SPRINGLAB
Bewegend Leren

SPRINGLOOP CREATORS

Maak je eigen beweeggame!

INHOUDSOPGAVE

Hoofdstuk 1 - Een vliegende start 3

Hoofdstuk 2 - Hoe werkt Springloop? 9

Hoofdstuk 3 - Jullie game 14

Hoofdstuk 4 - Game-opbouw 21

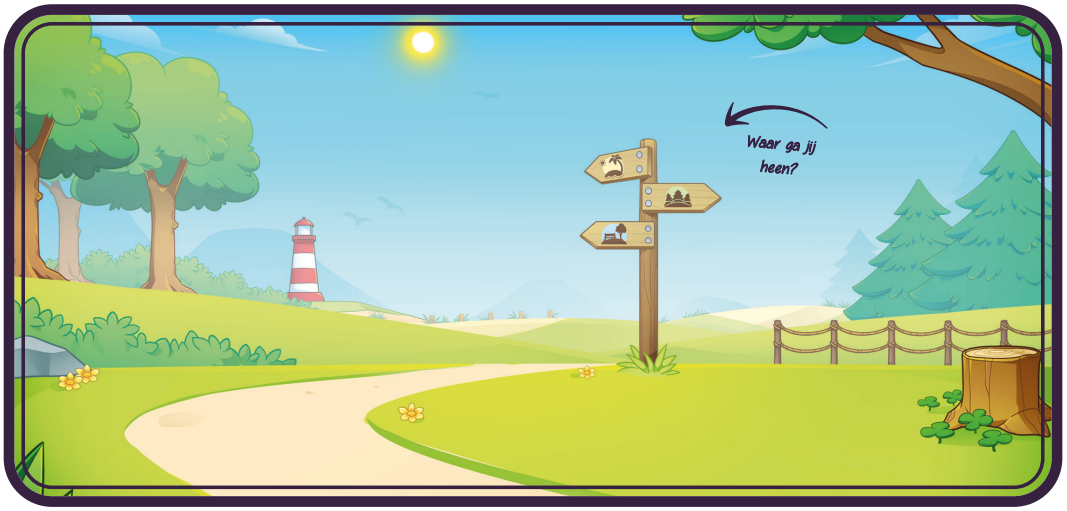
Hoofdstuk 5 - Vragen over het onderwerp 26

Hoofdstuk 6 - Werken in de Springloop Creator 29

Hoofdstuk 7 - Testen en verbeteren 38

Hoofdstuk 8 - Spelen 43

Bijlage - Vragenblad 46



VOORTGANG

12%

0% 100%

Hoofdstuk 1

EEN VLIEGENDE START

Je leert hoe je samen met je team een game maakt door verschillende rollen te kiezen en samen te werken.

Tijdsinschatting

20 minuten

Moeilijkheidsgraad

Makkelijk

Benodigde materialen

Laptop of Chromebook

Welkom bij
SPRINGLAB

Gefeliciteerd, jullie staan op het punt om iets heel bijzonders te doen: jullie eigen game maken!

Dit werkboek gaat jullie helpen bij elke stap van dit avontuur. Maar onthoud, dit doe je niet alleen, je werkt samen in een team. Dat maakt het niet alleen leuker, maar je leert ook hoe belangrijk het is om samen te werken en ieders talenten te benutten.

Wie is Springlab?

Springlab heeft de missie om kinderen meer te laten bewegen. Onderzoek toont aan dat de helft van de kinderen t/m 12 jaar in Nederland te weinig beweegt. Bewegen is heel belangrijk voor jouw fysieke en mentale gezondheid: minder zitten dus en meer bewegen! En hoe leuk is het als je leren en bewegen kunt combineren? Dit kan je doen met Springloop, onze speciale bewegend leren app. Met deze app willen we ervoor zorgen dat je tijdens het leren ook kunt rennen, springen en scannen. Het is niet alleen leuk, maar ook leerzaam!

SPRING LAB Bewegend Leren

Wat ga je doen in dit werkboek?

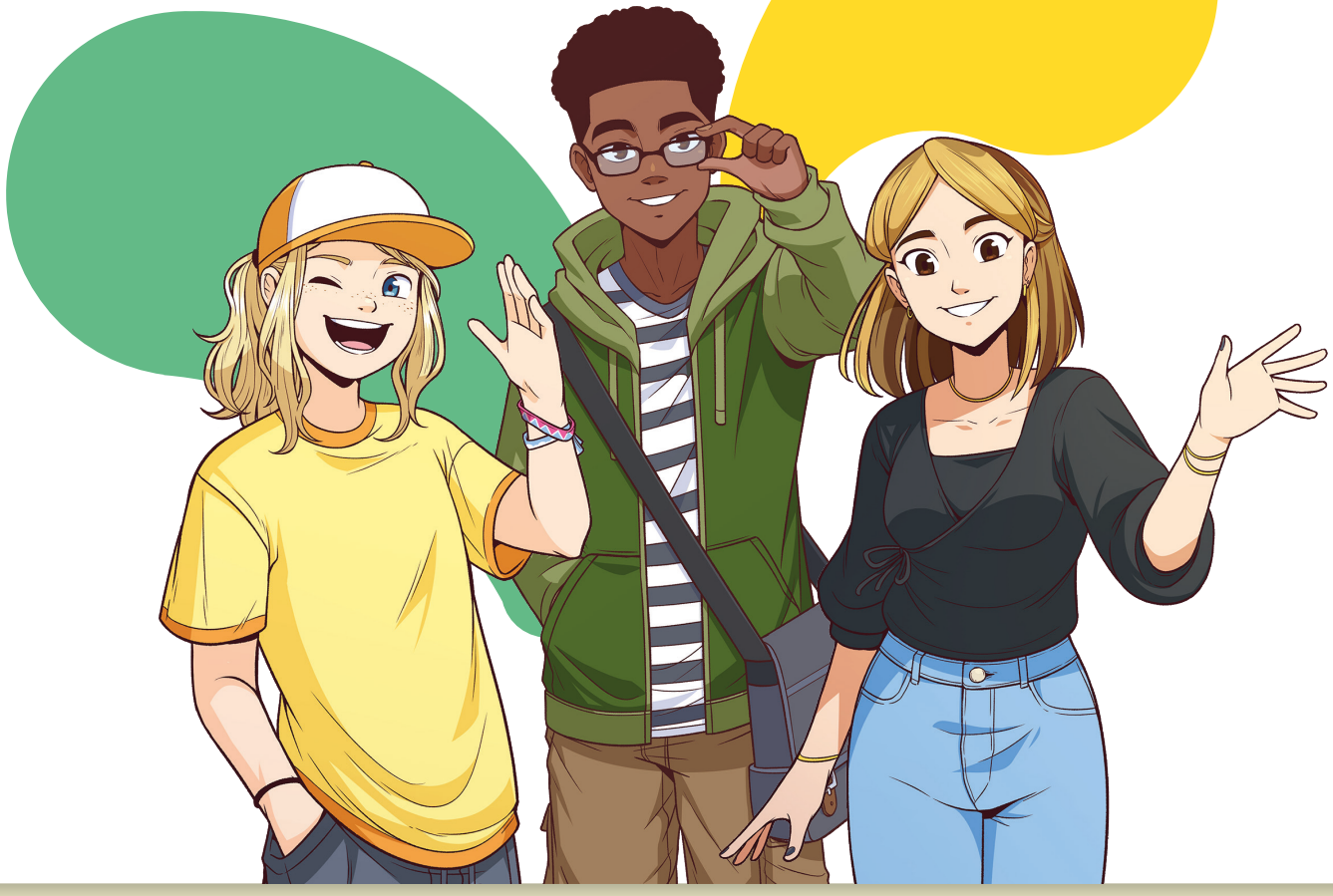
Dit werkboek gaat jullie team helpen om een game te maken voor de Springloop app. Elk van jullie zal een rol kiezen: wil je een game designer zijn en het ontwerp van de game bedenken? Of wil je een programmeur zijn en alle technische dingen regelen? Of misschien wil je wel een leerkracht zijn, degene die de vragen voor de game bedenkt?

