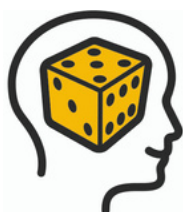




Dozenten/-innen

Kurse und Kapitel



EDUGAMES.CH



Einen neuen Kurs anlegen

01	Quiz-Lektion in ein Kapitel bzw. Kurs hinzufügen	25
-----------	--	----

Kurse verwalten

02	Tab «Kurse»	32
03	Tab «Meine Teilnahmen»	33
04	Tab «Meine Publikationen»	34
05	Kapitel verwalten	35



Kapitel erstellen

06 | Kapitel direkt im Kurs erstellen 36

07 | Kapitel über die «Kapitel Bibliothek» erstellen 40

Lektion(en) erstellen

08 | Lektion erstellen ohne bereits bestehendem Kapitel 42

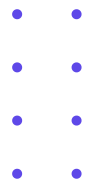
09 | Lektion erstellen in einem bereits bestehendem Kapitel 44

10 | Kurse bearbeiten 46



Kurse publizieren

11		Kurs an eine Klasse publizieren	51
12		Kurs an eingeloggte eduGames-Benutzende publizieren	53
13		Ergebnisse in Kursen	56



Alles rund um Kurse, Kapitel und Lektionen in eduGames

- ! Vorweg: Ein Kurs in eduGames besteht aus Kapiteln und Lektionen.



- ! Ausserdem: Ein Kurs kann erst publiziert werden, wenn er **aktiv** ist. Es handelt sich um das gleiche Prinzip wie beim Publizieren von Quizzes.

Einen neuen Kurs anlegen

- 1 Klicke unter dem Reiter «Kurse» auf den orangenen Button
- 2 «+ Neuer Kurs», um einen neuen Kurs zu erstellen

© 2023 - Modula AG | [Impressum](#) | [Datenschutz](#) | [Versionshinweise](#)

- 3 Gib in einem nächsten Schritt die Grunddaten ein
- 4 Lege einen Namen für den Kurs fest
- 5 Gib eine kurze Beschreibung zum Kurs ab
- 6 Formuliere einen Einleitungstext
- 7 Klicke auf «Speichern», um den Vorgang abzuschliessen

← Zurück

Neuen Kurs anlegen

Grunddaten

3

Status: **In Erfassung** Aktiv

4 Name:

eduGames kennenlernen

5 Beschreibung:

Lerne eduGames, die QuizApp und LMS in einem kennen

6 Einleitungstext:

↶ ↷ **B** *I* ☰ ☷ ☹ ☺ 🔗

In diesem Kurs gehen wir nicht nur auf eduGames ein, sondern auch auf Themen wie zum Beispiel Gamification (für einen lebendigen Unterricht mit motivierenden Teilnehmern/-innen) und Learning-Management-System (LMS).

p

Anhänge

Anhang hinzufügen

7 Speichern

© 2023 – Modula AG | [Impressum](#) | [Datenschutz](#) | [Versionshinweise](#)

Die Option «Anhänge»:

Deinen Kurs kannst du mit einem passenden Bild oder Video ergänzen.

- 1 Klicke dafür auf den Button «Anhang hinzufügen». Es öffnet sich ein Fenster.

Zurück

Neuen Kurs anlegen

Grunddaten

Status: **In Erfassung** Aktiv

Name:

eduGames kennenlernen

Beschreibung:

Lerne eduGames, die QuizApp und LMS in einem kennen

Einleitungstext:

↩ ↪ **B** *I* ☰ ☷ ☹ ☺ 🔗

In diesem Kurs gehen wir nicht nur auf eduGames ein, sondern auch auf Themen wie zum Beispiel Gamification (für einen lebendigen Unterricht mit motivierenden Teilnehmern/-innen) und Learning-Management-System (LMS).

p

Anhänge

Anhang hinzufügen

1

Speichern

- 2 Hier kannst du dein Bild oder Video hochladen
- 3 bzw. aus bestehenden Bildern oder Videos auswählen.

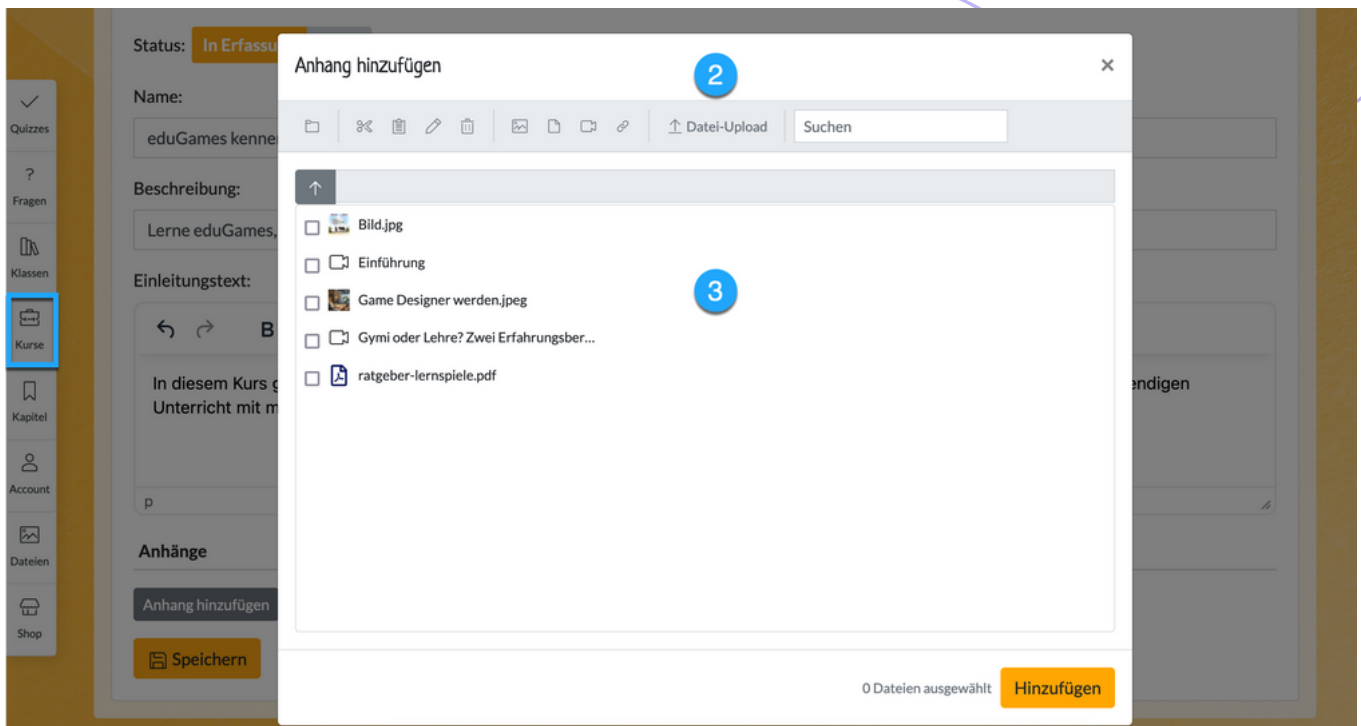
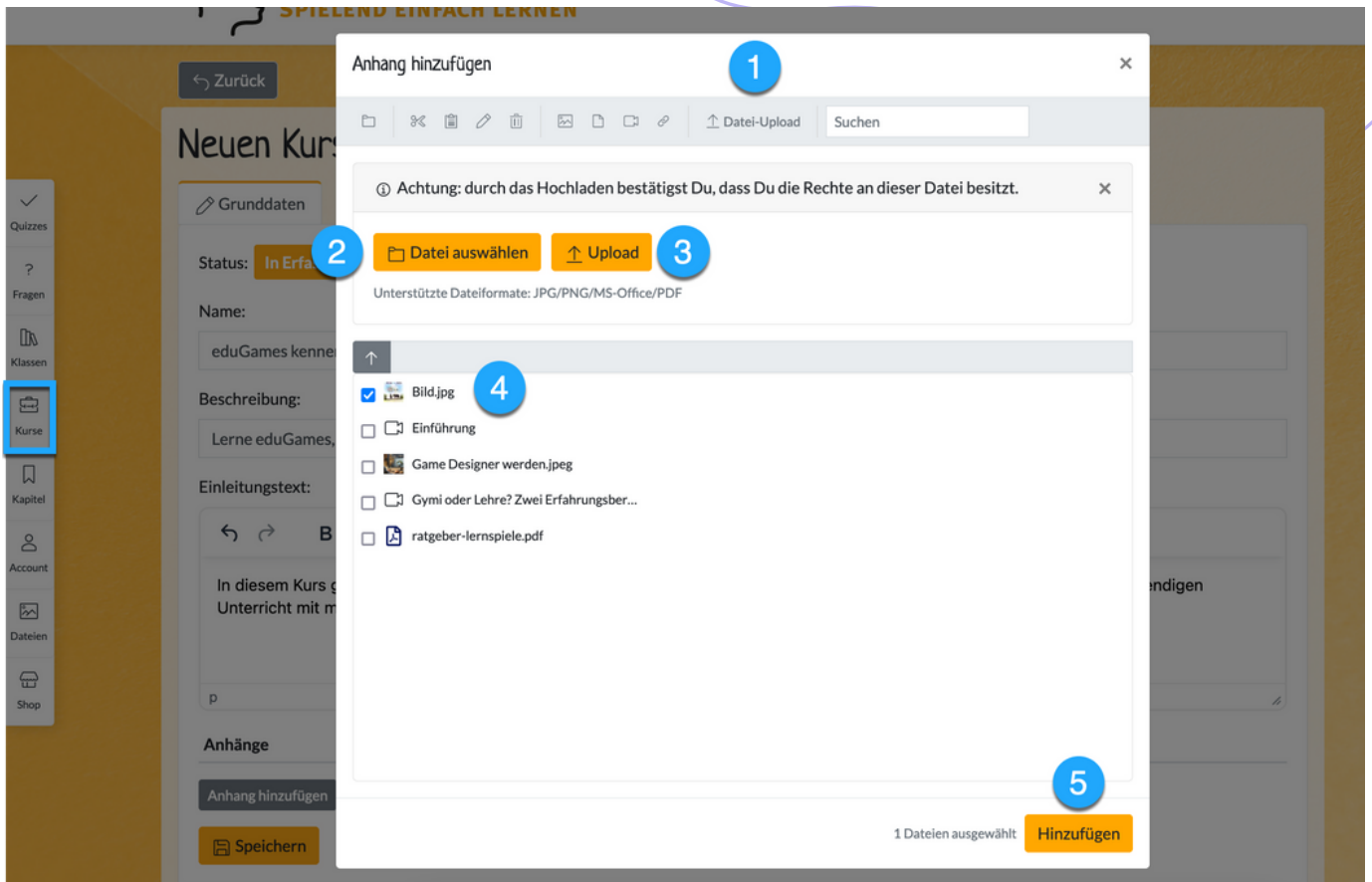


