



Medal Race: aan de slag als begeleider!

Dit document zal doorheen de tijd aangevuld worden.
Laatste update: 4 februari 2019

Inhoudsopgave

1	Registreren.....	2
2	Start een nieuwe game	4
3	Spelersaccounts aanmaken	5
4	Een game beheren	8
4.1	Medailles en hun onderliggende doelstellingen	8
4.2	Plusmedailles	12
4.3	Blokkeermedaille	14



1 Registreren

- 1 Surf naar www.medalrace.be en klik op **Medal Race begeleider**.

Aanmelden

Medal Race speler

Medal Race begeleider



- 2 Klik onder "Aanmelden als begeleider" op **Registreren**.

Aanmelden als begeleider

Gebruikersnaam of e-mailadres

Wachtwoord

INLOGGEN



[Registreren | Nieuw wachtwoord aanvragen](#)
[Een nieuwe activatiemail aanvragen](#)

- 3 Vul alle gegevens in. Vink ook de vakjes in verband met de algemene voorwaarden en reCAPTCHA "Ik ben geen robot" aan. Klik ten slotte op **Aanmaken**.

*De organisatie/school wordt automatisch aangevuld wanneer je begint te typen.
Je kan enkel een organisatie/school kiezen uit de lijst!*

HoGent

Hogeschool Gent (HoGent) - Geraard de Duivelstraat 5 - 9000 GENT

Account aanmaken als begeleider

Hogeschool Gent (HoGent) - Geraard de Duivelstraat 5 - 9000 GENT

Kies een gebruikersnaam

Jouw voornaam

Jouw familienaam

E-mailadres

Kies een wachtwoord (min. 6 tekens)

Ik heb de **algemene voorwaarden** gelezen en ga ermee akkoord.

Ik ben geen robot



Aanmaken




- 4 Controleer jouw mailbox en activeer de account met behulp van de activatielink die je ontvangt via e-mail. Vervolgens kan je inloggen.

*Al even aan het wachten op een e-mail en nog geen activatielink ontvangen?
Vraag dan een nieuwe activatiemail aan via de website.*

Aanmelden als begeleider

 INLOGGEN

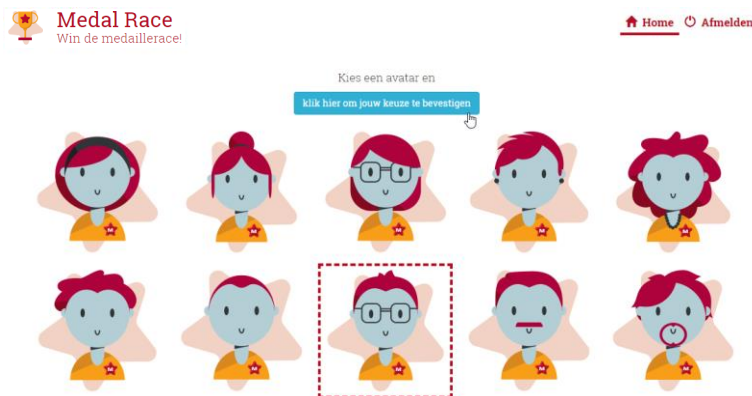
[Registreren | Nieuw wachtwoord aanvragen](#)

 [Een nieuwe activatiemail aanvragen](#)



2 Start een nieuwe game ...

- 1 Wanneer je voor het eerst inlogt bij Medal Race krijg je de vraag om een **avatar** te kiezen. Dit doe je door een avatar naar keuze aan te klikken en vervolgens je keuze te bevestigen. Je kan jouw avatar later nog wijzigen indien gewenst.



- 2 Daarna krijg je de mogelijkheid om een nieuwe game te starten. Kies een leuke naam en klik op **Nieuwe game aanmaken**.

Ter informatie: de naam van je game kan je later nog wijzigen.

- 3 Je krijgt nu de mogelijkheid om in te loggen bij jouw game.

