

## **Oriëntatieloop met QR-codes**

### Probleemstelling

Het principe van een klassieke oriëntatieloop is zeer eenvoudig. Aan de start krijgen de leerlingen (eventueel in groepjes) een geografische kaart met daarop een bepaalde omloop uitgestippeld. Het is de bedoeling deze omloop zo snel mogelijk af te leggen, waarbij de route zelf bepaald mag worden mits passage van alle vastgelegde posten. Wanneer een leerkracht lichamelijke opvoeding echter tijdens de lessen dergelijke klassieke oriëntatieloop organiseert, wordt dit veelal niet warm onthaald door zijn of haar leerlingen. Het merendeel van de leerlingen vinden een oriëntatieloop saai en associëren het met ontzettend veel lopen (zwaar conditionele aspect), ongecontroleerd zoeken, vervelende vragen, weinig positieve feedback en een beperkte succesbeleving. Het is met name een moeilijke opgave als leerkracht leerlingen alsnog te motiveren voor dergelijke klassieke oriëntatieloop. Daarnaast zorgt de klassieke oriëntatieloop ook voor enkele moeilijkheden bij de leerkrachten zelf. Zo kan een leerkracht de leerlingen slechts in beperkte mate controleren en is hij heel erg beperkt op het gebied van inspiratie en originaliteit bij de posten/vragen.

### Concept – meerwaarde

Het leek ons interessant deze klassieke methode te combineren met een technologische snufje, namelijk QR-codes. Een oriëntatieloop in combinatie met het gebruik van QR-codes creëert onmiddellijk veel nieuwe mogelijkheden betreffende originaliteit en controle van de posten. Daarnaast wordt het door de leerlingen al gauw vernieuwend en minder saai bevonden. Onderstaande oriëntatieloop werd uitgewerkt in de verwachting leerkrachten concrete ideeën te geven bij het samenstellen van een originele oriëntatieloop waarbij het motiveren van leerlingen geen extra moeilijkheid meer biedt. Dankzij het gebruik van internet, dient men zich niet te beperken tot louter stempels of simpele vragen, maar kan men gebruik maken van zelfgemaakte filmpjes, skypen, SMS-berichten, youtube filmpjes, websites, afbeeldingen, online kruiswoordraadsels,...

### Extra:

Collega leerkrachten kunnen eigen gecreëerde oriëntatieloop met specifiek onderwerp en QR-codes doorsturen, waarna deze eventueel goedgekeurd wordt en geplaatst wordt op de

website. Contactgegevens voor het doorsturen van de eigen samengestelde oriëntatieloop zijn terug te vinden op onderstaande site: <http://www.lokijkwijzers.weebly.com>.

#### Gebruikte software

- Windows Live Movie Maker
- Rrstuff -<http://www.qrstuff.com/>
- Tinipic - [http://tinypic.com/player.php?v=vhe0ix%3E&s=8#.U1vAS\\_I\\_uuJ](http://tinypic.com/player.php?v=vhe0ix%3E&s=8#.U1vAS_I_uuJ)
- Youtube
- Dropbox
- Skype
- Google maps