Bild hochladen:

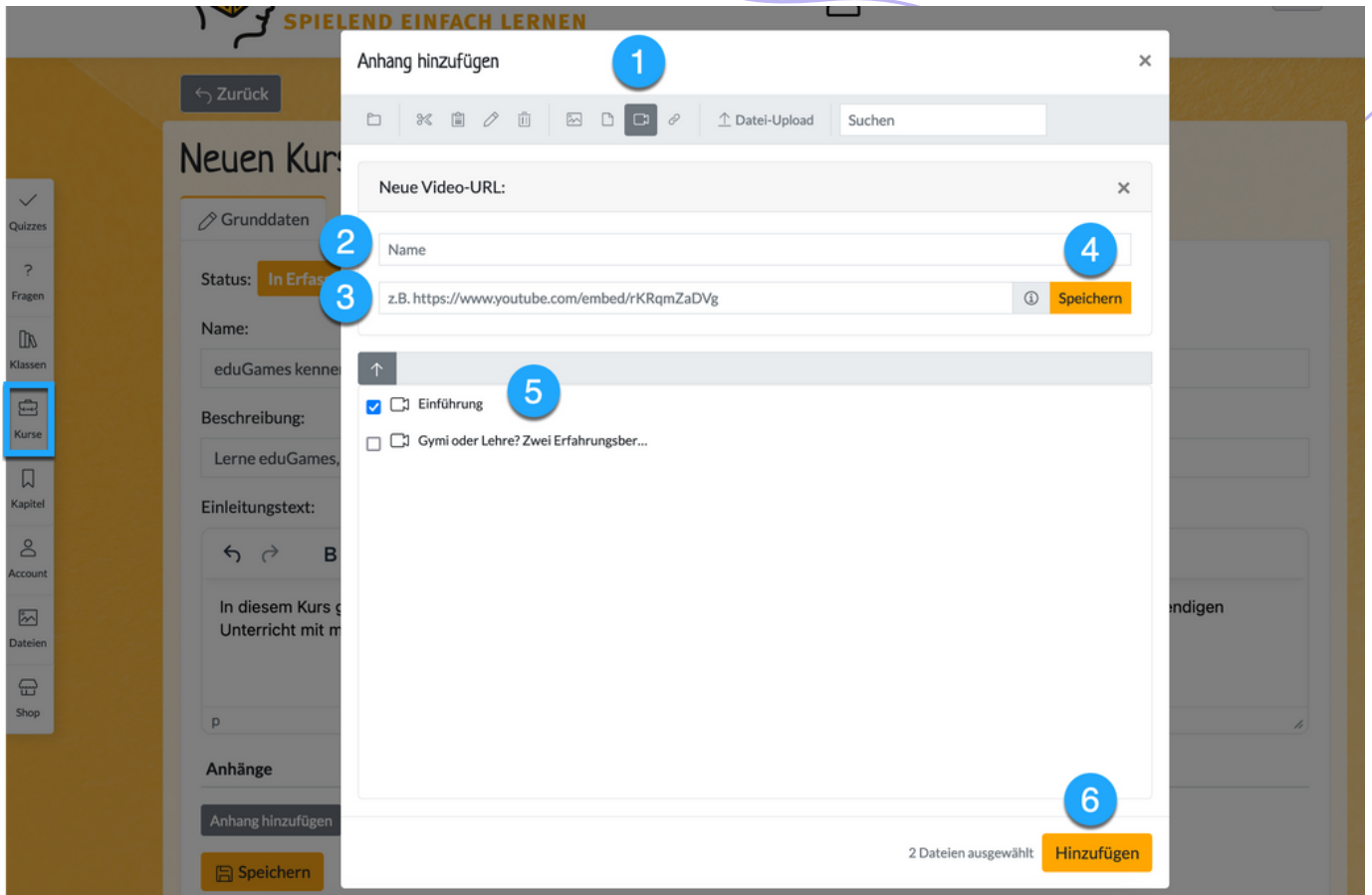
- 1 Klicke auf «Datei-Upload»,
- 2 Wähle ein Bild aus
- 3 Klicke auf «Upload».
- 4 Sobald das Bild hochgeladen ist, erscheint es im unteren Fenster
- 5 Klicke auf den Button «Hinzufügen», um das Bild im Quiz einzubetten



Alternativ kannst du aus deinen bereits hochgeladenen Bildern, das passende Bild auswählen und hinzufügen.
*Achte bei der Verwendung von Bildern auf deren Rechte und Lizenzen.
 Tipp: auf den Websites Unsplash, Pixabay oder Pexels gibt es kostenlose und lizenzfreie Bilder, die du frei verwenden kannst.*

Video hochladen:

- 1 Klicke auf das Video Symbol
- 2 Definiere einen Namen für das Video
- 3 Gib die Video-URL ein.
- 4 Klicke dann auf «Speichern».
- 5 Sobald das Video hochgeladen ist, erscheint es im unteren Fenster
- 6 Klicke auf den Button «Hinzufügen», um das Video im Quiz einzubetten



Alternativ kannst du aus deinen bereits hochgeladenen Videos, das passende Video auswählen und hinzufügen.
Achte bei der Verwendung von Videos auf deren Rechte und Lizenzen.

Wie bereits zu Beginn erwähnt, besteht ein Kurs in eduGames aus Kapiteln und Lektionen.



- 8 Füge in einem nächsten Schritt also die Kapitel zum Kurs hinzu. Klicke dafür auf das grosse +-Zeichen.

The screenshot shows the 'Kurs bearbeiten' (Edit Course) interface on the EduGames.CH website. At the top left is the logo 'EDUGAMES.CH SPIELEND EINFACH LERNEN'. To the right are user options: 'Hallo', 'Ausloggen', and a language dropdown set to 'de'. Below the header is a navigation bar with buttons: 'Zurück', 'Kurs testen', 'Duplizieren', and 'Löschen'. A left sidebar contains navigation icons for 'Quizzes', 'Fragen', 'Klassen', 'Kurse' (highlighted with a blue box), 'Kapitel', 'Account', 'Dateien', and 'Shop'. The main content area is titled 'Kurs bearbeiten' and contains a yellow warning box: 'Erledige diese Punkte, bevor Du Deinen Kurs aktivierst: • Der Kurs muss mindestens eine Lektion haben.' Below this are three tabs: 'Grunddaten', 'Kapitel' (highlighted with a blue box), and 'Statistiken'. The 'Kapitel' tab content says 'Dein Kurs hat noch keine Kapitel. Klicke hier, um Kapitel hinzuzufügen:' and features a large grey button with a black plus sign and the text 'Kapitel hinzufügen'. A blue circle with the number '8' is overlaid on the plus sign.

- 9 Falls du bereits Kapitel erstellt haben solltest (über den Reiter «Kapitel»), kannst du die gewünschten auswählen und direkt zum Kurs hinzufügen
- 10 Falls du ein neues Kapitel dem Kurs hinzufügen möchtest, klicke auf den Button «Neues Kapitel»

Kapitel hinzufügen

10 Zeilen anzeigen Volltextsuche:

Name	Lektionen	Geändert am
Zu den Filtereinschränkungen wurden keine Daten gefunden.		

