

STIEFEL® seppo®

Képes használati útmutató

Első lépések

STIEFEL®

Böngészőben (ami nem Internet Explorer) megnyitjuk a www.seppo.io oldalt.

=> Bejelentkezünk

Nyelv kiválasztása



Bejelentkezés



seppo°

HU ▾

Fooldal

Pedagógia ▾

For Business

Kapcsolat

LOGIN



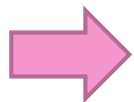
Regisztráció a próbaverzióhoz



seppo.io

Játékosként való belépés

Játékos



Bejelentkezés, mint

Játékos



Instruktor



Elfelejtetted a jelszavad?

Add meg a kódot

Pl. A1B2CD, vagy csapat123



PIN kód vagy csapatkód



vissza

Tovább



Adjuk meg a játék kódját

Pl: A825CB

Az első belépésnél minden játékosnak azonos.

STIEFEL®

Válasszunk magunknak egy azonosító nevet és írjuk be

Játékoskódod

Stiefel535

Valamire:



Mentsd el a kódot az újboli bejelentkezéshez egy képernyőképpel.

Tovább a játékhoz ▶

Adj meg csapatnevet

Csapatnév

Név

 vissza

Tovább 

Kapunk egy egyedi kódot.

Ezt jegyezzük meg, mert ebbe a játékba ezzel fogunk tudni később újra bejelentkezni.

Ha ez az egyedi kód elveszne, a játékvezető az admin felületen meg tudja ezt nézni.

seppo.io

Hány feladatot tartalmaz

Maximálisan elérhető
pontszám

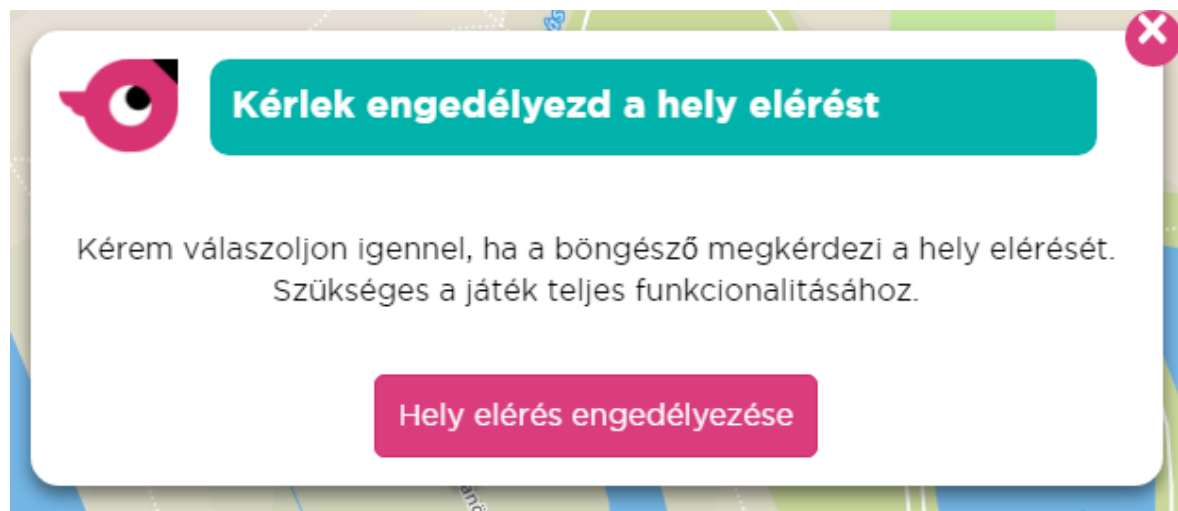
Play gombra kattintva
megjelenik a játékleírás
(kerettörténet) és a szabályok

