



Mijn eerste muziekles

de inhoud van de website
www.aapnootspel.nl



Frank Fahner en Gerrit Ebbink

Inhoud

1 Verantwoording **pagina 3**

2 Doel, niveaus en uitleg van de spellen **4**

3 Het leerlingvolg-en-stuursysteem **7**

- Waar vind ik het leerlingvolgsysteem?
- Hoe kom ik aan een wachtwoord?
- Wat kost dat?
- Wat kan ik met het leerlingvolgsysteem?
- Hoe geef ik opdrachten?
- Kan ik de opdrachten voor langere tijd voorbereiden?
- Hoe weten de leerlingen dat ze een opdracht hebben?
- Wat gebeurt er als de leerling een andere leraar krijgt?

4a Als het inloggen niet lukt (Windows) **9**

- Log in en heb geduld
1. Als je geen muzieksignaal hoort na \pm 5 minuten
 2. Java is niet goed ingesteld op je computer
 3. Beschadigde bestanden uit de Cache van Java verwijderen
 - 4a Cache legen en instellingen van Internet Explorer
 - 4b Cache legen en instellingen van FireFox
 - 5 Punten halen
 - 6 De print-rapport-button/opsturen compositie werkt niet

4b Als het inloggen niet lukt (Mac) **11**

- Log in en heb geduld
1. Als je geen muzieksignaal hoort na \pm 5 minuten
 2. Beschadigde bestanden uit de Cache van Java verwijderen
 - 3a Cache legen en instellingen van Safari
 - 3b Cache legen en instellingen van FireFox
 - 4 Punten halen
 - 5 De print-rapport-button/opsturen compositie werkt niet
- In Safari
In Firefox

5 Prijs individuele leerling, korting voor groepen **13**

Verantwoording van de spellen

Met www.aapnootspel.nl krijgen kinderen een eerste indruk van de relatie tussen hoge en lage tonen en lange en korte noten. Deze worden respectievelijk verbeeld met hoog en laag geplaatste symbolen en met brede en smalle plaatjes.

Je kunt ritmes en melodieën na-apen.

AapNootSpel kan gebruikt worden bij Algemene Muzikale Vorming, A.M.V.

Vrij spelen met muziek in de klankkast

In de klankkast zijn blokjes met een verschillende lengte die langer of korter klinken. Deze kun je op allerlei hoogtes plaatsen, waarmee de toonhoogte ook verandert.

Je kunt verschillende instrumenten kiezen. Voor elk instrument krijgen de blokjes een andere kleur.

Doelgroep

Met www.aapnootspel.nl kunnen kinderen vanaf zes jaar kennis maken met melodie en ritme. Ze hoeven nog geen instrument te spelen en ook geen noten te kunnen lezen. Wel wordt het aanleren van het notenschrift op deze manier op een speelse en doeltreffende wijze voorbereid en ondersteund.

Voor leerlingen die net muzikles hebben zijn een paar spellen opgenomen waarmee ze de notennamen van de G-sleutel kunnen gaan inslijpen.

De klankkast is net een zandbak waarin het zelfs voor grotere kinderen, ouders, nog leuk is om te spelen.

Hoe begin je een spel

Op de keuzepagina staan alle spellen bij elkaar. De leerling klikt op een knop van het niveau aan waarop hij of zij wil spelen. Links is eenvoudig, rechts de moeilijkste oefening.

Punten

Het programma houdt de punten bij. Wanneer er een 8 of hoger gescoord is wordt er een punt bijgeteld op het betreffende knopje op de keuzepagina.

Als de leerling voortijdig ophoudt met het spel krijgt hij geen punten.

Spellen met een opbouw

Bij de meeste spellen kun je meer oefeningen doen.

Je kunt zien welke oefeningen je al gedaan hebt en hoeveel je er nog gaat doen.

Je bepaalt dus zelf wanneer je een nieuwe opgave wilt.

De digitale leraar

Jaap Aap geeft waardering voor goed gemaakte opgaven.

Oefeningen die niet gelukt zijn kun je nog eens vergelijken met de goede oplossing.

Bij het na-apen van het ritme op het toetsenbord kan Jaap Aap beoordelen of je het ritme goed of fout speelde en ook of het te langzaam of snel was.

Leerlingen kunnen een rapport uitprinten met hun resultaten.

Leerling-volg-systeem inloggen voor leraren

Als u een contract heeft afgesloten krijgt u er een gratis wachtwoord voor het volgsysteem bij.

