|  |  |
| --- | --- |
| **LESVOORBEREIDINGSFORMULIER** | saxion |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Naam student: | Nicole Schulte | Leerjaar: | | 1 | |
| Naam mentor: |  | Groep: | | 8 | |
| Naam stagedocent: | B. fox | Datum: |  | Lesnr.: |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Onderwerp van de les: | Rekenen met procenten |

|  |  |
| --- | --- |
| **HULPVRAGEN** | **DOELSTELLING(EN)** |
| Wat wil je met deze les bereiken bij de leerlingen?  Wat is je concrete doel en bij welk algemeen doel hoort dit volgens jou? | Aan het einde van de les hebben de leerlingen d.m.v. verschillende spellen geoefend met procenten en breuken. Dit is als voorbereiding voor de toets. |

|  |  |
| --- | --- |
| **HULPVRAGEN** | **BEGINSITUATIE** |
| Wat is het vertrekpunt van de leerlingen ten aanzien van je doelstelling(en)?    Welke inschatting maak je ten aanzien van wat de kinderen kennen, kunnen, voelen en weten ten aanzien van je doelstelling(en)? | De leerlingen hebben een toets over procenten. Dit is een herhalingstoets. Ik verwacht dat ze de spellen zonder al te veel moeite kunnen spelen. |

