

Anleitung

Autorentool

www.reflectories.de



Mit dem Autorentool der Website reflectories.de bieten wir Ihnen die Möglichkeit, ein für Ihre Bedürfnisse angepasstes Reflectory selber zu erstellen. Sie können ihre eigenen Materialien wie bspw. pdf-, Bild- und Audio-Dateien einbinden und ein von Ihnen erstelltes Reflectory via Link oder QR-Code öffentlich zur Verfügung stellen. Die folgende Anleitung hält alle wichtigen Informationen zur Funktionsweise des Autorentools bereit und unterstützt Sie bei der Erstellung Ihrer ersten eigenen Reflectories.

INHALT

- ▶ **Erste Schritte und Registrierung**
- ▶ **Das Autorentool und seine Funktionen**
- ▶ **Ablauf für das Erstellen eines Reflectory**
- ▶ **Meine Medien**
- ▶ **Reflectories erstellen und bearbeiten**
- ▶ **Meine Reflectories**
- ▶ **Meine Gruppen**

Impressum

WWU Münster
Institut für Didaktik der Geographie
Heisenbergstraße 2
48149 Münster

Bearbeitung:
Daniel Kuhmann | Stand 01.2020

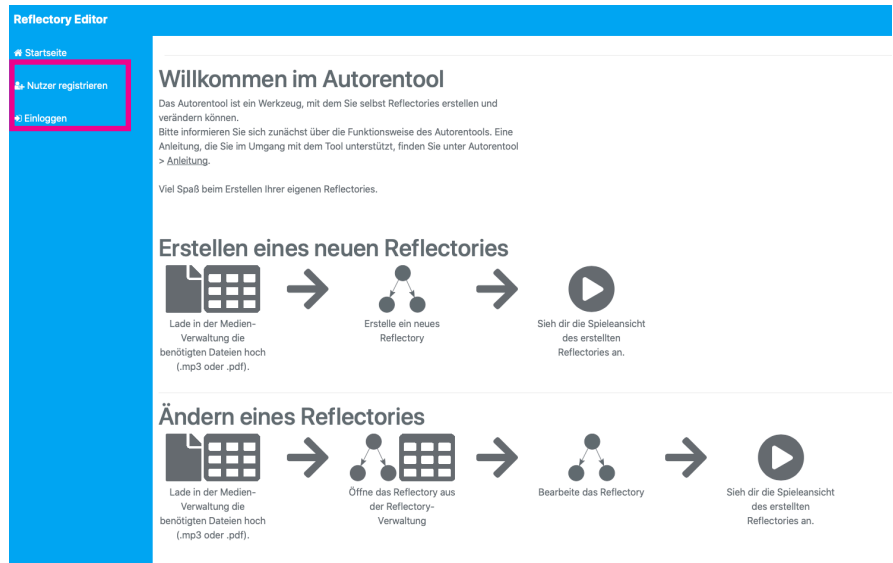
Neue Funktion integriert:

- › Reflectory teilen via Link oder QR-Code
 - › Hochladen von Bildern (.jpg)
 - › Filterung der Medien im Editor
-

► Erste Schritte und Registrierung

► Registrierung

Das Autorentool der Website reflectories.de ermöglicht es Ihnen selber Reflectories zu erstellen, Materialien einzubinden und die fertigen Reflectories in Nutzergruppen zu teilen. Um diese Funktionen nutzen können ist eine Registrierung im Autorentool nötig. Zur Registrierung gelangen Sie über *Nutzer registrieren*. Folgen Sie den Anweisungen. Im Anschluss daran können Sie sich im Autorentool einloggen (*Einloggen*).



► Das Autorentool und seine Funktionen

► Funktionen

Nach erfolgreicher Registrierung und Anmeldung im Autorentool haben Sie Zugriff auf verschiedene Funktionen sowie auf Werkzeuge, mit denen Sie eigene Reflectories erstellen, bearbeiten und teilen können.

Startseite: hier gelangen Sie auf die Startseite der Reflectory-Webseite, auf der Sie die bereits veröffentlichten Reflectories finden. **Sie verlassen dann das Autorentool!**

Mein Profil: Sie können Ihre Benutzerdaten einsehen und ändern.

