

Quizlet

Doel	Begrippen herkennen
Korte beschrijving	Tool waarbij flitskaarten worden gemaakt om een begrip en een omschrijving of een vraag en antwoord te koppelen. De studenten kunnen een begrip en een omschrijving of een vraag en antwoord op speelse wijze onthouden of toetsen.
Leerfase	Verwerking, Toetsing
Didactiek	<ul style="list-style-type: none"> • Tijdens de les de begrippen op speelse wijze automatiseren • Tijdens de les door de studenten zelf een quiz laten maken • Bij het oefenen van het huiswerk 'begrippen leren' • Tijdens de terugblik op de vorige les bij de introductie van de nieuwe les
Soort werkvorm	Spelvorm / Werkopdracht
Website	www.quizlet.com
Materiaal	Docent: Computer, account bij Quizlet Studenten: Eigen device met internet (BYOD). Via de Quizlet App kun je het spel Match spelen. Gravity is niet via de tablet of smartphone te spelen.
Vorbereidingstijd	5 - 10 min. Afhankelijk van het aantal begrippen. In een aantal methodes staan al begrippen en uitleg, dan is het een kwestie van deze overtypen
Uitvoeringstijd	5 - 15 min.
Aantal studenten	Onbeperkt
Moeilijkheidsgraad	Eenvoudig
Talenten	Verbaal-linguïstisch, Logisch-mathematisch
Taal	Nederlands
Gebruik	Gratis

Voorbeeld:

Match over de producten van de toetscyclus.

Ga naar:

<http://quizlet.com/83714118/match>

en sleep de producten bij de juiste fase van de toetscyclus.

Doe dat zo snel mogelijk, want de tijd loopt!

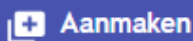


Uitleg:

Papieren flitskaarten, zijn kaartjes die helpen bij het aanleren en onthouden van nieuwe stof. Op de ene kant van het kaartje staat de vraag, op de andere kant het antwoord. Een van de voordelen van digitale flitskaarten is, dat studenten hun vorderingen kunnen zien. Het basisidee van Quizlet is eenvoudig: je hebt twee reeksen die iets met elkaar te maken hebben. De ene kolom bevat bijvoorbeeld woordjes Engels, de andere kolom de Nederlandse vertaling. Maar ook: de ene kolom bevat een vraag, de andere kolom het antwoord. Ook kan de ene kolom de begrippen bevatten en de andere kolom de definitie.

Aan de slag:

Ga naar <https://quizlet.com/> en maak een gratis account aan. Op de startpagina komen de Quizlets te staan die jij hebt gemaakt. Klik bovenaan op aanmaken om te starten.



Je geeft je Quizlet eerst een duidelijke naam. Daarbij kun je aangeven of iedereen deze quiz mag maken en wie de Quizlet mag bewerken.

Vervolgens kun je de termen invoeren. Je kunt daarbij de taal kiezen zodat jouw spelling gecheckt kan worden. Als je de input al digitaal hebt in Word of Excel kun je deze ook importeren via de knop 'importeren uit ...' die je onder de naam van je Quizlet vindt.

+ Importeren uit Word, Excel, Google Docs, enz.

Je kunt aan de set van vraag-antwoord / begrip-definitie / woord-vertaald woord, ook een plaatje toevoegen of het woord met jouw eigen stem inspreken.

Begrippen kunnen verwijderd worden door op het prullenbakje links van de term te klikken.

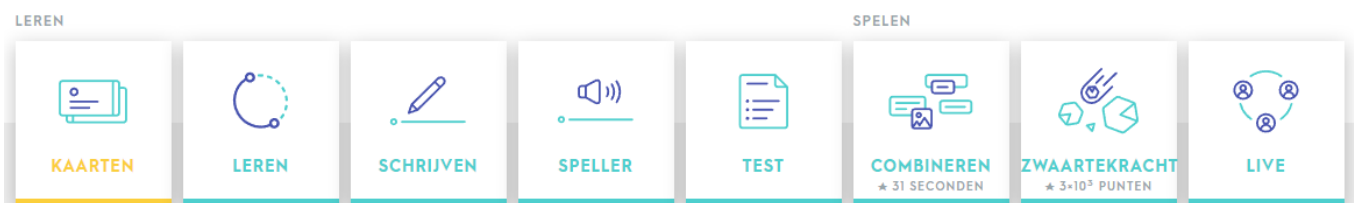
Deze wordt zichtbaar wanneer je met je muis over de betreffende combinatie gaat.

Onderdelen toevoegen kan door onderaan de pagina op kaart toevoegen te klikken.

Als je alle begrippen hebt ingevoerd, klik je op 'aanmaken'. De quiz is klaar voor gebruik. Je kunt de link naar de quiz in je powerpointdia zetten, in een leeromgeving plaatsen, omzetten naar een QR-code of versturen via twitter.

Spelen:

Quizlet heeft verschillende mogelijkheden om de set met termen te leren en te oefenen:



- **Kaarten:** deze gebruik je om te memoriseren
- **Leren:** hierbinnen kun je de termen leren op drie manieren; de kaarten bekijken en aangeven of je de term met beschrijving al kent, meerkeuzevragen over de termen en schriftelijke vragen, waarbij je zelf het antwoord in moet typen
- **Schrijven:** zoals een van de vragen bij 'leren'; de vraag wordt getoond en je moet het antwoord intypen
- **Speller:** het woord wordt uitgesproken en je typt het in (met onmiddellijk correctie)
- **Test:** er worden verschillende soorten vragen gesteld over de ingevoerde woorden

Met de mogelijkheden onder 'spelen' kun je een spel spelen met de termen.

- **Combineren:** spelletje waarbij je de overeenkomende termen op elkaar moet slepen
- **Zwaartekracht:** spelletje waarbij je de overeenkomende termen snel moet intypen
- **Live:** een samenwerkingsspel voor in de klas, zie <https://vimeo.com/161809345>

Meer uitleg:

- <http://ict-idee.blogspot.nl/2011/12/72-quizlet-online-woordjes-leren-in.html>
- <http://www.tumult.nl/handige-tools-3-digitale-flitskaarten/>