

Checklist: educatief softwarepakket

Algemene informatie

naam softwarepakket: Bombygame

doelgroep: 2^e graad

kostprijs: gratis

soort:

online software: URL:

http://www.ikgeeflevenaanmijnplaneet.be/nl/speelmee/bombygame_48.aspx

te downloaden software

applicatie

het dient om:

te leren

creatief vorm te geven

te oefenen

andere: *Klik hier als u tekst wilt invoeren.*

Wat is de meerwaarde van dit educatief softwarepakket?*

Op een interactieve wijze (a.d.h.v. een bij) wordt er leerstof aangebracht.

1. Algemene indruk



1.1. Is het educatief softwarepakket aantrekkelijk?

_____→

weinig matig behoorlijk veel



Waarom vind je dit?

De kinderen worden d.m.v. Bombylius de bij doorheen het spel begeleid.

2. Lay-out



2.1. Is het lettertype duidelijk?

_____→

n.v.t. weinig matig behoorlijk veel



2.2. Motiveert de lay-out de leerling?

_____→

n.v.t. weinig matig behoorlijk veel



Hoe denk je dat dit komt?

Het spel is volledig ingekleed naargelang het thema biodiversiteit. Hierbij wordt er gebruik gemaakt van 3d-animaties.



2.3. Wordt er reclame in het educatief softwarepakket getoond?

_____→

geen weinig matig behoorlijk veel

3. Doelen



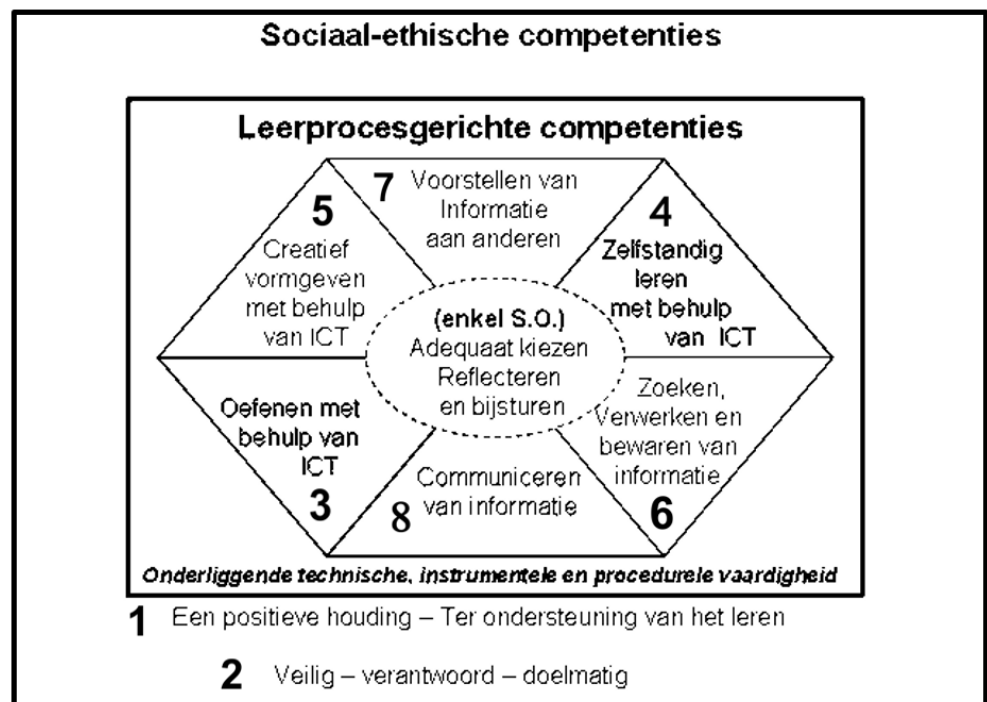
3.1. Wat belooft het softwarepakket?

Leren over de biodiversiteit



3.2. Aan welke ICT-eindtermen wordt er gewerkt? Duid aan.

- ET 1
- ET 2
- ET 3
- ET 4
- ET 5
- ET 6
- ET 7
- ET 8





3.3. Welke leerplandoelstellingen worden er gehanteerd?

- GO!
 OVSG



3.4. Aan welk leergebied wordt er gewerkt? Duid aan en noteer een kerndoelstelling.*

- wiskunde Nederlands Frans W.O. M.V. L.O.



Kerndoelstelling:

3.2.3. 3 ET 1.4 Van veel voorkomende dieren uit de omgeving aangeven in welk biotoop ze thuishoren

(bijvoorbeeld de dieren in en om de poel, op de heide, in het bos, in de berm ...).



3.5. Doet het softwarepakket wat het belooft? ja / nee

Indien nee, wat doet het?

Klik hier als u tekst wilt invoeren.

4. Inhoud



4.1. Welke taal wordt er gebruikt?

Nederlands



4.2. Is het taalgebruik geschikt voor de leerlingen? ja / nee / n.v.t.

Indien nee, waarom niet?



Klik hier als u tekst wilt invoeren.

4.3. Het softwarepakket biedt mogelijkheid tot differentiatie op:

- | | |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> moeilijkheidsgraad/niveau | <input type="checkbox"/> interesse |
| <input checked="" type="checkbox"/> tempo/tijd | <input type="checkbox"/> andere: Klik hier als u tekst wilt invoeren. |
| <input type="checkbox"/> leeftijd | <input type="checkbox"/> geen van bovenstaande |
| <input type="checkbox"/> taal | |



4.4. Hoe kan de leerling werken?

→

enkel met behulp van de leerkracht
 op bepaalde momenten met hulp
 zelfstandig



4.5. Is er variatie mogelijk? ja / nee / n.v.t



4.6. Wordt er feedback gegeven? ja / nee / n.v.t.

Indien ja, hoe wordt deze gegeven? (a.d.h.v. symbolen, inhoudelijk, ...)



Er wordt aangegeven indien een antwoord fout is.

4.7. Hoe gebeurt de controle/toetsing?*

4.7.1. Voor de leerling:

Bij sommige spellen wordt er met punten gewerkt (geheugenspel), bij anderen dan ook weer niet (puzzelspel). De score kan de ll. nadien raadplegen.

Er zijn ook spellen waarbij de ll. bij het klikken (op het moment zelf) van dieren de nodige informatie ziet en of men dus juist geklikt heeft (verstopperspel).

4.7.2. Voor de leerkracht:

De controle moet op het moment zelf gebeuren.

5. Technische aspecten



5.1. Heb ik het juiste besturingssysteem?* ja / nee

Welk besturingssysteem gebruik je?

Windows 7



5.2. Heb ik extra materiaal nodig? ja / nee

Zo ja, welke?



Klik hier als u tekst wilt invoeren.

5.3. Worden er updates uitgevoerd? ja / nee / n.v.t.



5.4. Welke technische instellingen kan je aanpassen? NVT

- feedback
- helpfunctie
- geluid

- taal
- aantal gebruikers
- andere: Klik hier als u tekst wilt invoeren.