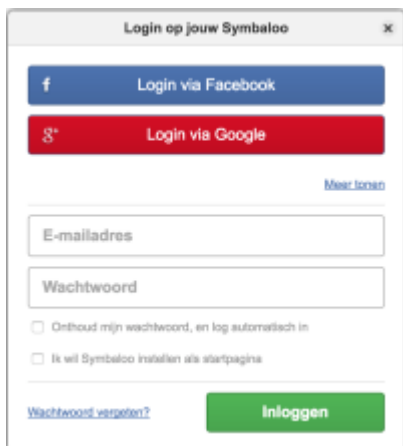
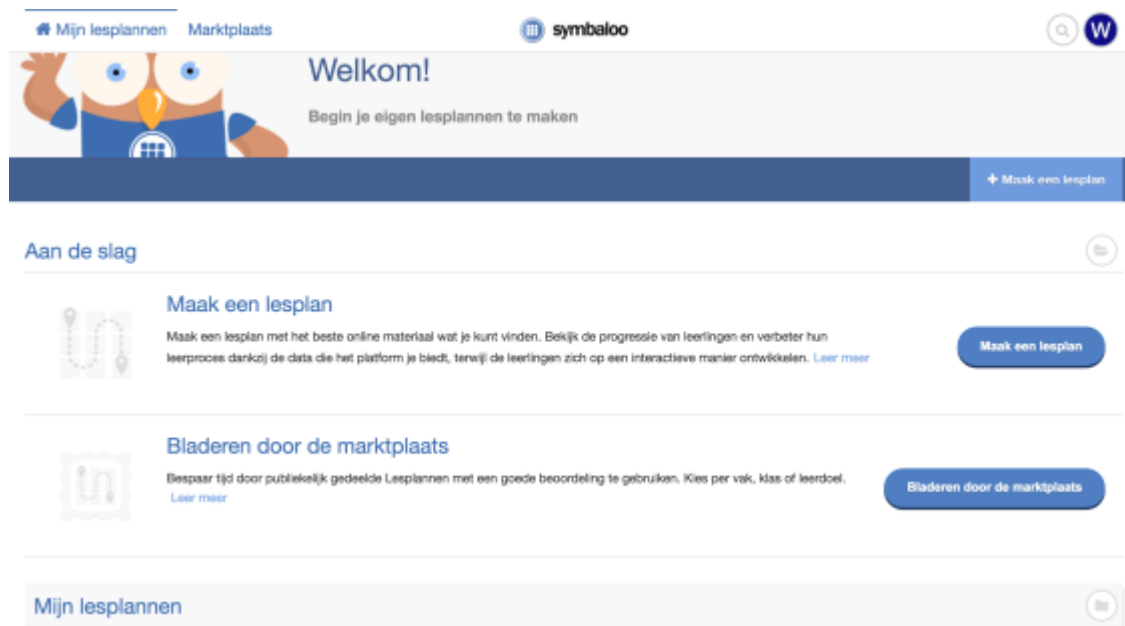


Symbaloo, je wellicht bekend van de [persoonlijke startpagina](#) die je mee kunt maken, is de laatste maanden erg actief binnen het onderwijs. Ze hebben een nieuw online platform ontworpen waarmee je digitaal bordspel kunt maken dat je kunt vullen met eigen materiaal. Leerlingen doorlopen dit bordspel als een route naar hun einddoel (een leuke [vorm van gamification](#)). Een visueel aantrekkelijk, makkelijk te gebruiken platform met wat interessante opties.

