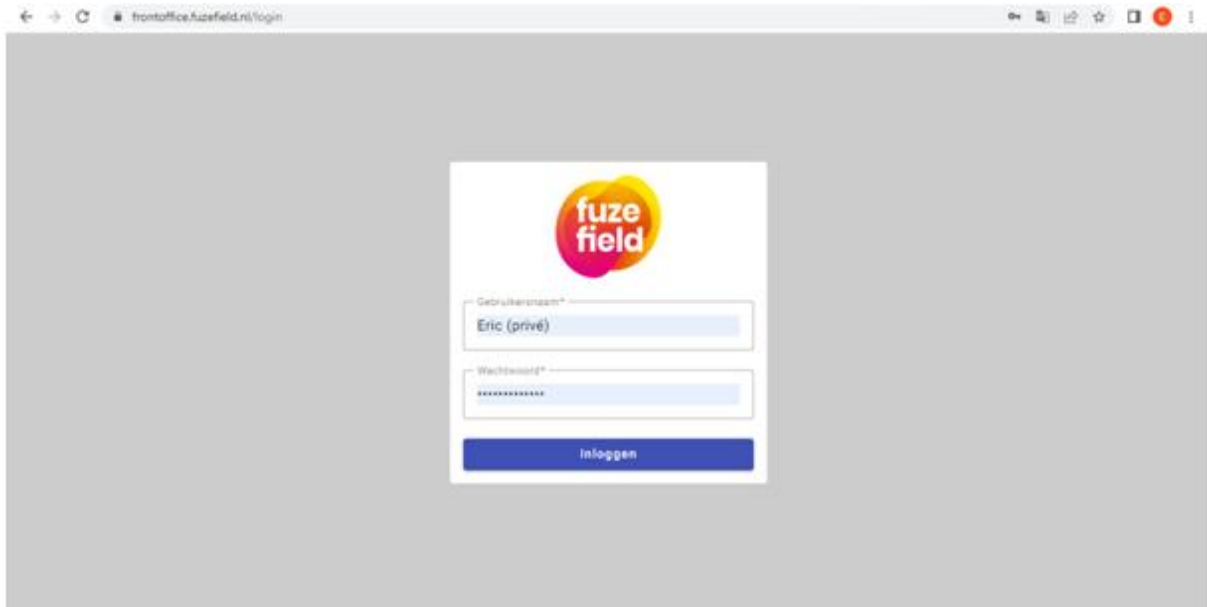
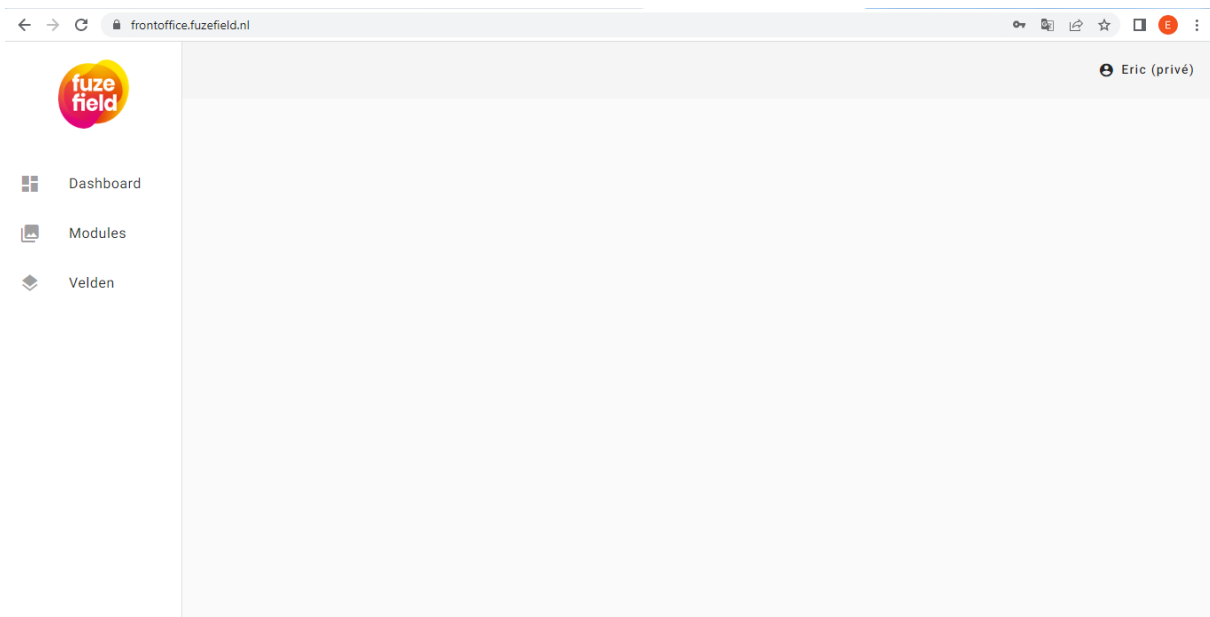


Welkom bij de handleiding van de Kahoot!-import voor jouw FuzeField.

