

## 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>Maïté Verheyden</b>		
<b>School:</b>	Sint-Gummaruscollege Lier	<b>Datum lesuitvoering: woensdag 31 mei 2017</b>	
<b>Mentor:</b>	Charlotte Nijsmans	<b>Leerjaar: 4<sup>de</sup> ljr</b>	<b>Uur: 8.20 – 9.30</b>
<b>Leergebied + leereenheid:</b>	Wiskunde		
<b>Lesonderwerp:</b>	Inoefenen breuken (visueel voorstellen, vergelijken, van een getal nemen, met elkaar optellen en aftrekken, vereenvoudigen)		
<b>Gebruikte documentatie:</b>			
<b>Didactisch materiaal (media):</b>	DooTabs met internetverbinding I3learnhub.com Kahoot.it		
<b>Beginsituatie:</b> (inhoudelijke beginsituatie, leefwereld lln., verschillen tussen lln., organisatorische beginsituatie)	<b>Omschrijving beginsituatie (relevant voor deze les):</b> 1. <i>Er zijn enkele lln die nood hebben aan extra oefeningen.</i> 2. <i>Er zijn 21 leerlingen en 15 DooTabs.</i>		
	<b>Hoe ga je er concreet rekening mee houden:</b> 1. <i>Ik heb hiervoor enkele websites opgezocht met leuke spelletjes. De lkr herhaalt eerst de leerstof via I3learnhub.</i> 2. <i>Er zijn te weinig DooTabs voor alle leerlingen. Daarom laat ik de leerlingen per twee op één DooTab werken.</i>		
<b>Doelen:</b>	<b>Leerplan:</b> Katholiek Onderwijs Vlaanderen		
	<b>Leerplandoelen:</b> MEva1 Technische en instrumentele computervaardigheden ontwikkelen. - Basisvaardigheden ontwikkelen voor het bedienen van mediamiddelen waaronder, swipen, muisvaardigheden, toestel aan- en afzetten, selecteren, openen en sluiten van applicaties, venster minimaliseren, maximaliseren en sluiten. - Zich aan- en afmelden. - Navigeren in een applicatie. MEva3 Digitale informatievaardigheden ontwikkelen. MEva4 Digitale communicatievaardigheden ontwikkelen. - Onder begeleiding kennismaken en experimenteren met digitale mediamiddelen om met anderen te communiceren. WDgk4 Inzicht verwerven in breuken, kommagetallen, procenten en hun onderlinge relatie: - Breuken - Eenvoudige breuken lezen, schrijven en berekenen: als een deel van, een verdeling en daarbij de termen breuk, teller, noemer, breukstreep, stambreuk, gelijkwaardige breuk kennen en gebruiken - De symbolen $\div$ en $\cdot$ lezen en gebruiken. WDrv4 Handig hoofdrekennen - Optellen - Breuken - Eenvoudige gelijknamige en ongelijknamige breuken optellen - de oplossing wiskundig correct noteren - Aftrekken - Breuken - Eenvoudige gelijknamige en ongelijknamige breuken aftrekken - de oplossing wiskundig correct		

	<p>noteren</p> <p>SErv3 Samenwerken met anderen en zo bijdragen aan het realiseren van een gemeenschappelijk doel</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gericht samenwerken in duo of kleine groep - iets aan elkaar kunnen uitleggen - voorstellen formuleren om tot een gezamenlijk antwoord te komen bij vragen.</li> <li>- Op een gezonde manier omgaan met competitie - elkaar aanmoedigen.</li> </ul>
	<p><b>Lesdoelen (nummers!):</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. De lln kunnen zeggen welke breuk getekend is.</li> <li>2. De lln kunnen een breuk kleuren.</li> <li>3. De lln kunnen breuken vergelijken (groter dan, kleiner dan, of gelijk)</li> <li>4. De lln kunnen een breuk van een getal nemen.</li> <li>5. De lln kunnen breuken met elkaar optellen en aftrekken (met gelijknamige noemers)</li> <li>6. De lln kunnen breuken zo ver mogelijk vereenvoudigen.</li> <li>7. De lln kunnen een tablet opstarten.</li> <li>8. De lln kunnen naar een opgegeven website gaan.</li> <li>9. De lln kunnen navigeren in een applicatie.</li> <li>10. De lln kunnen samenwerken.</li> </ol>

