

## Deelnemers aan de Beverwedstrijd: gebruikersnaam en wachtwoord

### Inleiding

Om aan de Beverwedstrijd te kunnen deelnemen, moeten de leerlingen een Gebruikersnaam en Wachtwoord hebben. Dat hebben ze nodig om te kunnen inloggen op

<http://wedstrijd.beverwedstrijd.nl>



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 gevraagd, zijn naam, klas en geslacht in te vullen. Deze worden in het systeem gekoppeld aan de login en het wachtwoord.

### Stap 1: Inloggen in het systeem

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

The image shows the 'Beverwedstrijd Beheer' login page. The title 'Beverwedstrijd Beheer' is in white on a dark blue background. Below it is a white box with a dark blue header 'Inloggen'. The page features a cartoon beaver mascot, the text 'Ik heb al een account', two input fields for 'Gebruikersnaam' and 'Wachtwoord', a blue 'Inloggen' button, and a blue link 'Wachtwoord vergeten?'. Below this is the text 'Ik heb nog geen account' and a blue button 'Registreren als Coördinator'.

U hebt een Gebruikersnaam en Wachtwoord ingevoerd bij het "Registreren als Coördinator". Vul die in en klik daarna op inloggen. U ziet (onderstaande is een voorbeeld van een fictieve school):

Bestand Bewerken Beeld Geschiedenis Bladwijzers Extra Help

Albert Einstein Basisschool - Be... x +

www.beverwedstrijd.nl/admin/ Google

## Beverwedstrijd Beheer

Uitloggen

### Albert Einstein Basisschool

Naam	Albert Einstein Basisschool
Schooltype	Basisschool
Adres	Einsteinstraat 1
Adres 2	
Postcode	7075 PQ
Plaats	Etten Gld
Provincie	Gelderland
Leerlingen	

[Bewerken](#) [Skeleton gebruikers aanmaken](#)

[Leerlingen](#)  
[Coördinatoren](#)  
[CSV/XLS Import](#)  
[CSV/XLS Export](#)

#### Leerlingen

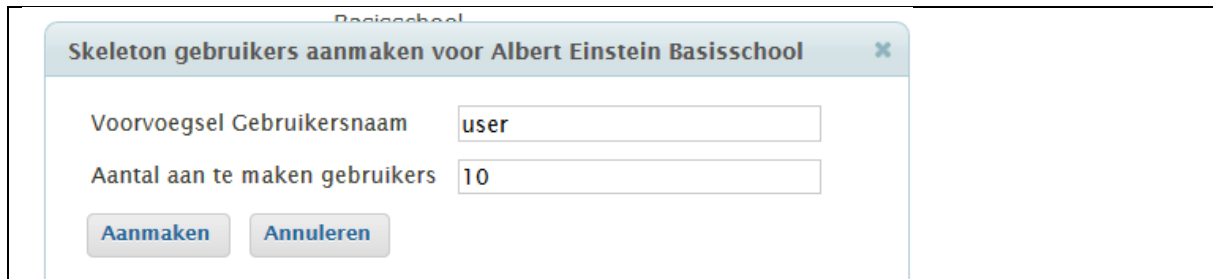
Naam	<input type="text"/>
Gebruikersnaam	<input type="text"/>
Klas	<input type="text"/>

[Nieuw](#) [Exporteren naar CSV](#) [Exporteren naar Excel](#)

U bent nu ingelogd.

## Stap 2: Skeleton gebruikers aanmaken

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

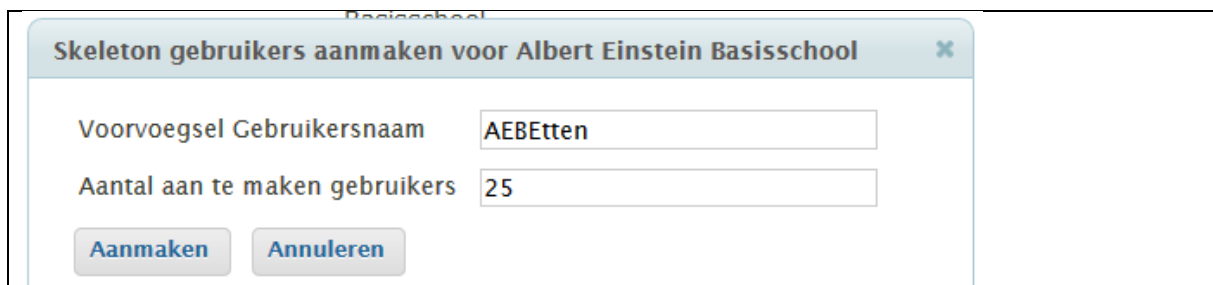


Skeleton gebruikers aanmaken voor Albert Einstein Basisschool

Voorvoegsel Gebruikersnaam

Aantal aan te maken gebruikers

Verander het Voorvoegsel Gebruikersnaam ( in het voorbeeld: in AEBEtten). En verander het Aantal aan te maken gebruikers (in het voorbeeld 25). Houd rekening met een aantal reserve Gebruikersnamen. U ziet:



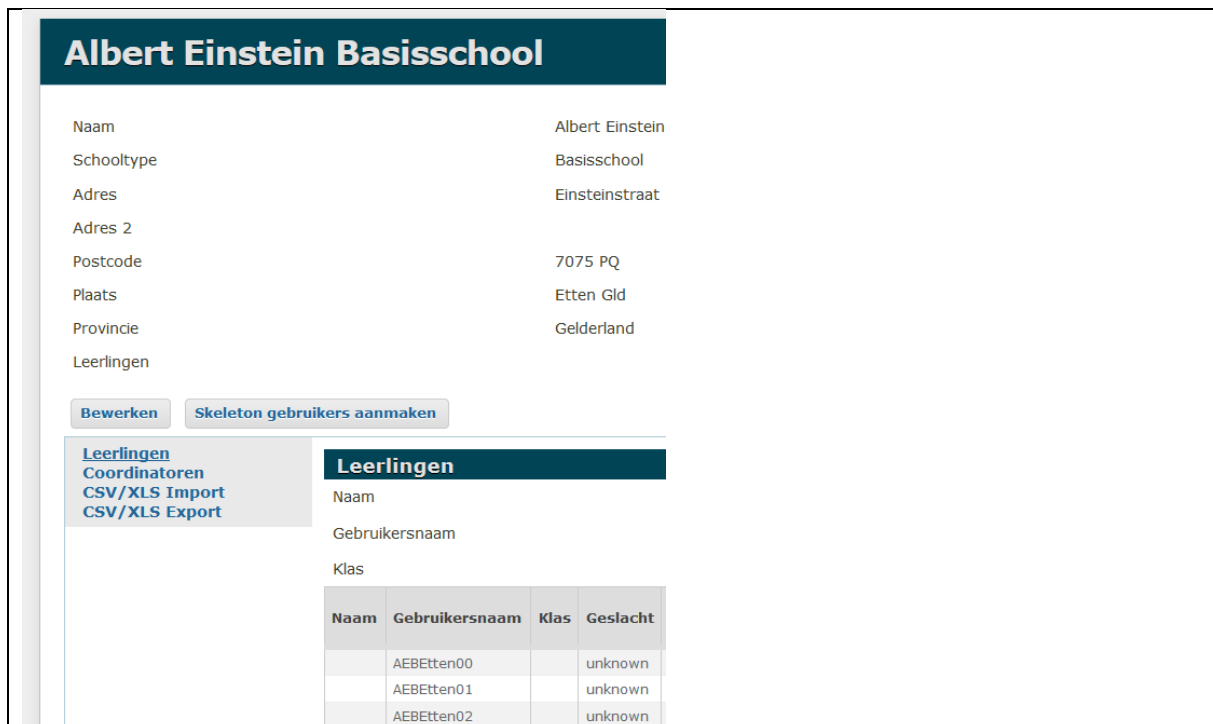
Skeleton gebruikers aanmaken voor Albert Einstein Basisschool

Voorvoegsel Gebruikersnaam

Aantal aan te maken gebruikers

Klik dan op de knop "Aanmaken".

Ogenschijnlijk gebeurt er niets. Maar de gebruikers zijn wel degelijk aangemaakt. U kunt de "leerlingen" zichtbaar maken door op de Knop "Leerlingen" te drukken. U ziet dan:



**Albert Einstein Basisschool**

Naam Albert Einstein  
Schooltype Basisschool  
Adres Einsteinstraat  
Adres 2  
Postcode 7075 PQ  
Plaats Etten Gld  
Provincie Gelderland  
Leerlingen

**Leerlingen**  
Coördinatoren  
CSV/XLS Import  
CSV/XLS Export

Naam	Gebruikersnaam	Klas	Geslacht
	AEBEtten00		unknown
	AEBEtten01		unknown
	AEBEtten02		unknown