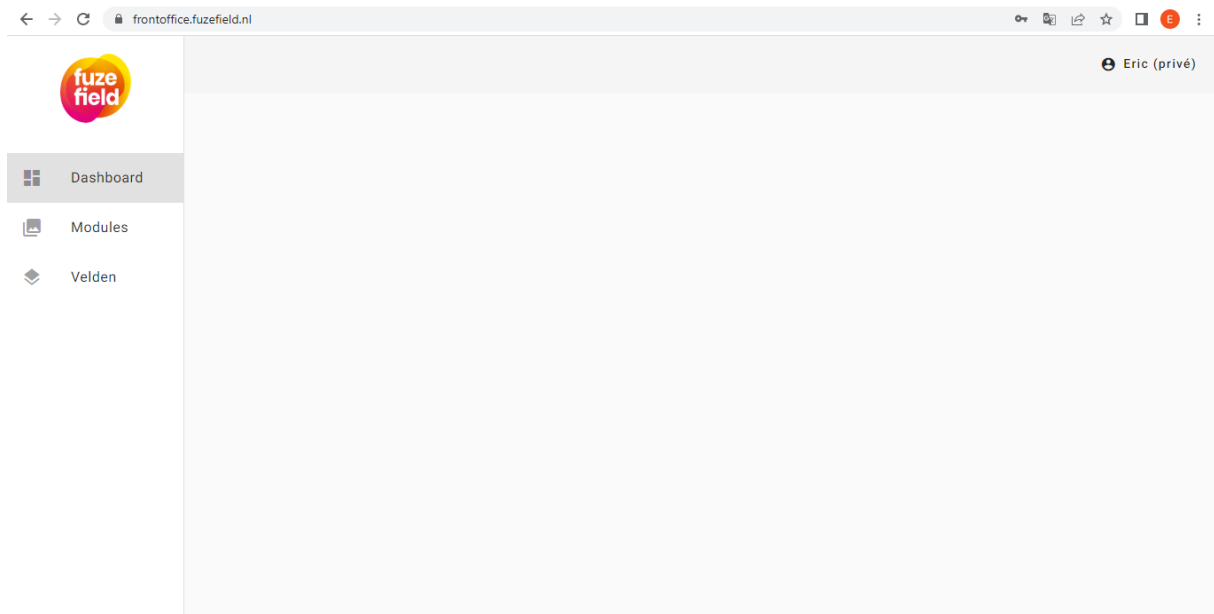
Als eerste ga je naar <https://frontoffice.fuzefield.nl> en logje in met jouw gegevens



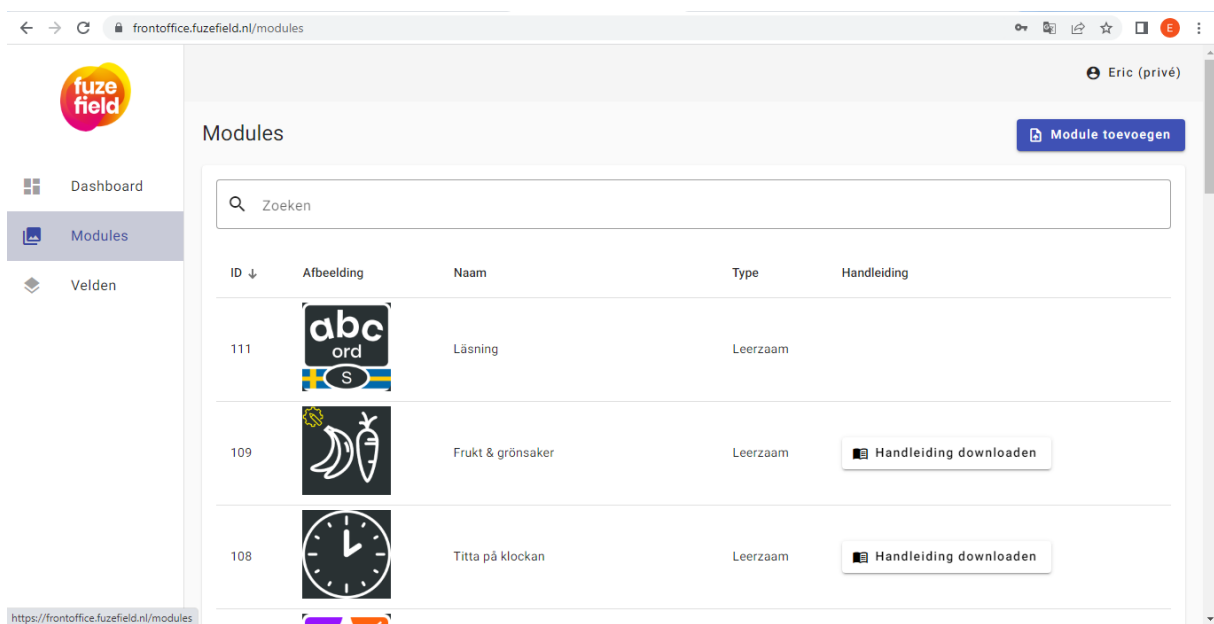
Na klikken op [Inloggen] verschijnt jouw scherm:



