

**Bildungspartner
NRW**

BIPARCOURS – Die Bildungs-App Schritt-für-Schritt-Anleitung für den Parcours-Creator



Inhalt

▪ Allgemeine Hinweise	1
▪ Registrierung und Login	1
▪ Das Dashboard – Meine Parcours.....	3
▪ Parcours erstellen	5
▪ Parcours Grundeinstellungen	8
a. Parcours-Profil.....	8
b. Parcours-Charakter	9
c. Abschnitts-Reihenfolge	11
▪ Die Medienbibliothek	12
▪ Parcoursinhalt bearbeiten	15
a. Abschnitte erstellen	17
b. Information hinzufügen	19
c. Frage hinzufügen.....	20
d. Aufgabe hinzufügen	27
e. Ort finden-Aufgabe hinzufügen	28
f. Code scannen-Aufgabe hinzufügen.....	30
g. Umfrage hinzufügen.....	32
h. Turnier hinzufügen	33
i. KaTex-Formeln einfügen	34
j. Elemente und Abschnitte kopieren und einfügen	34
k. Medien und Links einfügen	36
l. Reihenfolge ändern	38
m. Mehrsprachigkeit einstellen.....	40
Switch-Funktion	41
Switch auswählen	42
Switch für Spieler	43
Switch für »Zeit«	44
Switch für Spezial.....	45
Switch kopieren und einfügen	45
Switch-Anwendungsbeispiel	47
Technische Einstellung für das Switch-Beispiel	48
Parcours testen.....	49
▪ Parcours veröffentlichen	51



- Parcours duplizieren und Parcours zur Kopie freigeben52
- Ergebnisübersicht53
- Parcours aus dem Browser drucken55
- Parcours umbenennen und löschen56
- Sub-Accounts57
 - a. Gruppen anlegen.....57
 - b. Sub-Accounts hinzufügen.....58
 - c. Sub-Accounts freigeben60
 - d. Parcours teilen61
 - e. Parcours zusammenführen62



Liebe BIPARCOURS-Nutzerin,
lieber BIPARCOURS-Nutzer!

Diese Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Parcours-Creator soll Sie dabei unterstützen, eigene Parcours anzulegen und zu verwalten. Anhand von Screenshots wird genau erklärt, wo Einstellungen zu finden sind.

▪ **Allgemeine Hinweise**

BIPARCOURS funktioniert am besten, wenn Sie einen aktuellen Browser verwenden (z.B. Google Chrome oder Firefox). Bei älteren Versionen kann es zu Darstellungsproblemen kommen.

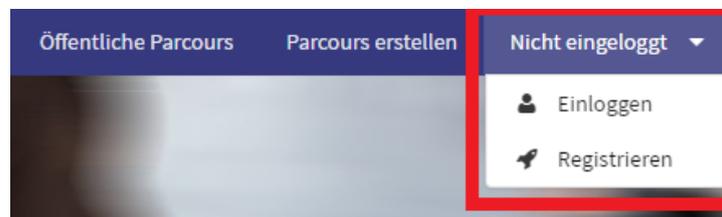
Das Angebot wird ständig weiterentwickelt. Verfolgen Sie neueste Updates auf unserem Blog: www.biparcours.de/blog.

Holen Sie sich weitere Tipps zum pädagogischen Einsatz von BIPARCOURS in unserer [pädagogischen Handreichung](#): Diese können Sie auch kostenfrei als Printversion bei Bildungspartner NRW bestellen (info@bildungspartner.nrw).

Bei Fragen und Problemen melden Sie sich gerne beim BIPARCOURS-Team unter info@biparcours.de.

▪ **Registrierung und Login**

- Öffnen Sie die Website www.biparcours.de.
- Klicken Sie im Menü in der oberen rechten Ecke auf »Nicht eingeloggt«.



- Falls Sie noch keinen Account besitzen, klicken Sie auf »Registrieren«.



Neuen Account erstellen

Benutzername 

Dein Benutzername erscheint als Autorenangabe in den von dir erstellten Parcours.

Mailadresse 

Passwort

Passwort wiederholen

Ich stimme den **Nutzungsbedingungen** zu.

Ich habe die **Datenschutzerklärung** zur Kenntnis genommen.

- Geben Sie einen Benutzernamen an. Dies kann auch ein Nickname sein.
- Geben Sie eine gültige E-Mail-Adresse an, auf die Sie Zugriff haben.
- Legen Sie ein Passwort fest.

Nachdem Sie den Nutzungsbedingungen und der Datenschutzerklärung zugestimmt haben, klicken Sie auf »Account erstellen«.

Sie erhalten anschließend eine Bestätigungsmail.

Hinweis: Das Passwort bitte manuell eingeben, per Copy & Paste wird das Passwort nicht erkannt.

Sie haben keine Bestätigungsmail erhalten?

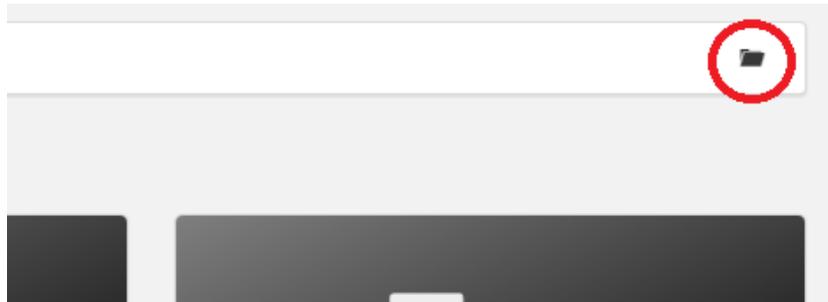
- Überprüfen Sie, ob Sie die richtige Mailadresse angegeben haben. Wiederholen Sie ggf. die Registrierung.
- Sollten Probleme entstehen, melden Sie sich bei info@biparcours.de.



▪ Das Dashboard – Meine Parcours

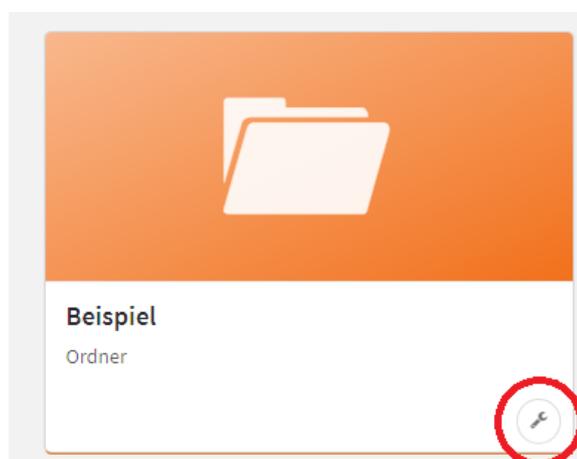
Unter »Meine Parcours« finden Sie alle von Ihnen erstellten Parcours. Um diesen Bereich übersichtlicher zu gestalten, können Sie Ordner anlegen.

- Klicken Sie oben rechts auf das Ordner-Symbol.



- Geben Sie einen Titel ein.
- Wählen Sie eine Farbe für den Ordner aus.
- Klicken Sie auf »Ordner anlegen«.

- Um nachträgliche Änderungen vorzunehmen oder den Ordner zu löschen, klicken Sie auf das Werkzeug-Symbol in der unteren Ecke des Ordner-Icons.





- Sie können nun Titel und Farbe des Ordners ändern.
- Um den Ordner zu löschen, klicken Sie im Menüband auf »Löschen«.
- Geben Sie den Titel des Ordners ein.
- Wählen Sie, ob die im Ordner enthaltenen Parcours ebenfalls gelöscht oder auf die nächsthöhere Ebene verschoben werden sollen.
- Klicken Sie auf »Speichern«.

Ordner bearbeiten
Bearbeite oder lösche einen Ordner

Bearbeiten **Löschen**

Ordner löschen
Ordner inklusive Unterordner löschen und enthaltenen Parcours ins Dashboard verschieben. Zum Bestätigen bitte den Titel des Ordners eingeben.

Titel
Beispiel

Alle Parcours im Ordner und in dessen Unterordnern ebenfalls löschen

Ordner löschen **Abbrechen**

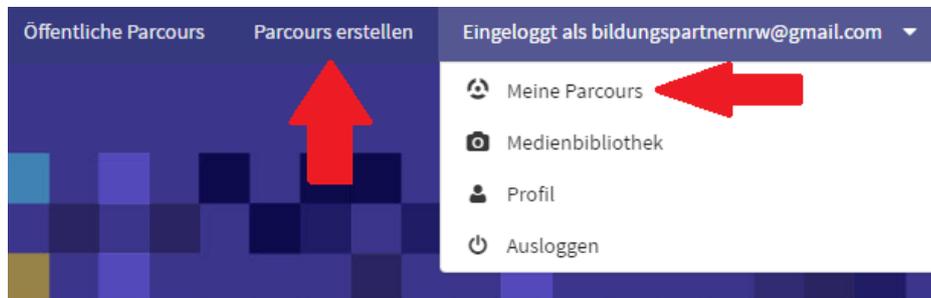
- Parcours können per Drag-and-Drop in Ordner verschoben werden.
- Um einen Parcours auf die nächsthöhere Ebene zu verschieben, ziehen Sie den Parcours an die entsprechende Stelle in der Übersichtsleiste (das Feld färbt sich schwarz).



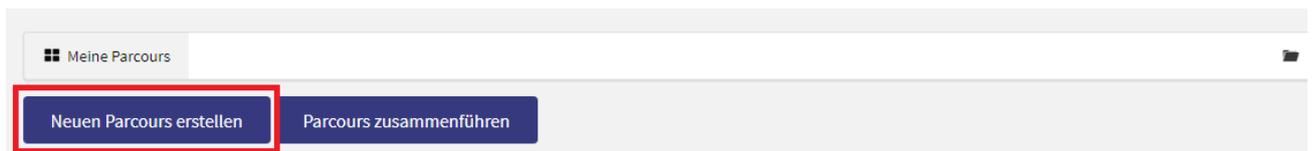


- **Parcours erstellen**

- Klicken Sie im Menü an der oberen rechten Ecke auf »Meine Parcours« oder direkt auf »Parcours erstellen«.



- Sie befinden sich nun in der Übersicht all Ihrer Parcours. Haben Sie noch keinen Parcours erstellt, ist diese Ansicht leer.
- Klicken Sie auf »Neuen Parcours erstellen«.





Es öffnet sich ein Pop-up, in dem Sie die grundlegenden Eigenschaften des Parcours festlegen.

 **Neuen Parcours erstellen**
Lege hier die grundlegenden Eigenschaften fest.

Titel

URL

Spielmodus ⓘ

Einzel-Parcours Gruppen-Parcours

Abschnitts-Reihenfolge ⓘ

Linear Beliebig

Akteur

Zielgruppe

Parcours erstellen **Abbrechen**



- Geben Sie einen Titel für Ihren Parcours ein. Dieser kann später geändert werden.
- Geben Sie ein, unter welcher URL der Parcours im Internet gefunden werden kann. Das, was hinter dem Schrägstrich als URL festgelegt wird, dient auch als das Passwort für einen geheimen Parcours (→ Grundeinstellungen).

Achtung: Verwenden Sie keine Umlaute wie »ä«, »ö« oder »ü« für die Erstellung der URL.

Der Spielmodus und die Abschnittsreihenfolge können Sie später in den → Grundeinstellungen ändern.

- Geben Sie bitte den Akteur und die Zielgruppe des Parcours an. Dies dient den Administratorinnen und Administratoren dazu, die Parcours zuordnen zu können. Die Angaben erscheinen nicht im Parcours.



- **Parcours Grundeinstellungen**
 - a. **Parcours-Profil**

Am oberen Rand des Parcours-Creators befinden sich vier Menü-Reiter. Die Grundeinstellungen nehmen Sie in dem Reiter »Einstellungen« vor.



Unter »Parcours-Profil« geben Sie Informationen zum Parcours an und laden ein Titelbild hoch. Diese Angaben erscheinen später als Titelblatt des Parcours in der App.

Titelbild ⓘ

740 x 350

Beschreibung* ⓘ

Wer erstellt den Parcours?
An wen richtet sich der Parcours?
Um was geht es in dem Parcours?

Website-Link ⓘ

🔗

Kategorie ⓘ

Wähle Kategorien▼

Tags ⓘ

Gebe Tags ein

Startpunkt ⓘ

📍Wählen

Strecke eines Durchgangs ⓘ

📏km

Dauer eines Durchgangs ⓘ

🕒Minuten



Als Titelbild werden Bilder aus der → Medienbibliothek ausgewählt. Bilder werden automatisch zentriert und auf die Abmessungen von 740x350 Pixel angepasst. Das ideale Seitenverhältnis liegt bei 2,1: 1.

In der Beschreibung machen Sie nähere Angaben über Inhalt, Autorinnen und Autoren und Zielgruppe des Parcours. Achtung: Dies ist ein Pflichtfeld. Ohne Ausfüllen der Parcours-Beschreibung kann der Parcours nicht veröffentlicht werden.

Sie können Websites verlinken, z.B. die der Schule oder der Institution.

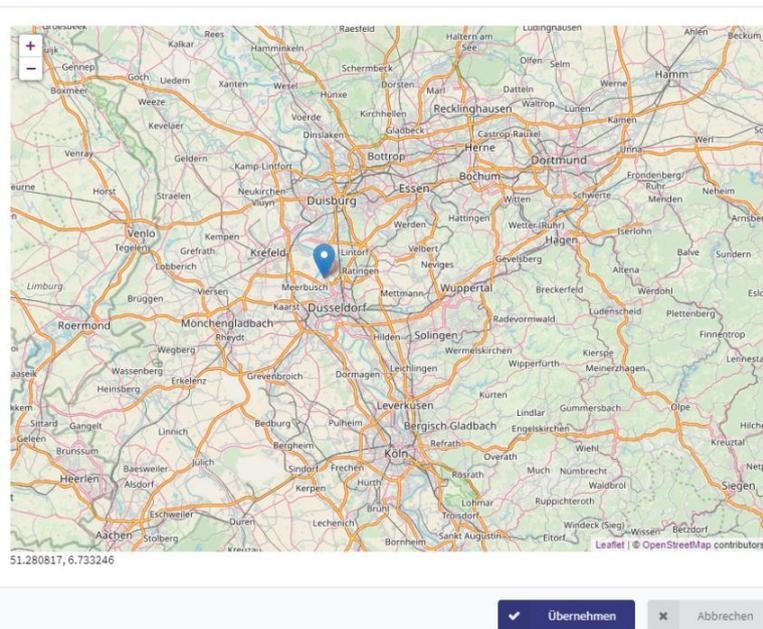
Kategorien helfen den Spielerinnen und Spielern, Ihren öffentlichen Parcours in der App zu finden. Maximal drei Kategorien sind möglich.