## Symbaloo Lesplannen

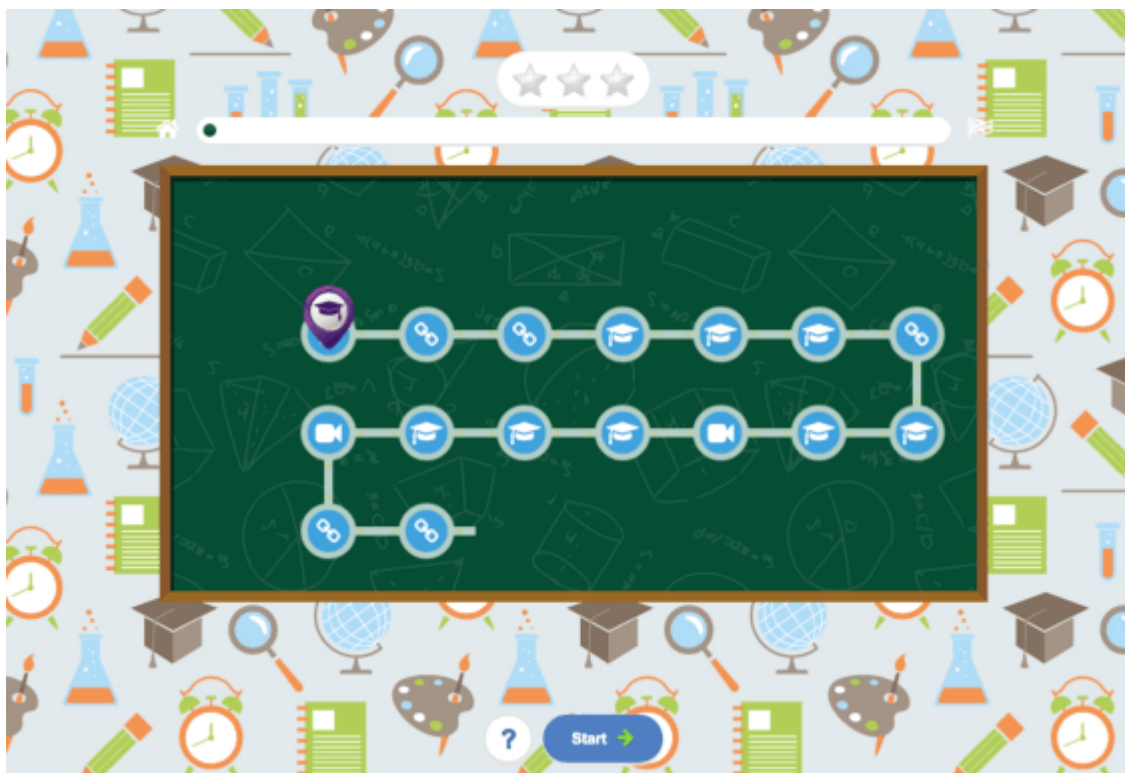


Lesplannen is gratis, Nederlandstalig een platform. Op dit platform kun je leerroutes maken, die de vorm van een spelbord krijgen: je krijgt een grid (vakjes) die je stuk voor stuk kunt vullen met bijvoorbeeld uitleg, een video, een website, een afbeelding of een vraag. Vervolgens geef je er de route tussen de verschillende blokjes aan. Middels deze route teken je voor de leerlingen uit op welke manier zij bij hun eindbestemming moeten komen: soms zal dit een rechte route zijn en soms wil je leerlingen misschien laten kiezen tussen 2 of 3 opties. Ook kun je aangeven dat leerlingen een bepaalde weg op moeten op basis van hoe zij de vragen beantwoorden. Als je bord klaar is deel je het middels een code of link met je leerlingen, die het vervolgens als een spelbord zien er met hun pion op weg gaan naar hun eindbestemming. Als docenten kijk je live mee naar hoe de klas het doet. Ook kun je achteraf de resultaten opslaan en exporteren.



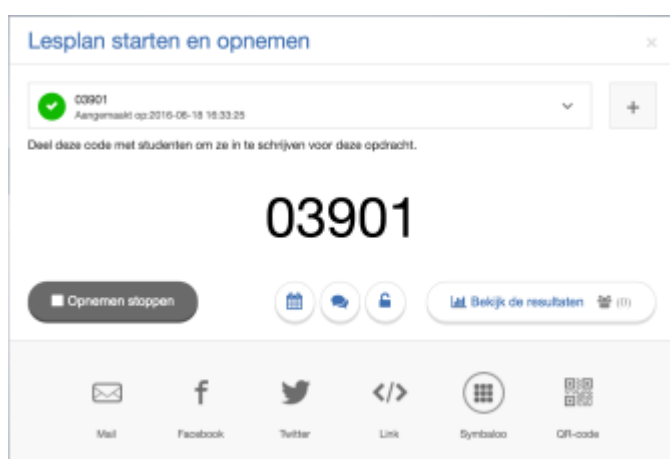
## Lesplan maken

Je gaat naar de website, gaat naar 'registreren' of 'start een plan' en maakt een account aan (via Google of Facebook). Vervolgens kom je op het overzicht-scherm terecht vanaf waar je je eerste lesplan kunt maken. Je drukt nu op '+Maak een lesplan', geeft het bordspel een titel, omschrijving, niveau en verwachte spelduur en je komt terecht bij de grid: je kunt nu je eerste lesplan gaan maken.



Ieder vakje binnen het grid staat voor een onderdeel: een website, filmpje, informatie, vragen etc. Het kan dus zijn dat een leerling daar actief iets moet doen (vragen beantwoorden) of dat een leerling er simpelweg informatie krijg (filmpje, uitleg, afbeelding etc.). Het aanmaken van een vakje is erg gemakkelijk: je klikt er op, voegt een onderdeel toe en kiest onderaan waar je vanaf dat vakje naar toe kunt of dat het een eindbestemming is. Is het lesplan af? Dan kun je het met leerlingen delen door op 'Start het lesplan' te klikken. Nu kun je je lesplan delen met leerlingen!

