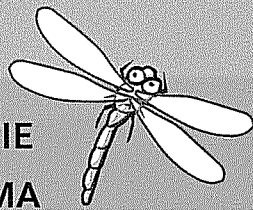
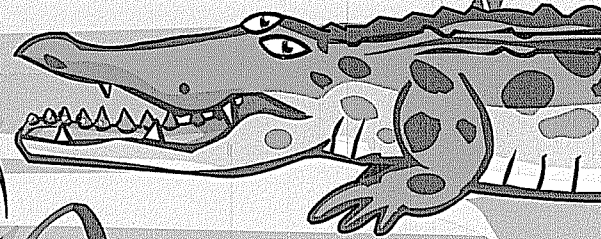
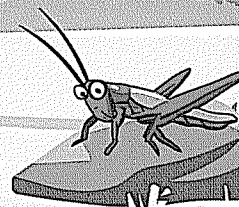


GEBRUIKERSINSTRUCTIE
COMPUTERPROGRAMMA



Maatwerk rekenen

- 1 • Oriëntatie in de getallen t/m 100
- 2 • Optellen en aftrekken over het eerste tiental
- 3 • Optellen en aftrekken t/m 100



Malmberg

Gebruikersinstructie
computerprogramma

Maatwerk rekenen

- 1 Oriëntatie in de getallen t/m 100
- 2 Optellen en aftrekken over het eerste tiental
- 3 Optellen en aftrekken t/m 100

Loek Erich
Frans van Galen
Sjoerd Huitema
Peter Man

Malmberg, 's-Hertogenbosch

Overzicht

Het programma van *Maatwerk rekenen – oranje* bestaat uit de volgende onderdelen:

- map, cd-rom en gebruikersinstructie bij cd-rom ISBN 90 345 0351 8
- losse map ISBN 90 208 2749 9
- losse cd-rom ISBN 90 345 0376 3
- losse gebruikersinstructie bij cd-rom ISBN 90 345 0367 4

Realisatie

Projectgroep Malmberg b.v.

Programmaontwikkeling



YDP Education Technologies Young Digital Poland Interactive Publishing – Gdańsk, Polen

Audioproductie

Studio M5 – Maastricht

Stem

Anja Paradies

Licentie

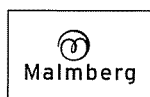
Het computerprogramma *Maatwerk rekenen – oranje* wordt geleverd onder licentie (gebruiksrecht) voor bepaalde tijd. De beperkingen op dit gebruiksrecht vindt u in de Leveringsvoorwaardenprogrammatuur van Malmberg.

Helpdesk

Telefoon: (073) 628 76 46

E-mail: helpdesk.bao@malmberg.nl

Veelgestelde helpdeskvragen vindt u op de internetsite: www.maatwerkrekenen.nl



ISBN 90 345 0367 4

Tweede druk, eerste oplage

Maatwerk rekenen © YDP/Malmberg 2004

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of enig andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Voor zover het maken van kopieën uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikel 16B Auteurswet 1912 j° het Besluit van 20 juni 1974, St.b. 351, zoals gewijzigd bij het Besluit van 23 augustus 1985, St.b. 471 en artikel 17 Auteurswet 1912, dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan de Stichting Reprorecht (Postbus 3060, 2130 KB Hoofddorp). Voor het overnemen van gedeelte(n) uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatiewerken (artikel 16 Auteurswet 1912) dient men zich tot de uitgever te wenden.

Inhoudsopgave

1	Inleiding	5			
1.1	Over Maatwerk rekenen – oranje	5			
1.2	Gebruik van het computerprogramma	5			
1.2.1	Rol in het leerproces	5			
1.2.2	Leerroute	6			
2	Starten en afsluiten	7			
2.1	Starten in het leerlingengedeelte	7			
	<i>Navigatie</i>	8			
2.2	Starten in het leerkrachtgedeelte	8			
2.2.1	Groepsnaam invoeren	8			
	<i>Groep aan leerkracht koppelen</i>	9			
	<i>Groep verwijderen</i>	9			
	<i>Naam of icoon wijzigen</i>	9			
2.2.2	Leerlingnaam invoeren	9			
	<i>Leerlingen aan groep koppelen</i>	9			
	<i>Leerling verwijderen</i>	10			
	<i>Naam wijzigen</i>	10			
	<i>Leerling zoeken</i>	10			
2.2.3	Leerkrachtnaam invoeren	10			
	<i>Leerkracht verwijderen</i>	10			
	<i>Leerkracht aan groep koppelen</i>	10			
	<i>Leerkracht zoeken</i>	11			
2.2.4	Naar het leerlingengedeelte	11			
2.2.5	Afsluiten	11			
3	Het leerlingengedeelte	12			
3.1	Opbouw	12			
3.1.1	Toetsen	12			
	<i>Instaptoets en diagnostisch gesprek</i>	12			
	<i>Afsluitende toets</i>	12			
	<i>Overzicht van de toetsen</i>	12			
	<i>Werkwijze</i>	12			
	<i>Computerprogramma en map</i>	12			
3.1.2	Even herhalen	13			
	<i>Het fotoalbum</i>	13			
3.1.3	Oefenen	14			
	<i>Oefeningen</i>	14			
	<i>Niveaus</i>	14			
3.2	Onderdeel 1: Oriëntatie in de getallen	15			
	<i>t/m 100</i>	15			
3.2.1	Toetsen	15			
3.2.2	Even herhalen	15			
	<i>Overzicht van de oefeningen</i>	15			
	<i>Oefeningbeschrijvingen</i>	16			
3.2.3	Oefenen: De rivier de Nijl	19			
	<i>Overzicht van de oefeningen</i>	19			
	<i>Oefeningbeschrijvingen</i>	20			
3.3	Onderdeel 2: Optellen en aftrekken over	26			
	<i>het eerste tiental</i>	26			
3.3.1	Toetsen	26			
3.3.2	Even herhalen	26			
	<i>Overzicht van de oefeningen</i>	26			
	<i>Oefeningbeschrijvingen</i>	27			
3.3.3	Oefenen: Het oerwoud	28			
	<i>Overzicht van de oefeningen</i>	28			
	<i>Oefeningbeschrijvingen</i>	29			
3.4	Onderdeel 3: Optellen en aftrekken	34			
	<i>t/m 100</i>	34			
3.4.1	Toetsen	34			
3.4.2	Even herhalen	34			
	<i>Overzicht van de oefeningen</i>	34			
3.4.3	Oefenen: De savanne	35			
	<i>Overzicht van de oefeningen</i>	35			
	<i>Oefeningbeschrijvingen</i>	36			
4	Het leerkrachtgedeelte	40			
4.1	Het tabblad <i>Toegang</i>	40			
4.1.1	Het diagnostisch gesprek	41			
4.2	Het tabblad <i>Rapportage</i>	42			
4.3	Het tabblad <i>Volgorde</i>	42			
4.4	Het tabblad <i>Instellingen</i>	43			
4.5	Het tabblad <i>Gebruikerslijst</i>	43			
4.6	Het tabblad <i>Programma's</i>	43			
5	Problemen voorkomen en oplossen	44			
5.1	Tips om problemen te voorkomen	44			
	<i>Bewaren van leerlinggegevens bij</i>				
	<i>(de)installatie</i>	44			
	<i>Foutmeldingen noteren</i>	44			
5.2	Problemen oplossen	44			
5.3	Helpdesk	45			

1.1 Over Maatwerk rekenen – oranje

Het computerprogramma van *Maatwerk rekenen – oranje* is ontwikkeld in nauwe samenhang met de gelijknamige map. Samen vormen ze het oranje deel van *Maatwerk rekenen*, een rekenmethode voor kinderen die op de een of andere wijze moeilijkheden ondervinden bij het rekenen en meer hulp nodig hebben dan een reguliere basisschoolmethode rekenen-wiskunde kan bieden.

Maatwerk rekenen – oranje bestaat uit drie onderdelen. In het computerprogramma is het oefengedeelte per onderdeel vertaald naar een Afrikaans landschap:

- Onderdeel 1 (Oriëntatie in de getallen t/m 100): De rivier de Nijl
- Onderdeel 2 (Optellen en aftrekken over het tiental): Het oerwoud
- Onderdeel 3 (Optellen en aftrekken t/m 100): De savanne

In de landschappen bevinden zich dieren: elk dier leidt het kind naar een bepaalde oefening. Voor de oefeningen zijn afwisselende en activerende oefenvormen gekozen die het voor een kind leuk maken om te oefenen. Ook voor leerkrachten is het computerprogramma motiverend. Het bevat een leerlingvolgsysteem dat nauwgezet bijhoudt wat de vorderingen van de kinderen zijn, toetsresultaten analyseert en een leerroute aangeeft. Daarmee zal het computerprogramma u veel werk uit handen nemen.

1.2 Gebruik van het computerprogramma

Het computerprogramma is bedoeld voor het inoefenen en bijhouden van vaardigheden en kan – kort samengevat – worden gebruikt in plaats van de werk- en toetsbladen uit de map.

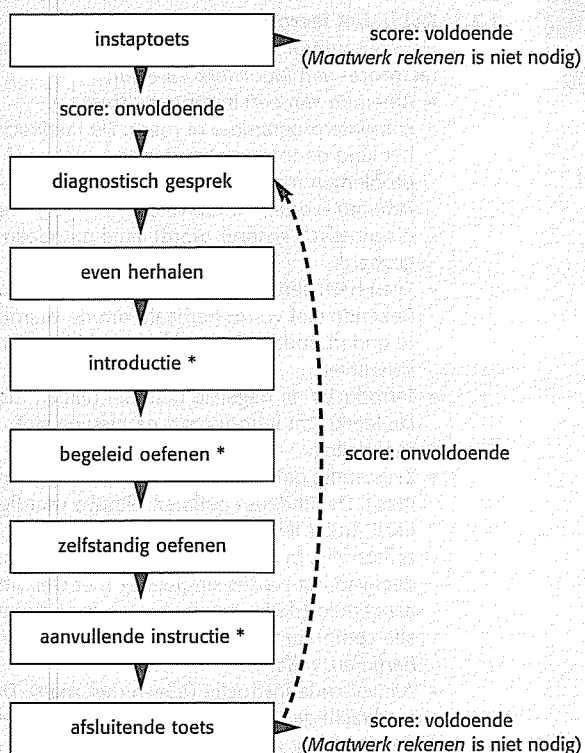
1.2.1 Rol in het leerproces

Het computerprogramma past als volgt in het leerproces van *Maatwerk rekenen*:

- Afnemen van een instaptoets (met computerprogramma of map). De leerkracht laat het kind de toets maken om te bepalen of het kind problemen met een onderdeel van *Maatwerk rekenen – oranje* ondervindt. Een eventueel diagnostisch gesprek wordt altijd mondeling gevoerd.
- Even herhalen (met computerprogramma of map). Bekende stof wordt herhaald om de vaardigheden te onderhouden die het kind inmiddels heeft verworven.
- Introductie en begeleid oefenen (alleen met map). De leerkracht introduceert de nieuwe stof mondeling.
- Zelfstandig oefenen (met computerprogramma of map). De kinderen oefenen nieuwe vaardigheden, eerst onder leiding van de leerkracht en daarna zelfstandig. In het computerprogramma wordt dit deel van het proces simpelweg met *Oefenen* aangeduid (de kinderen moeten in principe immers alle computeroefeningen, ook die van *Even herhalen*, zelfstandig maken).
- Aanvullende instructie (alleen met map). De leerkracht geeft extra instructie als het gewenste resultaat nog niet is bereikt.
- Afnemen van een afsluitende toets (met computerprogramma of map). Na het oefenen kan de leerkracht met een afsluitende toets nagaan of het kind een onderdeel van *Maatwerk rekenen* beheerst. Bij eventuele minder goede resultaten is weer een diagnostisch gesprek mogelijk.

