

Een tablet/smartphone queeste ontwikkelen

April 2023

Auteur

Kevin Van Eenoo

COPYRIGHT

Niets uit dit werk mag verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt worden door middel van druk, fotokopie, microfilm, geluidsband, elektronisch of op welk andere wijze ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de auteurs tenzij men zich daarbij houdt aan de onderstaande **Creative Commons** afspraken (licentie) van het niveau

"Naamsvermelding - Niet Commercieel - Gelijk Delen".



Deze afspraken bepalen dat de gebruiker van dit werk:

- het werk mag kopiëren, verspreiden en doorgeven;
- het werk mag remixen en of er afgeleide werken mag van maken

onder de volgende voorwaarden:



- **Naamsvermelding.** De gebruiker dient bij het werk de door de maker of de licentiegever aangegeven naam te vermelden (maar niet zodanig dat de indruk gewekt wordt dat zij daarmee instemmen met uw werk of uw gebruik van het werk).
- **Niet-commercieel.** De gebruiker mag het werk niet voor commerciële doeleinden gebruiken.
- **Gelijk delen.** Indien de gebruiker het werk bewerkt, kan het daaruit ontstane werk uitsluitend krachtens dezelfde licentie als de onderhavige licentie of een gelijksoortige licentie worden verspreid.
- Bij hergebruik of verspreiding dient de gebruiker de licentievoorwaarden van dit werk kenbaar te maken aan derden.
- De gebruiker mag afstand doen van een of meerdere van deze voorwaarden met voorafgaande toestemming van de rechthebbende.
- Niets in deze licentie strekt ertoe afbreuk te doen aan de morele rechten van de auteur, of deze te beperken.

De volledige licentieovereenkomst kan geraadpleegd worden op

<http://creativecommons.org:80/licenses/by-nc-sa/2.0/be/legalcode.nl>

Het voorgaande laat de wettelijke beperkingen op de intellectuele eigendomsrechten onverlet.

INHOUDSTAFEL

1	Inleiding	4
1.1	Wat is een tablet/smartphone queeste?	4
1.2	Tools	4
2	Queeste module	5
2.1	Een account aanmaken	5
2.2	Een nieuwe queeste starten	6
2.3	Een queeste bewerken	8
2.3.1	Gegevens van teams/spelers wijzigen	8
2.3.2	Opdrachten/vragen bewerken	9
2.4	Een queeste begeleiden	10
2.5	Ranking	12
2.6	Weergave als deelnemer	12
3	Google Drive (presentaties)	14
3.1	Toegang tot Google Drive met een Gmail account	14
3.2	Een Google Presentatie maken	15
3.2.1	Tips	16
3.3	Een Google Presentatie delen	17
4	Een QR-code genereren	18
4.1	QR-code generator	18
4.2	Een QR-code downloaden	18
5	Voorbeelden	19
5.1	Algemene kennis queeste	19
5.1.1	QR-codes	19
5.1.2	Weergave voor deelnemers/leerlingen	20
5.2	Oriëntatieloop met QR-codes	21
5.2.1	Opbouw en QR-codes	21
5.2.2	Weergave voor deelnemers/leerlingen	25

EEN TABLET/SMARTPHONE QUEESTE ONTWIKKELEN

1 INLEIDING

De meest recente versie van dit document vind je via:

www.basiscursus.be/cursus/onderwijs/een-tablet-smartphone-queeste-ontwikkelen

1.1 WAT IS EEN TABLET/SMARTPHONE QUEESTE?

Een tablet/smartphone queeste stelt een lesgever in staat om leerinhouden op een alternatieve manier aan te bieden. Bij het gebruik van deze werkvorm gaan de leerlingen/deelnemers met behulp van een tablet of hun smartphone op zoek naar QR-codes in de omgeving. Dit kan de klas, een gebouw, een speelplaats of eender welke locatie zijn.

Door de QR-code te scannen krijgen ze een opdracht/vraag en worden ze aangezet om de leerstof actief te verwerken. Zo werden er door de schrijver van deze syllabus queesten ontwikkeld om:

- studenten iets bij te brengen over educatie voor duurzame ontwikkeling;
- studenten de theoretische kaders i.v.m. dactylografie en ergonomie aan te leren;
- een oriëntatieloop interactief te maken;
- een quiz interactief vorm te geven.

In dit document ligt de focus op de gebruikte tools en hoe je ze kan inzetten om zelf een tablet/smartphone queeste te ontwikkelen.

In het laatste hoofdstuk vind je QR-codes die verwijzen naar enkele voorbeeldqueesten. Indien je zelfstandig met dit document aan de slag gaat, is het een goed idee om eerst even de voorbeelden bij hoofdstuk 5 te bekijken.

1.2 TOOLS

Hieronder vind je een overzicht van tools die je kan gebruiken om een queeste te ontwikkelen. Dit is uiteraard geen exclusieve lijst.

- 1 Queeste module & QR-codes genereren → www.icctools.be
- 2 Google Drive (Google Presentaties) → <https://drive.google.com/>
- 3 Microsoft Word
- 4 Afbeeldingen → <https://unsplash.com/> (= rechtenvrije afbeeldingen)

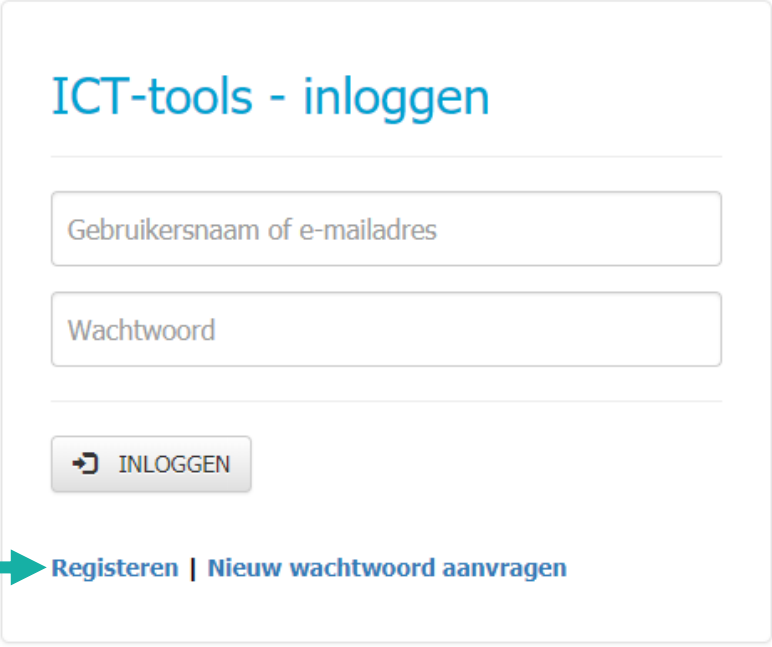
Extra

- 5 Korte links → <https://bitly.com/> (= een alternatief voor QR-codes)
- 6 Google Maps → www.google.com/maps (= om een screenshot te nemen van een bepaalde locatie en daarop de verstopplaatsen van de QR-codes aan te duiden)
- 7 YouTube → www.youtube.com (= je kan ook van links naar YouTube video's QR-codes maken en ze vervolgens opnemen in je queeste)