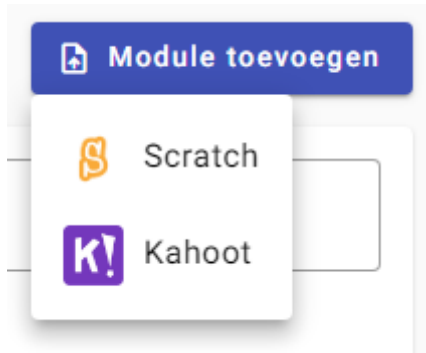
Wanneer je op [Dashboard] klikt



Klik vervolgens op [Modules]:



En daarna op [Modules toevoegen]:



En kies voor [Kahoot!].

Dit is je upload-voorbereiding-scherm:

The screenshot shows the 'Scratch module toevoegen' form in the FuzeField interface. The form includes the following fields and elements:

- Naam*
- Beschrijving*
- Afbeelding*
 - Afbeelding uploaden
 - Afbeelding moet 600x600px zijn
- Link naar een Kahoot (quiz of course)*
- Disclaimer: De inhoud van de Kahoot games die je hier upload valt buiten de invloed sfeer en buiten de verantwoordelijkheid van FuzeField, omdat wij niet kunnen weten wat de

Vul nu de gegevens in van jouw Kahoot!:

(In het voorbeeld is deze gebruikt:

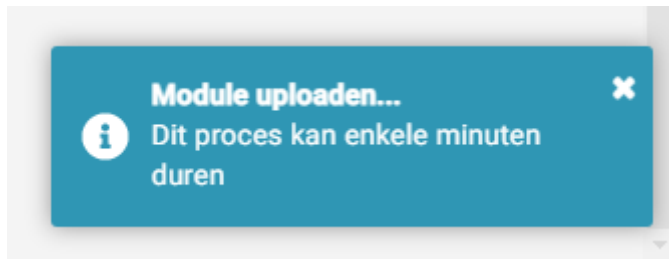
<https://create.kahoot.it/details/7634fd33-e2de-49a8-8525-61ef4ccea093>)

The screenshot shows the 'Scratch module toevoegen' form with the following content:

- Link naar een Kahoot (quiz of course)*: <https://create.kahoot.it/details/7634fd33-e2de-49a8-8525-61ef4ccea093>
- Disclaimer: De inhoud van de Kahoot games die je hier upload valt buiten de invloed sfeer en buiten de verantwoordelijkheid van FuzeField, omdat wij niet kunnen weten wat de inhoud van de game is die jij hier upload. We vragen je met respect rekening te houden met de wet, zoals moreel verwerpelijke alsmede ook juridisch onacceptabele content. Denk bijvoorbeeld aan het merkrecht, zo zal bijvoorbeeld Coca Cola het niet waarderen als je hun logo gebruikt hierin. De inhoud van de Kahoot game is daarmee jouw verantwoordelijkheid als gebruiker en klant van FuzeField en FuzeField kan hier geen verantwoordelijkheid in nemen of aansprakelijkheid op accepteren. Mocht je hier vragen over hebben, neem dan natuurlijk gerust contact met ons over op.
- Opslaan button

Let op: Afbeelding moet 600x600px zijn

Klik op [Opslaan] wanneer je alles ingevuld en gedaan hebt.



Wanneer er in de Kahoot! een functionaliteit zit die niet door het FuzeField wordt ondersteund, zal de upload niet lukken en verschijnt dit in een **rood kader**.

Wanneer alles wel goed gegaan is, lees je dit in een **groen kader** op dezelfde plek.