Vorige Nächste

+ Ausgewählte Kapitel hinzufügen + Neues Kapitel

Grunddaten Kapitel Statistiken

Dein Kurs hat noch keine Kapitel. Klicke hier, um Kapitel hinzuzufügen:

Kapitel hinzufügen


© 2023 - Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise


Gib dem Kapitel einen Namen, klicke danach auf «Speichern», um den Vorgang abzuschliessen und zum nächsten Schritt zu gelangen.

← Zurück

Kapitel hinzufügen

Name:

 Speichern

- ✓ Quizzes
- ? Fragen
- Klassen
- Kurse**
- Kapitel
- Account
- Dateien
- Shop

i Zur Erinnerung: Ein Kurs besteht in eduGames aus Kapiteln und diese wiederum aus Lektionen.

Füge daher mit einem Klick auf das +-Zeichen in der Mitte eine Lektion zum Kapitel hinzu. Es erscheint ein neues Fenster.

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo

Ausloggen de

Zurück Duplizieren Löschen

Kapitel bearbeiten

Erledige diese Punkte, bevor Du Dein Kapitel aktivierst:

- Das Kapitel muss mindestens eine Lektion haben.

Name:

Was ist Gamification?

Dein Kapitel hat noch keine Lektionen. Drücke hier um Lektionen hinzuzufügen:

Lektion hinzufügen

Speichern

© 2023 - Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise

Entscheide nun, ob du dem Kapitel eine neue Lektion oder eine Lektion mit einem Quiz hinzufügen möchtest.

The screenshot displays the 'Lektion hinzufügen' (Add Lesson) dialog box. At the top, there are two buttons: 'Neue Lektion' (New Lesson) and 'Neue Quiz-Lektion' (New Quiz Lesson). Below the dialog, the main interface is titled 'Kapitel bearbeiten' (Edit Chapter). It shows a course named 'Was ist Gamification?' and a large plus sign button labeled 'Lektion hinzufügen'. A sidebar on the left contains navigation icons for Quizzes, Fragen, Klassen, Kurse, Kapitel, Account, Dateien, and Shop. The footer contains the text: '© 2023 - Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise'.

Eine neue Lektion erstellen

- 1 Gib der neuen Lektion einen Titel
- 2 Formuliere einen Text
- 3 Klicke dann auf «Speichern», um den Vorgang abzuschliessen und die Lektion im Kapitel anzulegen

← Zurück

Lektion bearbeiten

Erfassungsdatum: 14.12.2023 Zuletzt geändert: 14.12.2023

Titel: **1**
Wieso Gamification für einen lebendigen Unterricht wichtig ist.

Text: **2**
Gamification im Unterricht ist heute mehr als nur ein Trend - sie hat sich als eine äusserst wichtige pädagogische Methode etabliert. Die Integration spielerischer Elemente in den Bildungsbereich bietet nicht nur eine unterhaltsame Abwechslung, sondern fördert auch nachweislich die Motivation und das Engagement der Schülerinnen und Schüler. Durch den Einsatz von spielerischen Ansätzen können komplexe Themen auf ansprechende Weise vermittelt werden, was den Lernprozess nicht nur effektiver, sondern auch nachhaltiger gestaltet. In meinem Beitrag werden wir genauer darauf eingehen, warum Gamification im Unterricht eine Schlüsselrolle in der modernen Bildung spielt. "Spielen ist das höchste Niveau der kindlichen Entwicklung" – so formulierte es bereits der renommierte Schweizer Entwicklungspsychologe Jean Piaget.

Präsenzveranstaltung

Anhänge
ratgeber-lernspiele.pdf 🗑️ Löschen

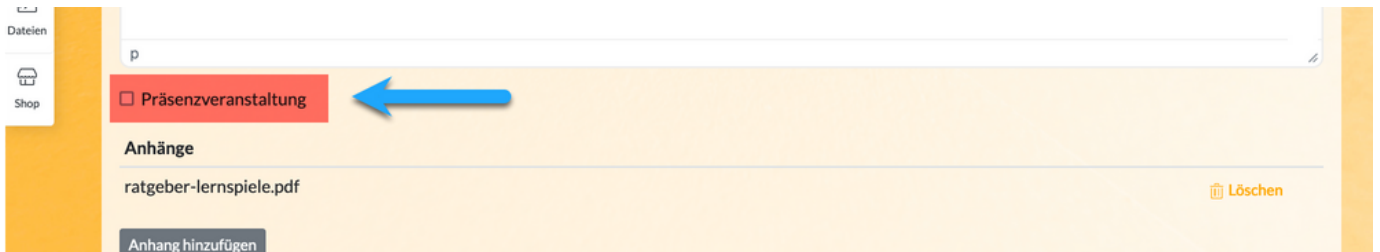
Anhang hinzufügen

Speichern **3**

Klicke dann auf «Speichern», um den Vorgang abzuschliessen und die Lektion im Kapitel anzulegen

Die Option «Präsenzveranstaltung»:

Wenn du eine Lektion als Präsenzveranstaltung durchführen möchtest, dann wähle die entsprechende Check-Box aus.



Lektion mit Präsenzveranstaltung publizieren

Beim Publizieren ist nebst der Auswahl eine Klasse auch die Angabe eines Datum/Uhrzeit notwendig.

The screenshot shows the 'EDUGAMES.CH' logo and navigation menu on the left. The main content area is titled 'Hiermit publizieren Sie den Kurs...' and includes a red warning message: 'Präsenzveranstaltung: Das Feld „Präsenzveranstaltung“ erfordert eine Eingabe.' Below this is a 'Klasse auswählen:' dropdown menu with 'Klasse Winter 2023' selected, indicated by a blue arrow. There is also a checkbox for 'Kommentarfunktion deaktivieren'. The 'Termine' section has a 'Termine festlegen' button. The 'Präsenzveranstaltungen' section contains a table with columns 'Kapitel', 'Lektion', and 'Datum'. A blue arrow points to the 'Datum' column. The table contains one entry: 'Was ist Gamification?' with the date '22.01.2024 09:15'. A 'Publizieren' button is at the bottom.

Kapitel	Lektion	Datum
Was ist Gamification?	Wieso Gamification für einen lebendigen Unterricht wichtig ist.	22.01.2024 09:15

So sieht dann die Lektion mit Präsenzveranstaltung bei deinen Teilnehmenden aus:

The screenshot shows the EduGames.CH website interface. At the top left is the logo with the text 'EDUGAMES.CH SPIELEND EINFACH LERNEN'. To the right, there is a user profile icon labeled 'Hallo', a lightbulb icon, and a button labeled 'Ausloggen' with a language dropdown set to 'de'. The main content area is titled 'eduGames kennenlernen'. On the left is a table of contents with sections like 'Einleitung', '1: Was ist Gamification?' (containing '1.1. Wieso Gamification für einen lebendigen Unterricht wichtig ist.' and '1.2. Repetitionsquiz'), '2: eduGames - die wichtigsten Funktionen', and '3: Was sind die Vorteile von einem Learning-Management-System?'. The main content area displays the lesson title 'Wieso Gamification für einen lebendigen Unterricht wichtig ist.' followed by a blue-bordered notice: 'Achtung: Diese Lektion findet als Präsenzveranstaltung am 22.01.2024 09:15 statt.' Below the notice is a paragraph of text explaining gamification in education. At the bottom of the content area, there are buttons for 'Dokumente' (with a PDF icon and a count of 1) and 'Kommentare' (with a speech bubble icon and a count of 0). A download button for 'ratgeber-lernspiele.pdf' is visible. At the very bottom of the page, there is a footer with copyright information: '© 2023 - Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise'.

i Gut zu wissen: Deine Teilnehmer/innen können im Kurs erst auf «Weiter» klicken und somit zur nächsten Lektion oder Kapitel gelangen, wenn die Präsenzveranstaltung durchgeführt wurde.

Die Option «Anhänge»:

Eine Erklärung, wie du deine Lektion(en) mit Bildern, Videos und Dokumenten erweitern kannst, findest du weiter vorne in diesem Handbuch.

Dein neu erstelltes Kapitel und die darin enthaltenen Lektion(en) erscheinen nun in der sog. «Kapitel-Bibliothek».
Du findest diese mit Klick auf den Reiter «Kapitel».

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo

Ausloggen de

Zurück + Neues Kapitel

Kapitel-Bibliothek

10 Zeilen anzeigen Volltextsuche:

Name	Lektionen	Geändert am	Aktionen
Was ist Gamification?	1	15.12.2023	:

Vorige 1 Nächste

Quizzes
Fragen
Klassen
Kurse
Kapitel
Account
Dateien
Shop

© 2023 - Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise

Füge nun das neu erstellte Kapitel in deinen Kurs ein.