### Stap 3: Skeleton gebruikers downloaden, printen en uitknippen

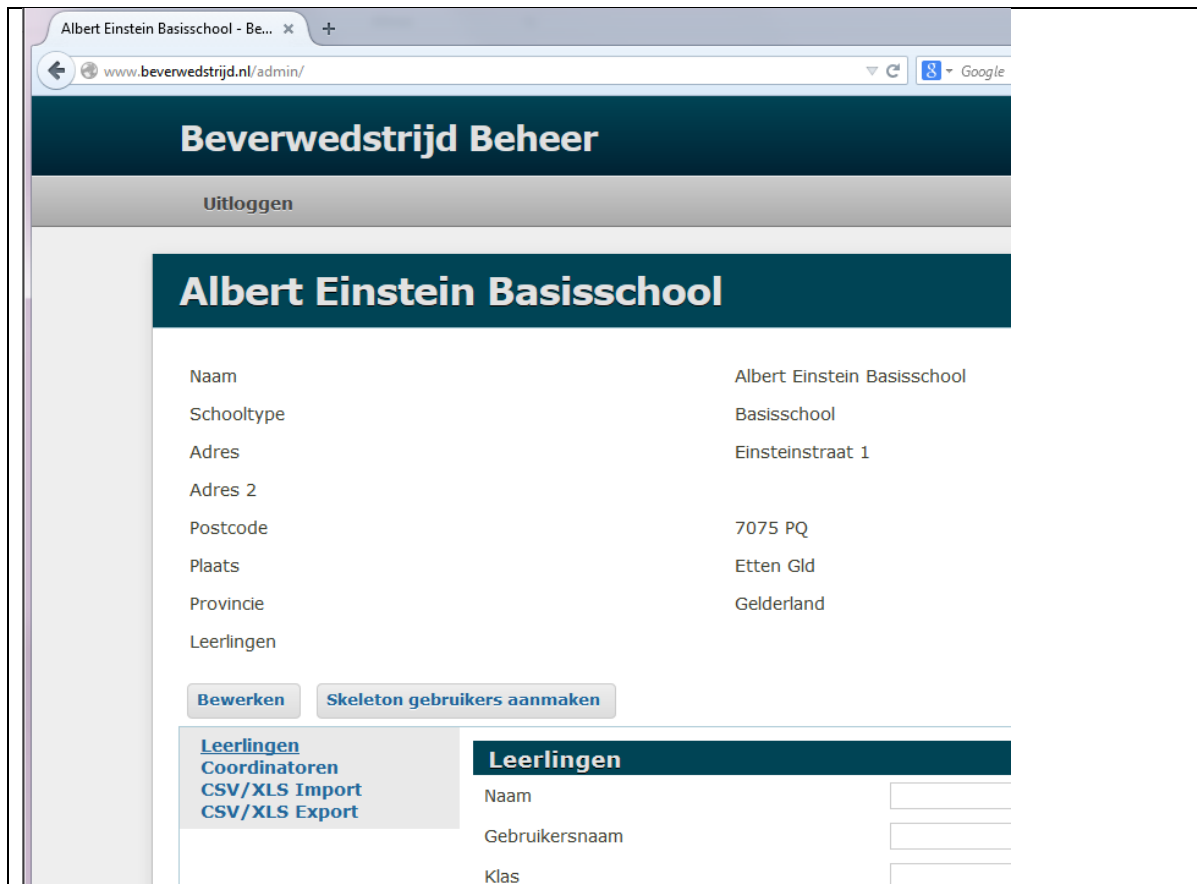
Om de leerlingen te informeren moet u de Gebruikersnamen en Wachtwoorden downloaden, printen, en uitknippen.

**Let wel: het uitreiken van de Gebruikersnamen en Wachtwoorden mag pas vlak voor de wedstrijd. Anders kunnen de leerlingen ook op een ander tijdstip de wedstrijd maken.**

Het downloaden

Het downloaden gaat als volgt:

Klik op de knop: "CSV/XLS Export"



U ziet dan:



Klik op de knop "Exporteren naar Excel".

**Opmerking: In plaats van Excel kan ook Open Office, Libre Office en andere varianten gelezen worden.**

In Microsoft Excel verschijnt:



Kies voor bestand Opslaan en druk op de Knop OK.

Dan wordt het bestand bewaard in een map op uw computer. Standaard is dat de map Downloads. Openen we het bestand dan ziet u een bestand met Gebruikersnamen en Wachtwoorden.

