



Gebruikershandleiding

Oefensoftware Bingel – type A en B

Inhoudsopgave

1	Inleiding	3
2	Snel starten	4
2.1.	Inloggen via Basispoort	4
2.2.	Een blok starten voor de kinderen	5
2.3.	Het leerlingdeel bekijken	7
2.4.	Blokinfo en handleiding	8
3	Volgen	10
3.1.	Kinderen volgen tijdens het maken van eigen taken	11
3.2.	Eigen taken wijzigen	15
4	Instellingen	18
4.1.	Niveau instelling bovenbouw	18
5	De leerlingapplicatie	20
5.1.	Inloggen via Basispoort	20
5.2.	Naar de taken gaan	22
5.3.	Een taak maken	23
5.4.	Tijdens een taak stoppen	27
6	Hulp	28

1 Inleiding

In deze gebruikershandleiding voor de leerkracht beschrijven we de werking van het nieuwe Bingel-platform voor oefensoftware van het type A en B. Dit type software wordt door Malmberg aangeboden bij de volgende methodes: De wereld in getallen 4, Pluspunt 3, Lijn 3 en Taal actief 4 Spelling.

Let op!

Het verschil tussen oefensoftware type A en type B wordt toegelicht in paragraaf 5.3.

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 schermbeelden afkomstig van de methode De wereld in getallen 4. Het Bingel-platform werkt voor dit type oefensoftware voor de hierboven genoemde methodes op dezelfde manier.

Hoofdstuk 5 beschrijft het leerlinggedeelte van de oefensoftware. Hoofdstuk 5 is enerzijds bedoeld om de leerkracht zicht te geven op de werking van de leerlingapplicatie. Daarnaast kan dit hoofdstuk desgewenst zelfstandig worden gebruikt door kinderen in de bovenbouw.

Let op!

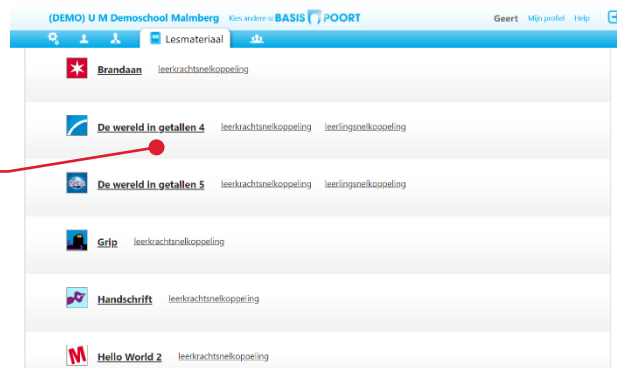
Deze gebruikershandleiding gaat over de generieke werking van de oefensoftware van Malmberg. Bekijk de methodetoelichting voor de software voor een beschrijving van de specifieke invulling voor een bepaalde methode. De gebruikershandleidingen en de methodetoelichtingen vind je hier:

<http://www.malmberg.nl/handleidingen>

2 Snel starten

2.1. Inloggen via Basispoort

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



De nieuwe startpagina van *De wereld in getallen 4* opent.

- 2 Kies je groep.



Let op!

De methodes van Malmberg kennen een nieuwe startpagina. Vanuit de startpagina kun je alle digitale onderdelen van de methode bereiken. Malmberg migreert haar methodesoftware naar het nieuwe Bingel platform. In het najaar van 2020 kun je voor veel methodes zowel de bestaande als nieuwe software gebruiken. Op deze startpagina zie je dan in de linker kolom de nieuwe software en in de rechter kolom de bestaande programma's.

Werk je in een combinatiegroep dan worden hier de programma's van beide groepen getoond.

- 3 Klik op de oefensoftware van de gewenste groep.

Een tussenscherm verschijnt. Via dit tussenscherm kun je een 'preview' van het leerlingdeel starten (zie paragraaf 2.3)

4 Kies je groep.

Tip!
De ict-coördinator van de school kan je aan meerdere groepen koppelen in het schooladministratiesysteem van de school. Op dit scherm heb je dan ook toegang tot meerdere groepen.



De oefensoftware voor de gekozen jaargroep opent.

Let op!
Hoe kinderen inloggen op het Bingel platform lees je in hoofdstuk 5 van deze handleiding.



2.2. Een blok starten voor de kinderen

De methode zet altijd per blok een gepersonaliseerde set taken klaar voor elk kind (Er zijn methodes die een blok een thema noemen). 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. Vervolgtaken verschijnen namelijk altijd in het laatst gestarte blok.

Let op!
Bij Lijn 3 bestaan de taken uit persoonlijke taken en vaste taken die voor elk kind gelijk zijn.

