



Gebruikershandleiding leerling **Bingel – Basis papier Rekenen**

Inhoudsopgave

1	Inleiding	3
2	Snel starten	4
2.1.	Inloggen via Basispoort	4
2.2.	Naar de taken gaan	6
3	Taken	8
3.1.	Een taken starten	8
3.2.	Een taak maken	9
3.3.	Tijdens een taak stoppen	10
3.4.	Een taak afronden	11
3.5.	Groei	12
4	Groei	13
4.1.	Groei starten	13
4.2.	De resultaten op een onderdeel bekijken	13

1 Inleiding

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

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

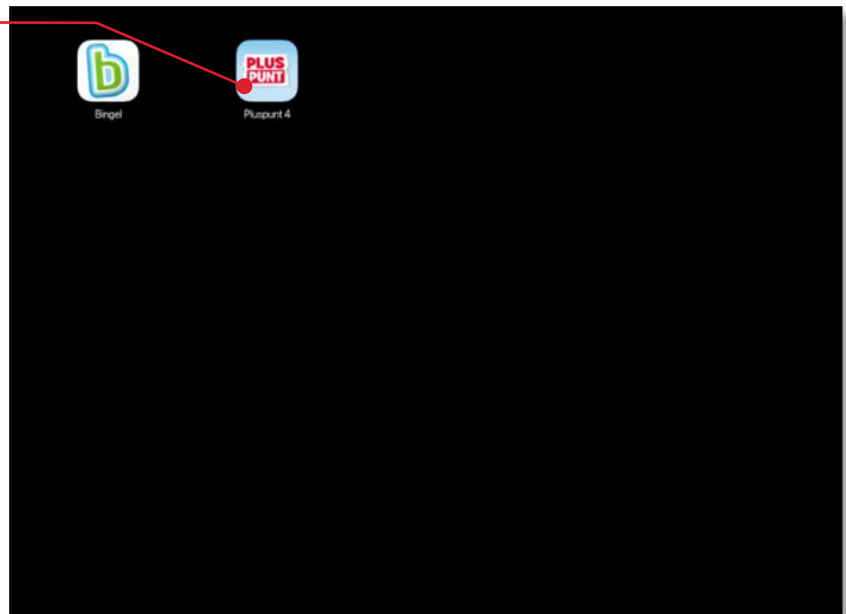
Deze handleiding maakt voorlopig nog gebruik van schermafbeeldingen van de methode Pluspunt 4. Het Bingel-platform werkt ook voor andere methodes van Malmberg op dezelfde manier.

Op de algemene servicepagina van Malmberg vind je ook filmpjes over de werking van Bingel: <https://www.malmberg.nl/handleidingen>