|  |  |
| --- | --- |
| **HULPVRAGEN** | **LEERPUNTEN VOOR JEZELF** |
| Waar wil je in deze les op letten ten aanzien van je eigen vaardigheden?    Beschrijf dit zo concreet mogelijk | Ik wil dat de organisatie goed verloopt. Ik zal mij moeten houden aan een strak tijdschema wil ik dat de organisatie goed verloopt.  Ik zal op tijd de spelletjes moeten klaarleggen en zorgen dat ik alle materialen heb voordat ik begin aan mijn les. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **INLEIDING** | | | |  |
| ONTWERPVRAGEN | **LESBESCHRIJVING** | **ORGANISATIE** | **Tijd** | **Reflectie** |
| * Aansluiting, oriëntatie, aandacht richten. * Hoe sluit je aan bij de belevingswerelden van de leerlingen? * Hoe sluit je aan bij een vorige les/ activiteit? * Weten de leerlingen hoe de les gaat verlopen en wat er van ze verwacht wordt? * Welke ‘aandachtvanger’ gebruik je? | Vandaag gaan we oefenen met procenten en de breuken die hierbij kunnen horen.  We oefenen voor de toets morgen, ben je na deze les nog moeilijkheden tegengekomen dan kun je dat nog vragen of gaan oefenen.  We beginnen met een gezamenlijk spel.  Jullie krijgen zo allemaal een kaartje, op dit kaartje staat bijv. ik ben 0.99, wie is ½ van 16?. Het is dus de bedoeling dat je je match vind. We doen dit in een kring. Dus de eerste begint net zolang totdat we weer bij de eerste uitkomen. Iedereen moet dus goed meerekenen want het kan zomaar zijn dat jij het goede antwoord hebt. | We spelen het spellencircuit op het schoolplein.  Spel: ‘Vind de match’  Spelvorm: kring | 🕥  **10** |  |
| **KERN** | | | |  |
| ONTWERPVRAGEN | **LESBESCHRIJVING** | **ORGANISATIE** |  |  |
| * Welke gevarieerde didactische werkvormen gebruik je? * Hoe zorg je voor voldoende afwisseling in de activiteiten voor de leerling? * Hoe heb je de leerstof overzichtelijk en toegankelijk gemaakt voor de leerlingen? * Wat zal leerlingen aanspreken in de leerstof en op welke wijze kun je hier rekening mee houden? * Waar komen leerlingen (aspecten van) de leerstof tegen in hun leefwereld en op welke wijze kun je dit gebruiken in je les? * Hoe heb je er voor gezorgd dat de leerlingen actief met de leerstof bezig zijn? * Welke aanschouwelijke middelen gebruik je bij de les? * Hoe kun je de sfeer in de les optimaliseren? * Hoe is er sprake van een logische opbouw in inleiding, kern en afsluiting? * Heb je nog goed voor ogen wat je met deze les wilt bereiken? | Er zijn zo meteen 4 spellen.  Ik ga jullie in 3 groepen verdelen dat betekent dat er telkens 1 spel open is voor het doordraaien zodat je kunt kiezen.  Spel 1: **kwartet**, dit spel is wel bekend. Je moet van 1 categorie 4 dezelfde kaarten hebben. Je hebt bijv. de categorie van 10% hierbij heb je bij 1 som een balkje met het antwoord, wil je er een vragen aan je medespeler moet je de som vragen en daarbij het juiste antwoord. Is het antwoord fout en heeft hij wel de kaart dan telt deze niet. is het antwoord goed en de kaart is bij de juiste speler dan heb je het gewonnen. Zorg dat je zoveel mogelijk kwartetten hebt.  Spel 2: **memo-drie-breuken**  Dit is een memory spel, maar i.p.v. twee moet je 3 kaarten bij elkaar zoeken. Namelijk een breuk, een procent en een bijpassend plaatje. Uit elke categorie pak je een kaart, kloppen ze bij elkaar? Dan mag je die kaarten houden. Wie de meeste memories heeft, heeft gewonnen.  Spel 3**: pech alles weg!**  Je hebt een pot met allerlei kaartjes erin. De jongste speler mag zo meteen beginnen. Hij/zij pakt een kaart, op deze kaart staat een som bijv. 20% is … deel. Dan antwoord diegene dus 20% is 1/5 deel. Als dit klopt mag je de kaart houden en is de volgende. Klopt het niet dat leg je de kaart weer terug in de pot. Het kan ook zijn dat je het kaartje: ‘pech alles weg’ pakt. Dan moet je al je kaartjes weer inleveren. Als de tijd voorbij is heeft de speler met de meeste kaarten gewonnen.  Spel 4**: Het drakenschat spel**  Dit is een soort ganzenbord. Je gooit met de dobbelsteen en zoveel vakjes mag je vooruit. Als je op een cijfer komt, pak je een sommenkaartje. Deze som reken je uit, hier staat bijv. op 4 van de 5, hoeveel procent is dat? Heb je het goed dan mag je het kaartje houden, is het fout dan gaat die terug in de pot. Als je op een plaatje komt dan pak je een ander kaartje.  Hierop staat wat je moet doen of wat je verdient. Als de tijd om is, dan heeft degene met de meeste diamanten gewonnen. De spelregels liggen bij het spel, om te kijken wat je nodig hebt om te beginnen. | Elke ronde duurt 10 minuten. Tussendoor hebben jullie 1 minuut om te wisselen.  Alle spellen moeten klaarliggen.  Bij slecht weer kan dit ook binnen.  Spellen van tevoren voorbereiden. Knippen, lamineren, uitproberen.  Spellen niet te ver uit elkaar zodat de lln. voldoende hebben aan 1 minuut wisselen. Zo hou ik ook overzicht. | 🕥  50 |  |
| **AFSLUITING** | | | |  |
|  |  |  |  |  |
| ONTWERPVRAGEN | **LESBESCHRIJVING** | **ORGANISATIE** |  |  |
| * Hoe controleer je of de leerlingen de doelen van de les hebben bereikt? * Kun je samen met de leerlingen bespreken hoe er in de les gewerkt is? * Kun je een gezamenlijke activiteit bedenken waarmee je de les afrondt? | Welk spel was het meest leerzaam en waarom?  Ben je erachter gekomen dat je nog ergens moeite mee hebt? Hoe kun je dit oplossen?  Hoe vond ik dat jullie hebben gewerkt? Hoe vonden jullie zelf dat je hebt gewerkt? Wat vonden jullie van deze manier van werken?  Alle spullen moeten weer mee naar boven. Dus allemaal even wat pakken en meenemen. | Terug in de kring.  Leerlingen taken geven om een spel op te ruimen. | **5** |  |