1 Klik in de menubalk op Lesgeven.



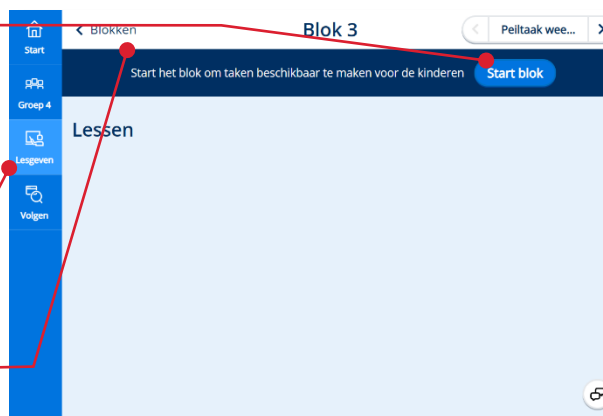
2 Klik op een blok.



3 Klik op een week.



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.

Let op!

Wanneer de ict-coördinator tijdens een lopend blok een kind toevoegt aan de groep dan verschijnt de Start blok-knop opnieuw. Klik dan nogmaals op 'Start blok' om ook voor de toegevoegde leerling taken beschikbaar te stellen.

2.3. Het leerlingdeel bekijken

1 Klik op de groeiselectie-knop in de menubalk.



2 Klik op Preview Kind



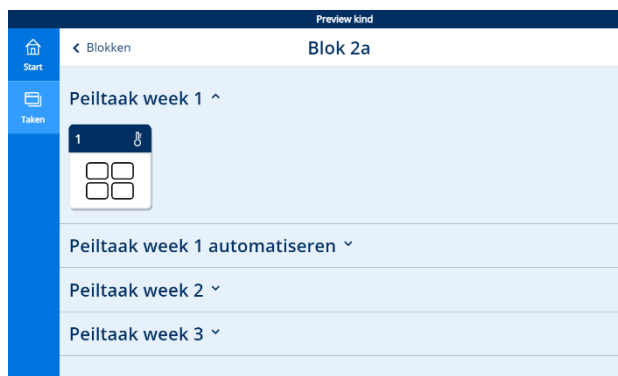
Het leerlingdeel van de oefensoftware wordt op een apart browsertabblad getoond.

Sluit het browsertabblad om de preview van het leerlingdeel weer te sluiten.



Let op!

In de leerlingpreview wordt het onderdeel Taken maar gedeeltelijk getoond. Alleen de vast ingeplande Eigen taken (zoals peiltaken) worden getoond. De overige eigen taken zijn niet in de preview beschikbaar, omdat het programma hier in de leerlingapplicatie op maat van het kind een gepersonaliseerde set van taken aanbiedt. De verhouding tussen vaste en gepersonaliseerde eigen taken verschilt per methode.



2.4. Blokinfo en handleiding

Indien beschikbaar voor jouw methode vind je op de volgende manier extra ondersteunende informatie.

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 onderdeel 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 kinderen.

Let op!

De schermafbeeldingen in dit hoofdstuk zijn vanuit de methode De wereld in getallen gemaakt. De werking van het onderdeel Volgen is voor de oefensoftware van alle methodes hetzelfde.

1 Klik in de menubalk op Volgen.

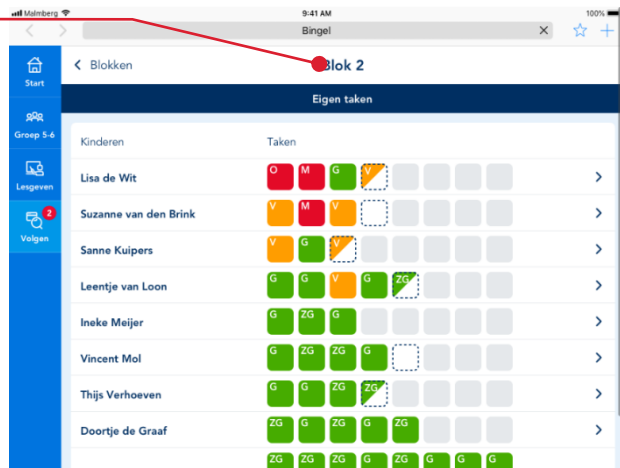


Het onderdeel Volgen opent.

2 Navigeer naar het juiste blok.



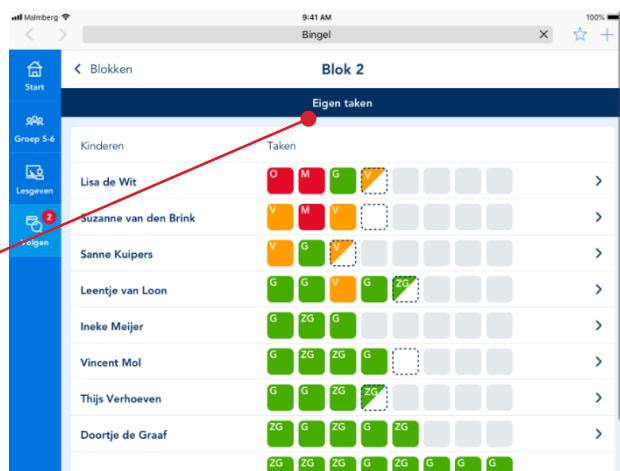
Het onderdeel Volgen geeft je een overzicht van de eigen taken die de kinderen maken tijdens een bepaald blok.



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.

