

# Educaplay

<b>Doel</b>	<b>Begrippen herkennen</b>
<b>Korte beschrijving</b>	Tool waarmee verschillende soorten educatieve puzzels gemaakt kunnen worden. De studenten kunnen een omschrijving geven van de belangrijkste begrippen in puzzelvorm.
<b>Leerfase</b>	Introductie, Verwerking, Toetsing
<b>Didactiek</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdens de terugblik op de vorige les of bij de introductie</li> <li>• Tijdens de les de begrippen op speelse wijze automatiseren</li> <li>• Tijdens de les door de studenten zelf een quiz laten maken</li> <li>• Bij het oefenen van het huiswerk 'begrippen leren'</li> </ul>
<b>Soort werkvorm</b>	Spelvorm
<b>Website</b>	<a href="https://www.educaplay.com/">https://www.educaplay.com/</a>
<b>Materiaal</b>	Docent: Computer, account bij Educaplay Studenten: Eigen device met internet (BYOD)
<b>Vorbereidingstijd</b>	5 - 20 min. (afhankelijk van de gekozen activiteit)
<b>Uitvoeringstijd</b>	5 - 15 min.
<b>Aantal studenten</b>	1 - 2 per device, onbeperkt aantal studenten
<b>Moeilijkheidsgraad</b>	Eenvoudig
<b>Talenten</b>	Verbaal-linguïstisch, Visueel-ruimtelijk, Logisch-mathematisch
<b>Taal</b>	Engels
<b>Gebruik</b>	Gratis

## Voorbeeld:

Onderdelen van de toetscyclus: afnemen en beoordelen. In het kader van de Basiskwalificatie Examinering in het beroepsonderwijs.

Zoek de begrippen die te maken hebben met het afnemen en beoordelen van toetsen.

Je kunt de woordzoeker ook op het digibord laten zien. De student die een woord vindt, geeft de anderen uitleg voordat hij hem doorstreept.



Afnemen en beoordelen

32 SCORE

01:21 TID

U F S I F D N F R J V B A K M W A  
L (E X A M I N A T O R E N) Y I S R  
G P U X M J S N P R Y G T I A I E  
O T M F J L G L P H Q C W G H D G  
L V W N H P X O U U A O O H D T M  
I X R U B R I C C L I M O W U A N  
K J L I T A U O V P Y W R K D A C  
E T W X U U L T J M M N D P A I P  
M O H I O Y Y O V I P N S H C G K  
K D L L X T M R O D B E L A L A W  
C H X L J N H P U D C I E I P L Y  
M Q N S A Q T E L E Y N U G P P P  
B E U A H O C D D L N T T L A X K  
N M F B T G W U T E H I E Q V N M  
L N R Q C P H A I N T D O G R Y O  
Q W W I Y N X R E P V E N O B N V  
X N G V I V B F I U G E U M R L H

1. ANTWOODSLEUTEL
2. FRAUDEPROTOCOL
3. EXAMINATOREN
4. HULPMIDDELEN
5. PLAGIAAT
6. RUBRIC

Ga naar:

[https://en.educaplay.com/en/learningresources/1942587/afnemen\\_en\\_beoordelen.htm](https://en.educaplay.com/en/learningresources/1942587/afnemen_en_beoordelen.htm)

### Uitleg:

- Ga naar <http://www.educaplay.com/> en maak een account aan. Klik daarvoor rechtsbovenin op 'Create account'. De tweede keer gebruik je de knop 'Log in'.
- Om meer te leren over de verschillende activiteiten die je binnen Educaplay kunt maken, klik je rechtsbovenin op 'Types of activities'.



Over iedere activiteit is een korte uitleg en een tutorial filmpje te vinden.

Wil je zelf een activiteit gaan maken, klik dan rechts bovenin op 'New Activity'.



Door op het poppetje te klikken kom je bij een overzicht van de door jou gemaakte activiteiten.

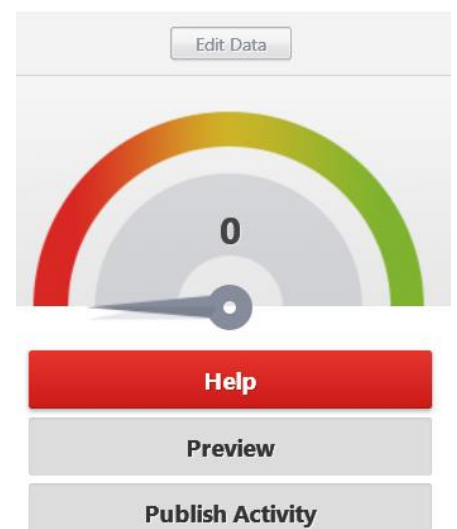
Je komt eerst op een algemeen startscherm, waar je de door jou gekozen activiteit kunt aanvinken. Daarnaast geef je aan in welke taal je jouw activiteit ontwerpt, wat de titel is en typ je een korte beschrijving.