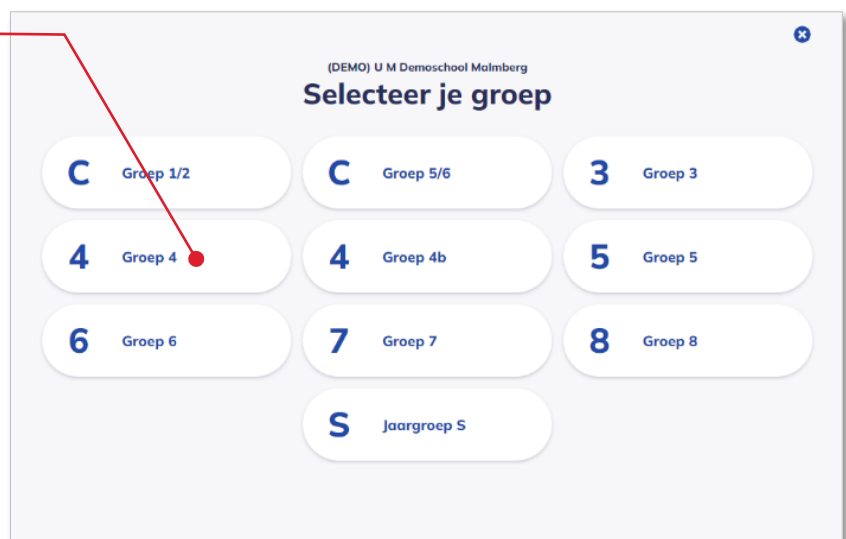
2 Snel starten

2.1. Inloggen via Basispoort

1 Klik op *jouw methode*.

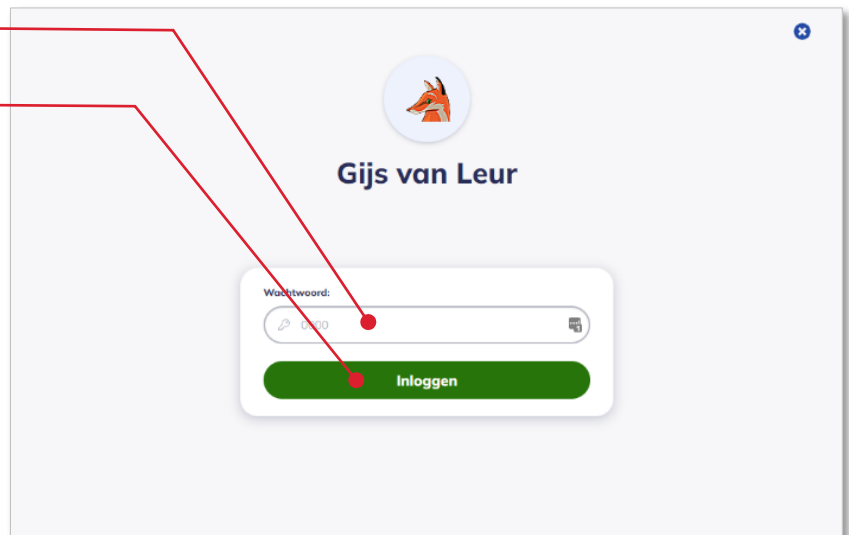


2 Klik op *jouw groep*



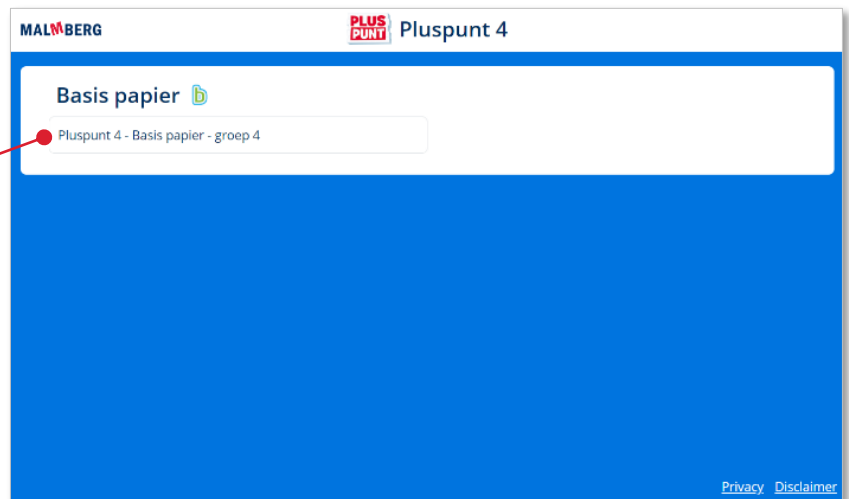
4 Voer *jouw pincode* in.

5 Klik op *Inloggen*.



De startpagina van jouw methode opent.

6 Klik op 'Basis papier van *jouw groep*'.



De methode opent.



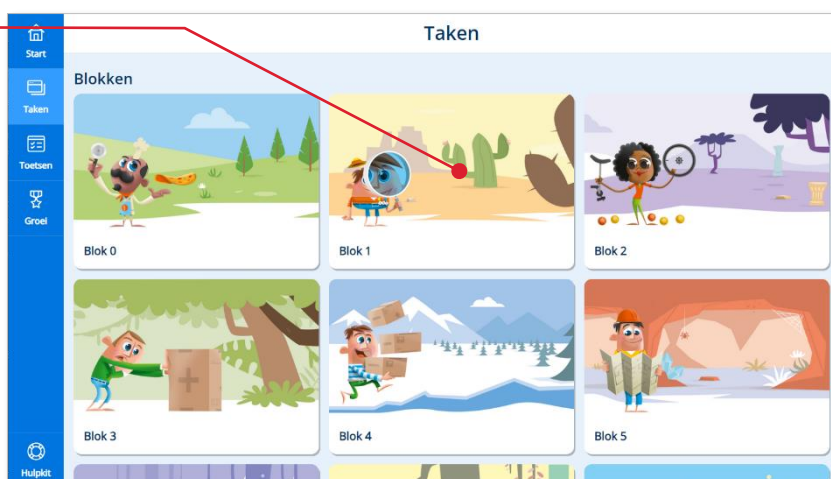
2.2. Naar de taken gaan

Als je digitaal werkt met de methode werk je aan taken.