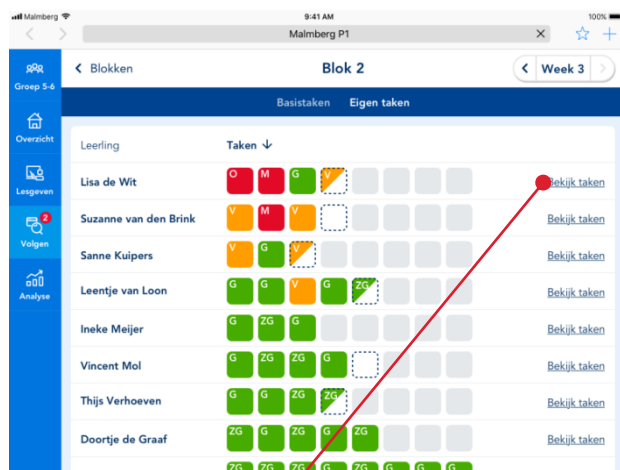
Elk blok start in het digitale oefendeel meestal met één of enkele peiltaken. Op basis van de resultaten op deze peiltaken worden voor elk kind eigen taken op maat klaargezet.



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.

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

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 de oefensoftware van Malmberg komen de volgende typen eigen taken voor:

- Peiltaken
- Verbetertaken
- Tempotaken (automatiseren)
- Herhaaltaken (onderhoud)
- Eigen taken zonder vervolg

Niet elke methode biedt alle typen taken aan.

Achter het leerdoel wordt het resultaat van de taak weergegeven.

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

Tip!

In de bovenbouw van de rekenmethodes 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 dan heeft het kind de betreffende oefening gedeeltelijk gemaakt.



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



Soms geeft een taakonderdeel (oefening) geen resultaat. Bingel kent de volgende vormen:

- Open vraag
- Open vraag met eigen beoordeling kind
- Taakonderdeel zonder resultaat

De duur van een reguliere eigen taak staat ingesteld op 10 (of soms 5) minuten. Dit betekent dat het systeem 10 minuten lang oefeningen van één leerdoel aanbiedt. Na 10 minuten maakt het kind de laatste oefening af en is hij klaar met de taak.

Zowel snelle als langzame kinderen 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.

Taken	Score	Tijd
> 1 > 1 Getallen tot en met 100 plaatsen en aflezen op de streepjesgetallenlijn.	S O	8:00
> 2 > 2 Getallen tot en met 100 splitsen en samenvoegen in tientallen en eenheden.	F ZG	7:36
> 3 > 3 Vijf- en tienvouden schattend plaatsen en aflezen op de bijna lege getallenlijn van 0 tot en met 100.	F G	2:12
> 3 > 3 Verder- en terugtellen tot en met 100, met sprongen van 10 op de lege getallenlijn.	S V	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 M	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	

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

- 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 O	8:00
> 2 > 2 Getallen tot en met 100 splitsen en samenvoegen in tientallen en eenheden.	F ZG	7:36
> 3 > 3 Vijf- en tienvouden schattend plaatsen en aflezen op de bijna lege getallenlijn van 0 tot en met 100.	F G	2:12
> 3 > 3 Verder- en terugtellen tot en met 100, met sprongen van 10 op de lege getallenlijn.	S V	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 M	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.

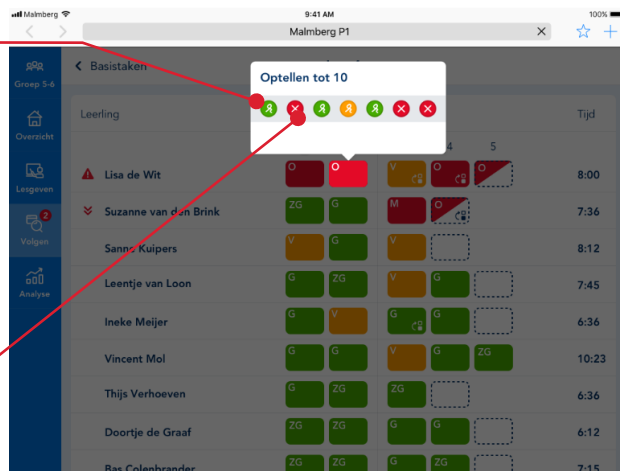


Het systeem toont de resultaten per opdracht (scherm) van de betreffende oefening.

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

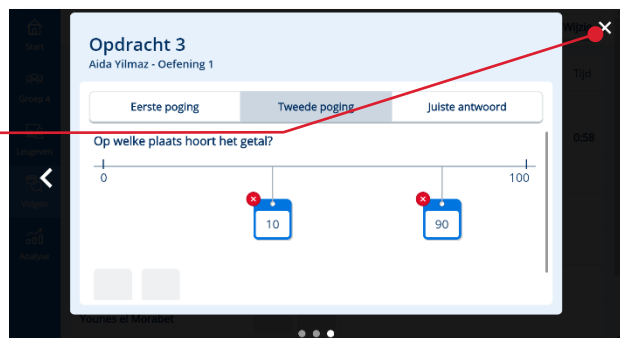
- Antwoord(en) in één keer goed
- Antwoord(en) bij tweede poging goed
- Antwoord(en) niet goed

- 4 Klik op het resultaat van een bepaalde opdracht.