Daaronder specificeer je jouw vakgebied en doelgroep voor de activiteit. Klik op next om de activiteit te ontwerpen.

Tijdens het ontwerpen van de activiteit is de algemene informatie nog aan te passen via 'Edit Data'.

Rechtermenu:

Via preview kun je een voorbeeld zien van de door jou ontworpen activiteit en wanneer je klaar bent, kun je kiezen voor Publish Activity om deze te publiceren.



Voordat de optie publiceren beschikbaar is, moet je altijd drie labels aan de activiteit koppelen, naast het label dat er staat op basis van de algemene informatie die je hebt ingevuld, hang je nog drie andere labels aan de activiteit. Klik na ieder label op 'add'.

**Labels**

Others quiz communicatie  
meerkeuze vragen

**Add Labels**  
It is necessary to establish a minimum of 3 tags. One of them will indicate the activity's topic.

Aan de linkerkant van de ontwerppagina voeg je inhoud toe aan je activiteit. In de gratis versie van Educaplay zijn alle activiteiten openbaar en mogen deelnemers anoniem jouw activiteit spelen. Je kunt ook geen logo toevoegen of de kleuren van de activiteit wijzigen.

De overige inhoud verschilt per activiteit. Je kunt echter overal via de knop 'edit' jouw inhoud wijzigen. Voer de begrippen en/of de omschrijvingen in. Het programma slaat de activiteit automatisch op. Als je de activiteit hebt gepubliceerd, kunnen de studenten met behulp van de unieke url op hun eigen device altijd en overal de activiteit uitvoeren.

Hieronder volgt een beschrijving van de activiteiten in Educaplay.



**Word Search Puzzle** is een activiteit waarbij de deelnemer de verborgen woorden moet vinden. Als docent kun je een keuze maken of de woordenlijst wordt getoond, of deze alleen een aantal letters per woord laat zien of dat de lijst verborgen wordt. Dit laatste maakt het oplossen van de woordzoeker moeilijker.

Je klikt op de eerste letter van het woord door te klikken. Door de muis ingedrukt te houden, kun je de andere letters selecteren. Als het hele woord is geselecteerd laat je de muis los. Als het gevonden woord correct is, wordt deze groen omcirkeld.

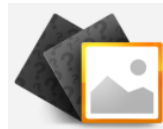
Bij het maken van de woordzoeker kun je door het aanklikken van de 'edit'-knop, aangeven in welke richtingen de woorden gezocht kunnen worden, horizontaal, verticaal of schuin. Daarnaast kun je ook een tijdslimiet instellen.



**Crossword Puzzle** is een activiteit waarbij de deelnemer een kruiswoordpuzzel moet oplossen. Je kunt de omschrijving van het woord geven in tekst, met behulp van een plaatje en met geluid. Dit laatste kan door het uploaden van een mp3 met een maximale grootte van 1Mb of je kunt zelf geluid opnemen.



### Matching game



### Memory game



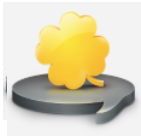
### Matching columns game

Bij deze drie activiteiten zoeken de deelnemers de bij elkaar passende items in de vorm van begrippen, plaatjes of rijtjes. Bij de *matching game* krijgt de student een lijst met woorden die moeten worden gegroepeerd in categorieën. De categorieën kunnen worden paren van woorden, zoals synoniemen, landen en hoofdsteden, of woordenschat en definities.

Bij de *memory game* kan elk item tekst, een afbeelding of audio zijn.

Bij de *matching columns game* maak je 2 rijen met woorden binnen een onderwerp. Ook hierbij kan elk item tekst, een afbeelding of audio zijn

Als docent kun je de moeilijkheidsgraad van de activiteit verder aanpassen door het instellen van een tijdslimiet en door het veranderen van het aantal fouten dat een student mag maken.