#### Uitgewerkt voorbeeld

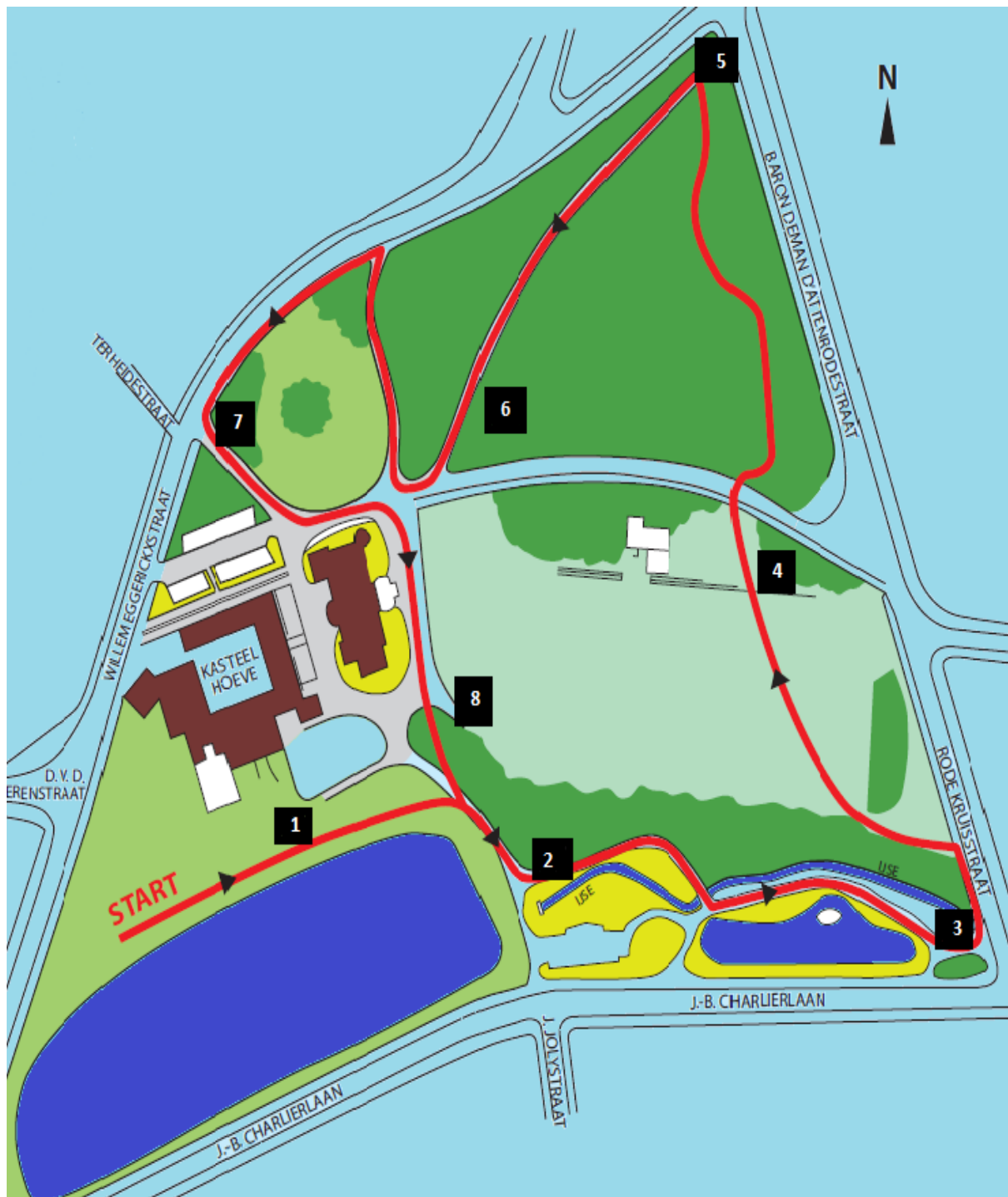
Deze uitgewerkte oriëntatieloop werd gemaakt voor het Jan van Ruusbroecpark in Hoeilaart, maar kan even goed gebruikt worden in andere parken of bossen.

#### *Uitleg van het oriëntatiespel*

Alle leerlingen worden ingedeeld in verschillende groepjes. Elk groepje krijgt een geografische kaart met daarop aanduiding van de verschillende posten en een smartphone of tablet met wifiverbinding. Aan elke post heeft de leerkracht een QR-code geplaatst, zodat de leerlingen deze kunnen terugvinden. Leerlingen moeten de verschillende posten/QR-codes zo snel mogelijk trachten te vinden, de bijhorende vragen correct beantwoorden en bijgevolg letters verkrijgen waarmee men een woord op het einde van het oriëntatiespel kan vormen. Bij elke vraag worden drie mogelijke antwoorden gegeven. Hierbij is slechts één antwoord correct. Bij elk antwoord krijgen de leerlingen een letter. Uiteraard is enkel de letter van het correcte antwoord de juiste om tot het woord te komen. Het groepje dat als eerste het correcte woord door zal sturen naar een bepaald telefoonnummer, wint de wedstrijd.

