



# **Gebruikershandleiding leerkracht**

## **De wereld in getallen 4 oefensoftware in Bingel**

# Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>Inleiding</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Snel starten</b>	<b>5</b>
2.1.	Inloggen via Basispoort	5
2.2.	Een blok starten voor de kinderen	7
2.3.	Blokinfo en handleiding	8
<b>3</b>	<b>Volgen</b>	<b>10</b>
3.1.	Kinderen volgen tijdens het maken van eigen taken	11
3.2.	Eigen taken wijzigen	15
<b>4</b>	<b>Instellingen</b>	<b>18</b>
4.1.	Niveau instelling bovenbouw	18
<b>5</b>	<b>Hulp</b>	<b>20</b>

# 1 Inleiding

In deze gebruikershandleiding voor de leerkracht beschrijven we de werking van het nieuwe Bingel-platform voor de oefensoftware van De wereld in getallen 4. Deze handleiding gaat over het onderdeel digitaal oefenen. Voor het werken met de methode kun je deze handleiding over het platform gebruiken naast de reguliere handleiding van de methode.

Malmberg ontwikkelt het Bingel-platform voortdurend door op basis van gebruikerservaringen. Deze handleiding passen we hier continue op aan. De laatste versie van de handleiding vind je hier: <http://www.malmberg.nl/handleidingen>

Deze handleiding maakt voorlopig nog gebruik van schermafbeeldingen van een prototype. Deze schermafbeeldingen zullen te zijner tijd worden vervangen door beeld van het daadwerkelijke platform met echte inhoud van de methode.

## Over oefensoftware De wereld in getallen 4

### Hoe werkt de nieuwe oefensoftware?

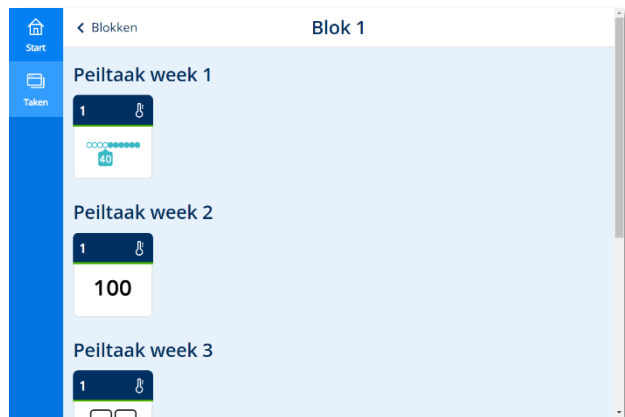
De vernieuwde oefensoftware richt zich op adaptief oefenen vóór de toets. Dit betekent dat er per blok peiltaken klaar staan voor de leerling. Deze peiltaken sluiten aan bij de toetsdoelen. Op basis van de resultaten van de peiltaak zet Bingel voor elke leerling de vervolgtaken (eigen taken) op maat klaar. Deze sluiten qua moeilijkheidsgraad aan bij het beheersingsniveau van het kind.

Je kunt als leerkracht de prestaties en voortgang van de kinderen zien in het onderdeel Volgen (zie paragraaf 3).

### Wat doe je als leerkracht?

Als leerkracht start je een blok. **Let op: start altijd één blok tegelijk.** Zodra je dit doet, staan de peiltaken van het betreffende blok klaar voor de groep. In de leerkrachtomgeving zie je deze taken niet.

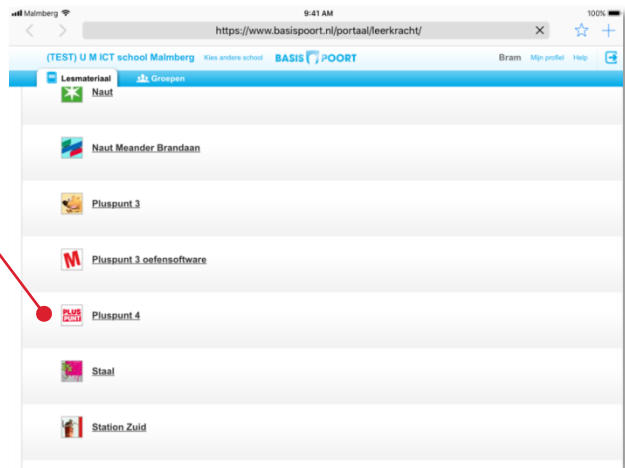
Laat de leerlingen deze taken individueel maken. Bingel stelt vervolgens vast in welke mate de leerling de stof beheerst. Op basis daarvan worden er automatisch passende vervolgtaken klaargezet voor de leerling. Deze verschijnen onderaan.



