



# Gebruikershandleiding leerling

## Bingel – Basis digitaal

# Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>Inleiding</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Snel starten</b>	<b>4</b>
2.1.	Inloggen via Basispoort	4
2.2.	Naar een les gaan	7
<b>3</b>	<b>Lessen</b>	<b>9</b>
3.1.	Een les volgen	9
3.2.	Meedoen met verlengde instructie	10
<b>4</b>	<b>Taken</b>	<b>12</b>
4.1.	Naar Taken gaan	12
4.2.	Een basistaak maken	13
4.3.	Eigen taken maken	15
4.4.	Een taak maken	16
4.5.	Tijdens een taak stoppen	17
4.6.	Een taak afronden	17
4.7.	Een F-taak maken	18
<b>5</b>	<b>Groei</b>	<b>20</b>
5.1.	Groei starten	20
5.2.	De resultaten op een onderdeel bekijken	20

# 1 Inleiding

In deze gebruikershandleiding voor de leerling beschrijven we de werking van de leerlingapplicatie van het nieuwe Bingel-platform.

Deze handleiding is enerzijds bedoeld om de leerkracht zicht te geven op de werking van de leerlingapplicatie. Daarnaast kan de handleiding desgewenst zelfstandig worden gebruikt door kinderen in de bovenbouw.

## **Tip!**

Voor leerkrachten geeft de gebruikershandleiding leerkracht primair uitleg over het werken met het nieuwe Bingel-platform.

Malmberg wil het Bingel-platform voortdurend doorontwikkelen op basis van gebruikerservaringen. Op dit moment staan nog een groot aantal ontwikkelingen gepland.

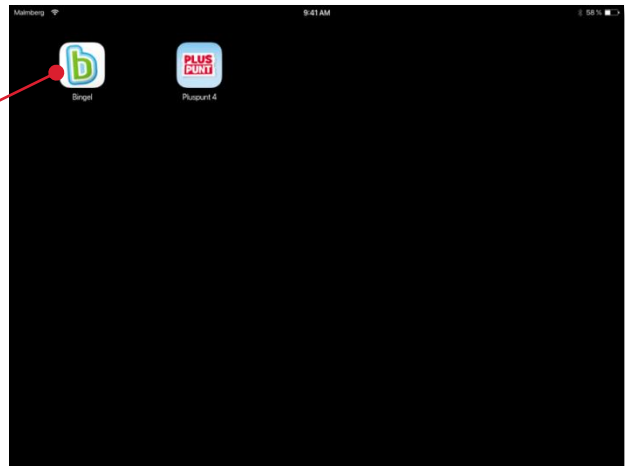
Deze handleiding maakt voorlopig nog gebruik van schermafbeeldingen van een prototype. Deze schermafbeeldingen zullen te zijner tijd worden vervangen door beeld van het daadwerkelijke platform met echte inhoud van de methode. Daarnaast zijn de schermafbeeldingen afkomstig uit het prototype van de methode Pluspunt 4. Het Bingel-platform werkt ook voor andere methodes van Malmberg op dezelfde manier.

Op de algemene service pagina van Malmberg vind je ook filmpjes over de werking van Bingel: [www.malmberg.nl/basisonderwijs/service-1.htm](http://www.malmberg.nl/basisonderwijs/service-1.htm)

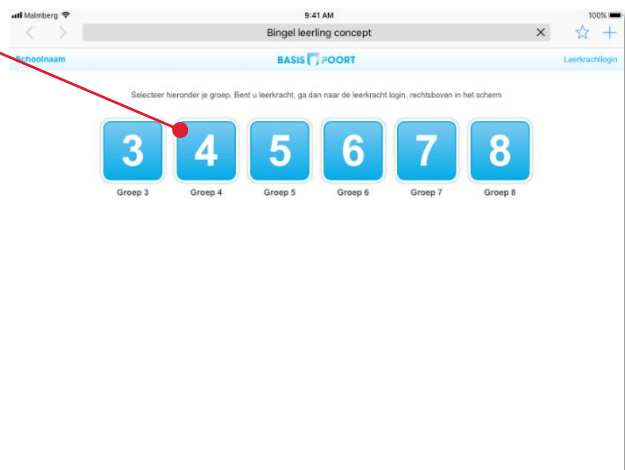
# 2 Snel starten

## 2.1. Inloggen via Basispoort

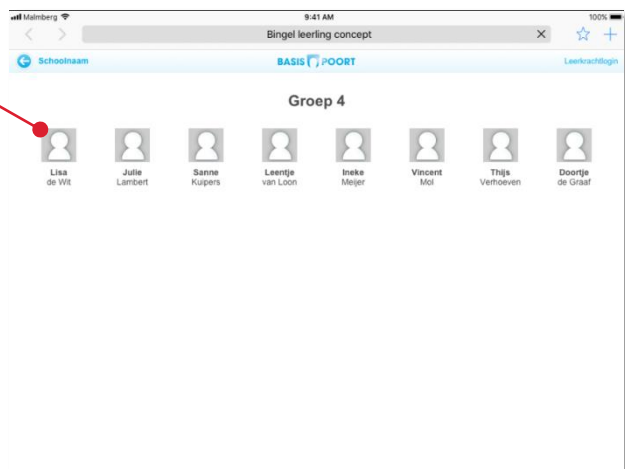
- 1 Klik op de *jouw rekenmethode* of op Bingel.



- 2 Klik op *jouw groep*.

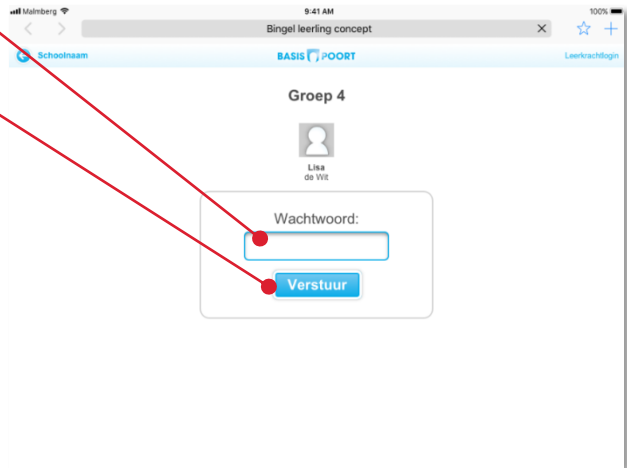


- 3 Klik op *jouw naam*.