De knop rechtsboven in de menubalk geeft toegang tot de inlogpagina voor leraren.

Uw mailadres dient als inlognaam.

Vul het wachtwoord in en log in.

U krijgt een overzicht van al uw leerlingen.

Klik op een naam en u ziet zijn of haar vorderingen.

In het overzicht kunt u de niveaus aanklikken waarvan u denkt dat het goed is dat de leerling die gaat oefenen. In het programma van de betreffende leerling gaat de knop knippen. De leerlingen weten zo welke oefeningen ze eerst moeten doen. Als ze een punt gescoord hebben verdwijnt het knippen. De leraar ziet aan een oranje veldje in zijn/haar overzicht dat er gescoord is.

Ook voor Vlamingen

Belgische leerlingen die noten 'do re mi...' noemen in plaats van 'c d e...' kunnen de spelletjes aanpassen.



Doel:

De speler kan eenvoudige ritmes onderscheiden.

Niveau:

Niveau 1 heeft ritmes van 4 tellen, niveau 2 en 3 hebben er 8, maar 3 heeft iets moeilijker figuren.

Spelregels:

Klik op een kaartje.

Jaap Aap tikt een liedje.

Zoek twee kaarten met hetzelfde ritme.

Sleep de een op de ander.



Doel:

De speler kan een klinkend ritme verbeelden.

Niveau:

Niveau 1 en 2 hebben ritmes van 8 tellen, maar 2 heeft iets moeilijker figuren. niveau 3 heeft 12 tellen.

Spelregels:

Jaap speelt lange en korte tonen op de saxofoon.

Een kikker met een brede bek hoort bij een lange toon.

Smalle bekken zijn de korte toontjes.

Sleep de kikkers naar de lijn erboven.

Zet ze in de volgorde van de tonen van Jaap.

Klik op de pijl om te horen hoe de kikkers kwaken.

Klik op OK als ze hetzelfde ritme kwaken als Jaap speelt.



Doel:

De speler legt verband tussen een klinkend ritme en de verbeelding ervan.

Niveau:

Niveau 1 heeft ritmes van 4 tellen, Er zijn zes niveau's die telkens langer worden. of moeilijker ritmefiguren hebben.

Spelregels:

Conducteur Jaap fluit lange en korte tonen.

Een lange doos op de trein hoort bij een lange toon.

Kleine dozen zijn de korte toontjes.

Welke trein past bij de lange en korte tonen die Jaap fluit.

Klik daarop.



Doel:

De speler kan een klinkend ritme natikken.

Niveau:

Niveau 1 heeft een ritme van 4 tellen, niveau 2 en 3 hebben 8 tellen, maar niveau 3 heeft iets moeilijker figuren.

Spelregels:

Jaap slaat lange en korte tonen op de tamboerijn.

Tik het ritme na op een toets van het toetsenbord.

Daarna klik je op Jaap in de wolk.

Hij laat horen wat jij hebt getikt.

Jaap zegt of je het goed gedaan hebt.



Doel:

De speler kan eenvoudige melodieën onderscheiden.

Niveau:

Niveau 1 heeft melodietjes met twee tonen, niveau 2 en 3 hebben 3 en 6 tonen.

Spelregels:

*Klik op een kaartje. Jaap laat een melodie horen.
Twee kaartjes hebben telkens dezelfde melodie.
Zoek die bij elkaar.*



Doel:

De speler kan een klinkende melodie verbeelden.

Niveau:

Met de niveaus stijgt de omvang van de noten en het aantal noten van de opgave.

Spelregels:

*Jaap speelt een melodie op de mondharmonica.
De vogel met de kop laag hoort bij een lage toon.
Hoe hoger de kop hoe hoger de toon.
Sleep de vogels naar de lijn erboven.
Zet ze in de volgorde van de tonen van Jaap.
Klik op de pijl om te horen hoe de vogels zingen.
Klik op OK als ze dezelfde melodie zingen als Jaap speelt.*



Doel:

De speler legt verband tussen een klinkende melodie en de verbeelding ervan.

Niveau:

Niveau 1 heeft melodieën van 4 tonen.
Er zijn 3 niveau's die telkens langer worden en een groter bereik hebben.

Spelregels:

*Jaap fluit hoge en lage tonen, een melodie.
Een beer met zijn kop laag zingt een lage toon.
Hoe hoger de kop hoe hoger de toon.
Welke rij beren past bij de melodie die Jaap fluit?
Klik daarop.*



Doel:

De speler kan een klinkende melodie naspelen.