# 2 Snel starten

## 2.1. Inloggen via Basispoort

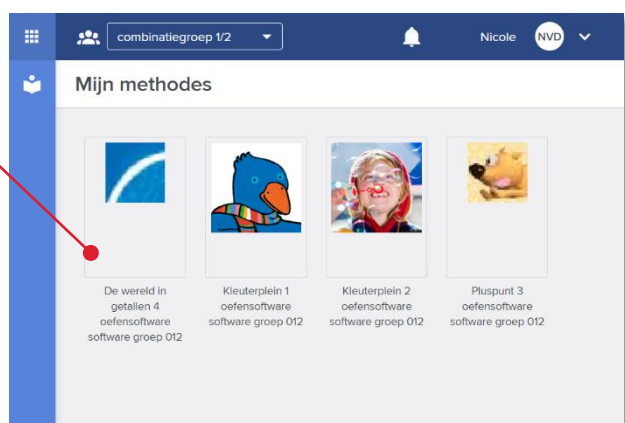
- 1 Klik op de De wereld in getallen 4 in Basispoort. Er opent een nieuw scherm.



- 2 Klik op je groep.



- 3 Klik op je programma.



- 4 In een (combinatie)groep kies je de jaargroep die je op dat moment wilt volgen.



Het programma voor de gekozen jaargroep opent.



**Tip!**

De ict-coördinator van de school kan je aan meerdere groepen koppelen in het schooladministratiesysteem van de school. Via Basispoort heb je dan ook op dit groepsselectiescherm toegang tot meerdere groepen.

**Let op!**

Hoe kinderen inloggen op het Bingel-platform lees je in de *gebruikershandleiding leerling*.

## 2.2. Een blok starten voor de kinderen

De methode zet altijd per blok een gepersonaliseerde set taken klaar voor elk kind. De leerkracht bepaalt het moment waarop de taken worden klaargezet. In eerste instantie verschijnen peiltaken voor de kinderen. Op basis van de resultaten op de peiltaken worden meer eigen taken gepresenteerd.

### Let op!

Start altijd één blok tegelijk.

- 1 Klik in de menubalk op Lesgeven.



- 2 Klik op een blok.



3 Klik Peiltaak week 1.



4 Klik op Start blok om taken beschikbaar te maken in de leerlingomgeving.



**Tip!**  
De volgende keer dat je in de menubalk op de knop Lesgeven klikt presenteert het platform direct het menu van het laatst bezochte blok. Via de bovenbalk kun je terug navigeren naar een ander blok.

## 2.3. Blokinfo en handleiding

Indien van toepassing vind je hier per blok relevante informatie. Ook vind je hier de gebruikershandleidingen.

1 Klik op een blok.

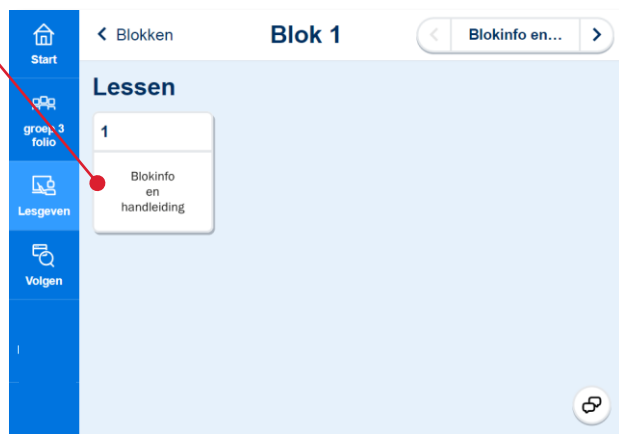




2 Klik op een Blokinfo en handleiding.



3 Klik op een Blokinfo en handleiding.



# 3 Volgen

Dit hoofdstuk beschrijft de werking van het hoofdonderdeel Volgen. In Volgen kun je de kinderen 'live' volgen, terwijl ze zelfstandig werken aan taken. Ook kun je de resultaten bekijken van je groep en individuele leerling.

- 1 Klik in de menubalk op Volgen.