Afhankelijk van de instellingen begint het kind met oefeningen of met een toets.

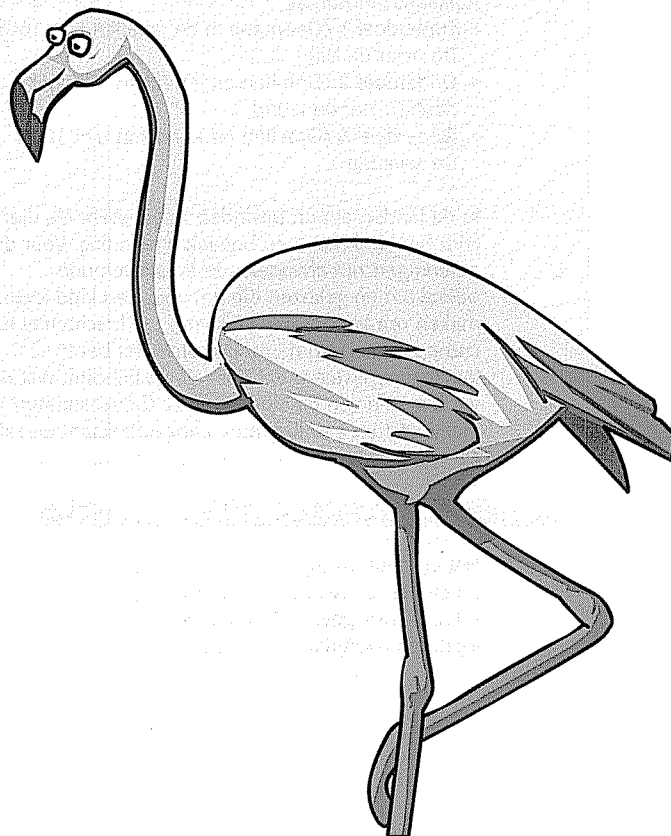
Een schematisch overzicht van het bovenstaande vindt u op de volgende pagina.



* Deze onderdelen kunnen alleen met de map gemaakt worden.

1.2.2 Leerroute

Het leerkrachtgedeelte van het computerprogramma bevat een leerlingvolgsysteem dat de resultaten van toetsen en oefeningen automatisch bijhoudt en omzet in een vervolgtraject, de zogenaamde leerroute. Deze leerroute bestaat uit een werklijst van oefeningen en/of toetsen die het kind in een bepaalde volgorde moet maken. U kunt de leerroute desgewenst zelf wijzigen. In paragraaf 4.1 leest u meer hierover.



2

Starten en afsluiten

Als u het programma hebt geïnstalleerd volgens de installatie-instructie, kunt u het programma starten. In dit hoofdstuk maakt u kennis met het leerlingen- en leerkrachtgedeelte. In hoofdstuk 3 en 4 gaan we nader in op het leerlingen- en leerkrachtgedeelte.

2.1 Starten in het leerlingengedeelte

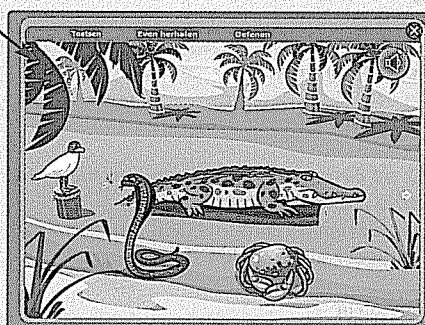
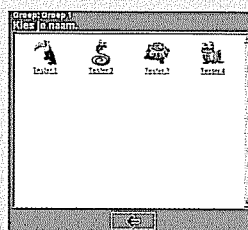
Als u kiest voor het registreren van de resultaten, moet het kind inloggen. Standaard zijn er een groep (testgroep) en namen aanwezig. In paragraaf 2.2 wordt uitgelegd hoe u zelf een groep en namen kunt toevoegen en hoe u de testgroep en namen kunt verwijderen. Als u niet wilt registreren, dient u de optie *Vrij werken* aan te zetten. In hoofdstuk 4 vindt u hierover meer informatie.

1 Inloggen

Het kind klikt op zijn groepsicoon en leerlingicoon. Hierna begint het programma en verschijnt een overzichtsplaat waarop een landschap te zien is, met een aantal dieren erin. De onderdelen die eerder geactiveerd zijn in het leerkrachtgedeelte, zijn nu zichtbaar.

2 Onderdeel en oefening kiezen

Per onderdeel bevat het computerprogramma een overzichtsplaat met een aantal dieren erin. Hiernaast ziet u een deel van de overzichtsplaat van onderdeel 1 (De rivier de Nijl). Elk dier staat voor een bepaalde oefening. Als het dier zijn ogen open heeft (wakker is) en het kind klikt erop, dan wordt het kind naar de betreffende oefening gebracht. Als het dier zijn ogen dicht heeft (slaapt), kan de oefening niet worden gemaakt. In het leerkrachtgedeelte stelt u in welke oefeningen het kind kan maken. De overzichtsplaat bestaat uit een aantal schermen. Door op de pijltjes links of rechts te klikken, kan het kind naar een ander gedeelte van de plaat gaan. Wanneer het kind met de cursor over een dier gaat, verschijnt in een cirkel onderaan een gedeelte van de bijbehorende oefening.



Navigatie

In het leerlingengedeelte ziet het kind boven iedere overzichtsplaat een menubalk met de onderdelen van het computerprogramma. Als het kind op een onderdeel klikt, verschijnt er een uitklapmenu met de subonderdelen.

Door te klikken op het kruisje rechtsboven, kan het kind het programma afsluiten. Het kind kan alleen stoppen tijdens een oefening of afsluiten als dit in het leerkrachtgedeelte zo is ingesteld.

2.2 Starten in het leerkrachtgedeelte

Het programma start automatisch op in het leerlingengedeelte. U komt in het leerkrachtgedeelte door gelijktijdig Ctrl+L in te drukken. Dit werkt niet als animaties nog bezig zijn. Wacht in dat geval even tot de animatie klaar is. Wilt u de resultaten van het kind laten registreren, dan moet u de naam van een groep en van het kind invoeren. Hieronder staat beschreven hoe u zelf een groep en een naam invoert.

Eerst gaat u naar het beheerdersgedeelte.

U kunt op twee manieren in dit gedeelte komen:

- Bent u in het leerkrachtgedeelte, sluit dan eerst eventueel openstaande vensters door in het dialoogvenster op het kruisje rechtsboven te klikken. Klik hierna in de linker bovenhoek in de menubalk op *Maatwerk rekenen* – oranje en daarna op *Beheerder*. Nu komt u in het keuzemenu van het beheerdersgedeelte.
- Bent u in het leerlingengedeelte, druk dan gelijktijdig Ctrl+B in.

2.2.1 Groepsnaam invoeren

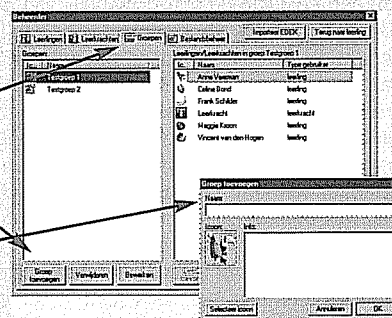
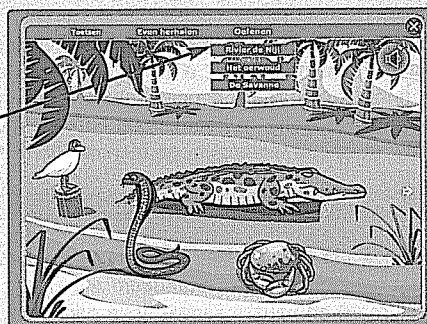
1 **Klik op het tabblad Groepen.**

2 **Klik op Groep toevoegen om een nieuwe groep aan te maken.**

U tikt de naam van de nieuwe groep in en kiest eventueel zelf een icoon.

3 **Klik op OK.**

De nieuwe groep komt in het linkervenster te staan.



Groep aan leerkracht koppelen

U kunt aan deze groep ook een leerkracht koppelen. U klikt dan, nadat u de groep hebt ingevoerd, op *Leerkracht toevoegen*. Er verschijnt een lijst met leerkrachten die al zijn ingevoerd. (Hoe u leerkrachten invoert, leest u hieronder in paragraaf 2.2.3 *Leerkrachtnaam invoeren*.) U klikt op de leerkracht die bij de groep hoort en daarna op *Toevoegen*.

Groep verwijderen

Als u een groep wilt verwijderen selecteert u eerst de groep en klikt u daarna op *Verwijderen*. U bevestigt de opdracht door hierna op *Ja* te klikken.

Naam of icoon wijzigen

Wilt u de groep een andere naam of icoon geven, dan selecteert u eerst de groep en klikt u vervolgens op de knop *Bewerken*. U kunt nu een nieuwe naam intikken of een ander icoon selecteren zoals hierboven beschreven. Bevestig de opdracht door op *OK* te klikken.

tip Indien de groepsnaam en leerlingennamen zijn opgenomen in een EDEX-bestand, kunt u naar dit bestand verwijzen. Klik in het beheerdersgedeelte op het tabblad *Leerlingen*, vervolgens op de knop *Importeer EDEX* en daarna op *Importeren*.

2.2.2 Leerlingnaam invoeren

1 Klik op het tabblad *Leerlingen*.

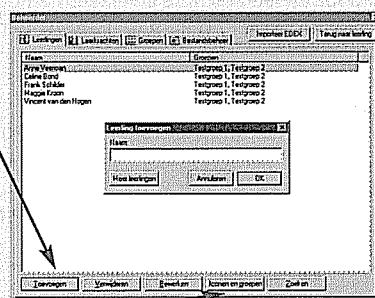
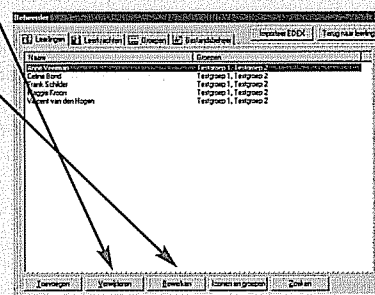
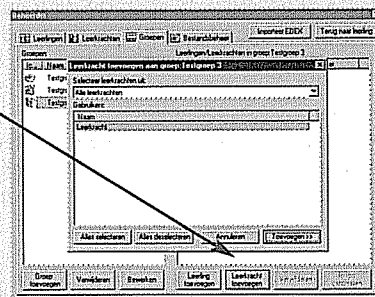
2 Klik vervolgens op *Toevoegen*.

