

Formule Stamper. 14-april-2014

Doel:

Deze pagina's zijn bedoeld om de formules er bij de leerlingen 'in te stampen'. Vandaar ook het herhalend verschijnen van de grootheden.

Gebruik:

Gewoon tijdens de les wanneer de leerlingen zelfstandig aan het werk zijn. Bij voorkeur bijvoorbeeld wanneer ze bijbehorende opdrachten/sommen maken.

Zet de gewenste formule op de beamer en laat deze gewoon draaien. De kans bestaat dat leerlingen die van hun opdracht afgeleid zijn, de animaties op de beamer volgen.

Gedachte:

Herhaling is altijd de basis voor verankeren. Door de animaties en de plaatjes zijn er extra ankerpunten om 'zaken aan vast te knopen'.

Nog te doen:

We hebben nog geen ervaring in het gebruik hiervan. Het is zomaar een idee dat ontstond naar aanleiding van een eerder gemaakte formule poster. De poster en de formule stamper kunnen elkaar beter aanvullen.

De formule stamper kan uitgebreid worden met formules en er zou ook iets met bijbehorende eenheden gedaan kunnen worden.

Bijbehorende sommen opdrachten kunnen als download aangeboden worden.

Er kan een soort game ontwikkeld worden, waarbij leerlingen een high score zouden kunnen behalen.

Ondertussen gedaan: 5-oktober-2014

De basis van de game is klaar. Voor een vloeiend verloop van de animaties wordt gebruik gemaakt van DirectX. Voor de zomervakantie overlegd met systeembeheer of dat eventueel een probleem zou zijn. Na installatie van DX7 & DX8 bleek het op de systemen van school zonder problemen te werken.

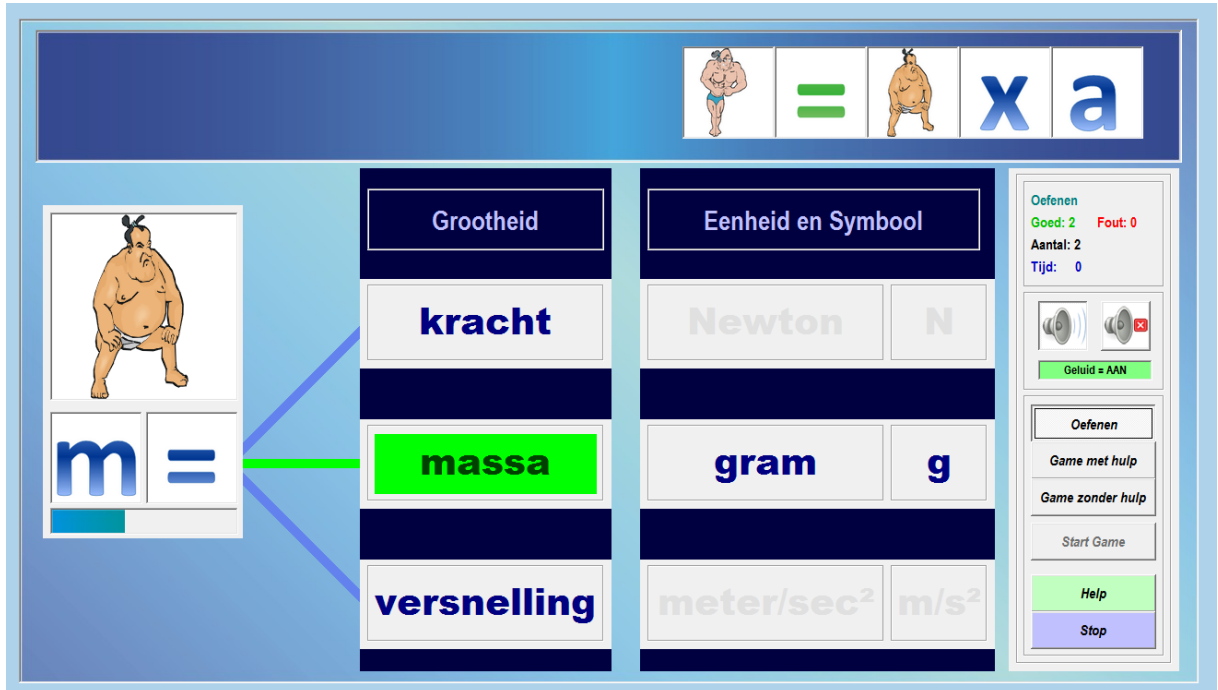
De leraar kan met een wachtwoord het programma blokkeren. Er kan dan niet 'gespeeld' worden. Dit om het gebruik er van te kunnen sturen en dat niet andere lessen last hebben van eventuele aantrekkelijkheid van dit programma.

De docent kan ook aangeven welke grootheden wel of niet geoefend kunnen worden.

Er zijn meerdere manieren van 'gamen' mogelijk.

De leerling begint een game door in een lijst zijn klas en naam te selecteren. Na het invoeren van zijn wachtwoord kan er gekozen worden tussen verschillende manieren van leren

1. Leren door slepen.



Op het scherm verschijnt een grootte. In het bovenstaande geval massa. De leerling moet de m slepen naar de juiste beschrijving van de grootte. Is de juiste gekozen, dan licht deze groen op, bij de verkeerde grootte licht deze rood op.

De game bestaat uit 24 maal de juiste grootte slepen. De daarvoor benodigde tijd wordt opgeslagen. Er kan met hulp gegamed worden, echter moeten er dan meer grootheden geslept worden.

2. Leren door te botsen.



Met de muis kan de bokshandschoen over het scherm verplaatst worden. Het is de bedoeling alleen de gevraagde grootte te raken. Bij de verkeerde grootte komt er een extra bom op het veld. Het boxen van een bom is game over.