

Deel 2 - Beste Rekenidee MBO

Onderwerp: Aurasma

Mijn inspiratie:

Voor mijn rekenlessen was ik opzoek naar middelen waarmee ik de studenten extra uitdaging kan bieden wanneer ze eerder klaar zijn met de reguliere opdrachten van de les. Uit ervaring levert het zomaar geven van een verdiepingsopdracht weinig uitdaging op voor studenten en wordt het soms zelfs als straf ervaren, en niet als erkenning van een goede inzet. Dat kan natuurlijk niet de bedoeling zijn, vandaar het volgende plan.



Het idee:

Gebruiksmiddel: de smartphone app Aurasma.

Aurasma is een gratis smartphone app ontwikkeld door HP. De app is vrij nieuw (2015) en op dit moment nog niet zo bekend (1 miljoen gebruikers wereldwijd, voornamelijk in Amerika). Door de app is het mogelijk om afbeeldingen of voorwerpen een interactieve lading mee te geven. Je doet dit als maker door aan bepaalde voorwerpen (neem als voorbeeld even de klok in het lokaal) een filmpje te koppelen, bijvoorbeeld met een uitleg over het aflezen van tijd. Daarnaast kun je een opdracht toevoegen.

De student kan in dit geval de docent (of een andere maker van een verzameling filmpjes of zogenoemde "Aura") volgen. De app gebruikt dan de camera van de student om bij - door de docent vooraf ingevoerde voorwerpen een boodschap af te spelen op de telefoon.

In het lokaal waar ik mijn rekenlessen verzorg heb ik door de tijd heel wat posters en afbeeldingen verzameld aan de muren; leuker voor de aankleding, maar ook met een educatieve gedachte, al viel dit laatste een beetje tegen. Met de app is hier verandering in gekomen. Studenten maken zelf keuzes over welke onderwerpen ze meer willen weten. Doordat de onderwerpen gekoppeld zijn aan afbeeldingen en voorwerpen in de omgeving kijken studenten niet alleen naar uitleg over onderwerpen, maar zien ze ook hoe ze het toe moeten passen. Ook passen ze het toe doordat er soms opdrachten worden gegeven in de filmpjes. Bij de toepassing in het lokaal maak ik zowel gebruik van bestaande filmpjes als filmpjes welke ik zelf opneem over het betreffende onderwerp. Ook zijn er koppelingen welke niet direct betrekking hebben op een specifiek reken onderwerp of een specifieke opdracht. Zo verwijst ik via filmpjes bijvoorbeeld ook naar mijn docenten Facebook waarop ik veel materialen deel en vertel ik in filmpjes nog eens over de mogelijkheden voor bijlessen en pre'lessen.

Om het idee wat duidelijker te maken heb ik via de volgende link een filmpje toegevoegd waarin twee studenten in het kort wat laten zien van de toepassingen in het rekenlokaal:

<https://www.dropbox.com/s/aloxnc1mfc3rgdm/Gebruik%20Aurasma%20in%20de%20rekenles.mp4?dl=0>

(excuses voor de slechte geluidskwaliteit)



Didactische keuze:

Door het toepassen van de app ontstaan er erg veel mogelijkheden.

Je verzorgt bij een student een gerichte uitleg en laat deze oefenen terwijl je ondertussen andere studenten helpt. Het maakt je een “duizendpoot”, dat wil toch iedere docent?

Bij een goede uitwerking is er voor de studenten die aan de slag gaan nauwelijks ondersteuning nodig.

Studenten zijn interactief bezig en ervaren het als veelzijdig en vooral heel cool!

Er wordt interesse gewekt, kennis overgedragen, inzicht en vaardigheid opgedaan. Studenten motiveren om net dat stapje extra te willen doen was nog nooit zo eenvoudig.