Het specifieke onderwerp in deze uitgewerkte oriëntatieloop is basketbal. Er worden met andere woorden vragen gesteld over de techniek, tactiek, spelregels en actualiteit binnen deze sportdiscipline. Het kan als het ware dienen als deelevaluatie voor basketbaltheorie.

*Geografische kaart (Hoeilaart, Jan Van Ruusbroecpark)*



QR-codes en bijhorende vragen

Vragen over techniek	
<p>Post 1</p> 	<p>[SMS]</p> <p>Beantwoordt deze vraag via SMS: de twee meest gebruikte worpen op afstand in basketbal zijn...</p> <p><b>Set shot en jump shot</b></p> <p>Bij correct antwoord wordt men opgebeld en krijgt men een nieuwe vraag.</p> <p>Vraag die men over telefoon krijgt:</p> <p>Vul de zin correct aan. Set shot...</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Is één van de meest gebruikte worpen op afstand waarbij men springt =&gt; F</li><li>• Wordt nooit gebruikt bij vrijwerpen =&gt; E</li><li>• <b>Is een worp waarbij de speler niet springt =&gt; S</b></li></ul>
<p>Post 2</p> 	<p>[Google maps]</p> <p>QR-code stuurt leerlingen naar een locatie waar een vraag omhoog hangt.</p> <p>Wat is een alley oop?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Een specialistische en spectaculaire score waarbij een speler de bal richting de basket gooit, met als doel een twee speler die vanuit de lucht in de basket dunkt =&gt; H</b></li><li>• Dit is een shot van achter de 3-puntslijn en levert 3 punten op =&gt; E</li><li>• Het met één of twee handen in de basket 'slaan' van de bal =&gt; G</li></ul>
Vragen over tactiek	
<p>Post 3</p> 	<p>[tekst]</p> <p>Welke van volgende tactieken is geen aanvallende tactiek?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Give and go =&gt; C</li><li>• Criss cross =&gt; I</li><li>• <b>One pass away =&gt; J</b></li></ul>

<p>Post 4</p> 	<p>[tekst]</p> <p>Wat bedoelt men met tracing?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De verdediger volgt met de voorste hand de bal die door de aanvaller in verschillende posities gebracht worden =&gt; U</li> <li>• De verdediger zoekt telkens zijn aanvaller bij 'man to man' verdediging =&gt; O</li> <li>• De aanvaller zoekt bij een aanval zijn verdediger bij 'man to man' verdediging en probeert deze te mijden =&gt; R</li> </ul>
<p><b>Vragen over actualiteit</b></p>	
<p>Post 5</p> 	<p>[Filmpje]</p> <p>Welke basketballer heeft na zijn 36 jaar zijn carrière stop gezet om honkballer te worden te worden waar hij uiteindelijk niet de top behaalde?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kobe Bryant =&gt; I</li> <li>• Kevin Durant =&gt; N</li> <li>• <b>Michael Jordan =&gt; M</b></li> </ul>
<p>Post 6</p> 	<p>[foto]</p> <p>Welke Belgische basketbalspeelster is actief in de WNBA bij Seattle Storm en speelt dit basketbalseizoen bij het Russische UMMC Jekaterinenburg?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anke Demont =&gt; R</li> <li>• <b>Ann Wouters =&gt; P</b></li> <li>• Emma Meesseman =&gt; S</li> </ul>
<p><b>Vragen over spelregels</b></p>	
<p>Post 7</p>	<p>[tekst]</p> <p>Hoe groot is een basketbalveld?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>28 m x 15 m =&gt; T</b></li> <li>• 30 m x 15 m =&gt; I</li> <li>• 26 m x 12 m =&gt; B</li> </ul>



Post 8



[PDF file op dropbox]

Wat betekent deze handeling van de scheidsrechter?

- Loopfout => K
- Terugspelen op eigen helft => A
- Dubbele dribbel => O