**Riddle** is een activiteit waarin de deelnemer het raadsel moet oplossen, door te ontdekken welk woord er hoort bij de omschrijving. De student kan een aanwijzing vragen, door op 'show clue' of 'hint' te klikken. Elke keer dat hij vraagt om een aanwijzing, wordt zijn score verlaagd. Je kunt als docent het maximumaantal pogingen voor de studenten aangeven.

Je kunt de aanwijzingen geven in de vorm van tekst of audio. Er kan ook een foto worden getoond die langzaam wordt geopenbaard bij elke aanwijzing. Het is jammer dat je slechts 1 vraag per keer kunt stellen. Voor een volgende vraag moet je weer een nieuwe activiteit opstarten.

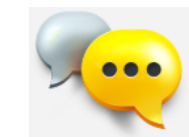


**Quiz** is een activiteit waarbij de deelnemer een serie meerkeuze of open vragen beantwoordt. Deze vragen kunnen een foto, een video of een audio-element bevatten. Je bepaalt als docent hoeveel vragen de studenten krijgen. Als je meer vragen binnen de quiz hebt aangemaakt, krijgen de deelnemers iedere keer een andere combinatie van vragen. Dit geeft ze het gevoel dat ze elke keer een andere quiz maken. Je kunt bij elke vraag kiezen of je deze verplicht of optioneel te wilt maken. De deelnemers krijgen feedback op basis van een percentage goed beantwoorde vragen of op basis van motiverende teksten die je vooraf kunt aangeven.



**Videoquiz** geeft de docent de mogelijkheid om tussen een YouTube-video door vragen te stellen. Ook kun je verschillende video's combineren in een nieuwe video. Kies een filmpje, kies de start- en stoptijden voor het segment van de video met betrekking tot de vraag. Voeg een vraag toe en kies het type van de respons.

**Map quiz** is een activiteit waarbij de deelnemer delen van een geüploade afbeelding (kaart, foto, collage, enz.) moet herkennen, zoals de botten van het menselijk lichaam op een skelet. Je kunt als docent op de afbeelding exact de positie bepalen. Ook kun je instellen hoe de deelnemer zijn antwoord moet geven: door op de afbeelding te klikken of door het juiste antwoord te typen.



**Dialogue game   Unscramble words / letters   Fill in the blanks   Dictation game**

Deze activiteiten zijn geschikt bij het leren van een taal. De studenten kunnen oefenen met het uitspreken van woorden, het bepalen van de juiste woordvolgorde of de juiste woorden kiezen in een zin. Ook kunnen ze een dictee maken op basis van een audiobestand of een dictee dat je vooraf hebt ingesproken. Ook kunnen ze op basis van een plaatje de letters van een woord in de juiste volgorde zetten.


Met **Slideshow** kun je op een eenvoudige manier multimedia toevoegen aan een diavoorstelling. Dia's kunnen gemakkelijk gemaakt worden op basis van vooraf gedefinieerde formaten, met tekst, afbeeldingen, audio en video. Het voordeel is dat deze presentaties altijd online staan met een eigen url.





De antwoorden op de vragen die je stelt in de **ABC game** bevatten alle letters van het alfabet in de vaste volgorde. Zo begint het eerste antwoord met een A (of bevat dit antwoord een A, dit kun je aangeven), het tweede met een B, etcetera. Bij het ontwerpen van de quiz geef je aan hoeveel antwoorden de deelnemer fout mag hebben voordat hij het spel verliest.

 My activities

 My favourites

 My collections

 Activities played

Om de deelnemer een reeks activiteiten te laten doorlopen kun je in je account kiezen voor **my collections** en vervolgens voor 'create new collection'.

 Create new collection

Een collectie bevat een reeks activiteiten die met elkaar verbonden zijn door een gemeenschappelijk thema of doel. Collecties kunnen alleen bestaan uit activiteiten die je zelf hebt gemaakt. Als je een collectie maakt, kun je ervoor kiezen om de deelnemer de activiteiten in een bepaalde volgorde te laten doen, of je kunt de student toestaan om zelf zijn activiteiten te kiezen. Als je een slideshow combineert met een of meerdere andere activiteiten, is een collectie goed bruikbaar als een eenvoudig e-learningprogramma.

#### **Meer uitleg:**

- <http://ict-idee.blogspot.nl/2013/02/146-maak-educatieve-oefeningen-met.html>
- <http://www.spons.nl/36722/educatieve-apps-amp-tools-deel-6-free/36731/5-educaplay>

Hiervoor moet je wel een account aanmaken, maar dat is gratis. De gratis leerpaden over educatieve apps zijn de moeite waard.