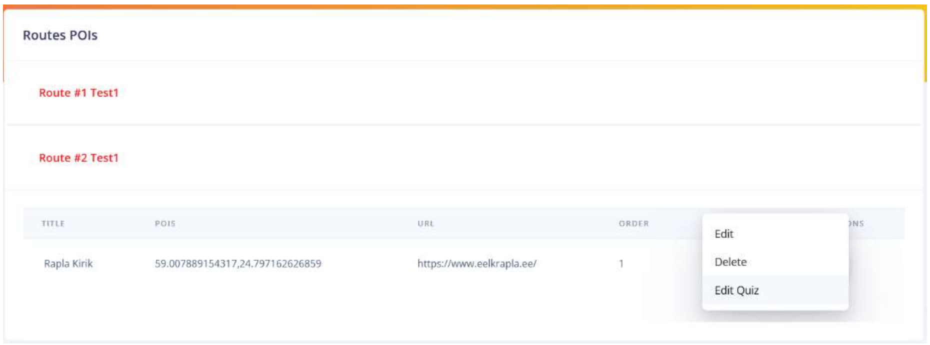
CREATRIX SKÖPUN · VITUND · SAMVINNA

SIHTASUTUS NOORED TEADUSES JA ETTEVÕTLUSES
YOUTH IN SCIENCE AND BUSINESS FOUNDATION




## 6. Að vinna með virkar staðsetningar (Point of Interests)

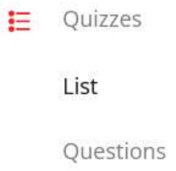
Til þess að vinna með virkar staðsetningar ferðu í leiðirnar eða virku staðsetningarnar (POIs) og smelltu á þrípunktinn hægra megin við leiðina sem þú vilt vinna með. Þar birtast valmöguleikarnir breyta (**Edit),** eyða **(Delete)** og breyta spurningum **(Edit Quiz)**. Veldu það sem þú vilt gera.

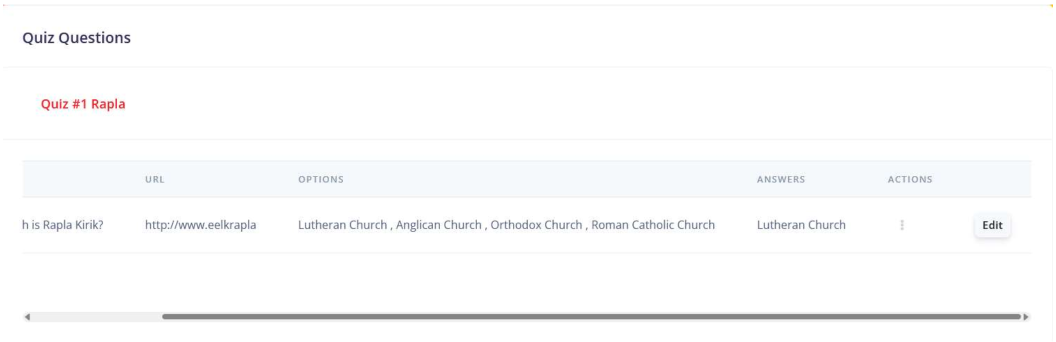


## 7. Spurningakannanir

Könnunum má breyta með svipuðum hætti og virkum staðsetningum með því að velja þrípunktinn hægra megin við þá spurningum sem þú vilt vinna með og velja eitt af eftirtöldu, breyta (**Edit**), eyða **(Delete)** og bæta við spurningu **(Add Question).**

Til þess að breyta spurningu verður þú að fara í spurningar undir Quizzes, til að vinna með spurningu velur þú annað hvort **þrípunktinn** eða smellir á **Edit** hnappinn til hægri.



