

Handleiding vraagtypen

Binnen een SterMonitor monitoren leerlingen en docenten de voortgang van opdrachten en leerdoelen van de stercollecties.

In de SterMonitor kan eigen leermateriaal worden toegevoegd en alle opdrachten die er al in staan kunnen tot in detail worden aangepast. Ook kunnen er oefeningen/vragen worden toegevoegd.

In de [algemene handleiding](#) lees je hoe je de content in de SterMonitor kunt aanpassen / arrangeren.

In deze handleiding leggen we uit welke vraagtypen er allemaal mogelijk zijn binnen de opdrachten en hoe je deze zelf kunt toevoegen en bewerken.

De verschillende soorten vragen die mogelijk zijn binnen SterMonitor zie je hiernaast.

Inhoudsopgave

Inhoud

Oefening toevoegen	1
Open vraag	2
Invoer vraag	3
Enkel- en Meerkeuze vraag.....	4
Upload vraag.....	5
Sleepvraag	6
Klikbare afbeelding.....	7
Volgordevraag	8
Scoretabel	9
Klikbare tekst.....	9
Stemformulier	10

Oefening toevoegen

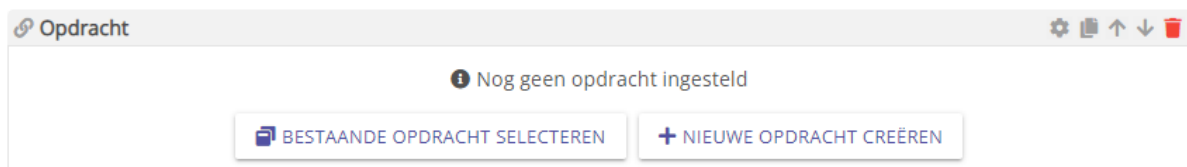
Selecteer rechtsboven de 'bewerken' knop



Linksboven je arrangement komt nu de balk 'ELEMENT TOEVOEGEN' te staan. Klap deze uit en selecteer de optie 'Opdracht'

ELEMENT TOEVOEGEN ▾

Onderaan de pagina komt nu een lege opdracht te staan. Selecteer de optie "+ NIEUWE OPDRACHT CREËREN"





Je verlaat nu de pagina en kan de oefening vullen met de vragen. Je moet echter nog een paar lege velden invullen voordat je dit kan doen

Oefening 1

Naam	Titel
Vak-Thema-Opdracht-oefening	Oefening 1

Content

Plaats hier een introducerende tekst die boven de oefening zichtbaar blijft

+  


Vragen

#	Titel	Soort
---	-------	-------

+ VRAAG TOEVOEGEN ▾

Opties

- Automatisch
- Willekeurige volgorde
- Titels vragen tonen

◀ TERUG OPSLAAN & TERUG  TONEN OPSLAAN

Naam

plaats hier een naam die alleen zichtbaar is voor jezelf (*dit kun je gebruiken om de oefening te zoeken wanneer je deze wilt importeren in een ander arrangement.*)

Titel

Deze komt als kop zichtbaar boven de oefening te staan.

Content

Deze tekst komt boven de vragen te staan. Hierin kun je een introducerende tekst plaatsen of een afbeelding waar de vragen van de oefening over gaan.

Open vraag

Wat?

Hier kun je een vraag stellen waarbij de leerling zelf een antwoord moet typen. Je kunt deze vraag dan door de leerling zelf laten beoordelen, doordat je het goede antwoord ingeeft of de vraag zelf nakijken.

Hoe?

Geef de vraag een *naam* en *titel* zoals de oefening.
De titel zal zichtbaar zijn in het arrangement

Vul de vraag en het antwoord in en geef een score aan.
Geef in de opties aan of de leerling of docent de vraag beoordeelt.