U kunt nu de leerlingnaam intikken. Wilt u meerdere namen invoeren, dan klikt u vervolgens op de knop *Meer leerlingen*. U kunt dan weer een nieuwe naam invoeren. De leerlingen krijgen automatisch een eigen icoon toegewezen.

Leerlingen aan groep koppelen

Nu kunt u de leerlingen in een van tevoren ingevoerde groepsnaam plaatsen. (Zie paragraaf 2.2.1 *Groepsnaam invoeren* over hoe u een groepsnaam invoert.)

Selecteer een leerlingnaam en klik op *Iconen en groepen*, selecteer een groep in het nu verschenen rechtervenster en klik vervolgens op de enkele pijl die



naar links wijst om de groep aan de leerling te koppelen. U bevestigt de opdracht door op **OK** te klikken. Dit herhaalt u met alle leerlingen die u in een bepaalde groep wilt plaatsen.

Leerling verwijderen

Wilt u een leerling verwijderen, dan selecteert u eerst de leerling op het tabblad *Leerlingen* en klikt u vervolgens op de knop *Verwijderen*. U bevestigt de opdracht door vervolgens op *Ja* te klikken.

Naam wijzigen

U kunt leerlingennamen veranderen door de leerling eerst te selecteren en daarna op de knop *Bewerken* te klikken. U kunt vervolgens de naam wijzigen. U bevestigt de opdracht door op **OK** te klikken.

Leerling zoeken

Als u een bepaalde leerling wilt zoeken, klikt u op de knop *Zoeken*. Vervolgens tikt u de naam van de leerling in, u klikt dan op *Zoeken>>*. De computer zoekt en selecteert automatisch de juiste naam.

2.2.3 Leerkrachtnaam invoeren

1 *Klik op het tabblad **Leerkrachten**.*

2 *Klik op **Toevoegen**.*

3 *Typ de naam van de leerkracht in.*

U kunt elke leerkracht een eigen wachtwoord geven, maar dat is niet noodzakelijk. Dit kunt u ook later doen door de leerkracht te selecteren en daarna op *Bewerken* te klikken. U kunt dan alsnog een wachtwoord toevoegen.

4 *Klik op **OK**.*

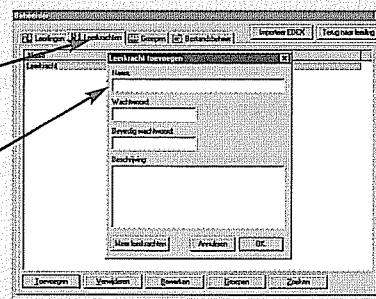
De leerkracht wordt toegevoegd aan de lijst.

Leerkracht verwijderen

Als u een leerkracht wilt verwijderen, dan selecteert u de leerkracht in de lijst en klikt daarna op *Verwijderen*.

Leerkracht aan groep koppelen

Als u in het beheedersgedeelte op het tabblad *Groepen* klikt, kunt u de leerkracht koppelen aan een



bepaalde groep of aan alle groepen. U selecteert dan eerst de groep en klikt vervolgens op *Leerkracht toevoegen*. U kunt nu de leerkracht selecteren die u wilt toevoegen aan deze groep. Klik op *Toevoegen>>*.

Leerkracht zoeken

Wilt u een bepaalde leerkracht zoeken, klik dan op *Zoeken>>*. Tik de naam in van de leerkracht die u zoekt en klik daarna op *Zoeken*. De computer zoekt en selecteert automatisch de juiste naam.

2.2.4 Naar het leerlingengedeelte

U kunt op twee manieren naar het leerlingengedeelte:

- 1 Klik in de menubalk op *Maatwerk rekenen*.
Klik vervolgens op *Leerling*.
- 2 Klik in het beheerdersgedeelte of het leerkrachtgedeelte op *Terug naar leerling*.

2.2.5 Afsluiten

U kunt het programma op drie manieren afsluiten:

- 1 Vanuit een overzichtsplaat in het leerlingengedeelte:

- Druk gelijktijdig op Alt+F4.
- Klik dan op *Ja*.
- Klik dan met de muis op een willekeurige plek.

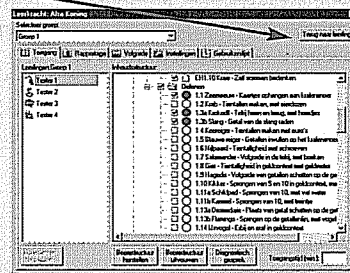
2 Vanuit het leerkrachtgedeelte:

- Klik in de menubalk op *Maatwerk rekenen*.
- Klik vervolgens op *Afsluiten*.
- Klik op de V in het uitzwaaischerm.

3 Vanuit leerkracht- en leerlingengedeelte:

- Druk gelijktijdig op Ctrl+X. Het volledige programma wordt dan in één keer afgesloten. Eventuele resultaten worden automatisch opgeslagen.

Om af te sluiten vanuit een toets moet het kind terug naar de overzichtsplaat.



Het computerprogramma is per onderdeel opgebouwd uit drie delen: *Toetsen*, *Even herhalen* en *Oefenen*. In deze volgorde – de volgorde waarmee het kind ermee te maken krijgt – worden de drie delen hierna verder toegelicht. Dat gebeurt eerst in het algemeen, daarna per onderdeel.

3.1 Opbouw

3.1.1 Toetsen

Instaptoets en diagnostisch gesprek

Ieder onderdeel begint met een instaptoets en sluit af met een afsluitende toets. De instaptoets bepaalt of een kind een probleem heeft in het betreffende onderdeel. Zo ja, dan verwijst het computerprogramma naar de diagnostische module van het leerlingvolgsysteem en houdt u met het kind een diagnostisch gesprek. Na het invoeren van de resultaten van dit gesprek genereert het computerprogramma een vervolgtraject voor het kind. Het kind zelf merkt van de verwerkingen niets; het ziet alleen dat er (nieuwe) oefeningen geselecteerd zijn.

Afsluitende toets

Als het kind alle oefeningen af heeft, kan het de afsluitende toets maken. Deze toets bevat dezelfde soort opgaven als de instaptoets. Is het resultaat voldoende, dan kan het kind door naar een volgend onderdeel van *Maatwerk rekenen – oranje*, of weer terug naar de reguliere rekenmethode. Is het resultaat onvoldoende, dan kan het computerprogramma u via de diagnostische module verschillende vervolgacties adviseren (bijvoorbeeld een diagnostisch gesprek, of een instaptoets van een vorig onderdeel). Ook kunt u het kind een aantal moeilijke oefeningen nogmaals laten maken, of vanuit de handleiding in de map aanvullende instructie geven over moeilijke blokken van het betreffende onderdeel.

Overzicht van de toetsen

onderdeel	functie	vorm
onderdeel 1	instaptoets	toets met 80%-norm
	afsluitende toets	toets met 80%-norm
	automatiseringstoets	tempotoets
onderdeel 2 (optellen)	instaptoets	tempotoets
	afsluitende toets	tempotoets
onderdeel 2 (aftrekken)	instaptoets	tempotoets
	afsluitende toets	tempotoets
onderdeel 3 (optellen)	instaptoets	tempotoets
	afsluitende toets	tempotoets
onderdeel 3 (aftrekken)	instaptoets	tempotoets
	afsluitende toets	tempotoets

Werkwijze

Als het kind aan een toets begint, krijgt het eerst een openingsscherm te zien. Met een muisklik op een willekeurige plek verschijnt dan de eerste opgave. De instructie wordt door een voice-over uitgesproken. Nadat het kind een opgave (binnen de eventueel ingestelde tijd) heeft gemaakt, krijgt het automatisch de volgende opgave te zien.

Computerprogramma en map

Het computerprogramma bevat dezelfde toetsen (en vragen en observatiepunten voor de diagnostische gesprekken) als de map. In de handleiding bij het betreffende onderdeel in de map (paragraaf *Evaluatie*) vindt u gedetailleerde informatie over de inhoud en opzet van de toetsen en de diagnostische gesprekken.

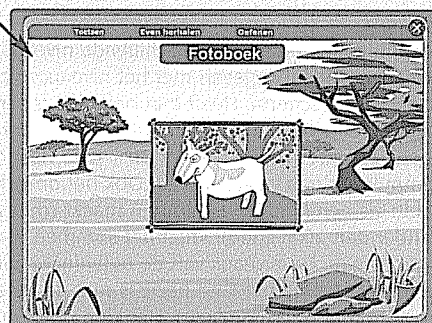
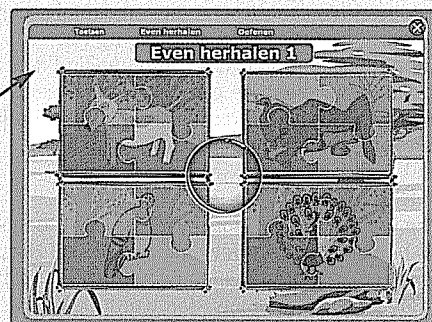
Een verschil met de map is dat de resultaten van een computertoets automatisch worden verwerkt tot een vervolgleroute, wat u veel tijd bespaart. U kunt overigens ook de resultaten invoeren van een toets die op een toetsblad uit de map is gemaakt. Meer hierover leest u in paragraaf 4.1 en 4.2 van hoofdstuk 4 (Het leerkrachtgedeelte).

3.1.2 Even herhalen

Het is van belang dat de kinderen de vaardigheden bijhouden die ze al eerder hebben geleerd. Daartoe dienen de oefeningen van *Even herhalen*. Deze moeten de kinderen steeds maken voordat ze met oefeningen van *Oefenen* aan de slag kunnen. Elke keer worden vier oefeningen van *Even herhalen* klaargezet, waarmee het kind een bepaald aantal minuten bezig moet zijn. De herhaal oefeningen worden op één niveau gemaakt. De resultaten van de oefeningen kunt u terugvinden in het leerlingvolgsysteem.

Het fotoalbum

Als het kind met *Even herhalen* gaat werken, krijgt het eerst een bladzijde uit een fotoalbum te zien met daarop vier donkere kleurenfoto's van de dieren die bij de vier oefeningen horen. Wanneer de cursor over een dier gaat, verschijnt in de cirkel in het midden van het scherm een gedeelte van de bijbehorende oefening. De foto's moeten lichter worden. Wanneer het kind de oefening driemaal met voldoende resultaat heeft gemaakt, is de oefening afgerond en wordt de goede, opgelichte foto op een aparte bladzijde van het fotoalbum geplaatst. Om daar te komen, moet het kind rechtsonder op het ezelsoor klikken. Als er nog oefeningen te maken zijn, staat er daarna op de bladzijde met de vier foto's een nieuwe donkere kleurenfoto bij.



3.1.3 Oefenen

Per onderdeel geeft het computerprogramma een overzichtsplaat waarop een landschap met dieren is te zien. Elk dier staat voor een bepaalde oefening. Als het dier zijn ogen open heeft (wakker is) en het kind klikt erop, dan wordt het kind naar de betreffende oefening gebracht. Als het dier zijn ogen dicht heeft (slaapt) kan de oefening niet worden gemaakt. Welke oefeningen het kind kan kiezen, wordt bepaald in het leerkrachtgedeelte.