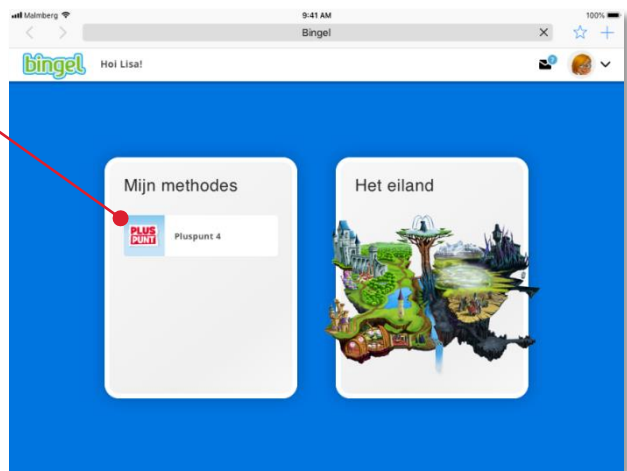
4 Voer *jouw pincode* in.

5 Klik op Verstuur.



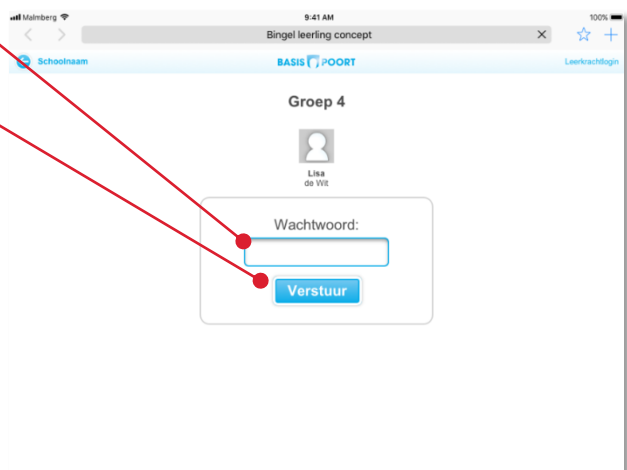
Bingel opent.

4 Klik op *jouw rekenmethode*.

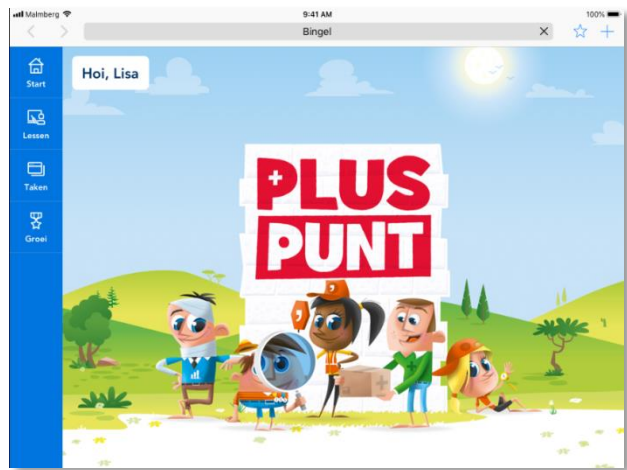


4 Voer *jouw pincode* in.

5 Klik op Verstuur.



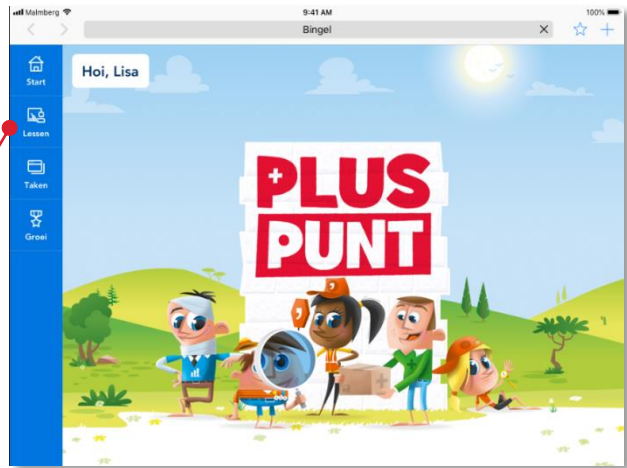
De methode opent.



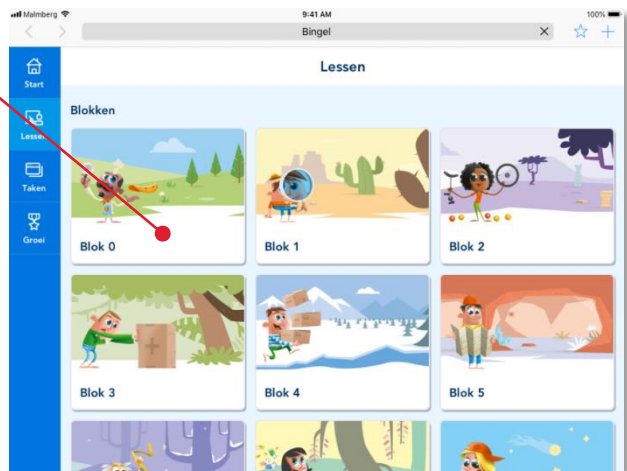
## 2.2. Naar een les gaan

Vaak kun je met jouw eigen apparaat (tablet, laptop, computer) meedoen met de les van de juf of meester. De juf of meester zegt naar welke les je moet gaan.

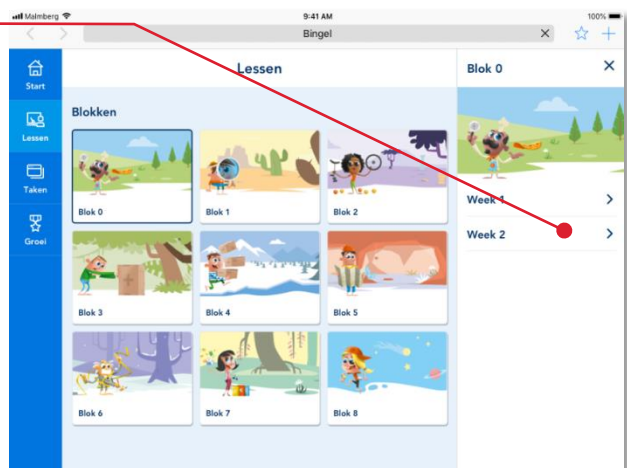
- 1 Klik in de menubalk op Lessen.