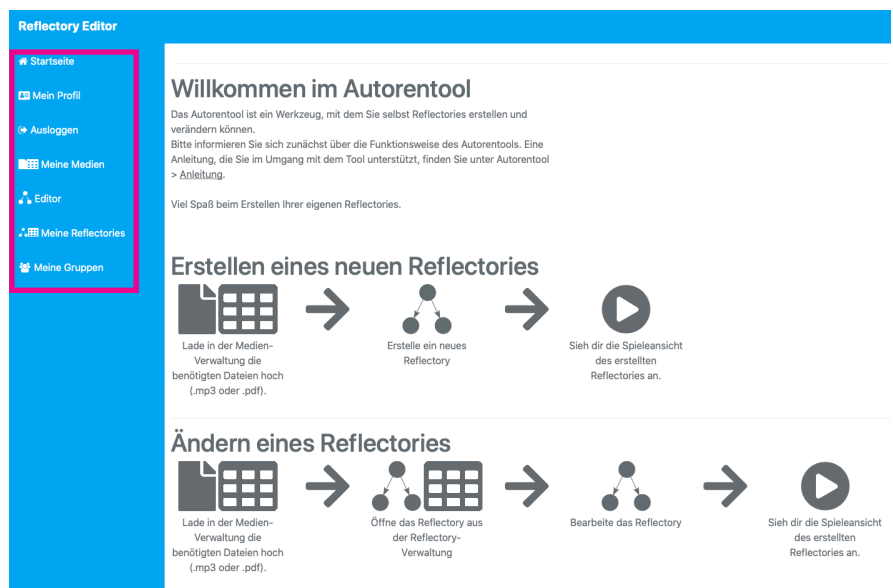
Ausloggen: Sie verlassen das Autorentool.

Meine Medien: hier können Sie eigene Medien; Audio-Tracks (.mp3), Bilder (.jpg) und PDF-Dateien hochladen, die Sie in Ihrem Reflectory nutzen möchten (► Anleitung: Meine Medien).

Editor: hier können Sie neue Reflectories erstellen und bearbeiten (► Anleitung: Reflectories erstellen und bearbeiten).

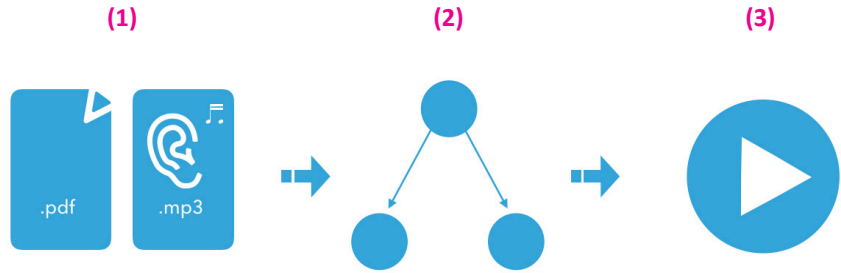
Meine Reflectories: hier können Sie Ihre erstellten Reflectories verwalten, weiterbearbeiten, abspielen und via Link oder QR-Code teilen (► Anleitung: Meine Reflectories).

Meine Gruppen: hier können Sie verschiedene Gruppen erstellen und andere Nutzerinnen und Nutzer zu Ihren Gruppen hinzufügen (► Anleitung: Meine Gruppen).



► Ablauf für das Erstellen eines Reflectory

Hier ist er idealtypische Ablauf zum Erstellen eines Reflectory abgebildet. Nachdem Sie sich die entsprechenden Medien herausgesucht und entsprechend benannt haben (Schema unten) laden Sie zuerst die (1) Medien in die Datenbank. Im Anschluß daran können Sie das Reflectory im (2) Editor erstellen und in der (3) Spieleanicht testen. Innerhalb des Editors gibt es keine Möglichkeit weitere Daten hochzuladen.