2 QUEESTE MODULE

2.1 EEN ACCOUNT AANMAKEN

- 1 Surf naar **www.icttools.be** en klik op **Registreren**.



ICT-tools - inloggen

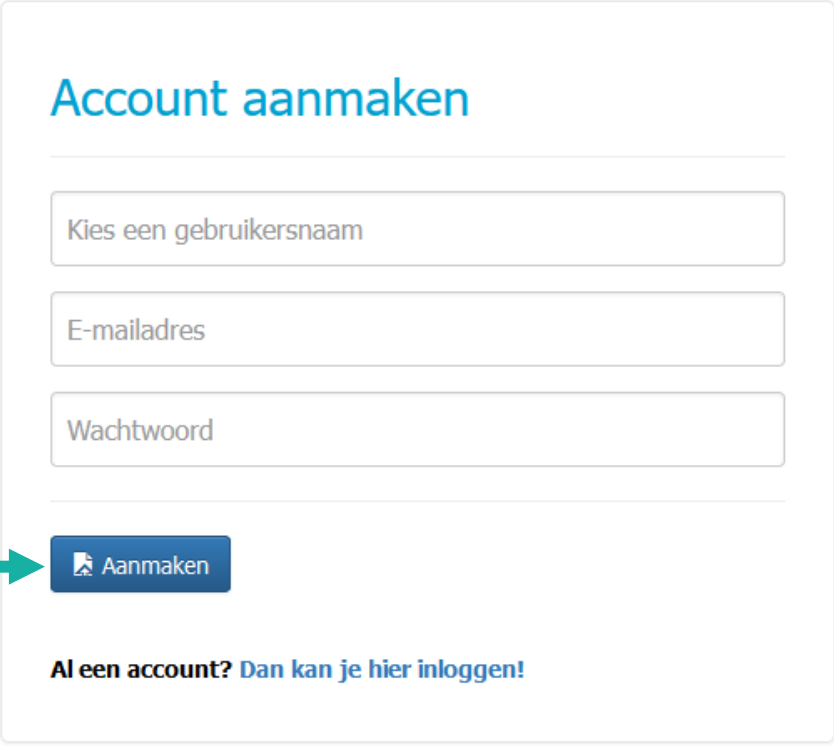
Gebruikersnaam of e-mailadres

Wachtwoord

➔ INLOGGEN

➔ [Registreren](#) | [Nieuw wachtwoord aanvragen](#)

- 2 Kies een **gebruikersnaam**, geef je **e-mailadres** op en kies een sterk **wachtwoord**.



Account aanmaken

Kies een gebruikersnaam

E-mailadres

Wachtwoord

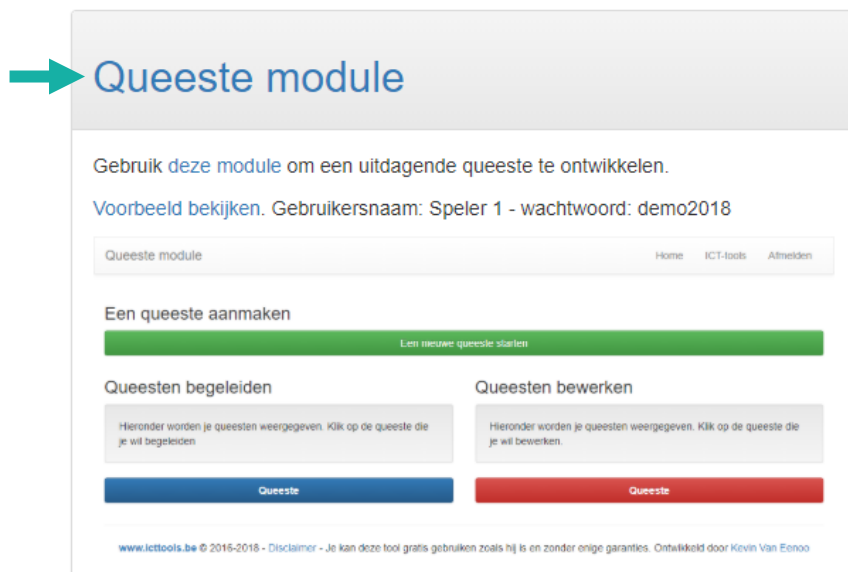
➔ [Aanmaken](#)

Al een account? [Dan kan je hier inloggen!](#)

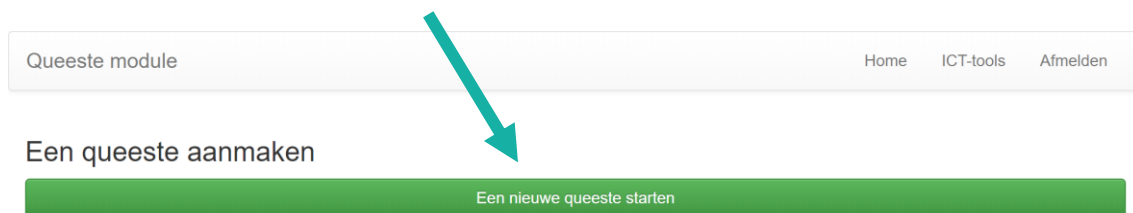
- 3 Na het aanmaken van de account kan je meteen inloggen.

2.2 EEN NIEUWE QUEESTE STARTEN

- 1 Klik na het inloggen op de **Queeste module** (ook bovenaan in het menu terug te vinden). Rechtstreekse link: www.icttools.be/queestemodule



- 2 Klik op **Een nieuwe queeste starten**.