- 2 Klik op een blok.



- 3 Klik op een week.



4 Klik op een les.

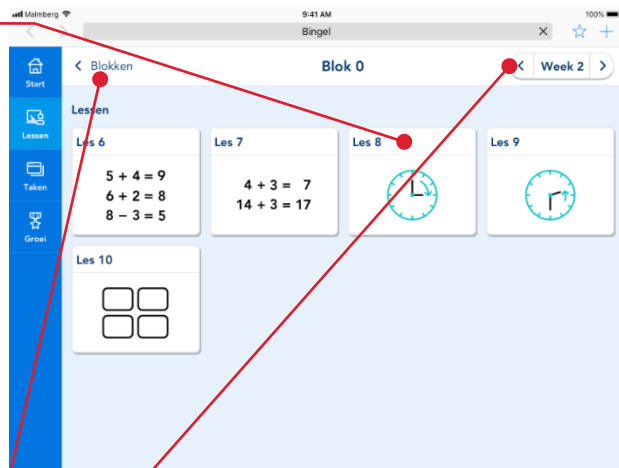
Lees meer over het volgen van een les in paragraaf 3.1.

**Tip!**

De volgende keer dat je in de menubalk op Lessen klikt zet het programma je direct in dit scherm. Je hoeft dan dus niet eerst een blok en een week te kiezen.

Zit je toch in de verkeerde lesweek? Kies dan in de bovenbalk een andere week.

Zit je in het verkeerde blok? Klik dan in de bovenbalk op Blokken en kies een ander blok.



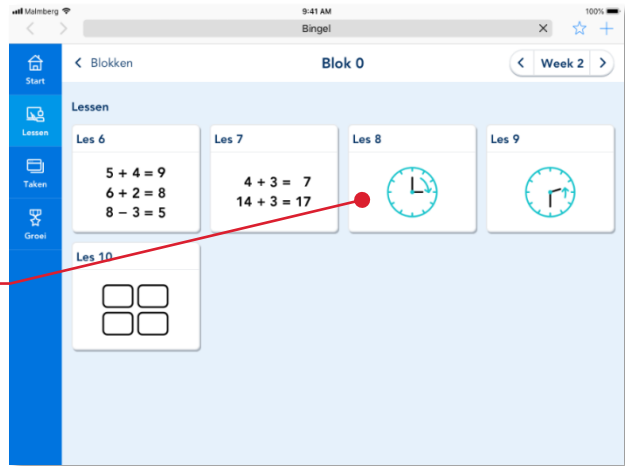


# 3 Lessen

## 3.1. Een les volgen

Hoe je naar een les gaat lees je in paragraaf 2.2. De juf of meester zegt naar welke les je moet gaan.

1 Klik op *een les*.



Het lesmenu van de gekozen les opent.

Hier zie je het doel van de les.

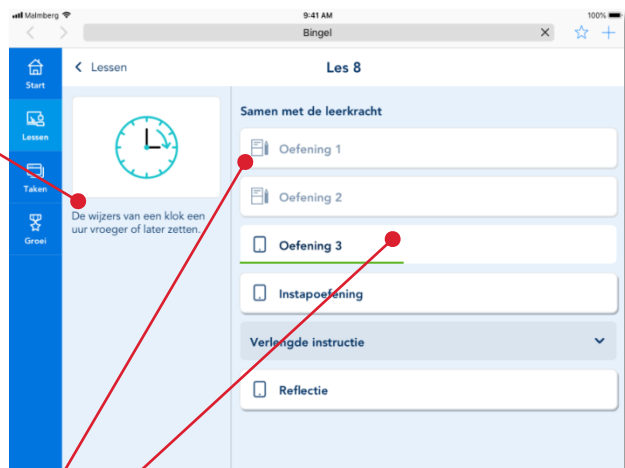
In het lesmenu staan alle oefeningen die je samen kunt doen met de juf of meester.

**Let op!**

De juf of meester zegt je wanneer je een oefening moet maken!

Ook de oefeningen die op papier worden gemaakt staan in het lesmenu. Ze zijn grijs.

2 Klik op *een oefening*.



De oefening opent.

3 Maak de oefening.

**Let op!**

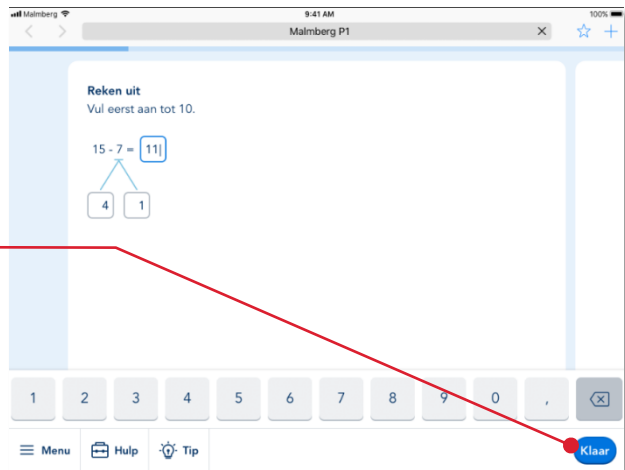
In Lessen vertelt het programma je niet of een antwoord goed is! Dat doet de juf of meester tijdens het bespreken van de oefening op het digibord.



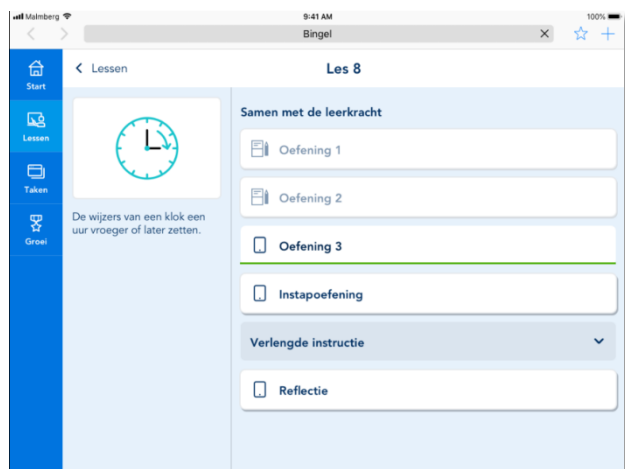
Een oefening heeft vaak meer schermen.

Nadat je de opdracht op het laatste scherm van een oefening hebt gemaakt zie je een Klaar-knop.