Kapitel (und Lektionen) einem Kurs hinzufügen

- 1 Klicke auf den Reiter «Kurse»
- 2 Wähle den Kurs aus

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo

Ausloggen de

+ Neuer Kurs Kapitel-Bibliothek

Kurse

Kurse Meine Teilnahmen Meine Publikationen

10 Zeilen anzeigen Volltextsuche:

Name	Lektionen	Erstellt am	Aktionen
eduGames kennenlernen In Erfassung	0	14.12.2023	:

Vorige 1 Nächste

© 2023 - Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise

3 Füge das entsprechende Kapitel über das +-Icon hinzu

Zurück Kurs testen Duplizieren Löschen

Kurs bearbeiten

Erledige diese Punkte, bevor Du Deinen Kurs aktivierst:

- Der Kurs muss mindestens eine Lektion haben.

Grunddaten Kapitel Statistiken

Dein Kurs hat noch keine Kapitel. Klicke hier, um Kapitel hinzuzufügen:

3



Kapitel hinzufügen

- 4 Dein hinzugefügtes Kapitel erscheint nun im Kurs unter dem Tab «Kapitel»
- 5 Falls du noch weitere Kapitel hinzufügen möchtest, kannst du das jederzeit tun
- 6 Wenn du mit der Erfassung der Kapitel fertig bist, klicke auf den Button «Kurs-Erfassung abschliessen». Es erscheint ein neues Fenster.

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo Ausloggen de

Zurück Kurs testen Kurs aktivieren Duplizieren Löschen

Kurs bearbeiten

Grunddaten Kapitel Statistiken

Titel	Typ	Aktionen
1 Was ist Gamification? 4		
1.1 Wieso Gamification für einen lebendigen Unterricht wichtig ist.		

+ Kapitel hinzufügen Kurs-Erfassung abschliessen

5 6

Quizzes
Fragen
Klassen
Kurse
Kapitel
Account
Dateien
Shop

© 2023 – Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise

- 7 Du kannst den Kurs vor der Aktivierung testen
- 8 Du kannst den Kurs gleich aktivieren und anschliessend deiner Klasse publizieren

The screenshot shows the 'Kurs bearbeiten' (Edit Course) interface in the EDUGAME system. A modal window titled 'Kurs-Erfassung abschliessen' (Finish Course Entry) is displayed, containing three buttons: 'Kurs testen' (7), 'Kurs aktivieren' (8), and 'Abbrechen'. The background interface shows a sidebar with navigation options like 'Quizzes', 'Fragen', 'Klassen', 'Kurse', 'Kapitel', 'Account', 'Dateien', and 'Shop'. The main content area is titled 'Kurs bearbeiten' and has tabs for 'Grunddaten', 'Kapitel', and 'Statistiken'. Below the tabs is a table with columns 'Titel', 'Typ', and 'Aktionen'. The table contains one entry: '1 Was ist Gamification?' with a sub-entry '1.1 Wieso Gamification für einen lebendigen Unterricht wichtig ist.' Below the table are buttons for '+ Kapitel hinzufügen' and 'Kurs-Erfassung abschliessen'. The footer contains copyright information: '© 2023 - Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise'.

Titel	Typ	Aktionen
1 Was ist Gamification?		
1.1 Wieso Gamification für einen lebendigen Unterricht wichtig ist.		

01 Quiz-Lektion in ein Kapitel bzw. Kurs einbetten

Da eduGames auch eine Quiz-App ist, hast du die Möglichkeit auch Quizzes als eine Lektion in einem Kapitel hinzuzufügen. Solche Quiz-Lektionen eignen sich hervorragend, um beispielsweise am Ende jedes Kapitels das neu erlernte Wissen abzufragen.

- ! *Denke daran: Die Quiz-Lektion muss Bestandteil eines Kapitels sein, denn nur Kapitel können einem Kurs hinzugefügt werden.*
- 1 **Klicke auf den Reiter «Kapitel»**
- 2 **Wähle das Kapitel aus, in welchem du die Quiz-Lektion einbetten möchtest**

The screenshot shows the 'Kapitel-Bibliothek' (Chapter Library) interface. At the top, there are navigation buttons for 'Zurück' and '+ Neues Kapitel'. The main content area displays a table of chapters. The left sidebar contains navigation options: Quizzes, Fragen, Klassen, Kurse, Kapitel (highlighted with a blue circle and '1'), Account, Dateien, and Shop. The table has columns for Name, Lektionen, Geändert am, and Aktionen. The first row is highlighted with a blue circle and '2'.

Name	Lektionen	Geändert am	Aktionen
eduGames - die wichtigsten Funktionen	3	15.12.2023	:
Was ist Gamification?	1	15.12.2023	:
Was sind die Vorteile von einem Learning-Management-System?	0	15.12.2023	:

- 3 Klicke dann auf den Button «+ Lektion hinzufügen». Es öffnet sich ein neues Fenster.

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo Ausloggen de

Zurück Duplizieren Löschen

Kapitel bearbeiten

Name:
Was ist Gamification?

Titel	Typ	Aktionen
1 Wieso Gamification für einen lebendigen Unterricht wichtig ist.		

+ Lektion hinzufügen 3
Speichern

Quizzes
Fragen
Klassen
Kurse
Kapitel
Account
Dateien
Shop

© 2023 – Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise

- 4 Klicke nun auf den Butten «Neue Quiz-Lektion»

Lektion hinzufügen

Neue Lektion Neue Quiz-Lektion 4

Kapitel bearbeiten

Name:
Was ist Gamification?

Titel	Typ	Aktionen
1 Wieso Gamification für einen lebendigen Unterricht wichtig ist.		

+ Lektion hinzufügen
Speichern

Quizzes
Fragen
Klassen
Kurse
Kapitel
Account
Dateien
Shop

© 2023 – Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise

Gib nun die Grunddaten für die Quiz-Lektion ein.

- 5 Den Titel der Quiz-Lektion
- 6 Formuliere einen kurzen Text zur Quiz-Lektion, dies hilft den Teilnehmenden zu erfahren, was nun auf sie zukommt
- 7 Wähle das gewünschte Quiz aus
- 8 Gib an, in welchem Modus das Quiz gespielt werden soll. Zur Auswahl stehen dir:
 - **Normal:** Hier können die Teilnehmenden das Quiz regulär einmal nach den angegebenen Regeln spielen
 - **Trainingsmodus:** Achtung: Dieser Spielmodus ist nur für Klassen möglich! In diesem Spielmodus können die Teilnehmenden das Quiz beliebig oft wiederholen.
 - **Prüfungsmodus:** Die Teilnehmenden können das Quiz einmal durchspielen. Im Unterschied zum normalen Spielmodus werden beim Prüfungsmodus bestimmte Funktionen, die ungeeignet sind oder stören, deaktiviert, um so eine möglichst nahe Prüfungserfahrung zu ermöglichen.
- 9 Klicke auf den Button «Speichern» um die Quiz-Lektion anzulegen.

Zurück

Lektion bearbeiten

Erfassungsdatum:
15.12.2023

Zuletzt geändert:
15.12.2023

Titel: **5**

Repetitionsquiz

Text: **6**

↩ ↪ **B I** ☰ ☷ ☹ ☸ 🔗

Prüfe jetzt dein neues Wissen rund um Gamification!

Präsenzveranstaltung

Quiz ⓘ

Quiz auswählen: **7**

Gamification

Zeitlimit (min) ⓘ:

2:30

8

Normal

Teilnehmer können das Quiz regulär einmal nach den angegebenen Regeln spielen

Trainingsmodus

Teilnehmer können das Quiz beliebig oft wiederholen

Prüfungsmodus

Teilnehmer können das Quiz einmal spielen. Deaktiviert bestimmte Funktionen, die für ein Prüfungsszenario ungeeignet sind oder stören.

Erweiterte Einstellungen ^

Punktesystem ⓘ:

Ohne Abzug

Punktlimit ⓘ:

9

Punkte zum bestehen ⓘ:

Achievements ⓘ

Rangliste anzeigen ⓘ

Zertifikate automatisch anzeigen ⓘ

Punkte anzeigen ⓘ

Lösungen anzeigen ⓘ

Lead-Generierung ⓘ

Speichern

9

Die Option «Präsenzveranstaltung»:

Diese Option wird weiter oben in diesem Handbuch bereits ausführlich erklärt.

Die Option «Erweiterte Einstellungen»:

- **Punktesystem:** Lege fest, ob eine falsche Antwort (z.B. bei Multiple-Choice-Fragen) einen Abzug geben soll.
- **Punktelimit:** Gib an, bei wie vielen Punkten, einen Score von 100% erreicht und somit das Quiz für die teilnehmende Person beendet wird.
- **Punkte zum Bestehen:** Gib an, wie viele Punkte die Teilnehmenden erreichen müssen, um zu bestehen. In einer Prüfung mit Zertifikat ist diese Angabe hier Pflicht.
- **Achievements:** Wähle hier die Checkbox aus, wenn die Teilnehmer/innen Achievements erreichen können
- **Punkte anzeigen:** Kreuze hier die Checkbox an, wenn die Teilnehmenden nach jeder Frage die erzielten Punkte angezeigt bekommen sollen.
- **Ranking anzeigen:** Lege fest, ob am Ende des Spiels eine Rangliste aller Quiz-Teilnehmenden angezeigt werden soll.
- **Lösungen anzeigen:** Entscheide dich für diese Checkbox, wenn die Teilnehmer/innen am Schluss alle Fragen, ihre jeweiligen Antworten sowie Lösungen angezeigt bekommen sollen.