Niveau:

Niveau 1 heeft een melodieën van 3 tonen, op niveau 2 hebben ze er 4, op niveau 3 zijn het er 5.

Spelregels:

*Jaap speelt een melodie op de piano.
Speel met de muis de melodie na op de xylofoon.
Begin op het gouden balkje.
Jaap zegt of je het goed gedaan hebt.*



Doel:

De speler kan in tempo noten benoemen.

Niveau:

Er zijn 9 niveaus.

Niveau 1 begint met c' d' en e',

(do re mi)

op niveau 9 oefen je c'' d'' e'' f'' en g'' (dō - sōl)

Spelregels:

Jaap schudt een noot uit de palm.

Boven zijn hoofd verschijnt en notennaam.

Laat met de pijltjestoetsen de kokosnoot op de muzieknoot vallen.

Als de goede noot geraakt wordt, valt de kokosnoot kapot.



Doel:

Ervaring opdoen met zelfgemaakte melodieën.

Spelregels:

Met de klankkast kun je muziek maken met vijf instrumenten.

Klik op een muzikant.

De blokjes ernaast krijgen een andere kleur.

Sleep de blokjes op het speelveld.

Klik op de pijl om te horen wat je gemaakt hebt.



Doel:

De speler kan in tempo noten benoemen.

Niveau:

Er zijn 9 niveaus.

Niveau 1 begint met c' d' en e', (do, re, mi)

op niveau 9 oefen je c'' d'' e'' f'' en g'' (dō - sōl)

Spelregels:

Jaap blaast bellen. Op de bellen staat een notennaam.

Er verschijnt een noot op een balk.

Klik op de bel met de naam die erbij hoort.

Waar vind ik het leerlingvolgsysteem?



Klik op de button rechtsboven in de menubalk van AapNootSpel en MuziekABCD.

U komt dan op een pagina waar u kunt inloggen.

Hoe kom ik aan een wachtwoord?

▪ Individuele leerlingen

Leerlingen die zelf een abonnement hebben afgenomen kunnen u, hun leraar, vragen een e-mail te sturen naar

In dat bericht moet dan de **gebruikersnaam** van de leerling en diens **voor- en achternaam** vermeld worden.

U ontvangt van ons een wachtwoord dat samen met uw emailadres nodig is om in te loggen.

▪ Contract

Bij het afsluiten van een contract - met korting afnemen van meer dan zes abonnementen ineens - krijgt u als leraar automatisch een wachtwoord voor het leerlingvolgsysteem.

Wat kost dat?

Niets, het leerlingvolg-en-stuursysteem is gratis.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Wissen									
Nieten lezen G	3	1	1	2	1				
Nieten lezen F	2	2	1						
Nieten lezen G & F									
Zoek het foutje	2								
Maatstroken	5	2	1	2	1				
Namen geven G									
Namen geven F	1	2							
Namen geven G & F									
Toonoorders	2	2							
Intervallen	1	1	1						
Ritme kloppen	1	1							
Ritme kloppen slagwerk	1								
Ritme kloppen	2	1	3						
Melodie memory	3								
Melodisch dictaat									
Tijdsloze kloppen	1								
Wortensch dictaat		2							
Verlende toetsen	3	2	2						
Toets theorie									
hoofdstuk 1 t/m 8									
hoofdstuk 9 t/m 14									
hoofdstuk 15 t/m 24									
alle hoofdstukken									

Wat kan ik met het leerlingvolgsysteem?

Via de docentenpagina kunt u de resultaten van uw leerlingen bekijken. In één oogopslag ziet u welke opdrachten zijn gemaakt en wanneer de leerling voor het laatst heeft ingelogd.

Hoe geef ik opdrachten?

Klik met de muis op een niveau-veldje bij een spel of test. Het veldje licht geel op: .

Vanaf dat moment ziet de leerling als hij/zij ingelogd is een bewegend icoontje op het niveau van het spel of de theorietoets die de leraar heeft uitgekozen. Het bewegende icon houdt op met knipperen als de leerling een punt gescoord heeft, dat wil zeggen als er een 8, 9 of 10 is gehaald in het spel of de test.

Tegelijkertijd wordt het gele veldje op de docentenpagina automatisch oranje . Een oranje veldje betekent dat de leerling die opdracht met succes en ruim voldoende heeft uitgevoerd.