Vervolgens verschijnt jouw Kahoot! bovenaan in de lijst met Modules en Games:

A screenshot of a web browser displaying the FuzeField Modules page. The browser tabs include WhatsApp, Kahoot!, and FuzeField. The URL is frontoffice.fuzefield.nl/modules. The page features a sidebar with "Dashboard", "Modules", and "Velden". The main content area is titled "Modules" and includes a search bar and a table of modules. The table has columns for ID, Afbeelding, Naam, Type, and Handleiding. Three modules are visible: ID 112 (Optellen), ID 111 (Läsning), and ID 109 (Frukt & grönsaker). The first module's image is highlighted with a red border, and the second's with a green border. A "Handleiding downloaden" button is present for the third module.

ID ↓	Afbeelding	Naam	Type	Handleiding
112		Optellen	Leerzaam	...
111		Läsning	Leerzaam	
109		Frukt & grönsaker	Leerzaam	Handleiding downloaden

Ga nu naar de optie [Velden]:

frontoffice.fuzefield.nl/fields

Eric (privé)

Velden

Zoeken

ID ↓	Name
70	Plein

Per pagina: 20 Pagina 1 van 1

Modules beheeren

En klik op [...] om via [Modules beheeren] jouw Kahoot! op je FuzeField te plaatsen.

frontoffice.fuzefield.nl/fields/70/modules

Eric (privé)

Plein modules

← Terug naar overzicht

Beschikbare modules

Zoeken modules

- Getalbegrip 1 t/m 5 Leerzaam
- Getalbegrip 1 t/m 10 Leerzaam

Opslaan

Toegewezen modules

Zoeken modules

- 1 Optellen/afrekken (a) PO Algemeen Leerzaam
- 2 Optellen/afrekken (b) PO Algemeen Leerzaam

Wanneer je nu, in de linker kolom, helemaal naar beneden scrolt, vind je je Kahoot!-upload: (EN alle andere Modules die tot op heden door FuzeField zijn gemaakt; of momenteel in ontwikkeling zijn.)

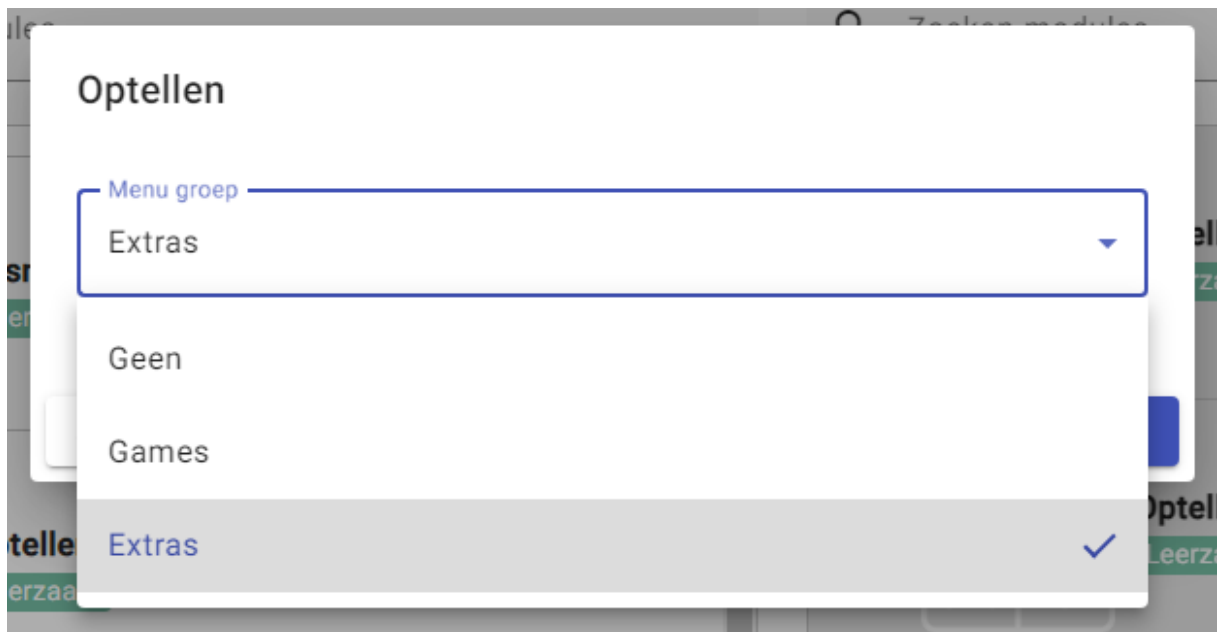
'Pak' vervolgens je Kahoot! En sleep deze naar de rechter kolom:

The screenshot shows the 'Plein modules' interface in a browser. On the left is a sidebar with 'Dashboard', 'Modules', and 'Velden'. The main area is split into 'Beschikbare modules' and 'Toegewezen modules'. In the 'Beschikbare modules' section, a module titled 'Optellen' is highlighted with a yellow border. A tooltip for this module is visible, showing the title 'Optellen', the tag 'Leerzaam', and a preview of the module content: 'Kolomsgewijs: 47 = 40 + 7, 35 = 30 + 5, 70 + 12'. The 'Toegewezen modules' section shows two existing modules: 'Optellen/afrekken (a)' and 'Optellen/afrekken (b)', both with 'Leerzaam' tags and 'PO Algemeen' labels. A 'Terug naar overzicht' link is in the top right. The browser address bar shows 'frontoffice.fuzefield.nl/fields/70/modules'.