- **Zertifikat automatisch anzeigen:** Erreichen die Teilnehmer/innen die angegebenen Anzahl Punkte, so wird automatisch ein Zertifikat generiert. Das Zertifikat finden die Teilnehmenden in ihrem Account unter «Prüfungsleistungen».
- **Lead Generierung:** Wird diese Checkbox aktiviert, wird am Ende des Quizzes ein Formular angezeigt, das die Teilnehmenden ausfüllen müssen, um das Quiz abzuschliessen bzw. die Ergebnisse zu sehen.

Die Quiz-Lektion wird nun unterhalb der anderen Lektionen im entsprechenden Kapitel aufgeführt.

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo

Ausloggen de

Zurück Duplizieren Löschen

Kapitel bearbeiten

Name:
Was ist Gamification?

Titel	Typ	Aktionen
1 Wieso Gamification für einen lebendigen Unterricht wichtig ist.		
2 Repetitionsquiz		

+ Lektion hinzufügen

Speichern

Quizzes
Fragen
Klassen
Kurse
Kapitel
Account
Dateien
Shop

© 2023 - Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise

Du kannst das entsprechende Kapitel mit der Quiz-Lektion jetzt in den Kurs deiner Wahl einbetten.

Kurse verwalten

- 1 Unter dem Reiter «Kurse» findest du alle Informationen, um deine Kurse zu überblicken

02 Tab «Kurse»

- 2 Unter dem Tab «Kurse» findest du alle Informationen zu deinen Kursen (sowohl deine selbst erstellten, als auch solche, denen du zugeteilt wurdest)
- 3 Du siehst den Namen des Kurses sowie dessen Status (In Erfassung / Aktiv)
- 4 Du erfährst, wie viele Lektionen der Kurs beinhaltet
- 5 Du siehst, wann der Kurs erstellt wurde
- 6 Du kannst den jeweiligen Kurs bearbeiten

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo

Ausloggen de

+ Neuer Kurs Kapitel-Bibliothek

Kurse

2

Kurse Meine Teilnahmen Meine Publikationen

10 Zeilen anzeigen

4 Suche: 5 6

Name	Lektionen	Erstellt am	Aktionen
eduGames kennenlernen In Erfassung 3	5	14.12.2023	:

Vorige 1 Nächste

1

3

4

5

6

03 Tab «Meine Teilnahmen»

- 1 Unter dem Tab «Meine Teilnahmen» findest du alle Informationen, zu deinen Teilnahmen an dir zugeteilten Kursen
- 2 Du siehst, wann du das letzte Mal am Kurs teilgenommen hast
- 3 Du erfährst den Namen des Kurses
- 4 Du siehst, in welcher Klasse der Kurs publiziert wurde
- 5 Du siehst, wie viel des Kurses du bereits abgeschlossen hast
- 6 Du siehst den Start-Code des Kurses

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo Ausloggen de

Meine Teilnahmen

Kurse Meine Teilnahmen Meine Publikationen

10 2 teilen anzeigen 3 Volltextsuche: 5 6

Letzte Teilnahme	Kurs	Klasse	Fortschritt	Start-Code
15.12.2023	eduGames kennenlernen	eduGames: Die ersten Schritte	40%	K425N

Vorige 1 Nächste

© 2023 – Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise

04 Tab «Meine Publikationen»

- 1 Unter dem Tab «Meine Publikationen» findest du alle Informationen zu deinen publizierten Kursen
- 2 Du siehst, wann du den Kurs publizierst hast
- 3 Du siehst den Namen des Kurses sowie dessen Status (ob es sich um eine aktuelle oder veraltete Version handelt)
- 4 Du siehst den Start-Code sowie den eindeutigen Link für den publizierten Kurs (denke daran: Mit jeder Publikation wird ein eindeutiger Start-Code generiert)
- 5 Du erfährst, wie viele Teilnehmende der Kurs hat
- 6 Du kannst die Ergebnisse des Kurses anschauen oder den Kurs beenden. Wenn du den Kurs beendest, wird er auch nicht mehr bei den Teilnehmenden angezeigt

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo Ausloggen de

Meine Publikationen 1

Kurse Meine Teilnahmen Meine Publikationen

10 2 3 4 5 6
Publiziert am Kurs Suche: Start-Code Teilnehmer Aktionen

Publiziert am	Kurs	Start-Code	Teilnehmer	Aktionen
12.12.2023 11:11	eduGames kennenlernen Alte Version	K425N	2	Vor Ergebnisse Beenden

© 2023 – Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise

05 Kapitel verwalten

- 1 Über den Reiter «Kapitel» gelangst du zur sog. «Kapitel-Bibliothek».
- 2 Hier findest du eine Übersicht aller Kapitel
- 3 Du siehst wie die Kapitel heissen
- 4 Wie viele Lektionen sie beinhalten und
- 5 Wann sie zuletzt bearbeitet wurden
- 6 Ausserdem kannst du über den Button «Aktionen» die Kapitel bearbeiten oder auch löschen



Hallo



Ausloggen

de

← Zurück + Neues Kapitel

Kapitel-Bibliothek 2

3 Zeilen anzeigen

4 Textsuche: 5 6

Name	↑↓ Lektionen	↑↓ Geändert am	↑↓ Aktionen
eduGames - die wichtigsten Funktionen	3	15.12.2023	⋮
Was ist Gamification?	2	15.12.	Bearbeiten
Was sind die Vorteile von einem Learning-Management-System?	0	15.12.	Löschen

Vorige 1 Nächste

© 2023 - Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise

Kapitel erstellen

Du kannst in eduGames Kapitel entweder direkt im Kurs oder über die «Kapitel Bibliothek» erstellen.

06 Kapitel direkt im Kurs erstellen

- 1 Klicke auf den Reiter «Kurse»
- 2 Wähle den entsprechenden Kurs aus

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo Ausloggen de

+ Neuer Kurs Kapitel-Bibliothek

Kurse

Kurse Meine Teilnahmen Meine Publikationen

10 Zeilen anzeigen Volltextsuche:

Name	Lektionen	Erstellt am	Aktionen
eduGames kennenlernen	4	14.12.2023	:

Vorige 1 Nächste

© 2023 – Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise

- 3 Wähle im Kurs den Tab «Kapitel» aus
- 4 Klicke dann auf den Button «+ Kapitel hinzufügen». Es öffnet sich ein neues Fenster.

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo Ausloggen de

Zurück Kurs testen Kurs aktivieren Duplizieren Löschen

Kurs bearbeiten **3**

Grunddaten Kapitel **Kapitel** Statistiken

Titel	Typ	Aktionen
1 Was ist Gamification? <->		⋮
1.1 Wieso Gamification für einen lebendigen Unterricht wichtig ist.	📄	
2 eduGames - die wichtigsten Funktionen <->		⋮
2.1 Rollen in eduGames	☰	
2.2 Fragen und Quizzes erfassen	☰	
2.3 Quizzes publizieren	☰	

4 + Kapitel hinzufügen Kurs-Erfassung abschliessen

- 5 Wenn du bereits ein Kapitel über die «Kapitel Bibliothek» erstellt hast, dann kannst du über diesen Button das Kapitel auswählen und hinzufügen
- 6 Du kannst aber auch ein neues Kapitel mit Lektionen erstellen

Kapitel hinzufügen

10 Zeilen anzeigen Volltextsuche:

Name	Lektionen	Geändert am
<input type="checkbox"/> Was sind die Vorteile von einem Learning-Management-System?	0	15.12.2023 09:48

Vorige 1 Nächste

+ Ausgewählte Kapitel hinzufügen + Neues Kapitel

1.1 Wieso Gamification für einen lebendigen Unterricht wichtig ist.

2 eduGames - die wichtigsten Funktionen

2.1 Rollen in eduGames

2.2 Fragen und Quizzes erfassen

2.3 Quizzes publizieren

+ Kapitel hinzufügen Kurs-Erfassung abschliessen

© 2023 - Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise

- 7 Das hinzugefügte Kapitel wird unterhalb der bereits eingefügten Kapitel platziert.

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo Ausloggen de

Zurück Kurs testen Kurs aktivieren Duplizieren Löschen

Kurs bearbeiten

Grunddaten Kapitel Statistiken

Titel	Typ	Aktionen
1 Was ist Gamification? -<>		⋮
1.1 Wieso Gamification für einen lebendigen Unterricht wichtig ist.	📄	
1.2 Repetitionsquiz	📄	
2 eduGames – die wichtigsten Funktionen -<>		⋮
2.1 Rollen in eduGames	≡	
2.2 Fragen und Quizzes erfassen	≡	
2.3 Quizzes publizieren	≡	
3 Was sind die Vorteile von einem Learning-Management-System? -<>		⋮

+ Kapitel hinzufügen Kurs-Erfassung abschliessen

© 2023 – Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise

➡ Übrigens: Du kannst die Reihenfolge der Kapitel in einem Kurs beliebig ändern.