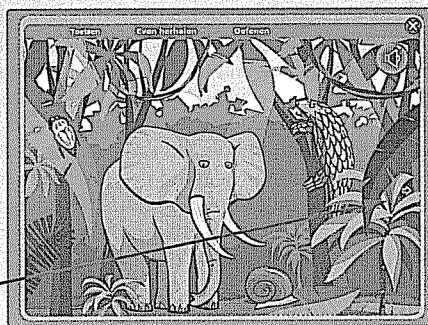
De overzichtsplaat bestaat uit een aantal schermen. Door op de pijltjes links of rechts op het computerscherm te klikken, kan het kind naar een ander gedeelte van de plaat gaan. Wanneer de cursor over een dier gaat, verschijnt in een cirkel onderaan een gedeelte van de bijbehorende oefening.

Oefeningen

Elke oefening wordt door een stem kort toegelicht. Als het kind op de afbeelding in de cirkel klikt, wordt de introductie op de oefening herhaald. Klikt het kind op de luidspreker rechts, dan wordt de opdracht herhaald. Als het kind de oefening wil afbreken, klikt het op de pijl links. Het kind komt dan weer terug bij de overzichtsplaat.

Niveaus

Veel oefeningen hebben verschillende niveaus. Het niveau wordt aangegeven met het niveausymbool onder in het scherm. Heeft een oefening meerdere niveaus, dan schakelt de computer bij een percentage goede sommen van ongeveer 80% over naar sommen op een hoger niveau. Ook het omgekeerde geldt: als een kind te veel fouten maakt (meestal minder dan 20% goed), krijgt het sommen van een lager niveau. De niveaus van de oefeningen worden aangepast terwijl het kind bezig is met de oefening (zowel omhoog als omlaag). Het kind hoeft dus niet uit de oefening voordat het niveau wordt aangepast. De resultaten vindt u terug in het leerlingvolgsysteem.



3.2 Onderdeel 1: Oriëntatie in de getallen t/m 100

3.2.1 Toetsen

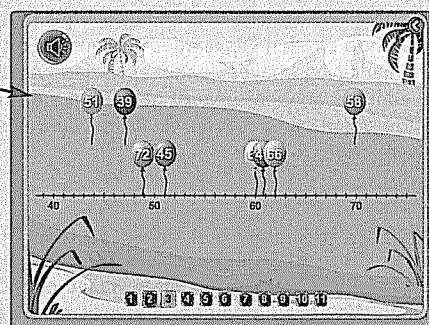
De instaptoets en afsluitende toets voor onderdeel 1 bestaan elk uit 11 opgaven met in totaal 68 'sommen'. Voor elke opgave geldt een 80%-normering. Daarnaast kent onderdeel 1 ook een automatiseringstoets, bestaande uit 4 opgaven met in totaal 140 sommen. Deze toets is een tempotoets. In het leerkrachtgedeelte kunt u zelf instellen hoeveel tijd een kind voor iedere toets krijgt. Meer informatie over de toetsen vindt u in de map bij de paragraaf *Evaluatie*.

3.2.2 Even herhalen

In het volgende schema ziet u een overzicht van de computeroefeningen die bij *Even herhalen* van onderdeel 1 gemaakt kunnen worden. De oefeningen zijn afkomstig uit onderdeel 1, 2 en 3 van *Maatwerk rekenen – groen*, waarbij steeds het hoogste niveau van de oefeningen wordt geactiveerd.

Overzicht van de oefeningen

dier	oefening
witte hond	EH1.1: Aantallen op flietskaartjes (t/m 10)
bruine hond	EH1.2: Aantallen goochelen (t/m 10)
duif	EH1.3: Splitsen en optellen met knipkaartjes
pauw	EH1.4: Ballonnen met optelsommen
merel	EH1.5: Stipsommen met kralensnoer
bij	EH1.6: Relatie optellen en aftrekken, met goochelaar
specht	EH1.7: Raad mijn getal
geit	EH1.8: Relatie optellen en aftrekken, met kralensnoer
konijn	EH1.9: Ballonnen met aftreksommen
kraai	EH1.10: Zelf sommen bedenken



Witte hond

Oefening EH1.1: Aantallen op flitskaartjes (t/m 10)
Op tempo worden flitskaartjes getoond en moet het kind aangeven hoeveel kralen er te zien waren. Bij een fout antwoord wordt het kaartje opzij gelegd. Als de stapel op is, worden de foute kaartjes opnieuw aangeboden.

Bruine hond

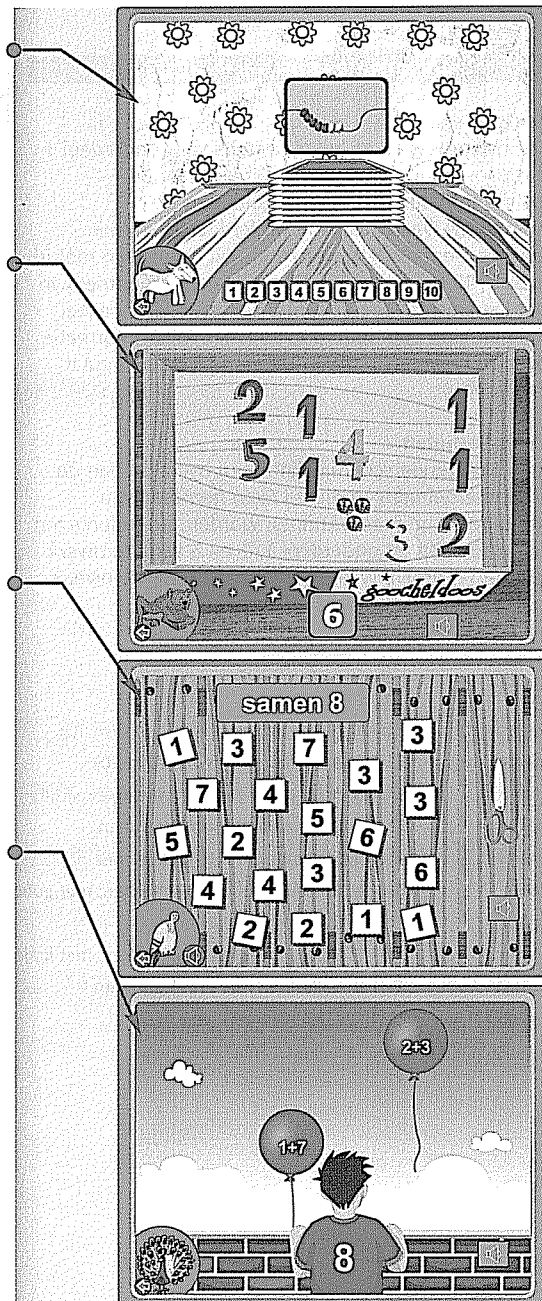
Oefening EH1.2: Aantallen goochelen (t/m 10)
In een goocheldoos liggen cijfers. De cursor is een goochelstokje. Het kind wordt gevraagd een aantal te maken. Als het kind op een cijfer klikt, verandert dat in één of meer knikkers. Een stem telt ze. Het kind mag zelf kiezen hoe het het gevraagde aantal knikkers maakt. Het gevraagde aantal is niet in cijfers beschikbaar. Het cijfer 1 ligt meestal meer dan één keer in de doos, maar nooit zo vaak dat het kind het aantal alleen met enen zou kunnen maken.

Duif

Oefening EH1.3: Splitsen en optellen met knipkaartjes
Het kind zoekt kaartjes bij elkaar die samen het gevraagde getal zijn. Vaak zullen dat de splitsingen zijn, maar het kind mag het getal ook uit drie of vier kaartjes samenstellen. Overgebleven kaartjes kunnen met het schaatje in twee nieuwe kaartjes met kleinere getallen worden 'geknipt'. Het kind moet alle kaartjes opmaken.

Pauw

Oefening EH1.4: Ballonnen met optelsommen
Ballonnen met optelsommen stijgen op. Het kind moet de sommen aanklikken die als uitkomst het gevraagde getal hebben. Correct aangeklikte ballonnen blijven in de lucht hangen, ten onrechte aangeklikte ballonnen knallen uit elkaar. Ballonnen die aangeklikt hadden moeten worden verdwijnen uit het scherm, maar komen terug.



Merel

Oefening EH1.5: Stipsommen met kralensnoer

Het kind ziet een kralensnoer met een bepaald aantal kralen. Het moet zeggen hoe het getal gesplitst kan worden door stipsommen als '3 + ... = 10' af te maken. Als feedback laat de vogel met zijn snavel de splitsing op het kralensnoer zien.

Bij

Oefening EH1.6: Relatie optellen en aftrekken, met goochelaar

De goochelaar laat een aantal voorwerpen zien. Hij goochelt er een deel van weg of goochelt er wat bij, maar eerst verdwijnen de voorwerpen achter een wolkje. Pas nadat het kind de bijbehorende aftrek- en optelsom gemaakt heeft, worden de voorwerpen weer zichtbaar.

Specht

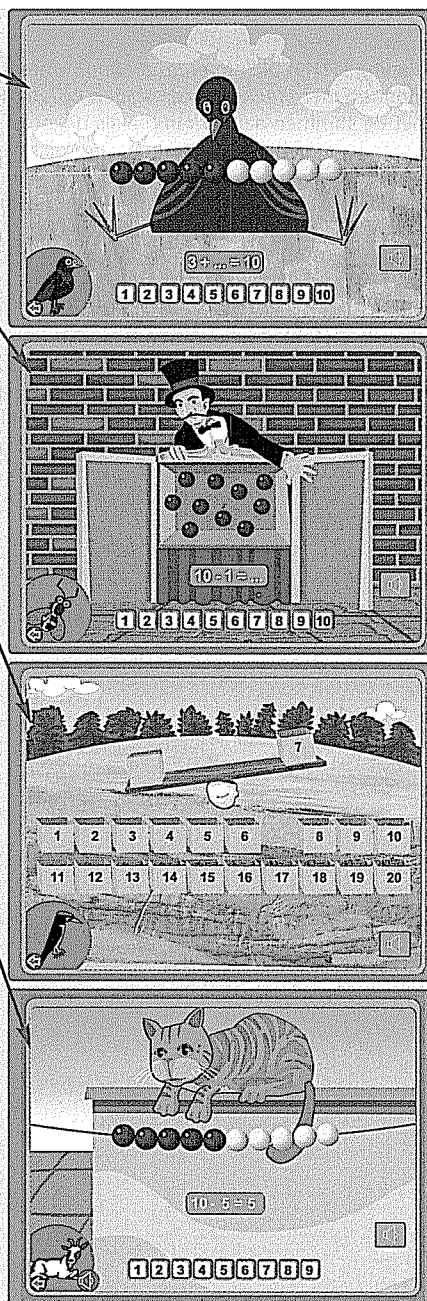
Oefening EH1.7: Raad mijn getal

Het kind ziet een doos zonder getal op één kant van een wip; het moet raden hoeveel kastanjes in die doos zitten en het goede getal aan de andere kant van de wip zetten. Het kind kiest daarbij uit een reeks dozen onder aan het scherm. Als feedback ziet en hoort het kind of het gevraagde getal groter of kleiner moet zijn. Bij een fout antwoord krijgt de doos een lichtere kleur.