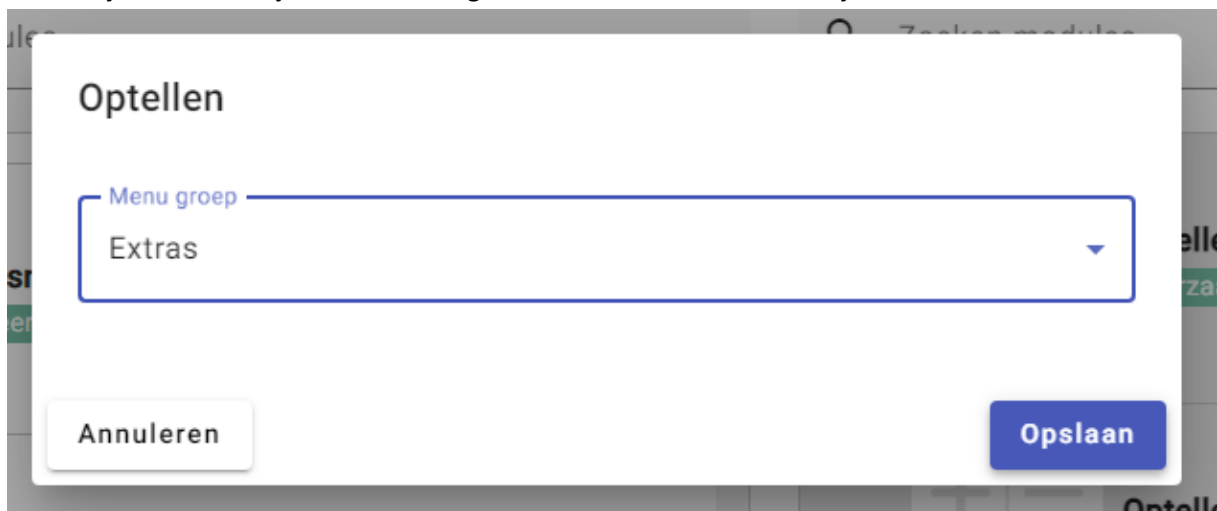
Je krijgt vanzelf de vraag waar je jouw Kahoot! bij wilt indelen:

The screenshot shows a configuration dialog for the 'Optellen' module. The title 'Optellen' is at the top. Below it is a dropdown menu with the placeholder text 'Menu groep'. At the bottom left is a button labeled 'Annuleren' and at the bottom right is a blue button labeled 'Opslaan'.

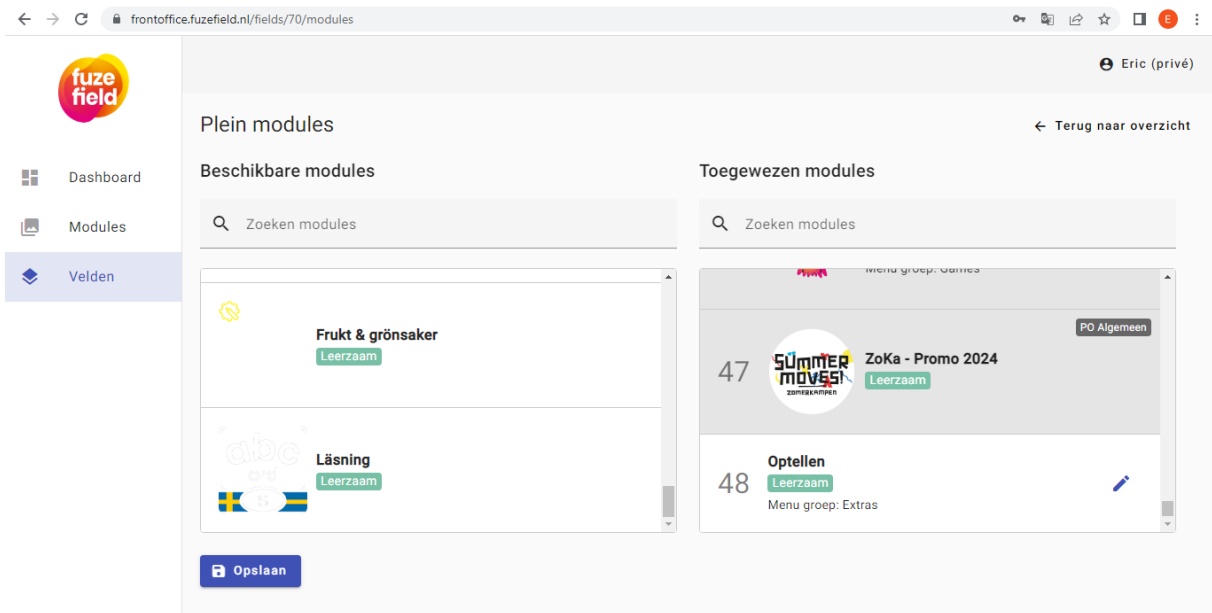
Klik op het driehoekje en het menu opent zich:



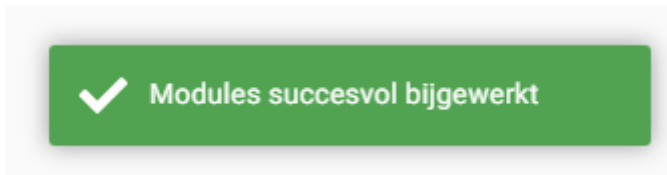
Advies op dit moment is om al je Kahoot!'s in [Extras] te plaatsen.
Dan kan je hem namelijk heel snel terug vinden in de eerste cirkel van je FuzeField.



Nog even op [Opslaan] klikken:

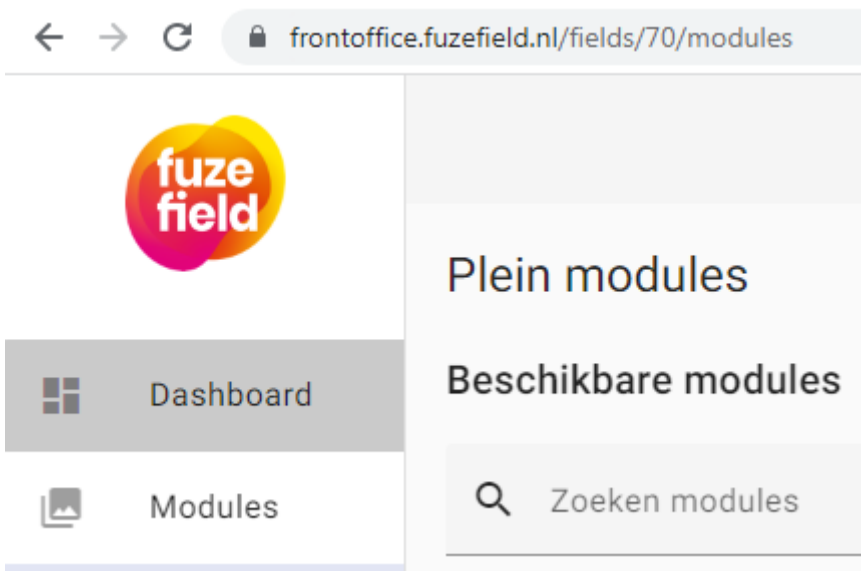


Je krijgt dan de mededeling

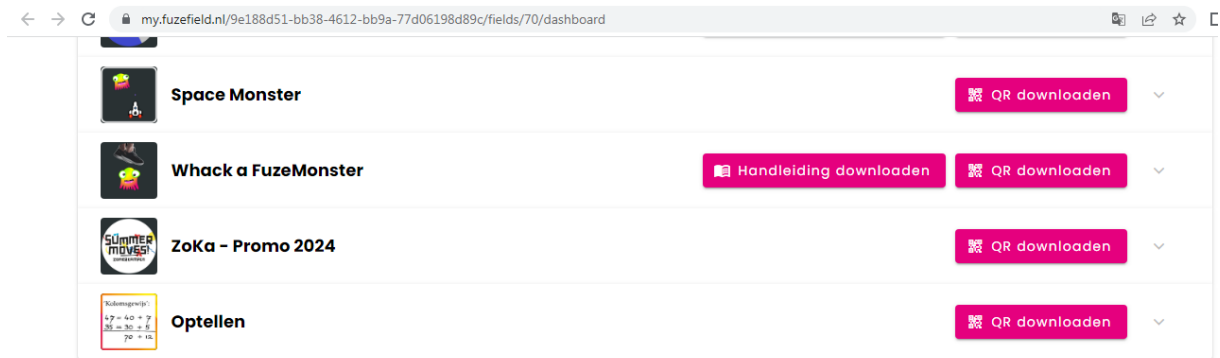


en je Kahoot! staat op je FuzeField.