Het door het kind ingevulde scherm (laatste poging) komt in beeld. Ook een eerdere poging en het juiste antwoord zijn hier te bekijken.

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



Tip!

De oefenresultaten van de kinderen komen ook automatisch in het Momento-dashboard. Voorwaarde is wel dat de ict-coördinator op de beheerpagina van Bingel de koppeling met Momento toevoegt.

Zie voor meer informatie over Momento: www.momento.nl en de gebruikershandleiding van Bingel voor de ict-coördinator.

3.2. Eigen taken wijzigen

In Bingel krijgt elk kind per blok altijd een set van voor hem of haar persoonlijk relevante taken aangeboden. Op basis van automatische data-analyse zorgt Bingel hier voor adaptiviteit.

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.



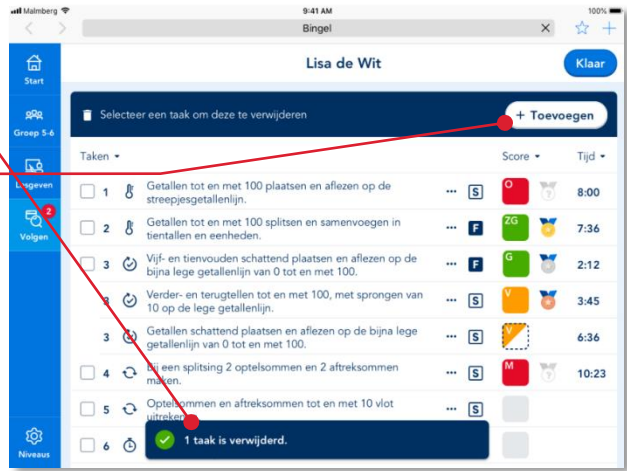
De taken zijn geselecteerd. In de blauwe balk verschijnt de knop 'Verwijderen'.

- 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.

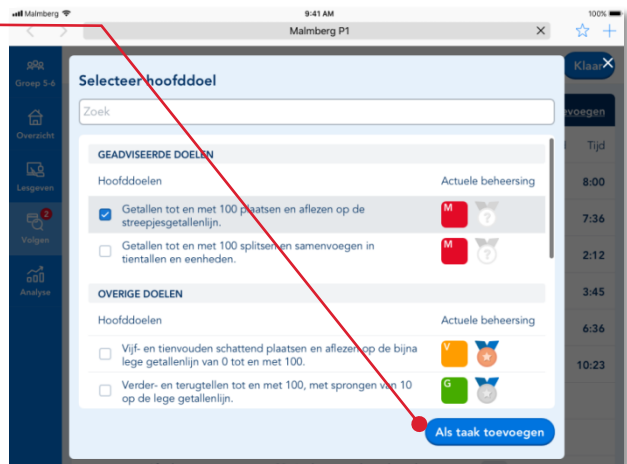


Een venster verschijnt met alle hoofddoelen die tot dat moment al een keer in een peiltaak aan bod zijn gekomen. De doelen die voor het kind het belangrijkste zijn (volgens het systeem) staan onder geadviseerde doelen. Ook de overige doelen zijn via dit venster beschikbaar.

- 6 Selecteer één of meerdere doelen.



- 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.



Een door de leerkracht toegevoegde taak krijgt zowel in dit overzicht als in de leerlingapplicatie een herkenbaar pictogram.



4 Instellingen

4.1. Niveau instelling bovenbouw

Let op!

Deze functionaliteit is op dit moment alleen beschikbaar voor de rekenmethodes van Malmberg.

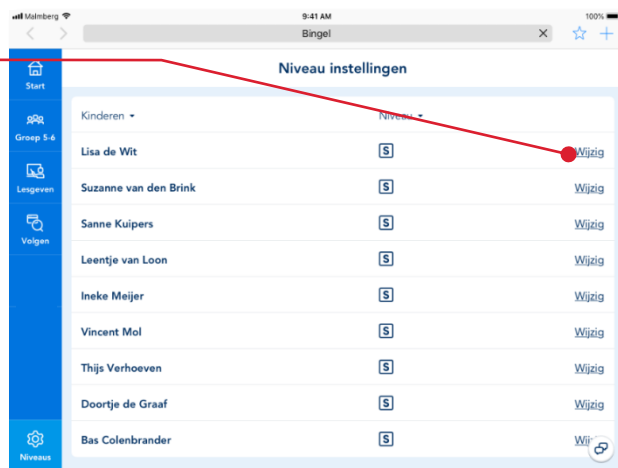
Vanaf groep 7 maakt *De wereld in getallen 4* onderscheid tussen doelen op fundamenteel niveau **F** en streefniveau **S**. Het reguliere aanbod van de rekenmethode is op **S**-niveau. Op het **F**-niveau werken kinderen toe naar de fundamentele doelen van het referentiekader eind groep 8. In vergelijking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