Wat is Springloop?

Springloop is een app waarmee je buiten kunt leren en spelen met een tablet. Het is gemaakt voor kinderen en er zijn allerlei spellen voor verschillende leeftijden. Je gebruikt de app door naar verschillende "stations" te rennen en de tablets te gebruiken om vragen te beantwoorden of opdrachten te doen.
Dus kies je rol, zet je beste beentje voor, en maak samen een geweldige game. Veel succes en vooral veel plezier!

Groetjes,

Game designer Jip, programmeur Aron en juf Nina



WELKE ROL KIES JIJ?

Bij het maken van een game zijn bij Springlab meerdere mensen betrokken. Maak hieronder kennis met ze!

Programmeur Aron is de maker van de Springloop app. Hij schrijft codes en bouwt de games. Game designer Jip ontwerpt en bedenkt de games en de verhaallijnen. Juf Nina zorgt ervoor dat je wat leert van de spellen en bedenkt de opdrachten.

ARON

Functie

» **Programmeur**: Ik ben de maker van de Springloop app. Ik schrijf codes en bouw de games.

Eigenschappen

» Rekenen
» Creatief denken
» Fouten opsporen

JIP

Functie

» **Game designer**: Ik ontwerp en bedenk de games en de verhaallijnen.

Eigenschappen

» Creatief
» Samenwerken
» Verbeelding

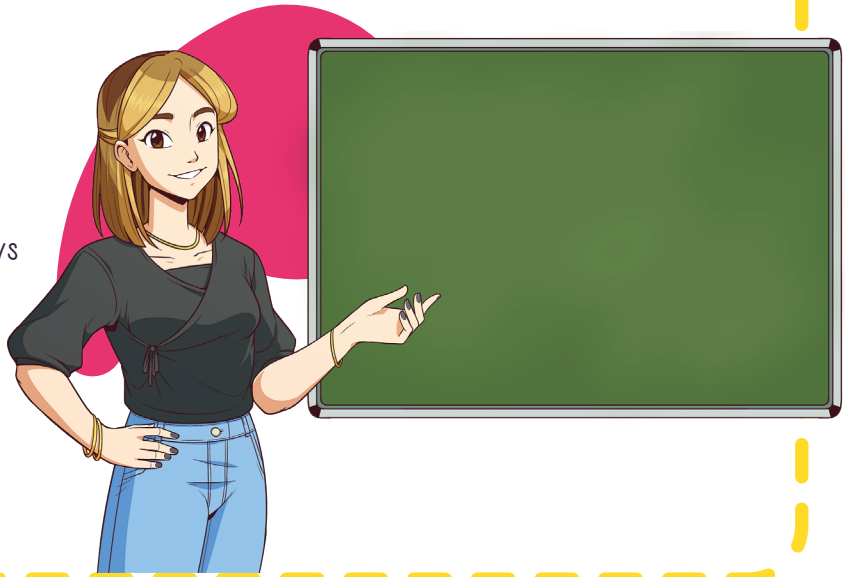
NINA

Functie

» **Leerkracht**: Ik bedenk de opdrachten in de games en zorg ervoor dat je leerstof kunt oefenen of iets nieuws leert.

Eigenschappen

» Schrijven
» Brede interesse
» Geduldig



Scan de QR-code om kennis te maken!

Opdracht

Nu jullie weten wie er allemaal meehelpen bij het maken van een game, is het tijd om te kiezen welke rol je zelf graag zou willen hebben. Elke rol moet worden vervuld, maar je mag ook voor twee of meerdere rollen kiezen. Natuurlijk mag je elkaar ook helpen tijdens de opdrachten.

Programmeur(s)	Game designer(s)	Leerkracht(en)
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

MEDIA MASTERS

BEN JIJ MEDIAWIJS?!

Een game maken, een website programmeren, een film monteren, fotograferen of digitaal vormgeven; het is super leuk om te creëren met media! Als je merkt dat je dit leuk vindt: er zijn later veel banen te vinden waar je jouw digitale creatieve skills in kwijt kunt.

VOORTGANG

25%

0% 100%

Hoofdstuk 2

HOE WERKT SPRINGLOOP?

Je leert hoe de bewegend leren app Springloop werkt.

Tijdsinschatting

20 minuten

Moeilijkheidsgraad

Gemiddeld

Benodigde materialen

Laptop of Chromebook

Om jullie game te kunnen maken, is het handig om te begrijpen hoe de Springloop app precies werkt. Springloop is een app waarmee je buiten kunt spelen met een tablet. Het is gemaakt voor kinderen van 4 tot 13 jaar en er zijn allerlei spellen voor verschillende leeftijden.

Tip!
Als het niet zo lekker weer is kun je Springloop natuurlijk ook binnen spelen!

HOE WERKT HET?

1. **Stations ophangen:** Eerst hang je verschillende “stations” op het schoolplein. Er zijn 15 stations met allemaal een ander plaatje, zoals een fiets, een appel en een schoen.
2. **Spel beginnen:** Als alle stations opgehangen zijn, kun je beginnen! Elke speler krijgt een vraag of een opdracht op de tablet te zien. Om de vraag te beantwoorden of de opdracht uit te voeren, ren je naar één van de stations en scan je deze. Dit noemen we de leerinhoud.
3. **Extra bewegen:** Soms komt er tussendoor een korte opdracht om extra te bewegen. Zo moet je supersnel naar een station rennen of moet je heel hard met de tablet schudden. Dit noemen we fun opdrachten.
4. **Punten verdienen:** Door vragen te beantwoorden en fun opdrachten uit te voeren, verdien je punten. Met deze punten kom je verder in de verhaallijn. Er zijn meer dan 10 verhalen die bij elk spel passen. Zo kun je missies voltooien of materialen verzamelen. Zet bijvoorbeeld je punten in om ingrediënten te verzamelen voor het maken van pizza’s.