4 Klik op Klaar.



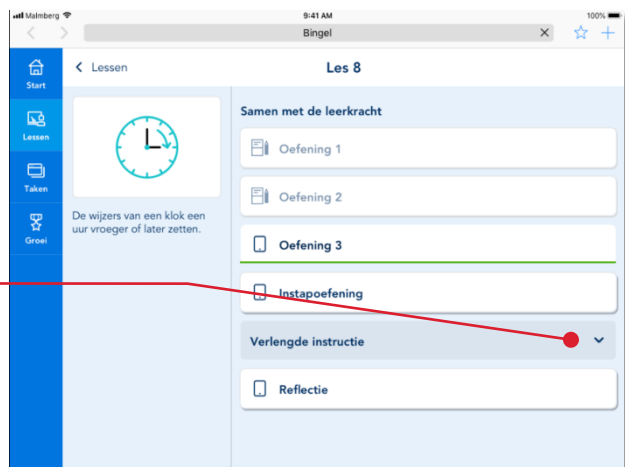
Na elke oefening kom je terug in het lesmenu.



### 3.2. Meedoen met verlengde instructie

Ook tijdens de verlengde instructie kun je oefeningen samen met de juf of meester doen.

1 Klik op Verlengde instructie.

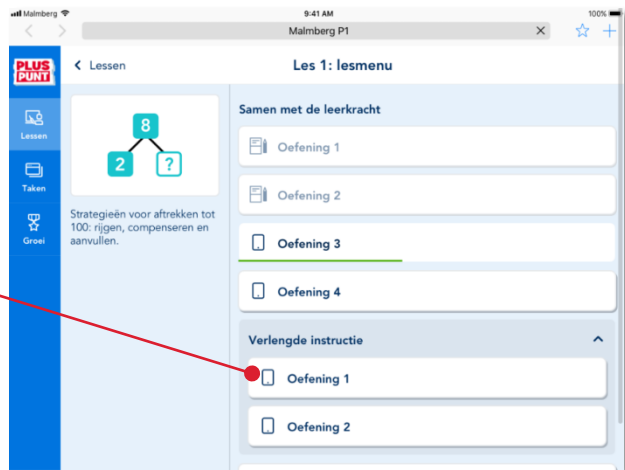


De oefeningen van de verlengde instructie komen in beeld.

**Let op!**

De juf of meester zegt je wanneer je een oefening moet maken!

2 Klik op *een oefening*.



# 4 Taken

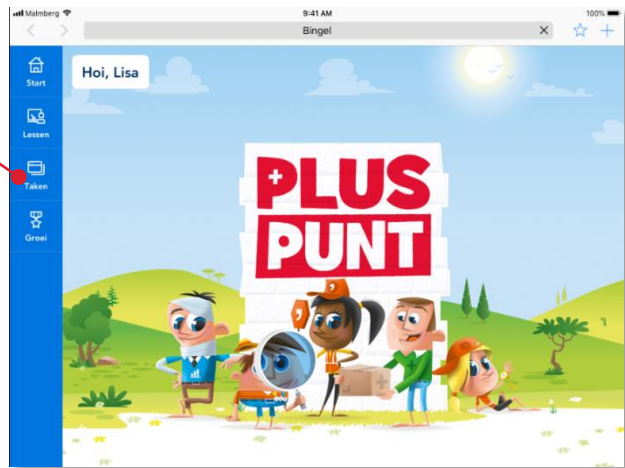
In de meeste lessen van de methode werk je eerst samen met de leerkracht en daarna zelfstandig. Je werkt samen met de juf of meester in Lessen (zie hoofdstuk 3). Het zelfstandig werken doe je in Taken.

## Let op!

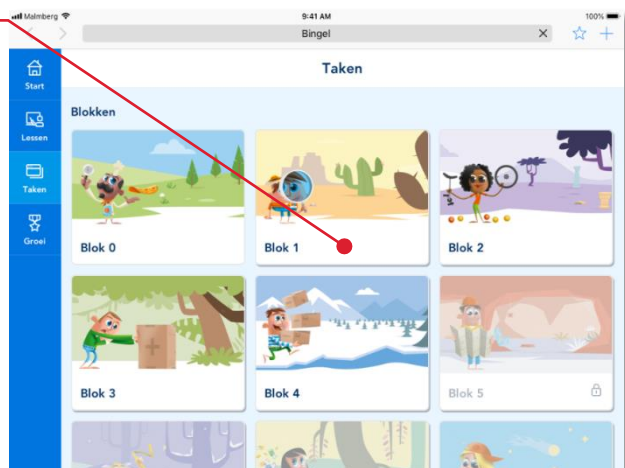
In een combinatiegroep kan een les ook starten met Taken.

## 4.1. Naar Taken gaan

- 1 Klik in de menubalk op Taken.



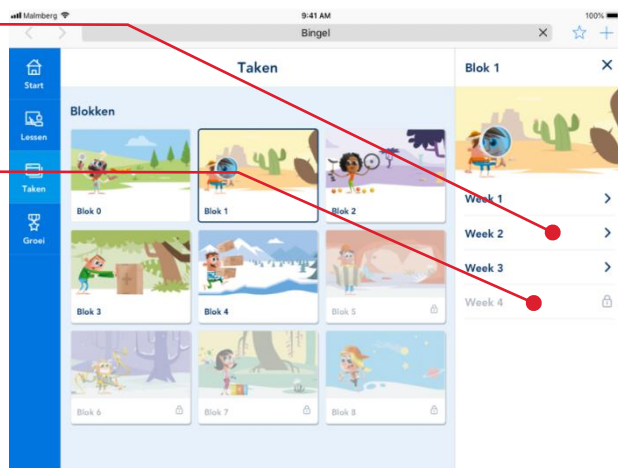
- 2 Klik op een blok.



3 Klik op een week.

**Let op!**

De leerkracht moet een lesweek eerst openen. Pas daarna kunnen de kinderen werken aan de taken van een week. (Zie gebruikershandleiding leerkracht paragraaf 3.3.)

