

Stappenplan

Je hoeft je niet aan te melden of in te loggen.

Klik op **Get Started**.



Vul de **titel** van je speurtocht in.

Vul een vraag in en blijf daarbij doortypen tot de vraag of verhaal af is.

Ben je daarmee klaar. Typ dan een *. Hierachter komt dan je antwoord of opmerking.

Vraag en antwoord klaar? Druk dan op Enter.

Je kunt nu aan een nieuwe vraag beginnen en doe weer hetzelfde zoals hierboven is beschreven.

Ga door tot je klaar bent. Minimaal 5 vragen.

Klaar met je speurtocht. Vul een password (wachtwoord) in en bewaar dat.



Klik dan op: **Create the QR challenge**. De volgende site die verschijnt laat een link zien die je moet bewaren. Hiermee kun je later, samen met je wachtwoord, nog veranderingen aanbrengen aan je vragen of nog nieuwe toevoegen.

← → ↻ 🏠 www.classtools.net/QR/process.php

Apps Symbaloo | Je persoo NU - Het laatste nieu

Here is the link to your completed QR Treasure Hunt!

<https://goo.gl/JJsJPq> 


Ga weer terug. Met de volgende site die verschijnt, kun je jouw vragen mee printen.

Klik op: **3:Print off these QR codes for each of these quiz questions.**

QR Challenge: Test LDM
View the questions! | Get the QR Code for each question!
[Create a New Quiz](#) | [Edit this quiz](#) | [Contact](#)

Teacher Notes

A. Prior to the lesson:

1. Arrange students into groups. Each group needs at least ONE person who has a mobile device (note: an internet connection will **not** be needed).
2. Ask students to
 - Download a QR reader (e.g. [I-Nigma](#) | [NeoReader](#) | [Kaywa](#)) onto their mobile devices
 - Bring these devices into the lesson.
3. Print off [these QR codes](#) for each of [these quiz questions](#). 
4. Cut them out and place them around your class / school.

B. The lesson:

1. Have the first ('Introduction') QR code on display on your whiteboard.
2. Each team scans it into their device and gets told to start hunting around the school for the remaining QR codes.
3. Away they go! The winner is the first team to return with the most correct answers in the time available.

C. TIPS / OTHER IDEAS

1. Award teams ONE point for each question they successfully decode, and a further TWO points for each correct answer that they provide.
2. Students in each team that do not have access to a mobile device can be responsible for research answers / hunting down the other QR codes for their teams.
3. A detailed case study in how to set up a successful QR Scavenger Hunt using this tool can be found [here](#).

Alle vragen verschijnen als QR code. Deze kun je printen. Klik op **here**, als je ook nog de antwoorden wilt hebben.

**QR Challenge:
Test LDM**

QR Codes for Teachers: Use the 'instructions' code to start the lesson. Place the 'Quiz Questions' around the school.

Note: each of the QR codes is a text file. There is no need for the mobile devices to connect to the internet to decode them.

The correct answers for this quiz can be found [here](#). 




Wil je jouw product later nog eens bewerken, plak dan de link, die je bewaard hebt in de adresbalk.

De volgende site verschijnt. Klik op **Edit this quiz**.

QR Challenge: Test LDM
View the questions! | Get the QR Code for each question!
[Create a New Quiz](#) | [Edit this quiz](#) | [Contact](#)



Je moet dan jouw password (wachtwoord) invullen. Klik op: Submit.

Nu kun je de vragen weer bewerken en of nieuwe toevoegen.

QR Challenge: Test LDM

Please provide the password: Submit

[Create a New Quiz](#) | [Edit this quiz](#) | [Contact](#)