Klik op het veld om het respectievelijk op normaal (= geen opdracht) geel (= opdracht voor leerling) of oranje (= opdracht is uitgevoerd) te zetten.

Kan ik de opdrachten voor langere tijd voorbereiden?

U kunt de opdrachten automatiseren.

25-03-10
update

1...Klik op 'update' om er zeker van te zijn dat u de laatste stand van zaken voor u hebt.

2...Kies een aantal spellen uit waar de leerling aan toe is.

frek/wk 1

3...Met de knop frek/wk stelt u in hoe vaak de opdracht opnieuw gegeven wordt.

0 = de opdrachten worden niet opnieuw gegeven

(= automatisering = uit)

1 = de opdrachten worden eenmaal per week ververs

2 = de opdrachten worden twee maal per week ververs

(er zit telkens drieënhalve dag tussen)

maandag

4...Met deze knop stelt u in op welke dag de nieuwe opdrachten gegeven worden. Bijvoorbeeld de lesdag.

cijfer 6

5...Met het cijfer geeft u aan wanneer er automatisch een nieuw niveau wordt opgegeven. Als de leerling bijvoorbeeld zes keer een 8, 9 of 10 heeft gehaald voor een spel, krijgt hij/zij automatisch opdracht een niveau hoger te gaan spelen.

log

log = logboek: een veldje om aantekeningen te maken.
(Niet zichtbaar voor de leerling)

bewaar

6...Vergeet niet de wijzigingen te bewaren!

Hoe weten de leerlingen dat ze een opdracht hebben?

Wanneer een leerling heeft ingelogd ziet hij/zij icoontjes knippen.

U kunt vanuit de docentenpagina een e-mail naar de leerling sturen om te zeggen dat er nieuwe opdrachten zijn geselecteerd en opmerkingen of complimenten maken.

De 'verzend' knop spreekt voor zich.

verzend
post@gerritebbink.nl
mail

Wat gebeurt er als de leerling een andere leraar krijgt?

leraar frankfahner@hetnet.nl

Gaat de leerling naar een andere leraar dan kan het mailadres van de leraar gewijzigd worden.

groep gr1

Ook de groepsnaam van de leerling kan aangepast worden.

bewaar

Vergeet niet de wijzigingen te bewaren!



Met deze button logt u uit.

Zo gaat het goed

Log in en heb geduld

Eerst komt er een venster van Java dat toont dat je browser bestanden aan het laden is.

Daarna komen er berichten van het muziekprogramma zelf bv: "loading: sound" "loading: images" "loading: data"

Als je een melodietje hoort is het programma klaar en kun je aan de slag.

De eerste keer dat je het spel gaat spelen worden er 4 bestanden, in totaal 13 Mb, van de server naar je computer geladen. Hierin zit het hele programma, geluiden, een soundbank met mooie midigeluiden enz. enz.

De volgende keren hoeft dat niet meer, de bestanden staan al op je computer en alles gaat dan veel sneller.

Alleen als er in de toekomst een update van één van die bestanden komt zal die weer eenmalig naar je computer opgeladen worden.

Laat het programma zijn gang gaan en onderbreek het laden niet door opnieuw in te loggen of op de 'ververs'-knop te klikken of de F5-toets in te drukken.

1. Als je geen muzieksignaal hoort *na ± 5 minuten*

2. Java is niet goed ingesteld op jouw computer

3. Beschadigde bestanden uit de Cache van Java

verwijderen

4a Cache legen en instellingen van Internet Explorer

4b Cache legen en instellingen van FireFox

5 Punten halen

6 De print-rapport-button/opsturen compositie werkt niet

1. Als je geen muzieksignaal hoort na ± 5 minuten

Je hoort het melodietje na 5 minuten nog niet en er komt geen keuzevenster met de spellen... dan kun je eerst nog eens een geforceerde refresh/reload doen door de toetscombinatie SHIFT-toets + F5-toets (een functie-toets) tegelijkertijd in te drukken.

Soms gaat er bij het laden iets mis.

Dat kan veel oorzaken hebben bijvoorbeeld een hapering in de netwerkverbinding. SHIFT + F5 kan dat goed oplossen.

Geef je browser en je programma weer de tijd...

2. Java is niet goed ingesteld op je computer

starten (logo linksonder) > Configuratiescherm > Java

General tab: klik op 'Network Settings...'

selecteer 'Direct connection'

OK

OK

Sluit dan ALLE vensters van je browser zodat Internet Explorer of FireFox even helemaal gesloten wordt.