## Leerlingen aan de slag



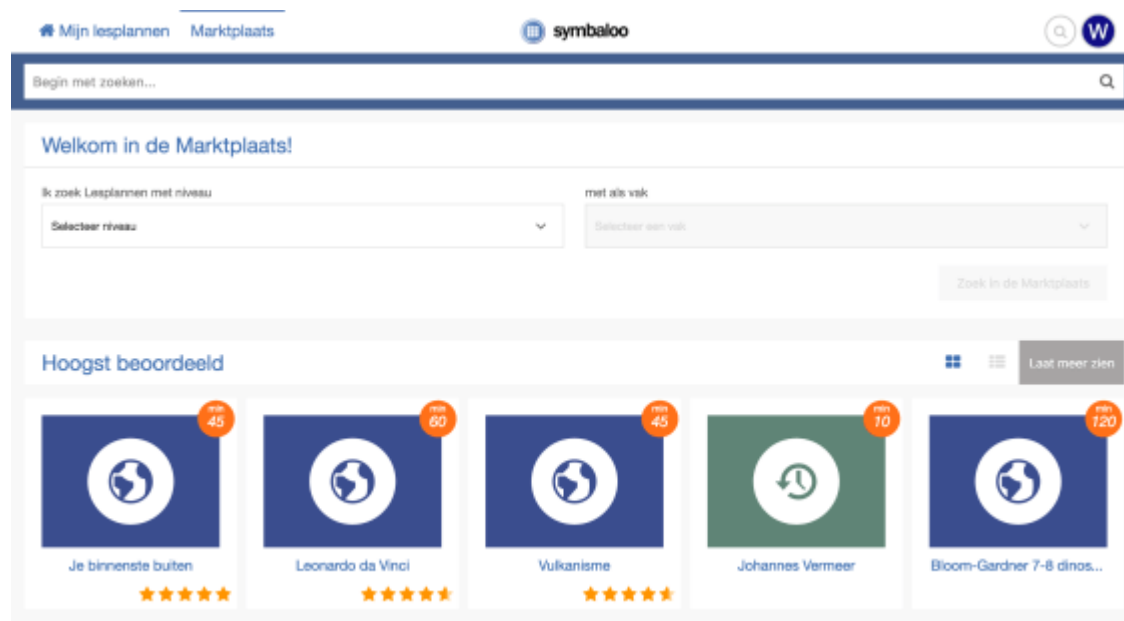
Leerlingen kunnen het lesplan doorlopen middels een pincode, link of QR-code. Zij vullen vervolgens hun naam in en kunnen aan de slag. Op een vakje voeren zij de actie uit en kunnen dan (evt. op basis van ingevulde vragen) door naar een volgend

vakje. Leerlingen worden gemotiveerd doordat zij middels een voortgangsbalk zien hoe ver zij zijn en doordat zij een eindscore krijgen (afhankelijk van het tempo en hoe goed zijn de onderdelen hebben doorlopen) Als docent kun je live meekijken hoe de leerlingen bezig zijn en hen op die manier van feedback voorzien waar nodig.

Als de les is afgelopen of als de leerlingen klaar zijn kun je op 'Aan het opnemen' drukken en de opname stoppen. Vervolgens kun je het bestand een naam geven, zodat je er makkelijk weer bij kunt: of om verder te spelen (handig!) of om de gegevens te bekijken en eventueel exporteren. Deze gegevens geven inzicht in de voortgang van iedere leerling: hoe goed zij een onderdeel hebben doorlopen, hoe snel zij dit hebben gedaan etc. Op die manier is het voor jou als docent makkelijk helder hoe het er voor staat.

## Marktplaats

Naast het feit dat je je eigen lesplan kunt maken, kun je gebruik maken van de Marktplaats. Dit is het community platform waar docenten lesplannen met elkaar kunnen delen. De marktplaats is simpel en overzichtelijk: je kunt zoeken middels vakken, niveau en leerjaar of simpelweg via een zoekopdracht. Al hoewel de marktplaats nu nog wat leeg is, zal daar vanzelf verandering in komen naarmate meer mensen het platform gaan gebruiken. Momenteel is het delen geheel gratis, [in de toekomst](#) komt er ook de mogelijkheid om lesplannen te verkopen (denk aan prijzen van 1,- tot 5,- euro waarvan dan mogelijk een deel naar Symbaloo gaat als verdienmodel).



Ander toevoegingen die we kunnen verwachten zijn [gamification](#) en de integratie van learning analytics, oftewel de mogelijkheid om uitgebreider inzicht te krijgen in de data van leerlingen.

Symbaloo lesplannen is volledig gratis en te gebruiken via de

website: <http://lessonplans.symbaloo.com/>