- 3 Kies de gewenste instellingen.

Een nieuwe queeste starten

Titel: EDO a	Naam voor de opdrachten/vragen: Opdracht e	Opdracht/vraag zichtbaar boven het antwoordveld? Nee h
Is deze queeste actief? Ja b	Aantal opdrachten/vragen? 7 f	Opdracht/vraag + oplossing zichtbaar bij de feedback? Nee i
Aantal teams/spelers? 10 c Belangrijk: het aantal teams/spelers kan je achteraf niet meer wijzigen!	Maximum te behalen score per opdracht/vraag? 5 g Belangrijk: indien de maximumscore 0 is, dan wordt de mogelijkheid om scores te geven en de weergave van de ranking uitgeschakeld.	Mogen spelers hun antwoord nog wijzigen na feedback? Nee j
Werk je met teams of individuele spelers? Teams d	Link naar deze queeste: https://www.icttools.be/queeste/edo k Je kan de automatisch gegenereerde link behouden of zelf een link kiezen. Je mag enkel letters en cijfers gebruiken. Spelers moeten via deze link inloggen! Opslaan	

- a Kies een **titel** van jouw queeste
- b Bepaal of de queeste **actief** is.
Ja = teams/spelers kunnen inloggen. | Nee = er kan nog niet ingelogd worden.

- c Kies het **aantal teams/spelers**.
Zeer belangrijk: dit aantal kan je achteraf niet meer wijzigen!
Je kan van 1 tot maximum 30 teams/spelers aanmaken.
 - d Bepaal of je werkt met **teams of spelers**.
De keuze die je hier maakt zorgt ervoor dat de gebruikersnamen automatisch worden gegenereerd als Team 1, Team 2, Team 3 ... of Speler 1, Speler 2, Speler 3 ...
Ter informatie: je kan de gebruikersnamen achteraf nog wijzigen, maar dan moet je dit één per één doen.
 - e Bepaal zelf **welke term** de deelnemers zien **als opgave**.
Bijvoorbeeld: opdracht, vraag, opgave, oefening, post ...
Deze term kan je achteraf nog wijzigen indien gewenst.
 - f Bepaal **hoeveel opdrachten/vragen** je wil gebruiken.
Dit kan je achteraf nog veranderen indien nodig.
Je kan van 1 tot maximum 10 opdrachten/vragen aanmaken.
 - g Indien je teams/spelers tegen elkaar wil laten spelen, dan kan je een **ranking** voorzien. Bepaal hier hoeveel punten de deelnemers per vraag kunnen verdienen. Je kan 1 tot maximum 100 punten geven. De ranking wordt opgebouwd op basis van het aantal verdiende punten per team/speler.
Vul je hier 0 in, dan wordt de ranking uitgeschakeld.
 - h Bepaal of de **opgave** wordt **weergegeven** voor de deelnemers.
*Belangrijk: wanneer je een tablet/smartphone queeste ontwikkelt kies je er best voor om de **opgave nog niet weer te geven!** De deelnemers gaan immers op zoek naar de opdrachten/vragen via QR-codes.*
 - i Bepaal of de opgave en oplossing zichtbaar wordt na het geven van feedback.
Dit is een persoonlijke keuze in het geval van een tablet/smartphone queeste. In dit voorbeeld werd ervoor gekozen om de oplossing niet weer te geven en enkel de feedbackfunctie te gebruiken.
 - j Bepaal of deelnemers hun antwoord nog mogen wijzigen na feedback.
Belangrijk: je kan deze standaardinstelling nog overschrijven wanneer je feedback geeft.
 - k Kies de link die deelnemers zullen gebruiken om in te loggen bij jouw queeste.
Dit moet een unieke link zijn die nog niet eerder gebruikt werd door een andere gebruiker. In dit voorbeeld www.icttools.be/queeste/edo
- 4 Klik op **Opslaan** om jouw de queeste aan te maken.

2.3 EEN QUEESTE BEWERKEN

Na het aanmaken van je queeste kom je terecht op de pagina waar je die queeste nog kan bewerken. Via deze pagina kan je een queeste die gespeeld werd door een groep ook **resetten** (oranje knop). De queeste staat dan klaar voor een volgende groep.

Queeste module Home ICT-tools Afmelden

Queeste **EDO** bewerken

[Terug naar het overzicht.](#)

[Deze queeste resetten](#) [Deze queeste verwijderen](#)

Titel:

Naam voor de opdrachten/vragen:

Opdracht/vraag zichtbaar boven het antwoordveld?

Is deze queeste actief?

Aantal opdrachten/vragen?
[Opdrachten/vragen bewerken](#)

Opdracht/vraag + oplossing zichtbaar bij de feedback?

Aantal teams/spelers?
[Gegevens bewerken](#) | [Gegevens downloaden](#)

Het aantal teams/spelers kan je niet meer wijzigen.

Maximum te behalen score per opdracht/vraag?

Belangrijk: indien de maximumscore 0 is, dan wordt de mogelijkheid om scores te geven en de weergave van de ranking uitgeschakeld.

Mogen spelers hun antwoord nog wijzigen na feedback?

Link naar deze queeste:

Je kan de automatisch gegenereerde link behouden of zelf een link kiezen. Je mag enkel letters en cijfers gebruiken. Spelers moeten via [deze link inloggen](#)!

[Wijzigingen opslaan](#)

Wanneer je klikt op **Home**, dan krijg je jouw queeste te zien in een lijst met al jouw queesten. Links (blauwe knop) krijg je de mogelijkheid om een queeste te **begeleiden** (= wanneer de deelnemers er effectief mee aan de slag gaan). Rechts (rode knop) vind je de optie om je queeste te **bewerken** (= je komt terecht op bovenstaande weergave).

Queeste module Home ICT-tools Afmelden

Een queeste aanmaken

[Een nieuwe queeste starten](#)

Queesten begeleiden
Hieronder worden je queesten weergegeven. Klik op de queeste die je wil begeleiden.
[EDO](#)

Queesten bewerken
Hieronder worden je queesten weergegeven. Klik op de queeste die je wil bewerken.
[EDO](#)

2.3.1 GEGEVENS VAN TEAMS/SPELERS WIJZIGEN

- 1 Klik op **Gegevens bewerken** onder 'Aantal teams/spelers?'.

Aantal teams/spelers?

[Gegevens bewerken](#) | [Gegevens downloaden](#)

Het aantal teams/spelers kan je niet meer wijzigen.

