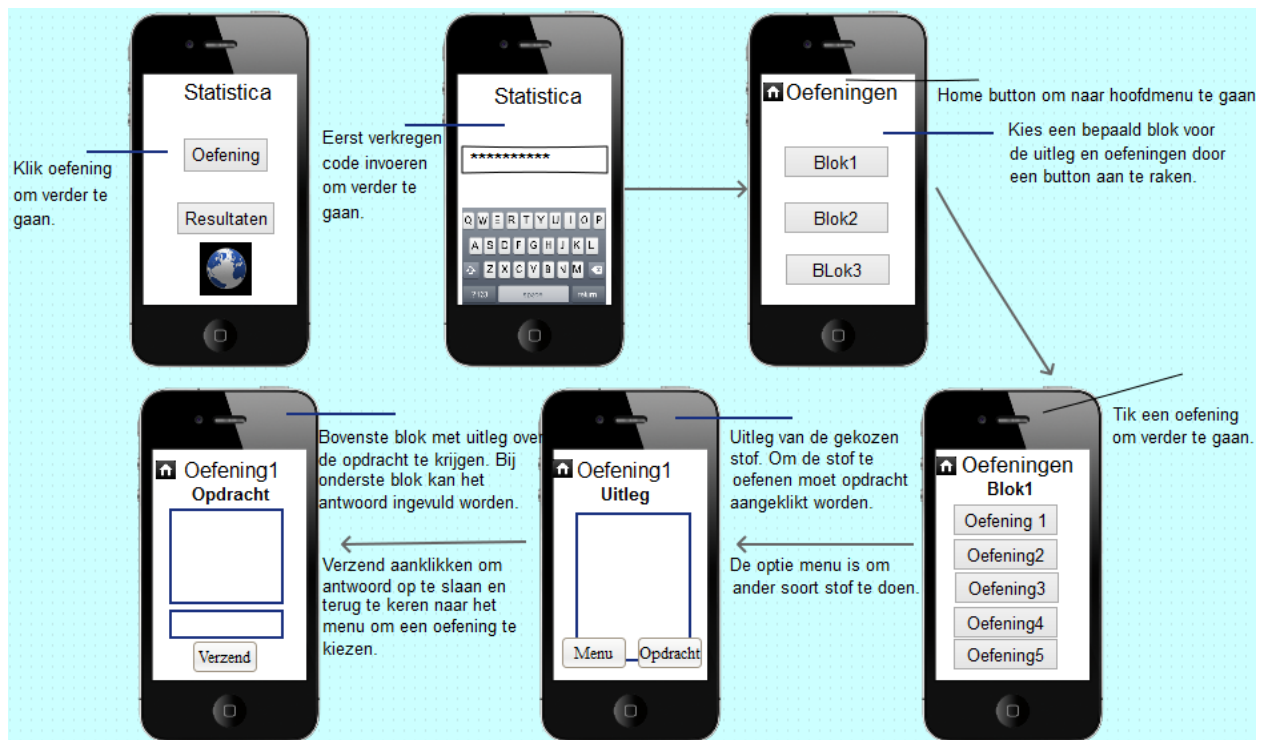


Interactie ontwerp



Afbeelding: Wireframe van de keuze oefening bij het hoofdmenu.

Leerlingen vinden leren uit boeken vaak vervelend en oninteressant. Dit geldt ook bij de beginselen van statistiek. Een applicatie moet dit probleem verhelpenn. Leerlingen krijgen via de applicatie uitleg over een bepaald onderwerp van statistiek en kunnen hun opgedane kennis gelijk in praktijk brengen, omdat er altijd een oefening volgt bij een uitleg. De leraar en leerlingen krijgen vooraf dat zij beginnen met de applicatie een speciale code opgestuurd en kunnen zo eenvoudig de game starten. De applicatie maakt het lesgeven voor de leraar ook makkelijker. Studenten die de stof snel onder de knie hebben kunnen verder gaan. Terwijl leerlingen, die de stof minder snel doorhebben, meer oefeningen kunnen doen. Ook kan de leraar via de applicatie in de gaten houden of de leerlingen hun werk doen en kan hij extra oefeningen geven als een leerling een bepaald onderwerp niet snapt. De leerling kan zelf ook snel zien wat zijn goede en zwakke punten zijn. Leerlingen kunnen met hun opgedane kennis ook binnen de klas tegen elkaar spelen. Tevens kunnen zij tegen mensen buiten hun klas online spelen. Uit onderzoek is gebleken dat kinderen door het competitieve element de stoffen nog beter gaan beheersers en dat zij het ook uitdagend vinden om te doen

<http://www.education.com/reference/article/competition/>.