- 1 Klik in de menubalk op *Taken*.



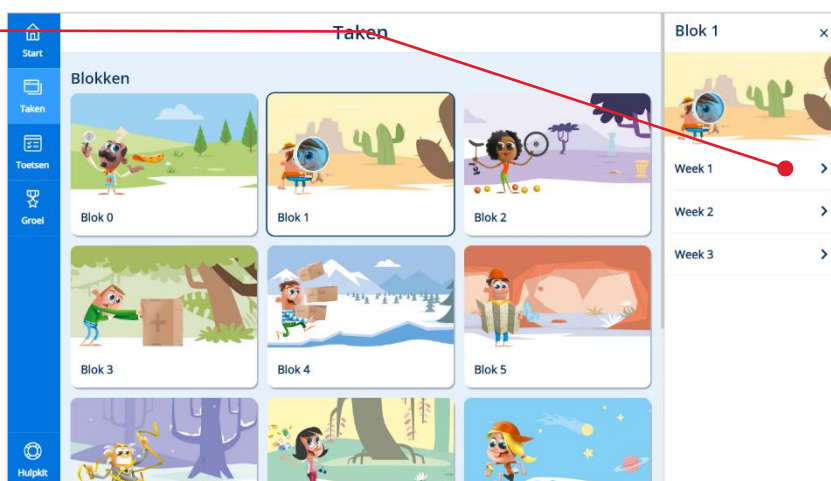
- 2 Klik op een *blok*.



- 3 Klik op een *week*.

Let op!

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



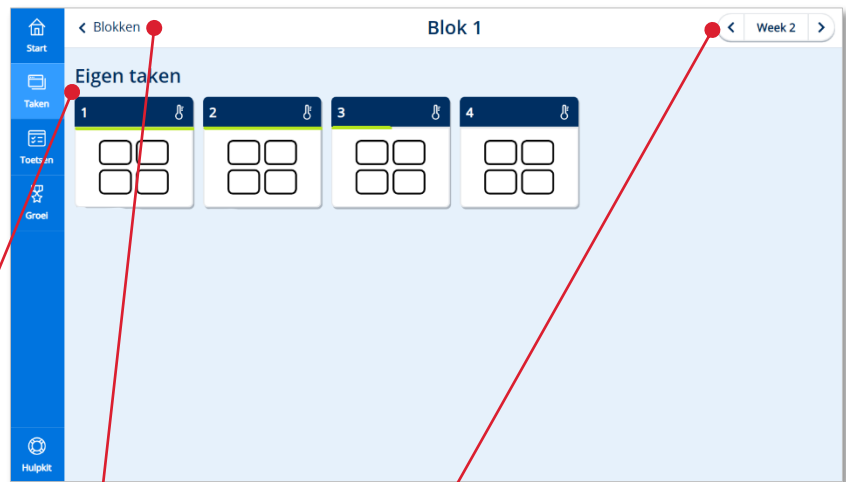
Het takenmenu van de week opent. Met deze rekenmethode werk je elke week aan taken.

In Taken zie je *Eigen taken*. Elke taak heeft een eigen tegel (blokje). Je mag hier de hele week aan werken. Lees meer over eigen taken in paragraaf 3.1.

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.



3 Taken

In hoofdstuk 2 lees je hoe je naar de taken van een blok gaat. In dit hoofdstuk lees je hoe je een taak kunt maken.