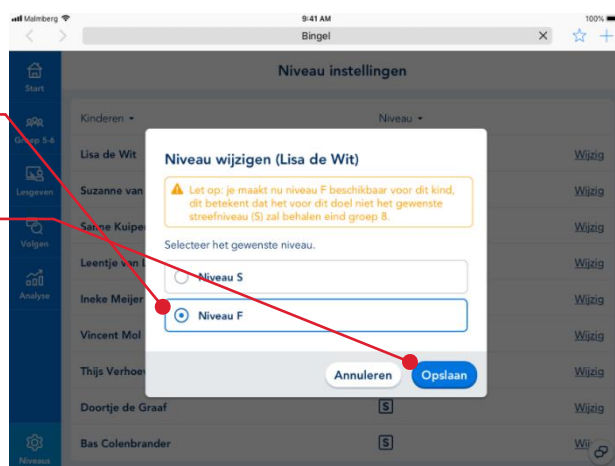


- 2 Klik achter een kind dat je op F-niveau wilt laten werken op Wijzig.

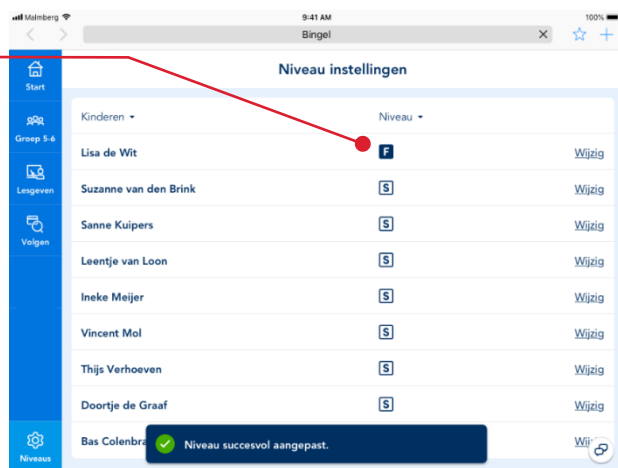


Er komt een waarschuwing in beeld.

- 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.



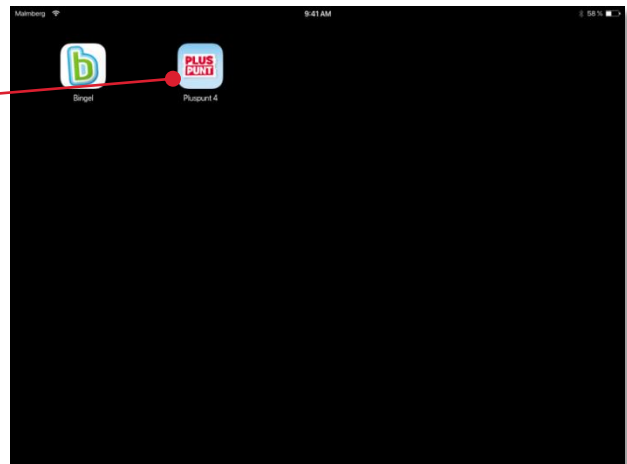
Let op!

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

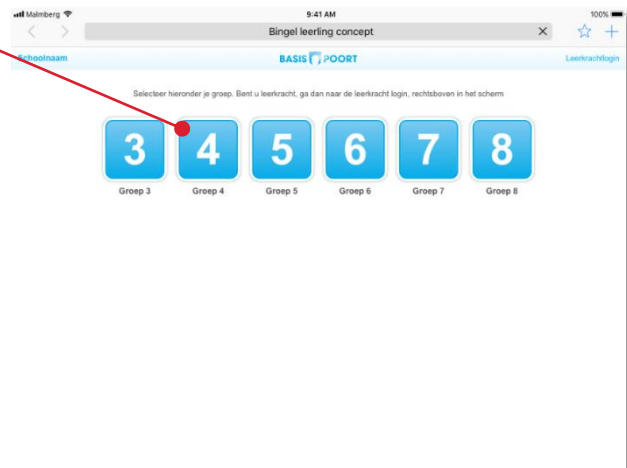
5 De leerlingapplicatie

5.1. Inloggen via Basispoort

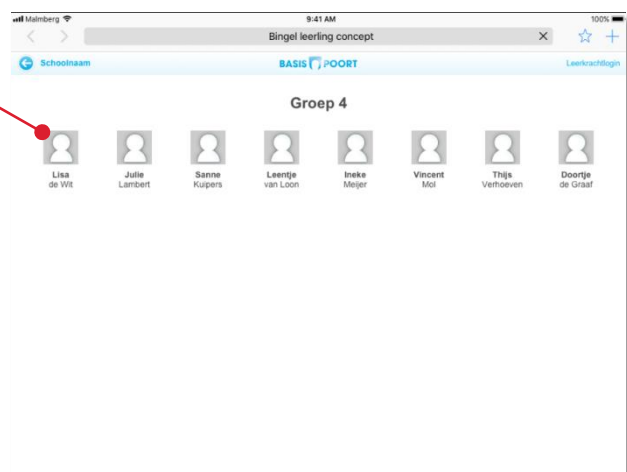
1 Klik op *jouw methode*.