Über Tags können Sie Schlagwörter angeben, über die der Parcours in der App gefunden werden kann.

Durch die Angabe einer Koordinate unter »Ort« wird Ihr öffentlicher Parcours in der App auf einer Landkarte sichtbar.

- Klicken Sie auf »Wählen«, um eine Koordinate festzulegen.

Koordinate wählen



- Es öffnet sich eine OpenStreetMaps-Karte. Um eine bestimmte Adresse als Koordinate festzulegen, scrollen Sie auf der Karte den jeweiligen Ort heran, suchen nach der gewünschten Adresse und setzen die Markierung, indem Sie auf der Karte einen bestimmten Punkt anklicken. Tipp: Wenn Sie nah genug heranscrollen, werden auch Hausnummern angezeigt.
- Durch Verschieben des Wegmarkers können Sie die Koordinate ändern.
- Klicken Sie auf »Übernehmen«. Die Koordinate wurde nun in das Profil übernommen.

Sie können die Strecke eines Durchgangs in km angeben sowie die geschätzte Dauer in Minuten.

b. Parcours-Charakter

Neben dem Profil können Sie den Parcours-Charakter einstellen.



Parcours-Charakter

Altersgruppe
keine Angabe

Spielmodus ⓘ
Einzel-Parcours Gruppen-Parcours

Sichtbarkeit ⓘ
Öffentlicher Parcours Geheimer Parcours

Feedback ⓘ
Fröhlich Neutral

Kein Feedback ⓘ
Deaktiviert Aktiviert

Keine Punkte ⓘ
Deaktiviert Aktiviert

Zeitbegrenzung ⓘ
30 Minuten

Geben Sie an, für welche Altersgruppe der Parcours gedacht ist: Schülerinnen und Schüler aus der Primarstufe, Sekundarstufe 1 oder Sekundarstufe 2.

Der Spielmodus legt fest, ob der Parcours von einer Einzelperson gespielt wird oder von mehreren Spielern als Gruppenparcours am selben Endgerät gespielt werden soll.

Hinweis: Von einem Gruppenparcours zu unterscheiden ist die Funktion »Ergebnisse erhalten«, die sich unter jedem Parcours befindet. Mit dieser Funktion können Lehrkräfte Ergebnisse von Parcours erhalten, deren Autor sie nicht sind. Weitere Informationen dazu findest du auf unserem Blog (<https://biparcours.de/blog>) und in der Pädagogischen Handreichung.

Unter »Sichtbarkeit« können Sie festlegen, ob der Parcours öffentlich in der App gefunden werden kann (z.B. über Karte, Kategorien oder Tags) oder ob er als geheimer Parcours nur mit einem Passwort (URL) oder über den QR-Code gefunden werden kann.

Unter »Feedback« können Sie festlegen, ob die Rückmeldung zu einer gelösten Frage fröhlich oder neutral sein soll. Wählen Sie »Fröhlich«, so erscheint bei einer richtigen Antwort ein Sparschwein, bei einer falschen Antwort ein trauriger Smiley, die jeweils mit Tönen begleitet werden. Wählen Sie »Neutral«, so erscheint bei einer richtigen Antwort ein Häkchen und bei einer falschen Antwort ein Kreuz, jeweils ohne Töne. Die neutrale Auswahl eignet sich insbesondere für Parcours mit ernsten Themen.

Unter »Keine Punkte« können Sie einstellen, dass für die Beantwortung von Aufgaben und Fragen in Ihrem Parcours generell keine Punkte vergeben werden.

Unter »Zeitbegrenzung« können Sie dem gesamten Parcours einen zeitlichen Rahmen geben. Hier können Sie die Minutenanzahl eingeben, in der die Spielenden den Parcours abschließen sollen.



c. Abschnitts-Reihenfolge

Mit Hilfe von Abschnitten können einzelne Stationen oder Themenbereiche im Parcours festgelegt werden.

- Wählen Sie aus, ob Abschnitte entweder linear, das heißt in der Reihenfolge, in der sie angelegt wurden, gespielt werden sollen. Oder soll die Abschnittsreihenfolge beliebig sein, sodass die Spielerinnen und Spieler aus den zuvor erstellten Abschnitten selbst auswählen. Dies geschieht entweder über eine Liste oder per Scannen eines QR-Codes, um einen Abschnitt zu beginnen.
- Wählen Sie unter »Spezielle Abschnitte« »Intro« und/oder »Outro« aus, wird der erste bzw. der letzte Abschnitt automatisch als erster bzw. letzter Abschnitt festgelegt und nicht mehr in der Auswahlliste angezeigt.

Achtung: Leere Abschnitte werden in der App nicht angezeigt.

Abschnitts-Reihenfolge

Abschnitts-Reihenfolge ⓘ

Linear	Beliebig
--------	----------

Abschnitts-Auswahl ⓘ

aus Liste	per QR-Code
-----------	-------------

Spezielle Abschnitte ⓘ

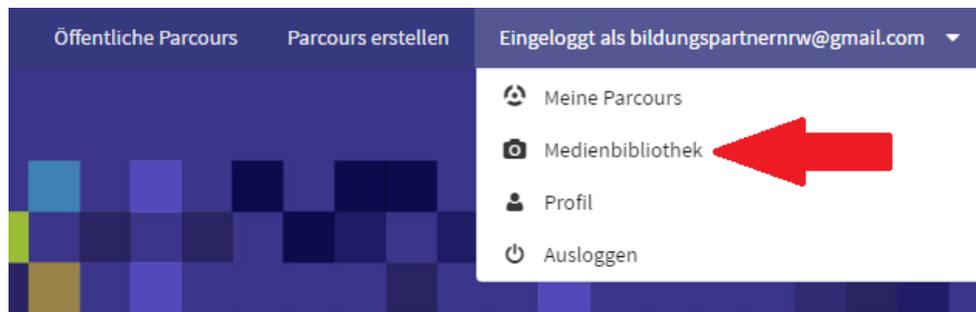
<input type="checkbox"/> Intro	<input type="checkbox"/> Outro
--------------------------------	--------------------------------



▪ Die Medienbibliothek

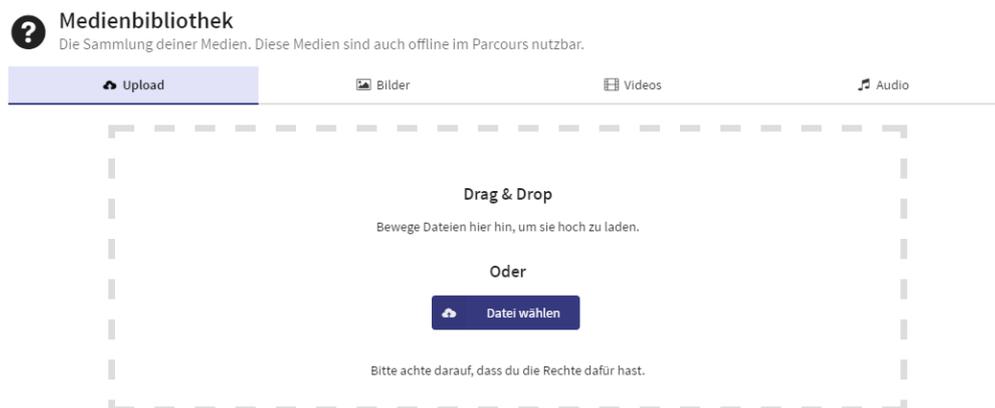
Die Medienbibliothek gibt Ihnen eine Übersicht über die von Ihnen hochgeladenen Medien. Fotos, Videos und Audios können Sie von Ihrer Festplatte in die Medienbibliothek laden.

- Die Medienbibliothek rufen Sie über das Menü oben rechts auf.



- Um neue Medien hinzuzufügen, klicken Sie auf »Upload«.
- Wählen Sie eine Datei von Ihrer Festplatte aus und bestätigen Sie den Upload.

Achtung: Bei großen Dateien kann der Upload länger dauern.



- Nachdem Sie ein Medium hochgeladen haben, gelangen Sie in das Rechtemodul.
- Geben Sie hier an, unter welcher Lizenz das Medium veröffentlicht wurde oder ob es sich um ein eigenes Bild/Video/Audio handelt.
- Geben Sie die Quelle des Mediums als Link an. Bei selbst erstellten Bildern kann dieses Feld leer bleiben.
- Geben Sie die Autorin bzw. den Autor des Mediums an.
- Geben Sie einen Titel für das Medium ein.
- **Achtung:** Bitte verzichten Sie bei den Rechtangaben auf Sonderzeichen wie Klammern o.ä. Das Medium wird sonst im Parcours-Creator und in der App nicht korrekt abgespielt bzw. dargestellt!



Medienbibliothek

Die Sammlung deiner Medien. Diese Medien sind auch offline im Parcours nutzbar.

 Upload

 Bilder

 Videos

 Audio

Rechtstyp

 CC-Lizenz

Creative Commons (CC) ist eine internationale gemeinnützige Organisation, die verschiedene Lizenzverträge für Urheberinnen und Urheber entwickelt hat. [Weitere Informationen](#)

CC-Lizenz

 CC-BY

Quelle

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/ff6/K%C3%B6ln--Ostheim_Schulzentrum.JPG

Urheber

Rolf Heinrich



Speichern



Abbrechen

Informationen und Tipps zu Creative-Commons-Lizenzen (CC) finden Sie unter

<https://biparcours.de/CreativeCommons.pdf>.

Verwenden Sie urheberrechtlich geschütztes Material Dritter, müssen Sie die Rechte mit dem Urheber bzw. mit der Urheberin geklärt haben, das gilt auch bei Screenshots. Bei Verstößen haftet die Autorin bzw. der Autor des Parcours. Die hochgeladenen Medien können beliebig oft in jedem Ihrer Parcours verwendet werden.

In der Medienbibliothek können Sie die Medien auch wieder löschen.

ACHTUNG:

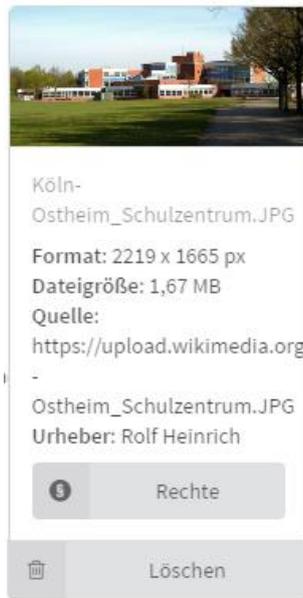
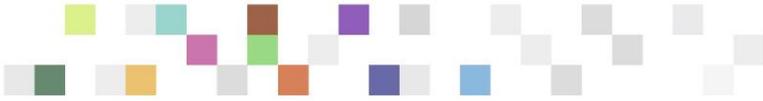
Eine gute Alternative ist Open Street Maps: <https://www.openstreetmap.org/#map=14/51.2219/6.7901>

Die Verwendung von Online-Karten ist meistens nicht rechtfrei. Hinweise zur Verwendung von Open-Streetmaps und den Angaben zu Urheberrechten findest du unter: <https://www.openstreetmap.org/copyright>

Verwendest du einen Screenshot aus der Web-Karte musst du mehrere Angaben machen.

1. Urheber: © OpenStreetMap-Mitwirkende
2. Lizenztyp: »Creative-Commons« -Lizenz »Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen« 2.0 (CC BY-SA 2.0)
3. Quelle, verlinkt werden: <https://openstreetmap.de/karte/>

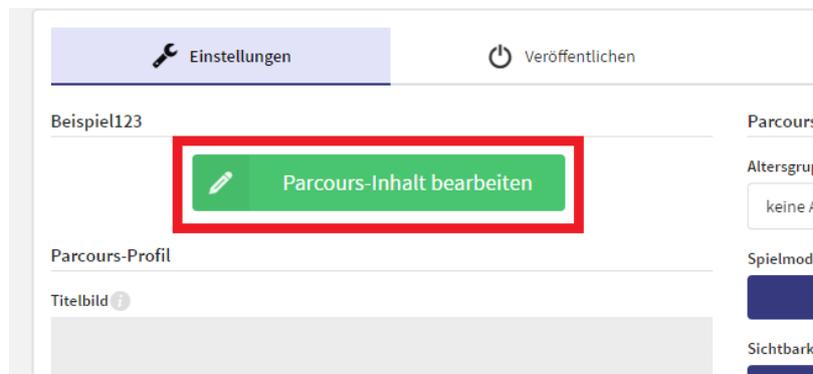
Das ganze sieht dann so oder so ähnlich aus:





- **Parcoursinhalt bearbeiten**

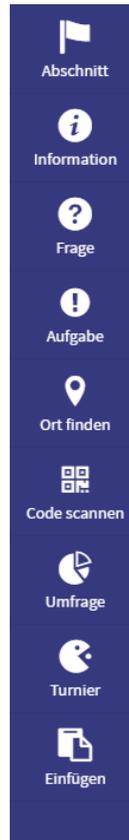
- Klicken Sie in den Parcourseinstellungen auf die grüne Schaltfläche »Parcours-Inhalt bearbeiten«, um in den Bearbeitungsmodus zu wechseln.



Sie befinden sich nun im Bearbeitungsmodus. Zu Beginn sehen Sie eine leere Fläche mit einem »+« in der Mitte.



- Klicken Sie auf das »+«, um ein Element hinzuzufügen.
- Am rechten Fensterrand öffnet sich ein Menü.
- Aus diesem Menü fügen Sie das gewünschte Element hinzu.



Haben Sie ein Element hinzugefügt, können Sie es nachträglich jederzeit über den Stift bearbeiten.





a. Abschnitte erstellen

- Klicken Sie auf »+«.
- Wählen Sie aus dem rechten Menü »Abschnitt«.
- Es öffnet sich automatisch ein Fenster. In diesem geben Sie den Titel des Abschnitts ein.

Abschnitt
Ihr könnt Euren Parcours in Abschnitte unterteilen, um ihn übersichtlicher zu machen. Verschiedene Stationen lassen sich unter einen Abschnitt gruppieren.

Titel
z. B. Start

Zufallsmodus

Elemente des Abschnitts zufällig abspielen
Bitte wählen

Koordinate ⓘ
📍 Wählen

Hinzufügen Abbrechen

- Klicken Sie (falls gewünscht) den Regler Zufallsmodus an, sodass er blau wird.
- Falls Sie den Zufallsmodus aktiviert haben, wählen Sie nun entweder »Alle Elemente des Abschnitts in zufälliger Reihenfolge abspielen« oder »Nur ein zufälliges Element des Abschnitts abspielen« aus

Abschnitt
Ihr könnt Euren Parcours in Abschnitte unterteilen, um ihn übersichtlicher zu machen. Verschiedene Stationen lassen sich unter einen Abschnitt gruppieren.