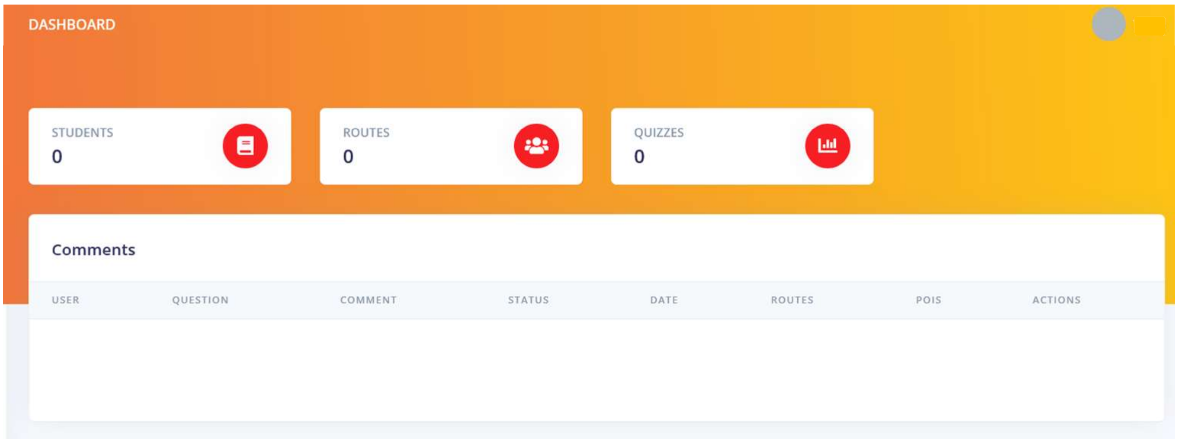






Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union
CREATRIX
SKÖPUN · VITUND · SAMVINNA
SIHTASUTUS NOORED TEADUSES JA ETTEVÕTLUSES
YOUTH IN SCIENCE AND BUSINESS FOUNDATION

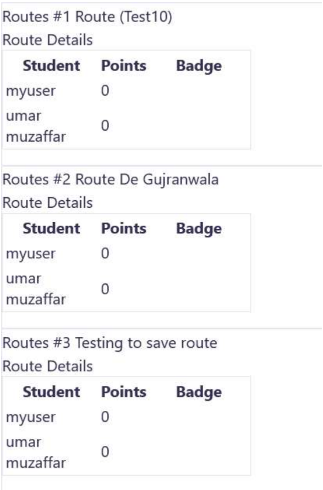
## 8. Athugasemdir

Valmöguleikinn athugasemdir er aðgerð sem gerir sýnir athugasemdir sem nemendur hafa sett inn varðandi spurningu. Það gæti líka verið ósk frá nemendum um meiri upplýsingar. Undir **Comments** getur kennari séð nafn nemanda/notanda (**User**), spurninguna (**Question**) sem nemandi er að leita upplýsinga um, sjálfa athugasemdina (**Comment**), stöðuna (**Status**), dagsetningu (**Date**), leiðina (**Route**) sem spurningin tilheyrir, virka staðsetningu (**POI**) og það sem á að gera (**Action**) feature allows to see comments made by the students regarding a question. It might



## 9. Fremstir meðal jafningja

Hægt er að sjá hver er fremstur í að safna punktum og kristöllum og hver er kominn lengst á hverri leið með því að skoða **The Leaders Board** og **the Route Leaders Board.**



Routes #1 Route (Test10)
Route Details

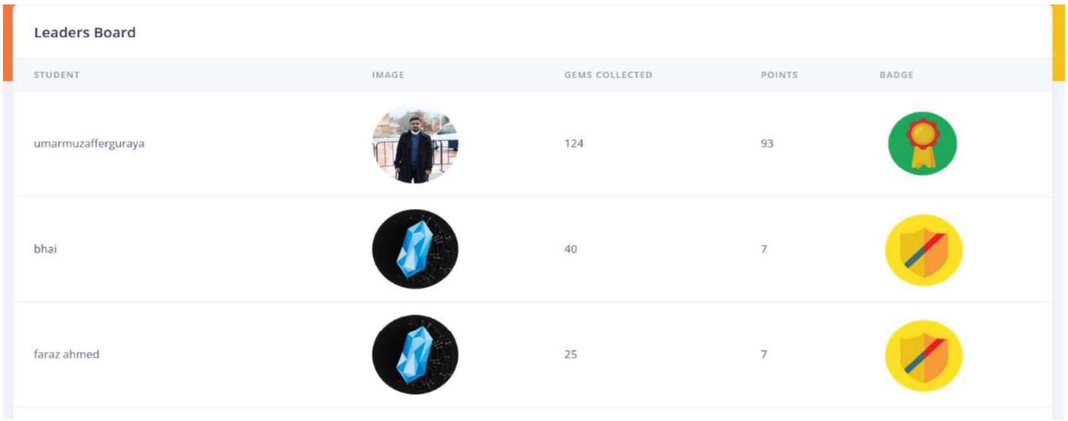
| Student | Points | Badge |
|---|---|---|
| myuser | 0 | |
| umar muzaffar | 0 | |

Routes #2 Route De Gujranwala
Route Details

| Student | Points | Badge |
|---|---|---|
| myuser | 0 | |
| umar muzaffar | 0 | |

Routes #3 Testing to save route
Route Details

| Student | Points | Badge |
|---|---|---|
| myuser | 0 | |
| umar muzaffar | 0 | |



