

## 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







<b>Naam student(e):</b>	<b>Laura Bakelants</b>		
<b>School:</b>	Sint-Gummaruscollege, Lier	<b>Datum lesuitvoering: maandag 29 mei</b>	
<b>Mentor:</b>	Juf Silke	<b>Leerjaar: 2<sup>de</sup> leerjaar</b>	<b>Uur: 9.20u. – 10.10u.</b>
<b>Leergebied + leereenheid:</b>	Wiskunde - Bewerkingen		
<b>Lesonderwerp:</b>	Oefenen op de maal- en deeltafels		
<b>Gebruikte documentatie:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- KlasCement</li> <li>- Pinterest</li> <li>- <a href="http://www.spelletjesplein.nl">http://www.spelletjesplein.nl</a></li> <li>- <a href="http://www.computermeester.be">http://www.computermeester.be</a></li> </ul>		
<b>Didactisch materiaal (media):</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Symbaloo - Inloggegevens Email: <a href="mailto:ictboost.lier@gmail.com">ictboost.lier@gmail.com</a> Wachtwoord: ██████████</li> <li>- PowerPoint – rode draad</li> <li>- Memory inleiding: <a href="https://learningapps.org/watch?v=pmj7meura17">https://learningapps.org/watch?v=pmj7meura17</a></li> <li>- Woordenrad: <a href="https://www.classtools.net/random-name-picker/85_qY4k4c">https://www.classtools.net/random-name-picker/85_qY4k4c</a></li> </ul>		
<b>Beginsituatie:</b> (inhoudelijke beginsituatie, leefwereld lln., verschillen tussen lln., organisatorische beginsituatie)	<b>Omschrijving beginsituatie (relevant voor deze les):</b>		
	<p>Klasgroep: 25 leerlingen</p> <p>Leerinhoud: De leerlingen hebben de maal- en deeltafels al geleerd.</p>		
	<b>Hoe ga je er concreet rekening mee houden:</b>		
	<p>Klasgroep: De leerlingen zullen per 2 of 3 moeten samenwerken.</p> <p>Leerinhoud: De leerlingen kunnen daarom met behulp van de spelletjes de maal- en deeltafels verder oefenen.</p>		
<b>Doelen:</b>	<b>Leerplan:</b>		
	KathOndVla		
	<b>Leerplandoelen:</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- MEmw1 Media enthousiast en positief aanwenden. <ul style="list-style-type: none"> <li>o Nieuwsgierig zijn naar media en genieten om ermee bezig te zijn - de wereld van de media met een open houding exploreren.</li> <li>o Bereid zijn om eigen mediatalent te tonen en in te zetten bij het eigen leren en spelen en dat van anderen.</li> <li>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.</li> </ul> </li> <li>- MEmw3 Media doordacht en zorgzaam aanwenden. <ul style="list-style-type: none"> <li>o Bij zichzelf ervaren wanneer men deugd beleeft aan mediamiddelen, mediatoepassingen en mediacontent.</li> </ul> </li> <li>- MEge1 De eigenheid en mogelijkheden van verschillende mediamiddelen en hun toepassingen ontdekken en begrijpen. <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul> </li> <li>- MEva1 Technische en instrumentele computervaardigheden ontwikkelen. <ul style="list-style-type: none"> <li>o Wisselen tussen geopende applicaties.</li> </ul> </li> </ul>		



- Navigeren in een applicatie.
- WDrv4 Handig hoofdrekenen.
  - Vermenigvuldigen
    - Natuurlijke getallen
      - De vermenigvuldigingstafels tot 10 inzichtelijk verwerven in betekenisvolle situaties.
      - De vermenigvuldigingstafels tot 10 paraat kennen.
  - Delen
    - Natuurlijke getallen
      - De deeltafels tot 10 inzichtelijk verwerven in betekenisvolle situaties.
      - De deeltafels tot 10 paraat kennen.

**Lesdoelen (nummers!):**

1. De leerlingen kunnen rekenen met de maaltafel van 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 en 10.
2. De leerlingen kunnen rekenen met de deeltafel van 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 en 10.
3. De leerlingen kunnen navigeren in een applicatie.
4. De leerlingen kunnen kritisch kijken naar de uitgetoetste websites.