Titel
Start

Zufallsmodus

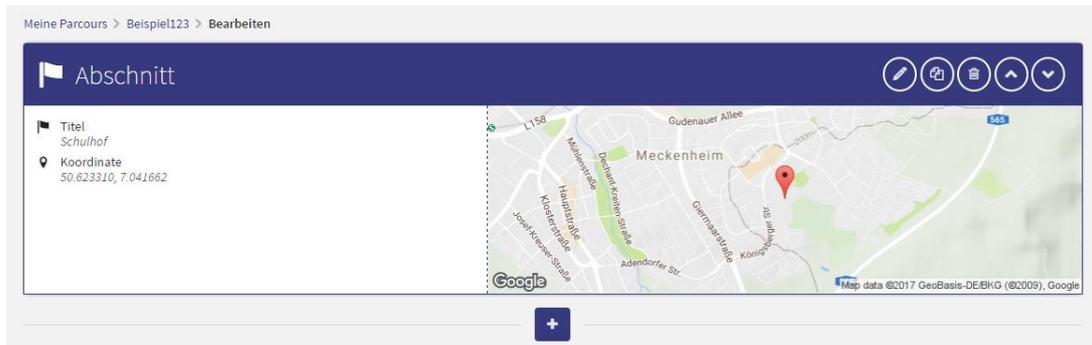
Elemente des Abschnitts zufällig abspielen
Bitte wählen

- Alle Elemente des Abschnitts in zufälliger Reihenfolge abspielen
- 🎲 Nur ein zufälliges Element des Abschnitts abspielen

Hinzufügen Abbrechen



- Wählen Sie (wenn gewünscht) eine Koordinate aus, an welcher der Abschnitt beginnen soll.



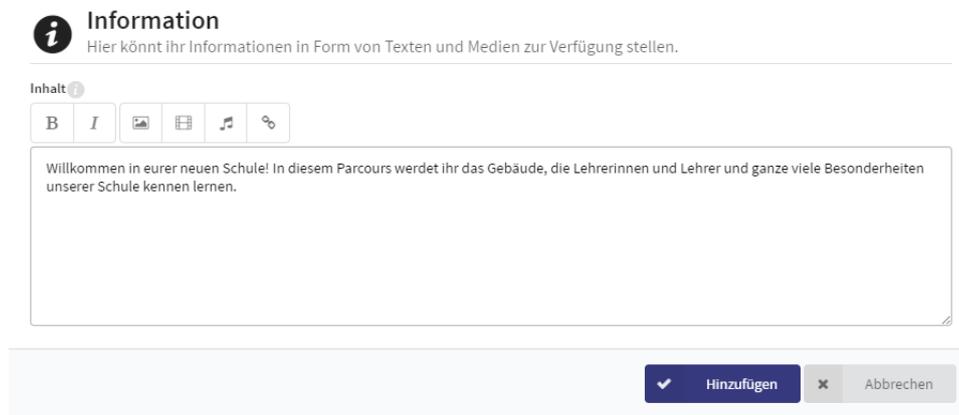
- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche »Hinzufügen/Speichern«, um das Element im Parcours zu speichern. Alle Elemente, die Sie nun unterhalb des Abschnitts hinzufügen, werden automatisch diesem Abschnitt zugeordnet.



b. Information hinzufügen

- Klicken Sie auf »+«.
- Wählen Sie im rechten Menü »Information«.
- Es öffnet sich ein Fenster mit Textfeld, in dem Sie die Information eingeben.
- Mit Hilfe der Markdown-Formatierungsbefehle können Sie die Formatierung des eingegebenen Textes bei Aufgaben- und Informationselementen verändern. Hinweise zu den Formatierungsbefehlen finden Sie hier: [Markdown](#)

WICHTIG: Bei der Verwendung von gendersensibler Sprache sollte der »:« verwendet werden, z.B.: »Liebe Spieler:innen, Schüler:innen, Teilnehmer:innen etc.«. Hintergrund: Das »*« ist ein Markdown-Befehl und setzt den Text kursiv.



- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche »Hinzufügen/Speichern«, um das Element im Parcours zu speichern.



c. Frage hinzufügen

- Klicken Sie auf »+«.
- Wählen Sie im rechten Menü »Frage«.
- Es öffnet sich ein Fenster mit Textfeld, in dem Sie die Frage eingeben.
- Legen Sie fest, wie viele Punkte Sie für die richtige Antwort vergeben möchten. 100 Punkte sind automatisch voreingestellt.

Frage
Hier müssen die Teilnehmenden eine Lösung finden.

Frage Antwort Optionen Zeitbegrenzung

Fragestellung

B I

Wie heißt die Schulleiterin unserer Schule?

Punkte

100

Hinzufügen Abbrechen

- Legen Sie im Menü-Reiter »Antwort« den Antwort-Modus fest.

Frage
Hier müssen die Teilnehmenden eine Lösung finden.

Frage Antwort Optionen Zeitbegrenzung

Modus

Bitte wählen

☒ Lösungseingabe

☰ Multiple Choice

➔ Zahl schätzen

☰ Liste sortieren

Im Modus »Lösungseingabe« wird die Antwort als Text eingegeben.

- Um mehrere Antwortmöglichkeiten gelten zu lassen, trennen Sie die Antworten durch einen senkrechten Strich (»Pipe«) und OHNE ein Leerzeichen dazwischen.

Für die Lösungseingabe können sogenannte »Reguläre Ausdrücke« verwendet werden. Informationen dazu finden Sie, indem Sie mit der Maus über den Link »Beispiele« fahren.

- Geben Sie unter »Auflösung« die korrekte Lösung für die Rückmeldung ein.

Achtung: Verwenden Sie keine Sonderzeichen in der Lösungseingabe.

- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche »Hinzufügen/Speichern«, um das Element im Parcours zu speichern.



? Frage
Hier müssen die Teilnehmenden eine Lösung finden.

Frage **Antwort** Optionen Zeitbegrenzung

Modus ⓘ
Lösungseingabe

Korrekte Antwort ⓘ
Lehmann|Lehman|Lemann|Lemar|

Reguläre Ausdrücke können zur Auswertung verwendet werden. [Beispiele](#)

Auflösung ⓘ
Unsere Schulleiterin heißt Frau Lehmann

Speichern Abbrechen

Im Modus »Multiple Choice« legen Sie Antwortmöglichkeiten fest, von denen eine oder mehrere richtig sein können. Klicken Sie auf den Button »Locker bewerten«, so werden auch Teilpunkte vergeben, wenn die Schülerinnen und Schüler zum Beispiel nur eine von zwei richtigen Antworten ausgewählt haben.

- Klicken Sie auf die graue Schaltfläche »Hinzufügen«, um eine Antwort einzugeben.
- Über das Kamerasymbol können Sie Medien wie Fotos, Videos oder Audios in die Antwort einpflegen.
- Klicken Sie auf den Haken oder erneut auf »Hinzufügen«, um die Antwort zu speichern.
- Markieren Sie die richtigen Antworten, indem Sie in das Kästchen dahinter einen Haken setzen.

Über die Pfeile ändern Sie die Reihenfolge der Antworten.

Über den Stift bearbeiten Sie die Antworten.

Über den Mülleimer löschen Sie Antworten.

- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche »Hinzufügen/Speichern«, um das Element im Parcours zu speichern.

? Frage
Hier müssen die Teilnehmenden eine Lösung finden.

Frage **Antwort** Optionen Zeitbegrenzung

Modus ⓘ
Multiple Choice

Locker bewerten

Antworten

Lösung	Richtig	
Blau	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/> <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/> <input type="button" value="🗑️"/>
Gelb	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/> <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/> <input type="button" value="🗑️"/>
Grün	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/> <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/> <input type="button" value="🗑️"/>

Hinzufügen Abbrechen



Im Modus »Zahl schätzen« sollen die Spielerinnen und Spieler auf einem Zahlenstrahl die richtige Zahl angeben.

- Geben Sie den richtigen Wert an sowie den Minimal- und Maximalwert.
- Geben Sie an, für wie viel Abweichung 10% der Punkte abgezogen werden sollen.
- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche »Hinzufügen/Speichern«, um das Element im Parcours zu speichern.

Frage
Hier müssen die Teilnehmenden eine Lösung finden.

Frage **Antwort** Optionen Zeitbegrenzung

Modus

→ Zahl schätzen

Richtiger Wert
600

Minimalwert
300

Maximalwert
1000

Abweichung für 10 % Punktabzug

50

Hinzufügen Abbrechen

Im Modus »Liste sortieren« sollen die Spielerinnen und Spieler eine Liste in die richtige Reihenfolge bringen. Über das Kamerasymbol können Sie Medien wie Fotos, Videos oder Audios in die Antwort einpflegen.

- Klicken Sie auf die graue Schaltfläche »Hinzufügen«, um der Liste eine Antwort hinzuzufügen.
- Klicken Sie auf den Haken oder erneut auf »Hinzufügen«, um die Antwort zu speichern.

Die Reihenfolge, in der Sie die Antworten eingeben, ist später die richtige Reihenfolge Ihrer Liste.

Über die Pfeile ändern Sie die Reihenfolge der Antworten.

Über den Stift bearbeiten Sie die Antworten.

Über den Mülleimer löschen Sie Antworten.

- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche »Hinzufügen/Speichern«, um das Element im Parcours zu speichern.

Frage
Hier müssen die Teilnehmenden eine Lösung finden.

Frage **Antwort** Optionen Zeitbegrenzung

Modus

Liste sortieren

Liste in korrekter Reihenfolge

Lösung

Ene

Mene

Muh

Hinzufügen

Hinzufügen Abbrechen



Im Modus »Lückentext« sollen die Spielerinnen und Spieler die korrekten Antworten in die Lücken eines Textes einsetzen.

- Wählen Sie für den Antwortmodus »Lückentext«.
- Geben Sie anschließend Ihren Text ein und markieren die Wörter, welche als Lücke erscheinen sollen. Klicken Sie anschließend auf das Symbol »Lückentext«.
- Der Markdown-Befehl für den Lückentext ist die {geschwungene Klammer}. Wörter in geschwungenen Klammern erscheinen als Lücke. Wenn Sie mehrere Antwortoptionen erlauben möchten, können sie diese in der geschwungenen Klammer durch einen senkrechten Strich (»Pipe«) und ohne ein Leerzeichen dazwischen angeben: {Richtig|richtig}
- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche »Hinzufügen/Speichern«, um das Lückentext-Element im Parcours zu speichern.

Frage
Hier müssen die Teilnehmenden eine Lösung finden.

Frage **Antwort** Optionen Zeitbegrenzung

Modus ⓘ

Bitte wählen

- Zahl schätzen
- ☰ Liste sortieren
- ☰ Lückentext

Hinzufügen Abbrechen

Im Modus »Zuordnung« legen Sie Paare fest, die einander zugeordnet werden müssen.

Klicken Sie auf den Button »Zufällige Anordnung«, so werden nicht nur die rechten Eingabefelder, sondern auch die linken beim Spielen in der App zufällig angeordnet.

- Klicken Sie auf die graue Schaltfläche »Hinzufügen«, um zwei einander zugehörige Elemente einzugeben.
- Klicken Sie auf den Haken oder erneut auf »Hinzufügen«, um die Antwort zu speichern.

Über die Pfeile ändern Sie die Reihenfolge der Zuordnungen.

Über den Stift bearbeiten Sie die Eingabefelder.

Über den Mülleimer löschen Sie Eingabefelder.

- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche »Hinzufügen/Speichern«, um das Element im Parcours zu speichern.



Frage **Antwort** Optionen Zeitbegrenzung

Modus ⓘ
☞ Zuordnung

Um die Anzahl der Versuche festzulegen bitte auch die Einstellungen im Reiter Optionen beachten.

Zufällige Anordnung

Zuordnung

Lösung

Frankreich zuordnen zu Paris				
Deutschland zuordnen zu Berlin				
Spanien zuordnen zu Madrid				
Niederlande zuordnen zu Amsterdam				

Hinzufügen

Speichern Abbrechen

Für alle Fragenmodi können Sie in den Optionen weitere Einstellungen festlegen.

- Wählen Sie, ob eine richtige Beantwortung der Frage notwendig ist, um weiterspielen zu können. In diesem Fall wird das Quiz so lange wiederholt, bis die Frage richtig beantwortet wurde.
- Wählen Sie aus, wie viele Versuche die Spielerinnen und Spieler haben, um die Frage richtig zu beantworten. Bleibt dieses Feld leer, gibt es nur einen Versuch.
- Wenn Sie mehrere Antwortversuche festgelegt haben, müssen Sie angeben, wie viel Punktabzug es pro falsch beantworteter Frage gibt.

Sie können Tipps festlegen, die zwischen den Versuchen angezeigt werden.

- Sie können bis zu 20 Tipps einstellen. Die Tipps werden in der eingegebenen Reihenfolge zwischen den verschiedenen Antwortversuchen über der zu beantwortenden Frage angezeigt.



Frage	Antwort	Optionen	Zeitbegrenzung
<input type="checkbox"/> Korrekte Antwort zum Fortsetzen erforderlichlich ⓘ			
Versuche			
<input type="text" value="1"/>			
Punktabzug bei falscher Antwort			
<input type="text" value="10"/>			
Tipps ⓘ			
Tipp			
<input type="text" value="Der höchste Berg der Welt liegt im Himalaya."/>			
<input type="text" value="Das ist ein Hochgebirge in Asien."/>			
<input type="text" value="Die Bergkette ist Teil des Alpidischen Gebirgsgürtels."/>			
<input type="button" value="✓ Speichern"/> <input type="button" value="✗ Abbrechen"/>			

Stellen Sie ein, ob die richtige Antwort nach falscher Beantwortung angezeigt werden soll.

- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche »Hinzufügen/Speichern«, um das Element im Parcours zu speichern.

? **Frage**
Hier müssen die Teilnehmenden eine Lösung finden.

Frage	Antwort	Optionen	Zeitbegrenzung
<input type="checkbox"/> Korrekte Antwort zum Fortsetzen erforderlichlich ⓘ			
Versuche			
<input type="text" value="3"/>			
Punktabzug bei falscher Antwort			
<input type="text" value="5"/>			
Tipps ⓘ			
Tipp			
<input type="text" value="Schaut mal an das schwarze Brett. Dort steht der Name."/>			
<input type="button" value="✓"/>			
<input type="button" value="+ Hinzufügen"/>			
<input checked="" type="checkbox"/> Auflösung nach falscher Beantwortung anzeigen			
<input type="button" value="✓ Hinzufügen"/> <input type="button" value="✗ Abbrechen"/>			

In der Zeitbegrenzung können Sie für alle Fragenmodi ein Zeitfenster vorgeben, innerhalb dessen die Frage beantwortet werden muss. Läuft die Zeit ab, gibt es Punktabzüge.