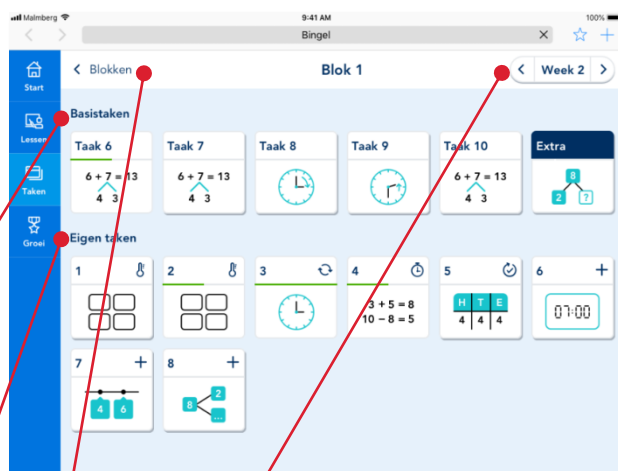


Het takenmenu van de week opent. Met deze rekenmethode werk je elke week aan taken.

In Taken zie je basistaken en eigen taken. Elke taak heeft een eigen tegel (blokje)

Basistaken maak je wanneer de juf of meester het zegt. Meestal doe je dit meteen na de uitleg van de juf of meester. Lees meer over basistaken in paragraaf 4.2.

Na het maken van een basistaak ga je verder met de eigen taken. Hier mag je de hele week aan werken. Lees meer over eigen taken in paragraaf 4.3.



**Let op!**

Zit je in de verkeerde lesweek? Kies dan in de bovenbalk een andere week.

Zit je in het verkeerde blok? Klik dan in de bovenbalk op Blokken en kies een ander blok.

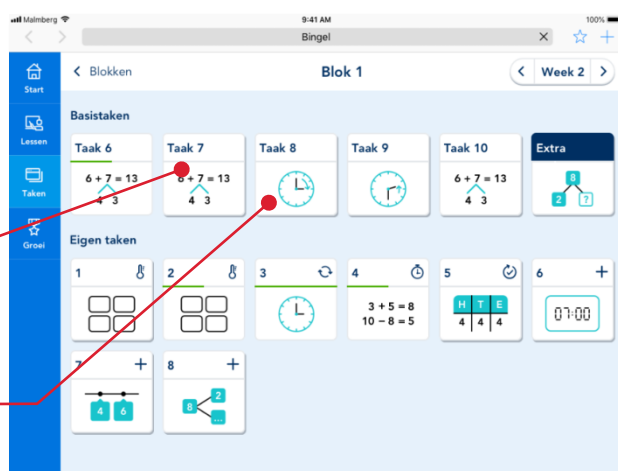
## 4.2. Een basistaak maken

De juf of meester zegt je altijd welke basistaak je moet maken.

1 Klik op de basistaak.

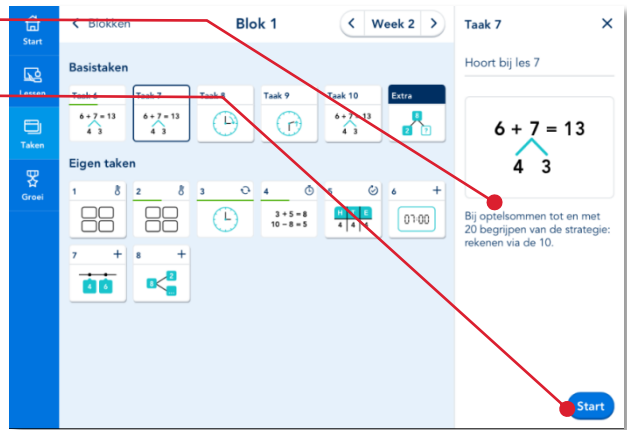
**Tip!**

Het plaatje op de tegel van een taak is een tekening van het doel van de taak.



Het doel van de gekozen taak komt in beeld.

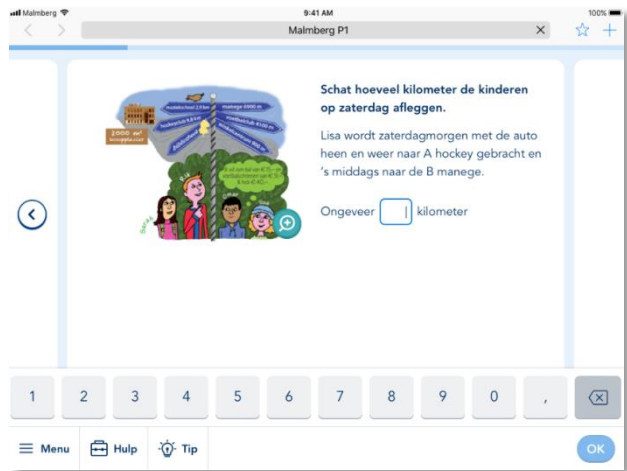
2 Klik op Start om de taak te starten.



3 Maak de taak.

**Tip!**

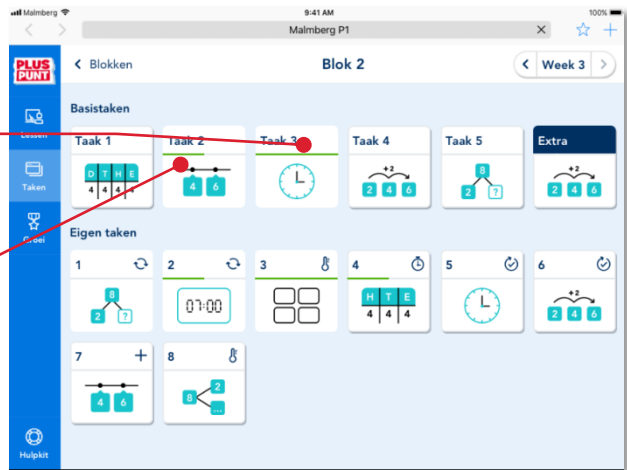
Lees meer over het maken van een taak in paragraaf 4.4.



Als de taak klaar is kom je weer terug in het takenmenu.

Taken die je af hebt hebben een groen gevulde balk.

Taken waar je nog mee bezig bent hebben een half groen gevulde balk.








### 4.3. Eigen taken maken

Je hebt een hele week om aan de eigen taken te werken. Het programma geeft eerst acht eigen taken. Je mag zelf kiezen in welke volgorde je de eigen taken maakt. De meeste taken duren ongeveer tien minuten. De meeste taken gaan over één doel.

**Let op!**

Heb je de eerste acht eigen taken af dan geeft het programma vier nieuwe eigen taken.