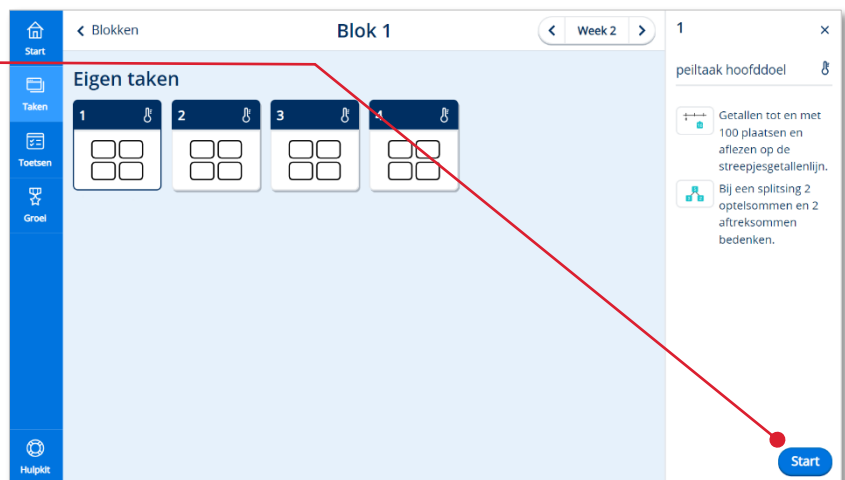
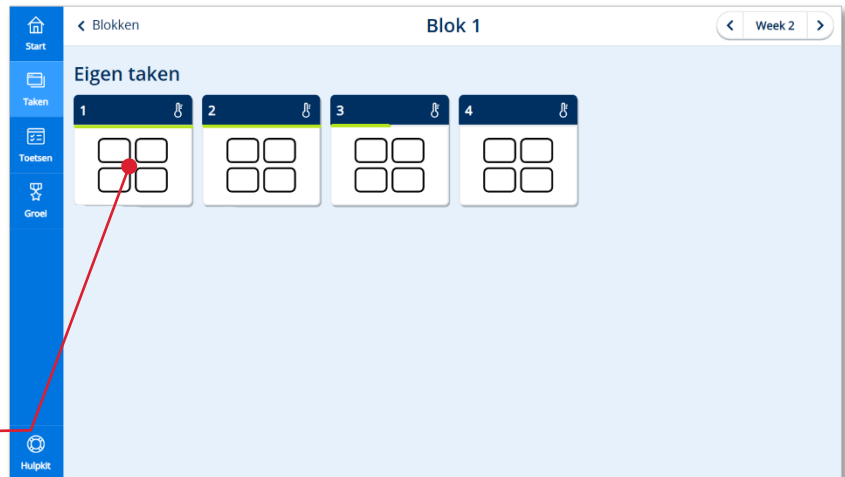
3.1. Een taken starten

De eigen taken in een blok starten altijd 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

- 1 Klik op een *peiltaak*.

De doelen die in de peiltaak aanwezig zijn, komen in beeld.

- 2 Klik op *Start* om de taak te starten.



3.2. Een taak maken

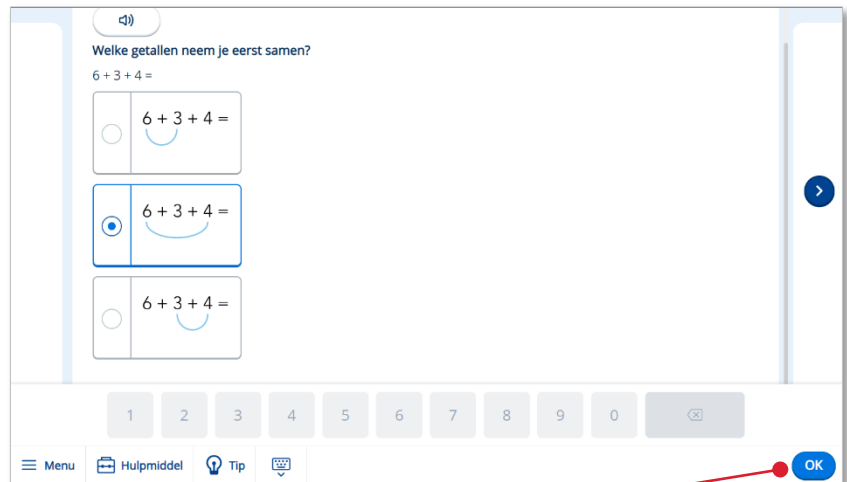
Hoe je een eigen taak start, heb je kunnen lezen in paragraaf 3.1. Hier lees je hoe je een taak maakt.

