

Typefish

Typefish ist ein in Typewriter integriertes Spiel, welches den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit bietet, neu erworbenes Wissen aus den Typewriter-Lektionen spielerisch zu üben. Damit das Spiel sichtbar wird muss die Lehrperson das Spiel für die Schülerinnen und Schüler aktivieren. Für die Schülerinnen und Schüler ist Typefish erst nach 5 erfolgreich absolvierten Lektionen im Typewriter sichtbar.

Wichtig ist, dass beim Spiel die Richtigkeit der Eingabe eine grössere Rolle spielt als die Geschwindigkeit. Schnell schreiben ist kein Vorteil, Tippfehler hingegen sind nachteilig, da durch sie die Gegenstände (Spiel-Punkte) schneller nach unten sinken und von der Krabbe gefressen werden. Typefish ist daher für langsame und schnelle Schüler spannend.

Wenn der Fisch 3x in die Krabbe geschwommen ist, hat er sein Leben verloren und das Spiel ist vorbei. Das Spiel ist so eingerichtet, dass durch die unterschiedlichen Levels (je nach Schwierigkeitsstufe verkürzt sich die Spielfeldhöhe und die Krabbe wird grösser) eine maximale Spielzeit von 5 Minuten erreicht werden kann.

Anleitung Lehrperson

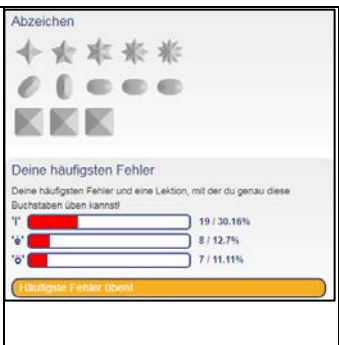
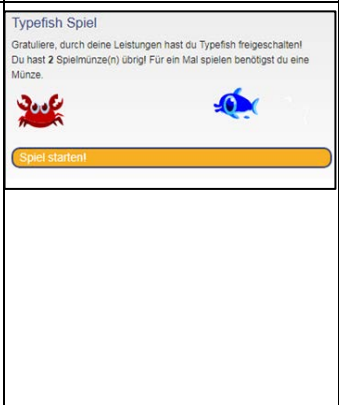
Unter dem Menüpunkt "Einstellung" wird definiert ob und wie das Typefish Spiel aktiviert werden soll.

Einstellung → Typefish Spiel



Typefish Spiel

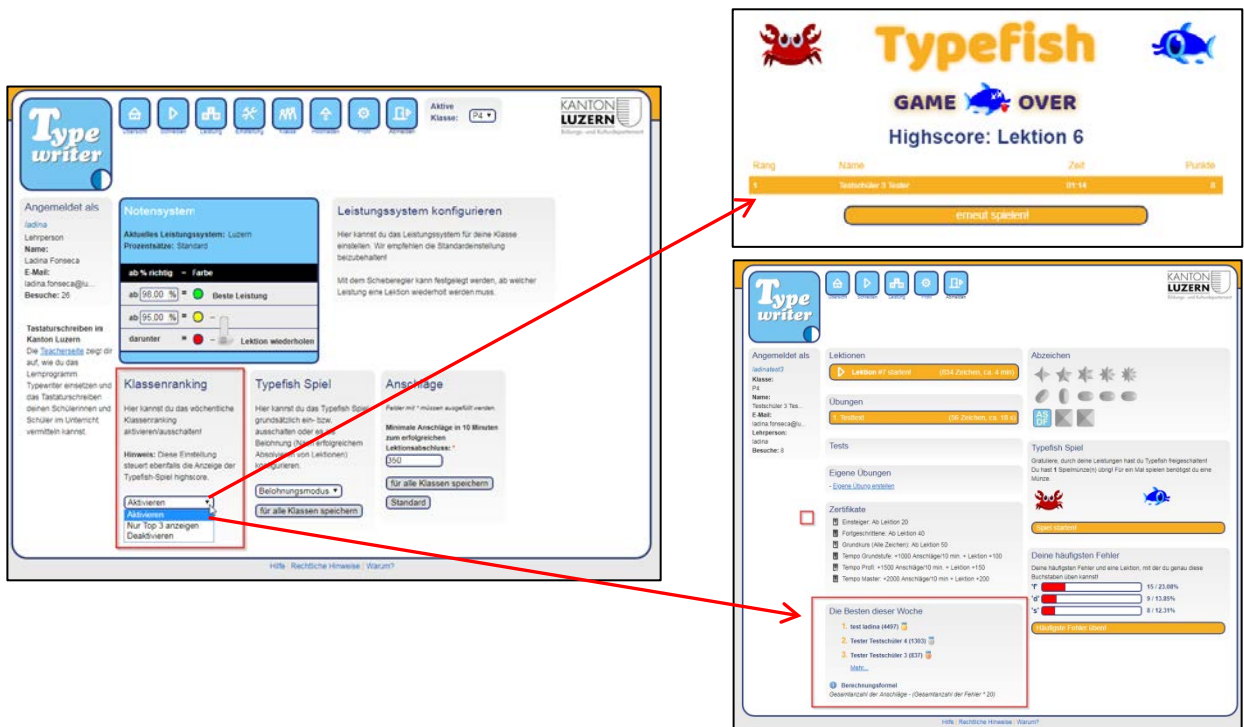
Modus	Beschreibung	Ansicht Schülerlogin
Aktivieren	Das Spiel ist für die Schülerinnen und Schüler ab der 5. erfolgreich absolvierten Lektion permanent sicht- und spielbar.	

Deaktivieren	Das Spiel ist für die Schülerinnen und Schüler weder sicht- noch spielbar.	
Belohnungsmodus	<p>Das Spiel ist für die Schülerinnen und Schüler sicht- und spielbar.</p> <p>Für jede erfolgreich absolvierte Lektion erhalten die Schülerinnen und Schüler 2 Spielmünzen. Für ein Spiel wird 1 Spielmünze benötigt.</p> <p>Eine Wiederholung einer Lektion bringt keine zusätzlichen Spielmünzen. Wenn die Münzen aufgebraucht sind, kann nicht mehr gespielt werden.</p>	

Klassenranking

Um den Highscore in Typefish anzuzeigen, muss beim Klassenranking "Aktivieren" hinterlegt sein. Ist das Klassenranking aktiviert, ist auch die Schüleransicht "Die Besten dieser Woche" aktiviert.

Der Highscore von Typefish bezieht sich immer auf die aktuelle Lektion und nur auf die zugewiesene Klasse der entsprechenden Schülerinnen und Schüler.



Luzern, 9. Oktober 2018/FOL
184077