Beachten Sie bitte, dass bei der Namensgebung der Mediendateien folgendes Schema eingehalten werden sollte:

SDG_(Nr.)_Name des Erstellers_Datum_Material XYZ
Beispiel: SDG12_Kl8B_29052019_Material_1.pdf

► Meine Medien

Das Screenshot zeigt die Benutzeroberfläche des Reflectory Editor. In der linken Navigationsleiste ist 'Meine Medien' hervorgehoben. Der Hauptbereich zeigt eine Tabelle mit den Spalten: Medium Name, Typ, Größe in MB, Erstellungsdatum, Öffnen, benutzende Reflectories, Löschen und Status. Ein blauer Button 'Medien hochladen' ist mit (1) markiert.

► Meine Medien

Um dem Reflectory (Zusatz-) Materialien in Form unterschiedlicher Medien wie Audiodateien (.mp3), Bildern (.jpg) und PDF-Dateien hinzuzufügen, klicken Sie zunächst auf *Meine Medien*. Mit einem Klick auf den (1) blauen Button *Medien hochladen* öffnet sich ein neues Fenster. Hier können Sie aus einem beliebigen Ordner ein oder mehrere Dateien auswählen. Nach der Auswahl können Sie die (2) Medien nochmals prüfen und (um)benennen. Dies ist zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr möglich. Klicken Sie im Anschluß auf den grünen *Button Hochladen*, wenn Sie die Nutzungsberechtigung für die Dateien (Beachtung von Urheberrechten) besitzen. Die hochgeladenen Dateien können Sie anschließend in einer Liste unter *Meine Medien* verwalten. Dort finden sich zusätzlich Informationen zum Dateityp, der Dateigröße, dem Erstellungsdatum, dem Veröffentlichungsstatus und in wie vielen Reflectories die Datei genutzt wird (Bild oben). Mit der Suchfunktion können Sie individuell nach verschiedenen Dateien suchen.

Medien prüfen (2)

#	Name	Typ	Größe
1	SDG 7_MS_05122019_M1_zi	pdf	0.23mb
2	SDG 7_MS_05122019_M2_f	pdf	0.39mb
3	Fortbildung Anleitung Auto	pdf	1.5mb