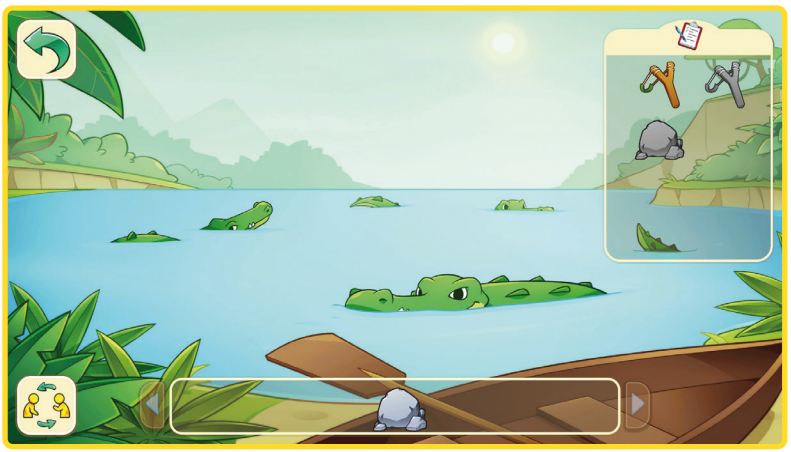
Op de volgende pagina staan plaatjes van bestaande Springloop games.

Een spel waarin je allemaal leuke feitjes te weten komt

In dit spel oefen je met de analoge klok

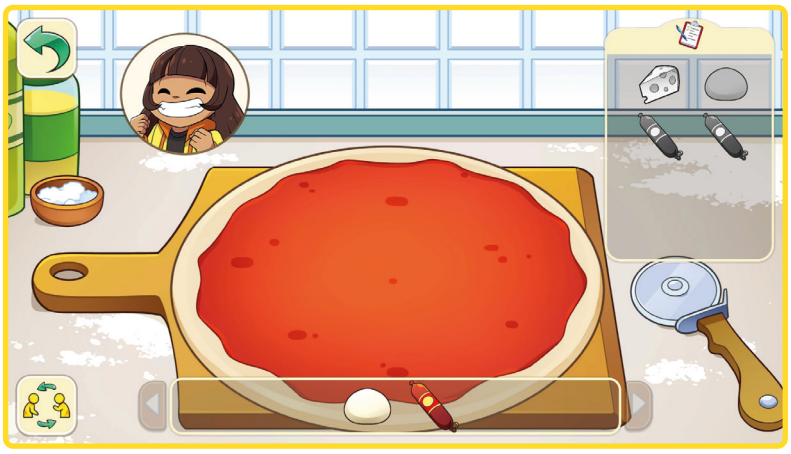
Je kan in Springloop zelfs Engels oefenen!

Scan in deze opdracht zo snel mogelijk het goede station!



In deze verhaallijn ga je in de jungle op zoek naar de schat. Spannend!

Help jij pizzabakker Mario met pizza's bakken?



Opdracht

- [ ] Scan de QR-code en bekijk de video om Springloop in actie te zien!

VOORTGANG

37%

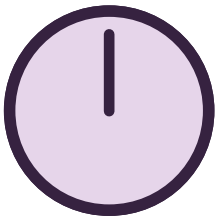
0% 100%

Hoofdstuk 3

JULLIE GAME

Je leert hoe je kunt brainstormen en mindmappen om het onderwerp van jullie game te bepalen.

Tijdsinschatting



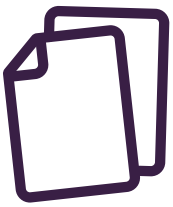
60 minuten

Moeilijkheidsgraad

Moeilijk

Benodigde materialen

Laptop of Chromebook



Papier

Post-its

Potloden of stiften

Stopwatch

Jullie hebben een rol gekozen en weten hoe Springloop werkt. Op naar de volgende stap: jullie eigen game! Jullie gaan een game maken voor jullie klasgenoten. Dat is jullie doelgroep. De eerste stap is nadenken over een onderwerp. Want, wat vinden jullie klasgenoten interessant of waar willen jullie ze iets over leren?

BRAINSTORM ACTIVITEIT

Waar ga je over brainstormen?

Jullie gaan brainstormen om samen een thema voor jullie game te vinden. De vragen die jullie voor de game gaan maken zullen over dit thema gaan.

Wat heb je nodig?

- Pennen
- Kleurpotloden of stiften
- 5x A4 papier
- Post-its
- Een grote tafel
- Stopwatch

Hoe ga je brainstormen?

Er zijn heel veel verschillende manieren om te brainstormen. Voor deze opdracht gaan we een thematische wolk maken.

Voor tips, scan de QR-code om designer Jip te bellen

STAP 1: VOORBEREIDING

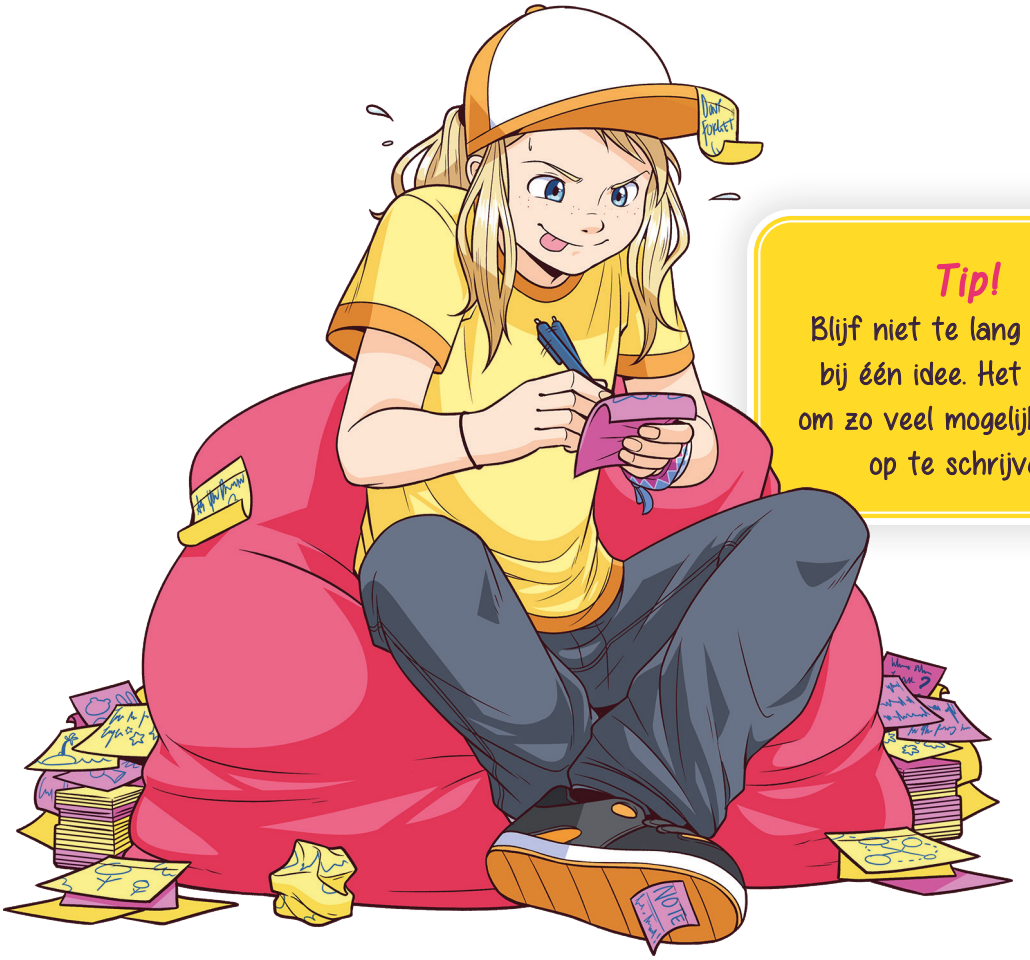
1. Ga met zijn allen bij elkaar zitten aan een tafel.
2. Zorg dat iedereen een stapeltje post-its en een pen heeft. Leg de kleurpotloden en stiften in het midden.
3. Teken een grote wolk op A4 papier en schrijf hierin: “game”. Leg deze in het midden van de tafel.
4. Schrijf nu op 4 andere A4 bladen:
   - Dieren en natuur
   - Sport en hobby’s
   - Techniek en games
   - Geschiedenis
5. Leg dan ook deze blaadjes op de tafel, om het blaadje “game” heen.
6. Wijs één iemand aan die de stopwatch bedient. Deze persoon zet alvast een timer klaar voor 5 minuten, maar zet deze nog niet aan.