**Feedback van mentor op lesvoorbereiding:**

TIMING	DOELEN (nummers)	LEERINHOUDEN & METHODE
<b>Oriëntatiefase</b> 6'	1, 2	<b>Herhaling breuken</b>  De lkr opent de website: <a href="http://www.I3learnhub.com">www.I3learnhub.com</a> en opent de les 'breuken' De lkr toont enkele breuken visueel. De lln zeggen welke breuk gekleurd is. De lkr toont een breuk. De lln kleuren de breuk.
<b>Leerfase</b> Fase 1  3'  8'  2'  8'	3   4  5  6	<b>Breuken vergelijken</b>  De lkr toont telkens twee breuken. De lln zeggen dan of de breuk groter dan, kleiner dan of gelijk is aan de andere breuk. Als een leerling twijfelt visualiseert de lkr de breuken.  <b>Een breuk van een getal nemen</b>  De lln spelen het spel 'breuken van een getal nemen'. De lln komen één voor één naar het bord om een oefening te slepen.  <b>Breuken met elkaar optellen en aftrekken (met gelijknamige noemers)</b>  De lkr maakt vier oefeningen klassikaal aan het bord.  <b>Breuken vereenvoudigen</b>  De lln spelen (klassikaal) het spel 'breuken vereenvoudigen' op <a href="http://computermeester.be">computermeester.be</a> . De lln verwoorden telkens hun denkwijze.
Fase 2  13'	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	<b>Per twee oefenen</b>  De leerlingen nemen per twee één DooTab. De leerlingen gaan naar de website: <a href="http://www.learningapps.org">www.learningapps.org</a> De lln melden zich aan. De lln gaan naar 'Mijn klas' en openen de map 'Breuken'. De lln kiezen waarop ze nog extra willen oefenen voordat ze de quiz spelen.
<b>Controlefase en slot</b> 10'	1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10	<b>Kahoot quiz: inoefenen breuken</b>  De leerkracht opent de quiz: <a href="https://create.kahoot.it/login">https://create.kahoot.it/login</a> De lkr klikt rechts bovenaan op de parse knop met drie witte streepjes. De lkr duidt 'My Kahoots' aan. De lkr drukt op 'Play' bij de quiz 'Breuken'.  De leerlingen gaan naar <a href="http://www.kahoot.it">www.kahoot.it</a> De leerlingen vullen de code in die op het bord verschijnt. De leerlingen typen bij nickname de namen van de groepsleden. Wanneer alle leerlingen ingelogd zijn, start de leerkracht het spel. Het is de bedoeling dat de leerlingen de vragen en de antwoorden lezen op het bord. De leerlingen tikken op hun DooTab het juiste symbool/ de juiste kleur aan. Je kan punten verdienen door zo snel mogelijk het juiste antwoord aan te klikken.

## BORDEGEBRUIK

(ook apart bordgebruik toevoegen bij digibord)

### Kahoot

Om de vragen van de Kahoot quiz te bekijken en eventueel te wijzigen gaat u naar: <https://create.kahoot.it>

U meldt zich aan.

Klik rechts bovenaan op de paarse knop met witte streepjes.

Ga naar 'My Kahoots'.

Klik op 'Breuken' en scroll naar beneden tot u volgend beeld krijgt:

Questions [Show ALL answers](#)

1. Hoeveel is  $\frac{1}{2}$  van 12? [Show answers](#) 5 Seconds 4 Choices

2. Dit is...? [Show answers](#) 5 Seconds 4 Choices

3. Welke breuk is het **grootst**? [Show answers](#) 10 Seconds 4 Choices

4.  $\frac{2}{5} + \frac{9}{5} = \dots$  [Show answers](#) 10 Seconds 3 Choices

Klik op 'Show ALL answers' (rood omcirkeld) → Zo kan u alle antwoorden bekijken. Het correcte antwoord is steeds aangevinkt.

Wilt u graag de vragen en/of antwoorden bewerken dan drukt u op 'vorige' (pijlje terug).

U gaat met uw aanwijzer over 'Breuken' zodat het grijs oplicht en u klikt op 'Edit' (in het klein groen).

Kies de vraag aan die u wilt bewerken en klik rechts op het oranje potloodje.

U kan de vraag wijzigen, het aantal seconden dat de leerlingen krijgen om te antwoorden en de mogelijke antwoorden.

Wilt u graag een vraag volledig verwijderen dan klikt u rechts onderaan naast de vraag op het prullenbakje.

Wanneer al uw bewerkingen zijn voltooid klikt u rechts bovenaan op 'Save'.