



sQula[®]
Leuk leren



SURF Bijeenkomst Adaptiviteit

2023-02-14

Jasper Naberman

Jasper@squla.com

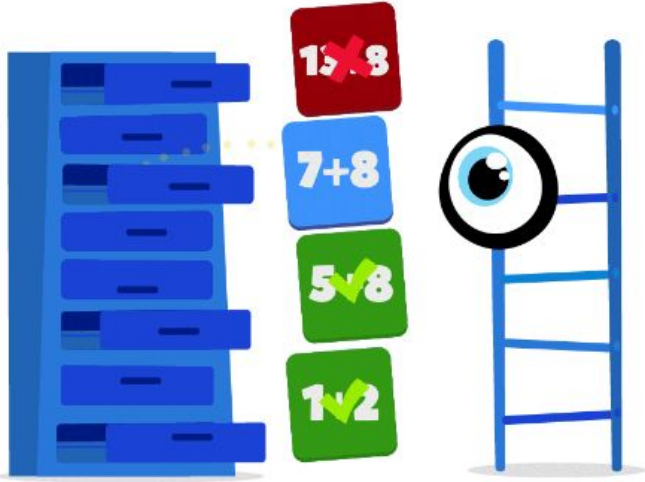


Programma

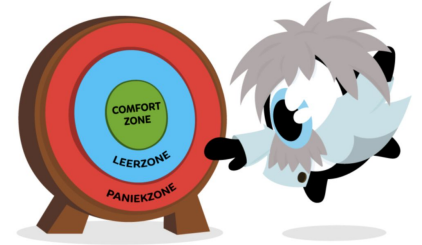


- Introductie
- Adaptiviteit binnen Ssula
- UX in het platform
- Technisch: implementatie algoritme
- Opbouw van de content
- Punten ter overweging
- Afsluiting & vragen

Adaptiviteit binnen Scula



- Spelen op eigen niveau
- Binnen enkele vakken
- I.c.m. reguliere content
- Gamification
- Rapportage beheersing



Hey slimmerik, denk je dat je ons kunt verslaan? Om te kijken hoe goed je al bent krijg je eerst 5 vragen.



Inleiding



32

Zoveel mogelijk
goede antwoorden



+ 42

Speel x vragen



+ 42

Geef x goede
antwoorden



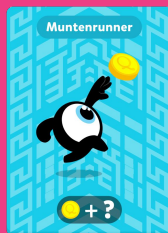
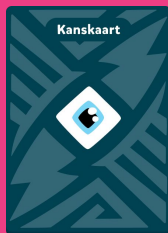
+ 42

Geef x goede
antwoorden
op een rij



+ 42

Keuzekaartjes



Leuke onderbrekingen



Boss battles

Versla de baas!



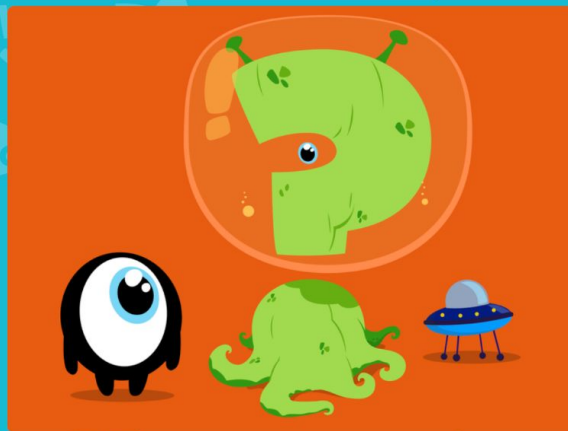
+ 42

Versla de baas

Geef goede antwoorden en vul de energiebalk.

Foute antwoorden kosten energie.

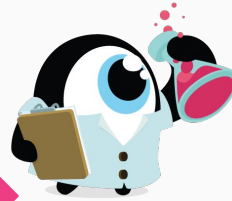
Elke x seconden tikt de balk terug voor extra spanning, gebaseerd op het niveau van de leerling.



Jax heeft een getal afgerond naar het honderdtal dat het dichtstbij ligt. Het antwoord is 62.700. Wat is het kleinste getal dat hij kan hebben afgerond?

62.650

Technisch: implementatie algoritme (ELO)

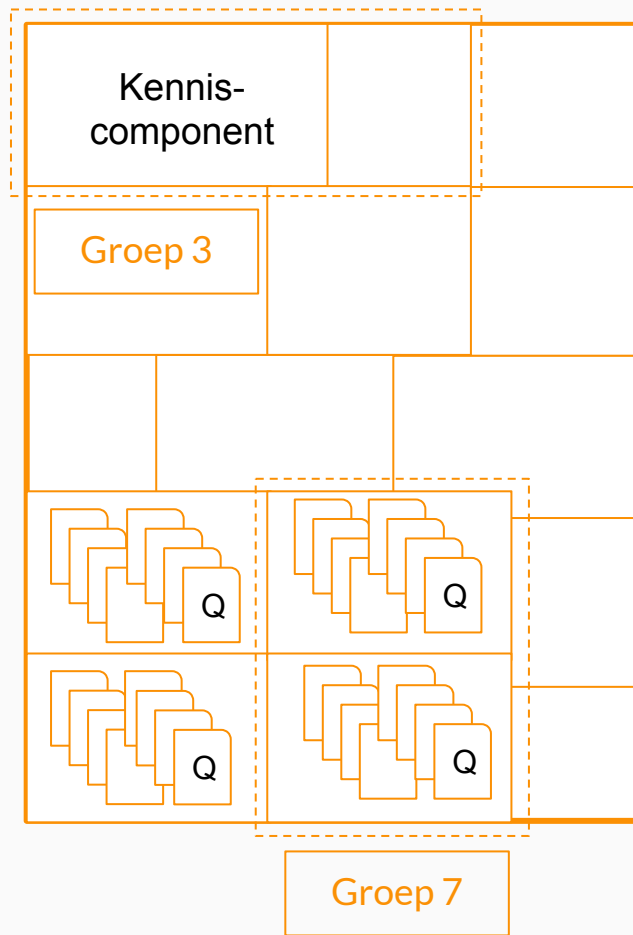


Opbouw van de content

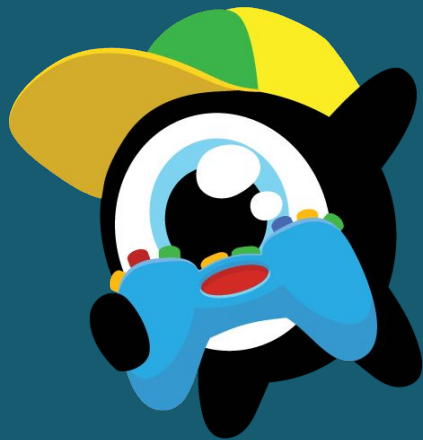


Rekenen
↓
Vermenigvuldigen
↓
Tafels onder de 10
↓
 $3 \times 7 = 21$

Kennisonderwerp



Punten ter overweging



- Duidelijke opbouw content vereist
 - Ook: veel content (goede dekking)
- ‘Eindeloos’ oefenen vs. gestructureerde quizzen
- Oefening vs. uitleg
- Engagement belangrijk voor uitdaging en data

Bedankt voor uw aandacht!



Ruimte voor vragen





sQula[®]
Leuk leren