Geit

Oefening EH1.8: Relatie optellen en aftrekken, met kralensnoer

Het kind ziet een kralensnoer en krijgt een aftreksom op die bij het aantal kralen van het snoer past. Als feedback wordt de splitsing getoond op het kralensnoer en ook de ermee corresponderende tweede som, een optelsom.

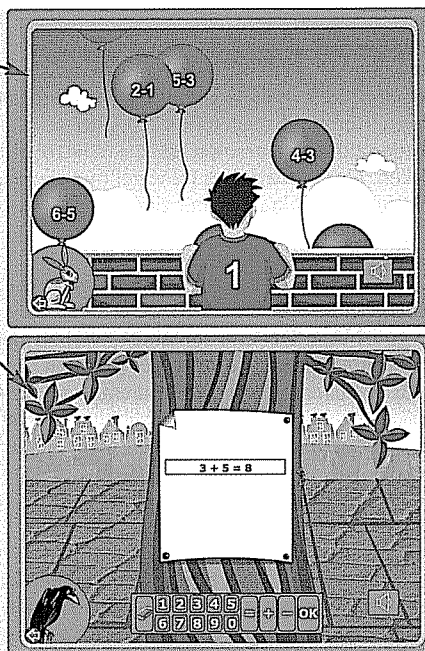


Konijn

Oefening EH1.9: Ballonnen met aftreksommen
Ballonnen met aftreksommen stijgen op. Het kind moet de sommen aanklikken die als uitkomst het gevraagde getal hebben. Correct aangeklikte ballonnen blijven in de lucht hangen, ten onrechte aangeklikte ballonnen knallen uit elkaar. Ballonnen die aangeklikt hadden moeten worden verdwijnen uit het scherm, maar komen na een tijd weer terug.

Kraai

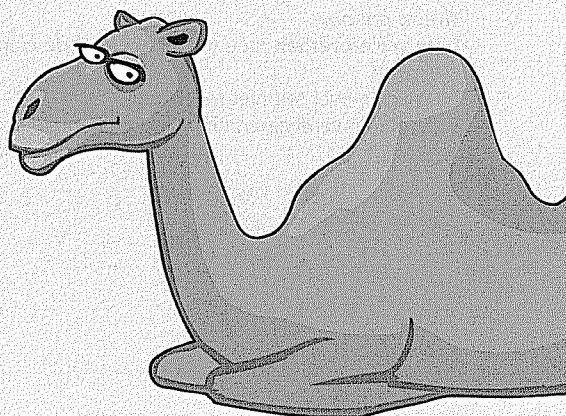
Oefening EH1.10: Zelf sommen bedenken
Op een vel papier staat een getal, bijvoorbeeld 10. Het kind moet sommen bedenken waarvan dat getal de uitkomst is. Dit mogen ook sommen zijn die nog niet in de voorgaande blokken aan de orde zijn geweest, zoals $20 - 10 = 10$.



3.2.3 Oefenen: De rivier de Nijl

Overzicht van de oefeningen

blok	diersymbool	computeroefening
1 Voorbereiding op de getallenlijn tot en met 100	zeemeeuw	1.1 Kaartjes ophangen aan kralensnoer
2 Verkennen van tientallen en eenheden	krab	1.2 Tientallen maken, met eierdozen
3 Verkennen van en oefenen met de getallenrij tot en met 100 (1)	krokodil slang	1.3a Telrij heen en terug, met hemdjes 1.3b Getal van de slang raden
4 Structuur van het getallensysteem (1)	koereiger	1.4 Tientallen maken met euro's
5 Relatie tussen het kralensnoer en de getallenrij/-lijn	blauwe reiger	1.5 Getallen invullen op het kralensnoer
6 Structuur van het getallensysteem (2)	nijlpaard	1.6 Tientalligheid met schroeven
7 Oefenen met de getallenrij tot en met 100 (2)	salamander	1.7 Volgorde in de telrij, met boeken
8 Relatie tussen hoeveelheden en de getallenlijn	gier	1.8 Tientalligheid in geldcontext met geldmeter
9 Oefenen met de getallenrij tot en met 100 (3)	hagedis	1.9 Volgorde van getallen schatten op de getallenlijn
10 Structuur van het getallensysteem, met geldcontext (3)	kikker	1.10 Sprongen van 5 en 10 in geldcontext, met portemonnee
11 Verkennen van de lege getallenlijn	schildpad kameel	1.11a Sprongen van 10, met vat water 1.11b Sprongen van 10, met treintje
12 Structuur van het getallensysteem (4)	(kind)	-
13 Oefenen met de lege getallenlijn ter voorbereiding op het optellen en aftrekken	dromedaris flamingo	1.13a Plaats van getal schatten op de getallenlijn 1.13b Springen op de getallenlijn, met vogel
14 Oefenen met deelvaardigheden voor het optellen en aftrekken tot en met 100	ijsvogel	1.14 Erbij en eraf in geldcontext



Scherf 1

In het eerste scherm vindt u oefening 1.1, 1.2, 1.3a en 1.3b.

Zeemeew

Oefening 1.1: Kaartjes ophangen aan kralensnoer
De kinderen hangen getalkaartjes tussen de kralen van het kralensnoer. Het getal geeft het aantal kralen tot dat punt aan. Als het kind een kaartje voor de tweede keer verkeerd ophangt, wordt het kaartje rood; op het kaartje komt het getal te staan dat daar wel hoort.

Niveau-opbouw

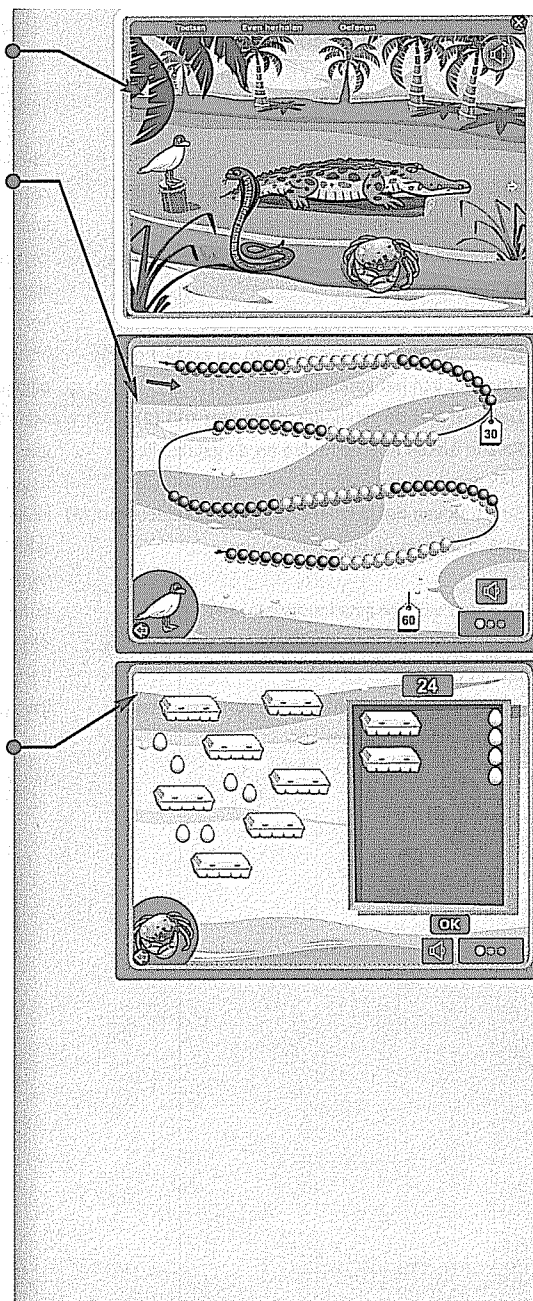
- 1 Op de kaartjes staan veelvouden van 10: 30, 60, 20, enzovoort.
- 2 De getallen lopen tot 100, en zitten meestal vlak boven een tienvoud, zoals 53, 62, 84. Het gaat vooral om het tellen met sprongen van 10.
- 3 De getallen eindigen op 8 of 9. De kinderen zoeken de juiste plek via het tienvoud erboven. Bijvoorbeeld: 38 is twee kralen minder dan 40. Steeds wordt eerst het erbij horende tienvoud gevraagd.

Krab

Oefening 1.2: Tientallen maken, met eierdozen
Het kind krijgt te horen hoeveel eieren het in het vak moet zetten.

Niveau-opbouw

- 1 De voice-over telt mee terwijl het kind de eieren neerzet.
- 2 De voice-over telt niet meer mee.
- 3 De eieren verdwijnen direct in een papieren zak.



Krokodil

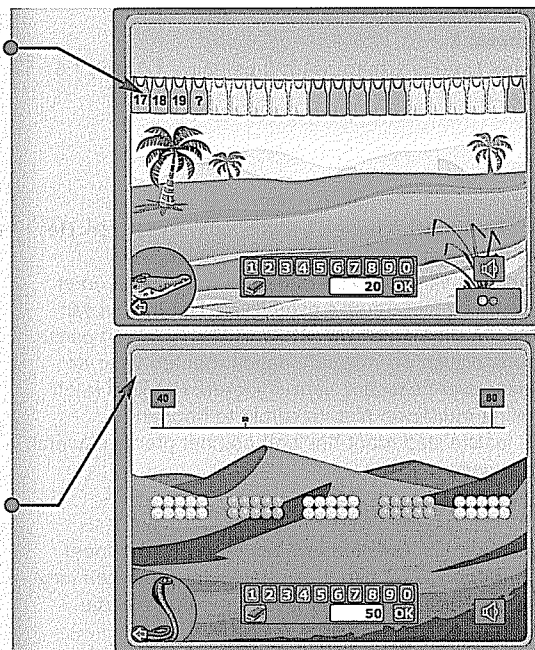
Oefening 1.3a: Telrij heen en terug, met hemdjes
Er hangen hemdjes aan een lijn, afwisselend groepjes van 5 gele en groepjes van 5 blauwe. Een voice-over zegt gedeelten van de telrij op, terwijl tegelijkertijd getallen op de hemdjes verschijnen. Na een paar getallen stopt de stem en moet het kind zelf het volgende getal intypen of aanklikken. Als het kind ook bij een tweede poging een fout antwoord geeft, wordt het hemdje van dat getal vies.

Niveau-opbouw

- 1 De telrij in de gewone volgorde. De getallen verschijnen van links naar rechts op de hemdjes.
- 2 Terugtellen. De getallen verschijnen van rechts naar links.

Slang

Oefening 1.3b: Getal van de slang raden
Het kind moet een getal raden. Als het kind een getal invoert, wordt dat op de getallenlijn gezet en bovendien uitgebeeld als een aantal bolletjes. Een voice-over geeft als reactie: 'iets meer', 'iets minder' of 'veel meer', 'veel minder'.



Scherf 2

In het tweede scherm vindt u oefening 1.4, 1.5, 1.6 en 1.7.

Koereiger

Oefening 1.4: Tientallen maken met euro's

Het kind moet schatten hoeveel euro's er liggen. Het ingetypte getal blijft staan totdat het kind alle stapeltjes van 10 euro's in de bak heeft gezet en er alleen nog losse euro's overblijven. Het maken van stapeltjes is simpel: na het aanklikken van een eerste munt, blijven de volgende negen munten waar de cursor over heengaat, vanzelf kleven. Het kind hoeft dus de muisknop niet ingedrukt te houden. Als laatste stap moet het kind ook het precieze aantal aangeven.