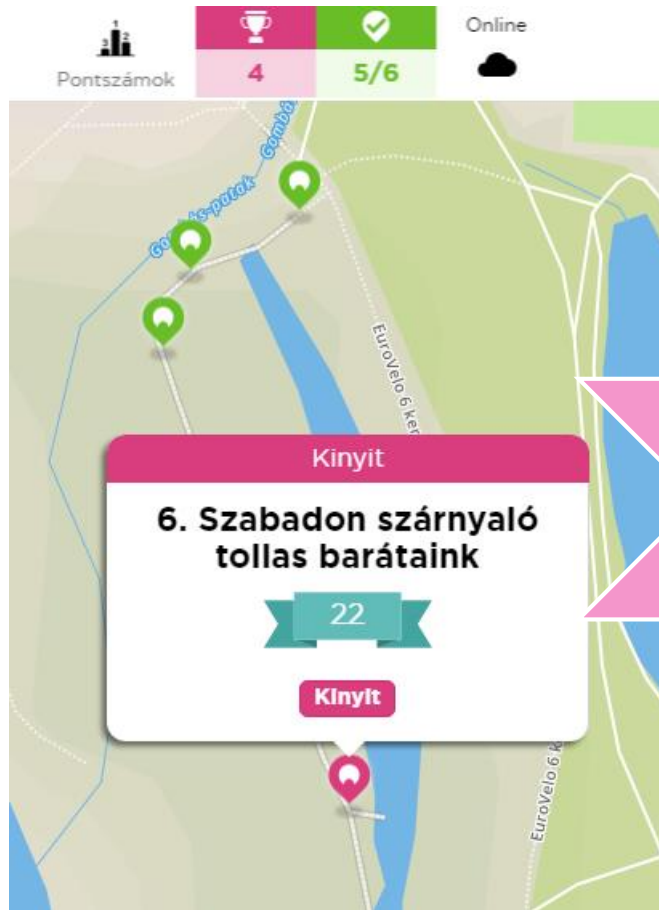
Elindul a játék



Földrajzi hely elérését
engedélyezni kell a böngészőben.
Valós térképen játszódó játéknál
mindenképpen.

STIEFEL®

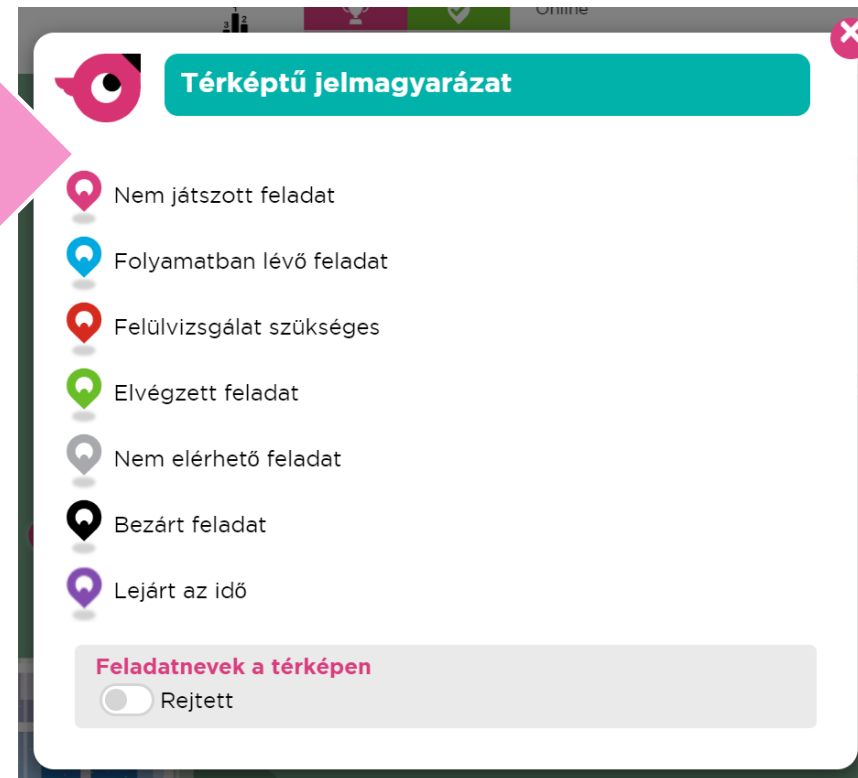




A jelölőkre kattintva érhetőek el a feladatok.