Open dan opnieuw je browser, ga naar de site en log in..

3. Beschadigde bestanden uit de Cache van Java verwijderen

Als je **1 en 2** gedaan hebt en het lukt nog niet kan het zijn dat er wel bestanden zijn gedownload en in de cache van Java zitten, maar dat ze beschadigd zijn door bijvoorbeeld een afgebroken download of een storing in het netwerk tijdens het laden.

Om de beschadigde bestanden te verwijderen en met een schone lei te beginnen:

starten (logo linksonder) > Configuratiescherm > Java

1. General tab: klik op 'Settings...'

Vink 'Keep Temporary Files...' aan

Klik op de knop 'Delete Files...'

Zorg ervoor dat 'Applications and Applets' is aangevinkt.

OK

OK

de cache wordt dan geleegd, dat kan enige tijd in beslag nemen, afhankelijk van de hoeveelheid bestanden in de cache.

1. Update tab

Klik op de knop 'Update now'

OK

OK

4a Cache legen en instellingen van Internet Explorer

Extra (tandwiel rechtsboven) > Internetopties

1. 'Algemeen' tab

Bij Browsegeschiedenis klik op de knop 'Verwijderen...'

vink dan in ieder geval de twee bovenste items aan:

'Gegevens...' en 'Tijdelijke int...'

en klik op de knop 'Verwijderen'

2. 'Algemeen' tab

Bij Browsegeschiedenis klik op de knop 'Instellingen'

selecteer: 'Automatisch'

OK

4b Cache legen en instellingen van FireFox

Firefox > Opties

1. 'Inhoud' tab >

alle 3 items aanvinken

2. 'Privacy' tab >

Bij 'FireFox zal:' selecteer 'Aangepaste instellingen gebruiken voor Geschiedenis'

vink aan: 'Automatisch FireFox in een'

vink aan: 'Cookies van websites accepteren'

vink aan: 'Cookies van derden accepteren'

3. 'Geavanceerd' tab > 'Netwerk' tab >

klik op 'nu wissen'

OK

5 Punten halen

Er wordt een punt op je overzicht en rapport bijgeteld als je **alle** opdrachten uitgevoerd hebt en minimaal een acht gehaald hebt.

6 De print-rapport-button/opsturen compositie werkt niet

MuziekABCD kan alleen een rapport openen en een e-mail sturen als de browser toestemming heeft "Pop-up vensters" te openen in www.muziekabcd.nl.

In Internet Explorer stel je dat zo in:

Onder menu Extra > "Internet-opties"

kies tabblad "Privacy"

onderin zie je "Pop-ups-blokkeren" waarschijnlijk is dat aangevinkt, je kunt dat zo laten, maar...

klik op de button "Instellingen" die ernaast staat...

er opent een tweede dialoogvenster

typ www.muziekabcd.nl in het bovenste veld

klik op button "Toevoegen"

In FireFox doe je het zo:

onder menu Extra > Opties > tabblad Inhoud

naast "Pop-up-blokkering" dat aangevinkt staat zit

de knop "Uitzonderingen", klik daarop

er opent een dialoogvenster waar je www.muziekabcd.nl

kunt toevoegen aan sites die toestemming hebben

pop-ups te openen.

Zo gaat het goed

Log in en heb geduld

Eerst komt er een venster van Java dat toont dat je browser bestanden aan het laden is.

Daarna komen er berichten van het muziekprogramma zelf bv: "loading: sound" "loading: images" "loading: data"

Als je een melodietje hoort is het programma klaar en kun je aan de slag.

De eerste keer dat je het spel gaat spelen worden er 4 bestanden, in totaal 13 Mb, van de server naar je computer geladen. Hierin zit het hele programma, geluiden, een soundbank met mooie midigeluiden enz. enz.

De volgende keren hoeft dat niet meer, de bestanden staan al op je computer en alles gaat dan veel sneller.

Alleen als er in de toekomst een update van één van die bestanden komt zal die weer eenmalig naar je computer opgeladen worden.

Laat het programma zijn gang gaan en onderbreek het laden niet door opnieuw in te loggen of op de 'ververs'-knop te klikken of Command-R in te drukken.

Als het inloggen niet lukt

1. Als je geen muzieksignaal hoort na ± 5 minuten

2. Beschadigde bestanden uit de Cache van Java verwijderen

3a Cache legen en instellingen van Internet Explorer

3b Cache legen en instellingen van FireFox

4 Punten halen

5 De print-rapport-button/opsturen compositie werkt niet

1. Als je geen muzieksignaal hoort na ± 5 minuten

Je hoort het melodietje na 5 minuten nog niet en er komt geen keuzevenster met de spellen...