2 Klik op *jouw groep*.

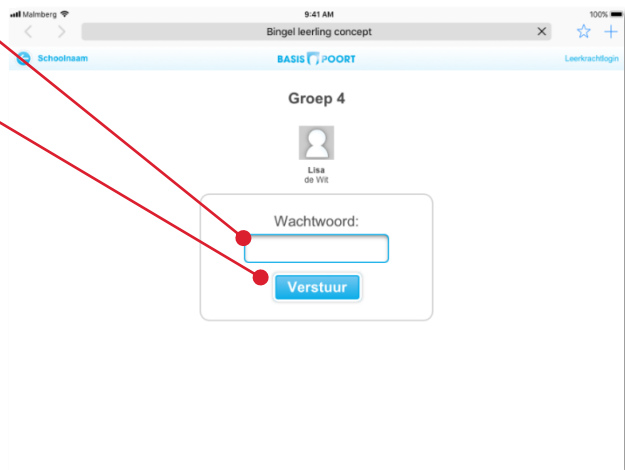


3 Klik op *jouw naam*.



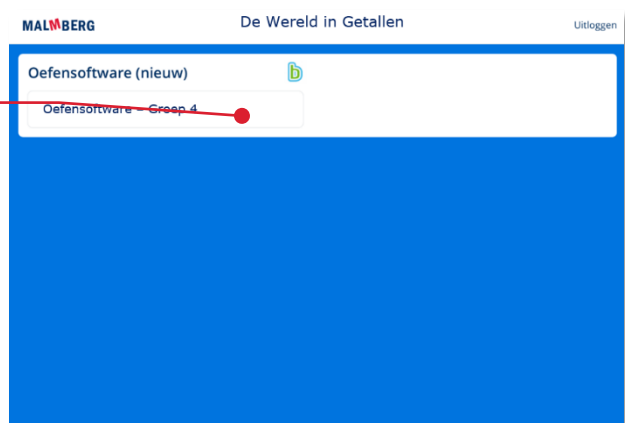
4 Voer *jouw* pincode in.

5 Klik op Verstuur.



De startpagina van *jouw methode* opent.

6 Klik op 'Oefensoftware' van *jouw groep*'



De oefensoftware opent.



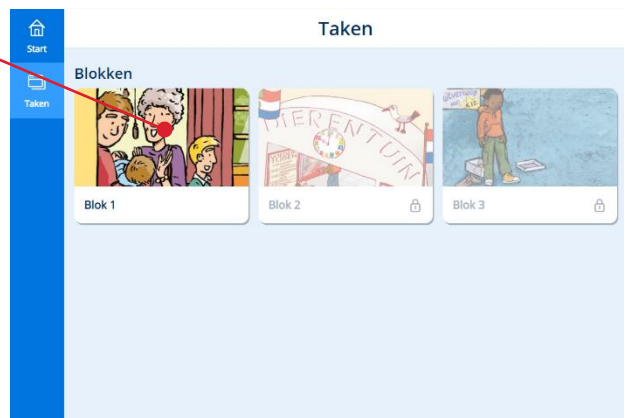
5.2. Naar de taken gaan

In de oefensoftware werk je aan taken.

- 1 Klik in de menubalk op Taken.



- 2 Klik op een blok.



Het scherm met de eigen taken van het blok opent.

Lees meer over het maken van een taak in paragraaf 5.3.

Tip!

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



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

Let op!

De leerkracht moet een blok eerst starten. Pas daarna kunnen de kinderen werken aan de taken van een blok. (Zie deze gebruikershandleiding paragraaf 2.2.)

Een blok start meestal met één of enkele peiltaken.

Lees meer over het maken van taken in de volgende paragraaf.

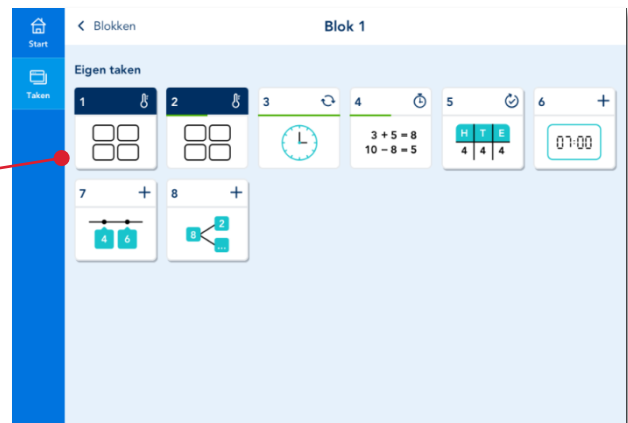
5.3. Een taak maken

Een blok start meestal met één of enkele peiltaken. Via een peiltaak kijkt het programma wat je al weet van een aantal onderwerpen (leerdoelen). Na het maken van een peiltaak zet het programma automatisch nieuwe taken voor jou klaar.

De oefensoftware van Malmberg heeft twee varianten van het takenschermb.

In **variant 1** (type A) zie je alle taken die je op dat moment van een blok kunt maken bij elkaar staan.