Leaders Board

| STUDENT | IMAGE | GEMS COLLECTED | POINTS | BADGE |
|---|---|---|---|---|
| umarmuzafferguraya | | 124 | 93 | |
| bhai | | 40 | 7 | |
| faraz ahmed | | 25 | 7 | |

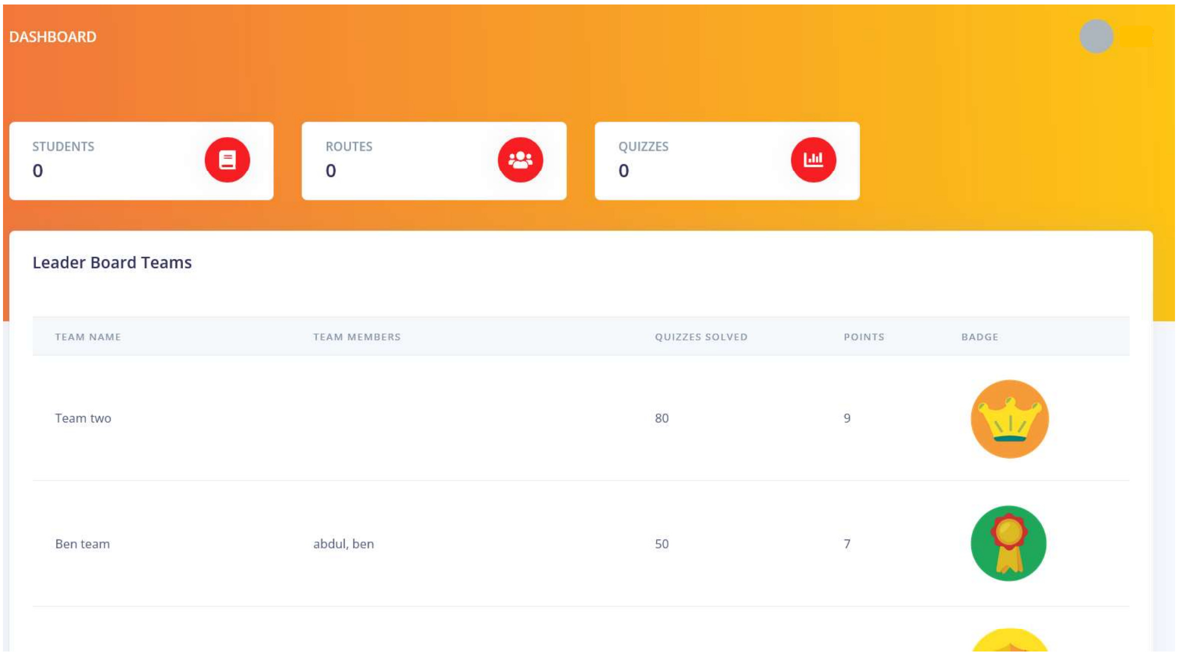
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

CREATRIX SKÖPUN · VITUND · SAMVINNA

SIHTASUTUS NOORED TEADUSES JA ETTEVÕTLUSES
YOUTH IN SCIENCE AND BUSINESS FOUNDATION

## 10. Lið

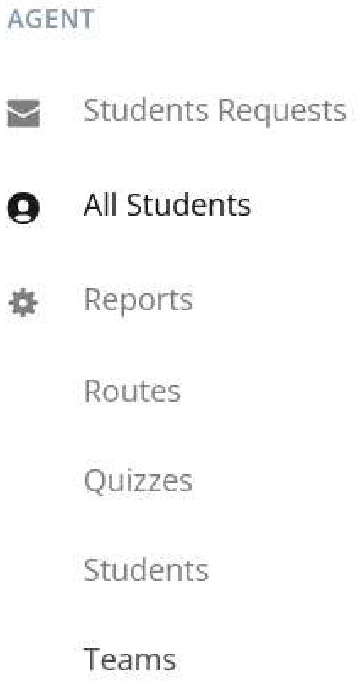
Undir Leader Board Teams er hægt að sjá hvaða lið er fremst í flokki.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union
CREATRIX
SKÖPUN · VITUND · SAMVINNA
SIHTASUTUS NOORED TEADUSES JA ETTEVÕTLUSES
YOUTH IN SCIENCE AND BUSINESS FOUNDATION

## 11. Stuðningur




***Fyrirspurn frá nemanda:***

Þegar nemandi sendir fyrirspurn til kennara, blikkar hún undir **Students Request**. Þegar smellt er á svæðið er hægt að sjá hvaða nemandi sendi fyrirspurninga og hægt að bregðast við með því að samþykkja eða hafna fyrirspurninni.