**Feedback van mentor op lesvoorbereiding:**

TIMING	DOELEN (nummers)	LEERINHOUDEN & METHODE
<b>Oriëntatiefase</b> 10'	1, 2	<p><b><u>Inleiding - memory</u></b> De leerkracht projecteert een groot memoryspel op het bord. De leerkracht duidt om de beurt een leerling aan die op bord een combinatie mag komen aanduiden. De leerlingen moeten de juiste bewerking aan de juiste oplossing linken.</p>
<b>Leerfase</b> Fase 1 30'	1, 2, 3	<p><b><u>Keuze verschillende websites + uitproberen</u></b> De leerkracht projecteert een groot rad op het bord. Op dat rad staan verschillende websites waarmee de leerlingen kunnen oefenen op de maal- en deeltafels. 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 zo oefenen de leerlingen de maal- en deeltafels.</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> <b>Tafels van 3, 4, 6, 7, 8, 9</b> Er zweven allemaal ballen met getallen op het scherm. De aap zegt welk antwoord van de tafels hij wil weten. Zoek zo snel mogelijk de bal met het juiste antwoord en klik deze aan. De tafels zijn altijd op volgorde van 1 tot en met 10</p> <p> <b>DigiPuzzel</b> De leerlingen kunnen kiezen tussen de tafel van 2 tot en met 12. De leerlingen slepen telkens het juiste puzzelstuk naar de juiste oplossing van de bewerking. Zo krijgen ze uiteindelijk de hele puzzel te zien.</p> <p> <b>Kriebelbeestjes</b> De leerlingen proberen de beestjes te vangen. Wanneer ze een beestje gevangen hebben, lossen ze deze op. Het spel geeft zelf hints wanneer een leerling te laat of foutief antwoordt.</p> <p> <b>Ruimteschip</b> De leerlingen kunnen kiezen tussen de tafel van 2 tot en met 10. Daarna verschijnt er een ruimteschip met daaronder een bewerking. De leerlingen kunnen op het juiste antwoord 'schieten' door erop te klikken.</p> <p> <b>Maaltafels</b> De leerlingen duiden de tafel(s) aan waarop ze willen oefenen. Ze krijgen daarna de keuze om 10 sommen te maken of 2 minuten te oefenen. Wanneer een leerling een fout maakt, komt er een kruisje bovenaan te staan. De leerling (en de leerkracht) kan (kunnen) achteraf de fouten bekijken.</p> <p> <b>X en :</b> De leerlingen duiden de tafel(s) aan waarop ze willen oefenen en geven aan of ze op de maal- en/of deeltafel willen oefenen. Daarna verschijnen er allemaal ballonnen en moet je het juiste antwoord doorprikken door hierop te klikken.</p>

TIMING	DOELEN (nummers)	LEERINHouden & METHODE
		 <p><b>Sprongen</b> Er staan 10 vakjes, waarvan de eerste 3 steeds zijn ingevuld. Zo kunnen de leerlingen zien over welke tafel het gaat. De kangoeroe moet aan de overkant geraken en dit kan alleen door de tafel verder aan te vullen. Bij een fout, gaat de kangoeroe niet verder, bij een juist antwoord wel.</p>  <p><b>Deeltafels</b> Met deze app kan je de deeltafels oefenen van 1 tot en met 10. De leerlingen kunnen gewoon de oefeningen oplossen of kunnen kiezen om de snelste tijden te verbreken door op de stopwacht te drukken. Wanneer de leerlingen het juist hebben, wordt hun smiley blij, bij een fout antwoord wordt de smiley steeds minder blij.</p>
<b><u>Controlefase en slot</u></b> 10'	4	<p><b><u>Reflecteren</u></b> De leerlingen krijgen 5 à 10 minuten de tijd om eens na te denken over de verschillende websites die ze uitprobeerd hebben. Nadien verwoorden ze welke websites ze minder leuk en het leukste vonden en waarom. Zo krijgt de leerkracht een zicht op welke websites bruikbaar zijn voor in de toekomst en welke websites verwijderd moeten worden.</p>

# BORDEGEBUIK

(ook apart bordgebruik toevoegen bij digibord)

