

Gamification: Toepassen van iPad apps in de wiskundeles

door iPadmentor Ruud Kessels

Inmiddels heb ik er een jaar lesgeven aan de iPadklas opzitten. Vooraf vroeg ik mij af of dit wel bij mij paste. Na een jaar met veel proberen en gerichte scholing heb ik mijn draai goed gevonden.

Tijdens het eerste jaar heb ik veel nagedacht over nieuwe werkvormen die ik in mijn lessen wil toepassen. De iPad is voor mij hierbij een ideaal middel. Door het grote aantal nieuwe mogelijkheden heb ik besloten om mij op een paar dingen toe te leggen.

Binnen mijn wiskundelessen maak ik gebruik van gamification. Door het spelen van een spel leren de leerlingen hoe ze vergelijkingen kunnen oplossen. Dat doen ze met de app "Dragonbox". Ze blijken heel makkelijk van elkaar te leren en als docent neem ik vooral een coachende rol aan. Leerlingen zijn zelfs heel erg enthousiast om er mee aan de slag te gaan. Ook heb ik samen met collega's van de vakken Nask en LO het vakoverstijgende project "Snelheid" opgezet. Sprinten en bewegingen analyseren bij LO, snelheden berekenen en grafieken tekenen bij Nask en alles statistisch verwerken bij wiskunde. De iPad heeft ons hier goed in ondersteund.



Dit schooljaar ben ik mentor van een iPadklas. Een leuke uitdaging, maar ook met de nodige valkuilen. Vorig schooljaar is gebleken dat niet elke leerling de verleidingen van de iPad kan weerstaan. Daar zal ik met de leerlingen over moeten praten en samen afspraken maken hoe we dit kunnen aanpakken. Al met al genoeg om dit schooljaar weer mee aan de slag te gaan.