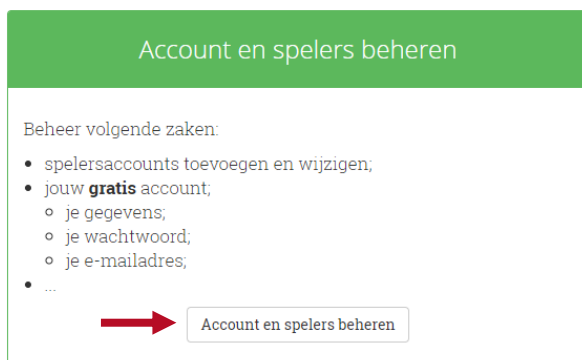
Je kan via deze pagina ook een nieuwe game starten. Eenmaal ingelogd bij een game vind je onderaan de website de optie om een andere game te beheren of aan te maken. Met een gratis account kan je één game aanmaken. Met een premium account tien games.

Huidige game: **Medaillrace** | Account: **gratis**
Gameopties: **andere game beheren of aanmaken** ←
Gamificatieplatform ontwikkeld door **Kevin Van Eenoo**.
Illustraties gecreëerd door **Margot De Saegher**.

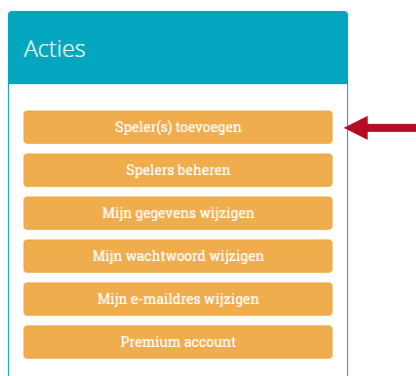


3 Spelersaccounts aanmaken

- 1 Klik in het menu bovenaan op **Beheer**.
- 2 Klik vervolgens op **Account en spelers beheren**.



- 3 Je krijgt een overzicht van jouw gegevens en een menu met "Acties".
Klik op **Speler(s) toevoegen**.



- 4 Maak op deze pagina de nodige spelersaccounts aan.
Deze accounts kunnen later gekoppeld worden aan verschillende games.
Met de knop **Een speler toevoegen** kan je extra rijen toevoegen.
Vul voor elke speler een **gebruikersnaam, voornaam, naam en wachtwoord** in.
Klik op **Gegevens opslaan** om de spelersaccounts aan te maken.

Hou bij het aanmaken van spelersaccounts rekening met de richtlijnen die opgesomd worden op deze pagina.

Belangrijk: je mag de reële persoonsgegevens van de spelers gebruiken, maar dit is niet verplicht. Je kan bijvoorbeeld ook initialen gebruiken bij het invoeren van de naam om de privacy van je spelers te bewaken in het kader van de GDPR wetgeving. Als begeleider ben jij verantwoordelijk voor de spelersgegevens die je invoert.



Spelersaccounts aanmaken

Je hebt een **gratis** account waarmee je maximum 20 spelers kan aanmaken.

Je kan nog **20** spelers aanmaken. Ter informatie: begeleiders met een premium account kunnen spelers importeren m.b.v. een Excel-bestand.

- Een gebruikersnaam mag enkel bestaan uit letters en cijfers. Tekens zoals à, é, è, ë, !, ? worden niet toegestaan.
- Een gebruikersnaam mag nog niet bestaan in de database.
Tip: e-mailadressen kunnen ook gebruikt worden als gebruikersnaam en zijn uniek.
- Wachtwoorden moeten minstens 6 tekens bevatten.

Belangrijk: de wachtwoorden die jij kiest als begeleider voor jouw spelers worden ook tekstueel opgeslagen in de database. Kies dus geen wachtwoorden die ook op een andere plaatsen gebruikt worden! Als een speler zijn wachtwoord zelf aanpast, dan wordt dit enkel gecodeerd opgenomen in de database.