Variant 1 wordt gebruikt in de oefensoftware van de methode Pluspunt 3.



In **variant 2** (type B) horen bepaalde eigen taken van een blok bij een bepaalde lesweek van een blok. Maak deze taken alleen tijdens die week. Onderaan het takenschermb zie je de eigen taken die niet bij een bepaalde lesweek horen en die je tijdens het hele blok mag maken.

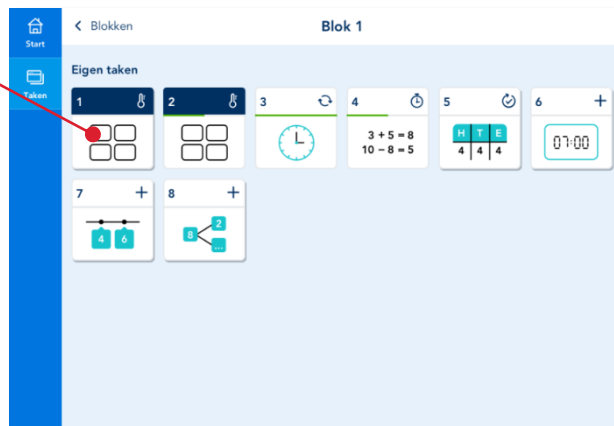
Variant 2 wordt gebruikt in de oefensoftware van de methodes De wereld in getallen 4, Lijn 3, Taal actief oefensoftware spelling.



Let op!

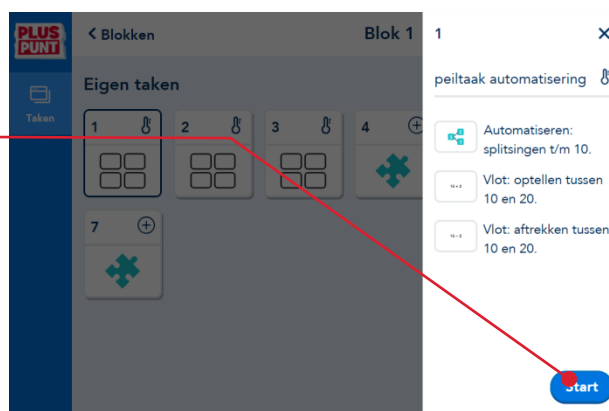
Deze gebruikershandleiding gaat over de generieke werking van de oefensoftware van Malmberg. Bekijk de methodetoelichting voor de software voor een specifieke beschrijving van het takenschermb van een bepaalde methode. Ook de methodetoelichtingen vind je hier: <http://www.malmberg.nl/handleidingen>

1 Klik op een taak.



De doelen die in de taak voorkomen komen in beeld.

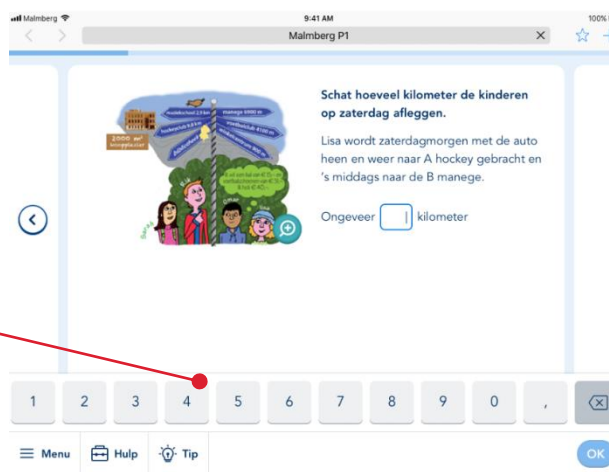
2 Klik op Start om de taak te starten.



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.

3 Geef het antwoord.



5 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.

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



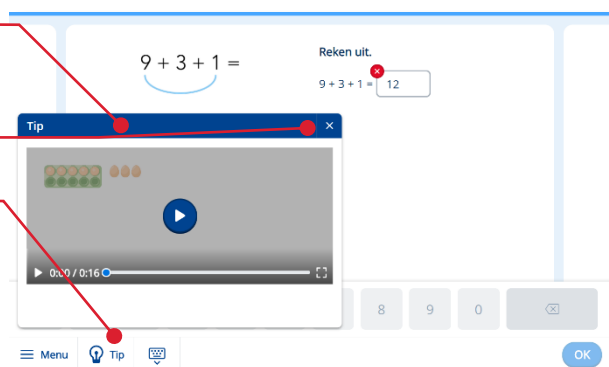
Tip!

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

Na een onjuist antwoord geeft het programma vaak een tip.

Je kunt de tip sluiten door op het kruisje te klikken.

Je kunt de tip ook zelf oproepen door op de knop 'Tip' te klikken.