In het programma komen de volgende soorten eigen taken voor:

- Peiltaken 
- Verbetertaken 
- Tempotaken 
- Herhaaltaken 
- Plustaken 

**Let op!**

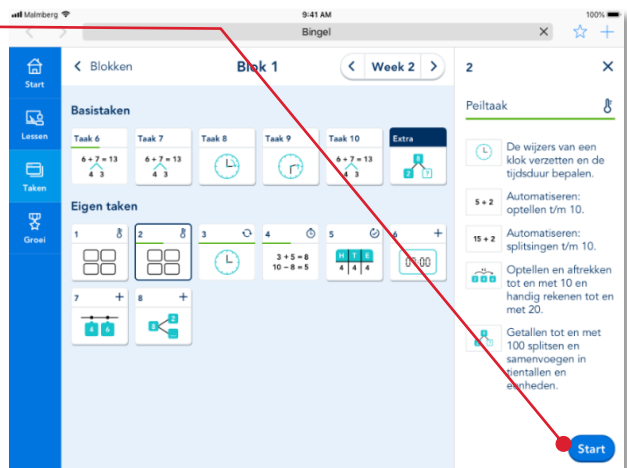
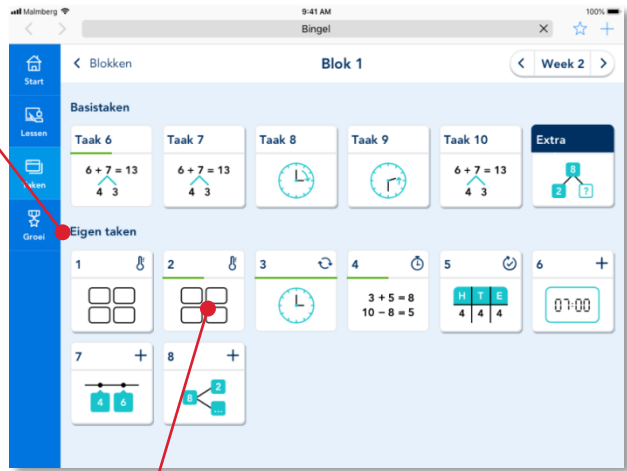
Zorg ervoor dat je in ieder geval de peiltaken maakt!

1 Klik op een eigen taak.

2 Klik op Start om de taak te starten.

**Tip!**

Lees meer over het maken van een taak in paragraaf 4.4.



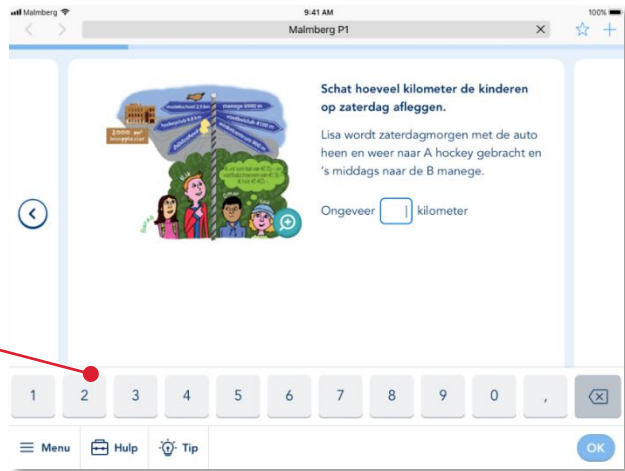
## 4.4. Een taak maken

Hoe je een basistaak of eigen taak start heb je kunnen lezen in paragraaf 4.2 en 4.3. Hier lees je hoe je een taak maakt.

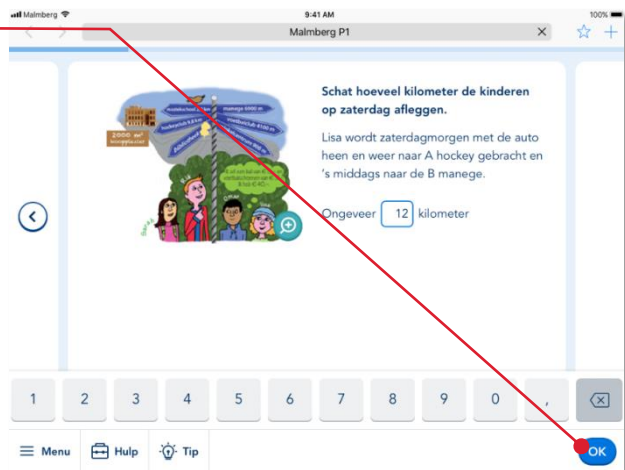
Na het starten van de taak komt meteen de eerste oefening in beeld. Een oefening heeft meestal meer schermen.

Er zijn veel verschillende soorten oefeningen. Soms moet je slepen of klikken. Vaak geef je het antwoord via het toetsenbord.

- 1 Geef het antwoord.



- 2 Klik op OK.

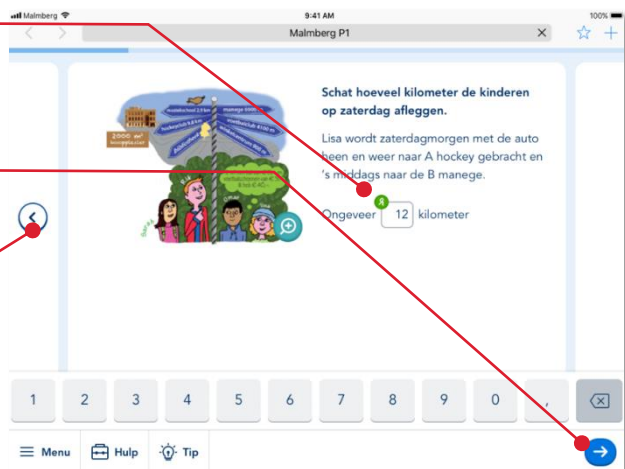


Als het antwoord goed is zie je een groene krul bij het antwoord. Is het antwoord fout dan zie je een rood kruisje.

- 3 Klik op de pijl om naar het volgende scherm of de volgende oefening te gaan.

### Tip!

Terug naar het vorige scherm kan ook. Klik op de pijl naar links.