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.

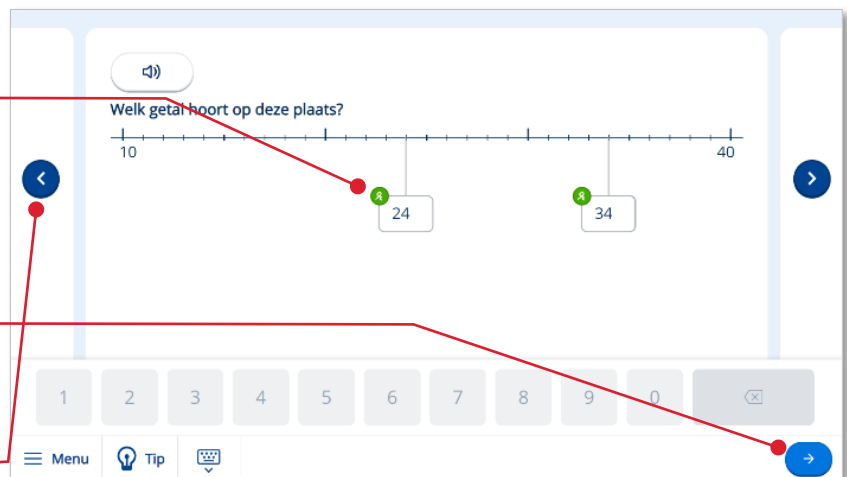


Als het antwoord in één keer goed is, zie je een groene krul bij het antwoord.

Is het antwoord fout dan zie je een rood kruisje.

Je krijgt dan nog een tweede kans om je antwoord te verbeteren.

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



Tip!

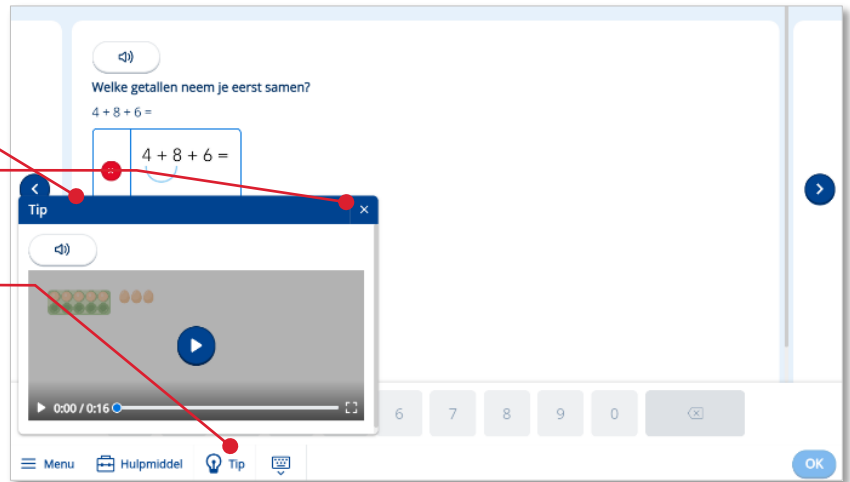
Terug naar het vorige scherm kan ook. Klik op de pijl naar links.

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.