Nutzungsberechtigung

Datenschutzerklärung unter :
reflectory.uni-muenster.de/datenschutzerklaerung/

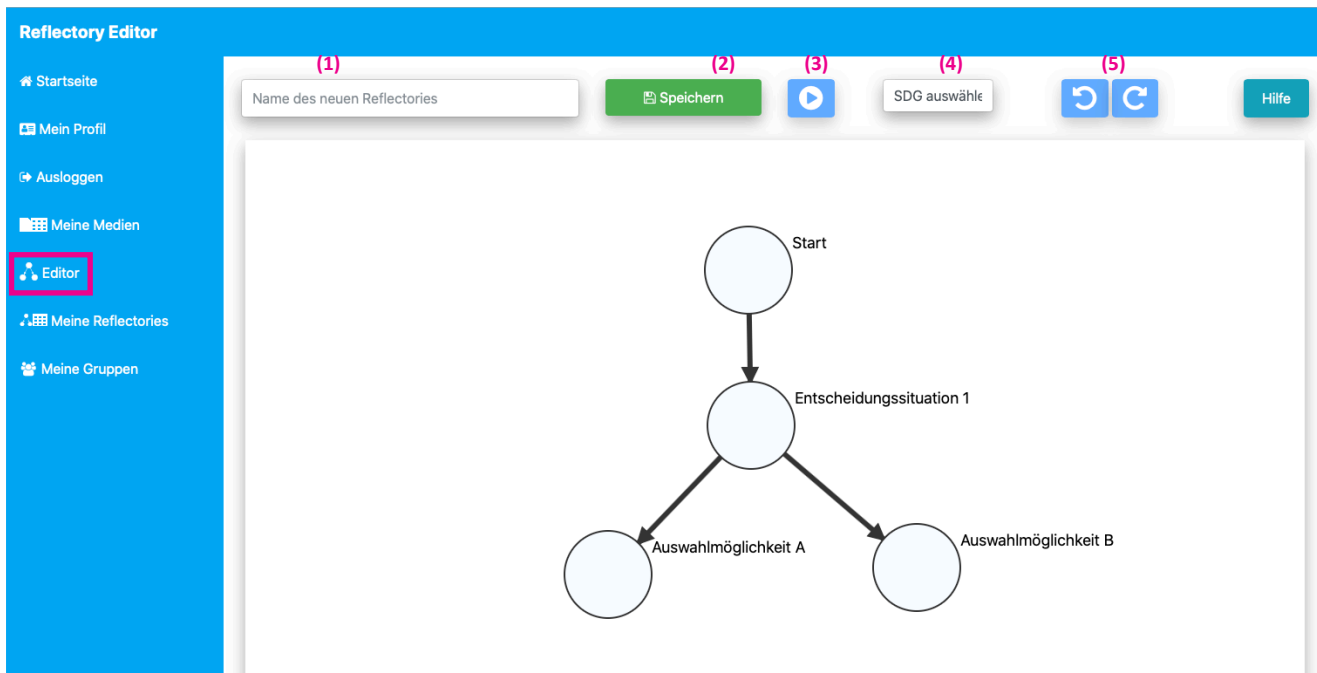
akzeptieren ablehnen

Haben Sie für die ausgewählten Daten die Nutzungsberechtigungen?
 Oder nutzen Sie die Daten nur Privat und nicht öffentlich?

Nein
 Ich nutze die Daten nicht ausschließlich selbst und besitze keine Nutzungsberechtigungen.

Ja
 Ich nutze die Daten ausschließlich selbst und besitze die Nutzungsberechtigung für die Daten.

▶ Reflectories erstellen und bearbeiten



▶ Editor

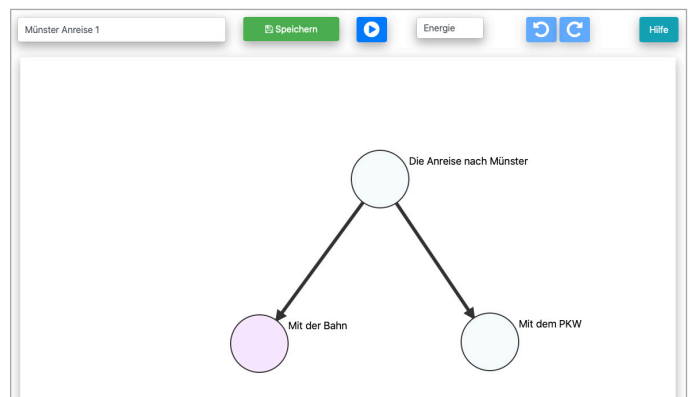
Mit dem Editor können Sie eigene Reflectories erstellen und bearbeiten. Eine Kurzanleitung (rechts) mit den wichtigsten Hinweisen zu den Funktionen erscheint beim Aufrufen des Editors. Die Beispielgraphik oben erleichtert Ihnen den Einstieg in die Erstellung eines Reflectories:

- Geben Sie zunächst einen Namen für das Reflectory ein (1).
- Wählen Sie dann aus der Liste ein SDG (SDGs=Sustainable Development Goals, Ziele für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen) aus, zu dem Sie ein Reflectory erstellen möchten (4).
- Klicken Sie nach jeder Änderung auf den grünen Button Speichern (2).
- Mit einem Klick auf den blauen quadratischen Playbutton kann die Spielansicht geöffnet werden und so das Reflectory gespielt/getestet werden. Während der Spielansicht können Sie auf der Seite nicht zurück gehen (es öffnet sich ein neues Fenster)(3).
- Klicken Sie auf die blauen quadratischen Pfeilbuttons, um Änderungen rückgängig zu machen oder zur aktuellsten Version zu gelangen (5).

Kurzanleitung


Mit diesem Autorentool kann ein neues Reflectory erstellt werden:

- Die folgende Ansicht enthält ein Beispiel-Reflectory in der Konstruktionsansicht.
- Das Beispiel kann nach Belieben verändert werden.
- Dies gilt auch für die Kategorie, der das Reflectory zugeordnet werden kann.
- **Eine neue Situation** ○ wird mit einem Rechtsklick gesetzt.
- **Eine neue Entscheidungsoption** → wird wie folgt hinzugefügt:
 1. Shift-Taste drücken
 2. Reflectorysituation ○ anklicken und gedrückt halten
 3. Den Cursor zum Ziel ○ ziehen und loslassen.
- Eine ausführliche Anleitung gibt es unter "HILFE" (Button) oben rechts.