Klicke dafür mit der Maus links auf die Pünktchen neben der Zahl, halten und ziehen bis das Kapitel am gewünschten Ort ist.

Alle direkt im Kurs erstellten Kapitel und Lektionen werden in der sog. «Kapitel-Bibliothek» unter dem Reiter «Kapitel» aufgelistet.

07 Kapitel über die «Kapitel Bibliothek» erstellen

- 1 Klicke im Reiter auf «Kapitel»
- 2 Klicke auf den orangenen Button «+ Neues Kapitel», befolge dann die Schritte

The screenshot shows the 'Kapitel-Bibliothek' (Chapter Library) interface on the EDUGAMES.CH website. The page has a yellow background. At the top, there is a navigation bar with the EDUGAMES.CH logo, a user profile icon labeled 'Hallo', a lightbulb icon, and an 'Ausloggen' (Logout) button. Below the navigation bar, there are two buttons: 'Zurück' (Back) and '+ Neues Kapitel' (New Chapter). The main content area is titled 'Kapitel-Bibliothek' and contains a table of chapters. The table has columns for 'Name', 'Lektionen' (Lessons), 'Geändert am' (Last Modified), and 'Aktionen' (Actions). The table lists three chapters: 'eduGames - die wichtigsten Funktionen' (3 lessons, 15.12.2023), 'Was ist Gamification?' (2 lessons, 15.12.2023), and 'Was sind die Vorteile von einem Learning-Management-System?' (0 lessons, 15.12.2023). A search bar labeled 'Volltextsuche:' is located above the table. Below the table are 'Vorige' (Previous) and 'Nächste' (Next) buttons. A blue circle with the number '1' highlights the 'Kapitel' icon in the left sidebar, and a blue circle with the number '2' highlights the '+ Neues Kapitel' button.

Name	Lektionen	Geändert am	Aktionen
eduGames - die wichtigsten Funktionen	3	15.12.2023	⋮
Was ist Gamification?	2	15.12.2023	⋮
Was sind die Vorteile von einem Learning-Management-System?	0	15.12.2023	⋮

© 2023 - Modula AG | [Impressum](#) | [Datenschutz](#) | [Versionshinweise](#)

Deine neu erstellen Kapitel werden alle hier in der «Kapitel-Bibliothek» aufgelistet.

Lektion(en) erstellen

Wie bereits erwähnt besteht ein Kurs in eduGames aus verschiedenen Kapiteln und diese wiederum aus einer beliebigen Anzahl Lektionen.



Alle Informationen zu den Lektionen findest du unter dem Reiter «Kapitel».

Um eine Lektion zu erstellen, musst du zuerst ein Kapitel erstellen bzw. es muss bereits eines vorhanden sein, in welches du die Lektion einbetten kannst.

08 Lektion erstellen ohne bereits bestehendem Kapitel

- 1 Klicke unter dem Reiter «Kapitel» auf den Button «+ Neues Kapitel»

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo Ausloggen de

Zurück + Neues Kapitel 1

Kapitel-Bibliothek

10 Zeilen anzeigen Volltextsuche:

Name	Lektionen	Geändert am	Aktionen
eduGames – die wichtigsten Funktionen	3	15.12.2023	:
Was ist Gamification?	2	15.12.2023	:
Was sind die Vorteile von einem Learning-Management-System?	0	15.12.2023	:

Vorige 1 Nächste

© 2023 – Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise

- 2 Formuliere einen Kapitelnamen

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo Ausloggen de

Zurück

Kapitel hinzufügen

Name: 2

Speichern

© 2023 – Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise

- 3 Füge nun deine Lektion(en) hinzu, indem du auf das grosse +- Zeichen klickst

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo

Ausloggen de

Zurück Duplizieren Löschen

Kapitel bearbeiten

Erledige diese Punkte, bevor Du Dein Kapitel aktivierst:

- Das Kapitel muss mindestens eine Lektion haben.

Name:

Lektion erstellen ohne bereits bestehende Kapitel

Dein Kapitel hat noch keine Lektionen. Drücke hier um Lektionen hinzuzufügen:

3

Lektion hinzufügen

Speichern

© 2023 – Modula AG | [Impressum](#) | [Datenschutz](#) | [Versionshinweise](#)

Alle deine erstellten Kapitel und Lektionen werden in der «Kapitel-Bibliothek» gelistet.

09 Lektion erstellen in einem bereits bestehenden Kapitel

- 1 Klicke auf das gewünschte Kapitel, in welchem du die Lektion hinzufügen möchtest

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo

Ausloggen de

Zurück + Neues Kapitel

Kapitel-Bibliothek



10 Zeilen anzeigen Volltextsuche:

Name	Lektionen	Geändert am	Aktionen
eduGames – die wichtigsten Funktionen	3	15.12.2023	:
Was ist Gamification?	2	15.12.2023	:
Was sind die Vorteile von einem Learning-Management-System?	0	15.12.2023	:

Vorige 1 Nächste



© 2023 – Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise


- 2 Anschliessend wählst du den Button «+ Lektion hinzufügen» aus und befolgst die Schritte


← Zurück  Duplizieren  Löschen

Kapitel bearbeiten

Name:

	Titel	Typ	Aktionen
⋮ 1	Wieso Gamification für einen lebendigen Unterricht wichtig ist.		⋮
⋮ 2	Repetitionsquiz		⋮

 + Lektion hinzufügen **2**

 Speichern

Quizzes
Fragen
Klassen
Kurse
Kapitel
Account
Dateien
Shop

10 Kurse bearbeiten

Du kannst jeden Kurs jederzeit bearbeiten. Klicke dafür auf den entsprechenden Kurs, so gelangst du in die «Detailansicht» des Kurses.

! Aber Achtung: Aktive Kurse, das heisst solche, die auch publiziert werden könnten, sind nur eingeschränkt bearbeitbar!

Je nachdem, welche Änderung du vornehmen möchtest, musst du den Kurs wieder in den Status «In Erfassung» bringen.

Klicke dafür im grauen Balken auf den Button «Zurück in Erfassung».

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo Ausloggen de

Zurück Zurück in Erfassung Publizieren Duplizieren Löschen

Kurs bearbeiten

Grunddaten Kapitel Statistiken

Status: In Erfassung Aktiv


Name:
eduGames kennenlernen

Beschreibung:
Lerne eduGames, die QuizApp und LMS in einem kennen

Einleitungstext:
In diesem Kurs gehen wir nicht nur auf eduGames ein, sondern auch auf Themen wie zum Beispiel Gamification (für einen lebendigen Unterricht mit motivierenden Teilnehmern/-innen) und Learning-Management-System (LMS).

Anhänge
Anhang hinzufügen

Speichern



Denke aber daran: Falls du bereits einen Kurs publiziert hast, dann wurde bereits ein eindeutiger Start-Code bzw. Link dafür erstellt.

Wenn du den Kurs zurück «In Erfassung» nimmst, Änderungen vornimmst und dann abermals publizierst, erhält dieser ein neuer eindeutiger Start-Code und Link.

Kurse publizieren

Jeder **aktive** Kurs kann an eine Klasse publiziert werden.

- 1 Klicke im Reiter auf «Kurse»
- 2 Wähle den Kurs aus, den du publizieren möchtest

The screenshot shows the EDUGAMES.CH website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo 'EDUGAMES.CH SPIELEND EINFACH LERNEN', a user profile 'Hallo', and a language dropdown 'de'. Below the navigation bar, there are two buttons: '+ Neuer Kurs' and 'Kapitel-Bibliothek'. The main content area is titled 'Kurse' and has three tabs: 'Kurse', 'Meine Teilnahmen', and 'Meine Publikationen'. The 'Kurse' tab is active. Below the tabs, there is a search bar 'Volltextsuche:' and a dropdown for '10 Zeilen anzeigen'. A table lists courses with columns: 'Name', 'Lektionen', 'Erstellt am', and 'Aktionen'. The first row shows 'eduGames kennenlernen' with a status 'In Erfassung', 5 lessons, and a creation date of 14.12.2023. A blue circle '1' highlights the 'Kurse' tab in the left sidebar, and a blue circle '2' highlights the course name in the table. Below the table, there are buttons for 'Vorige', '1', and 'Nächste'.

- 3 Kontrolliere, dass der Kurs den Status «Aktiv» hat. Falls er noch im Status «In Erfassung» ist, dann klicke im grauen Balken auf «Quiz aktivieren».

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo Ausloggen de

Zurück Kurs testen **Kurs aktivieren** Duplizieren Löschen

Kurs bearbeiten

Grunddaten Knoten Statistiken

Status: **In Erfassung** Aktiv 3

Name:
eduGames kennenlernen

Beschreibung:
Lerne eduGames, die QuizApp und LMS in einem kennen

Einleitungstext:
In diesem Kurs gehen wir nicht nur auf eduGames ein, sondern auch auf Themen wie zum Beispiel Gamification (für einen lebendigen Unterricht mit motivierenden Teilnehmern/-innen) und Learning-Management-System (LMS).