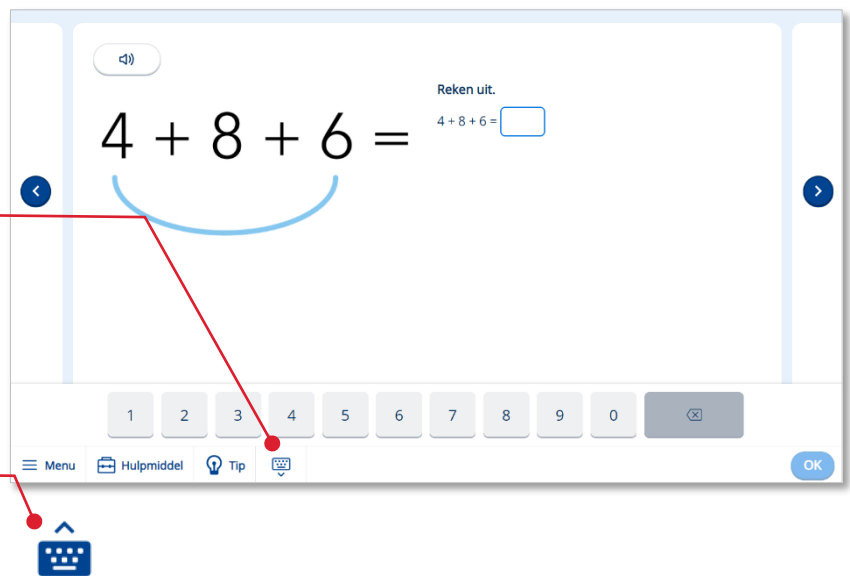
Je kunt na het bekijken van de tip je antwoord verbeteren.



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.

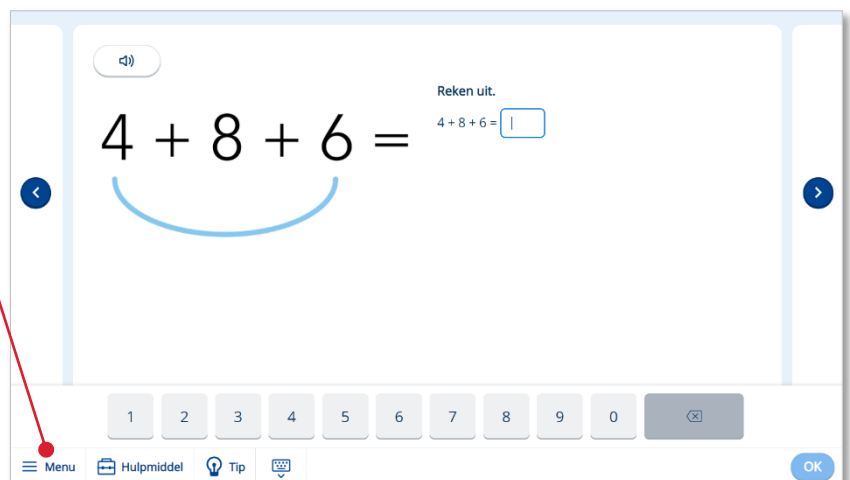
Gebruik dit knopje om het toetsenbord weer in beeld te brengen.



3.3. Tijdens een taak stoppen

Wil je tijdens een taak stoppen?

1 Klik op *Menu*.



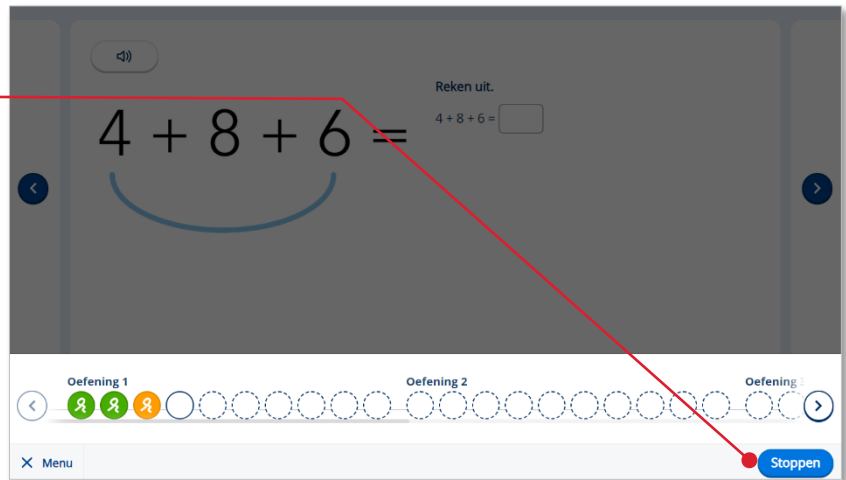
Het menu komt in beeld.

2 Klik op *Stoppen*.

Je komt terug in het takenmenu.

Tip!