- Legen Sie fest, wie viel Prozent der Punktzahl bei Überschreitung der Zeit abgezogen werden soll.
- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche »Hinzufügen/Speichern«, um das Element im Parcours zu speichern.



? Frage
Hier müssen die Teilnehmenden eine Lösung finden.

Frage	Antwort	Optionen	Zeitbegrenzung
-------	---------	----------	----------------

Zeitbegrenzung

Zeitbegrenzung

Sekunden

Überschreitung für 10 % Punktabzug [?]

Sekunden



d. Aufgabe hinzufügen

- Klicken Sie auf »+«.
- Wählen Sie im rechten Menü »Aufgabe«.
- Es öffnet sich ein Fenster mit Textfeld, in dem Sie die Aufgabenstellung eingeben.
- Wählen Sie aus dem Aufklapp-Menü unter dem Textfeld die Art der Antwortmöglichkeit aus.
- Hier können Sie auch den Modus »Beliebig« anklicken. Die Spielerinnen und Spieler können dann einen beliebigen Modus als Antwortmöglichkeit verwenden (Foto, Video, Audio, Text).
- Achtung: Wählen Sie im Antwortmodus »Texteingabe« den Button »Mehrzeilig« aus, so schreiben die Spielerinnen und Spieler ihre Antworten in ein großes Textfeld und können das Geschriebene gut lesen.
- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche »Hinzufügen/Speichern«, um das Element im Parcours zu speichern.

Aufgabe
Eine kreativ lösbare Aufgabe, bei der es kein richtig oder falsch gibt.

Aufgabenstellung ⓘ

B I    

Macht ein Selfie von eurem Team.

Antwortmöglichkeit

- 📷 Bild-Upload(s)
- ✍ Texteingabe(n)
- 📷 **Bild-Upload(s)**
- 📺 Video-Upload
- 🔊 Audio-Upload
- Keine



e. Ort finden-Aufgabe hinzufügen

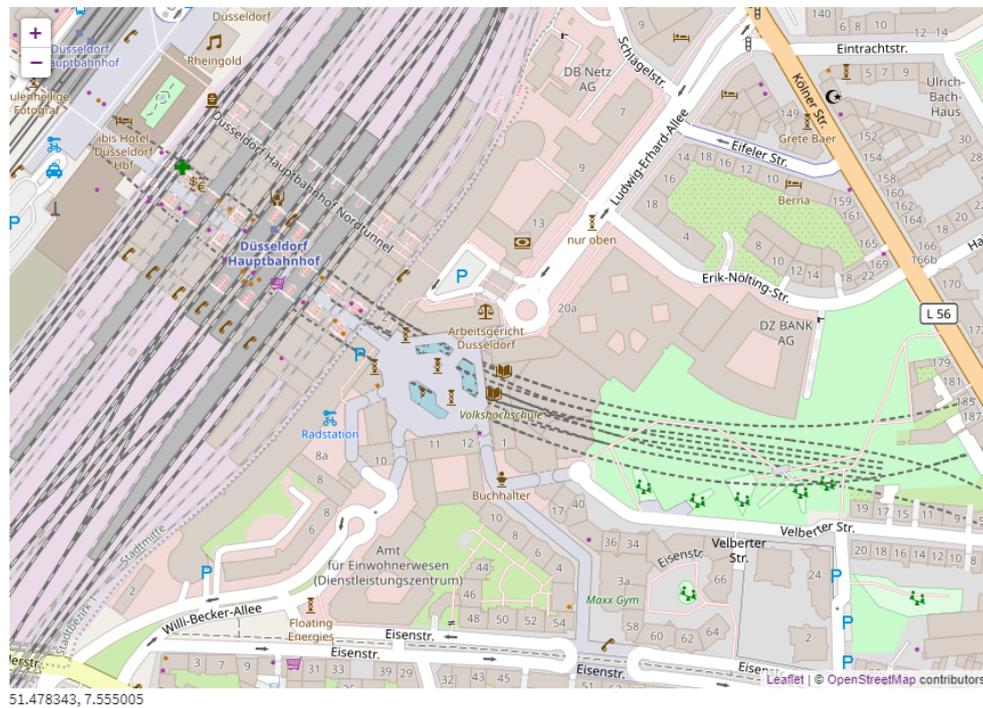
Achtung: Ort finden-Aufgaben eignen sich nur für Parcours unter freiem Himmel. Besonders bei der Verwendung von GPS ohne Internet kann es auch in dicht bebauten Stadtgebieten Probleme geben. Ein Testlauf unter realen Bedingungen wird daher empfohlen.

- Klicken Sie auf »+«
- Wählen Sie im rechten Menü »Ort finden«.
- Es öffnet sich ein Fenster mit einem Textfeld. Geben Sie dort die Aufgabenstellung ein.
- Klicken Sie auf »Koordinate«.

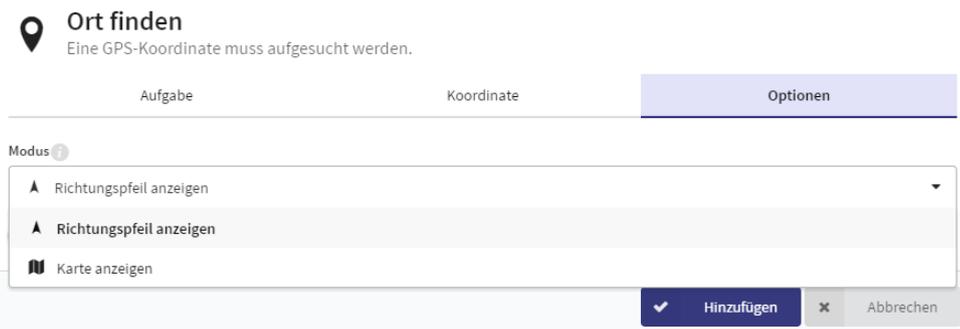
- Klicken Sie auf »Wählen«.
- Es öffnet sich eine OpenStreetMaps-Karte. Um eine bestimmte Adresse als Koordinate festzulegen, scrollen Sie auf der Karte den jeweiligen Ort heran, suchen nach der gewünschten Adresse und setzen die Markierung, indem Sie auf der Karte einen bestimmten Punkt anklicken. Tipp: Wenn Sie nah genug heranscrollen, werden auch Hausnummern angezeigt.
- Klicken Sie auf »Übernehmen«. Die Koordinate steht nun im Eingabefeld.



Koordinate wählen



- Klicken Sie auf »Optionen«.
- Wählen Sie aus, ob die Aufgabe über einen Richtungspfeil (erfordert ein GPS-Signal) oder über die Karte (erfordert GPS-Signal und eine Internetverbindung) gefunden werden soll.



- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche »Hinzufügen/Speichern«, um das Element im Parcours zu speichern.



f. Code scannen-Aufgabe hinzufügen

- Klicken Sie auf »+«.
- Wählen Sie im rechten Menü »Code scannen«.
- Es öffnet sich ein Fenster mit einem Textfeld. Geben Sie dort die Aufgabenstellung ein.
- Klicken Sie auf »Code«.
- Wählen Sie, ob ein Code generiert oder ob ein bestehender Code verwendet werden soll.

Code scannen
Die Teilnehmenden müssen vor Ort einen Code (QR- oder Barcode) finden und einscannen.

Aufgabe Code Optionen

Modus ⓘ

- QR-Code generieren
- QR-Code generieren
- Eigenen Code verwenden

Hinzufügen Abbrechen

- Wenn Sie »Eigenen Code verwenden« wählen, klicken Sie anschließend auf das Feld »Scannen«.
- Es wird ein Code angezeigt, den Sie mit der BIPARCOURS-App scannen sollen.
- Haben Sie diesen Code gescannt, werden Sie in der App aufgefordert, den Code zu scannen, der für diese Aufgabe verwendet werden soll. Dies können auch normale Bar-Codes sein.
- Der Code wird im Creator automatisch hinzugefügt.

Code scannen
Die Teilnehmenden müssen vor Ort einen Code (QR- oder Barcode) finden und einscannen.

Aufgabe Code Optionen

Modus ⓘ

Eigenen Code verwenden

Code

4010355246363 Scannen

Hinzufügen Abbrechen

Legen Sie unter Optionen weitere Einstellungen fest.

- Stellen Sie ein, ob der Code gescannt werden muss, um weiterzukommen.
- Sie können außerdem eine Information angeben, die nur angezeigt wird, wenn der richtige Code gescannt wurde.



Code scannen

Die Teilnehmenden müssen vor Ort einen Code (QR- oder Barcode) finden und einscannen.

Aufgabe	Code	Optionen
---------	------	----------

Scannen des QR-Codes zum Fortsetzen erforderlich. Überspringen nicht möglich

Information (optional) ⓘ



Das war der richtige Code. Dafür gibt es diese Zusatzinformation...

Hinzufügen Abbrechen

- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche »Hinzufügen/Speichern«, um das Element im Parcours zu speichern.



g. Umfrage hinzufügen

- Klicken Sie auf »+«.
- Wählen Sie im rechten Menü »Umfrage«.
- Es öffnet sich ein Fenster mit einem Textfeld. Geben Sie dort die Fragestellung ein.
- Klicken Sie auf »Antworten«. Hier können Sie nun eine Liste von Antwortmöglichkeiten vorgeben. Über das Kamerasymbol können Sie Medien wie Fotos, Videos oder Audios in die Antwort einpflegen.
- Wählen Sie den Button »Mehrfachauswahl« aus, so können die Schülerinnen und Schüler mehrere Antworten auswählen und nicht nur eine.
- Klicken Sie auf die graue Schaltfläche »Hinzufügen«, um eine Antwort hinzuzufügen.
- Klicken Sie auf den Haken oder erneut auf »Hinzufügen«, um die Antwort zu speichern.

Über die Pfeile ändern Sie die Reihenfolge der Antworten.

Über den Stift bearbeiten Sie die Antworten.

Über den Mülleimer löschen Sie Antworten.

- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche »Hinzufügen/Speichern«, um das Element im Parcours zu speichern.



h. Turnier hinzufügen

- Klicken Sie auf »+«.
- Wählen Sie im rechten Menü »Turnier«.
- Es öffnet sich ein Fenster mit einem Textfeld. Geben Sie dort die Aufgabenstellung ein.
- Klicken Sie auf Siegerehrung und geben Sie einen Glückwunschtext ein.
- Wenn Sie !!winner!! eingeben, wird an der Stelle in der App automatisch der Name des Gewinners bzw. der Gewinnerin des Turniers angezeigt.

 **Turnier**
Bei einem Turnier treten die Mitglieder der Gruppe gegeneinander an.

Anleitung Siegerehrung

Siegerehrung 

B *I*    

Super, !!winner!! hat wohl den längsten Atem.

Hinzufügen Abbrechen

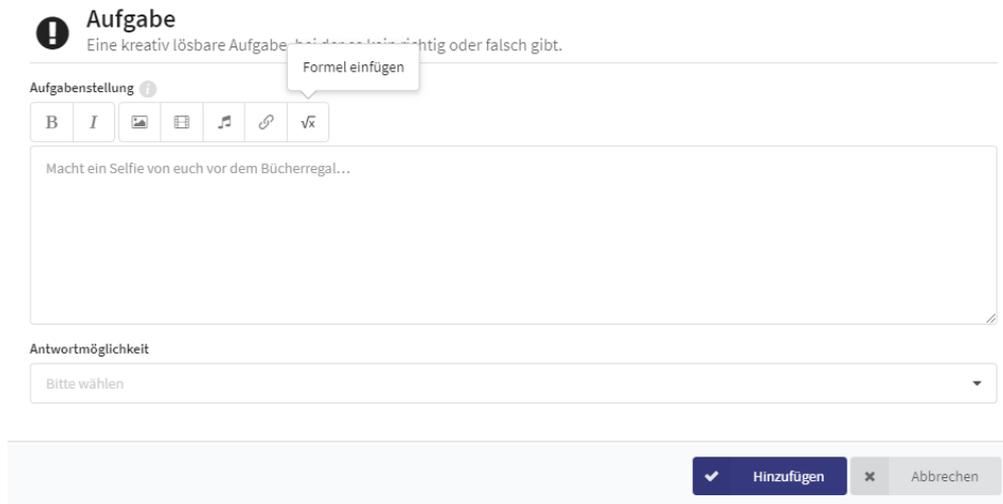
- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche »Hinzufügen/Speichern«, um das Element im Parcours zu speichern.



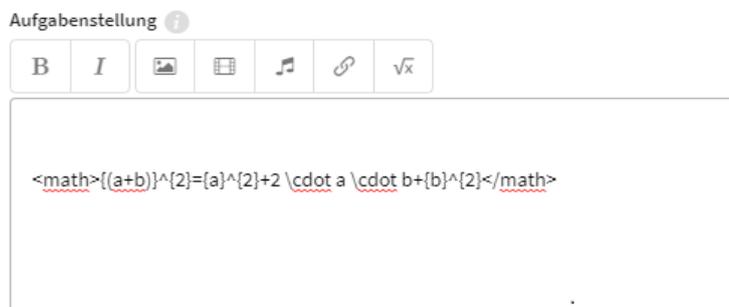
i. KaTeX-Formeln einfügen

In jedem Textfeld können mathematische KaTeX-Formeln eingefügt werden.

- Öffnen Sie das gewünschte Element über den Stift (Bearbeitung eines bestehenden Elements) oder über die rechte Menüleiste (Hinzufügen eines neuen Elements).
- Setzen Sie den Marker an die Stelle, an der Sie die Formel einfügen möchten.
- Klicken Sie auf » \sqrt{x} «



- Die Formel wird zwischen dem Befehl `$...$` geschrieben.