- 2 Je krijgt een overzicht van alle teams/spelers en de automatisch gegenereerde wachtwoorden. Indien gewenst kan je deze gegevens nog wijzigen.

Teams/spelers van de queeste EDO bewerken

➡ [Terug naar het overzicht.](#)

Team/speler (enkel cijfers en letters):

Team 1
Team 2
Team 3

Wachtwoord (minimum 6 tekens, enkel cijfers en letters - geen hoofdletters):

sterkwachtwoord1
sterkwachtwoord2
sterkwachtwoord3

➡ [Wijzigingen opslaan](#)

- 3 Klik op **Wijzigingen opslaan** en ga **Terug naar het overzicht**.
- 4 Klik bij het overzicht op **Gegevens downloaden** om de deelnemersgegevens te downloaden als een Excel-document.

Aantal teams/spelers?

[Gegevens bewerken](#) | [Gegevens downloaden](#) ➡

Het aantal teams/spelers kan je niet meer wijzigen.

2.3.2 OPDRACHTEN/VRAGEN BEWERKEN

- 1 Klik onder 'Aantal opdrachten/vragen?' op **Opdrachten/vragen bewerken**.

Aantal opdrachten/vragen?

➡ [Opdrachten/vragen bewerken](#)

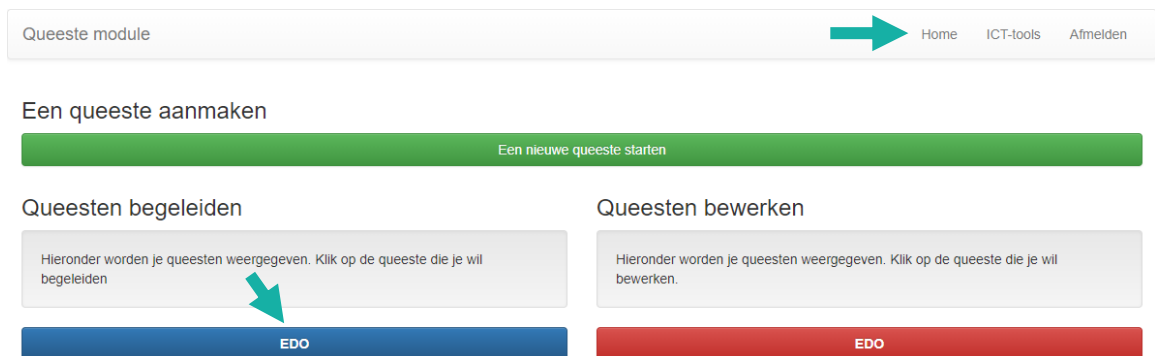
- 2 Hier kan je per opdracht/vraag de **opgave** en **oplossing** invoeren. Je kan ook een link toevoegen indien gewenst. Die link wordt dan weergegeven onder de opgave.

Opdracht 1: Tijdens deze queeste werken we rond duurzame ontwikkeling. Definieer dit begrip. Tip: je mag het internet gebruiken en de informatie die je meegekregen hebt. Link bij opdracht 1 (optioneel): https://docs.google.com/presentation/d/16YsFykMHYHXR9EpT	Oplossing 1: Een duurzame ontwikkeling is een ontwikkeling die tegemoet komt aan de behoeften van het heden zonder de behoeftevoorziening van de komende generaties in het gedrang brengen.
--	--

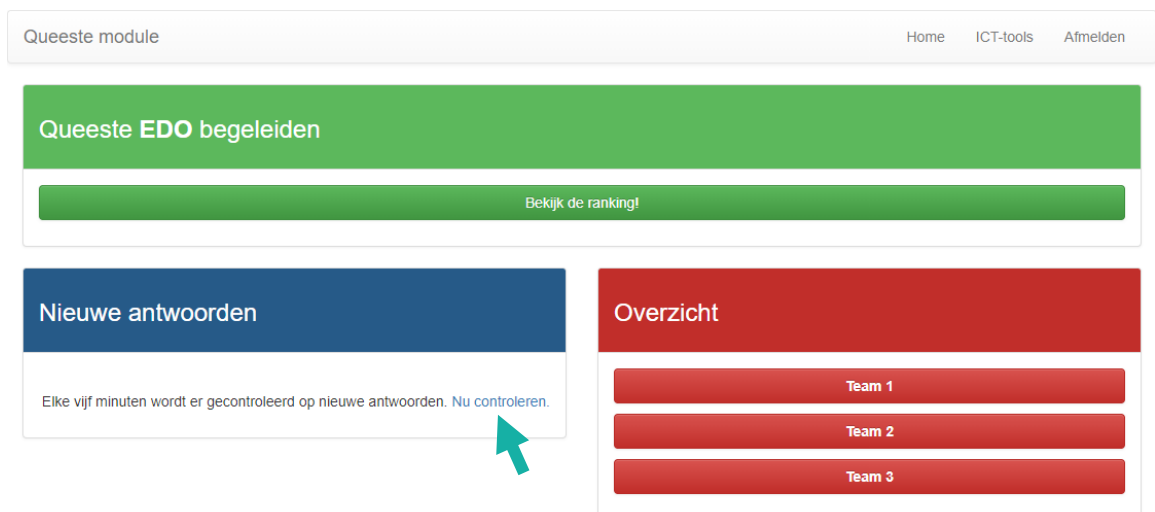
- 3 Klik onderaan op **Wijzigingen opslaan**.

2.4 EEN QUEESTE BEGELEIDEN

- 1 Ga naar de **Home** knop.
- 2 Klik links (blauwe knop) op de queeste die je wil begeleiden.



- 3 Links worden nieuwe antwoorden van teams/spelers weergegeven.
Elke vijf minuten wordt er gecontroleerd of er nieuwe antwoorden zijn.
Door op de knop **Nu controleren** te klikken kan je het overzicht zelf vernieuwen.
De oudste antwoorden worden bovenaan weergegeven.



- 4 Klik op het antwoord dat je wil bekijken en waar je feedback op wil geven.



- 5 Geef **feedback**, bepaal **hoeveel punten** het team/de speler krijgt (indien deze optie actief is) en beslis of **het antwoord nog gewijzigd mag worden**.
De opties die je hier te zien krijgt zijn afhankelijk van de standaardinstellingen die je hebt gekozen bij het aanmaken/bewerken van de queeste.

