



Topografie bij BLINK Wereld

De topografie bij BLINK Wereld heeft als doel om topografie beter te laten bekijken, relevant te laten zijn voor kinderen en goed aan te sluiten bij de kerndoelen.

De 300-toponiemen zoals die zijn vastgesteld door het Cito worden geoefend met TopoMaster, een online topografie-game die is ontwikkeld in samenwerking met het team van National Geographic Junior. In TopoMaster worden de toponiemen in context aangeboden, voorzien van 1.000 prachtige beelden en 500 aansprekende weetjes. Dit zorgt voor beleving en motivatie. En het geeft de kinderen meer 'haakjes' dan alleen stippen op een kaart. De *gameplay* (het behalen van status, sterren, levels en het vrijspelen van onderdelen) zorgt voor herhaling.

TopoMaster is opgebouwd uit drie onderdelen: Nederland, Europa en de wereld. De leerlingen spelen TopoMaster zelfstandig op een pc, laptop of tablet en is zowel thuis als op school toegankelijk.

Elk kind krijgt een eigen inlogcode. In groep 5 starten wij met Nederland en gaan wij oefenen met de provincies, hoofdsteden en wateren.

In Topomaster beantwoorden de kinderen vragen over de 300 belangrijkste toponiemen. Met iedere vraag verdienen zij punten. Na de weetjesvraag (de quizvraag) is de vervolgoopdracht het toponiem te plaatsen op de kaart (de locatievraag).

De quizvragen gaan over bijzondere weetjes van het toponiem.

Bij het aanwijzen op de kaart (**de locatievragen**) kan de leerling zelf kiezen uit verschillende moeilijkheidsgraden: makkelijk = laten zien waar het ligt, gemiddeld = kiezen uit 3 plaatsten, moeilijk = zelf aanwijzen. Het aantal punten wordt bepaald door de moeilijkheidsgraad: 5, 40 of 60 punten.

In sommige levels komen **bonusvragen** voor waarmee extra punten verdiend kunnen worden. Het betreft 'rare'weetjes en zijn bedoeld voor de *fun*.

Home

Linksboven in beeld bevindt zich de Home-knop met een uitklapmenu. In dit menu is zichtbaar welke status de leerling heeft en kan o.a het geluid aan en uitgezet worden en kan het dyslexie-font geselecteerd worden.



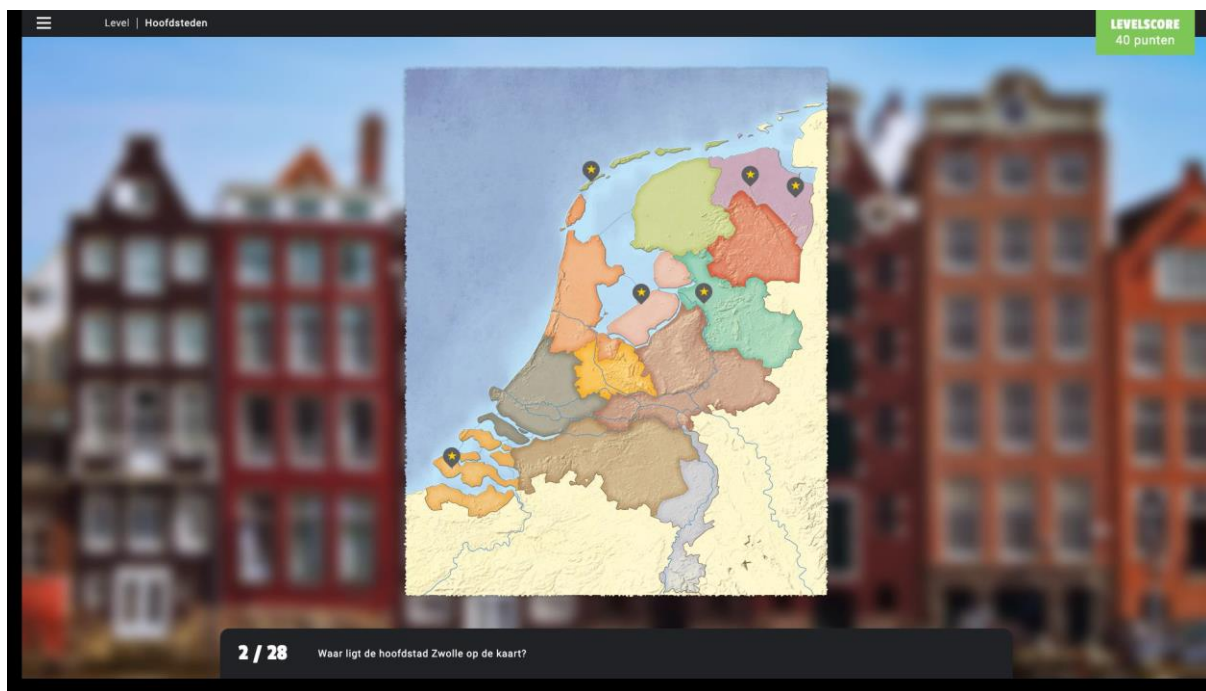
Herhaling en gameplay

Door het beantwoorden van de vragen verdient de leerling punten. Hiermee kan hij per level maximaal 3 sterren behalen. Gebruikt de leerling een hint, dan kost dat punten. De leerling zal na het spelen van een level worden aangespoord om het level nogmaals te spelen om zijn score te verbeteren. Als een level op een bepaald niveau is uitgespeeld (minimaal twee sterren), opent zich het volgende level. Met de punten die de leerling behaalt, kan hij een steeds hogere status behalen. De leerling begint als *TopoStarter* en klimt via *TopoGroentje*, *TopoTalent*, *TopoTopper* en *TopoProf* uiteindelijk op naar de hoogst mogelijke status: *TopoMaster!*

Toetsen

Er zijn twee soorten toetsen:

- tussentoetsen die horen bij een aantal levels van een onderdeel (bij Nederland zijn dit 5 tussentoetsen)
- een eindtoets waarin de belangrijkste toponiemen van dat onderdeel aan bod komen.



Toegang tot TopoMaster

In Cloudwise kan de leerling de tegel Topomaster aanklikken. Daarmee komt de leerling direct in de *game*.