

Handleiding

Html / JavaScript omgeving: <https://www.gprog.nl/>

**GRONINGEN
PROGRAMMEERT_**

Inhoudsopgave

1. Inleiding.....	3
2. Inloggen.....	3
3. Leerling.....	5
3.1 Opdrachtenpagina.....	5
3.2 Nieuwe pagina aanmaken.....	7
4. Trainer.....	9
4.1 Gemaakte pagina's.....	10
4.2 Leerlingenoverzicht.....	11

1. Inleiding

Dit document is de handleiding voor de HTML en JavaScript omgeving van Stichting Groningen Programmeert. Het doel van Stichting Groningen Programmeert is om te zorgen dat alle kinderen in Groningen die basisschool verlaten kunnen programmeren. De handleiding is bestemd voor trainers en leerkrachten die lesgeven met behulp van de omgeving.

De omgeving is te vinden via de volgende link: <https://www.gprog.nl/>.

2. Inloggen



Welkom!

Username:

Password:

Login

Op deze website kunnen kinderen leren programmeren in HTML en Javascript.
Het niveau van de opdrachten is voor groep 7/8 van het basisonderwijs.

Om gebruik te maken van de programmeeromgeving moet je zijn ingelogd.
Als leerling krijg je dit account van de docent.
Wil je deze omgeving uitproberen? [Mail ons](#) voor een account.

Kijk voor meer informatie op www.groningenprogrammeert.nl

Figuur 1 - Welkomspagina

Wanneer je naar <https://www.gprog.nl/> gaat kom je op de welkomspagina. Deze pagina is hierboven afgebeeld. Als je nog geen account hebt voor jezelf en je klas kun je op "Mail ons" klikken. Geef in deze mail je eigen naam, de naam van de school, de naam van de klas en het aantal leerlingen. Je krijgt een mail toegestuurd met alle informatie voor de accounts van jezelf en voor de leerlingen.

Als een leerling voor de eerste keer inlogt wordt de leerling doorgestuurd naar de profielpagina. Op de profielpagina kan de leerling zijn/haar voor- en achternaam invullen. Het is handig om dit te doen aangezien je, als trainer, dan weet wie welke opdracht heeft uitgevoerd. Op deze pagina kun je ook je wachtwoord wijzigen. De profielpagina is hieronder afgebeeld.

GroningenProgrammeert Opdrachten Paginas

Account

Hallo Voornaam Achternaam (INV1A, Hanzehogeschool)!
Als je gelijk naar de opdrachten wilt gaan, klik dan [hier](#).

Gebruikersnaam: user00101

First name: Last name:

Je kan [hier](#) je wachtwoord veranderen.

Figuur 2 - Profielpagina

3. Leerling

In dit hoofdstuk worden de verschillende functionaliteiten voor de leerlingen beschreven.

3.1 Opdrachtenpagina

Wanneer een leerling is ingelogd en zijn/haar naam heeft ingevoerd wordt de leerling doorgestuurd naar de opdrachtenpagina. De opdrachtenpagina is hieronder te zien:



The screenshot shows the 'Opdrachten' page of the GroningenProgrammeert application. The header is teal with the logo and navigation links 'Opdrachten' and 'Paginas'. Below the header, the title 'Opdrachten' is displayed, followed by the text 'De volgende opdrachten zijn nu voor jou beschikbaar:'. The assignments are listed in two columns, each with a blue link and a '(Reset)' link.

Categorie	Opdracht	Acties
Opdrachten html	Opdracht 1: tags	(Reset)
	Opdracht 2: dik & schuin	(Reset)
	Opdracht 3: meer tags	(Reset)
	Opdracht 4: eigenschappen	(Reset)
	Opdracht 5: maak je eigen pagina	(Reset)
	Opdracht 6: links	(Reset)
	Opdracht 7: plaatjes	(Reset)
	Opdracht 8: youtube	(Reset)
	Opdracht 9: formulier	(Reset)
	Opdracht 10: maak je eigen pagina	(Reset)
Opdrachten Javascript	Javascript opdracht 11: alerts	(Reset)
	Javascript opdracht 12: parameters	(Reset)
	Javascript opdracht 13: chatbox	(Reset)
	Javascript opdracht 14: praten	(Reset)
	Javascript opdracht 15: rekenmachine	(Reset)
	Javascript opdracht 16: TEL-bot	(Reset)
	Javascript opdracht 17: fouten	(Reset)
	Javascript opdracht 18: eigen pagina	(Reset)