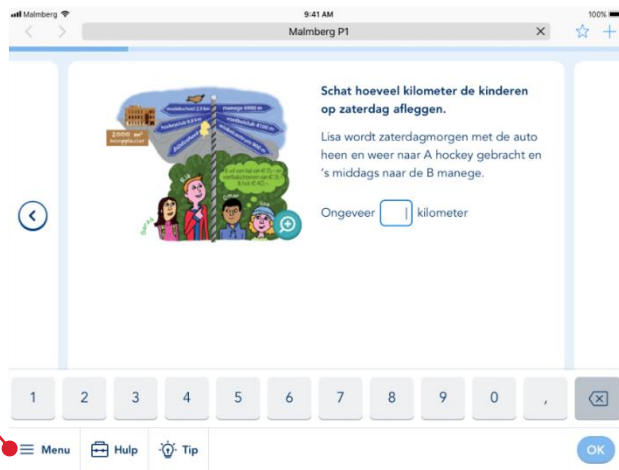




## 4.5. Tijdens een taak stoppen

Wil je tijdens een taak stoppen?

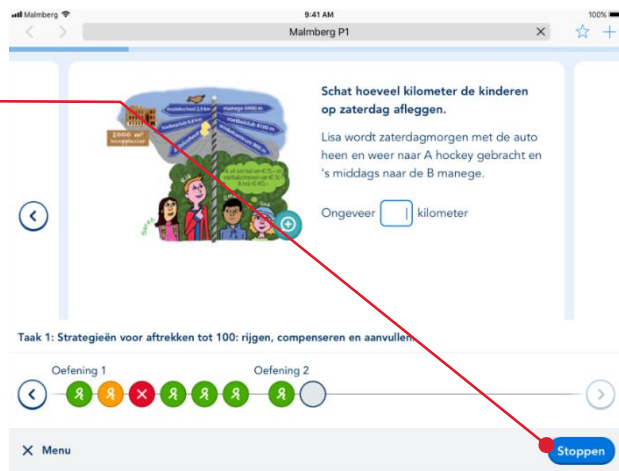
- 1 Klik op Menu.



Het menu komt in beeld.

- 2 Klik op Stoppen.

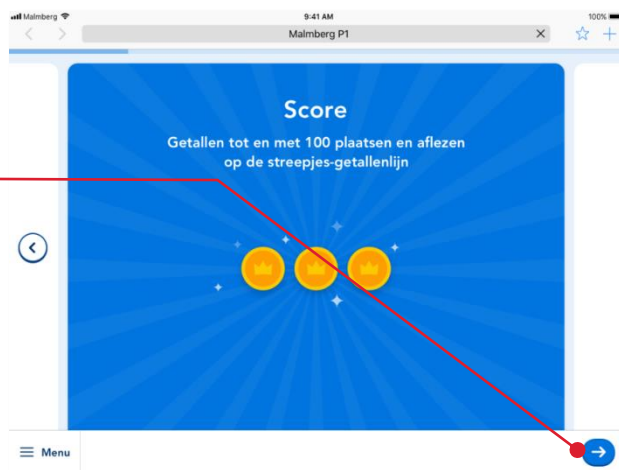
Je komt terug in het takenmenu.



## 4.6. Een taak afronden

Aan het einde van de taak krijg je jouw score te zien. Je krijgt één, twee, drie, vier of vijf muntjes.

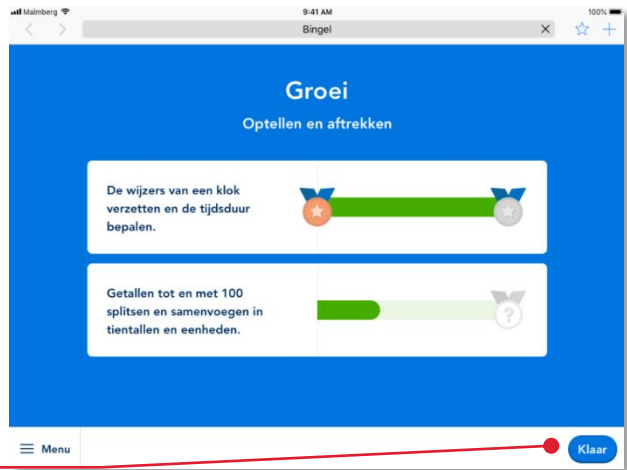
- 1 Klik op de pijl om verder te gaan.



Aan het einde van een eigen taak krijg je na het scherm met jouw score ook nog te zien hoe goed je al bent in het doel of de doelen van de taak.

Als je heel goed bent in een doel krijg je een gouden medaille en krijg je geen nieuwe taken meer van dat doel. Je kunt ook een zilveren of bronzen medaille verdienen. Aan de groene balk kun je zien hoe ver je al op weg bent in het behalen van een volgende medaille.

- 2 Klik op Klaar om terug te keren naar het takenmenu.

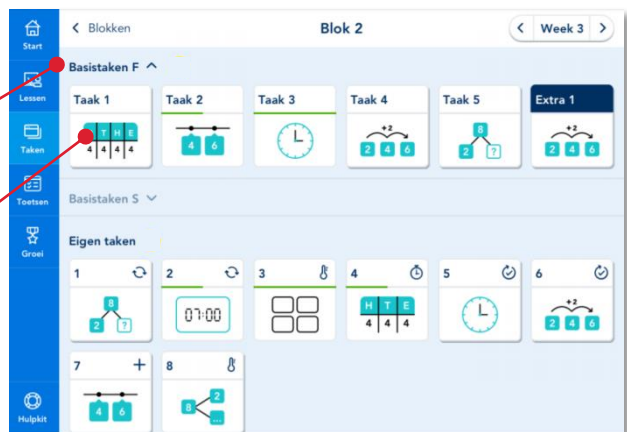


## 4.7. Een F-taak maken

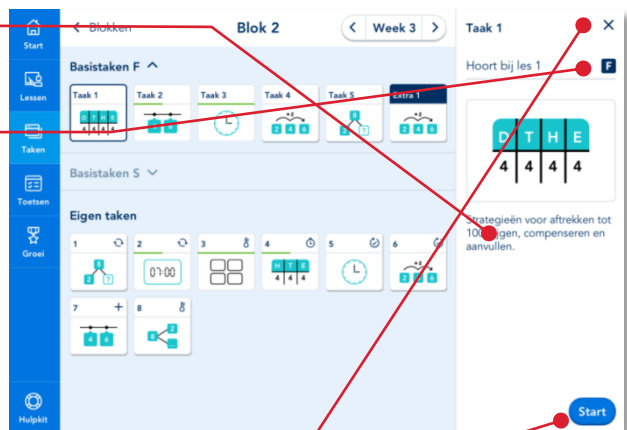
Als jouw juf of meester met je heeft afgesproken dat jij F-taken maakt dan krijg je een ander taken scherm te zien.