Gebruikersnaam	Voornaam	Naam	Wachtwoord
<input type="text" value="Gebruiker"/>	<input type="text" value="Voornaam"/>	<input type="text" value="Naam"/>	<input type="text" value="Veiligwachtwoord"/>

Een speler toevoegen

Een speler toevoegen (kopieer bovenstaande gegevens)

Gegevens opslaan


- 5 Klik in het menu “Acties” op **Spelers beheren** om een overzicht te krijgen van de aangemaakte accounts. Daar kan je ze ook bewerken of verwijderen. Een account kan enkel verwijderd worden als de speler niet actief is binnen een game.
- 6 Op de pagina “Spelers beheren” vind je een optie om de accountgegevens van je spelers af te drukken als pdf-document.

Accountgegevens afdrukken

Download een document met de accountgegevens per speler.

[Download pdf-document](#)

→



Medal Race
Accountgegevens: Christopher Columbus

Start jouw medaillrace via www.medalrace.be met onderstaande gegevens.
Gebruikersnaam: Christopher Columbus
Wachtwoord:
Log in als 'Medal Race speler'.
Veel succes!

Verover alle medailles en win de Medal Race ...



- 7 Je kan er eveneens een overzicht downloaden als Excel-document.

Overzicht downloaden

Download een Excel-document met de accountgegevens.

Download Excel-document

- 8 Via de pagina “Spelers beheren” kan je ook bepalen of jouw spelers hun wachtwoord mogen wijzigen. *Ter info: als er op het niveau van de organisatie werd beslist dat spelers hun wachtwoord mogen wijzigen, dan overschrijft dit jouw instelling (afbeelding rechts).*

Mogen jouw spelers hun wachtwoord wijzigen?

Op het niveau van de organisatie werd beslist dat spelers hun wachtwoord **niet** mogen wijzigen.

Je kan jouw spelers die mogelijkheid geven.

Mogen jouw spelers hun wachtwoord wijzigen?

Nee

Opslaan

Mogen jouw spelers hun wachtwoord wijzigen?

Op het niveau van de organisatie werd beslist dat spelers hun wachtwoord **mogen wijzigen**.

Jouw persoonlijke instelling wordt hierdoor overschreven.

Mogen jouw spelers hun wachtwoord wijzigen?

Nee

Opslaan



4 Een game beheren

- 1 Klik in het menu bovenaan op **Beheer**.
- 2 Klik vervolgens op **Beheer "Naam van jouw game"**.

Aanbeveling: de instellingen die je bepaalt via het beheer van je game wijzig je best niet meer doorheen de game. Denk op voorhand goed na over de keuzes die je hier maakt!



4.1 Medailles en hun onderliggende doelstellingen bepalen

- 1 Klik op **Medailles bewerken**.



Spelers kunnen tot 10 medailles verzamelen door te werken aan maximum 8 vooropgestelde doelstellingen per medaille. Per medaille is het mogelijk om brons, zilver of goud te behalen door de doelstellingen te bereiken. Voor de goede werking van het spel moet minstens één medaille actief zijn ...



2 Klik op de knop **bewerken** bij een medaille naar keuze.

	Medaille naam	Actief?	(De)activeren	Doelen bewerken
1	Medaille 1	Nee	activeren	bewerken
2	Medaille 2	Nee	activeren	bewerken
3	Medaille 3	Nee	activeren	bewerken
4	Medaille 4	Nee	activeren	bewerken
5	Medaille 5	Nee	activeren	bewerken
6	Medaille 6	Nee	activeren	bewerken
7	Medaille 7	Nee	activeren	bewerken
8	Medaille 8	Nee	activeren	bewerken
9	Medaille 9	Nee	activeren	bewerken
10	Medaille 10	Nee	activeren	bewerken

Tip: voor de beste weergave van de medailles activeer je ze best in de volgorde zoals hierboven weergegeven.

3 Kies een zinvolle naam voor elke medaille die je wilt activeren en koppel er vervolgens **minstens twee doelstellingen** aan. Idealiter zijn het er **minimum vier** (omdat je verschillende doelstellingen nodig hebt om een verschil te kunnen maken tussen brons, zilver en goud). Je kan maximum acht doelstellingen per medaille bepalen.

Het doel van Medal Race is het visualiseren van de doelstellingen waaraan de spelers zullen werken. Door het spelement (de race tegen elkaar of andere teams) worden ze gemotiveerd om aan die doelstellingen te werken. De game zou er ook voor moeten zorgen dat ze bewuster bezig zijn met de vooropgestelde doelstellingen.



