

Lerarenopleiding Thomas More Kempen



Campus Turnhout
Campus Blairon 800
2300 Turnhout
Tel: 014 80 61 01
Fax: 014 80 61 02

Campus Vorselaar
Lepelstraat 2
2290 Vorselaar
Tel: 014 50 81 60
Fax: 014 50 81 61

Lesvoorbereidingsformulier






Naam student(e):	Laura Bakelants		
School:	Sint-Gummaruscollege, Lier	Datum lesuitvoering:	
Mentor:	Juf Silke	Leerjaar: 2^{de} leerjaar	Uur:
Leergebied + leereenheid:	Wiskunde - Bewerkingen		
Lesonderwerp:	Oefenen op + en – met overschrijding van het tiental		
Gebruikte documentatie:	<ul style="list-style-type: none"> - KlasCement - Pinterest - http://www.spelletjesplein.nl - http://www.computermeester.be 		
Didactisch materiaal (media):	<ul style="list-style-type: none"> - Symbaloo - Inloggegevens Email: ictboost.lier@gmail.com Wachtwoord: [REDACTED] - PowerPoint – rode draad - Rad: https://www.classtools.net/random-name-picker/41_kZq6d7 Wachtwoord rad: [REDACTED] - Inleiding: Paardenrace http://LearningApps.org/display?v=ptm6knfrn17 		
Beginsituatie: (inhoudelijke beginsituatie, leefwereld lln., verschillen tussen lln., organisatorische beginsituatie)	Omschrijving beginsituatie (relevant voor deze les):		
	<p>Klasgroep: 25 leerlingen</p> <p>Leerinhoud: De leerlingen hebben oefenen op + en – met overschrijding van het tiental al geleerd.</p>		
	Hoe ga je er concreet rekening mee houden:		
	<p>Klasgroep: De leerlingen zullen per 2 of 3 moeten samenwerken.</p> <p>Leerinhoud: Deze les dient om deze leerstof verder in te oefenen.</p>		
Doelen:	Leerplan:		
	KathOndVla		
	Leerplandoelen:		
	<ul style="list-style-type: none"> - MEmw1 Media enthousiast en positief aanwenden. <ul style="list-style-type: none"> o Nieuwsgierig zijn naar media en genieten om ermee bezig te zijn - de wereld van de media met een open houding exploreren. o Bereid zijn om eigen mediatalent te tonen en in te zetten bij het eigen leren en spelen en dat van anderen. o Interesse tonen voor (nieuwe) media en hun mogelijkheden en deze mogelijkheden gebruiken – interesse tonen voor het mediagebruik van anderen - op zoek gaan naar nieuwe media-ervaringen. - MEmw3 Media doordacht en zorgzaam aanwenden. <ul style="list-style-type: none"> o Bij zichzelf ervaren wanneer men deugd beleeft aan mediamiddelen, mediatoepassingen en mediacontent. - MEge1 De eigenheid en mogelijkheden van verschillende mediamiddelen en hun toepassingen ontdekken en begrijpen. <ul style="list-style-type: none"> o Ervaren welke media in de eigen leefomgeving aanwezig zijn - ontdekken welke mogelijkheden deze media bieden –voor hun bedoelde mediamiddelen aanwenden waar mogelijk en aangewezen. - MEva1 Technische en instrumentele computervaardigheden ontwikkelen. <ul style="list-style-type: none"> o Wisselen tussen geopende applicaties. 		


- Navigeren in een applicatie.
- WDrv4, handig hoofdrekenen
 - Optellen
 - Natuurlijke getallen
 - Optellingen met een som ≤ 20 paraat kennen.
 - Parate kennis onderhouden.
 - Eenvoudige optellingen uitvoeren door flexibel een functionele oplossingsweg te kiezen op basis van inzicht in de eigenschappen van bewerkingen en in de structuur van getallen – de oplossing wiskunde correct noteren.
 - Aftrekken
 - Natuurlijke getallen
 - Aftrekkingen met een aftrektal 20 en een aftrekker 10 paraat kennen.
 - Parate kennis onderhouden.
 - Eenvoudige optellingen uitvoeren door flexibel een functionele oplossingsweg te kiezen op basis van inzicht in de eigenschappen van bewerkingen en in de structuur van getallen – de oplossing wiskunde correct noteren.

Lesdoelen (nummers!):

1. De leerlingen kunnen oefeningen met plus en min met overschrijding van het tiental correct oplossen.
2. De leerlingen kunnen navigeren in een applicatie.
3. De leerlingen kunnen kritisch kijken naar de uitgeprobeerde websites.