Open vraag toevoegen

Naam

Vak-Thema-Opdracht-Oefening-Vraag1

Titel

Vraag 1

Vraagstelling

Stel hier de vraag



Juiste antwoord

Plaats hier het antwoord



Score opties

- Leraar
- Leerling
- Leerling mbv keuze opties

Score

1

Overige opties

Leerling kan antwoord wissen en de vraag opnieuw maken

Invoer vraag

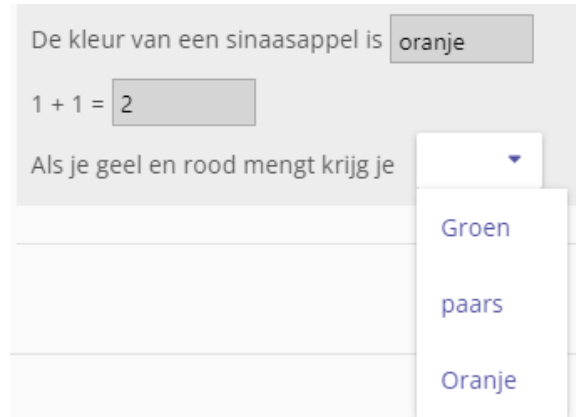
Wat?

Je maakt een vraag waarbij een leerling in een veld een tekst kan typen of kiezen.

Dit kan bijvoorbeeld handig zijn bij een gatentekst.

Je kunt drie verschillende soorten invoer vragen toevoegen.

- **Tekst** invoerveld
- **Nummer** invoerveld
- **Keuzeveld**



De kleur van een sinaasappel is

1 + 1 =

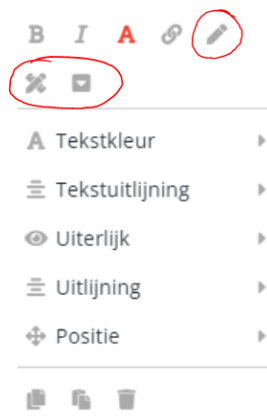
Als je geel en rood mengt krijg je

Hoe?

Voeg in de content een paragraaf toe met het + icoon.

Zet de vraag in deze paragraaf en plaats het invoer- of keuzeveld in de tekst door op de plek in de tekst te klikken.

Hierna verschijnt het onderstaande keuzeveld.



B I A 🔗 ✎
✖ ▣

- A Tekstkleur
- ≡ Tekstuitlijning
- 👁 Uiterlijk
- ≡ Uitlijning
- ⊕ Positie



Klik op dit icoon voor een **tekst** invoerveld.



Klik op dit icoon voor een **nummer** invoerveld



Klik op dit icoon voor een **keuzeveld**.

Wanneer je deze hebt toegevoegd verschijnt onder de kop **Invoervelden** een leeg veld waarin je het goede antwoord kunt invullen.

Invoer vraag bewerken

Naam	Titel
Vak-Thema-Opdracht-Oefening-Invoervraag	Invoer vraag

Content

De kleur van een sinaasappel is

1 + 1 =

Als je geel en rood mengt krijg je

Invoervelden

Type	Antwoord	Score	Hoofdt.	
Tekst	oranje	1	<input type="checkbox"/>	✎
Getal	2	1	<input type="checkbox"/>	✎
Keuze	Oranje	1	<input type="checkbox"/>	✎

Score opties Score per optie

Met de **'bewerken'** knop achter iedere optie kun je extra opties toevoegen.

Bij het keuzeveld kun je de verschillende antwoorden toevoegen en aangeven welk antwoord correct is.



Invoerveld bewerken

Waarde	Score	Correct
Groen	0	<input type="checkbox"/>
Paars	0	<input type="checkbox"/>
Oranje	1	<input checked="" type="checkbox"/>

+ TOEVOEGEN

ANNULEREN OK

Enkel- en Meerkeuze vraag

Wat?

Je maakt een vraag waarbij een leerling één of meerdere antwoorden kan kiezen.

Hoe?

Vul de naam, titel en de vraag.

Klik onder keuzes op de toevoegen knop om verschillende antwoorden toe te voegen..



Vul de verschillende keuzemogelijkheden in en geef de correcte antwoorden aan met de slider.

Bij de meerkeuzevraag kun je meerdere antwoorden goed rekenen en een score per antwoord aangeven.

Meerkeuze vraag toevoegen

Naam	Titel
Vak-Thema-Opdracht-Oefening-Vraag#	Vraag#

Vraagstelling

Vraag

Keuzes

Uitgebreide inhoud

Antwoord	Score	Correct
Antwoord 1	1	<input checked="" type="checkbox"/>
Antwoord 2	1	<input type="checkbox"/>
Antwoord 3	1	<input checked="" type="checkbox"/>
Antwoord 4	1	<input type="checkbox"/>

Selectieminimum

1

+ TOEVOEGEN VERWIJDEREN

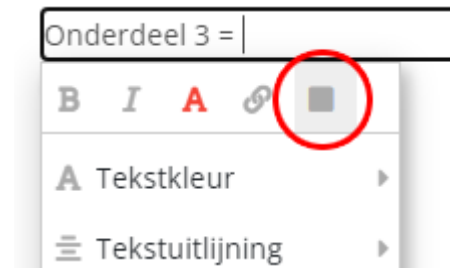
Upload vraag

Wat?