Opdracht 1

Opgave:
Tijdens deze queeste werken we rond duurzame ontwikkeling. Definieer dit begrip.
Tip: je mag het internet gebruiken en de informatie die je meegekregen hebt.

[Link](#)

Antwoord:
Een duurzame ontwikkeling is een ontwikkeling waarbij we voorzien in onze huidige behoeften zonder de toekomst van de komende generaties in het gedrang brengen.

Feedback

Oplossing:
Een duurzame ontwikkeling is een ontwikkeling die tegemoet komt aan de behoeften van het heden zonder de behoeftevoorziening van de komende generaties in het gedrang brengen.

Feedback:

Score (op 5):

Mag het antwoord nog gewijzigd worden?

Standaardinstelling in verband met de zichtbaarheid van de oplossing voor deelnemers: de oplossing is niet zichtbaar bij het versturen van feedback.

[Feedback opslaan](#)

- 6 Eenmaal je feedback gegeven hebt, verdwijnt dit item uit het overzicht van de antwoorden. Via **Overzicht** kan je alle antwoorden van een team/speler bekijken.

Queeste module

Home ICT-tools Afmelden

Queeste EDO begeleiden

[Bekijk de ranking!](#)

Nieuwe antwoorden

Elke vijf minuten wordt er gecontroleerd op nieuwe antwoorden. [Nu controleren.](#)

Overzicht

Team 1

Team 2

Team 3

2.5 RANKING

Wanneer je punten geeft, dan is de Ranking actief. Klik op **Bekijk de ranking!** om op te volgen welk team/welke speler het beste scoort.

Queeste module

HomeICT-toolsAfmelden

Queeste EDO begeleiden

Bekijk de ranking!

Nieuwe antwoorden

Elke vijf minuten wordt er gecontroleerd op nieuwe antwoorden. [Nu controleren.](#)

Overzicht

Team 1

Team 2

Team 3

Voorbeeld:

Ranking EDO		
Algemeen overzicht		
#		Score
1	Team 1	5 punten
2	Team 3	3 punten
3	Team 2	1
Algemeen overzicht		

2.6 WEERGAVE ALS DEELNEMER

Bezorg elke deelnemer zijn gebruikersnaam en wachtwoord. Via de unieke link die jij gekozen hebt (in dit geval www.icttools.be/queeste/edo) komen de deelnemers terecht bij het inlogformulier:

Queeste

EDO - aanmelden

Gebruikersnaam:

Wachtwoord:

Inloggen

Weergave na het aanmelden:

Queeste

HomeAfmelden

Team 1

Bekijk de ranking!

Overzicht

Opdracht 1

Opdracht 2

Opdracht 3

Opdracht 4

Opdracht 5

Opdracht 6

Opdracht 7

Feedback

Via het overzicht kunnen deelnemers een opdracht/vraag aanklikken en beantwoorden (weergave afhankelijk van de gekozen instellingen bij het aanmaken van de queeste).

Merk op dat de opgave hier niet wordt weergegeven. Die optie werd uitgeschakeld, want ze krijgen de opgave door het scannen van een QR-code die ergens ophangt.

Queeste

HomeAfmelden

Opdracht 1

Antwoord:

Antwoord opslaan

Feedback

Nog geen feedback ontvangen.

[Terug naar het overzicht.](#)

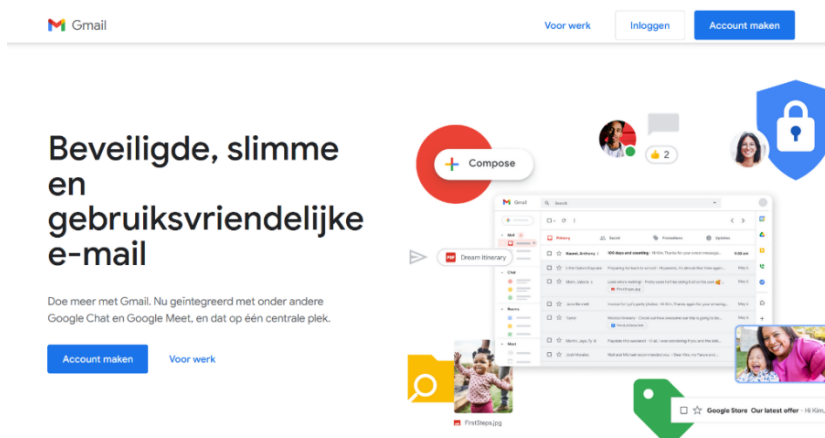
3 GOOGLE DRIVE (PRESENTATIES)

Bij de voorbeelden in hoofdstuk 5 werd gebruik gemaakt van Google Presentaties. Uiteraard kan je ook werken met andere online presentatietools indien gewenst. Denk bijvoorbeeld aan gedeelde PowerPointpresentaties via OneDrive.

3.1 TOEGANG TOT GOOGLE DRIVE MET EEN GMAIL ACCOUNT

Met behulp van een Gmail account krijg je toegang tot Google Drive. Indien je nog geen Gmail account hebt, dan kan je er eentje aanmaken via <https://www.google.com/intl/nl/gmail/about/>

- 1 Klik bovenaan rechts op **Een account aanmaken**.

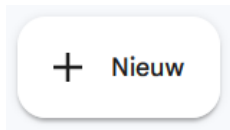


- 2 Vul de gewenste gegevens in en doorloop de stappen om een account aan te maken.

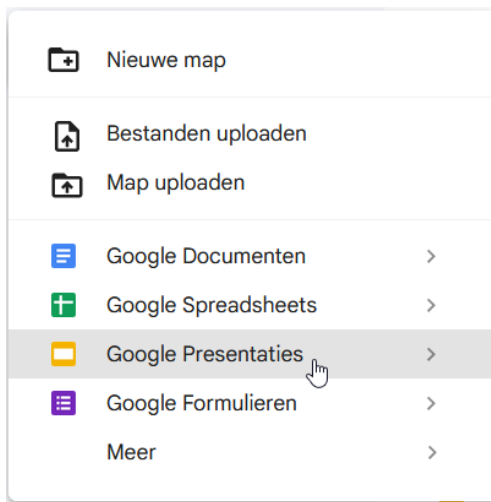
- 3 Eenmaal je account is aangemaakt surf je naar <https://drive.google.com/>
- 4 Log daar in met je Gmail gegevens.