Blauwe reiger

Oefening 1.5: Getallen invullen op het kralensnoer

Bij niveau 1 en 2 hangt aan het kralensnoer een leeg kaartje. Het kind typt het getal dat op het kaartje hoort te staan.

Bij niveau 3 en 4 moet het kind een kaartje ophangen. Na een paar seconden verdwijnen de kralen en blijft een lege getallenlijn over.

Niveau-opbouw

- 1 Getallen tot 30.
- 2 Getallen tot 100.
- 3 De kralen verdwijnen en het kind moet de kaartjes aan een lege getallenlijn hangen. Getallen tot 30.
- 4 De kralen verdwijnen en het kind moet de kaartjes aan een lege getallenlijn hangen. Getallen tot 100.

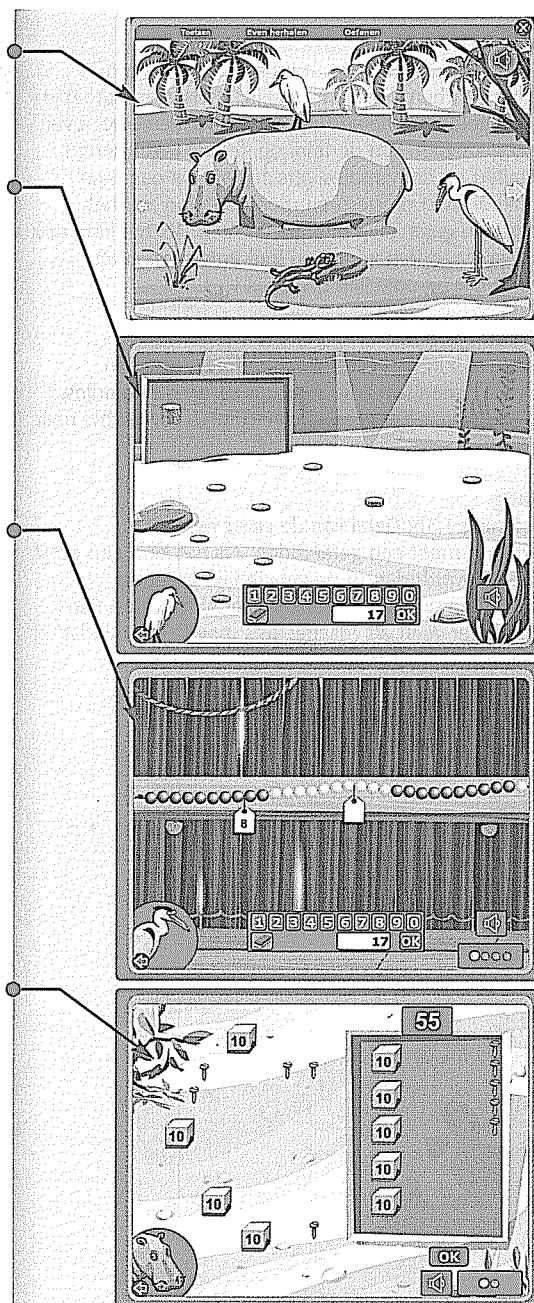
Nijlpaard

Oefening 1.6: Tientalligheid met schroeven

Het kind krijgt te horen hoeveel schroeven het in de bak moet leggen.

Niveau-opbouw

- 1 De voice-over telt mee.
- 2 De voice-over telt niet meer mee.



Salamander

Oefening 1.7: Volgorde in de telrij, met boeken
Op een plank staat een aantal boeken met een getal op de rug. Op volgorde moet het kind daar een aantal andere boeken naast zetten.

Niveau-opbouw

- 1 Van klein naar groot, opeenvolgende getallen.
Boeken die moeten worden neergezet zijn bijvoorbeeld 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42 en 43.
- 2 Van klein naar groot, niet opeenvolgend. Boeken die moeten worden neergezet zijn bijvoorbeeld 35, 37, 39, 42, 46, 49, 54 en 60.
- 3 Van groot naar klein, opeenvolgende getallen.
- 4 Van groot naar klein, niet opeenvolgend.

Scherf 3

In het derde scherm vindt u oefening 1.8, 1.9, 1.10 en 1.11a.

Gier

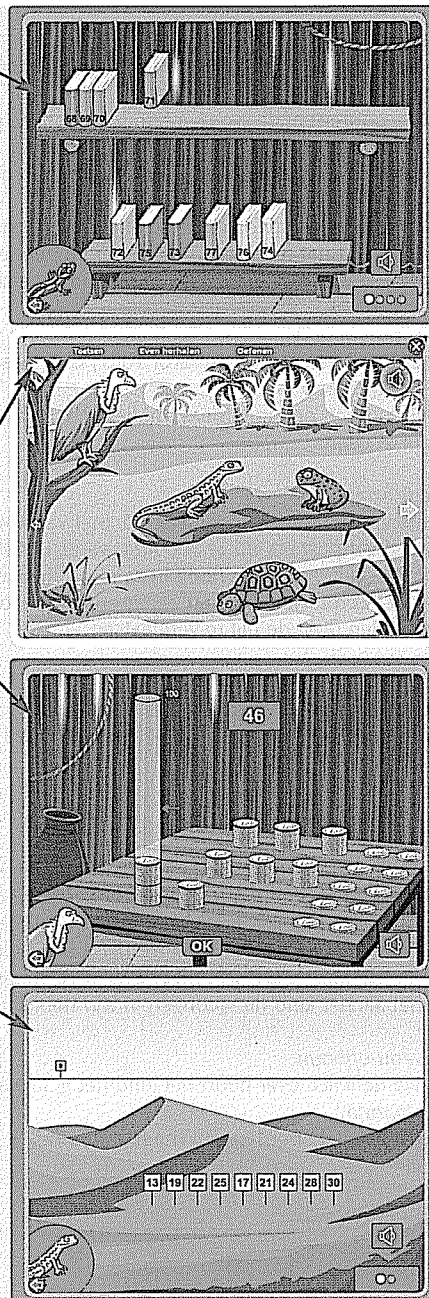
Oefening 1.8: Tientalligheid in geldcontext met geldmeter
Op het scherm staat een doorzichtige buis waarin euro's kunnen worden gespaard. Het kind moet eerst schatten hoe hoog een stapel van bijvoorbeeld 46 euro's zal zijn. Het zet een pijltje op de geschatte hoogte. Daarna doet het kind het gevraagde aantal munten in de buis. Het is mogelijk de munten er ook weer uit te halen.
Het pijltje blijft staan en laat het verschil zien tussen de geschatte hoogte en de feitelijke hoogte.

Hagedis

Oefening 1.9: Volgorde van getallen schatten op de getallenlijn
Op kaartjes staan getallen die het kind in de juiste volgorde moet aanklikken. De aangeklikte kaartjes worden op de getallenlijn geplaatst.

Niveau-opbouw

- 1 Van klein naar groot.
- 2 Van groot naar klein.



Kikker

Oefening 1.10: Sprongen van 5 en 10 in geldcontext, met portemonnee

In de portemonnee worden tientjes en vijftjes gestopt. Er komen briefjes bij of er gaan briefjes uit en het kind moet zeggen hoeveel geld er daarna in de portemonnee zit.

Als het kind een tweede keer het foute antwoord geeft, krijgt het het geld in de portemonnee te zien en kan het alsnog het goede antwoord geven.

Niveau-opbouw

- 1 Er komt een briefje van 5 of 10 bij of er gaat een briefje van 5 of 10 af.
- 2 Er kunnen ook meerdere briefjes van 10 bij komen of af gaan.

Schildpad

Oefening 1.11a: Sprongen van 10, met vat water

In een vat past 60, 80 of 100 liter water. Het kind moet schatten tot hoe hoog in zo'n vat bijvoorbeeld 49 liter komt. Het kind kan water erbij laten lopen of eraf halen door de pijl te verplaatsen.

Scherf 4

In het vierde scherm vindt u oefening 1.11b, 1.13a, 1.13b en 1.14.

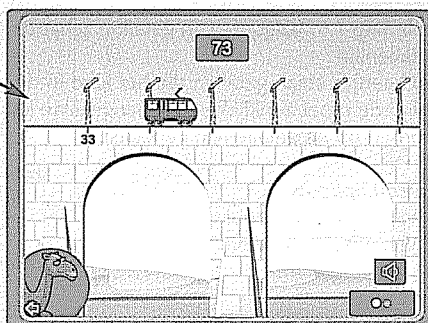
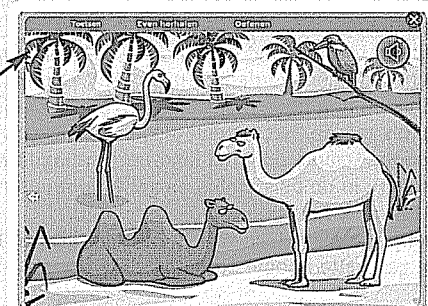
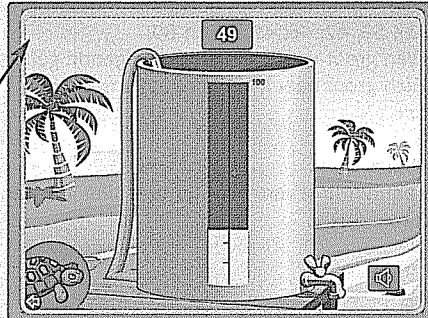
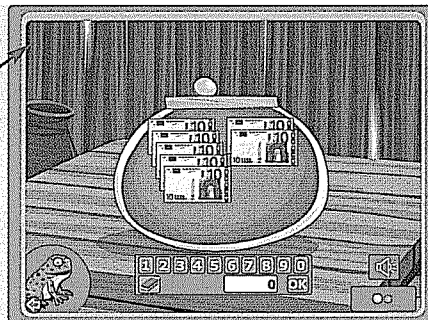
Kameel

Oefening 1.11b: Sprongen van 10, met treintje

Over de brug rijdt een treintje en het kind moet het op de juiste plek laten stoppen. Is het kind daarmee te laat, dan kan het wachten tot het treintje weer aan de linkerkant op het scherm verschijnt. Het handigst is het als het kind de sprongen in zijn hoofd meezegt.

Niveau-opbouw

- 1 Via de voice-over hoort het kind het getal van elk streepje.
- 2 De getallen worden niet meer genoemd.



Dromedaris

Oefening 1.13a: Plaats van getal schatten op de getallenlijn

Het getal rechts op de lege getallenlijn varieert. Het kind moet schatten waar op die lijn bijvoorbeeld het getal 49 hoort. Als hulp krijgt het kind bij de eerste en tweede foute poging een extra getal op de lijn. Deze hulpgetallen sturen naar het rekenen via de helft.

Niveau-opbouw

- 1 De getallen rechts zijn 20, 40 of 80.
- 2 De getallenlijn kan ook 60 of 100 lang zijn, wat lastiger getallen geeft bij het halveren.