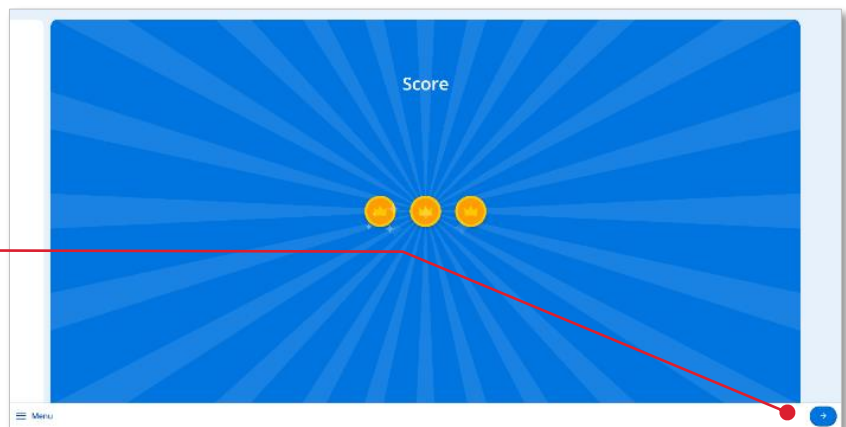
Als je de volgende keer deze taak weer opent gaat het programma verder waar je gebleven bent.



3.4. Een taak afronden

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

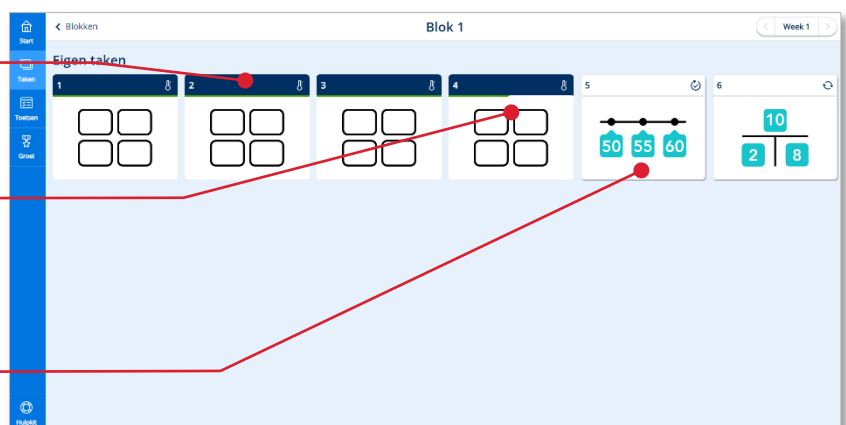
1 Klik op de *pijl* om terug te keren in het takenmenu.



Taken die je af hebt, hebben een groen gevulde balk.

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

Na het maken van een peiltaak kunnen er ook nieuwe taken bijkomen in dit scherm



3.5. Groei

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 hoever je al op weg bent in het behalen van een volgende medaille.

① Klik op *Klaar* om terug te keren naar het takenmenu.



4 Groei

4.1. 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.

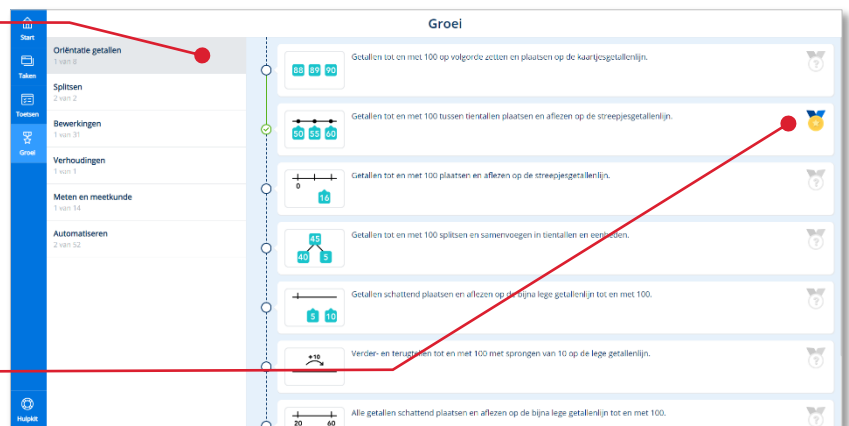


4.2. De resultaten op een onderdeel bekijken

- 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.