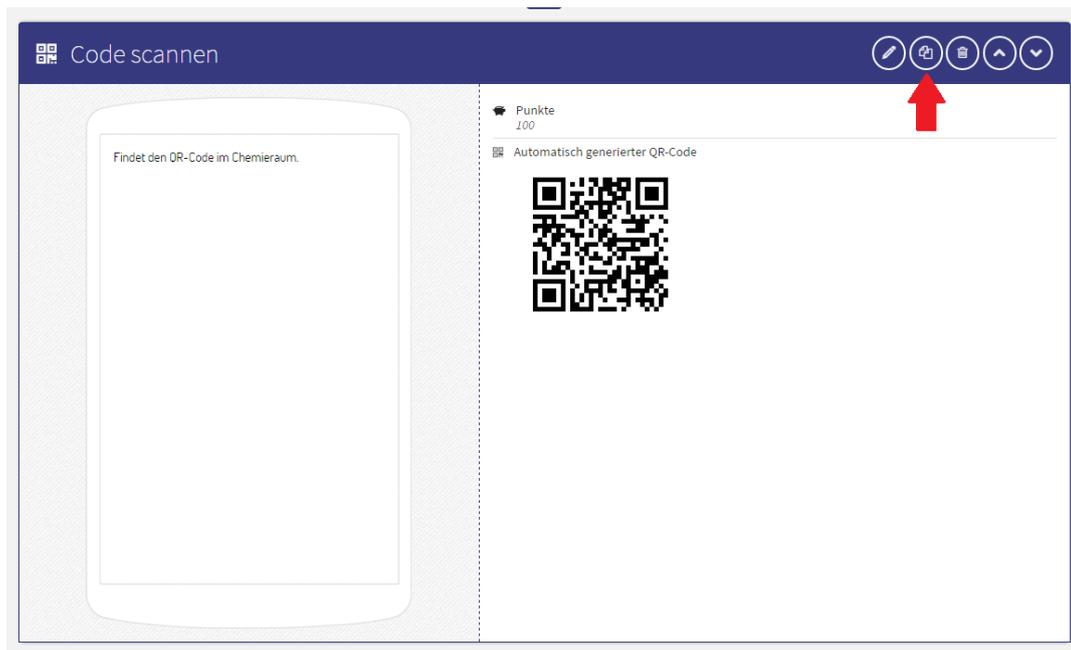


- Hilfe zur Schreibweise von Funktionen finden Sie [hier](#)

j. Elemente und Abschnitte kopieren und einfügen

Einzelne Elemente oder ganze Abschnitte können kopiert und an anderer Stelle im Parcours oder in einen anderen Parcours eingefügt werden.

- Klicken Sie dazu beim gewünschten Element/Abschnitt auf das Kopier-Symbol.



- Klicken Sie nun an der gewünschten Stelle auf das »+«.
- Wählen Sie im Menü auf der rechten Seite nun »Einfügen« aus.



Das Element bzw. der Abschnitt wurde nun dem Parcours hinzugefügt.



k. Medien und Links einfügen

In jedem Textfeld können Medien aus der Medienbibliothek und externe Links eingefügt werden.

- Öffnen Sie das gewünschte Element über den Stift (Bearbeitung eines bestehenden Elements) oder über die rechte Menüleiste (Hinzufügen eines neuen Elements).
- Setzen Sie den Marker an die Stelle, an der Sie das Medium/den Link einfügen möchten.
- Klicken Sie oberhalb des Textfelds auf das entsprechende Symbol für Foto, Video oder Audio.



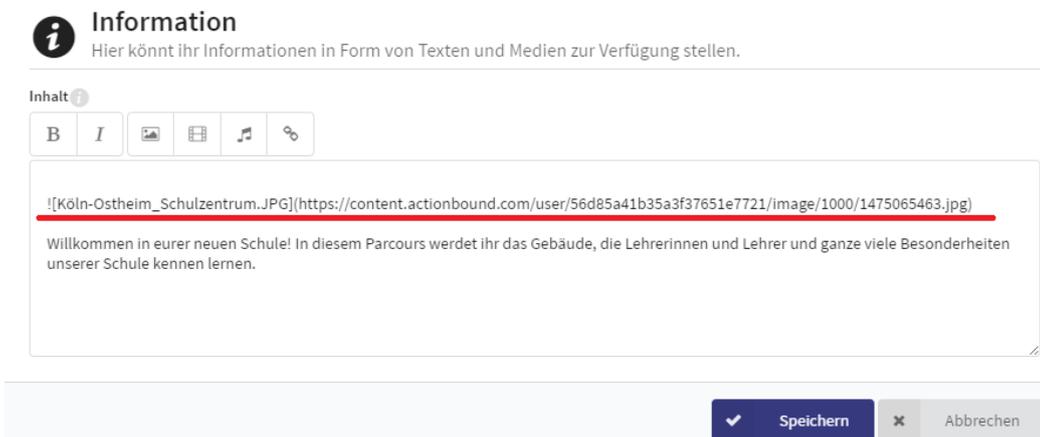
Sie gelangen nun in die → Medienbibliothek. Hier können Sie auch neue Medien hochladen.

- Wählen Sie das Medium aus, das Sie hinzufügen möchten, indem Sie auf »Wählen« und »Speichern« klicken.



Das Medium erscheint im Textfeld als Code, in der Parcours-Vorschau jedoch als Bild.

Im Parcours wird das Medium mit der Rechteangabe gezeigt.





- Um einen Link einzufügen, klicken Sie oberhalb des Textfelds auf das entsprechende Symbol.



- Geben Sie einen Namen für den Link ein, der später als Hyperlink im Text angezeigt wird.
- Geben Sie die vollständige Internetadresse (inkl. http:// bzw. https://) ein.

Link einfügen

Text

URL

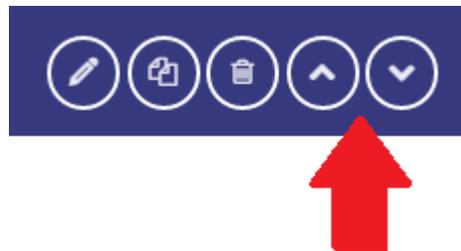
Link einfügen

- Klicken Sie auf »Link einfügen«.
- Der Link wird ebenfalls codiert angezeigt.
- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche »Hinzufügen/Speichern«, um das Element im Parcours zu speichern.



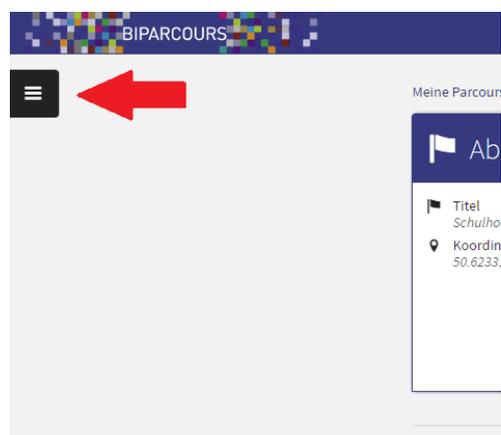
I. Reihenfolge ändern

- Ändern Sie die Reihenfolge der Elemente Ihres Parcours, indem Sie auf die Pfeile über dem jeweiligen Element klicken. Das Element wird dann um eine Position nach oben oder unten verschoben.



Alternativ lassen sich die Elemente im Menü auf der linken Seite neu ordnen.

- Öffnen Sie hierzu das Menü am linken Bildrand.



- Per Drag-and-Drop können nun Elemente verschoben werden. Sie können nicht nur einzelne Elemente, sondern auch ganze Abschnitte verschieben. Klicken Sie dafür im Menü am linken Bildrand auf das jeweilige Abschnitt-Element (markiert mit Fähnchen) in Höhe der kleinen Blöcke.



 Einstellungen
 Testen
Ablauf (sortierbar)
 Start 
 Willkommen im Museum ... 
 Erst vor kurzem haben wi... 
 Wie toll, dass ihr uns helf... 
 Natur und Technik 
 Ihr seid nun in dem Berei... 
 Der Tyrannosaurus Rex is... 
 Große Exemplare des Tyr... 
 Begebt euch als Nächstes... 
 Versucht es selbst ein mal... 
 Ordnet nun die Lichtfarbe... 
 Gut gemacht! Mit den Wel... 



m. Mehrsprachigkeit einstellen

- Begeben Sie sich in die Einstellungen des Parcours-Creators.
- Wählen sie unter der Rubrik »Parcours Charakter« »Neue Übersetzung erstellen«.
- Benennen Sie die Sprache, die sie erstellen möchten und wählen Sie »Erstellen«.

Spezielle Abschnit Hier kannst du Übersetzungen deines Parcours in beliebigen Sprachen erstellen. Outro

Übersetzungen ⓘ

Neue Übersetzung erstellen

Englisch ⓘ

Neue Übersetzung erstellen
Sprache, Dialekt oder Kunstsprache anlegen.

Name der Sprache

Erstellen Abbrechen

- Auf der nun erscheinenden Seite können Sie Ihre Übersetzung anlegen.
- In den linken Feldern steht der Inhalt aus dem Parcours-Creator. In den rechten Feldern können Sie die gewünschte Übersetzung eintragen.
- Die Änderungen werden automatisch gespeichert, sobald Sie das Feld verlassen.

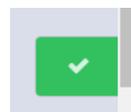
Auf Englisch übersetzen

Einstellungen ⓘ

Titel	
Fachtagung_0712	✎
Beschreibung	✎

Eine rote Ecke bedeutet, dass das Feld noch nicht übersetzt wurde oder im Inhalt des Parcours Änderungen an dieser Stelle vorgenommen wurden.

- Wenn die Übersetzung erfolgreich gespeichert wurde, taucht in der unteren rechten Ecke des Bildschirms kurzzeitig ein grün unterlegter Haken auf.





Switch-Funktion

Um Switches in den Parcours einzufügen, muss zunächst in den Einstellungen des Parcours die Funktion aktiviert werden.

- Dazu klicken Sie unter »Einstellungen« den Button »Switches aktivieren« an, sodass er türkis wird. Er befindet sich auf der rechten Seite im Parcours Charakter.

Switches

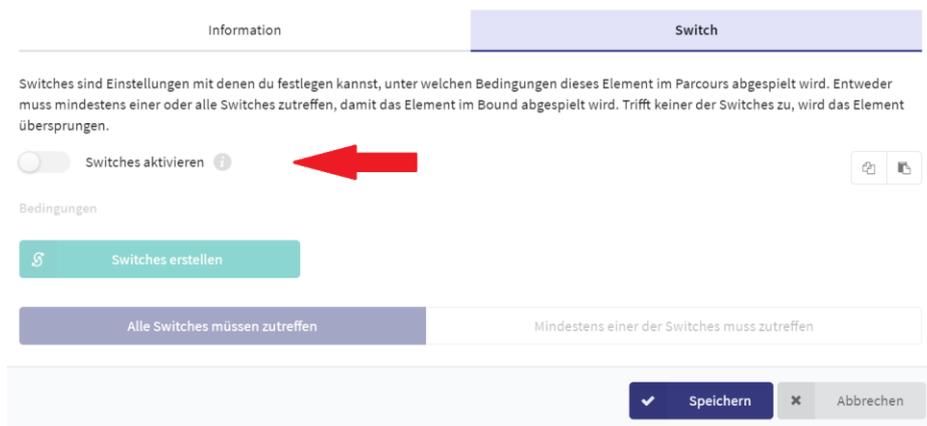
Mit Switches kannst für jedes Element im Parcours festlegen, unter welchen Bedingungen es abgespielt wird. Wenn du Switches aktivierst, findest du einen neuen Reiter Switches im Bearbeiten-Dialog eines jeden Elements und kannst die Bedingungen dort individuell festlegen.



- Nun kann jedes Spielelement mit einem oder mehreren Switches versehen werden. Dazu erstellen Sie ein neues Element oder bearbeiten ein bereits bestehendes und wählen den Reiter »Switch« aus.

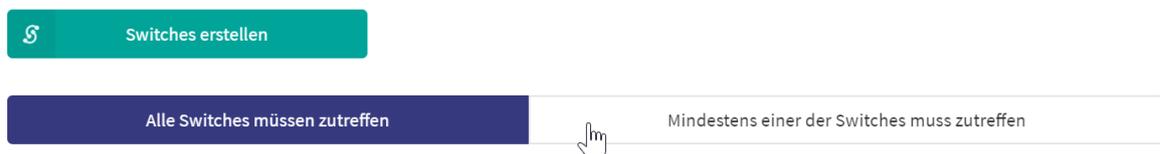
Information

Hier könnt ihr Informationen in Form von Texten und Medien zur Verfügung stellen.



- Klicken Sie den Regler »Switch aktivieren« an, sodass er blau wird.
- Anschließend können Sie verschiedene Switches erstellen, indem Sie auf den Button »Switches erstellen« klicken und festlegen, ob alle Switches dieses Elements zutreffen müssen, damit es abgespielt wird oder ob nur ein Switch zutreffen muss.

Bedingungen





Switch auswählen

Die Bedingungen, unter denen ein Element abgespielt wird, können verschieden definiert werden: z. B. abhängig von der Beantwortung einer anderen Frage, von der aktuellen Punktzahl, oder der verstrichenen Zeit.

Information Switch

Switches sind Einstellungen mit denen du festlegen kannst, unter welchen Bedingungen dieses Element im Parcours abgespielt wird. Entweder muss mindestens einer oder alle Switches zutreffen, damit das Element im Bound abgespielt wird. Trifft keiner der Switches zu, wird das Element übersprungen.

Switches aktivieren ⓘ

Bedingungen

Switches erstellen

Element

Spieler

Zeit

Spezial

Mindestens einer der Switches muss zutreffen

Speichern Abbrechen

- Wird ein Switch für »Elemente« ausgewählt, so kann aus den bereits erstellten Elementen des Parcours gewählt werden.

Switches aktivieren ⓘ

Bedingungen

Switches erstellen

Element

Bitte wählen

Alle Switches müssen zutreffen

Start

Hier ist Abschnitt 0

Abschnitt 1

Hier ist Abschnitt 1

Abschnitt 2

Hier ist Abschnitt 2

Abschnitt 3

Hier ist Abschnitt 3

Mindestens einer der Switches muss zutreffen

Speichern Abbrechen

- Im nächsten Schritt haben Sie die Möglichkeit auszuwählen, unter welchen Bedingungen das Element im Spielverlauf angezeigt werden soll.
- Zur Auswahl stehen hier:
 - In der Auswahl »Element« - »Erreicht« können Sie in dem sich öffnenden Drop-down Menü zwischen den Optionen »Ja« und »Nein« auswählen.
 - In der Auswahl »Element« - »Benötigte Zeit« können Sie in dem sich öffnenden Drop-down Menü zwischen »>länger als« und »<kürzer als« auswählen.
 - In der Auswahl »Element« - »Abschnitt geschafft« können Sie zwischen den Optionen »ja« und »nein« auswählen.



Abschnitt

Ihr könnt Euren Parcours in Abschnitte unterteilen, um ihn übersichtlicher zu machen. Verschiedene Stationen lassen sich unter einen Abschnitt gruppieren.

