



Gebruikershandleiding leerkracht

PP 3 en WIG 4 kleuters oefensoftware in Bingel

Inhoudsopgave

1	Inleiding	3
2	Snel starten	4
2.1.	Inloggen via Basispoort	4
3	Volgen	6
3.1.	Kinderen volgen tijdens het maken van eigen taken	7
4	Hulp	11

1 Inleiding

In deze gebruikershandleiding voor de leerkracht beschrijven we de werking van het nieuwe Bingel-platform voor de oefensoftware van PP 3 en WIG 4 kleuters. In deze handleiding gaat het over het gebruik van het onderdeel Eigen taken (digitaal oefenen) naast de papieren materialen van de methode. 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. Op dit moment staat 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.

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

Over oefensoftware PP 3 en WIG 4 kleuters

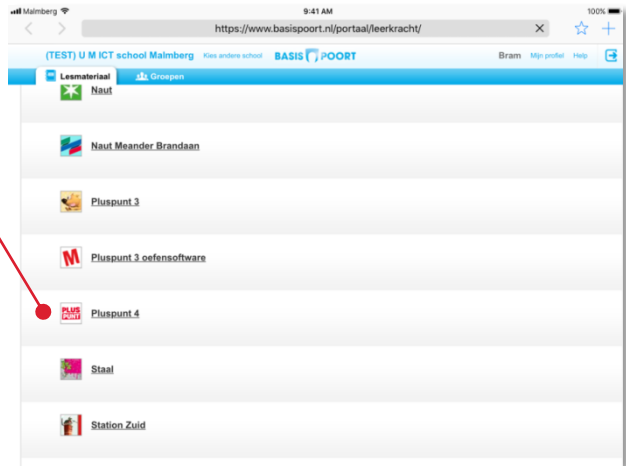
De nieuwe oefensoftware van PP 3 en WIG 4 kleuters in Bingel werkt anders dan de vorige versie van de oefensoftware. De oefeningen zijn vernieuwd en doelgerichter geworden. De inhoud sluit nu volledig aan bij de actuele SLO-doelen voor het Jonge Kind. Dat draagt bij aan een soepele overgang naar groep 3. Je kunt als leerkracht de prestaties en voortgang van de kinderen zien in het onderdeel Volgen (zie paragraaf 3).



2 Snel starten

2.1. Inloggen via Basispoort

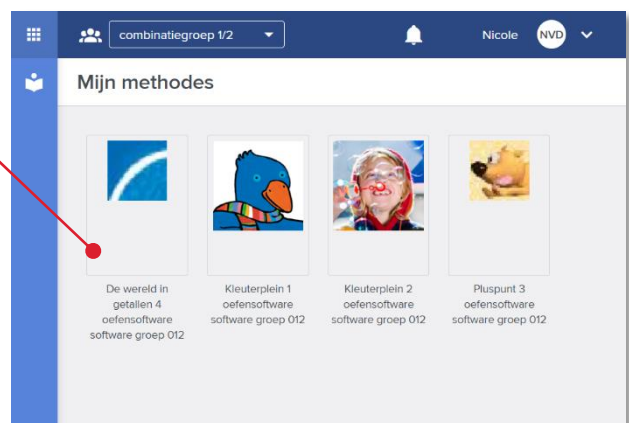
- 1 Klik op de PP3 of WIG 4 voor kleuters in Basispoort. Er opent een nieuw scherm.



- 2 Klik op je groep.



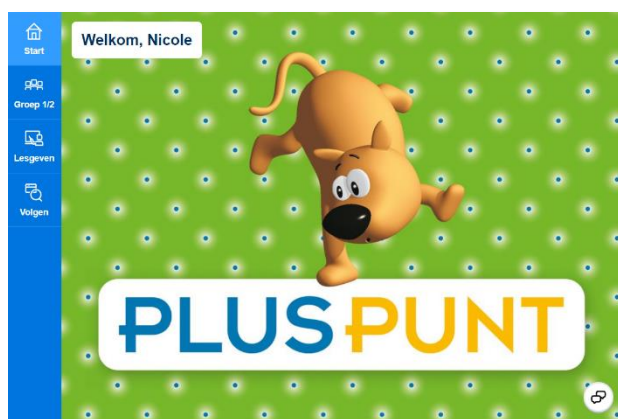
- 3 Klik op je programma.



- 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.

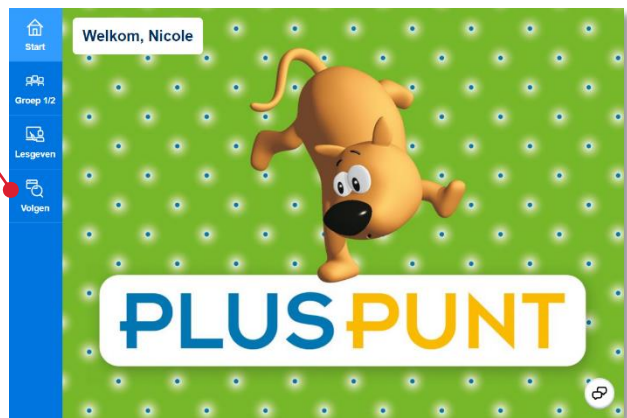
Let op!

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

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.

- 1 Klik in de menubalk op Volgen.