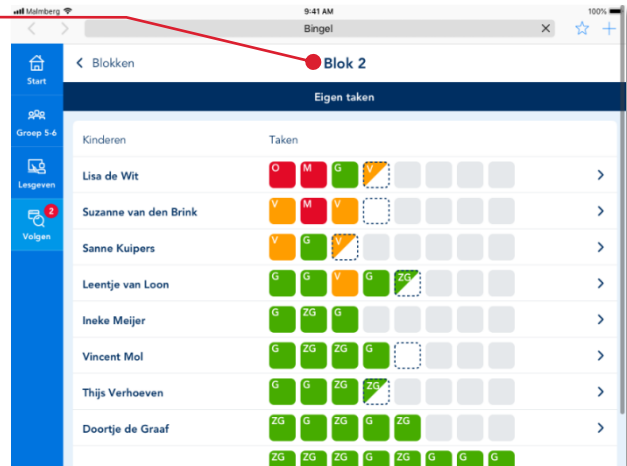


Het onderdeel Volgen opent.

- 2 Navigeer naar het juiste blok.



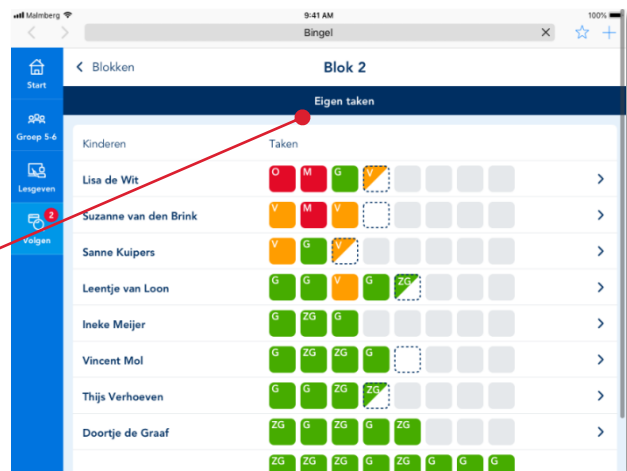
Het onderdeel Volgen geeft je een overzicht van de eigen taken die de kinderen maken tijdens een bepaald blok.



### 3.1. Kinderen volgen tijdens het maken van eigen taken

Wanneer de kinderen digitaal oefenen met de methode werken ze aan een gepersonaliseerde set van eigen taken.

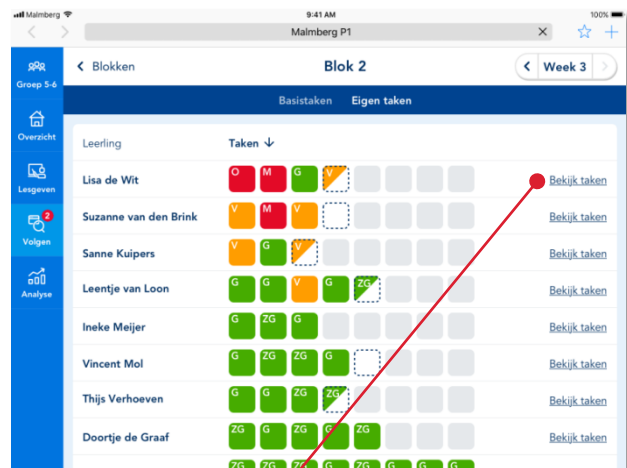
Elk blok start in het digitale oefendeel met één of enkele peiltaken. Op basis van de resultaten op deze peiltaken worden voor elk kind eigen taken op maat klaargezet.



Het scherm Eigen taken geeft een totaaloverzicht van de eigen taken van alle kinderen van een groep.

In dit overzicht zie je hoeveel eigen taken de kinderen dit blok al hebben gemaakt en wat de resultaten op die taken zijn.

Omdat kinderen gedeeltelijk aan andere taken werken moet je per kind naar de eigen taken kijken om meer in detail te zien waar het kind aan werkt.



1 Klik bij een bepaald kind op Bekijk taken.

Het overzicht van de eigen taken van het blok van één bepaald kind opent.

In de eerste kolom zie je het taaknummer. De taaknummers worden ook getoond in de leerlingapplicatie.

In de tweede kolom geeft een pictogram aan om welk type taak het gaat.

De derde kolom toont de korte beschrijving van het leerdoel.

### Let op!

De oefeningen in een taak hebben betrekking op één leerdoel. Alleen een peiltaak kan meerdere doelen bevatten. Ook de resultaten van een peiltaak worden per doel weergegeven.

In het Bingel-platform komen de volgende typen eigen taken voor:

- Peiltaken 🗝
- Verbetertaken 🔄
- Tempotaken (automatiseren) ⌚
- Herhaaltaken (onderhoud) 🔄

Achter het leerdoel wordt het resultaat van de taak weergegeven.