3.2 EEN GOOGLE PRESENTATIE MAKEN

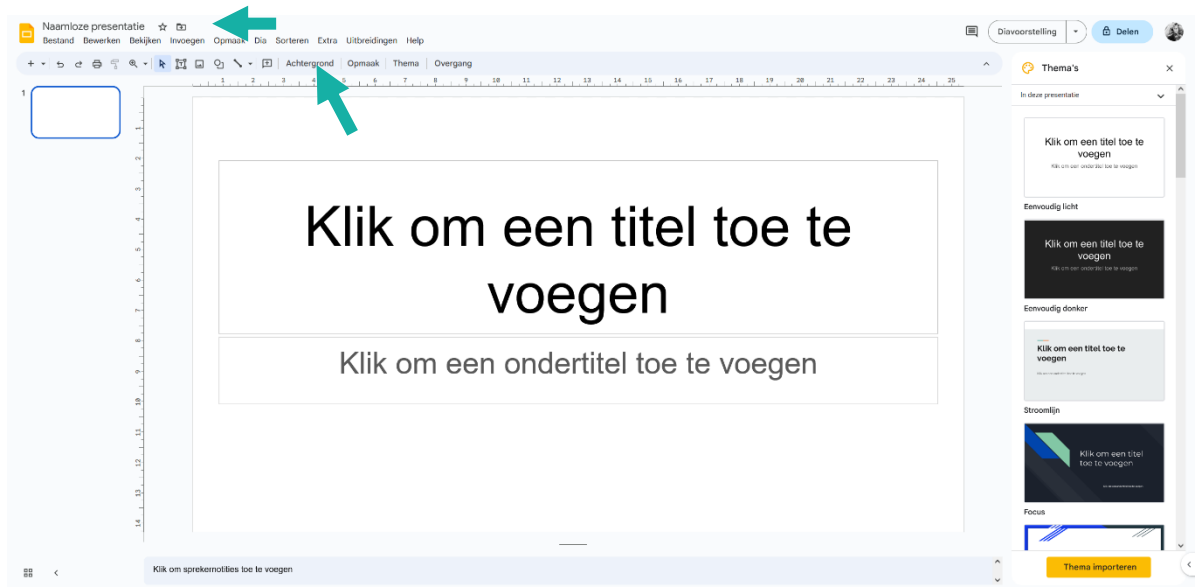
- 1 Klik op **Nieuw** (bovenaan links).



- 2 Klik op **Google Presentaties**.



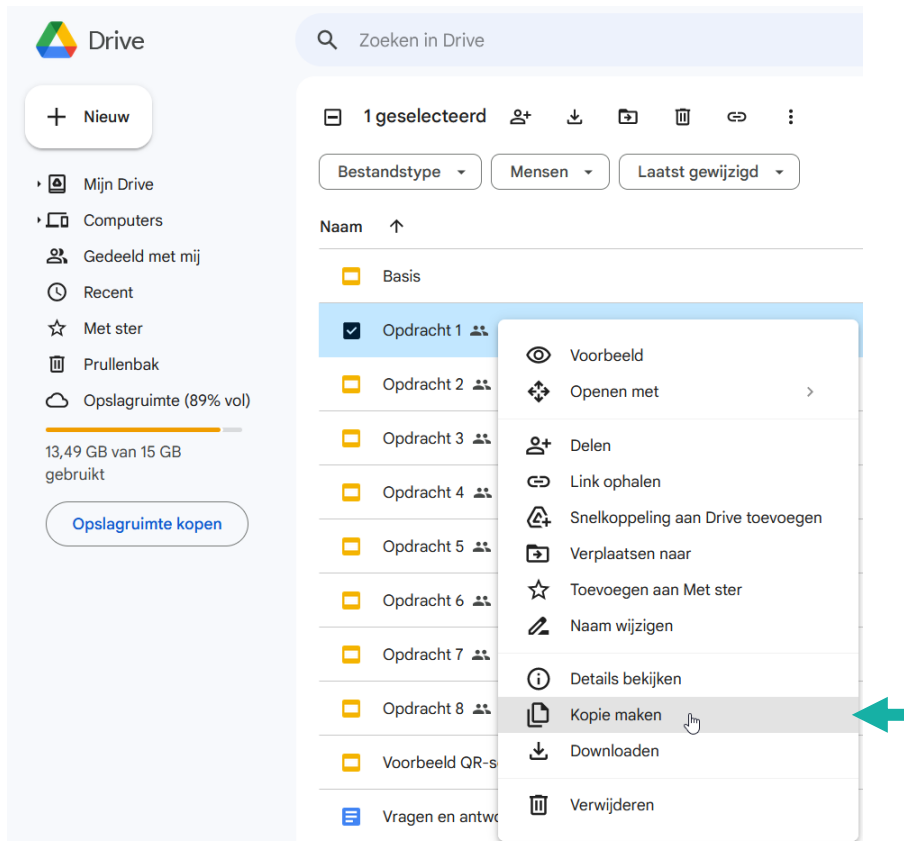
- 3 Er wordt een nieuwe, lege presentatie geopend.
- 4 Geef deze presentatie een **naam** (klik bovenaan links op *Naamloze presentatie*).



- 5 Maak de presentatie op zoals gewenst. Kies bijvoorbeeld een achtergrond.
Tip: via <https://unsplash.com> kan je rechtenvrije afbeeldingen terugvinden of je kan een thema kiezen dat wordt aangeboden door Google.
- 6 Voeg ten slotte ook je opdracht/vraag toe.
Belangrijk: per opdracht/vraag maak je een nieuwe presentatie!

3.2.1 TIPS

- 1 Je kan een presentatie dupliceren als je de lay-out wil hergebruiken en de inhoud licht wil aanpassen. Klik met je rechtermuis op de presentatie die je wil kopiëren. Klik vervolgens op **Een kopie maken** in de keuzelijst.



- 2 Geef bij je opdracht/vraag aan hoeveel tijd de deelnemers gemiddeld met die opgave bezig zullen zijn. Zo kunnen de deelnemers inschatten of ze voldoende tijd nemen om een goed antwoord te formuleren.