Soms gaat er bij het laden iets mis.

Dat kan veel oorzaken hebben zoals een hapering in de netwerkverbinding.

Dan kun je een geforceerde refresh/reload te doen.

In Safari

1 Houd Shift ingedrukt en klik op de Refresh button rechts in de adresbalk.

2 Houd de Shift ingedrukt > Weergave > Laad pagina opnieuw (Command-Shift-R)

In Firefox

1 Houd Shift ingedrukt en klik op de Refresh button links naast de adresbalk.

2 Houd de Shift ingedrukt > Beeld > Vernieuwen (Command-Shift-R)

Geef je browser en je programma weer de tijd...

Stop de browser.

Open je browser opnieuw, ga naar de site en log in..

2. Beschadigde bestanden uit de Cache van Java verwijderen

Als je **1 en 2** gedaan hebt en het lukt nog niet kan het zijn dat er wel bestanden zijn gedownload en in de cache van Java zitten, maar dat ze beschadigd zijn door bijvoorbeeld een afgebroken download of een storing in het netwerk tijdens het laden.

Om de beschadigde bestanden te verwijderen en met een schone lei te beginnen:

```
Finder > Programma's > Hulpprogramma's >
Java-voorkeuren > Netwerk > Verwijder bestanden >
Programma's en applets aanvinken
OK
```

de cache wordt dan geleegd, dat kan enige tijd in beslag nemen, afhankelijk van de hoeveelheid bestanden in de cache.

3a Cache legen en instellingen van Safari

```
Safari > cachebestanden verwijderen
```

3b Cache legen en instellingen van FireFox

```
Mozilla Firefox 2
Firefox > Voorkeuren > Geavanceerd > Netwerk >
Offlineopslag [Nu wissen]
```

4 Punten halen

Er wordt een punt op je overzicht en rapport bijgeteld als je **alle** opdrachten uitgevoerd hebt en minimaal een acht gehaald hebt.

5 De print-rapport-button opsturen compositie werkt niet

MuziekABCD kan alleen een rapport openen en een e-mail sturen als de browser toestemming heeft "Pop-up vensters" te openen in www.muziekabcd.nl.

In Safari

```
Safari > Voorkeuren > Beveiliging >
'Blokkeer pop-up vensters' niet aanvinken
en Safari > 'Blokkeer pop-up vensters' niet aanvinken
```

In Firefox

```
Voorkeuren > Inhoud >
Pop-up vensters blokkeren
Klik: uitzonderingen...
Adres van de website:
typ: www.muziekabcd.nl of www.aapnootspel.nl
Klik: Toestaan
```

Kosten voor een individuele leerling

Elke leerling kan een wachtwoord aanvragen voor een half jaar of voor een heel jaar.

Een half jaar werken met het programma kost €6,95. Voor een heel jaar betaal je €9,95 en voor twee jaar €15,95.

Je kunt dan wel overal spelen waar een computer staat met internet. De scores worden op de server opgeslagen. Je kunt, waar je ook speelt, je resultaten verbeteren.

Met het zelf uit te printen rapport kun je laten zien hoever je gevorderd bent.

beschrijving Muziekleraar volgt en stuurt
Leraren die een groepsabonnement hebben aangeschaft krijgen een wachtwoord. Via de knop rechtsboven in de menubalk kunnen ze inloggen op het leerlingenvolg- & stuursysteem met een overzicht van de vorderingen van hun leerlingen en de mogelijkheid ze opdrachten te geven.

Voordeliger per groep

Basisscholen, muziekverenigingen, muziekscholen en particuliere leraren kunnen voor hun leerlingen een groter aantal wachtwoorden tegelijk aanschaffen.

▪ Vanaf 6 tot 30 abonnementen kost het programma per stuk voor een half jaar, een heel jaar, of voor twee jaar

€ 4,00 € 6,00 € 10,00

▪ Van 30 tot 100 aanmeldingen in een keer betaal je per stuk

€ 3,50 € 5,00 € 8,50

▪ Boven de 100 leerlingen zijn de kosten per wachtwoord

€ 3,00 € 4,00 € 7,00

Leerlingen kunnen zowel op school als thuis met het programma werken.

Neem over de voorwaarden contact met ons op

.

Alle bedragen inclusief 19% b.t.w.