In een upload vraag kunnen de leerlingen een bestand inleveren bij de docent. Hierin hebben we extra opties toegevoegd voor de leerling om een URL toe te voegen of extra commentaar toe te voegen. Dit kan de docent zelf aan of uitvinken.

Hoe?

Onder score opties kun je aangeven wie de opdracht beoordeeld (docent/leerling) en hoeveel punten je maximaal kunt behalen.



Upload vraag toevoegen

Naam	Titel
Vak-Thema-Opdracht-Oefening-Vraag#	Vraag#

Vraagstelling

Lever hier het eindproduct in bij je docent

Leerling kan url toevoegen Leerling kan commentaar toevoegen

Score opties

Leraar Leerling Leerling mbv keuze opties

Score: 10

Overige opties

Leerling kan antwoord wissen en de vraag opnieuw maken

Sleepvraag

Hoe?

Maak een vraag waarbij de antwoorden in een vlak / tekst kunnen worden gesleept.

Hoe?

Vul onder content de vraag in.

Klik op de plek in de tekst waar je een sleepbaar vak wilt plaatsen en selecteer het sleepveld icoon (zie afbeelding hiernaast).



De lege velden verschijnen nu onder het kopje 'sleepveld'. Hier kan je de juiste antwoorden invullen.

Je kan kiezen voor een score per optie of een totale score wanneer de gehele vraag juist is beantwoord.

Sleep vraag toevoegen

Naam	Titel
Vak-Thema-Opracht-Oefening-Vraag#	Vraag#



Content

Sleep de antwoorden naar de juiste plaats.  

Onderdeel 1 =

Onderdeel 2 =

Onderdeel 3 =

Sleepvelden

Inhoud	Score
Antwoord 1	1
Antwoord 2	1
Antwoord 3	1

Score opties Score per optie

Overige opties

Leerling kan antwoord wissen en de vraag opnieuw maken

Uiteindelijk ziet het er dan zo uit:

1 2 3 4 5

Vraag#

Sleep de antwoorden naar de juiste plaats.

Onderdeel 1 =

Onderdeel 2 =

Onderdeel 3 =

Klikbare afbeelding

Wat?

Op een afbeelding kun je een vorm toevoegen (vierkant/rondje) om de vakken aan te geven die geselecteerd kunnen worden. Dit kun je bijvoorbeeld gebruiken om op de kaart van Nederland een provincie aan te laten klikken.

Hoe?

Vul de naam en titel van de opdracht in.

Plaats onder intro de vraag.

Klik nu op de knop 'selecteer afbeelding'. Er verschijnt nu een popup.

Klik op 'Kies bestand' en selecteer de afbeelding die je wilt gebruiken en klik op 'openen'.

Nu klik je op 'Uploaden' om de geselecteerde afbeelding op de website te plaatsen. De bestandsnaam komt nu in de popup te staan.

Selecteer deze en klik rechtsonderin op de knop 'Selecteer'

Bestand selecteren



Onder 'Nieuw figuur' kun je nu een rechthoekige of een ronde vorm toevoegen om de vakken aan te geven die geselecteerd kunnen worden.

De onderdelen die fout zijn moet je dus ook aangeven.



In ieder figuur staat een cijfer die overeenkomt met de rij 'klikbare opties' die onder de afbeelding staan. Hierin geef je het correcte antwoord aan.

Klikbare opties

#	Vorm	Correct
1	Rechthoek	✓
2	Rechthoek	
3	Rechthoek	
4	Rechthoek	

Opties

- Meerkeuze vraag
- Score per optie
- Vlakken zichtbaar maken

Score

1

Volgordevraag

Wat?

Volgordevragen zijn vragen waarbij de leerling een aantal opties moet rangschikken in volgorde van belangrijkheid, tijd, relevantie of juistheid.

De volgordevraag wordt gebruikt om antwoorden (tekst of plaatjes) in de juiste volgorde te zetten, bijvoorbeeld bij gebeurtenissen, technieken of procedures.