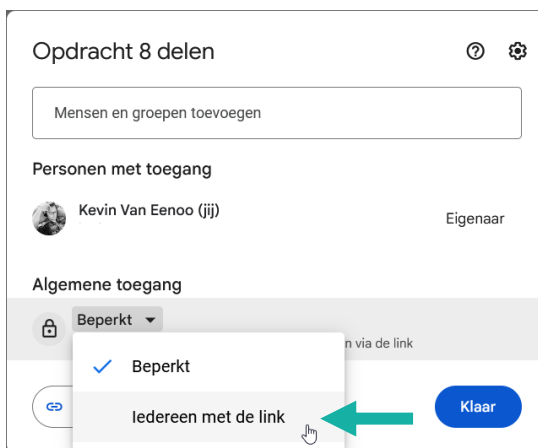


3.3 EEN GOOGLE PRESENTATIE DELEN

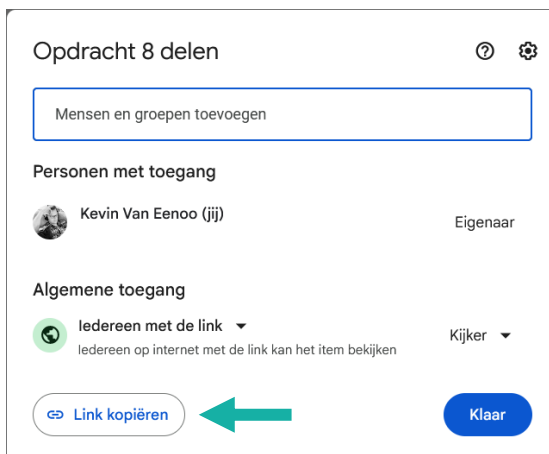
- 1 Klik bovenaan rechts op **DELEN**.



- 2 Klik op **Beperkt** en wijzig dit in **Iedereen met de link**.



- 3 Behoud de standaardinstelling 'Kijker'. De link wordt gekopieerd naar het klembord. Mocht dit niet het geval zijn, klik dan op **Link kopiëren**.



4 EEN QR-CODE GENEREREN

4.1 QR-CODE GENERATOR

Surf naar www.icttools.be/qr/

4.2 EEN QR-CODE DOWNLOADEN

Maak van de deelbare link van je Google Presentatie een QR-code.

- 1 Plak de deelbare link in het daarvoor voorziene veld.
- 2 Klik op **Genereer code**.

QR-code generator

URL/link waarvoor je een QR-code wil laten genereren:

<https://docs.google.com/presentation/d/1gSIHXeRleEthBjEwvzL-oODZ46VLdbP>

Genereer code



- 3 De QR-code wordt gegenereerd. Klik op de knop **QR-code downloaden**.

QR-code generator

URL/link waarvoor je een QR-code wil laten genereren:

<https://docs.google.com/presentation/d/1gSIHXeRleEthBjEwvzL-oODZ46VLdbP>

Genereer code

Leegmaken

Wil je een ander soort QR-code genereren?

Neem dan een kijkje bij één van deze websites:

- <https://keremerk.net/qr-code-and-2d-code-generator/>
- <https://nl.qr-code-generator.com/>

De QR-code



QR-code downloaden

- 4 Doe dit voor elke Google Presentatie = voor elke opdracht/vraag.
- 5 Plaats de codes in een Word document (eventueel met wat extra informatie voor de deelnemers).
- 6 Plaats elke QR-code op een aparte pagina.
- 7 Druk dit document af en hang de QR-codes op in een omgeving naar keuze.
- 8 De tablet/smartphone queeste kan beginnen!

Belangrijk: voorzie een QR scan app op de tablets/smartphones die gebruikt worden. Er zijn heel wat gratis apps beschikbaar.

Tip: wanneer je een bepaalde queeste x-aantal keer wil laten uitvoeren door verschillende groepen, dan maak je best de scangeschiedenis van je QR scan app leeg zodat volgende groepen de links nog niet terug kunnen vinden.

De QR-codes worden per vraag op een apart blad afgedrukt en verspreid opgehangen in de omgeving waar de tablet/smartphone queeste gespeeld wordt.

VRAAG 1



VRAAG 2



VRAAG 3



VRAAG 4



VRAAG 5



VRAAG 6



VRAAG 7



VRAAG 8



VRAAG 9



De queeste wordt aangemaakt via www.icttools.be/queestemodule

Daar bepaalt de maker van de queeste via welke hyperlink de spelers moeten aanmelden. Daar kunnen zij dan hun antwoorden op de vragen indienen. In dit voorbeeld is dat www.icttools.be/queeste/basiscursus

De organisator kan via www.icttools.be/queestemodule op een centraal punt de antwoorden opvolgen die worden ingestuurd en er meteen feedback op geven. Eventueel kan hier ook een score aan gekoppeld worden waardoor er een ranking wordt aangemaakt binnen de tool waarbij de spelers het tegen elkaar opnemen.

Wil je het zicht als speler bekijken, log dan even in via www.icttools.be/queeste/basiscursus met onderstaande gegevens.

Gebruikersnaam: Speler 1
Wachtwoord: queeste12

Gebruikersnaam: Speler 2
Wachtwoord: queeste24

Gebruikersnaam: Speler 3
Wachtwoord: queeste36

Gebruikersnaam: Speler 4
Wachtwoord: queeste48

5.2 ORIËNTATIELOOP MET QR-CODES

5.2.1 OPBOUW EN QR-CODES

Hier vind je een voorbeeld van een uitgewerkte oriëntatieloop:
<http://lokijkwijzers.weebly.com/orieumIntatieloop.html>

In onderstaand voorbeeld worden vragen gebruikt die komen uit die oriëntatieloop.

Ter informatie: per antwoord krijgen de deelnemers een letter via de feedbackoptie in de queeste module. Op het einde moeten ze met alle letters een sleutelwoord vormen. Indien ze foute antwoorden gaven, dan hebben ze uiteraard ook letters verzameld die niet bruikbaar zijn.

Dit blad kregen de deelnemers mee tijdens de queeste

ORIËNTATIELOOP MET QR-CODES

Gebruikersnaam:

Wachtwoord:

Verzamelde letters:

--	--	--	--	--	--	--	--

Gevonden sleutelwoord:

--	--	--	--	--	--	--	--

De vragen (QR-code hangt op per post/locatie)

Post 1 - Een set shot ...

- A. is één van de meest gebruikte worpen op afstand waarbij men springt => F
- B. wordt nooit gebruikt bij vrijwerpen => E
- C. is een worp waarbij de speler niet springt => S**

POST 1



Post 2 - Wat is een alley oop?