In de bovenbouw van de rekenmethode kun je ervoor kiezen om een kind op fundamenteel niveau **F** te laten werken (zie hoofdstuk 4).



Zowel de resultaten per oefening als het totaalresultaat van een taak wordt uitgedrukt op een vijfpuntschaal: zeer goed, goed, voldoende, matig en onvoldoende.



Is een resultaatcel half gevuld dat heeft het kind de betreffende oefening gedeeltelijk gemaakt.



Het kind is bezig met de oefening waarvan het kader van de resultaatcel gestippeld wordt weergegeven.

De duur van een reguliere eigen taak staat ingesteld op 10 minuten. Dit betekent dat het systeem 10 minuten lang oefeningen van één leerdoel aanbiedt. Na 10 minuten maakt de leerling de laatste oefening af en is hij klaar met de taak.

Zowel snelle als langzame leerlingen werken per taak dus 10 minuten aan een bepaald doel. Om misbruik te voorkomen is er wel een ondergrens van minstens 2 gemaakte oefeningen ingesteld.

Hoe lang een kind al werkt aan de betreffende taak zie je in de rechter kolom.

Taken	Score	Tijd
> 1 Getallen tot en met 100 plaatsen en aflezen op de streepjesgetallenlijn.	O	8:00
> 2 Getallen tot en met 100 splitsen en samenvoegen in tientallen en eenheden.	ZG	7:36
> 3 Vijf- en tienvouden schattend plaatsen en aflezen op de bijna lege getallenlijn van 0 tot en met 100.	G	2:12
> 3 Verder- en terugtellen tot en met 100, met sprongen van 10 op de lege getallenlijn.	V	3:45
> 3 Getallen schattend plaatsen en aflezen op de bijna lege getallenlijn van 0 tot en met 100.		6:36
> 4 Bij een splitsing 2 optelsommen en 2 afreksommen maken.	M	10:23
> 5 Optelsommen en afreksommen tot en met 10 vlot uitrekenen.		
> 6 Optelsommen tot en met 20 uitrekenen op het rekenrek met de strategie: rekenen via de 10.	F	
> 7 Afreksommen tot en met 20 uitrekenen op het rekenrek met de strategie: rekenen via de 10.		

- 2 Klik op het resultaat van een taak (doel) om de resultaten van die taak meer in detail te bekijken.

### Let op!

Ververs het scherm regelmatig om actuele resultaten te zien! Dit doe je door op de F5-knop op jouw toetsenbord te drukken.

Taken	Score	Tijd
> 1 Getallen tot en met 100 plaatsen en aflezen op de streepjesgetallenlijn.	O	8:00
> 2 Getallen tot en met 100 splitsen en samenvoegen in tientallen en eenheden.	ZG	7:36
> 3 Vijf- en tienvouden schattend plaatsen en aflezen op de bijna lege getallenlijn van 0 tot en met 100.	G	2:12
> 3 Verder- en terugtellen tot en met 100, met sprongen van 10 op de lege getallenlijn.	V	3:45
> 3 Getallen schattend plaatsen en aflezen op de bijna lege getallenlijn van 0 tot en met 100.		6:36
> 4 Bij een splitsing 2 optelsommen en 2 afreksommen maken.	M	10:23
> 5 Optelsommen en afreksommen tot en met 10 vlot uitrekenen.		
> 6 Optelsommen tot en met 20 uitrekenen op het rekenrek met de strategie: rekenen via de 10.	F	
> 7 Afreksommen tot en met 20 uitrekenen op het rekenrek met de strategie: rekenen via de 10.		

De resultaten op de oefeningen van de taak (doel) worden direct onder het leerdoel van de taak getoond.

- 3 Klik op een resultaatcel als je meer in detail naar de resultaten van die oefening wilt kijken.

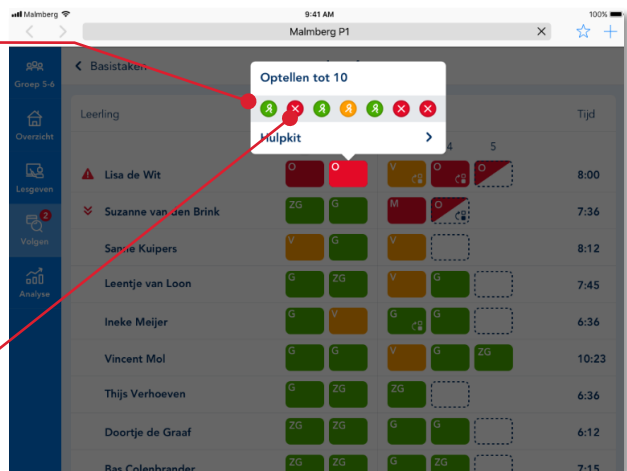


Het systeem toont de resultaten per opdracht (scherm) van de betreffende oefening.