Figuur 3 - Opdrachtenpagina

De verschillende HTML en JavaScript opdrachten zijn hier weergegeven. Als een leerling een opdracht aanklikt wordt hij/zij doorgestuurd naar de desbetreffende opdracht. In deze handleiding wordt "Opdracht 1:tags" als voorbeeld genomen. De leerling komt op de volgende pagina:

Als een leerling op de knop "Openbaar" klikt en daarna op "Opslaan" wordt er een link gegenereerd. Via deze link kan de leerling zijn/haar eigen gemaakte pagina bekijken. Deze link is openbaar en kan dus ook aan anderen bijvoorbeeld thuis worden bekeken.

Figuur 4 - Opdracht 1:tags

Dit is de editor. In de editor kan de leerling code typen. De code die getypt wordt, wordt gelijk afgebeeld aan de rechterkant van het scherm

Via de "Bekijk opdracht"-knop kan de leerling de opdracht downloaden.

Meestal heeft de trainer de opdrachten geprint in de klas liggen maar via deze knop kan de opdracht alsnog gedownload worden.

Met de "Opslaan"-knop kan een leerling zijn/haar wijzingen opslaan.

LET OP! Bij de JavaScript opdrachten is er een aparte editor voor de JavaScript-code. Bij deze editor moet de leerling eerst de wijzingen opslaan voordat dit zichtbaar wordt

De "Reset Opdracht" zorgt ervoor dat de opdracht wordt teruggezet naar de originele versie van de opdracht.

3.2 Nieuwe pagina aanmaken

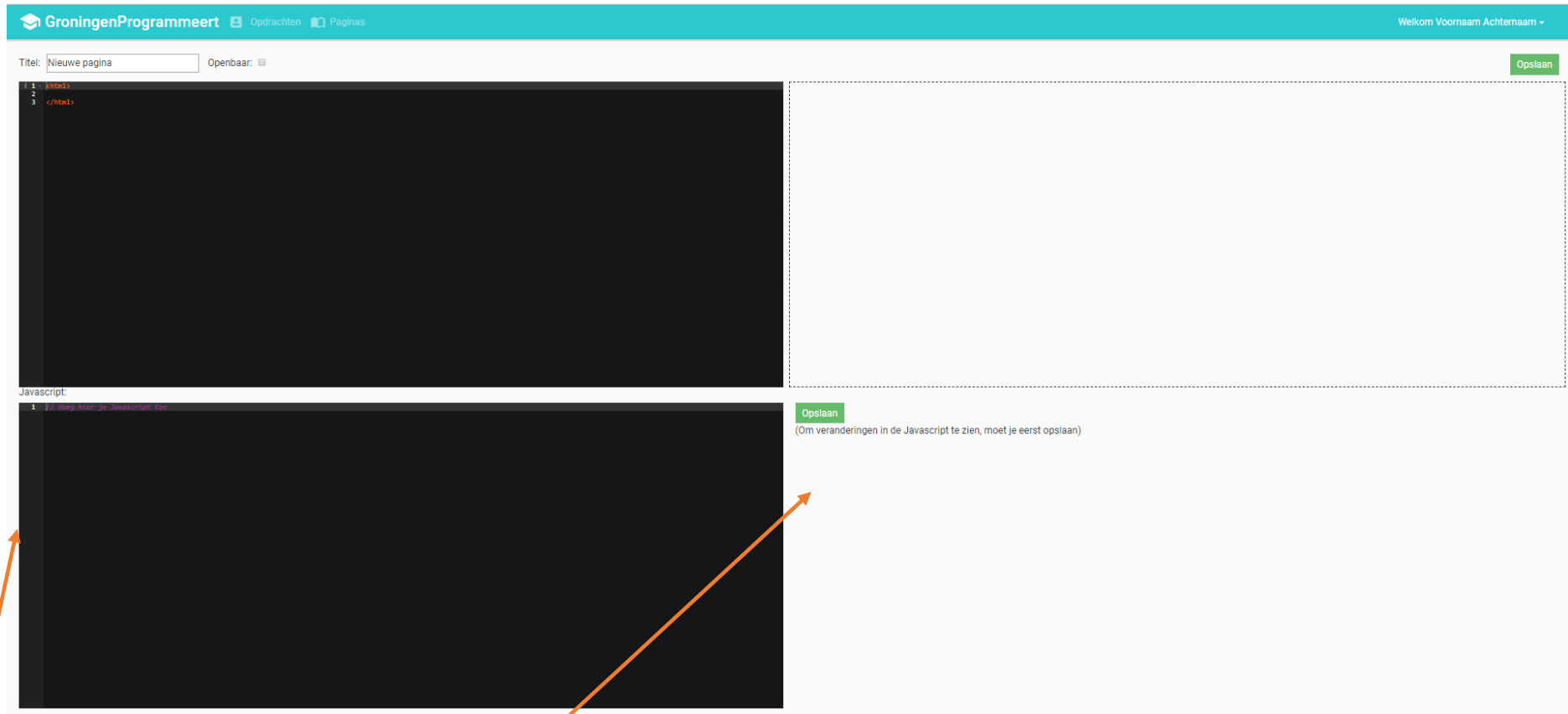
Als de leerling op het tabje “Paginas” klikt komt de leerling op de onderstaande pagina:



Figuur 5 - Pagina aanmaken

Op deze pagina kan de leerling zien welke pagina's hij/zij al heeft gemaakt. Daarnaast kan de leerling het werk van de medeleerlingen bekijken via de onderste knop “Bekijk welke paginas je klasgenoten hebben gemaakt”.

Een leerling kan ook een nieuwe pagina aanmaken zonder bijbehorende opdracht. De leerling klikt op “Maak een nieuwe pagina aan”. De leerling komt in hetzelfde editor-velde als bij de opdrachtenpagina maar de editor is nog leeg. Dit is hieronder afgebeeld:



Figuur 6 - Nieuwe pagina

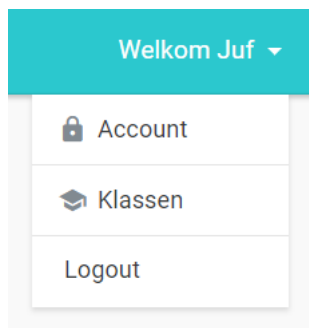
Beide editors, zowel voor de HTML-code als de JavaScript-code zijn nog leeg. De leerling kan zijn/haar eigen code typen

Zoals in de vorige paragraaf genoemd moet de JavaScript-code eerst worden opgeslagen voordat de wijzigingen zichtbaar worden

4. Trainer

In dit hoofdstuk komen de verschillende functionaliteiten van de trainer aan bod. De trainers kunnen ook dezelfde acties uitvoeren van het vorige hoofdstuk maar heeft extra functionaliteiten.

Via het dropdown-menu rechtsboven in de omgeving, is er een extra optie weergegeven voor trainers:



Figuur 7 - Dropdown trainer

De leerlingen zien het kopje “Klassen” niet. Als de trainer hier ook klikt wordt hij/zij doorgestuurd naar de klassenpagina. Op de klassenpagina zijn alle klassen opgesomd waar je de trainer van bent. Hieronder is dit weergegeven:

The screenshot shows the 'Klassen' page. At the top, a teal header bar contains the logo 'GroningenProgrammeert', navigation links 'Opdrachten' and 'Paginas', and the user name 'Welkom Juf'. Below the header, the page title 'Klassen' is displayed. A message states 'Je staat geregistreerd als trainer van de volgende klassen:'. Below this, there is a 'Show 50 entries' dropdown and a search box. A table lists the classes with columns for 'Klas', '# gemaakte pagina's', and '# leerlingen'. The table contains one entry: 'TestKlas (TestSchool)' with 1 page and 31 students. At the bottom, there is a pagination control showing 'Showing 1 to 1 of 1 entries' and 'Previous 1 Next'.

Figuur 8 - Klassenpagina

In dit geval is deze trainer maar trainer voor 1 klas: TestKlas. Als een trainer meer klassen lesgeeft wordt dat op deze pagina weergegeven. Zoals te zien kan je de klassen bekijken, de gemaakte pagina's en het aantal leerlingen. U kunt via de Zoek-balk zoeken naar klassen of leerlingen.