	A	B	C	D	E	F
1	Voornaam	Achternaam	Klas	Gebruikersnaam	Wachtwoord	Geslacht
2				AEBEtten00	ropateralgio	unknown
3				AEBEtten01	rageeptiorit	unknown
4				AEBEtten02	icurantacion	unknown
5				AEBEtten03	rophoryleq	unknown
6				AEBEtten04	aluoustrinti	unknown
7				AEBEtten05	orewaketinai	unknown
8				AEBEtten06	iastiousionc	unknown

U print het bestand uit en knipt elke regel uit.

Elke regel legt u klaar bij één van de computers aan het begin van de wedstrijd.

Stap 5: Gebruik van Gebruikersnaam en Wachtwoord bij het begin van de wedstrijd  
Zorg dat <http://wedstrijd.beverwedstrijd.nl> is opgestart. Uw leerling ziet dan:



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



De leerling vult nu de Gebruikersnaam en het Wachtwoord in dat zij/hij gekregen heeft.  
Zij/hij ziet dan (bijvoorbeeld).



En klikt dan op de knop "Inloggen". En ziet dan:

De leerling vult dan zijn Voornaam, Achternaam, Klas (lees groep) ( 7 of 8) en past zijn Geboortedatum aan. Voor het Geslacht moet zij/hij kiezen door aan de rechterkant op het driehoekje te klikken. Uiteindelijk ziet de leerling:

En klikt dan op de knop “Opslaan”. Vanaf dat moment wordt de Gebruikersnaam en het Wachtwoord gekoppeld aan deze leerling. Er verschijnt: “Uw gegevens zijn bijgewerkt”.



Daarna klikt de leerling op het Tabblad Competities.

Daar staan tijdens de wedstrijdweek vijf wedstrijden voor de verschillende groepen.

Nu staan er:

### 2014 november 1e ronde - competitie mode

Beschikbare groepen:

- Groep 7 8  
Basisschool
- Klas 1 2 VO
- Klas 3 4 VO
- Klas 5 6 VO

De leerling klikt op “Groep 7 8”, en ziet dan (als voorbeeld):



## Beverwedstrijd

Welkom Informatie Competities Reglementen Account | Uitloggen

### Competitie

Jouw Scores

#### 2014 november 1e ronde - Groep 7 8 Basisschool

Je staat op het punt deel te nemen aan de wedstrijd; zodra je dat doet, gaat de tijd lopen!

**Starten**

**De leerkracht kan de leerlingen vragen om hier te wachten totdat alle leerlingen zo ver zijn. De leerlingen klikken tegelijkertijd op de knop “Starten”. Daarmee beginnen en eindigen alle leerlingen op hetzelfde tijdstip.**

Vervolgens zien de leerlingen (als voorbeeld):



## Competitie mode

Titel	Scoretype	
Ramen van een schip	A	Niet Beantwoord
Ijsbolletjes	A	Niet Beantwoord
Slechts negen toetsen	A	Niet Beantwoord
Valse armbanden	A	Niet Beantwoord
Water geven	A	Niet Beantwoord
Welke foto?	B	Niet Beantwoord
Abacus	B	Niet Beantwoord
Zenders in het dorp	B	Niet Beantwoord
Boter kaas en eieren	B	Niet Beantwoord
Tandenborstels	B	Niet Beantwoord
Langs de rand rijden	C	Niet Beantwoord
Tekenrobot	C	Niet Beantwoord
Monster	C	Niet Beantwoord
Schepen beladen	C	Niet Beantwoord
Mobieltjes opladen	C	Niet Beantwoord

De A opgaven zijn gemakkelijk, de B opgaven zijn moeilijker en de C opgaven zijn erg pittig.

Zodra op de eerste opgave wordt geklikt wordt de resterende tijd zichtbaar.

The screenshot shows the website header with a beaver logo and navigation links: Welkom, Informatie, Competities, Reglementen, Account, and Uitloggen. The main content area displays the quiz question 'Ramen van een schip' with a 'Resterende Tijd' of 37:58. The question text is: 'De ramen van een schip zijn van doorzichtig of getint glas. Wanneer je naast de boot staat, kun je door de tegenover elkaar gelegen ramen kijken. Afhankelijk of twee tegenover elkaar gelegen ramen wel of niet getint zijn zie je:'. Navigation buttons for 'Vorige' and 'Volgende' are visible.

## Tot Slot

De wedstrijd uit 2014 staat de gehele maand oktober op het tabblad Competities op <http://wedstrijd.beverwedstrijd.nl> . Wij gaan ervan uit dat u de leerlingen met deze wedstrijd laat oefenen.

Vragen? Opmerkingen? Schrijf naar de heer Victor Schmidt: [victor@beverwedstrijd.nl](mailto:victor@beverwedstrijd.nl)