De resultaten van een opdracht (scherm) worden als volgt uitgedrukt:

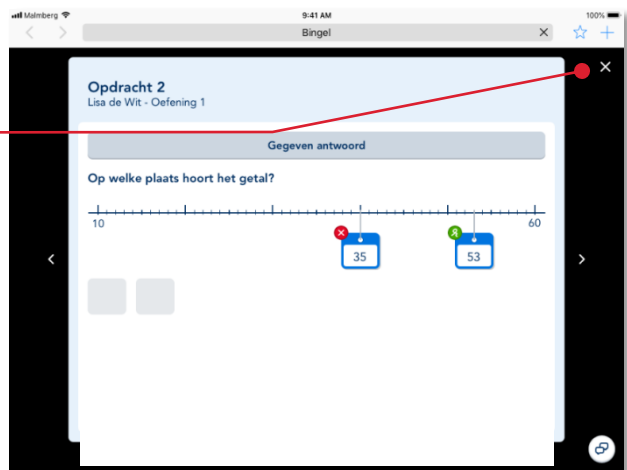
- Antwoord(en) in één keer goed
- Antwoord(en) bij tweede poging goed
- Antwoord(en) niet goed

- 4 Klik op het resultaat van een bepaalde opdracht.



Het door het kind ingevulde scherm (laatste poging) komt in beeld.

- 5 Klik op het kruisje om het ingevulde scherm te sluiten.



## 3.2. Eigen taken wijzigen

In Bingel krijgt elk kind per blok altijd een set van voor hem of haar persoonlijk relevante taken aangeboden. Bingel maakt hierbij gebruik van adaptiviteit voor data-analyse.

Toch kun je als leerkracht het persoonlijke aanbod van eigen taken voor een kind altijd wijzigen.

- 1 Bekijk de taken van een bepaald kind.



- 2 Klik op Wijzig.

Voor de verschillende taken verschijnen selecteervakjes.

- 3 Selecteer de taak of taken die je wilt verwijderen.



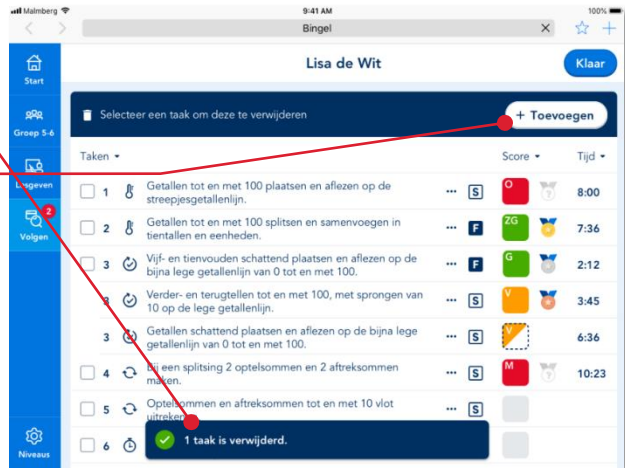
De taken zijn geselecteerd. In de blauwe balk verschijnt de knop 'Verwijderen'.

- 4 Klik op Verwijderen.



Het programma bevestigt dat de geselecteerde taken zijn verwijderd.

- 5 Klik op Toevoegen om een extra eigen taak voor het kind klaar te zetten.



Een venster verschijnt met alle hoofdoelen die tot dat moment in het leerjaar zijn aangeboden. De doelen die voor het kind het belangrijkste zijn (volgens het systeem) staan onder geadviseerde doelen. Ook de overige doelen zijn via dit venster beschikbaar.

- 6 Selecteer een doel.



- 7 Klik op Als taak toevoegen.





De taak is toegevoegd aan het Eigen taken overzicht van het kind.

- 8 Klik op de Klaar-knop om het wijzigen van taken af te ronden.



# 4 Instellingen

## 4.1. Niveau instelling bovenbouw

Vanaf groep 7 maakt *De wereld in getallen 4* onderscheid tussen doelen op fundamenteel niveau **F** en streefniveau **S**. Het reguliere aanbod van de rekenmethode is op **S**-niveau. Op het **F**-niveau werken kinderen toe naar de fundamentele doelen van het referentiekader eind groep 8.