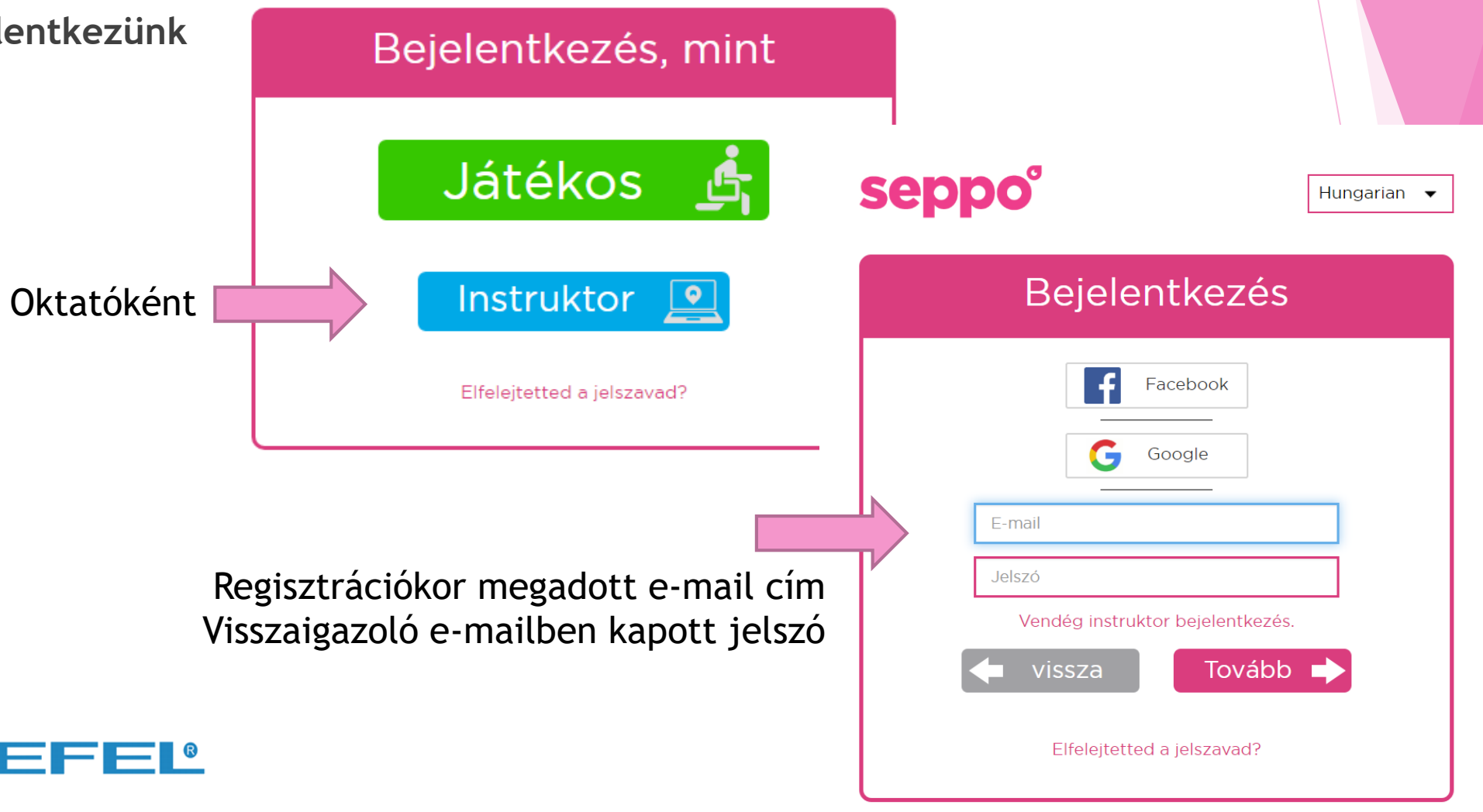
Nincs kötelező sorrend, minden feladatból megoldás nélkül is ki lehet lépni.

A jelölők
színe
információt
hordoz



Böngészőben (ami nem Internet Explorer) megnyitjuk a www.seppo.io oldalt.

=> Bejelentkezünk



Játékkészítés

Érdeemes elolvasni a tippeket és megnézni a videókat

seppo°

Próbáld ki a játékok kezelését új külsővel! Válsd a Új irányítópult



Játékaim

Új játék létrehozása

Játék létrehozása sablonnal

Tippek

Bemutató videók

Dátum ▾ Dátum ▾ Név ▴ Név ▾

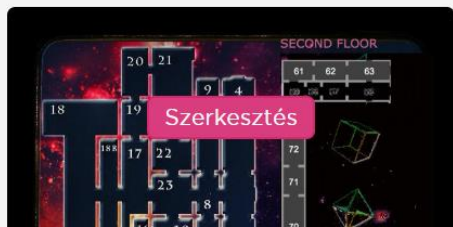
☐ A tartalom könyvtárral megosztott feladatok megjelenítése

Keresés a saját játékaik között

Név, készítő, kulcsszó



A sablon végigvezet az igényeinknek megfelelő játék létrehozásán.



RESCUE EUROPE!