STAP 2: BRAINSTORMEN

1. Nu ligt alles klaar en kunnen jullie beginnen met de brainstorm. Jullie gaan zo veel mogelijk ideeën bedenken voor het thema van de game.
2. Gebruik de onderwerpen op tafel als inspiratie voor je ideeën. Je kan bijvoorbeeld alle dieren opschrijven waar je een game over zou willen maken.
3. Gebruik iedere post-it om 1 idee op te schrijven. Je mag ook tekeningen maken.
4. Zet de timer aan (5 minuten) en begin met schrijven of tekenen.
5. Als de tijd op is, mag je nog je laatste idee afschrijven.

STAP 3: NOG MEER IDEEËN!

1. Nu de eerste ideeën zijn verzameld, gaan we alle post-its plakken bij de briefjes waar ze bij horen.
2. Als alles is opgeplakt neemt iedereen goed de tijd om alle ideeën te bekijken.
3. Heeft iedereen goed kunnen kijken? Dan gaan we verder brainstormen! Het kan zo zijn dat je door de ideeën van anderen geïnspireerd wordt.
4. De timer gaat aan op 3 minuten. Welke ideeën voor jullie thema kun je nog meer bedenken? Schrijf ze op de post-its.
5. Als de tijd op is, mag je nog je laatste idee afschrijven.



Tip!
Blijf niet te lang hangen bij één idee. Het doel is om zo veel mogelijk ideeën op te schrijven.

STAP 4: KEUZES MAKEN

1. Yes! Alle ideeën zijn verzameld. Plak weer alle post-its bij de briefjes waar deze bij horen.
2. Neem goed de tijd om te lezen welke ideeën iedereen heeft bedacht.
3. Nu is het tijd om te stemmen op jouw favoriete ideeën! Je mag 3 keer stemmen. Het mag ook op een idee van jezelf zijn. Denk bij het stemmen aan:
   - Vindt de doelgroep, jullie klasgenoten, dit een leuk onderwerp?
   - Kun je veel vragen bedenken over dit onderwerp?
4. Iedereen schrijft op 3 post-its het woord “stem”. Plak nu deze post-its bij verschillende ideeën waar je op wilt stemmen.
5. Als iedereen zijn stemmen heeft opgeplakt ga je kijken welk idee de meeste stemmen hebben gekregen. Dit wordt het thema van jullie game!
6. En, tadaa! Jullie hebben samen het thema bedacht voor jullie game. Goed gedaan!

Tip!
Als meer dan één idee de meeste stemmen heeft gekregen, mag je de juf of meester om hulp vragen.

Opdracht

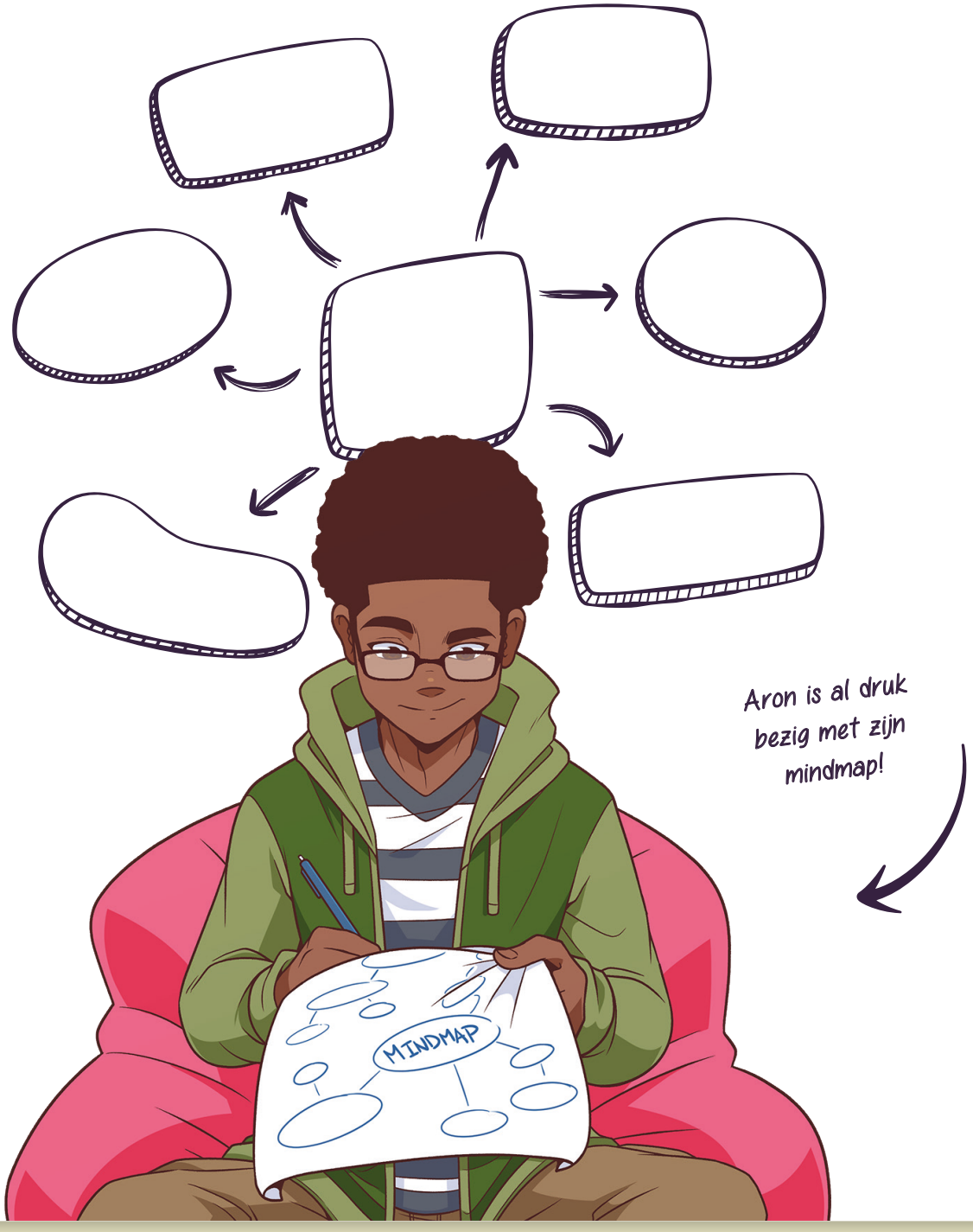
Vul het thema van jullie game hier in:

.....