Anhänge

Anhang hinzufügen

Speichern

Quizzes
Fragen
Klassen
Kurse
Kapitel
Account
Dateien
Shop

© 2023 – Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise

- 4 Wenn der Kurs aktiv ist, kannst du nun im grauen Balken auf den Button «Publizieren» klicken

The screenshot shows the 'Kurs bearbeiten' (Edit Course) interface on EDUGAMES.CH. At the top, there's a navigation bar with buttons: 'Zurück', 'Zurück in Erfassung', 'Publizieren' (highlighted with a blue box), 'Duplizieren', and 'Löschen'. The course status is 'Aktiv', indicated by a blue arrow. The course name is 'eduGames kennenlernen' and the description is 'Lerne eduGames, die QuizApp und LMS in einem kennen'. The 'Publizieren' button is highlighted in the top navigation bar. The interface also includes a sidebar with navigation options like 'Kurse', 'Kapitel', 'Account', 'Dateien', and 'Shop'.

© 2023 - Modula AG | [Impressum](#) | [Datenschutz](#) | [Versionshinweise](#)

Es öffnet sich ein neues Fenster.

Hier kannst du nun auswählen, ob du den Kurs spezifisch an eine Klasse oder an angemeldete eduGames-Benutzer/innen publizieren möchtest.

11 Kurs an eine Klasse publizieren

- 1 Wähle die Klasse aus, an welche du den Kurs publizieren möchtest und klicke dann auf den Button «Publizieren».
- 2

Kurs publizieren

Hiermit publizieren Sie den Kurs. Es wird ein eindeutiger Link erstellt, über welchen alle angemeldeten Benutzer an diesem Kurs teilnehmen können. Alternativ können Sie den Kurs auch direkt an eine Klasse publizieren. Er taucht dann dort in der Klassenansicht auf.

Klasse auswählen: 1

eduGames: Die ersten Schritte

Kommentarfunktion deaktivieren

Termine

Termine festlegen

Kapitel	Datum ab	Datum bis
Was ist Gamification?	Termin setzen	Termin setzen
eduGames – die wichtigsten Funktionen	Termin setzen	Termin setzen
Was sind die Vorteile von einem Learning-Management-System?	Termin setzen	Termin setzen

Publizieren 2

© 2023 – Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise

Die Teilnehmenden der Klasse werden per E-Mail benachrichtigt, dass ein neuer Kurs für sie freigeschaltet wurde.



info@edugames.app

An: Sie



Hallo

Dein Dozent [redacted] hat den Kurs «eduGames kennenlernen» für Dich freigegeben.

Du kannst Dich jetzt auf <https://www.edugames.app/> einloggen und mit dem Bearbeiten des Kurses starten.

Dein Dozent sieht Deinen Lernfortschritt und weiss, wo Du im Kurs «eduGames kennenlernen» stehst.

*eduGames
c/o Modula AG
Aemetstrasse 6
8344 Bäretswil
info@edugames.app*

Die Option «Kommentarfunktion deaktivieren»:

Möchtest du nicht, dass die Teilnehmer/innen der Klasse Kommentare anbringen können? Dann wähle hier die Checkbox an.

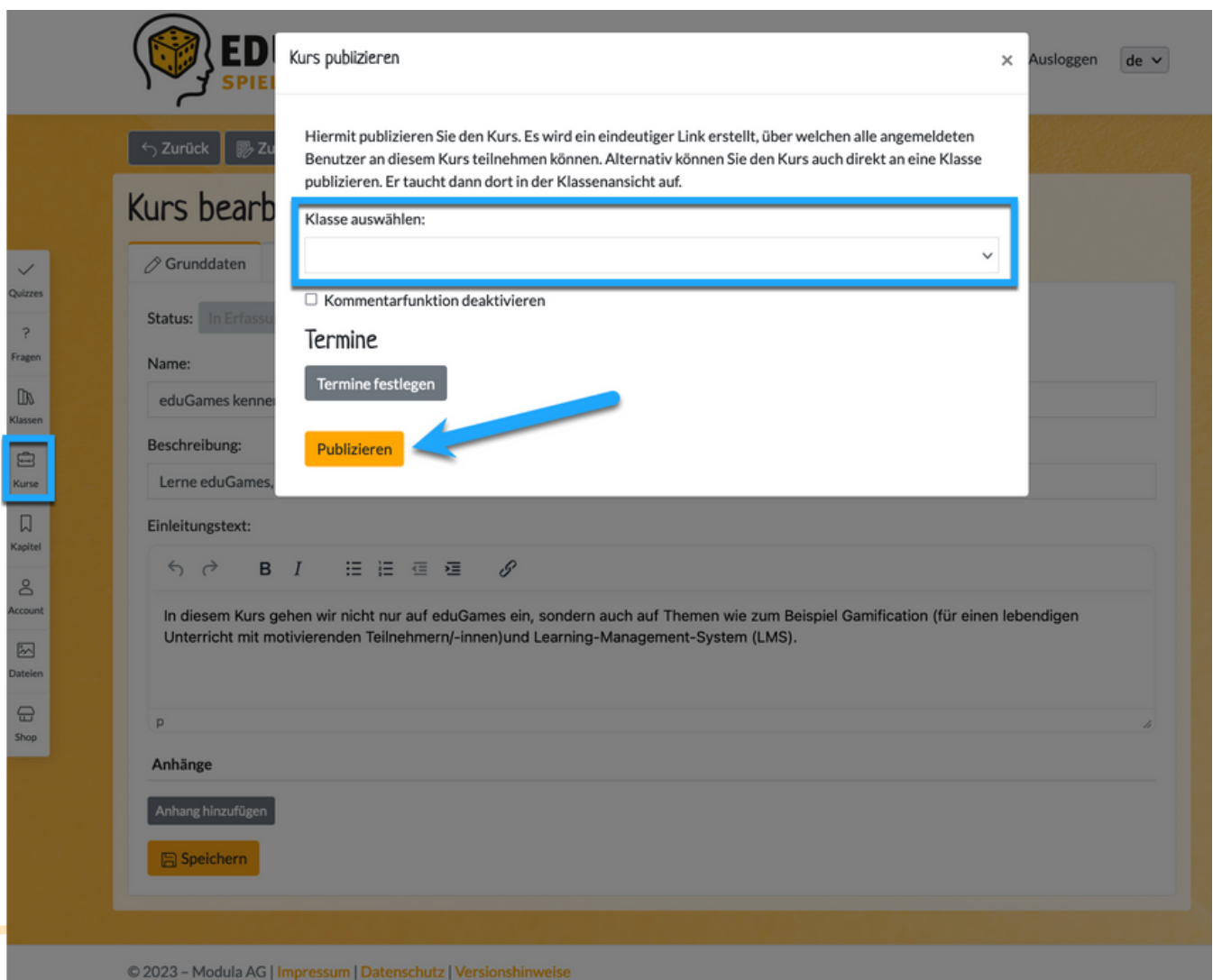
Die Option «Termine festlegen»:

Du kannst deinen Kurs auch terminiert an deine Klasse schicken. Für jedes Kapitel kannst du individuell definieren ab wann bzw. bis wann es absolvierbar ist.

12 Kurs an eingeloggte eduGames-Benutzer/innen publizieren

Wenn du den Kurs an keine Klasse, sondern an bestimmte eduGames-Benutzer/innen freigeben möchtest, dann kannst du das Feld «Klasse auswählen» einfach frei lassen und direkt den Button «Publizieren» auswählen.

Natürlich hast du auch hier die Möglichkeit, die Kommentarfunktion zu deaktivieren und den Kurs bzw. die Kapitel zu terminieren.




The screenshot shows the 'Kurs publizieren' (Publish Course) dialog box in the eduGames interface. The dialog box is titled 'Kurs publizieren' and contains the following text: 'Hiermit publizieren Sie den Kurs. Es wird ein eindeutiger Link erstellt, über welchen alle angemeldeten Benutzer an diesem Kurs teilnehmen können. Alternativ können Sie den Kurs auch direkt an eine Klasse publizieren. Er taucht dann dort in der Klassenansicht auf.' Below this text is a dropdown menu labeled 'Klasse auswählen:'. There is also a checkbox labeled 'Kommentarfunktion deaktivieren'. Under the heading 'Termine', there is a button 'Termine festlegen' and a yellow button 'Publizieren' with a blue arrow pointing to it. The background shows the 'Kurs bearbeiten' (Edit Course) page with a sidebar on the left containing icons for 'Kurse', 'Kapitel', 'Account', 'Dateien', and 'Shop'. The footer of the page reads '© 2023 - Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise'.