- 4 Voorbeeld: een medaille i.v.m. vaardig en creatief onderzoeken binnen een STEM-project.
Kies een **naam voor de medaille**. In dit geval “Vaardig en creatief onderzoeken”.

Bepaal vervolgens de **doelstellingen** waar het team aan moet werken.

Ter informatie: het is ook mogelijk om spelers individueel te laten spelen.

Ken aan elke doelstelling een **gewicht** toe.

De som van het gewicht van alle doelstellingen moet gelijk zijn aan 100.

Medaille: Medaille 1

DEZE MEDAILLE IS MOMENTEEL NIET ACTIEF

Medailenaam:

Vaardig en creatief onderzoeken

	Doelstellingen	Gewicht
1	De spelers kunnen een probleem zelfstandig beschrijven en de essentie ervan verwoorden.	10 ▼
2	De spelers kunnen zelfstandig een vraag stellen in een onderzoek/ontwerp. De gestelde vragen helpen het onderzoek/ontwerp goed vooruit.	10 ▼
3	De spelers kunnen zelfstandig een gekregen onderzoeksvraag van een probleem verfijnen. Een nieuwe vraag formuleren lukt zelfstandig.	15 ▼
4	De spelers kunnen zelfstandig een uitvoeringsplan bij een klein onderzoek opstellen en uitvoeren.	20 ▼
5	De spelers kunnen data in een onderzoek zelfstandig analyseren.	15 ▼
6	De spelers kunnen data in een onderzoek zelfstandig interpreteren.	15 ▼
7	De spelers kunnen zelfstandig een mogelijke verklaring vinden van een verschijnsel.	15 ▼
8		-- Niet actief - ▼
Totaal:		100



- 5 Bepaal onderaan de pagina wanneer het team brons, zilver of goud krijgt voor deze medaille. Dit kan voor elke medaille verschillend zijn.

Klik ten slotte op **Wijzigingen opslaan**.

Brons	Zilver	Goud
70	85	100

 [Wijzigingen opslaan](#)

Belangrijk voor je de wijzigingen opslaat:

- wanneer je een gewicht toekent, dan moet er ook een doelstelling ingevuld worden;
- bij actieve medailles moet er minstens één doelstelling zijn met daaraan een gewicht gekoppeld;
- bij actieve medailles moet het gewicht voor brons, zilver en goud bepaald worden;
- het gewicht bij brons moet lager liggen dan het gewicht bij zilver, idem bij zilver en goud;
- de waarde voor de gouden medaille moet lager liggen of idealiter gelijk zijn met het totaal van de verschillende doelstellingen.

- 6 De medaille wordt niet automatisch geactiveerd. Klik op **Instellingen medailles**.

Game beheren: Medaillrace

Opgelet:


instellingen die hier gewijzigd worden hebben implicaties voor de volledige game!

Deze instellingen worden doorheen het spel normaal gezien niet meer gewijzigd. Het kan nog, maar wordt afgeraden ...


[Instellingen medailles](#) 

- 7 Klik daar op **activeren** naast de medaille die je net bewerkt hebt.

	Medaillenaam	Actief?	(De)activeren	Doelen bewerken
1	Vaardig en creatief onderzoeken	Nee	activeren	bewerken



- 8 Je komt opnieuw terecht bij de pagina waar je de doelstellingen kan wijzigen en je krijgt een melding dat de medaille geactiveerd werd.

 **De medaille werd geactiveerd.**

- 9 Volg dezelfde stappen voor de overige medailles die je wilt gebruiken binnen je game.




4.2 Plusmedailles

1 Klik op **Plusmedailles bewerken**.

Plusmedailles

Naast de gewone medailles kunnen er nog plusmedailles uitgedeeld worden. Hier zijn geen specifieke doelstellingen aan gekoppeld. Deze medailles kunnen onbeperkt uitgedeeld worden.

Er zijn **0 plusmedailles** actief.