WAT WETEN JULLIE AL OVER HET ONDERWERP?

Mindmap

Nu jullie een onderwerp hebben gekozen, is het tijd om te ontdekken wat jullie er al over weten. Een leuke manier om dit te doen is door een mindmap te maken.



Aron is al druk bezig met zijn mindmap!

Opdracht

Neem een stuk papier en schrijf het onderwerp in het midden. Teken lijnen naar buiten en schrijf alles op wat jullie al weten over dit onderwerp.
Als jullie bijvoorbeeld hebben gekozen voor 'hamsters', dan kun je dingen opschrijven als 'soorten', 'leefomgeving', 'wat ze eten', enzovoort. Je maakt gebruik van je eigen kennis over het onderwerp, maar je mag natuurlijk ook in andere bronnen naar informatie zoeken.

Als je een individuele mindmap maakt, kun je daarna als team de mindmaps vergelijken. Ga rond de tafel zitten en laat iedereen hun mindmap zien en uitleggen wat ze hebben bedacht. Zo leer je van elkaar en kom je misschien op nieuwe ideeën!

☐ Maak een mindmap.

M

BEN JIJ MEDIAWIJS?!

Als je een game maakt waarin je anderen iets leert, moet die informatie wel kloppen! Bronnen onderzoeken is dus heel belangrijk. Vind je ergens een antwoord? Check dan of dat zelfde antwoord ook terugkomt bij andere betrouwbare bronnen.

VOORTGANG

50%

0% 100%

Hoofdstuk 4

GAME-OPBOUW

Je leert hoe de spelvormen en vraagvormen in Springloop werken.

Tijdsinschatting

20 minuten

Moeilijkheidsgraad

Moeilijk

Benodigde materialen

Laptop of Chromebook

Nu is het tijd om te beslissen welke spel- en vraagvormen jullie gaan gebruiken in jullie game.

SPELVORM

Een spelvorm is een specifieke spelregel of interactie die de gameplay beïnvloedt. Jullie hebben de keuze uit twee verschillende spelvormen: verzamelen en zoekplaat.

Op de volgende pagina lees je een omschrijving, maar via de QR-code kunnen jullie ook de instructievideo's van de spelvormen bekijken.

Verzamelen

Zoekplaat

VERZAMELEN

In de spelvorm 'verzamelen' worden antwoorden verstopt bij verschillende stations, die je bovenin het scherm ziet. Onderin het scherm zie je een vraag en een vakje waar je het antwoord in kan slepen. Ook kun je in het antwoordvakje een zin plaatsen. De spelers zoeken naar de goede antwoorden bij de stations.

ZOEKPLAAT

In de spelvorm 'zoekplaat' scan je een station om in een zoekplaat te komen. Een zoekplaat is een scherm waarin je helemaal rond kan kijken. In de zoekplaat zijn de antwoorden verstopt. Je kijkt om je heen met de tablet of veegt met je vinger over het scherm om het goede antwoord te vinden.

BEN JIJ MEDIAWIJS?!

Ontwerpers van games gebruiken verschillende bouwblokjes om een game te ontwerpen. Die bouwblokjes heten spelvormen en bepalen de regels en systemen van een game. Bijvoorbeeld hoe je punten verdient, hoe je kunt bewegen, hoe je als speler interactie hebt met het spel en welke acties je kunt uitvoeren. Nadenken over welke bouwblokjes er in een game verwerkt zitten, is een goede manier om games beter te begrijpen.

VRAAGVORM

Bij alle twee de spelvormen kun je vervolgens nog kiezen welke vraagvorm jullie willen per ronde. Er zijn twee vraagvormen waar je tussen kunt kiezen:

ANTWOORDEN VERZAMELEN

Bij deze vraagvorm maak je een vraag met goede en foute antwoorden.

ZIN COMPLEET MAKEN

Bij deze vraagvorm maak je een zin met een gat erin en passende goede en foute antwoorden.

Opdracht

Jullie gaan nu beslissen welke spelvormen en vraagvormen jullie gaan gebruiken voor elke ronde van jullie game. Jullie hebben drie rondes om uit te kiezen, dus elke ronde kan een andere spelvorm en vraagvorm bevatten. Dat hoeft natuurlijk niet: jullie zijn de baas! Gebruik de opdracht hieronder om per ronde de gewenste spelvorm en vraagvorm aan te kruisen. Voor iedere ronde kies je 1 spelvorm en 1 vraagvorm:

Ronde 1

- ☐ Zoekplaat
  - ☐ Antwoorden verzamelen
  - ☐ Zin compleet maken
- ☐ Verzamelen
  - ☐ Antwoorden verzamelen
  - ☐ Zin compleet maken

Ronde 2

- ☐ Zoekplaat
  - ☐ Antwoorden verzamelen
  - ☐ Zin compleet maken
- ☐ Verzamelen
  - ☐ Antwoorden verzamelen
  - ☐ Zin compleet maken

Ronde 3

- ☐ Zoekplaat
  - ☐ Antwoorden verzamelen
  - ☐ Zin compleet maken
- ☐ Verzamelen
  - ☐ Antwoorden verzamelen
  - ☐ Zin compleet maken

VOORTGANG

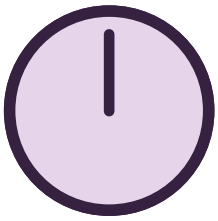
0% 100%

Hoofdstuk 5

VRAGEN OVER HET ONDERWERP

Je leert interessante vragen over jullie onderwerp te bedenken en op de juiste manier op te schrijven.

Tijdsinschatting



60 minuten

Moeilijkheidsgraad

Gemiddeld

Benodigde materialen

Laptop of Chromebook

Nu het thema en de game-opbouw bedacht zijn, gaan jullie in dit hoofdstuk je eigen vragen voor de game bedenken. De vragen moeten bij het thema passen en geschikt zijn voor de doelgroep, jullie klasgenoten.

Voor het maken van de vragen pakken jullie je mindmap er nog eens bij. Daarnaast kun je in de bijlage achterin dit werkboek ruimte vinden om de vragen in te vullen. Jullie verzinnen 10 vragen per ronde, dus 30 vragen in totaal. Voor elke vraag noteren jullie één goed antwoord en 3 foute antwoorden.

BEN JIJ MEDIAWIJS?!

Mediawijs zijn betekent dat je goed bent in vragen stellen. Is iets echt of nep? Wat gebeurt er met de informatie die ik achterlaat op internet? Waarom is TikTok gratis? Als je goed bent in vragen stellen, kun je ook goed vragen verzinnen voor anderen!

Opdracht

☐ **Noteer de vragen over jullie onderwerp in de invulbladen achterin dit werkboek.**

Voorbeelden van de ingevulde vragenbladen

RONDE 1

Spelvorm:
- ☐ Zoekplaat
- ☐ Verzamelen

Vraagvorm:
- ☑ Antwoorden verzamelen
- ☐ Zin compleet maken

Vraag / zin 1:	Wat eten hamsters het liefst?
Goed antwoord :	Zaden en noten
Fout antwoord 1:	Pizza
Fout antwoord 2:	Bloemen
Fout antwoord 3:	Donuts en muffins

RONDE 1

Spelvorm:
- ☐ Zoekplaat
- ☐ Verzamelen

Vraagvorm:
- ☐ Antwoorden verzamelen
- ☑ Zin compleet maken

Vraag / zin 1:	Een hamster heeft ... tenen aan elke voorpoot.
Goed antwoord :	vier
Fout antwoord 1:	twee
Fout antwoord 2:	vijf
Fout antwoord 3:	nul

Tip!