Klik nu op [Dashboard]:



En je komt onderaan jouw Kahoot! tegen:



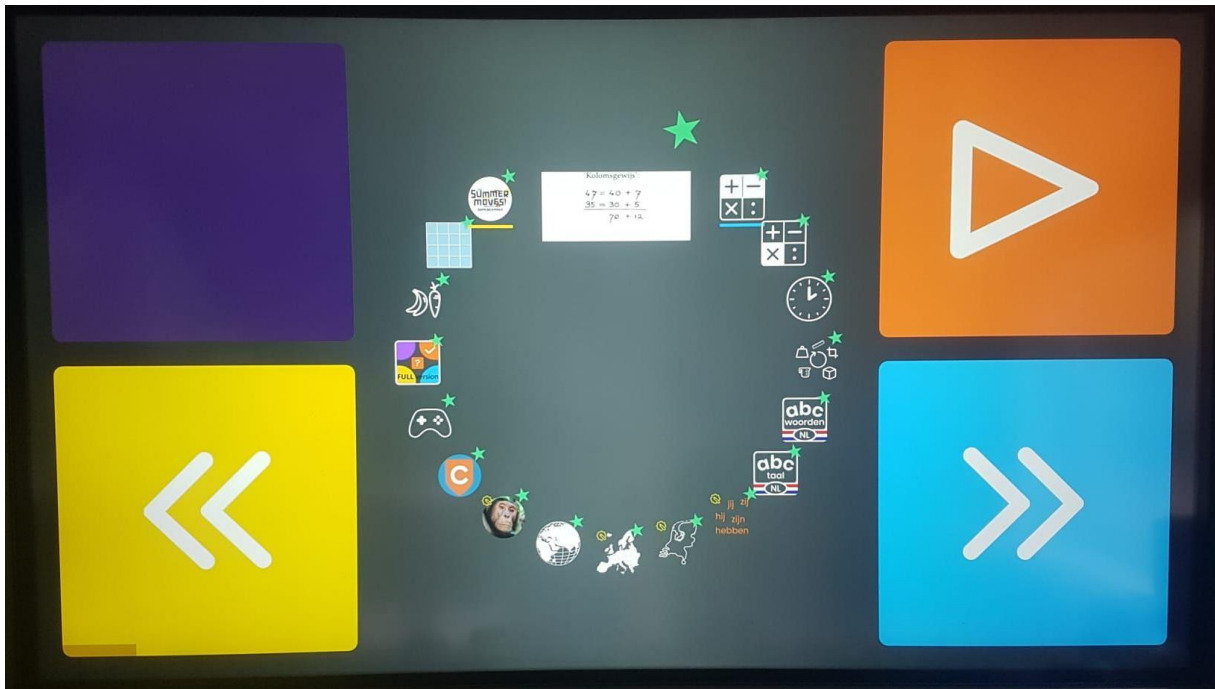
The screenshot shows a web browser window with the URL `my.fuzefield.nl/9e188d51-bb38-4612-bb9a-77d06198d89c/fields/70/dashboard`. The dashboard lists four Kahoot! quizzes:

- Space Monster**: Includes a 'QR downloaden' button.
- Whack a FuzeMonster**: Includes a 'Handleiding downloaden' button and a 'QR downloaden' button.
- ZoKa - Promo 2024**: Includes a 'QR downloaden' button.
- Optellen**: Includes a 'QR downloaden' button.