Flamingo

Oefening 1.13b: Springen op de getallenlijn, met vogel

Het kind laat de vogel naar de plek van een opgegeven getal springen. Er zijn altijd verschillende mogelijkheden om dat te doen. Springen naar 95 kan bijvoorbeeld gaan met negen sprongen van + 10, en één sprong van + 5, maar ook met tien sprongen van + 10 en één sprong van – 5.

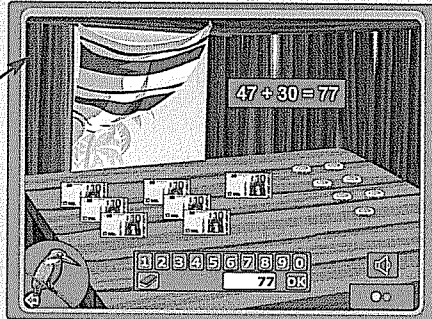
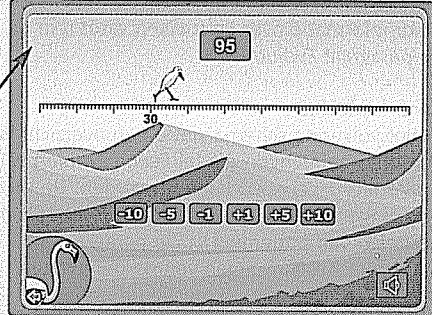
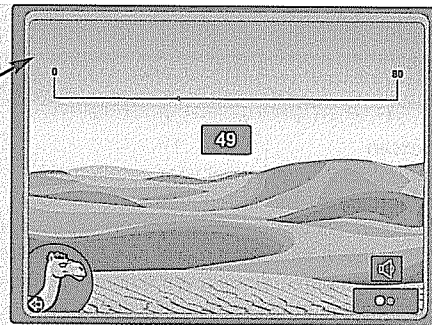
Ijsvogel

Oefening 1.14: Erbij en eraf in geldcontext

Er ligt geld klaar en daar komt geld bij of er gaat geld af. De som die erbij hoort, staat op het scherm en het kind moet de uitkomst intypen.

Niveau-opbouw

- 1 De computer voert eerst de actie uit. Het kind ziet het resultaat.
- 2 Het kind moet het resultaat eerst intypen; de computer voert de som vervolgens uit met het geld.



3.3 Onderdeel 2: Optellen en aftrekken over het eerste tiental

3.3.1 Toetsen

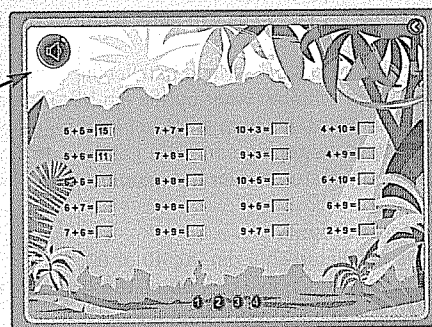
Onderdeel 2 heeft zowel voor optellen een instaptoets en een afsluitende toets als voor aftrekken. Elk van deze vier toetsen telt 4 opgaven met in totaal 85 sommen. Het zijn tempotoetsen: de kinderen moeten de opgaven binnen een bepaalde tijd afmaken. In het leerkrachtgedeelte kunt u zelf instellen hoeveel tijd een kind voor iedere toets krijgt. Meer informatie over de toetsen vindt u in de map bij de paragraaf *Evaluatie*.

3.3.2 Even herhalen

In het volgende schema ziet u een overzicht van de computeroefeningen die bij *Even herhalen* van onderdeel 2 gemaakt kunnen worden. De meeste oefeningen zijn afkomstig uit *Oefenen* of *Even herhalen* van onderdeel 1. Zie paragraaf 3.2.2 en 3.2.3 voor beschrijvingen van de oefeningen. Drie oefeningen zijn afkomstig uit onderdeel 2 van *Maatwerk rekenen – groen*, waarbij steeds het hoogste niveau van de oefeningen wordt geactiveerd. Deze oefeningen staan hierna beschreven.

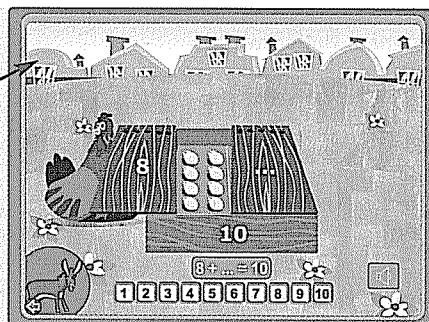
Overzicht van de oefeningen

dier	oefening
ezel	EH2.1: Splitsen met kuikens
zeemeeuw	1.1: Kaartjes ophangen aan kralensnoer
kikker	EH2.2: Flitskaartjes met optel- en aftreksommen
kameel	1.11b: Sprongen van 10, met treintje
worm	EH2.3: Optellen met knikkers
slang	1.3b: Getal van de slang raden
konijn	EH1.9: Ballonnen met aftreksommen
salamander	1.7: Volgorde in de telrij, met boeken
dromedaris	1.13a: Plaats van getal schatten op de getallenlijn
ijsvogel	1.14: Erbij en eraf in geldcontext

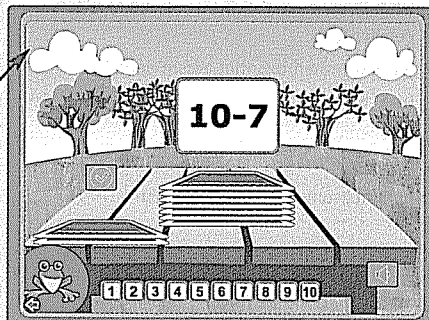


Ezel**Oefening EH2.1: Splitsen met kuikens**

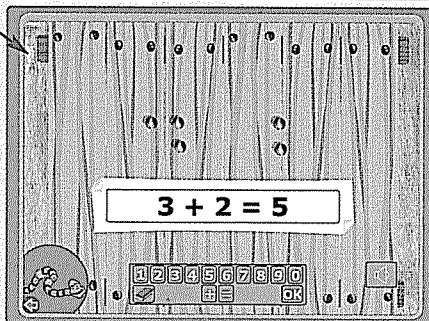
De kuikens zitten in een doos met twee deksels die apart geopend kunnen worden. Gegeven is totaal aantal kuikens dat in de doos zit. Op een van de twee deksels staat hoeveel kuikens er aan die kant zitten. Het kind voorspelt het aantal kuikens aan de andere kant. Als feedback worden de twee deksels open gedaan.

**Kikker****Oefening EH2.2: Flitskaartjes met optel- en aftreksommen**

De flitskaartjes laten optel- of aftreksommen zien en het kind moet het antwoord aangeven. Bij een fout antwoord wordt het kaartje opzij gelegd. Als de stapel op is, worden de foute kaartjes opnieuw aangeboden.

**Worm****Oefening EH2.3: Optellen met knikkers**

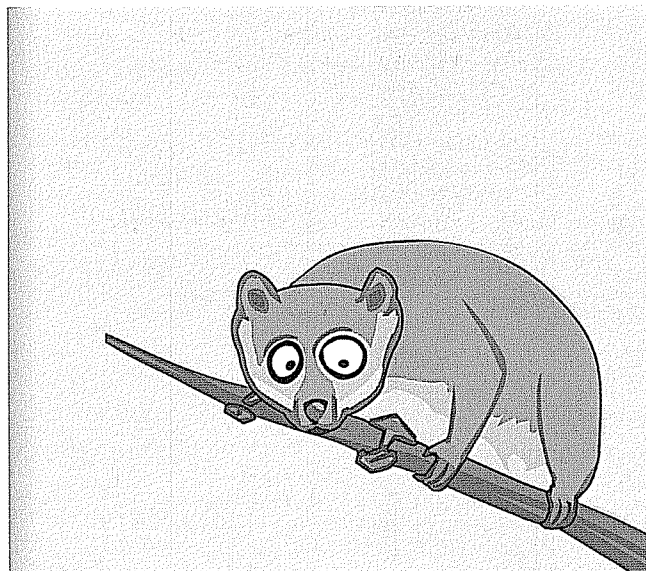
Het kind moet het totaal van de twee groepen knikkers als een optelsom schrijven.



3.3.3 Oefenen: Het oerwoud

Overzicht van de oefeningen

blok	diersymbool	computeroefening
1 Bouwstenen voor het rekenen over het eerste tiental; introductie van het geldlaasje	kever olifant slak schubdier	2.1a: Getalbeelden herkennen met geldstroken 2.1b: Sommen rond de 10 met geldlaasje 2.1c: Sprongen heen en terug over het tiental, met vogel 2.1d: Sommen onder de 20 met geldlaasje
2 Optelsommen over het eerste tiental (met behulp van het geldlaasje en de lege getallenlijn)	slang kameleon	2.2a: Splitsen met geldlaasje 2.2b: Splitsen met getallenlijn
3 Aftreksommen over het eerste tiental (met behulp van het geldlaasje en de lege getallenlijn)	toekan gorilla	2.3a: Aftrekken via splitsen met geldlaasje 2.3b: Aftrekken via splitsen met getallenlijn
4 Handige uitrekenstrategieën voor optel- en aftreksommen over het tiental	okapi papegaai vlinder	2.4a: Optel- en aftreksommen als elkaars spiegelbeeld 2.4b: Flitskaartjes met kralenpatronen 2.4c: Dubbel en bijna dubbel met rode en witte kralen
5 Automatisering van de optelsommen over het tiental	chimpansee potto	2.5a: Optellen en aftrekken met vijf- en tienstructuren 2.5b: Zelf optelsommen maken in de bloemisterij
6 Automatisering van de aftreksommen over het tiental	spin kolibrie jachtluipaard	2.6a: Zelf aftreksommen maken in de supermarkt 2.6b: Optellen en aftrekken in contexten 2.6c: Flitskaartjes optellen en aftrekken tot 20



Scherf 1

In het eerste scherm vindt u oefening 2.1a, 2.1b, 2.1c en 2.1d.

Kefer

Oefening 2.1a: Getalbeelden herkennen met geldstroken

De computer laat heel kort het geldlaetje met een aantal munten erop zien. Het kind moet het juiste getal kiezen.

Als het stapeltje geldstroken op is, worden de foute geldstroken opnieuw aangeboden.

Olifant

Oefening 2.1b: Sommen rond de 10 met geldlaetje
Het kind maakt optelsommen als $6 + \dots = 10$, $10 + \dots = 14$ en aftreksommen als: $10 - \dots = 6$ en $14 - \dots = 10$, met steun van het geldlaetje.