Boven de basistaken staat nu het kopje 'Basistaken F'.

- 1 Klik op een basistaak.



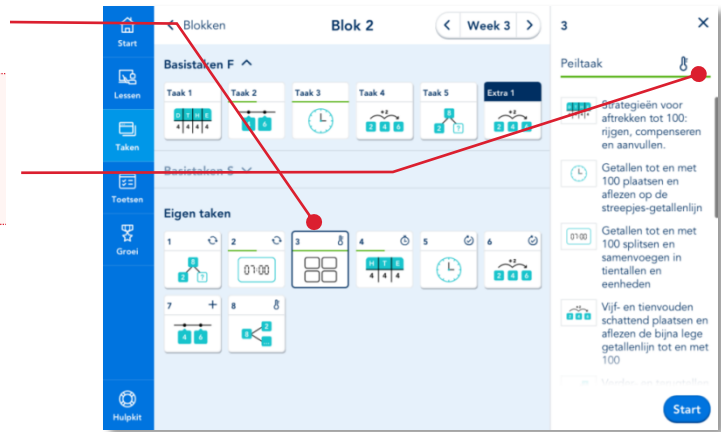
Het doel van de gekozen taak komt in beeld. Bovenaan bij de taakinformatie zie je nu ook een F-kaartje staan. Dit betekent dat je aan een F-taak werkt.



- 2 Klik op Start om de taak te starten of klik op het kruisje om terug te keren naar het taken scherm.

Je krijgt nu ook F-taken bij Eigen taken.

**Let op!**  
Bij Eigen taken toont het programma geen kaartje waaraan je kunt zien of je een F-taak of een S-taak maakt!



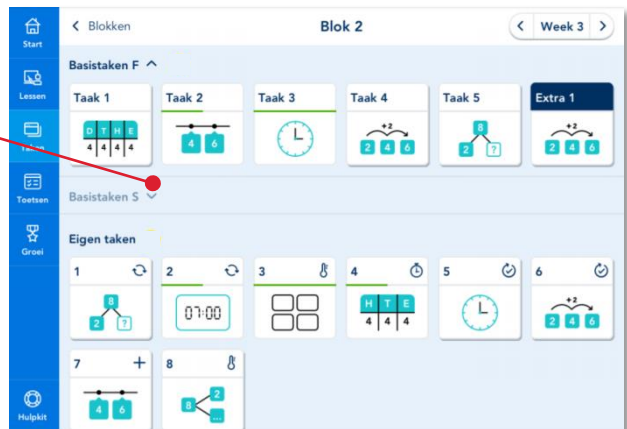
**Tip!**

**Extra informatie voor de leerkracht:**

Als je een kind hebt ingesteld op F-niveau (zie gebruikershandleiding leerkracht hoofdstuk 7) dan krijgt het kind dus zowel bij basistaken als bij eigen taken een aanbod van taken op F-niveau. Gaat dit tijdens een bepaalde les heel goed dan kun je ter plekke besluiten om het kind ook de S-basistaak van die les te laten maken. Hier is geen aanpassing van de instelling voor nodig. Je kunt het kind mondeling de opdracht geven om een bepaalde S-taak te maken. Hierna staat beschreven hoe dit werkt.

Soms kan de juf of meester je vragen om de S-taak van een les te maken.

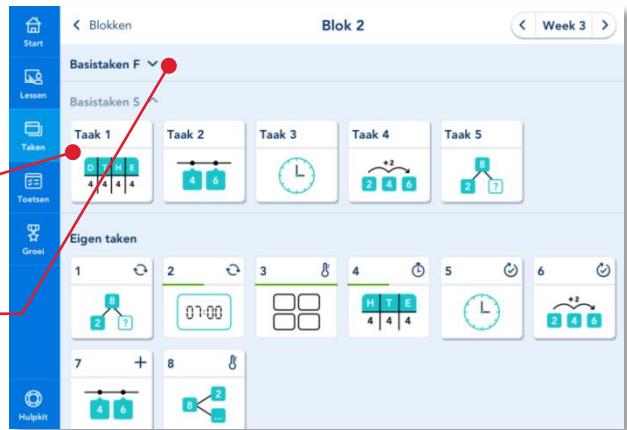
- 1 Klik op het pijltje achter het kopje 'Basistaken S'



Het balkje van de basistaken S is nu uitgeklapt. Gelijktijdig is het balkje met basistaken F ingeklapt.

Je kunt nu de S-taak maken waar de juf of meester om heeft gevraagd.

- 1 Wil je weer verder met basistaken F? Klik dan op het pijltje achter 'Basistaken F'.

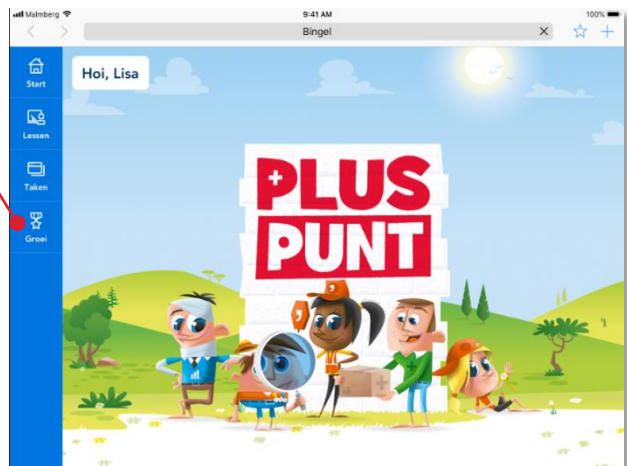


## 5 Groei

### 5.1. Groei starten

In het onderdeel Groei kun je zien hoe goed je al bent in alle leerdoelen van het schooljaar. Je ziet hier de medailles die je al hebt verdiend.

- 1 Klik in de menubalk op Groei.



### 5.2. De resultaten op een onderdeel bekijken

- 1 Klik op een onderdeel.

Alle leerdoelen van het onderdeel komen in beeld. De leerdoelen staan in de volgorde waarin je ze tijdens het schooljaar krijgt aangeboden.

Je ziet op welke doelen je al medailles hebt behaald.



**Tip!**

Heb je voor een bepaald doel nog geen medaille, maar heb je wel al aan het doel gewerkt dan geeft het groene lijntje aan hoe ver je al op weg bent naar een nieuwe medaille.



Aftreksommen tot en met 20 uitrekenen op het rekenrek met de strategie: rekenen via de 10.