Ein Reflectory in der Spieleansicht (links) und im Editor (rechts). Eine **neue Entscheidungssituation** wird mit einem *Rechtsklick auf eine bereits vorhandene Entscheidung erzeugt*.



Anleitung zum Autorentool



Vorschau Editor 



Die Anreise nach Münster




  (2)   (1)





hier kann Beispieltext stehen.




hier kann eine pdf-Datei eingebunden sein Fortbildung Anleitung Autore...  

hier kann eine Audiodatei eingebunden werden SDG7_DIL_06112019_Track02...  




hier kann ein Bild eingebunden werden  



hier kann ein Youtube Video eingebunden werden Youtube http://www.youtu...  
 Anzeigen als Link 500 

A   

Hier wird nur Text angezeigt

(3)  Löschen  Speichern (4)

Mit einem Linksklick auf die neue Situation öffnet sich ein neues Fenster (Bild). Sie befinden sich nun im Editor-Modus. Hier können Sie die Situation benennen, Material einfügen und das Reflektory kreativ gestalten.

Auswahl der Module



Wenn Sie (A) PDF-Dokumente, (B) Audiodateien (.mp3), (C) Bilder (.jpg), (D) einen Link oder bspw. ein Youtubevideo einbinden möchten, wählen Sie dieses Modul.



(A) (B) (C) (D)



Möchten Sie ausschließlich Text eingeben, wählen Sie dieses Modul.



Für das Einfügen von HTML-Codes wählen Sie bitte die Codefunktion.

Mit den blauen (1) Pfeiltasten können Sie die Reihenfolge der Module ändern. Mit dem roten (2) Button können Sie einzelne Module löschen. Mit dem (3) Löschen Button löschen Sie alle Änderungen, mit dem grünen Button (4) *Speichern* sichern Sie alle Eingaben. Eine Beispielansicht finden Sie auf der nächsten Seite. Das Einbinden einer externen Website kann über einen Link erfolgen oder direkt im Tool. Die Höhe der Darstellung kann dann über die Option „Framehöhe“ angepasst werden. Wird die Option „als Link anzeigen“ gewählt, wird auch nur dieser Link, nicht aber die Webiste angezeigt.

▶ Meine Reflectories

▶ Übersicht

Unter *Meine Reflectories* gelangen Sie zu einer Übersicht Ihrer erstellten Reflectories. Hier können Sie Ihre Reflectories bearbeiten, kopieren, Medien verwalten, das Reflectory abspielen, löschen und per (1) Link oder QR-Code für 24h öffentlich zur Verfügung stellen. Zudem wird der Status (Privat/Öffentlich/Community) des Reflectories angezeigt. Hinter dem Namen des Reflectories erscheint zudem ein weiterer Status, „Privat“ und „Gruppe“. Ein Gruppenreflectory ist ein mit anderen Nutzern geteiltes Reflectory. Das Löschen eines Gruppenreflectories hat keine Auswirkung auf das Ursprungsreflectory, ist aber für die Gruppe nicht mehr nutzbar. Wird ein Reflectory gelöscht, kann es nicht wieder hergestellt werden. Mit der Suchfunktion können Sie nach Reflectories suchen.

The screenshot shows the 'Reflectory Editor' interface. On the left is a blue sidebar with navigation options: Startseite, Mein Profil, Ausloggen, Meine Medien, Editor, **Meine Reflectories** (highlighted with a red box), and Meine Gruppen. The main area displays a table of Reflectories with columns for Reflectory Name, Bearbeiten, Kopieren, benutzte Medien verwalten, Spielsicht, Löschen, and Status. The table contains four entries, with the last one 'Münster Anleitung' marked as 'Neu' and 'Privat'. A search bar is located at the top right of the table area. Below the table, it indicates '1 bis 4 von 4 Einträgen'.

Link veröffentlichen?