- A. Een specialistische en spectaculaire score waarbij een speler de bal richting de basket gooit, met als doel een twee speler die vanuit de lucht in de basket dunkt => H
- B. Dit is een shot van achter de 3-puntslijn en levert 3 punten op => E
- C. Het met één of twee handen in de basket 'slaan' van de bal => G

POST 2



Post 3 - Locatie

Welke locatie wordt hier aangeduid? → **Sporthal HOGENT** => M

POST 3



Post 4 - Welke van volgende tactieken is geen aanvallende tactiek?

- A. Give and go => C
- B. Criss cross => I
- C. **One pass away** => J

POST 4



Post 5 - Wat bedoelt men met tracing?

- A. De verdediger volgt met de voorste hand de bal die door de aanvaller in verschillende posities gebracht worden => U
- B. De verdediger zoekt telkens zijn aanvaller bij 'man to man' verdediging => Z
- C. De aanvaller zoekt bij een aanval zijn verdediger bij 'man to man' verdediging en probeert deze te mijden => R

POST 5



Post 6 - Hoe groot is een basketbalveld?

- A. 28 m x 15 m => T
- B. 30 m x 15 m => I
- C. 26 m x 12 m => B

POST 6



Post 7 - Video

Wie zien we in deze video: <https://youtu.be/BV0OdAhC2RY?> → **Ann Wauters => P**

POST 7



Post 8 - Wat betekent deze handeling van de scheidsrechter?

- A. Loopfout => K
- B. Wissel => O**
- C. Time-out => A

POST 8



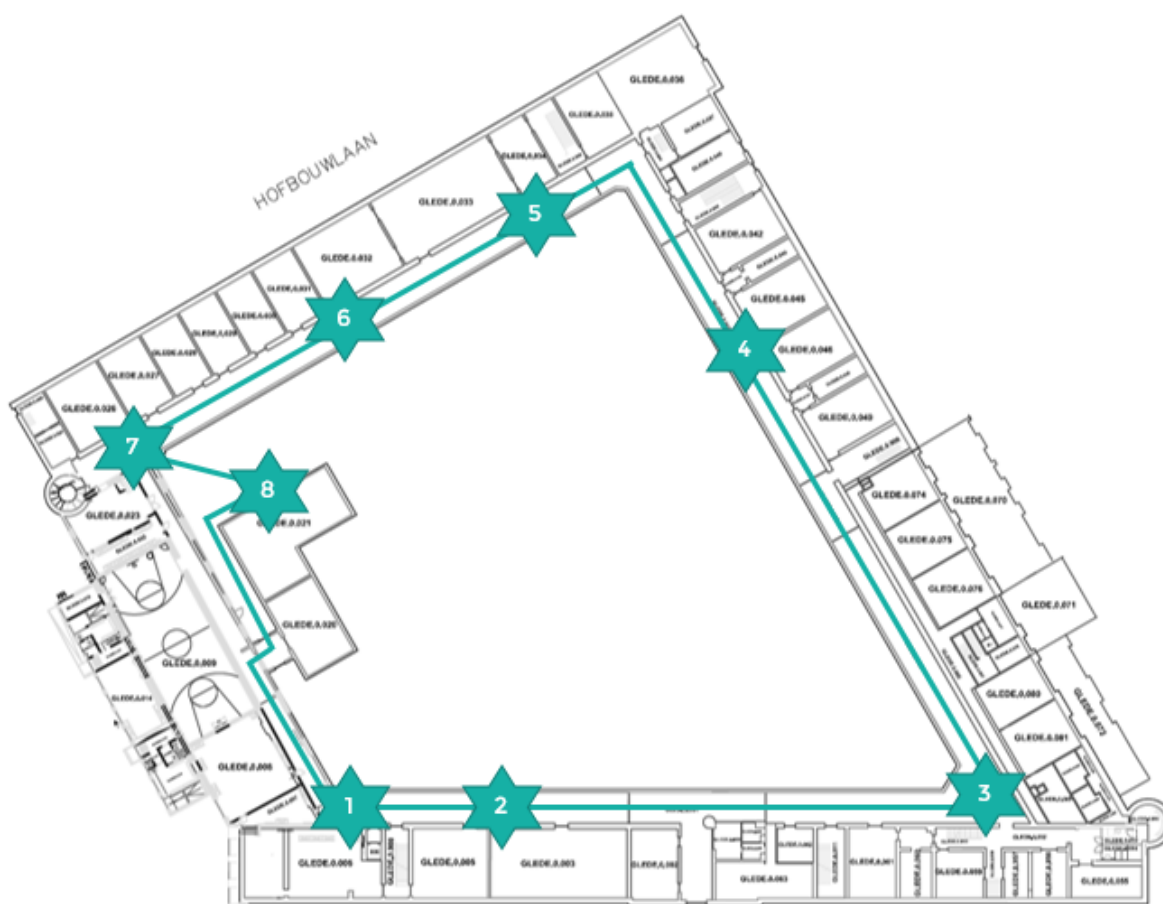
Sleutelwoord

Dit woord kan gevormd worden met de verkregen letters: Jump shot

Kaart

Bij de oriëntatieloop wordt een kaart voorzien waarop de locaties van de QR-codes staan aangeduid. Deze weg moeten de deelnemers volgen.
Ook bij een gewone queeste kan je dergelijke kaart voorzien.

Voorbeeld:



De queeste wordt aangemaakt via www.icttools.be/queestemodule

Daar bepaalt de maker van de queeste via welke hyperlink de teams moeten aanmelden. Daar kunnen zij dan hun antwoorden op de vragen indienen. In dit voorbeeld is dat www.icttools.be/queeste/orientatieloop

De organisator kan via www.icttools.be/queestemodule op een centraal punt de antwoorden opvolgen die worden ingestuurd en er meteen feedback op geven. Eventueel kan hier ook een score aan gekoppeld worden waardoor er een ranking wordt aangemaakt binnen de tool waarbij de teams het tegen elkaar opnemen.

Wil je het zicht als team bekijken, log dan even in via www.icttools.be/queeste/orientatieloop met onderstaande gegevens.

Gebruikersnaam: Team 1
Wachtwoord: basket12

Gebruikersnaam: Team 2
Wachtwoord: basket23

Gebruikersnaam: Team 3
Wachtwoord: basket34

Gebruikersnaam: Team 4
Wachtwoord: basket45