

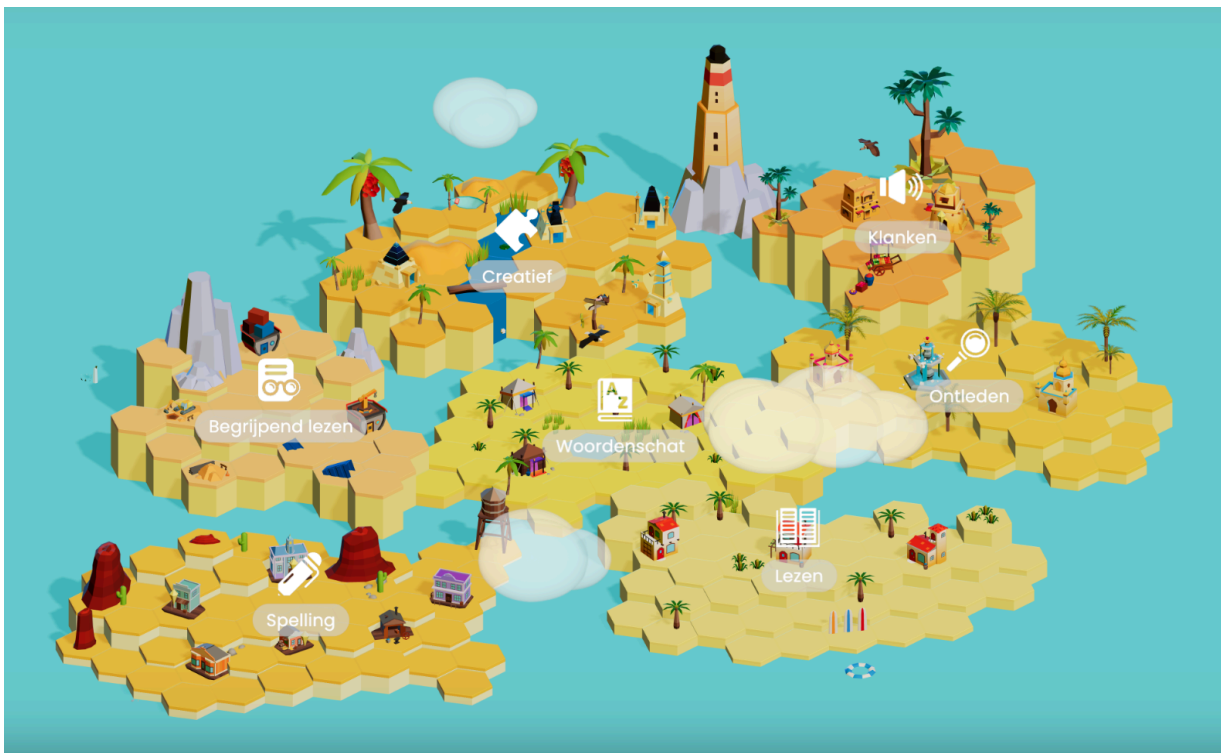
Welkom in de nieuwe spelomgeving!

Na jarenlang de bekende tuin, zee en lucht gezien te hebben, vonden we het tijd om onze spelers een nieuwe wereld te geven. Alles ziet er heel anders uit, maar de (adaptieve) werking en het oefenen zijn onveranderd leuk en effectief.

Om soepel van start te kunnen gaan met je leerlingen, maken we je alvast even wat wegwijs in de nieuwe wereld van Learn. Kinderen vinden meestal hun weg wel, maar we kunnen ons voorstellen dat je zelf ook goed beslagen ten ijs wilt komen. Op de pagina's hieronder vind je wat screenshots en korte beschrijvingen.

Het leerkrachtgedeelte van Learn is helemaal hetzelfde gebleven. Alleen de spelomgeving voor je leerlingen is veranderd.

We wensen jou en je leerlingen heel veel plezier met de nieuwe wereld van Prowise Learn!



Overzicht

Welkom in de nieuwe spelomgeving!.....	1
Overzicht.....	2
De nieuwe spelomgeving.....	3
Spel spelen.....	4
Adviesspellen, superspellen, advies leerdoelen en nieuwe spellen.....	5
Wegwijzer.....	6
Prijzenkast en avatar.....	7
Moeitemeter.....	8

De nieuwe spelomgeving

Elk onderdeel van Learn bestaat nu uit een wereld met diverse eilanden. Elk eiland heeft zijn eigen thema, zoals de thematische tuinen in de oude omgeving. Op zo'n thematisch eiland vind je de bekende spellen. Een speler kan op een eiland klikken en daar doorklikken op het spel dat ze willen spelen. Spelers kunnen tussen de werelden wisselen door rechtsboven op de knop met de wereldbol te klikken.

Rekenen



Taal



Engels



Spel spelen

Om een spel te spelen klikt een speler op een thematisch eiland en kiest een spel. De speler komt dan in de spelkaart. De spelkaart laat de behaalde score op dat spel zien. Ook is er een voorbeeld van een opgave en een korte omschrijving van het spel te zien.