4.1 Gemaakte pagina's

Als je bij bovenstaande pagina op de "1" klikt onder het kopje "# gemaakte pagina's" word je doorgestuurd naar onderstaande pagina. Hier staan de pagina's die alle leerlingen uit de klas "TestKlas" hebben gemaakt. In dit geval heeft maar één leerling een opdracht gemaakt.

Voor elke HTML- en JavaScriptopdracht is er een voorbeeld uitwerking gemaakt. Via het dropdown-menu kunnen deze uitwerking voor de leerlingen openbaar worden gezet. Je klikt aan tot welke uitwerking je openbaar wilt zetten en klikt op "Opslaan". De leerling krijgt een extra knop bij deze opdracht waarmee hij/zij een voorbeelduitwerking kan bekijken.

The screenshot shows the 'Pagina's van TestKlas (TestSchool)' interface. At the top, there's a teal header with the logo and navigation links for 'Opdrachten' and 'Paginas'. Below the header, the page title is 'Pagina's van TestKlas (TestSchool)'. A sub-header reads 'Hier onder staan alle pagina's uit jouw klas die publiek zijn'. There's a dropdown menu for 'Uitwerkingen tot' set to 'Opdracht 1 - Tags', a 'publiek zetten' button, and a green 'Opslaan' button. Below this is a 'Show 50 entries' dropdown and a search bar. The main content is a table with columns: Titel, Gebruiker, Naam, url, and Code. The table contains one row: 'Opdracht 1 - Tags', 'user00701', 'Leerling', 'http://www.gprog.nl/p/65/', and 'Bekijken'. At the bottom of the table, it says 'Showing 1 to 1 of 1 entries' and has 'Previous', '1', and 'Next' navigation buttons.

Figuur 9 - Gemaakte pagina's

Via de url kan je de uitwerking van de code van de leerling bekijken. Wanneer de leerling zijn/haar werk niet openbaar heeft gezet komt hier "(Niet Openbaar)" te staan.

Via de knop "Bekijken" kun je de code van de leerling bekijken. In de les kun je ook samen met de leerling de code te bekijken om zo feedback te geven.

4.2 Leerlingenoverzicht

Als je in figuur 8 op de “31” onder het kopje “# leerlingen” drukt word je doorgestuurd naar een overzicht van de leerlingen in de desbetreffende klas. Alle leerlingen zijn hierin opgesomd. Onderaan de pagina is een knop “Log alle kinderen in deze klas uit” (Niet zichtbaar op het onderstaande screenshot). Als je hierop klikt worden alle accounts van deze klas uitgelogd. Dit kan bijvoorbeeld handig zijn wanneer er op schoolcomputers wordt gewerkt waarbij de leerling niet elke keer achter dezelfde PC zit.

GroningenProgrammeert Opdrachten Paginas Welkom Juf

Kinden uit TestKlas (TestSchool)

Show 50 entries Search:

Gebruikersnaam	Volledige naam	Laatst ingelogd	# paginas gemaakt	
user00701	Leerling	June 12, 2018, 12:54 p.m.	1	Wijzigen
user00702	Voornaam Achternaam	None	0	Wijzigen
user00703	Voornaam Achternaam	None	0	Wijzigen
user00704	Voornaam Achternaam	None	0	Wijzigen
user00705	Voornaam Achternaam	None	0	Wijzigen
user00706	Voornaam Achternaam	None	0	Wijzigen
user00707	Voornaam Achternaam	None	0	Wijzigen
user00708	Voornaam Achternaam	None	0	Wijzigen
user00709	Voornaam Achternaam	None	0	Wijzigen
user00710	Voornaam Achternaam	None	0	Wijzigen
user00711	Voornaam Achternaam	None	0	Wijzigen
user00712	Voornaam Achternaam	None	0	Wijzigen
user00713	Voornaam Achternaam	None	0	Wijzigen

Via de “Wijzigen”-knop kun je de volledige naam en/of het wachtwoord van de leerling veranderen. Het gebeurt nog wel eens dat een leerling zijn/haar wachtwoord vergeet of kwijtraakt. Als trainer kan je dan het wachtwoord voor hem/haar wijzigen.