

Spelenderwijs het kennisniveau van je leerlingen bepalen? Dat kan met Socrative! Socrative is een goed voorbeeld hoe gamification het onderwijs kan verrijken en hoe laptops en smartphones een activerende rol kunnen hebben. In deze START.IT leren we je hoe je een Socrative-quiz maakt met verschillende vraagvormen en hoe leerlingen door middel van een "Ruimteschip Game" hun kennis kunnen toetsen.

LESVOORBEREIDING

1 Account aanmaken

Ga naar www.socrative.com.
Klik op 'Sign up for free'.
Klik op de knop 'Sign up' voor een gratis proefaccount. Vul de gevraagde gegevens in en volg de stappen.

Sign up for free

4 Meerkeuzevraag toevoegen

Klik op 'Meerkeuze'.
Er verschijnt een nieuw blok. Vul de vraag bovenaan in. Direct daaronder staat een rij met letters (A t/m D) waar je antwoorden kunt invullen.
Voer mogelijke antwoorden in en geef aan welke antwoorden correct zijn.
Voer eventueel nog afbeeldingen in.
Voer bij 'Uitleg' eventueel nog een toelichting in.



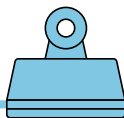
Multiple Choice

7 Volgorde vragen wijzigen

Naast ieder vragenblok staan enkele mogelijkheden om iets met de vragen te doen:

- met de pijltjes pas je de volgorde aan;
- met de twee documentjes kun je een vraag dupliceren;
- het prullenbakje verwijdert een vraag.

Je kan ook punten toekennen aan de vragen.



2 Quiz aanmaken

Je ziet nu het overzichtsscherm met bovenaan het menu en in het midden een aantal grote knoppen; 'Quiz', 'Ruimteschip Game', 'Final Survey'. Klik op 'library' in het menu bovenaan. Je ziet de standaard quiz 'World Facts Quiz' Klik rechtsboven de knop 'Add Quiz' en kies 'Maak nieuw'.

Launch

5 Juist-/Onjuistvraag toevoegen

Klik onderaan op 'Juist/Onjuist'.
Vul een stelling in die 'juist' of 'onjuist' is.
Klik eventueel op het icoontje rechts van het invoerveld om een afbeelding toe te voegen.
Selecteer het juiste antwoord.
Vul bij 'Uitleg' een toelichting op het antwoord in.



True / False

8 Naam voor je klas

Scroll naar boven en klik op 'Opslaan & Afsluiten'.
Klik boven in het menu op 'Klaslokalen/Rooms'.
Hier zie je jouw klaslokaal met de naam die ook helemaal bovenaan het scherm staat.
Klik op het potloodje naast de 'klaslokaalnaam', geef de klas een relevante (en unieke) naam en klik op 'Rename'

Save and Exit



3 Quiznaam + vraagsoorten

Geef de quiz een naam.
Onderaan zie je drie mogelijkheden: 'Meerkeuze', 'Juist/Onjuist' en 'Kort antwoord'.
In de volgende stappen gaan we van deze drie mogelijkheden een vraag toevoegen.



Multiple Choice



True / False



Short Answer

6 Kort antwoordvraag toevoegen

Klik onderaan op 'Kort antwoord'.
Zet het schuifje achter 'Opmaak' om, zodat je meer opmaakoptyes hebt voor jouw vraag.
Vul een vraag in.
Eventueel kun je een antwoord opgeven door op '+Toevoegen' te klikken onder 'Juiste antwoorden'. De leerling moet dan wel exact het juiste antwoord geven.
Klik op 'Opslaan'.



Short Answer

9 Voorbereidingen klaar!

Je quiz is nu klaar voor gebruik.
Leerlingen kunnen tijdens de les toegang krijgen zonder een account aan te maken.
Wel hebben ze de naam van jouw 'Klaslokaal' nodig. Die heb je in de vorige stap aangemaakt.

TIJDENS DE LES

1 Start de quiz

Ga naar www.socrative.com en log in.
Klik op de 'Ruimteschip Game'/Space Race.
Kies jouw quiz en klik op 'Volgende'.
Kies het aantal teams en klik op 'Begin'.
Projecteer het beeld op een groot scherm zodat iedereen de voortgang van de quiz en de naam van jouw 'Klaslokaal' kan zien.

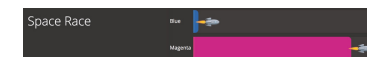


2 Geef leerlingen toegang

Laat de leerlingen naar www.socrative.com gaan.
Laat de leerlingen klikken op '(Student) login'.
Nu moet de leerling de naam van jouw 'Kamer' (klaslokaal) intypen en de taal eventueel op 'Nederlands' zetten voordat ze op 'Toetreden' klikken.
De leerlingen vullen nu hun naam in en klikken op 'Gereed'.
Nu begint de quiz voor de leerlingen!

3 Bespreek het resultaat

Op het grote scherm zie je de voortgang van de teams. Na afloop klik je op 'Voltooiën'.
Vervolgens klik je op 'UitzichtGrafiek'.
Hier zie je alle resultaten en wat iedere leerling ingevuld heeft.
Optioneel: gebruik de knoppen 'Namen weergeven' en 'Antwoorden weergeven'.





RESULTAAT...

Voor jou:

Inzicht in de kennis van jouw leerlingen.
Eenvoudige manier om nieuwe technologie in lessen toe te passen.

Voor de leerlingen:

Speelse manier om een onderwerp te behandelen.
Directe feedback.



MINDER GESCHIKT VOOR...

Offline momenten: een laptop of smartphone met internetverbinding is noodzakelijk om te kunnen oefenen.

Uitgebreide feedback of uitleg: Socrative helpt met name om inzicht te krijgen in het niveau van leerlingen. Om een vastgelopen leerling verder te helpen, is aanvullende uitleg nodig.



WWW.KOGEKA.IT



GOUDEN TIPS...

Gebruik de 'Polls' van Socrative op de startpagina om je les te verrijken met enkele spontane vragen.

Via het menu 'Quizzen' kun je jouw quiz delen met andere docenten. Handig om kennis te delen en een quiz van de ander als basis te gebruiken!

Als de taalinstelling op Engels staat, kun je die wijzigen door op jouw naam te klikken rechtsboven en dan 'Profile' te kiezen. Daar staat op de tab 'Demographics' de instelling 'Language'. Zet die op Nederlands en klik op 'Save'.



HOE VERDER?

Probeer naast de Ruimteschip Game ook eens de 'Quiz' als manier om zonder competitie de voorkennis te toetsen. Ook kan je daar als leerkracht het tempo van de quiz bepalen.

Meer hulp bij het gebruik van Socrative is hier te vinden: <https://help.socrative.com/en/>