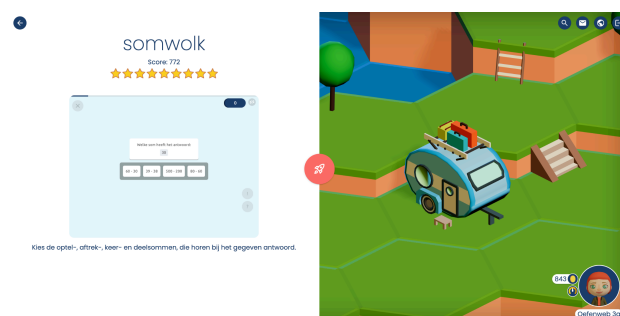
Rekenen →



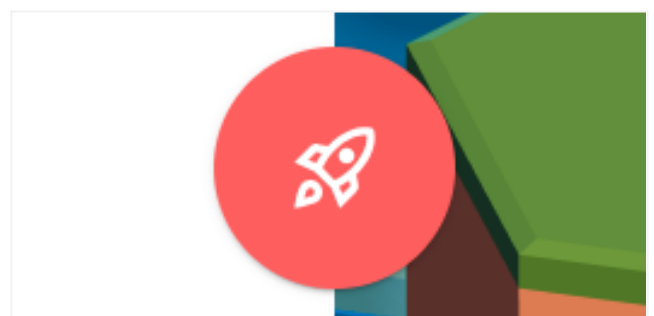
Thema 'Door elkaar' →



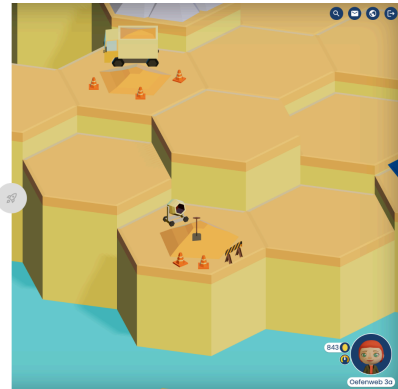
Spel 'Somwolk' →



Spelen maar!



Spellen die niet speelbaar zijn, zijn afgebeeld als een bouwplaats. Spelers zien dus wel dat er een spel is, maar kunnen het niet spelen. Ook is er een slotje voor de naam van het spel te zien. Dit is vergelijkbaar met het slotje op het spelbordje in de oude omgeving.

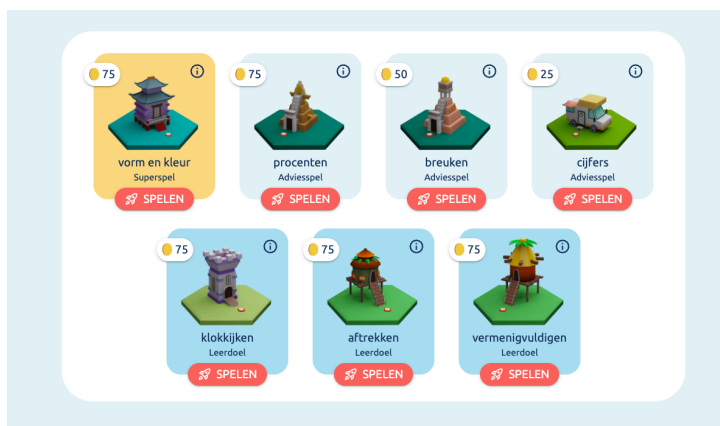
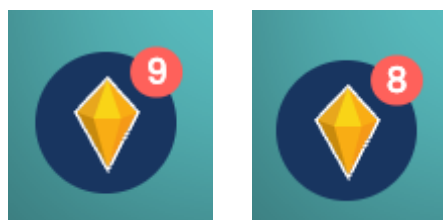


Adviesspellen, superspellen, advies leerdoelen en nieuwe spellen

De adviesspellen, superspellen, advies leerdoelen en nieuwe spellen worden weergegeven met een gele diamant voor het spelportaal. Al deze persoonlijke spellen en leerdoelen worden ook in een overzicht weergegeven op een pagina en worden Uitdagingen genoemd. Spelers komen op bij deze Uitdagingen door links onderin hun scherm te klikken op het icoon met de gele diamant.