Abschnitt Switch

Switches sind Einstellungen mit denen du festlegen kannst, unter welchen Bedingungen dieses Element im Parcours abgespielt wird. Entweder muss mindestens einer oder alle Switches zutreffen, damit das Element im Bound abgespielt wird. Trifft keiner der Switches zu, wird das Element übersprungen.

Switches aktivieren ⓘ



Bedingungen

Spieler	▶
Bisher erreichte Punkte	▶
Größer als	▶
3...	▼

Switches erstellen

Alle Switches müssen zutreffen Mindestens einer der Switches muss zutreffen

Switch für Spieler

- Wählen Sie unter » Switch erstellen« die Bedingung »Spieler« aus, so können Sie zwischen den Möglichkeiten »Bisher erreichte Punkte«, »Anzahl der Spieler« und »Entfernung zu Koordinate« wählen.
- In der Auswahl »Spieler« - »Bisher erreichte Punkte« können Sie zwischen den Bedingungen »>größer als«, »<kleiner als« oder »=gleich« wählen. Nach der Auswahl öffnet sich ein weiteres Drop-down Menü, in dem Sie die gewünschte Punktzahl eintragen können.
- In der Auswahl »Spieler« - »Anzahl der Spieler« können Sie zwischen den Bedingungen »>größer als«, »<kleiner als« oder »= gleich« wählen. Nach der Auswahl öffnet sich ein weiteres Drop-down Menü, in dem Sie die gewünschte Punktzahl eintragen können.
- In der Auswahl »Spieler« - »Entfernung zu Koordinate« können Sie eine Koordinate bestimmen und zwischen »>mehr als« und »<weniger als« auswählen. Es öffnet sich ein weiteres Drop-down Menü, in dem Sie die Entfernung zu der Koordinate in »M«, »Km«, »Fuß« oder »Meile« angeben können.



Switch für »Zeit«

- Wählen Sie unter » Switch erstellen« die Bedingung »Zeit« aus, so können Sie zwischen den Möglichkeiten »verstrichene Spielzeit«, »Uhrzeit«, »Datum« und »Wochentag« auswählen.
- In der Auswahl »Zeit«, »verstrichene Spielzeit« können Sie zwischen »> größer als« und »< kleiner als« auswählen. Es öffnet sich dann ein neues Drop-down Menü in dem Sie die gewünschte Zeitangabe vornehmen können.
- In der Auswahl »Zeit« - »Uhrzeit« können Sie zwischen den Möglichkeiten »<vor« und »>nach« auswählen. Die Uhrzeit kann in dem sich öffnenden Drop-down Menü angegeben werden.
- In der Auswahl »Zeit«, »Datum« können Sie zwischen den Möglichkeiten »<vor«, »=am« und »>nach« auswählen. In dem sich öffnenden Drop-down Menü können Sie das gewünschte Datum angeben.
- In der Auswahl »Zeit«, »Wochentag« können Sie zwischen »=ist« und »≠ist nicht« wählen. In dem sich öffnenden Drop-down Menü können Sie den gewünschten Wochentag auswählen.



Abschnitt

Ihr könnt Euren Parcours in Abschnitte unterteilen, um ihn übersichtlicher zu machen. Verschiedene Stationen lassen sich unter einen Abschnitt gruppieren.

Abschnitt	Switch
-----------	--------

Switches sind Einstellungen mit denen du festlegen kannst, unter welchen Bedingungen dieses Element im Parcours abgespielt wird. Entweder muss mindestens einer oder alle Switches zutreffen, damit das Element im Bound abgespielt wird. Trifft keiner der Switches zu, wird das Element übersprungen.

Switches aktivieren ⓘ

Bedingungen

Zeit	▶
Uhrzeit	▶
< Vor	▶
5	▶
10	▶

Switches erstellen

Alle Switches müssen zutreffen

Mindestens einer der Switches muss zutreffen

Speichern Abbrechen



Abschnitt

Ihr könnt Euren Parcours in Abschnitte unterteilen, um ihn übersichtlicher zu machen. Verschiedene Stationen lassen sich unter einen Abschnitt gruppieren.

Abschnitt	Switch
-----------	--------

Switches sind Einstellungen mit denen du festlegen kannst, unter welchen Bedingungen dieses Element im Parcours abgespielt wird. Entweder muss mindestens einer oder alle Switches zutreffen, damit das Element im Bound abgespielt wird. Trifft keiner der Switches zu, wird das Element übersprungen.

Switches aktivieren ?



Bedingungen

Switches erstellen

- Spezial
- Gerät
- Bitte wählen

- Android
- iOS

Alle Switches müssen zutreffen | Mindestens einer der Switches muss zutreffen

Speichern | **Abbrechen**

Switch für Spezial

- Wählen Sie unter »Switch erstellen« die Bedingung »Spezial« aus, so können Sie zwischen den Möglichkeiten »Wahrscheinlichkeit« und »Gerät« wählen.
- In der Auswahl »Spezial« und »Wahrscheinlichkeit« können Sie in dem sich öffnenden Feld die gewünschte Wahrscheinlichkeit eintragen.
- In der Auswahl »Spezial« und »Gerät« können Sie in dem sich öffnenden Drop-down Menü zwischen den Gerätetypen »Android« und »iOS« wählen.

Switch kopieren und einfügen

- Möchten Sie einen bereits erstellten Switch auch für ein anderes Element nutzen, so haben Sie die Möglichkeit einen Switch zu »kopieren«.
- Über die Option »Switch einfügen« werden kopierte Switches in dem Element eingefügt. Achtung! Nutzen Sie diese Funktion, so werden bereits erstellte Switches in dem Element überschrieben.



Abschnitt

Ihr könnt Euren Parcours in Abschnitte unterteilen, um ihn übersichtlicher zu machen. Verschiedene Stationen lassen sich unter einen Abschnitt gruppieren.

Abschnitt

Switch

Switches sind Einstellungen mit denen du festlegen kannst, unter welchen Bedingungen dieses Element im Parcours abgespielt wird. Entweder muss mindestens einer oder alle Switches zutreffen, damit das Element im Bound abgespielt wird. Trifft keiner der Switches zu, wird das Element übersprungen.

Switches aktivieren ?



Bedingungen

	
 Element	
 Start	
 Erreicht	
 Ja	

 Switches erstellen



Alle Switches müssen zutreffen

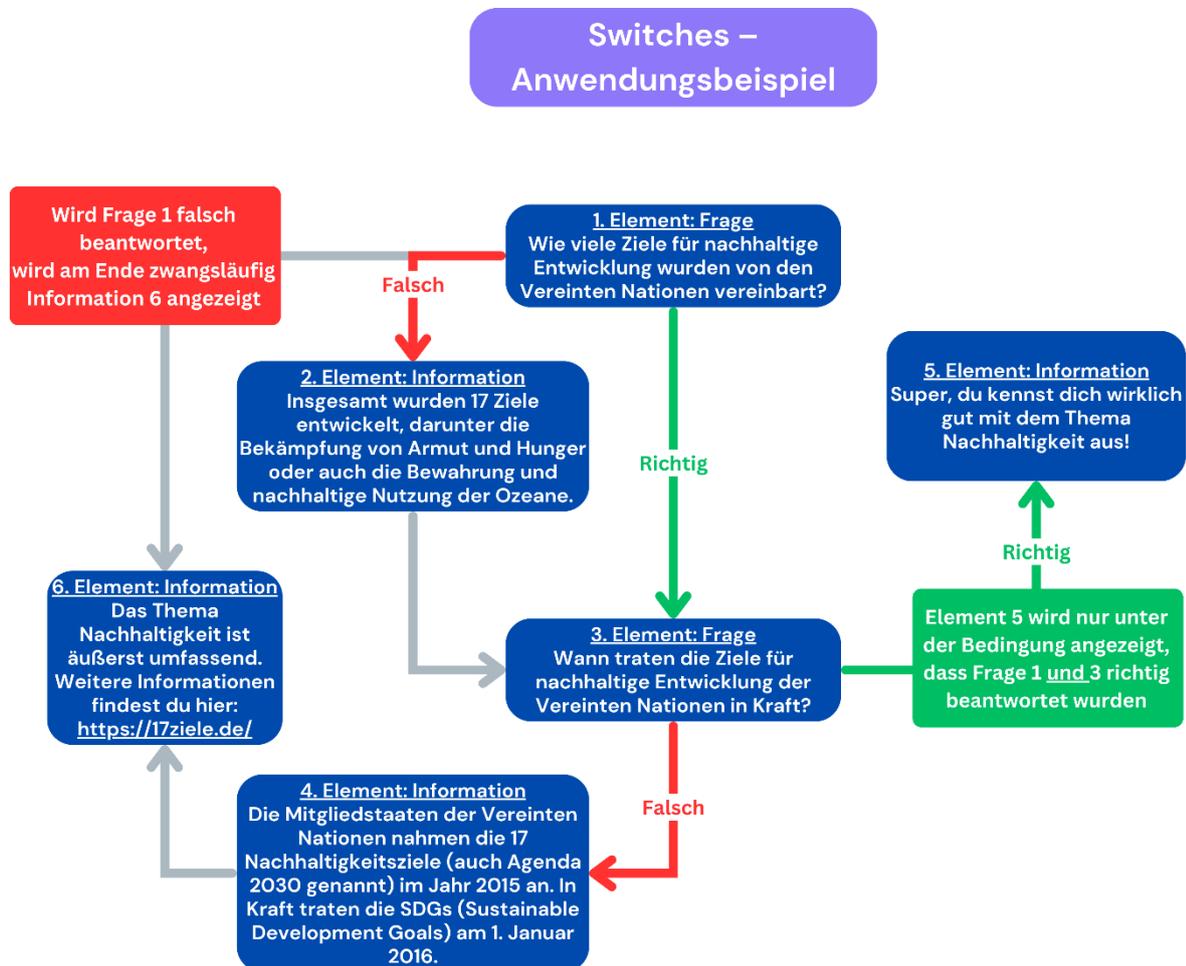
Mindestens einer der Switches muss zutreffen

 Speichern

 Abbrechen



Switch-Anwendungsbeispiel



In diesem Schaubild werden einige Möglichkeiten aufgezeigt, wie man beispielsweise mit der Switchfunktion arbeiten kann. Diese bietet z. B. die Option, zusätzliche Informationen bei falscher Beantwortung "zwischenzuschalten" oder einzelne Fragen/Aufgaben bei großem Vorwissen zu "überspringen" (Binnendifferenzierung). Wie das umgesetzt werden kann, wird oben grafisch dargestellt:

Bei den Elementen eins und drei handelt es sich um Fragen, die Spieler*innen in jedem Fall angezeigt werden. Die Elemente zwei und vier sind Informationen/Erklärungen, zu den jeweiligen Fragen. Sie werden nur dann angezeigt, wenn die zugeordnete Frage falsch beantwortet wurde. Element zwei steht in Abhängigkeit zu Frage eins, Element vier zu Frage 2.

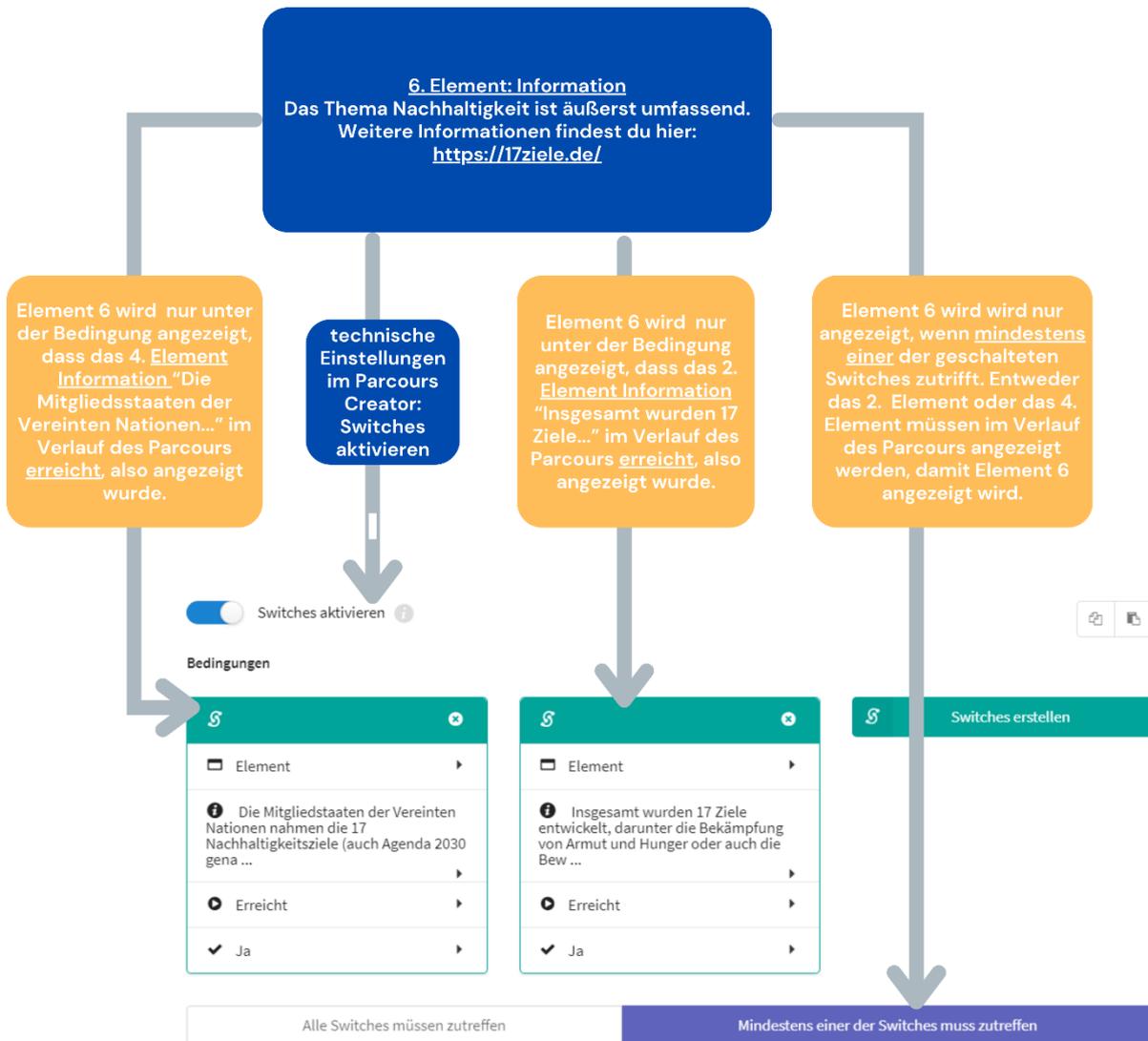
Am Ende dieses Parcours kann entweder das Element fünf oder Element sechs stehen.