Hoe?

Vul de naam en titel van de opdracht in. Geef bij score aan hoeveel punten de leerling kan scoren als deze opdracht goed wordt gedaan.

Vul bij vraagstelling de vraag in met een korte instructie voor de opdracht (welke volgorde).

Volgorde vraag bewerken

Naam

Planeten

Titel

Planeten

Vraagstelling

Zet de planeten in de juiste volgorde. Bovenaan de grootste.



Sleepvelden

Antwoord

Jupiter



Saturnus



Uranus



Neptunus



Aarde



Venus



Opties

Uitgebreide inhoud

Score

4

Leerling kan vraag resetten

Scoretabel

Wat?

De scoretabel kun je gebruiken als terugkijker/evaluatie. Hoe ging de opdracht? Maar ook bij de eindopdracht om de punten waarop de eindopdracht wordt beoordeeld aan te geven. De leerling kan dan zelf een score geven en jij als docent ook.

Hoe?

Vul de naam en titel van de opdracht in. Geef bij score onderdeel aan welk onderdeel je een score voor wilt geven (beschrijven) en daarachter het maximaal te verdienen punten.

Voorbeeld

Eindopdracht
Deze eindopdracht wordt op de volgende punten beoordeeld. Geef aan welke punten jij jezelf zou geven voor deze opdracht. Daarna beoordeelt jouw docent de opdracht.

Boekbespreking

Beoordeling boekbespreking

Score onderdeel	Maximale score	Jouw score	Score leraar
Je hebt een complete samenvatting van het boek gemaakt, met alle belangrijke onderdelen van het boek.	6	<input type="text"/>	<input type="text"/>
De belangrijkste personages uit het boek worden uitgebreid beschreven, net als hun rol binnen de verhaallijn.	3	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Je hebt de motivatie voor de keuze van het boek uitgebreid beschreven.	3	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Klikbare tekst

Wat?

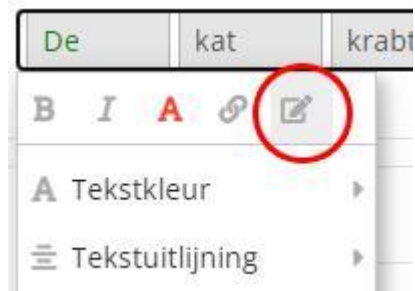
In een tekst het juiste antwoord aan kunnen klikken. Bijvoorbeeld een tekst waarin je alle lidwoorden moet aanklikken.

Hoe?

Vul de naam en titel van de opdracht in.

Voeg in de content een paragraaf toe met het + icoon en typ de vraag die je wilt stellen.

Klik op de plaats waar je een klikbare tekst wilt toevoegen en klik op het icoon voor 'klikveld'.



Stemformulier

Wat?

Stemformulier te gebruiken bij stellingen bij een opdracht of als quiz.

ELEMENT TOEVOEGEN ▾
⚙️ INSTELLINGEN PAGINA

🔗 Opdracht
⚙️ 📄 ⬆️ ⬇️ 🗑️

Vragen

Verschillende vraagtypes SterMonitor

	Helemaal mee eens	Eens	Neutraal	Oneens	Helemaal oneens
Het is goed dat ouders de schoolprestaties van hun kinderen live kunnen volgen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
In scholen moeten alle "smart" functies van smartphones automatisch worden uitgeschakeld.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jongeren moeten verplicht tot hun 18e deel uitmaken van een sportclub	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Score =

Stelling 1 Gewicht * Antwoord 1 Gewicht +

Stelling 2 Gewicht * Antwoord 2 Gewicht +

etc...

Met deze score (welke 0 - 100 is) wordt dan de passende evaluatie bepaald (eerste Evaluatie waarvan t/m score >= Score)

Naam
Vak-Thema-Opdracht-oefening-Vraag#
Titel
Vraag#

Content

Selecteer in de onderstaande zin de lidwoorden.

De kat krabt de krullen van de trap

Klikvelden

Antwoord	Score	Correct
<input type="checkbox"/> De	1	✓
<input type="checkbox"/> kat	0	□
<input type="checkbox"/> krabt	0	□

Opties

Score per veld

Aanvullende opties

Gebruiker kan antwoord wissen en de vraag opnieuw maken