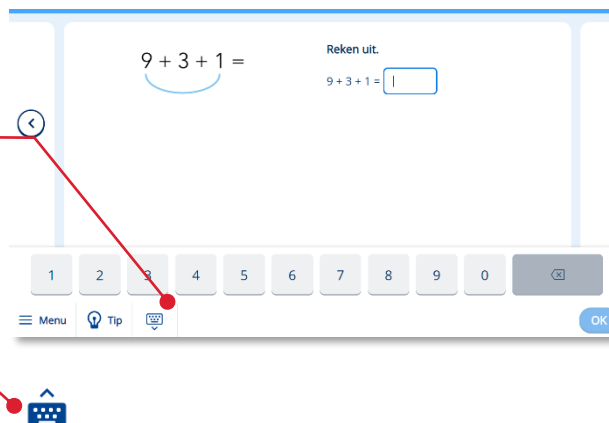


Tip!

Als het toetsenbord van Bingel je in de weg staat om de opdracht te maken kun je het toetsenbord verbergen door op dit knopje te klikken.

Je kunt dit gebruiken als jouw apparaat een eigen toetsenbord heeft.

Gebruik dit knopje om het toetsenbord weer in beeld te brengen.



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

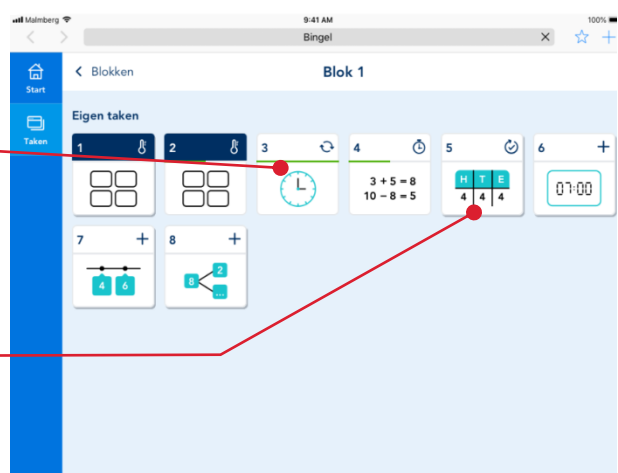
- 7 Klik op de pijl om terug te keren in het takenmenu.



Taken die je af hebt hebben een groen gevulde balk.






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

Je ziet dat na het maken van een peiltaak er ook nieuwe taken bijkomen in dit scherm.



Je hebt een heel blok om aan de eigen taken te werken. Je mag zelf kiezen in welke volgorde je de taken maakt. De meeste taken duren ongeveer tien minuten. De meeste taken gaan over één doel.

In het programma komen de volgende soorten eigen taken voor:

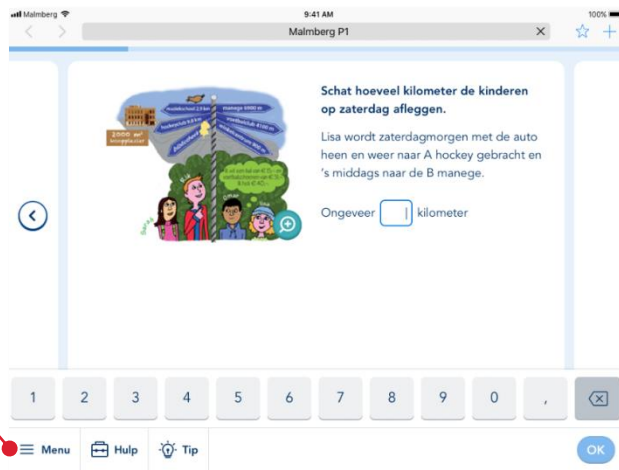
- Peiltaken 
- Verbetertaken 
- Tempotaken 
- Herhaaltaken 
- Door leerkracht toegevoegde taak 

Niet in elke methode komen alle soorten taken voor.

5.4. Tijdens een taak stoppen

Wil je tijdens een taak stoppen?

- 1 Klik op Menu.



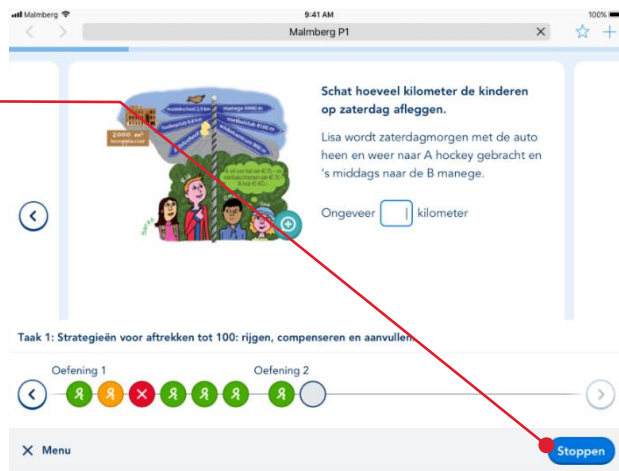
Het menu komt in beeld.

- 2 Klik op Stoppen.

Je komt terug in het takenmenu.

Tip!

Als je de volgende keer deze taak weer opent gaat het programma verder waar je gebleven bent.



6 Hulp

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

<https://www.malmberg.nl/basisonderwijs/klanten-service-basisonderwijs.htm>

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

Tip!

Bij de handleidingen vind je ook een pictogrammenoverzicht.

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

Of mail naar: helpdesk.bao@malmberg.nl