Denk bij het invullen aan jullie doelgroep: houd hier rekening mee in je taalgebruik. Wat wil je dat de ander leert van jouw vragen?

VOORTGANG

75%

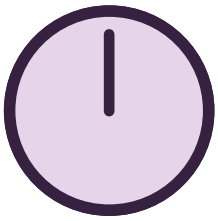
0% 100%

Hoofdstuk 6

WERKEN IN DE SPRINGLOOP CREATOR

Je leert werken in de Springloop Creator.

Tijdsinschatting



60 minuten

Moeilijkheidsgraad

Moeilijk

Benodigde materialen

Laptop of Chromebook

GEFELICITEERD!

Jullie hebben alle informatie verzameld die jullie nodig hebben voor jullie game en zijn nu klaar voor de volgende stap: werken in de Springloop Creator. Dit hoofdstuk neemt jullie stap voor stap mee door de Springloop Creator.

VERDEEL JE TEAM

Opdracht A

Eén of twee kinderen worden de programmeurs. In de Springloop Creator gaan zij de zelfgemaakte vragen invullen.

Opdracht B

De rest van het team bedenkt de naam van jullie game en maakt de game knop.

OPDRACHT A

Met de Springloop Creator kun je je eigen beweegspellen maken. Jullie gaan werken met versie 1.1.x van Springloop Creator.

De Springloop Creator wordt steeds verbeterd met nieuwe functies. Later dit jaar komt versie 2.0.0 uit, waarin je bijvoorbeeld multiple choice-vragen kunt maken en plaatjes als antwoorden kunt gebruiken.

In de Springloop Creator zijn veel instellingen waarmee je je game kunt aanpassen, zoals:

- Het aantal goede of foute antwoorden per vraag.
- Of je de vragen in een vaste volgorde of willekeurig wilt stellen.
- Hoeveel stations je wilt gebruiken bij een vraag.

Met deze instellingen kun je de moeilijkheidsgraad van je game veranderen. Omdat dit de eerste keer is dat jullie in de Springloop Creator werken, houden we het simpel. We gebruiken in dit project bijvoorbeeld altijd precies 1 goed antwoord en 3 foute antwoorden, en bij spelvorm “verzamelen” gebruik je altijd 4 stations.

Opdracht A gaat verder op de volgende pagina!

Opdracht

- [ ] Scan de QR-code, open de Springloop Creator op je laptop en volg de stappen uit de handleiding.

Programmeur Aron heeft een handleiding gemaakt die jullie stap voor stap helpt bij het gebruiken van de Springloop Creator.

OPDRACHT B

Elke game in Springloop heeft een naam en een eigen knop waarmee je de game kunt starten. Hier zie je wat voorbeelden:

Dierenavontuur

Zoek de letters

Wilde winter

Slot Spooksteyn (8+)

De naam en de knop zijn erg belangrijk omdat:

- De speler moet begrijpen waar het spel over gaat en wat je ervan kunt leren.
- Het moet opvallen tussen alle andere knoppen.

Jullie gaan een paar verschillende namen en knoppen bedenken en ontwerpen. Daarna kiest het team welke naam en welke knop het beste zijn.

Verzin de game naam

De naam moet duidelijk maken waar je game over gaat én de speler nieuwsgierig maken. Bijvoorbeeld, bij een game over hamsters kun je kiezen voor “Hamster weetjes.” Maar is dat spannend genoeg? Misschien is één van de volgende opties beter:

- Mijn spreekbeurt gaat over hamsters!
- Hamsters of Hamsteren?
- Hi-ha-hamsterquiz

Opdracht B gaat verder op de volgende pagina!

OPDRACHT B

Opdracht

Verzin nu als team verschillende namen voor jullie game. Jullie kunnen de brainstorm van hoofdstuk 3 weer toepassen als je dat fijn vindt. Probeer minstens 3 verschillende namen te bedenken en kies later je favoriet. Neem hier 15 minuten de tijd voor.

Vul hieronder de namen in die je straks met het team wilt bespreken.

.....

.....

.....

.....

.....

Ontwerp de game knop

De knop moet aantrekkelijk zijn en duidelijk maken waar het spel over gaat.

We hebben een voorbeeldknop met de juiste afmetingen voor jullie gemaakt die je kunt downloaden door de QR-code te scannen

Opdracht

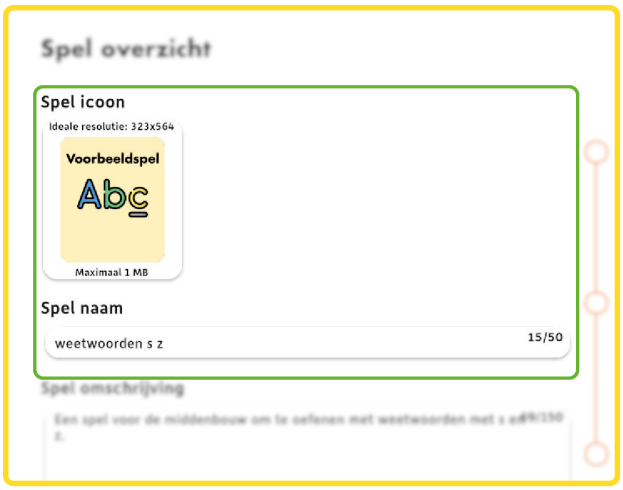
Gebruik een programma zoals Paint of Photoshop om één of meer knoppen voor jullie game te ontwerpen. De naam van het spel wordt door Springloop in de knop gezet, dus die hoeft er niet in te staan. Speel met kleuren, teksten en gebruik zelfgemaakte of online gevonden plaatjes. Als je die hebt, kunnen jullie op meerdere apparaten tegelijk hieraan werken. Besteed hier ongeveer 30 minuten aan. Wanneer je klaar bent kun je de gemaakt plaatjes op een usb zetten of mailen naar één van de programmeurs, zodat deze in de Springloop Creator ingevuld kan worden.

☐ **Ontwerp de game knop(pen)**

TOT SLOT!

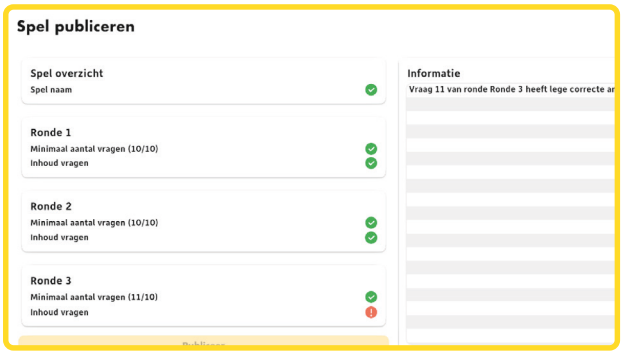
Nu gaan we de naam en de game knop in de Springloop Creator invoeren en de game publiceren, zodat deze in Springloop te spelen is.