Welches davon angezeigt wird, hängt von der Beantwortung der Fragen ab. Werden beide korrekt beantwortet, folgt letztlich Element fünf.

Wird dagegen eine oder beide der Fragen falsch beantwortet, so führt dies zwangsläufig dazu, dass Element sechs am Ende steht. Das liegt daran, dass die Bedingungen für Element sechs so eingestellt sind, dass es aktiviert wird, sobald Element zwei oder vier oder beide angezeigt (»erreicht«) wurden.



Technische Einstellung für das Switch-Beispiel



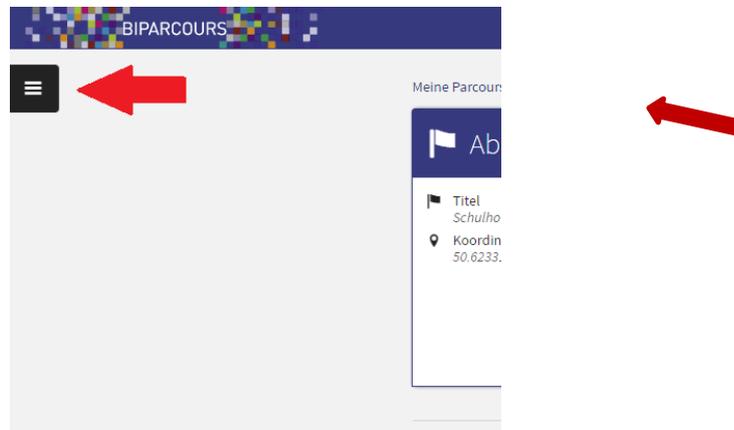


Parcours testen

Um den gesamten Parcours vor der Veröffentlichung zu testen, gibt es zwei Möglichkeiten.

Möglichkeit 1:

- Öffnen Sie im Bearbeitungsmodus das Menü auf der linken Seite.



- Klicken Sie auf »Testen«.
- Es öffnet sich ein QR-Code in einem neuen Fenster.
- Scannen Sie den Code mit der BIPARCOURS-App.

Sie können nun Ihren Parcours testweise spielen.

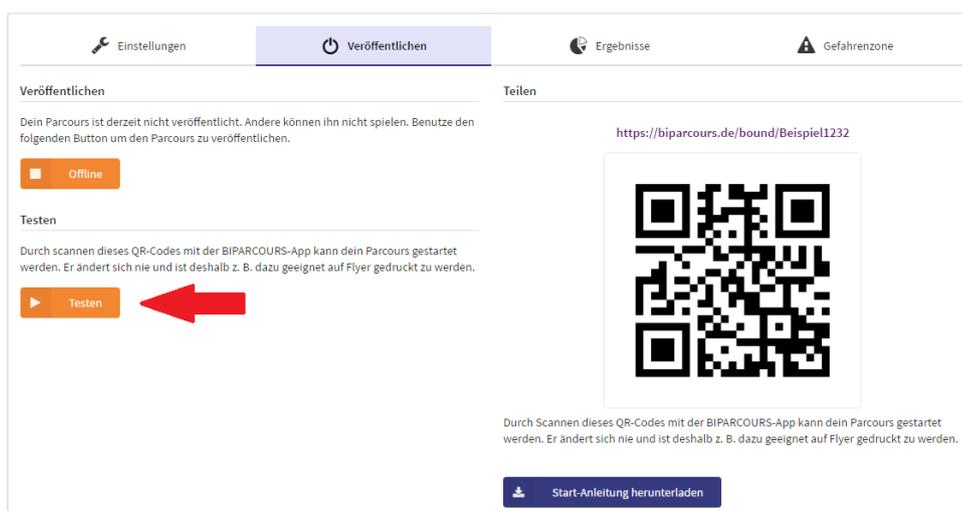
Möglichkeit 2:

- Begeben Sie sich in die Einstellungen des Parcours-Creators.
- Klicken Sie im Menü am oberen Rand auf »Veröffentlichen«.
- Klicken Sie auf die orangefarbene Schaltfläche »Testen«.

Es öffnet sich ein QR-Code in einem neuen Fenster.

- Scannen Sie den Code mit der BIPARCOURS-App.

Sie können nun Ihren Parcours testweise spielen.

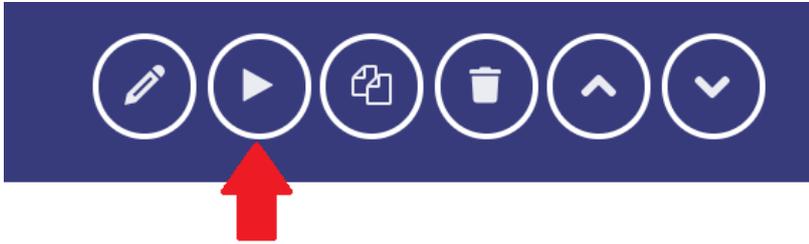


Einzelne Elemente testen

Außerdem können Sie jederzeit einzelne Elemente testen, direkt nachdem Sie diese erstellt haben. Im Parcours-Creator befindet sich bei jedem Element am oberen Rand neben anderen Symbolen auch ein kleines »Play«-Symbol. Wenn Sie



darauf klicken, öffnet sich ein Fenster mit einem QR-Code, der Sie nach dem Scannen in der App das jeweilige Element testen lässt.





▪ **Parcours veröffentlichen**

- Begeben Sie sich in die Einstellungen des Parcours-Creators.
- Klicken Sie im Menü am oberen Rand auf »Veröffentlichen«.
- Klicken Sie auf die orangefarbene Schaltfläche »Offline«.
- Klicken Sie im Aufklappenmenü auf »Aktuelle Version online schalten«.

Die Schaltfläche wird nun grün: »Online Version vom ...«.

Durch Klicken auf die grüne Schaltfläche und Auswählen der entsprechenden Version können Sie immer die aktuellste Version oder vorherige Versionen online schalten.

Der angezeigte QR-Code führt direkt zum Parcours. Er bleibt immer gleich, auch wenn der Parcours-Inhalt verändert wird.

Um den Spielerinnen und Spielern den Parcours zugänglich zu machen, laden Sie eine Start-Anleitung herunter. Die Anleitung beinhaltet den QR-Code sowie eine Anleitung, wie man diesen mit der App einscannt.



- **Parcours duplizieren und Parcours zur Kopie freigeben**

Sie können ein Duplikat Ihres Parcours anfertigen, beispielsweise um ihn Ihren Schülerinnen und Schülern mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden anzubieten.

- Klicken Sie auf »Veröffentlichen«.



- Wählen Sie den Button »Duplizieren« aus:

Parcours für den eigenen Gebrauch duplizieren

Es wird eine exakte Kopie des Parcours mit anderem Titel und anderer URL erstellt, der in deinem Dashboard gespeichert wird.



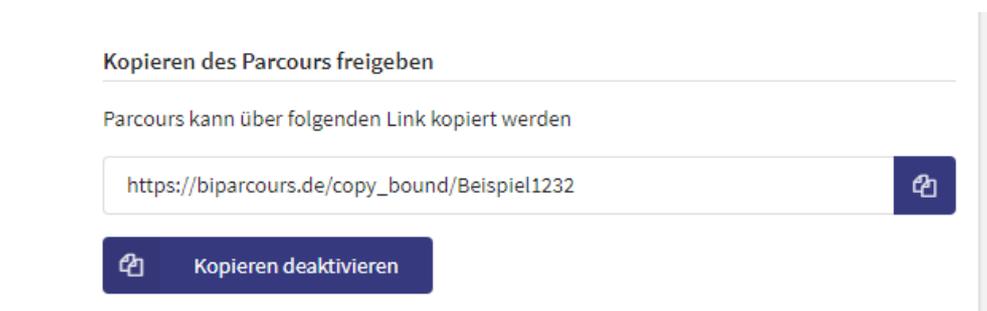
Parcours zur Kopie freigeben

Sie können Ihren Parcours außerdem anderen Nutzerinnen und Nutzern als Kopie zugänglich machen. Der Parcours wird dann in das Dashboard der jeweiligen Nutzerin bzw. des jeweiligen Nutzers geladen und kann dort weiterbearbeitet werden.

- Klicken Sie auf »Veröffentlichen«.



- Klicken Sie auf »Kopieren aktivieren«.
- Es wird ein Link generiert, den Sie kopieren und z.B. per Mail versenden können.



Verantwortlich für die Inhalte des Parcours ist immer die Person, die den Parcours veröffentlicht.



▪ Ergebnisübersicht

- Begeben Sie sich in die Einstellungen des Parcours-Creators.
- Klicken Sie im Menü am oberen Rand auf »Ergebnisse«.

Sie erhalten nun eine Übersicht über alle Ergebnisse aus Ihrem Parcours.

The screenshot displays the 'Ergebnisse' (Results) page. At the top, there are navigation tabs: 'Einstellungen', 'Veröffentlichen', 'Ergebnisse' (selected), and 'Gefahrenzone'. Below the tabs is a comparison table for 'Normal' and 'Testlauf' modes. To the right, there is a sidebar menu with expandable sections: 'Abgeschlossene Durchläufe', 'Bewertungen', 'Fragen', 'Bilder', and 'Audios'. Below the comparison table, there is a section titled 'Abgeschlossene Durchläufe' with a search icon, 'Anzahl', and 'Filter' buttons. The main content is a table with the following data:

	Spieler/Gruppenname	Spieler	Gestartet am	Laufzeit	Punkte	
<input type="checkbox"/>	Michel	1	17. Februar 2021 16:25	7 Minuten 34 Sekunden	500	Details ▾
<input type="checkbox"/>	Jennifer	1	16. Februar 2021 09:42	8 Minuten 10 Sekunden	100	Details ▾
<input type="checkbox"/>	Maya	1	5. Februar 2021 23:46	9 Minuten 15 Sekunden	600	Details ▾

Im Aufklappenmenü auf der rechten Seite erhalten Sie in Form von Diagrammen und Tabellen Informationen zu bestimmten Kriterien, u. a. eine Übersicht über die hochgeladenen Medien. Diese können Sie dort gebündelt herunterladen.

Die Tabelle unter »Abgeschlossene Durchläufe« zeigt eine Übersicht über alle Durchläufe.

- Klicken Sie auf Details, um die Lösungen des Durchlaufs anzusehen.
- Setzen Sie einen Haken neben Durchläufe, die Sie miteinander vergleichen möchten, und klicken Sie auf »Vergleichen«.
- Klicken Sie auf den Pfeil neben »Details«, um weitere Optionen zu aktivieren (z. B. einen Durchlauf aus der Übersicht löschen).
- Oben rechts finden Sie außerdem ein Dropdown-Menü mit allen Download-Optionen. Sie können das gewünschte Format auswählen. Die Datenmenge und die Dauer des Downloads können je nach Format unterschiedlich sein.



Meine Parcours Grundrechte Download

Einstellungen Veröffentlichen **Ergebnisse** Gefahrenzone

	Normal	Testlauf
Abgeschlossene Durchläufe	46	1
Teilnehmende	46	1
letztes Mal gespielt	17.02.2021	22.04.2020
Mittlere Spielzeit	13 Minuten 28 Sekunden	7 Minuten 9 Sekunden
Mittlere Punkte	390	400

- Abgeschlossene Durchläufe
- Bewertungen
- Fragen
- Bilder
- Audios

Download

- Medien
- Excel
- Excel mit Vorschaubildern
- PDFs

Sie laden über dieses Download-Menü immer die Ergebnisse der jeweiligen Ebene herunter. In welcher Ebene Sie sich aktuell befinden, erkennen Sie auch immer am Pfad in der Leiste. Immer wenn das Dropdown-Menü »Download« oben rechts angezeigt wird, haben Sie die Möglichkeit, die angezeigten Inhalte von dieser Ebene zu exportieren.

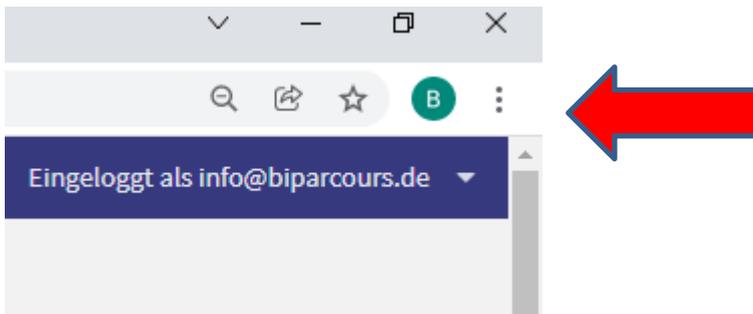
Meine Parcours Grundrechte - Ergebnisse **Vergleichen**

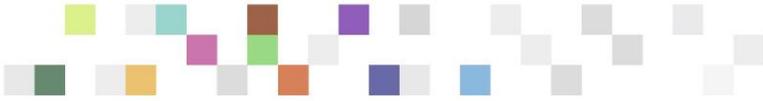


- **Parcours aus dem Browser drucken**

Wenn Sie sich im Browser befinden, können Sie sich Ihren Parcours als Print-Version für Ihre Unterlagen ausgeben lassen.

- Wählen Sie dafür aus dem Dropdown Menü in Ihrem Browser die Option »drucken«.
- **WICHTIG:** Der Parcours wird als Printversion mit allen Einstellungen ausgegeben, diese Version eignet sich nicht als Arbeitsblatt.





Browser address bar: <https://biparcours.de/dashboard/2607test>

09.02.22, 08:54 BIPARCOURS - Parcours bearbeiten

Meine Parcours Testtesttest

Einstellungen Veröffentlicht Ergebnisse

Testtesttest

Parcours-Inhalt bearbeiten

Admin-Info

- Nutzername: BIPN-Team
- Mailadresse: info@biparcours.de
- Quarantäne: Parcours derzeit nicht in Quarantäne

Parcours in Quarantäne verschieben

Parcours-Profil

Titelbild



Beschreibung

Test Update 27.06.

Guten Tag!