11.03.2019

By rikualkio

Angol Történelem 30-



Egészség - Fenntarthatóság

Témahét

06.03.2019

By editor@stiefel.hu

Magyar Biológia 13-15 egészség



Amazing HSS Race 2015

03.03.2019

By admin@helsinki.fi

Angol Csapatépítés 20-29

Görgezzünk le! A megosztott játékok között kereshetünk.

Keresés a könyvtárban

☐ seppo által jóváhagyva

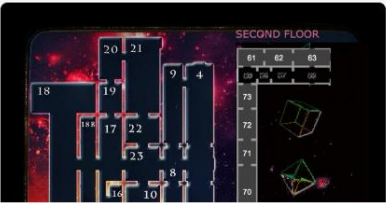
Nyelv Tantárgy Életkor

Név, készítő, kulcsszó

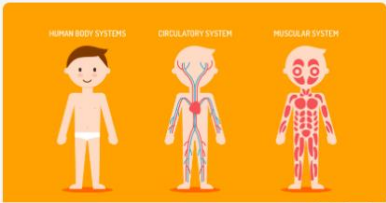
Activation code

3190 játék

A tartalom könyvtár népszerű játéakai



RESCUE EUROPE!
27.1.2016
rikualkio
Angol Történelem 30- ☒



Body (homework/classroom)
3.8.2017
riku.alkio@seppo.io
Angol Biológia 10-12 ☒



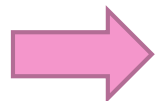
The Mystery of Broad Street 18
16.9.2016
h.loxstonbaker_wso@gemsedu.com
Angol Történelem 13-15

A jelölőtüskére kattintva a játékot saját fiókunkba másolhatjuk, módosíthatjuk, vagy ebben a formában is használhatjuk.



- ← Játék alapvető beállításai, pl. játékelület, alaptérkép
- ← Feladat hozzáadása
- ← Kerettörténet, szabályok, játék leírása (infók játékvezetők részére)
- ← **Résztevők hozzáadása - itt találja a PIN kódot, amivel a játékosok be tudnak lépni a játékba**

Ezt a kódot adja meg a játékosoknak



Résztevő hozzáadása a játékhoz

Csapatok

A játékosok PIN kóddal lépnek be.
Add meg a PIN kódot a játékosnak

PIN kód: 83622D

Kód megosztása

☐ Játékos e-mail szükséges

☐ Csapatárs név szükséges

A játékosok az oktatótól kapott kóddal lépnek be.
Adj minden csapatnak saját játékos kódot

editor@stiefel.hu

Csapattagok nevei

Hozzáad

Csapatnév	Játékos kód		
lili	lili454		
E1	E1812		
E2	E2866		

Játékvezetők

Oktató e-mail címe

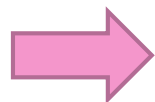
Hozzáad

editor@stiefel.hu

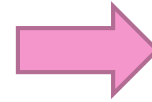
Diák játékvezető

▼

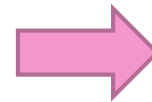
Itt látja a már belépett játékosokat és azok egyedi belépési kódját (ha valaki elvesztené, a játékvezető meg tudja neki adni)



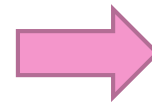
A játékot erre kattintva el kell indítani.
A játékosok csak ezt követően tudnak belépni.
A játék végén ugyanerre kattintva le kell állítani.



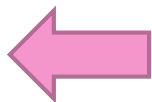
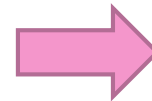
Ide kattintva megtekintheti a kitöltött feladatok eredményét, és értékelheti a kreatív feladatokat.



Aktuális ranglista



Üzeneteket válthat a játékosokkal.
Csak egynek, vagy az összesnek.



Ossza meg az elkészült játékot másokkal.



Feladatok

Lista nézet/Táblázat nézet

Feladatnevek a térképen

Keresési kritériumok

Minden csapat

1/2 Név

Csak szab

INBE

Mitől mara

Teszteld m



Feladatok

Egészség - Fenntarthatósági Témahét

Lista nézet/Táblázat nézet

2
Nem értékelt feladatok

Megválaszolatlan
feladatok

Nem
értékelt
feladatok

Kiértékelt
feladatok

Csapatok

Kiválasztás

- ☒ A-Zs
- ☐ Pontok
- ☐ Folyamat
- ☐ Nem értékelt feladatok

lili
11 pts

E2
0 pts

E1
7 pts

Szint 1

Csak szabadon
15 pts

INBE
15 pts

Mitől maradunk
egészségesek?
4 pts

Teszteld magad!
3 pts