1. Overleg met elkaar en kies samen jullie favoriete naam en knop. Als jullie er niet uitkomen, kunnen jullie stemmen.
2. Ga in Springloop Creator naar het speloverzicht en vul de gekozen naam en de game knop in bij 'Spel icoon' en 'Spel naam':



Nu zijn jullie klaar om de game te publiceren. Door te publiceren komt de game online en is deze (alleen met jullie eigen inlogaccount) te spelen in de Springloop app.

3. Ga in Springloop Creator naar het publiceerscherm. Het zou kunnen zijn dat er nog foutjes zijn ontstaan bij het invullen, die zullen in dit scherm rechts getoond worden zoals je hiernaast ziet:



BEN JIJ MEDIAWIJS?!

Wanneer je plaatjes of foto's gebruikt die je niet zelf hebt gemaakt, moet je nadenken over auteurs- en portretrecht. Je kunt bijvoorbeeld niet een foto van een klasgenoot gebruiken zonder daar eerst toestemming voor te vragen. Als je een afbeelding van een website zou willen gebruiken, ga er dan van uit dat er auteursrechten op zitten. Lees de site goed om te kijken of dit ook echt het geval is. Op veel sites vind je een **colofon**. Daar vind je vaak informatie over de site: of je teksten en afbeeldingen over mag nemen of niet.

4. Los eventuele foutjes nu op. Wanneer er geen foutjes meer zijn, dan wordt de publiceerknop actief. Druk nu op deze knop.

Opdracht

Vul de naam van jullie game hier in:

.....

- ☐ **Kies een game knop**
- ☐ **Vul de naam en game knop in**
- ☐ **Los eventuele foutjes op**
- ☐ **Publiceer de game!**

GEFELICITEERD!

Jullie eerste Springloop game is gemaakt en nu speelbaar in de Springloop app. Goed gedaan! Daarbij hebben jullie nu 350 extra bits voor MediaMasters verdient en maken jullie kans op de hoofdprijs van een jaar lang Springloop voor jullie klas!

VOORTGANG

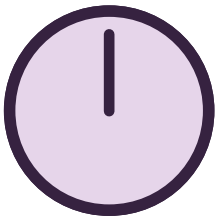
87%

0% 100%

Hoofdstuk 7
TESTEN

Je leert hoe je een bugverslag maakt en fouten in een game kan opsporen en oplossen.

Tijdsinschatting



60 minuten

Moeilijkheidsgraad

Gemiddeld

Benodigde materialen

Laptop of Chromebook

Tablet

Papier

Potloden of stiften

In dit hoofdstuk gaan jullie je eigen game testen.

Voor tips, scan de QR-code om programmeur Aron te bellen

STAP 1: VOORBEREIDING

Om jullie game in Springloop te kunnen spelen pakken jullie de tablet waarop Springloop is geïnstalleerd. Jullie leerkracht moet in de app zijn ingelogd. Na het openen van de app zie het volgende scherm:

- Klik vervolgens op de knop: ‘Creator Spellen’,

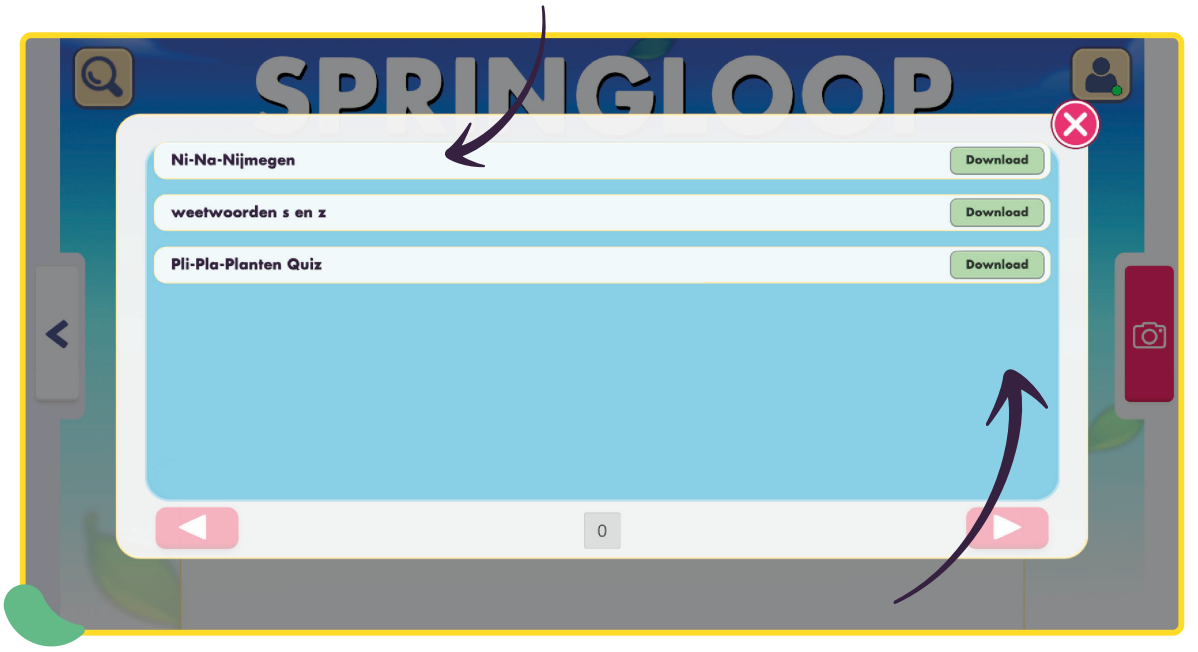
Stap 1 gaat verder op de volgende pagina!

STAP 1: VOORBEREIDING

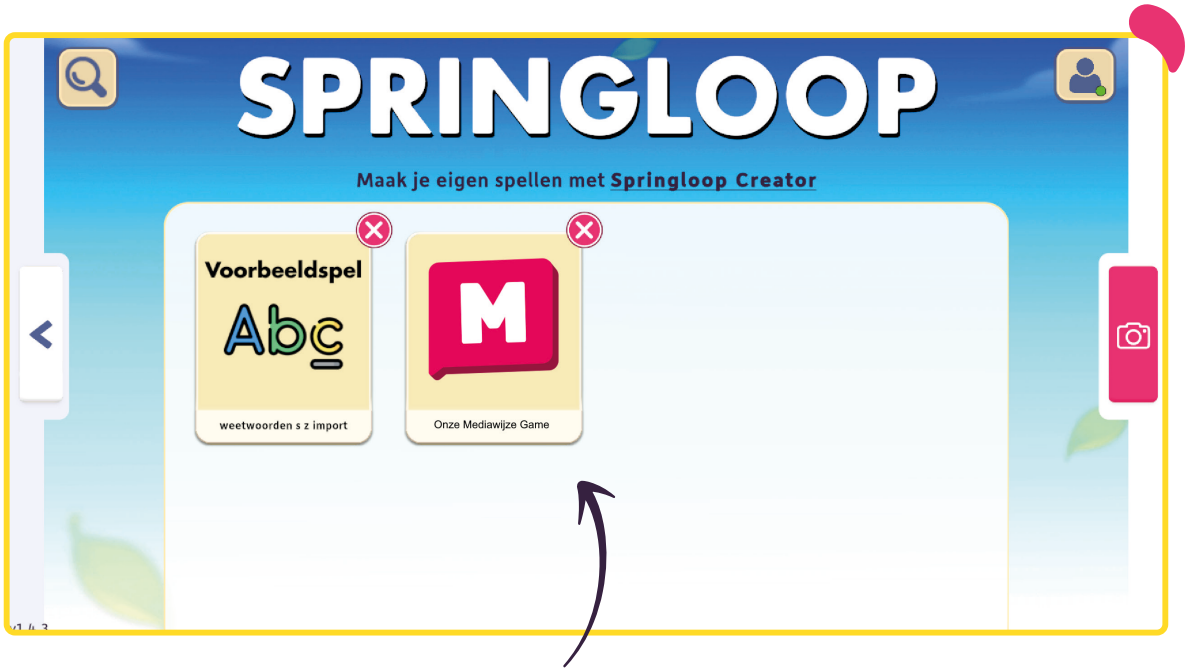
Je komt dan in bovenstaand scherm:

- Als er bij het poppetje rechtsboven een rode stip staat, betekent dit dat de leerkracht nog moet inloggen.
- Klik dan op deze knop om in te loggen. Anders kun je op het vergrootglas linksboven klikken.

In dit scherm staat nu jullie gepubliceerde game:



- Druk op de knop ‘Download’ om de game op de tablet te downloaden.



Vervolgens is jullie game gedownload en kun je deze starten door op jullie eigen game knop te klikken.

STAP 2: WAAR LET JE OP?

- **Spelfouten:** zijn er woorden verkeerd gespeld?
- **Goede antwoorden:** kloppen de goede antwoorden echt?
- **Foute antwoorden:** zijn de foute antwoorden echt fout?
- **Game knop en naam:** ziet het er goed uit in de Springloop app?

STAP 3: FOUTJES VINDEN

- Pak potlood en papier en start jullie spel.
- Ga in iedere ronde van jullie game op zoek naar foutjes.

Als je met een groepje een game hebt gemaakt, kun je de rondes verdelen.

Vergeet niet om soms expres het verkeerde antwoord te geven. Pas dan kun je alle mogelijke fouten opsporen.

STAP 4: FOUTEN OPSCHRIJVEN

Kom je een foutje tegen? Schrijf het dan zo op:

- **Naam tester:** Jouw naam
- **Ronde:** In welke ronde je het foutje vond
- **Vraag:** Welke vraag het was
- **Omschrijving:** Wat het foutje precies is

Voorbeeld:
- *Naam tester: Aron*
- *Ronde: 2*
- *Vraag: Een hamster heeft ... tenen aan elke poot.*
- *Omschrijving: In de game is het goede antwoord: 8 tenen, maar dat moet 4 tenen zijn.*

Als je alles hebt opgeschreven mag je het bugverslag aan de programmeur(s) van jouw team geven.

Overleg met jullie leerkracht of er nog tijd is voor de volgende stap:
- De programmeur(s) verbeteren de game door de bugs op te lossen en weer op de publiceerknop te drukken.

Opdracht

☐ Test je game!

BEN JIJ MEDIAWIJS?!

Computerprogramma's, apps, websites; alle digitale producten moeten eerst uitgebreid getest worden voordat ze goed werken. Er zijn altijd kleine foutjes te vinden die de makers pas zien als ze een product testen of dingen die toch anders uitpakken dan ze dachten. Een testversie van een digitaal product noem je ook wel een bètaversie.

VOORTGANG

100%

0% 100%

Hoofdstuk 8

SPELEN

Jullie game is nu helemaal af: gefeliciteerd!

Tijdsinschatting

20 minuten

Moeilijkheidsgraad

Makkelijk

Benodigde materialen

Tablet of smartphone

Jullie game is nu helemaal af

GEFELICITEERD!

Door het publiceren van jullie game in hoofdstuk 6 heeft jullie klas de extra bits voor MediaMasters al verdiend, daar hoef je nu verder niets meer voor te doen.

Als er in jullie klas meerdere groepjes zijn geweest die een game hebben gemaakt, dan kunnen jullie deze nu in Springloop spelen om te zien hoe hun game is uitgepakt. Weet je niet meer hoe je een spel in Springloop start, bekijk dan weer het begin van hoofdstuk 7.

Scan de QR-code en bel voor de laatste keer met het Springlab team!

GOED WERK, SPRINGLOOP CREATORS!

SPRINGLOOP CREATORS

Maak je eigen beweeggame!

Mogelijk gemaakt door een samenwerking van:

SPRING LAB Bewegend Leren

MEDIA MASTERS

Eindredactie
Nina van As
Naomi Farla

Tekst en inhoud
Nina van As
Carmen de Weerd
Pascal van Beek

Ontwerp en vormgeving
Naomi Farla
Martijn Zonnenberg
Lin Setzekorn

© Tweede druk, 2024 Springlab Learning B.V. Alle rechten voorbehouden.
Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of op enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Springlab Learning B.V. | Herculesplein 203, 3584AA Utrecht | 085 104 6880 | info@springlab.nl

Bijlage - Vragenblad

RONDE 1 .....

Spelvorm:

- ☐ Zoekplaat
- ☐ Verzamelen

Vraagvorm:

- ☐ Antwoorden verzamelen
- ☐ Zin compleet maken

Vraag / zin 1: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 2: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 3: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 4: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 5: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Bijlage - Vragenblad

RONDE 1 .....

Spelvorm:

- ☐ Zoekplaat
- ☐ Verzamelen

Vraagvorm:

- ☐ Antwoorden verzamelen
- ☐ Zin compleet maken

Vraag / zin 6: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 7: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 8: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 9: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 10: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Bijlage - Vragenblad

RONDE 2

Spelvorm:

- ☐ Zoekplaat
- ☐ Verzamelen

Vraagvorm:

- ☐ Antwoorden verzamelen
- ☐ Zin compleet maken

Vraag / zin 1: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 2: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 3: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 4: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 5: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Bijlage - Vragenblad

RONDE 2

Spelvorm:

- ☐ Zoekplaat
- ☐ Verzamelen

Vraagvorm:

- ☐ Antwoorden verzamelen
- ☐ Zin compleet maken

Vraag / zin 6: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 7: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 8: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 9: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 10: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Bijlage - Vragenblad

RONDE 3

Spelvorm:

- ☐ Zoekplaat
- ☐ Verzamelen

Vraagvorm:

- ☐ Antwoorden verzamelen
- ☐ Zin compleet maken

Vraag / zin 1: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 2: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 3: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 4: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 5: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Bijlage - Vragenblad

RONDE 3

Spelvorm:

- ☐ Zoekplaat
- ☐ Verzamelen

Vraagvorm:

- ☐ Antwoorden verzamelen
- ☐ Zin compleet maken

Vraag / zin 6: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 7: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 8: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 9: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

Vraag / zin 10: .....

Goed antwoord : .....

Fout antwoord 1: .....

Fout antwoord 2: .....

Fout antwoord 3: .....

SPRING LAB

Bewegend Leren