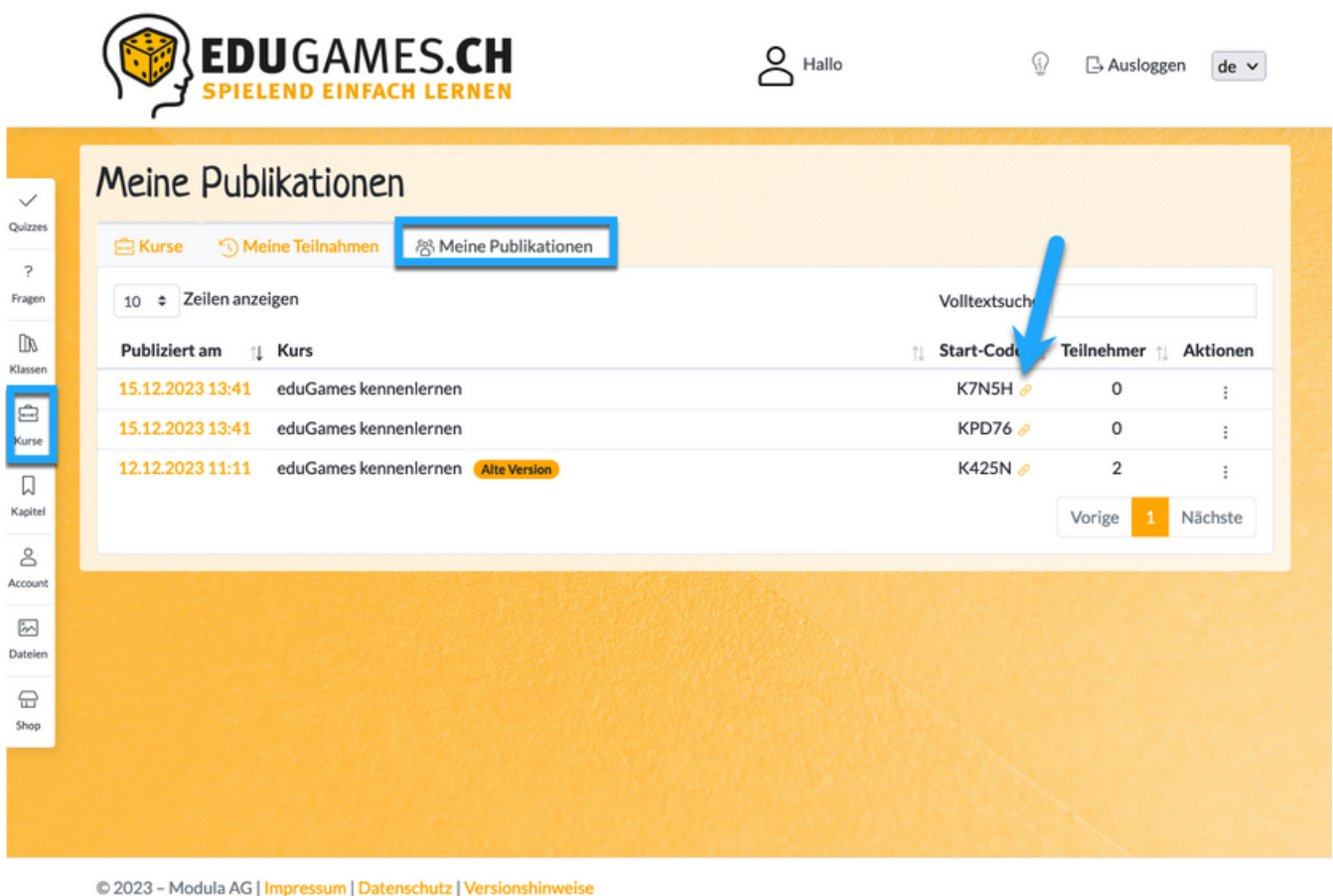
Nachdem du den Kurs publiziert hast, erhältst du einen eindeutigen Start-Code und Link, den du an die entsprechenden eduGames-Benutzenden weiterleiten kannst.

Alternativ kannst du auch einen QR-Code an den Ort deiner Wahl einbetten.

The screenshot shows a web interface for publishing a course. A modal window titled "Kurs publizieren" is open, displaying a success message: "Der Kurs wurde erfolgreich publiziert!". Below the message, it states: "Hier ist Dein Start-Code. Dieser Code kann auf der Startseite eingegeben werden, um an diesem Kurs teilzunehmen:". The start code is shown as "K7N5H" in a grey box. Below this, it says: "Alternativ kannst Du auch diesen Link weitergeben:" followed by the URL "https://www.edugames.app/KursPublication/Index/K7N5H" in a grey box. A large QR code is displayed below the URL. At the bottom of the modal, there is a yellow button labeled "QR-Code Herunterladen". Blue arrows point from the start code and the URL to the QR code, and another blue arrow points from the "QR-Code Herunterladen" button to the QR code. The background shows a sidebar with navigation options like "Quizzes", "Fragen", "Klassen", "Kurse", "Kapitel", "Account", "Dateien", and "Shop". The footer of the page contains the text: "© 2023 – Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise".

 Zur Erinnerung: Eine Übersicht deiner Publikationen findest du unter dem Reiter «Kurse» und dann unter dem Tab «Meine Publikationen».

Hier findest du auch den Start-Code sowie den eindeutigen Link für jede Publikation.



EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo Ausloggen de

Meine Publikationen

[Kurse](#) [Meine Teilnahmen](#) **Meine Publikationen**

10 Zeilen anzeigen

Publiziert am	Kurs	Start-Code	Teilnehmer	Aktionen
15.12.2023 13:41	eduGames kennenlernen	K7N5H	0	⋮
15.12.2023 13:41	eduGames kennenlernen	KPD76	0	⋮
12.12.2023 11:11	eduGames kennenlernen Alte Version	K425N	2	⋮

Vorige 1 Nächste

© 2023 – Modula AG | [Impressum](#) | [Datenschutz](#) | [Versionshinweise](#)

13 Ergebnisse in Kursen

In eduGames hast du die Möglichkeit, den Lernfortschritt deiner Teilnehmenden zu überwachen.

- 1 Die Ergebnisse des publizierten Kurses sind über den Reiter
- 2 «Kurse» und den Tab «Meine Publikationen» einsehbar.
- 3 Klicke unter «Aktionen» auf «Ergebnisse»

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo

Ausloggen de

Meine Publikationen

Kurse Meine Teilnahmen Meine Publikationen

10 Zeilen anzeigen

Volltextsuche:

Publiziert am	Kurs	Start-Code	Teilnehmer	Aktionen
15.12.2023 13:41	eduGames kennenlernen	K7N5H	0	⋮
15.12.2023 13:41	eduGames kennenlernen	KPD76	0	⋮
12.12.2023 11:11	eduGames kennenlernen	K425N	2	⋮

Vor Ergebnisse Beenden

- 4 Du kannst den Lernfortschritt auf Kapitel- und Lektionsstufe für jeden Teilnehmenden beobachten. Klicke dafür einfach auf den Prozent-Balken um die Detailergebnisse ein- bzw. auszublenden.

← Zurück
QR-Code

Auswertung – eduGames kennenlernen

Publiziert am: 12.12.2023 11:11
 Start-Code: K425N
 Status: Aktiv

Ergebnisse **2**
Kommentare **1**

10 Zeilen anzeigen

Datum	Teilnehmer	Fortschritt	Volltextsuche: <input style="width: 80%;" type="text"/>																		
15.12.2023 08:38		<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 40%; height: 10px; background-color: #f9a825; margin-right: 5px;"></div> 40% </div>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;">Lektion</th> <th style="width: 20%;">Status</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">Kapitel 1: Was ist Gamification?</td> </tr> <tr> <td>✓ 1.1 Wieso Gamification für einen leben...</td> <td style="color: green;">abgeschlossen</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Kapitel 2: Was sind die Vorteile von einem Learning-Management</td> </tr> <tr> <td>✓ 2.1 Learning-Management-System effi...</td> <td style="color: green;">abgeschlossen</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Kapitel 3: eduGames – die wichtigsten Funktionen</td> </tr> <tr> <td><input type="radio"/> 3.1 Rollen in eduGames</td> <td></td> </tr> <tr> <td><input type="radio"/> 3.2 Fragen und Quizzes erfassen</td> <td></td> </tr> <tr> <td><input type="radio"/> 3.3 Quizzes publizieren</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Lektion	Status	Kapitel 1: Was ist Gamification?		✓ 1.1 Wieso Gamification für einen leben...	abgeschlossen	Kapitel 2: Was sind die Vorteile von einem Learning-Management		✓ 2.1 Learning-Management-System effi...	abgeschlossen	Kapitel 3: eduGames – die wichtigsten Funktionen		<input type="radio"/> 3.1 Rollen in eduGames		<input type="radio"/> 3.2 Fragen und Quizzes erfassen		<input type="radio"/> 3.3 Quizzes publizieren	
Lektion	Status																				
Kapitel 1: Was ist Gamification?																					
✓ 1.1 Wieso Gamification für einen leben...	abgeschlossen																				
Kapitel 2: Was sind die Vorteile von einem Learning-Management																					
✓ 2.1 Learning-Management-System effi...	abgeschlossen																				
Kapitel 3: eduGames – die wichtigsten Funktionen																					
<input type="radio"/> 3.1 Rollen in eduGames																					
<input type="radio"/> 3.2 Fragen und Quizzes erfassen																					
<input type="radio"/> 3.3 Quizzes publizieren																					
14.12.2023 11:34		<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 40%; height: 10px; background-color: #f9a825; margin-right: 5px;"></div> 40% </div>																			

Vorige **1** Nächste