▶ Link/QR-Code erzeugen

Wenn ein Reflectory für einen bestimmten Zeitraum genutzt werden soll, bspw. für die Arbeit mit einer Schulklasse, besteht die Möglichkeit das Reflectory über einen (1) Link oder QR-Code freizugeben und so auch ohne Registrierung zu nutzen. Der Link bleibt für 24h offen, danach muss ein neuer Link/QR-Code erzeugt werden. Wenn ein Reflectory innerhalb einer Gruppe geteilt und bearbeitet werden soll, muss die Gruppenfunktion genutzt werden. (s. *Meine Gruppen*)

The form displays the following information for the reflectory 'Münster Anleitung':

- Reflectory:** Münster Anleitung
- Link:** <https://reflectory.uni-muenster.de/tool/link/undefined> (with a copy icon)
- Gültig bis:** 2019-12-30T10:08:58.234Z
- QR-Code:** (with a QR code and a download icon)

At the bottom, there are two buttons: '◀ Nicht freigeben' (highlighted with a red border) and 'Freigeben ▶' (highlighted with a green background).

▶ Meine Gruppen

▶ Übersicht

Mit Hilfe der Gruppenfunktion können Sie ein selbst erstelltes Reflectory teilen und so zum Spielen oder zur weiteren Bearbeitung zur Verfügung stellen. Klicken Sie hierfür auf *Meine Gruppen* und wählen Sie *Gruppen-Gründung*. Anschließend öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Sie der Gruppe einen eindeutigen Namen geben können, z. B. „Klasse 7c Erdkunde“. Für die Mitgliedschaft in einer Gruppe muss der Nutzer/die Nutzerin im System registriert sein. Für die Gruppeneinladung benötigen Sie zudem die E-Mailadresse.

Gruppen-Verwaltung			
+ Gruppen-Gründung		Suchen <input type="text"/>	
Name	Information	Bearbeiten	Löschen
7d Philosophie Mitglied			
Klasse 7c Erdkunde Mitglied			
Name	Information	Bearbeiten	Löschen

1 bis 2 von 2 Einträgen

Gruppe einrichten

(1)

▼ Mitglieder

(2)

(5) Die Mitglieder dürfen **keine** Medien und Reflectories hinzufügen

#	Mail	Nickname	Entfernen
1	test@reflectory.com		

▼ Reflectories

(3)

#	Name	Entfernen
1	Münster Anreise 1	

▼ Medien

(4)

#	Name	Entfernen
1	SDG 7_MS_05122019_M1_zug.pdf	
2	SDG 7_MS_05122019_M2_pkw.pdf	

(6)

▶ Gruppe erstellen

Wenn Sie eine Gruppe gründen möchten, vergeben Sie zuerst einen entsprechenden Namen (1) und fügen dann die (2) E-Mailadressen der registrierten Mitglieder in das entsprechende Feld ein. Fügen Sie immer mit „+“ hinzu. Im Anschluß daran kann das entsprechende Reflectory (3) und ggf. (4) entsprechende Medien zur Bearbeitung hinzugefügt und freigegeben werden.

Sollen die Gruppenmitglieder weitere Reflectories hinzufügen dürfen können Sie dies ebenfalls (5) bestätigen. Bestätigen Sie im Anschluß alle Änderungen mit (6) „Hinzufügen“.

▶ Reflectories in der Gruppe bearbeiten

Ihre Reflectories können sie unter *Meine Reflectories* einsehen (▶Anleitung oben: *Meine Reflectories*). Ein von Ihnen erstelltes und mit einer Gruppe geteiltes Reflectory wird zweimal mit unterschiedlichem Status angezeigt: gehört zu einer Gruppe und privat. Änderungen im „Ursprungs-Reflectory“ (Status private) werden direkt mit der Gruppe geteilt.

Falls Sie jedoch privat Änderungen vornehmen möchten, ist es notwendig, eine Kopie der Ursprungsdatei zu erstellen und diese unter anderem Namen zu speichern! Um das Reflectory als Gruppenmitglied bearbeiten zu können, muss eine Kopie erstellt werden, die zur Wahrung der Übersichtlichkeit entsprechend benannt werden sollte. Die neu erstellte Datei ist zunächst nur für das bearbeitende Mitglied sichtbar, erst wenn die neue Version des Reflectories ebenfalls der Gruppe hinzugefügt wurde, können andere darauf zugreifen. (Hinweis: dies ist nur möglich, wenn Sie den Mitgliedern beim Hinzufügen in die Gruppe entsprechende Rechte eingeräumt haben)