 [Plusmedailles bewerken](#)

2 Hier kan je maximum drie **extra medailles** instellen waar geen specifieke doelstellingen aan gekoppeld zijn.

Mogelijke plusmedailles:

actief aan het werk, blij van initiatief, enthousiasme, fairplay, feedback vragen, gemotiveerd werken, inzet en doorzettingsvermogen, kritisch denken, luisteren naar elkaar, respect, rustig werken, snelle vooruitgang, teamwork ...

Instellingen plusmedailles

Naast de gewone medailles kunnen er nog 3 plusmedailles uitgedeeld worden. Hier zijn geen specifieke doelstellingen aan gekoppeld. Deze medailles kunnen onbeperkt uitgedeeld worden.

*Hier bepaal je ook het gewicht van elke plusmedaille bij de berekening van de score in de **ranking**.*

Plusmedaille naam	Gewicht ranking	Actief?
Bonus voor uitzonderlijk werk	+3	Ja
Feedback vragen aan derden (externe experts)	+2	Ja
Snelle vooruitgang	+1	Ja

[Wijzigingen opslaan](#)

3 Bepaal hoeveel **punten** de plusmedailles waard zijn in de **ranking**.

4 **Activeer** de plusmedailles die je wilt gebruiken.

5 Klik ten slotte op **Wijzigingen opslaan**.



*Plusmedailles kunnen gebruikt worden om teams/spelers extra te motiveren.
Als een team/speler bijvoorbeeld moeite heeft met het bereiken
van de vooropgestelde doelstellingen, maar toch een grote inzet vertoont,
dan kan je dat team/die speler belonen met plusmedailles.
Door het gebruik van plusmedailles bied je teams/spelers de kans om toch sprongen te
maken in de ranking. Zo zorg je ervoor dat ze niet opgeven doorheen de game.*

Voorbeeld plusmedailles

**Bonus voor uitzonderlijk
werk**



**Feedback vragen aan
derden (externe
experten)**



Snelle vooruitgang





4.3 Blokkeermedaille

- 1 Klik op **Blokkeermedaille bewerken**.

Blokkeermedaille

Met de blokkeermedaille kunnen andere medailles (tijdelijk) geblokkeerd worden. Spelers kunnen niet verder werken aan de doelstellingen tot de medailles worden vrijgespeeld.

De blokkeermedaille **is actief**.

→ [Blokkeermedaille bewerken](#)

- 2 Bepaal of de blokkeermedaille al dan niet **actief** is en welk **gewicht** een blokkeermedaille krijgt in de ranking.

Instellingen blokkeermedaille

Met de blokkeermedaille kunnen standaardmedailles geblokkeerd worden. Spelers kunnen niet verder werken aan de doelstellingen tot de medailles opnieuw worden vrijgespeeld.

*Hier bepaal je ook het gewicht van blokkeermedailles bij de berekening van de score in de **ranking**.*

Is de mogelijkheid om medailles te blokkeren actief?

Gewicht in de ranking:

[Wijzigingen opslaan](#)

Belangrijk:
Wanneer je de blokkeermedaille uitschakelt tijdens een actief spel, dan worden alle geblokkeerde medailles opnieuw geactiveerd! Deze actie kan niet ongedaan gemaakt worden. De punten die werden afgetrokken doorheen het spel blijven wel bewaard, maar tellen uiteraard niet meer mee in de ranking tot op het moment dat de blokkeermedaille opnieuw ingeschakeld wordt.

Voorbeeld blokkeermedaille



*Elke gewone medaille (waar doelstellingen aan gekoppeld zijn)
kan geblokkeerd worden indien de blokkeermedaille actief is.*

*Een blokkeermedaille kan bijvoorbeeld gebruikt worden om teams/spelers te verplichten
om eerst te werken aan bepaalde (niet geblokkeerde) medailles.
Ideaal wanneer de volgorde waarin de medailles afgewerkt moeten worden belangrijk is.*

*Het activeren van een blokkeermedaille brengt niet automatisch minpunten
met zich mee. Als begeleider beslis je zelf of een blokkeermedaille gebruikt wordt
om minpunten toe te kennen of niet.*