Öffentliche Parcours

- Parcours erstellen
- Eingeloggt als info@biparcours.de
- Meine Parcours
- Medienbibliothek
- Sub-Accounts
- Profil
- Adminbereich
- Blogverwaltung
- Parcoursverwaltung
- Statistiken
- Ausloggen

Parcours-Charakteristika

Altersgruppe: keine Angabe

Spielmodus: Einzel-Parcours

Sichtbarkeit: Öffentliches Parcours

Feedback

Freiwillig: Neutral

Kein Feedback: Deaktiviert Aktiviert

Keine Punkte: Deaktiviert Aktiviert

Abschnitts-Reihenfolge

Abschnitts-Reihenfolge: Linear Beliebig

Abschnitts-Auswahl: per Liste per QR-Code

Spezielle Abschnitte: Intro Outro

Drucken 2 Seiten

Ziel Als PDF speichern

Seiten Alle

Ausrichtung Hochformat

Weitere Einstellungen

Speichern **Abbrechen**

■ **Parcours umbenennen und löschen**

- Begeben Sie sich in die Einstellungen des Parcours-Creators.
- Klicken Sie im Menü am oberen Rand auf »Gefahrenzone«.
- Um dem Parcours einen anderen Titel zu geben, klicken Sie auf »Umbenennen«.
- Um den Parcours zu löschen, klicken Sie auf »Löschen«. Geben Sie den Titel des Parcours in das Textfeld ein und bestätigen Sie.

Einstellungen Veröffentlicht Ergebnisse **Gefahrenzone**

Parcours umbenennen

Wird der Titel des Parcours geändert, kann der Parcours unter Umständen nicht mehr gefunden werden.

Umbenennen

Parcours löschen

Der Parcours wird unwiderruflich gelöscht.

Löschen



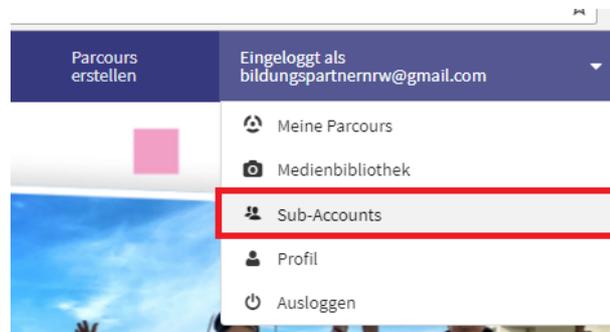
▪ **Sub-Accounts**

Mit Hilfe der Sub-Account-Funktion können Sie in Ihrem Account Gruppen anlegen und für einzelne Nutzerinnen und Nutzer freigeben. Diese können sich mit einem vorab generierten oder von Ihnen festgelegten Passwort einloggen, ohne sich selbst registrieren zu müssen. In den Sub-Accounts können Parcours erstellt werden, deren Verwaltung und Kontrolle bei Ihnen liegen. Entsprechende Berechtigungen können Sie für einzelne Nutzerinnen und Nutzer oder für die ganze Gruppe festlegen. Auch ist es möglich, von Ihnen oder von den Nutzerinnen und Nutzern des Sub-Accounts erstellte Parcours in den Gruppen zu teilen und mehrere Parcours zu einem Gesamtparcours zusammenzuführen. Die Nutzerinnen und Nutzer greifen auf Ihre Medienbibliothek zu.

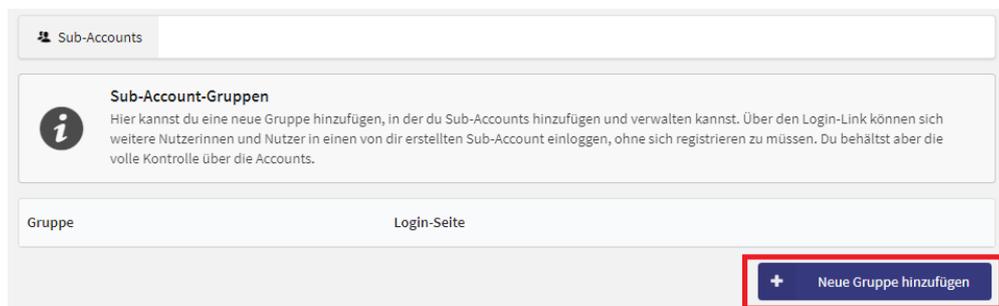
Für jede Sub-Account-Gruppe wird in Ihrem Dashboard ein Ordner angelegt.

a. **Gruppen anlegen**

- Klicken Sie im Menü am oberen rechten Rand auf »Sub-Accounts«.



- Klicken Sie nun auf »Neue Gruppe hinzufügen«.



- Legen Sie einen Namen für die Gruppe fest. Da dieser in der URL zum Sub-Account verwendet wird, darf er keine Sonder- und Leerzeichen enthalten und darf nicht bereits verwendet werden.

Neue Gruppe hinzufügen
Der Name der Gruppe darf keine Leerzeichen oder Sonderzeichen enthalten.

Name

- Klicken Sie auf die grüne Schaltfläche »Neue Gruppe hinzufügen«.



- In der Gruppen-Verwaltung können Sie einzelne Gruppen jederzeit wieder löschen.
- Für jede Gruppe wird im Dashboard ein eigener Ordner angelegt.

b. Sub-Accounts hinzufügen

Wenn Sie eine neue Gruppe neu angelegt haben, gelangen Sie automatisch in die Gruppen-Verwaltung. In diesem Fall können Sie den nächsten Schritt ignorieren. Um ansonsten in die Gruppenverwaltung zu gelangen, klicken Sie entweder auf den Namen der Gruppe oder auf die graue Schaltfläche »Gruppe verwalten«.

Sub-Accounts

Sub-Account-Gruppen
Hier kannst du eine neue Gruppe hinzufügen, in der du Sub-Accounts hinzufügen und verwalten kannst. Über den Login-Link können sich weitere Nutzerinnen und Nutzer in einen von dir erstellten Sub-Account einloggen, ohne sich registrieren zu müssen. Du behältst aber die volle Kontrolle über die Accounts.

Gruppe	Login-Seite		
Klasse6b	https://biparcours.de/signin/Klasse6b	Gruppe verwalten	Gruppe löschen

+ Neue Gruppe hinzufügen

- Um einen einzelnen Sub-Account anzulegen, klicken Sie auf »Sub-Account hinzufügen«.

Sub-Accounts Klasse6b

Klasse6b verwalten
Hier kannst du Sub-Accounts hinzufügen und verwalten. Sub-Accounts greifen auf deine Medienbibliothek zu. Mit Sub-Accounts erstellte Parcours werden unter deinen Parcours abgespeichert. Du kannst einzelne oder mehrere Sub-Accounts hinzufügen. Namen, Passwörter und Berechtigungen der Sub-Accounts können jederzeit bearbeitet werden.

ACHTUNG Innerhalb eines Sub-Accounts kann nicht mit unterschiedlichen Geräten gleichzeitig derselbe Parcours bearbeitet werden.

Login-URL
https://biparcours.de/signin/Klasse6b

+ Sub-Account hinzufügen Mehrere Sub-Accounts hinzufügen

- Geben Sie einen Nutzernamen ein. Auch hier dürfen keine Sonder- und Leerzeichen verwendet werden.
- Legen Sie ein Passwort fest.
- Legen Sie die gewünschten Berechtigungen fest.
- Klicken Sie auf »Sub-Account hinzufügen«.



 **Sub-Account bearbeiten**

Nutzername

Passwort

Berechtigungen

- + Parcours erstellen
- ⏸ Parcours online / offline schalten
- ✎ Parcours bearbeiten
- 🗑 Parcours löschen
- 👁 Ergebnisse einsehen
- 📁 Medien hochladen

- Um mehrere Sub-Accounts gleichzeitig anzulegen, klicken Sie auf »Mehrere Sub-Accounts hinzufügen«.

Sub-Accounts **Klasse6b**

Klasse6b verwalten
Hier kannst du Sub-Accounts hinzufügen und verwalten. Sub-Accounts greifen auf deine Medienbibliothek zu. Mit Sub-Accounts erstellte Parcours werden unter deinen Parcours abgespeichert. Du kannst einzelne oder mehrere Sub-Accounts hinzufügen. Namen, Passwörter und Berechtigungen der Sub-Accounts können jederzeit bearbeitet werden.

ACHTUNG Innerhalb eines Sub-Accounts kann nicht mit unterschiedlichen Geräten gleichzeitig derselbe Parcours bearbeitet werden.

Login-URL
<https://biparcours.de/signin/Klasse6b>

- Geben Sie die Anzahl der gewünschten Sub-Accounts an.
- Legen Sie die Berechtigungen fest.
- Klicken Sie auf »Hinzufügen«

 **Mehrere Sub-Accounts hinzufügen**
Füge eine beliebige Anzahl Sub-Accounts hinzu und lege deren Berechtigungen für ihre Parcours fest.

Anzahl

Berechtigungen

- + Parcours erstellen
- ⏸ Parcours online / offline schalten
- ✎ Parcours bearbeiten
- 🗑 Parcours löschen
- 👁 Ergebnisse einsehen



Die automatisch generierten Sub-Accounts tragen den Namen der Gruppe und eine Nummer. Die Passwörter sind ebenfalls automatisch generiert. Namen, Passwörter und Berechtigungen können jederzeit bearbeitet werden.

c. Sub-Accounts freigeben

Um die Sub-Accounts freizugeben, benötigen die Nutzerinnen und Nutzer den Anmeldelink (Login-URL), den Namen des Sub-Accounts und das Passwort. Die Login-URL finden Sie in der Gruppenverwaltung.

#	Sub-Account	Passwort	+	⏻	✎	🗑️	🌐	
1	LeonMaria	passwort1	✓	✗	✓	✗	✓	<input type="button" value="Bearbeiten"/> <input type="button" value="Löschen"/>
2	Klasse6b4157	mdqjwjf	✓	✓	✓	✗	✗	<input type="button" value="Bearbeiten"/> <input type="button" value="Löschen"/>

Es besteht die Möglichkeit ein Dokument auszudrucken, auf dem alle nötigen Anmeldeinformationen stehen.

- Klicken Sie hierfür auf die graue Schaltfläche »Drucken«.

Es wird ein PDF-Dokument heruntergeladen. Dieses können Sie ausdrucken, die jeweiligen Zugangsdaten ausschneiden und an Ihre Nutzerinnen und Nutzer verteilen.

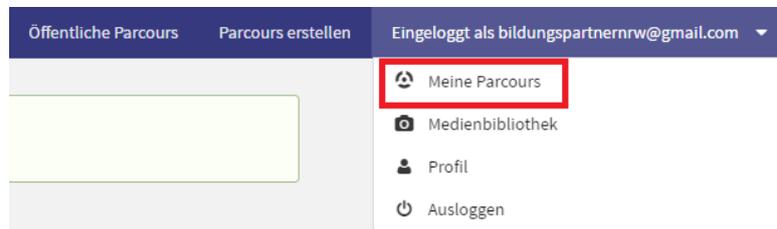
#	Sub-Account	Passwort	+	⏻	✎	🗑️	🌐	
1	LeonMaria	passwort1	✓	✗	✓	✗	✓	<input type="button" value="Bearbeiten"/> <input type="button" value="Löschen"/>
2	Klasse6b4157	mdqjwjf	✓	✓	✓	✗	✗	<input type="button" value="Bearbeiten"/> <input type="button" value="Löschen"/>
3	Klasse6b9345	beqpa4c	✓	✓	✓	✗	✗	<input type="button" value="Bearbeiten"/> <input type="button" value="Löschen"/>
4	Klasse6b4393	195tv7w	✓	✓	✓	✗	✗	<input type="button" value="Bearbeiten"/> <input type="button" value="Löschen"/>

Die Nutzerinnen und Nutzer gelangen über den Link auf die bekannte Login-Seite. Dort geben sie Namen und manuell das Passwort ein und bestätigen die Nutzungsbedingungen sowie, dass die Datenschutzerklärung gelesen wurde. Die Nutzeroberfläche sieht genauso aus wie der normale Parcours-Creator. Bei nicht-erteilten Berechtigungen sind die entsprechenden Funktionen nicht aufrufbar.



d. Parcours teilen

- Klicken Sie im Menü am oberen rechten Rand auf »Meine Parcours«.



- Klicken Sie bei dem Parcours, den Sie teilen möchten, auf das Symbol »Subnutzerzuordnung ändern«.



- Es öffnet sich ein Dialogfeld. Wählen Sie aus, mit welcher Gruppe und welchem Subnutzer der Parcours geteilt werden soll.
- Klicken Sie auf »Sub-Account ändern«.

Der Parcours ist nun für die ausgewählte Nutzerin bzw. den ausgewählten Nutzer sichtbar und entsprechend der Berechtigungen bearbeitbar.

 Sub-Account ändern

Gruppe
Klasse6b

Sub-Account
LeonMaria

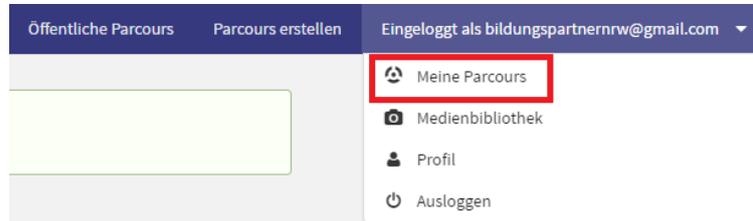
Sub-Account ändern Parcours von Sub-Account entfernen Abbrechen

Ein Parcours kann mit einer ganzen Sub-Account-Gruppe geteilt werden, indem man den Parcours im Dashboard per Drag-and-Drop in den Ordner der Sub-Account-Gruppe verschiebt. Für jeden Sub-Nutzer wird automatisch ein Duplikat des Parcours erstellt.

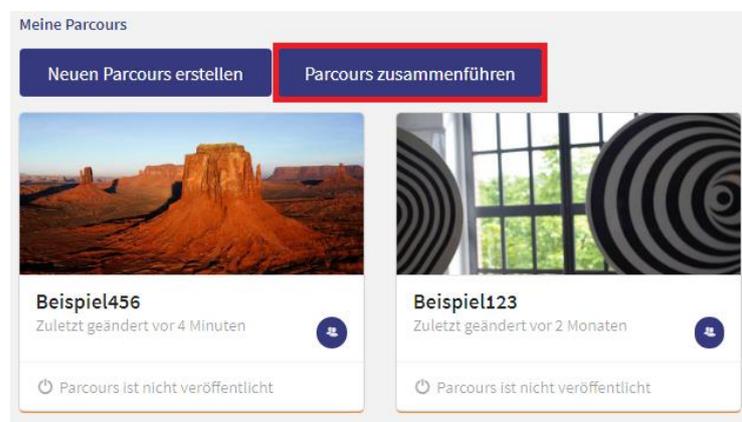


e. Parcours zusammenführen

- Klicken Sie im Menü am oberen rechten Rand auf »Meine Parcours«.



- Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche »Parcours zusammenführen«.



- Es öffnet sich ein Fenster auf der rechten Seite. Geben Sie einen Namen und eine URL für den neuen Parcours in das Fenster ein.
- Ziehen Sie per Drag-and-Drop die Parcours, die Sie zusammenführen möchten, in das dafür vorgesehene Feld.
- Klicken Sie auf »Zusammenführen«.

