

# Maak een interactieve quiz met Socrative



Spelenderwijs het kennisniveau van je leerlingen bepalen? Dat kan met Socrative! Socrative is een goed voorbeeld hoe gamification het onderwijs kan verrijken en hoe mobiele telefoons en tablets een activerende rol kunnen hebben. In deze Kickstarter 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 Maak een account aan

- Ga naar [www.socrative.com](http://www.socrative.com)
- Klik op 'Get Account'
- Klik op de knop 'GET FREE' voor een gratis proefaccount
- Vul de gevraagde gegevens in
- Kies in stap 2 jouw school of scroll naar beneden als jouw school er niet bij staat en kies 'SCHOOL NOT LISTED'
- Kies bij account-type voor 'Free' en klik op 'voltooien'

GET FREE

### 2 Maak een quiz aan

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

+ ADD QUIZ

### 3 Geef de quiz een naam en bekijk 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

+ MEERKEUZE + JUUST/ONJUUST + KORT ANTWOORD

### 4 Maak een 'Meerkeuze' vraag

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

+ MEERKEUZE

### 5 Maak een 'Juist/Onjuist' vraag

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

+ JUUST/ONJUUST

### 6 Maak een 'Kort antwoord' vraag

- 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'

+ KORT ANTWOORD

### 7 Verander de volgorde van de vragen

- 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



### 8 Verzin een goede naam voor jouw klas

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

OPSLAAN EN AFSLUITEN



### 9 Voorbereidingen zijn klaar!

- Jouw 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 gemaakt

## TIJDENS DE LES

### 1 Log als docent in op Socrative en start de quiz

- Ga naar [www.socrative.com](http://www.socrative.com) en log in
- Klik op de 'Ruimteschip Game'
- 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

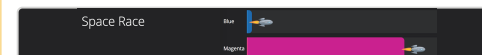
Space Race

### 2 Geef de leerlingen toegang tot jouw quiz

- Laat de leerlingen naar [www.socrative.com](http://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 Bekijk de voortgang en bespreek het resultaat

- Op het grote scherm zie je de voortgang van de teams
- Na afloop klik je op 'Voltooien'
- 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'





# LEERLING 2020



030-2324890

leerling2020@schoolinfo.nl  
www.leerling2020.nl

Het project Leerling 2020 wordt uitgevoerd door Schoolinfo in opdracht van de VO-raad

## 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 telefoon, tablet of laptop met internetconnectie 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.

## 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 docent het tempo van de quiz bepalen.
- Meer hulp bij het gebruik van Socrative is hier te vinden: [http://bit.ly/socrative\\_help](http://bit.ly/socrative_help)