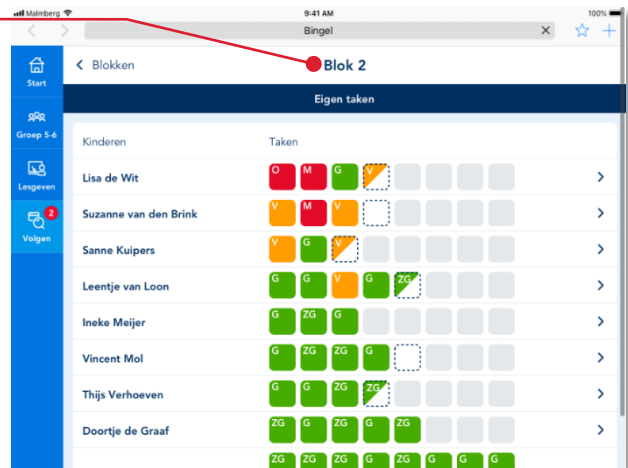


Het onderdeel Volgen opent.

- 2 Navigeer naar het juiste blok.

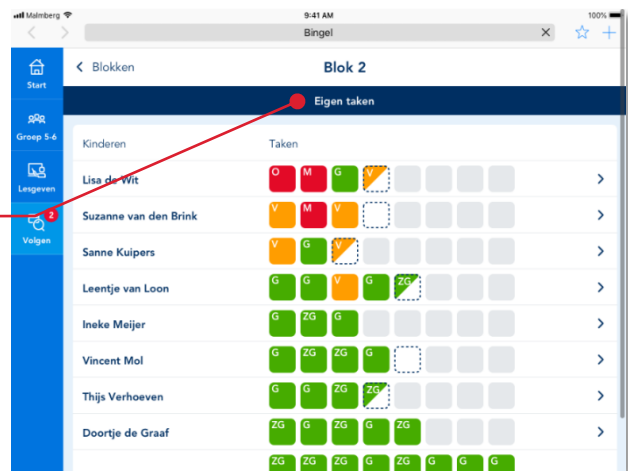


Het onderdeel Volgen geeft je een overzicht van de eigen taken die de kinderen maken tijdens een bepaald blok.



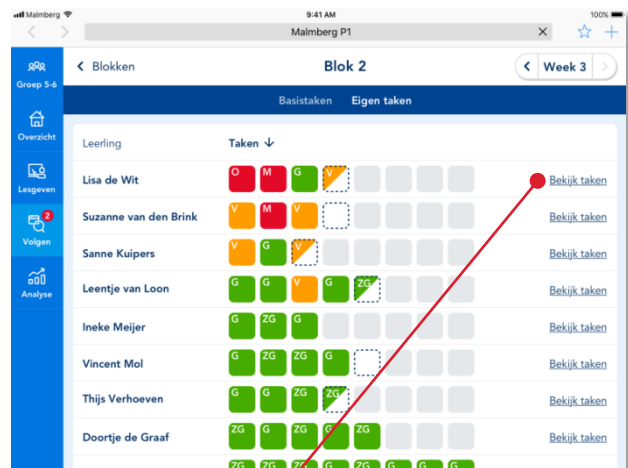
3.1. Kinderen volgen tijdens het maken van eigen taken

Wanneer de kinderen digitaal oefenen met de methode werken ze aan taken.



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

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



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.

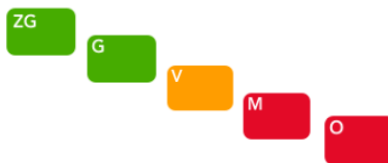
De derde kolom toont de korte beschrijving van het leerdoel.



Achter het leerdoel wordt het resultaat van de taak weergegeven.



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

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

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.

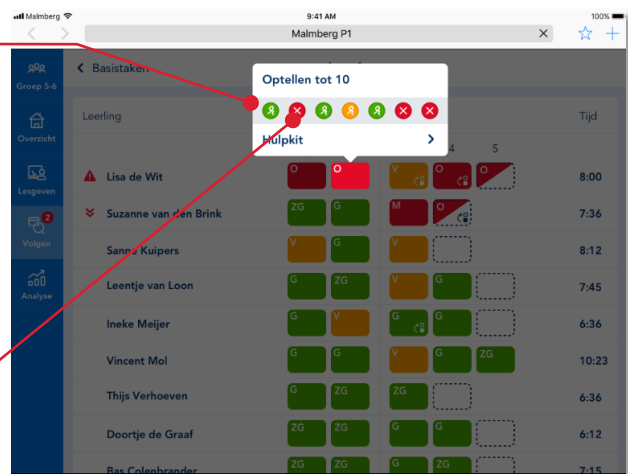


Het systeem toont de resultaten per opdracht (scherm) van de betreffende oefening.

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

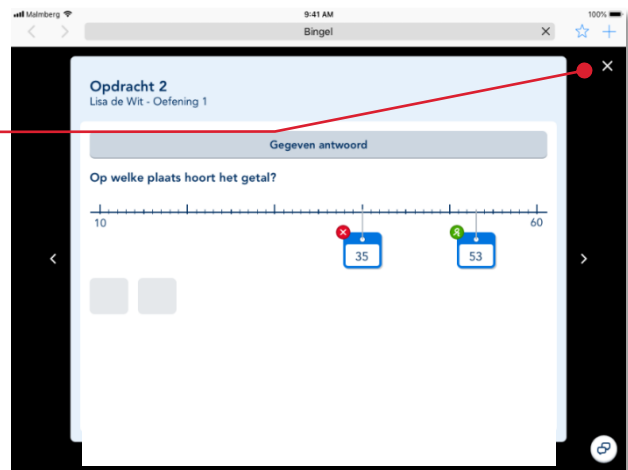
- Antwoord(en) in één keer goed
- Antwoord(en) bij tweede poging goed
- Antwoord(en) niet goed

- 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.



4 Hulp

Voor meer informatie en hulp kun je terecht op de algemene servicepagina van Malmberg: 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 87 22.

Of mail naar: helpdesk.bao@malmberg.nl