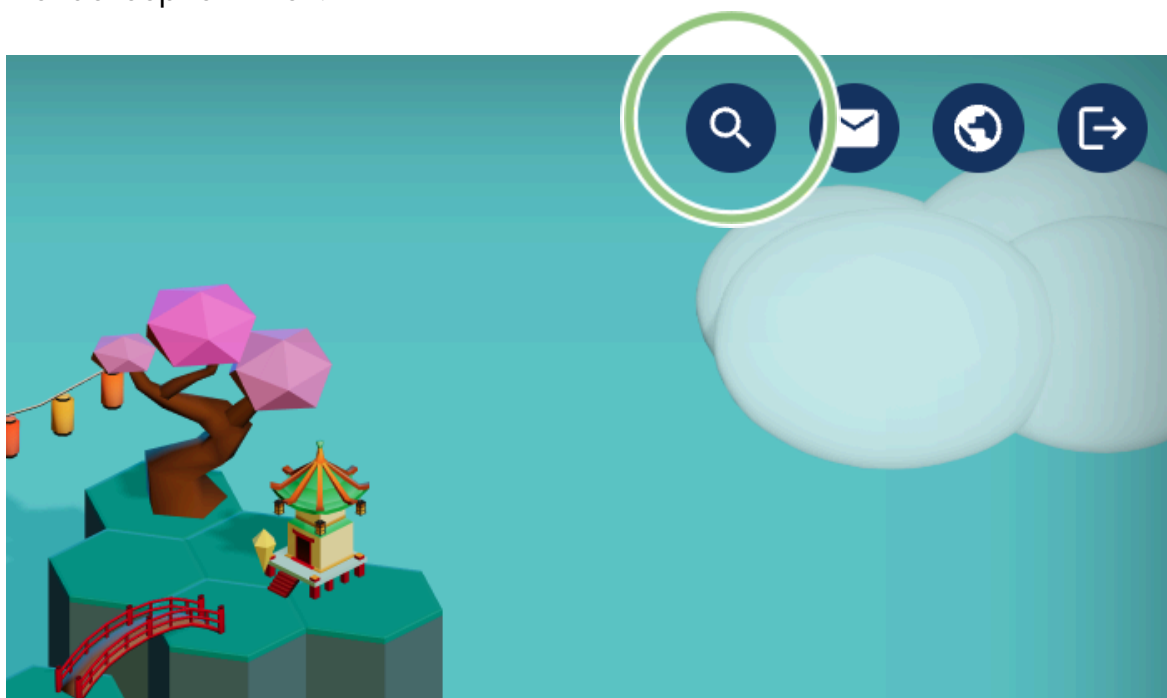
Een teller rechts boven het diamant geeft aan hoeveel Uitdagingen er klaar staan voor de speler. Is er een Uitdaging gespeeld? Dan vermindert het aantal op de teller. De echte uitdaging is natuurlijk om de teller op 0 te krijgen.



Spelers zien bij de Uitdagingen een overzicht van alle spellen en leerdoelen. Op elk kaartje staat aangegeven om wat voor oefening het gaat en uit welk spel de opgaven komen. Door op de **i** te klikken kunnen ze precies zien waar ze mee gaan oefenen.

Wegwijzer

Spelers kunnen de wegwijzer vinden door rechts bovenin hun scherm op de knop met de loop te klikken.



De wegwijzer is een handige manier om snel en makkelijk een spel te zoeken. In de wegwijzer kan een speler zoeken op spelnaam, sorteren op score, hoeveel opgaven er gemaakt zijn of wanneer er voor het laatst gespeeld is. Het is ook mogelijk om hier de uitdagingen te zoeken.

The screenshot shows a search interface for games. At the top, there is a search bar labeled 'Zoek op spelnaam', a filter for 'Alle gebieden', and a dropdown menu for 'Alle spellen'. Below this is a table of games with columns for 'Spel', 'Score', 'Opgaven gemaakt' (Total, Week, Today), and 'Laatst gespeeld'. A dropdown menu is open over the table, showing options: 'Alle spellen', 'Op slot', 'Speelbaar', and 'Uitdagingen'.

Spel	Score	Opgaven gemaakt			Laatst gespeeld	Acties
		Totaal	Week	Vandaag		
optellen Bewerkingen	683 ★★★★★	128	10	0	2 dagen	
blokken Meten	118 ★	1	0	0	24 dagen	
rekenvolgorde Door elkaar	472 ★★★★★	10	0	0	126 dagen	SPELEN
klokkijken Meten	565 ★★★★★	30	0	0	13 dagen	SPELEN
codetaal Creatief	255 ★★★★	15	0	0	70 dagen	SPELEN
tellen Patronen	338 ★★★★★	78	1	0	3 dagen	SPELEN
delen Bewerkingen	519 ★★★★★	10	0	0	> 365 dagen	SPELEN

Prijzenkast en avatar

In de nieuwe wereld van Prowise Learn worden er nog steeds muntjes verdiend door het spelen van spellen. Deze muntjes kunnen niet meer worden uitgegeven aan prijzen om een prijzenkast mee te vullen. Vanaf nu kunnen de muntjes worden uitgegeven aan het creëren van een eigen avatar.

Door rechts onder op de avatar te klikken, komen de spelers in de kamer van de avatar terecht. Hier kunnen ze kiezen uit verschillende gezichten, haarstijlen, kleding en schoenen. In de toekomst zal het aanbod steeds verder uitgebreid worden.

De muntjes, die spelers al verzameld hebben in de huidige omgeving, zullen niet meegenomen worden naar de nieuwe omgeving. Iedereen begint daar op 0.





Moetemeter

In de oude omgeving konden de spelers de moeilijkheid bepalen door op emoticons te klikken met zweetdruppels. Ook in de nieuwe spelomgeving kunnen de spelers invloed uitoefenen op de moeilijkheidsgraad. Naast de avatar van de speler zit een moetemeter met drie verschillende standen: makkelijker, standaard en Uitdagend.