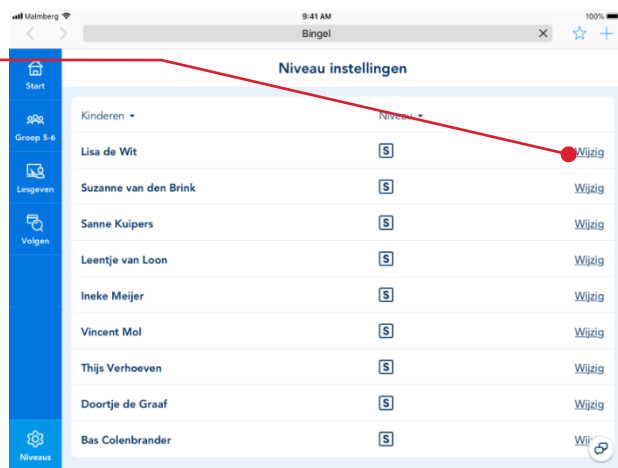
In vergelijking met de **S**-doelen wordt het **F**-aanbod afgestemd op de zwakke rekenaars. De leerlingen werken op deze manier aan alle rekendomeinen, maar op een eenvoudiger niveau.

Alle kinderen staan standaard ingesteld op **S**-niveau. Je kunt het gewenste niveau per leerling aanpassen.

- 1 Klik in de menubalk op Niveaus.

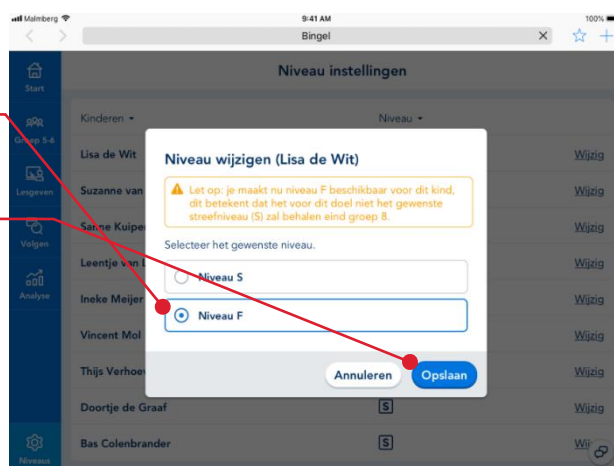


- 2 Klik achter een kind dat je op F-niveau wilt laten werken op Wijzig.

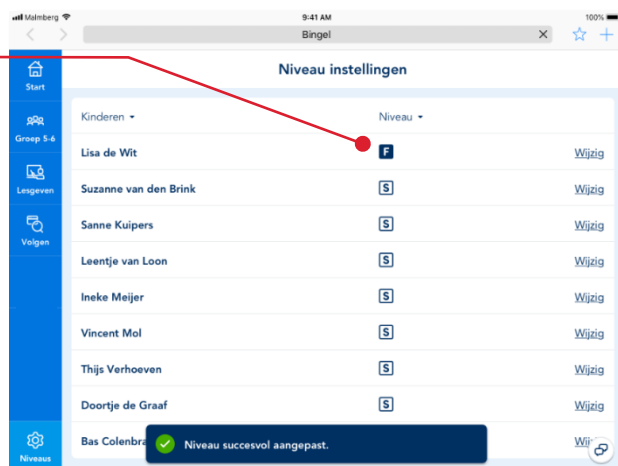


Er komt een waarschuwing in beeld.

- 3 Selecteer het gewenste niveau.
- 4 Ben je zeker van de niveau aanpassing? Klik dan op Opslaan.



Het programma toont de aangepaste niveau-aanduiding achter de naam van het kind.



**Let op!**

De leerling zelf ziet geen niveau aanduiding staan bij de taken die voor hem zijn klaargezet.

# 5 Hulp

Voor meer informatie en hulp kun je terecht op de algemene servicepagina van Malmberg:

[www.malmberg.nl/basisonderwijs/service-1.htm](http://www.malmberg.nl/basisonderwijs/service-1.htm)

Hier vind je onder anderen handleidingen, demofilmpjes, systeemeisen en veel gestelde vragen.

Je kunt ook bellen met de helpdesk van Malmberg: 073 – 628 8722.

Of mail naar: [helpdesk.bao@malmberg.nl](mailto:helpdesk.bao@malmberg.nl)