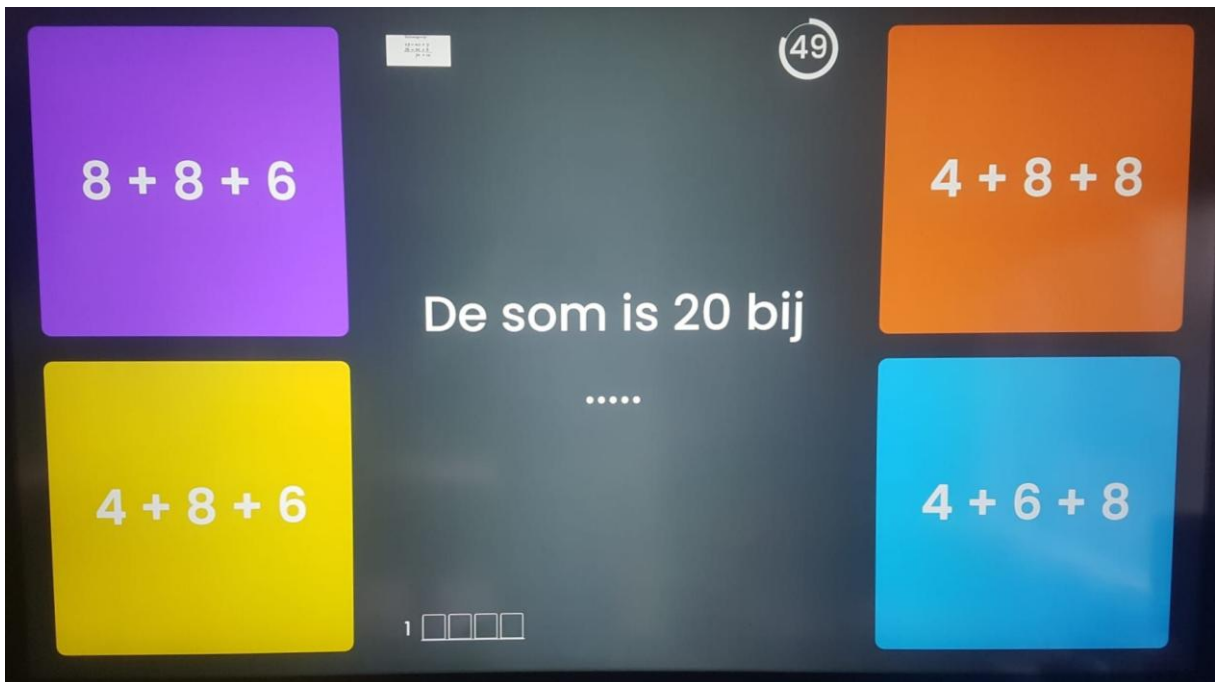
Zoals je ziet: Inclusief de bijbehorende QR-code om hem snel te kunnen starten.

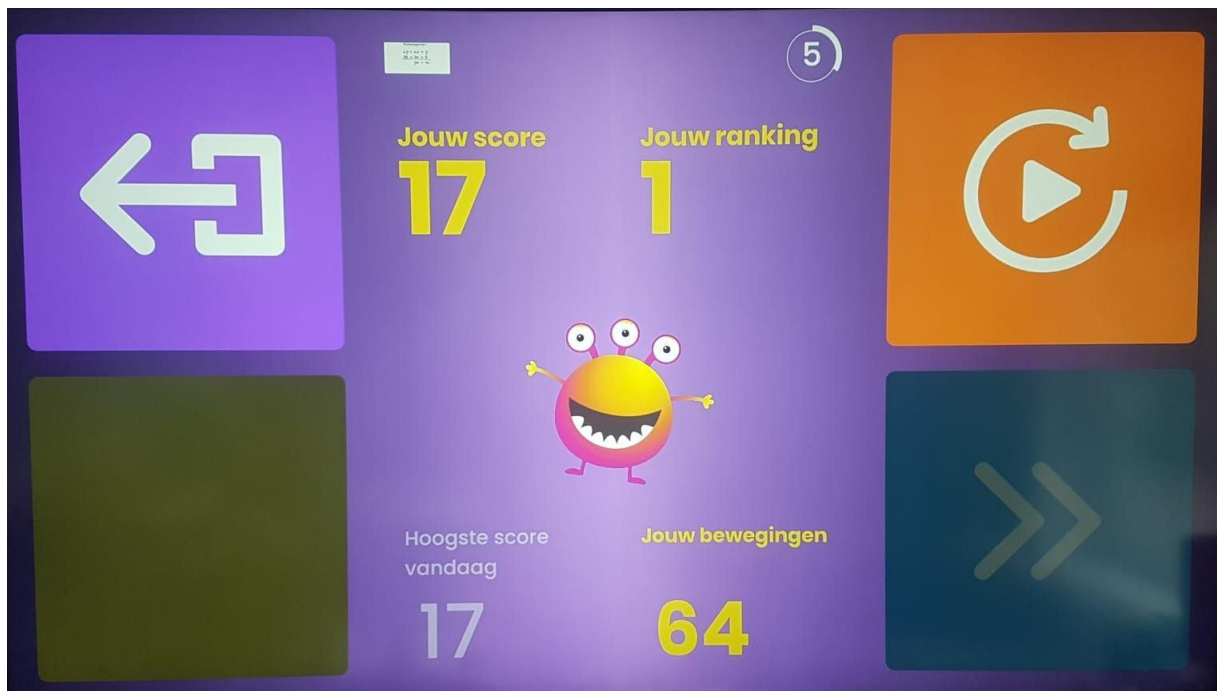
Nu is het enige dat je nog moet doen: Je FuzeField uit, en weer aan, zetten.

Op het scherm van je FuzeField verschijnt je Kahoot! ergens in de cirkel; wanneer je mazzel hebt staat deze meteen helemaal bovenaan:



Start hem en je kunt hem spelen wanneer je het goed hebt gemaakt:





Veel Plezier en mooie creatieve momenten en Modules!!