Feedback van mentor op lesvoorbereiding:

TIMING	DOELEN (nummers)	LEERINHouden & METHODE
Oriëntatiefase 10'	1	<p>Inleiding - Paardenrace De leerlingen moeten als klas tegen de computer strijden. Er zijn 6 sommen. Er komt om beurt een leerling naar het bord, die duidt het juiste antwoord aan. Zo gaat het paard vooruit. Wanneer ze een fout antwoord geven, gaat het paard niet of trager vooruit.</p>
Leerfase Fase 1 30'	1, 2	<p>Keuze verschillende websites + uitproberen De leerkracht projecteert een groot rad op het bord. Op dat rad staan verschillende websites waarmee de leerlingen kunnen oefenen op + en -. De leerlingen openen ook allemaal de website 'Symbaloo'. Daarin staan de verschillende websites al gegroepeerd.</p> <p>Eén leerling mag aan het rad komen draaien. De website waarbij het rad stopt, openen de leerlingen en oefenen zo op + en -.</p> <p>Na 10 minuten komt er een andere leerling aan het rad draaien en proberen ze een andere website uit. De leerlingen werken per 2 of per 3 en wisselen af.</p> <p><u>Korte uitleg verschillende websites:</u></p> <p> De Sommenslang De leerlingen moeten de slang laten voortbewegen doormiddel van de pijltjestoetsen. Onderaan staan altijd 4 sommen. Ze mogen enkel door de getallen gaan die een oplossing zijn van deze sommen. Wanneer deze 4 sommen gedaan zijn, krijgen ze nieuwe sommen. De slang wordt per juist antwoord langer en zo wordt het steeds moeilijker.</p> <p> Eendenrace De leerlingen kiezen eerst een leuke naam. Daarna drukken ze op 'nu spelen'. Ze kunnen de kleur van hun eend veranderen door op de eend zelf te klikken. Daarna komt er steeds een som en 4 mogelijke antwoorden. De leerlingen drukken op het juiste antwoord om vooruit te gaan. Wanneer ze snel en juist antwoorden kunnen ze de race winnen. Achteraf komt er een overzicht van hoeveel goede antwoorden en fouten ze gemaakt hadden.</p> <p> Botenrace De leerlingen kiezen eerst een leuke naam. Daarna drukken ze op 'nu spelen'. Ze kunnen de kleur van hun boot veranderen door erop te klikken. Ze kunnen ook van team veranderen. Daarna komt er steeds een som en 4 mogelijke antwoorden. De leerlingen drukken op het juiste antwoord om de boten naar hun kant te trekken. Wie de boten het meest naar hun kant getrokken heeft, wint. Achteraf komt er een overzicht met hoeveel goede antwoorden en fouten ze gemaakt hadden.</p> <p> Math Fashion De leerlingen kunnen kledingstukken verdienen door 3 sterren te behalen. Dit doen ze door 3 correcte antwoorden te geven. Wanneer een leerling een fout maakt gaat er een ster af. Wanneer er 3 sterren behaald zijn krijgen de leerlingen een kledingstuk zo kunnen ze de pop aankleden.</p> <p> Pacman De leerlingen kunnen kiezen tussen plussommen tot 20 en minsommen tot 20. Daarna zien ze onderaan een som tevoorschijn komen. Ze moeten proberen om met pacman zo snel mogelijk naar de juiste oplossing te gaan zonder gepakt te worden door de spoken.</p>

TIMING	DOELEN (nummers)	LEERINHouden & METHODE
		 <p>Robot rekenen De leerlingen kunnen kiezen uit 'E + E = E', 'TE + E = TE', 'E - E = E' of 'TE - E = TE'. Daarna zien ze een som verschijnen en 6 mogelijke antwoorden. Ze slepen het juiste antwoord naar het hoofd van de robot. Om te controleren of het antwoord juist is klikken ze op de knop 'Activeer'. Wanneer ze 5 goede antwoorden geven, gaan ze naar het volgende level. Wanneer ze 5 foutieve antwoorden geven, is het 'game over'.</p>
Controlefase en slot 10'	3	<p>Reflecteren De leerlingen krijgen 5 à 10 minuten de tijd om eens na te denken over de verschillende websites die ze uitprobeerde hebben. Nadien verwoorden ze welke website ze het minst leuk en het leukste vonden en waarom. Zo krijgt de leerkracht een zicht op welke websites bruikbaar zijn voor in de toekomst en welke verwijderd moeten worden.</p>

BORDBEUK

(ook apart bordgebruik toevoegen bij digibord)