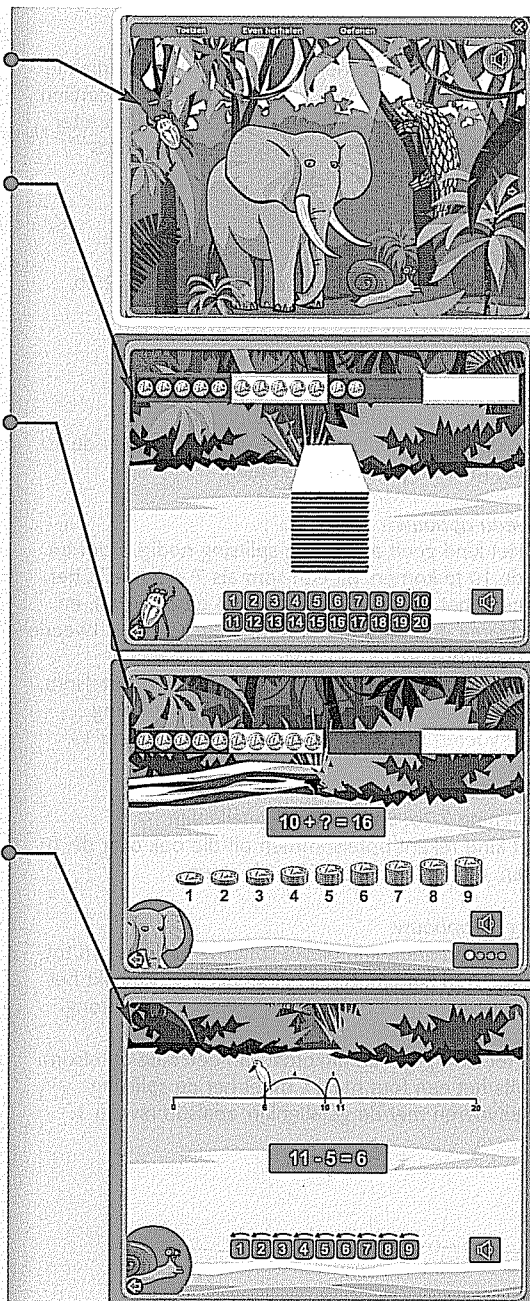
Niveau-opbouw

- 1 Optelsommen als: $6 + \dots = 10$, $10 + \dots = 14$. Op het geldlaetje liggen munten van 1 euro.
- 2 Zelfde type sommen, maar nu worden de getallen afgebeeld als delen van een geldstrook.
- 3 Aftreksommen als: $10 - \dots = 7$ en $14 - \dots = 10$. Op het geldlaetje liggen munten.
- 4 Zelfde type sommen, maar nu worden de getallen afgebeeld als delen van een geldstrook.

Slak

Oefening 2.1c: Sprongen heen en terug over het tiental, met vogel

De vogel maakt sprongen, heen en terug, maar springt altijd via de 10. Het kind moet aangeven welke sprongen de vogel maakt.



Schubdier

Oefening 2.1d: Sommen onder de 20 met geldlaatje
Het kind mag zelf optel- en aftreksommen bedenken. Sommen die correct zijn worden door de computer met munten nagespeeld. Na twee tabbladen (8 sommen) is de oefening af.

Scherf 2

In het tweede scherm vindt u oefening 2.2a, 2.2b, 2.3a en 2.3b.

Slang

Oefening 2.2a: Splitsen met geldlaatje
Het kind rekt optelsommen uit die ook over de 10 gaan, met het geldlaatje als steun.

Niveau-opbouw

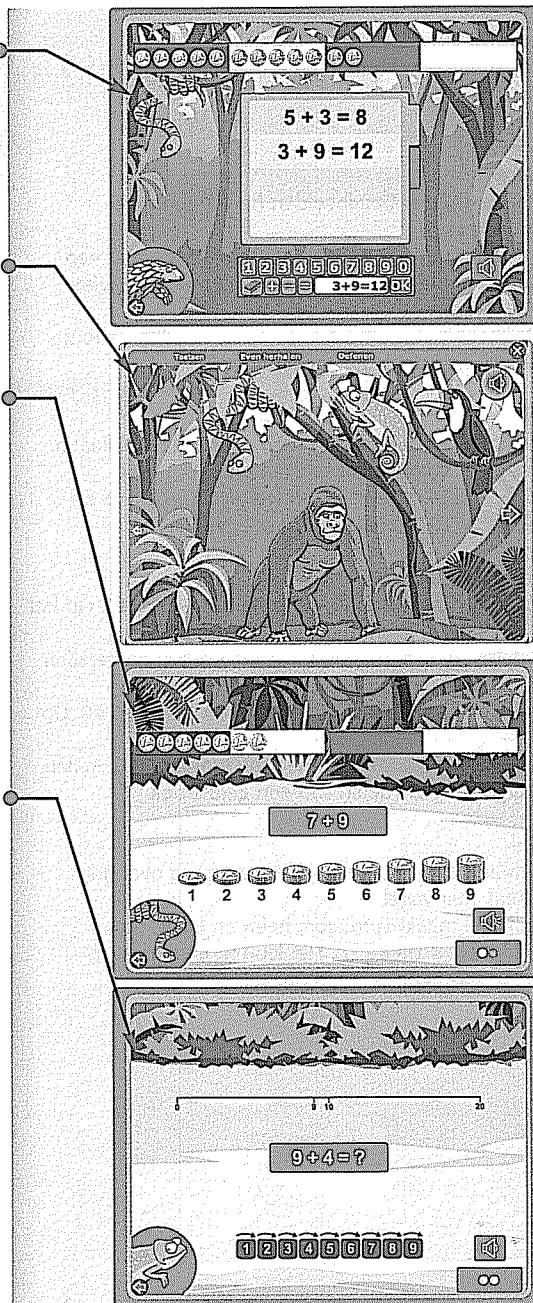
- 1 Het kind geeft aan welke splitsing nodig is om tot de 10 te komen. Bij een som als $7 + 9$ maakt het eerst het eerste geldlaatje vol (3 euro's erbij), en daarna doet het de resterende euro's in het tweede laasje (6 euro's).
- 2 Het kind geeft de uitkomst van een kale optelsom. Als het een fout maakt, moet het de splitsing uitvoeren met het geldlaatje, zoals in niveau 1.

Kameleon

Oefening 2.2b: Splitsen met getallenlijn
Het kind rekt optelsommen uit die ook over de 10 gaan, nu met de getallenlijn als steun.

Niveau-opbouw

- 1 Het kind geeft aan welke splitsing nodig is om tot de 10 te komen. Bij een som als $9 + 4$ maakt het eerst een sprong van + 1 en daarna een sprong van + 3.
- 2 Het kind geeft de uitkomst van een kale optelsom. Als het een fout maakt, moet het de splitsing uitvoeren met de getallenlijn, zoals in niveau 1.



Toekan

Oefening 2.3a: Aftrekken via splitsen met geldlaasje
Het kind rekent aftreksommen uit die ook over de 10 gaan, met het geldlaasje als steun.

Niveau-opbouw

- 1 Het kind geeft aan welke splitsing nodig is om tot de 10 te komen. Bij een som als $15 - 6$ maakt het eerst het tweede geldlaasje leeg (5 euro's eruit), en daarna pakt het de resterende euro's uit het eerste laasje (1 euro).
- 2 Het kind geeft de uitkomst van een kale aftreksom. Als het een fout maakt, moet het de splitsing uitvoeren met het geldlaasje, zoals in niveau 1.

Gorilla

Oefening 2.3b: Aftrekken via splitsen met getallenlijn
Het kind rekent optelsommen uit die ook over de 10 gaan, nu met de getallenlijn als steun.

Niveau-opbouw

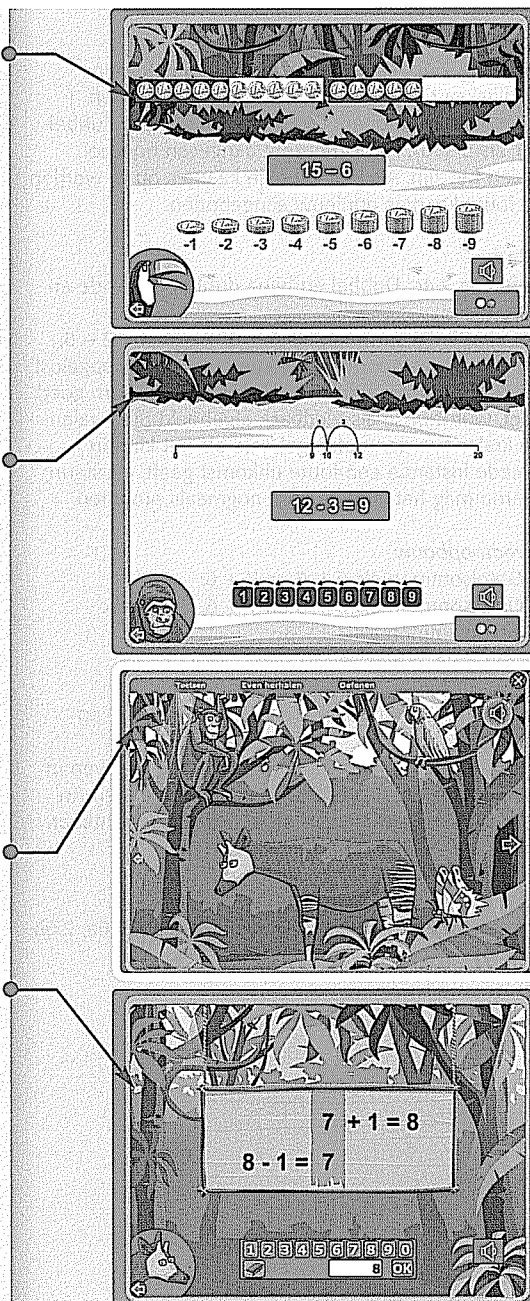
- 1 Het kind geeft aan welke splitsing nodig is om tot de 10 te komen. Bij een som als $12 - 3$ maakt het eerst een sprong van -2 en daarna een sprong van -1 .
- 2 Het kind geeft de uitkomst van een kale aftreksom. Als het een fout maakt, moet het de splitsing uitvoeren met de getallenlijn, zoals in niveau 1.

Scherm 3

In het derde scherm vindt u oefening 2.4a, 2.4b, 2.4c en 2.5a.

Okapi

Oefening 2.4a: Optel- en aftreksommen als elkaars spiegelbeeld
Het kind maakt een optelsom en krijgt als feedback de erbij passende aftreksom. Bij de optelsom $7 + 1 = 8$ past de aftreksom $8 - 1 = 7$. Als de uitkomst van de optelsom fout is, blijkt dat doordat er twee verschillende getallen onder elkaar komen te staan. Als het kind ook in tweede instantie een foute uitkomst geeft, komt het geldlaasje in beeld, met de correcte hoeveelheid euro's. Daarna krijgt het kind nog een kans.



Papegaai

Oefening 2.4b: Flitskaartjes met kralenpatronen
Op flitskaartjes staan in kralenpatronen getallen afgebeeld als dubbel (10 als $5 + 5$), of bijna dubbel (11 als $5 + 6$). Het kind moet aangeven hoeveel kralen het zijn. Als het stapeltje kaartjes op is, worden de foute kaartjes opnieuw aangeboden.

Vlinder

Oefening 2.4c: Dubbel en bijna dubbel met rode en witte kralen
Het kind krijgt sommen als $6 + 6$, $7 + 6$ en $12 - 6$, dat wil zeggen sommen die kunnen worden opgelost via dubbel of bijna dubbel. Als het kind de som goed doet, wordt deze als feedback afgebeeld met kralen. De kralen worden ook afgebeeld als het kind in tweede instantie een foute uitkomst geeft, als steun; daarna mag het kind de som nogmaals proberen.

Niveau-opbouw

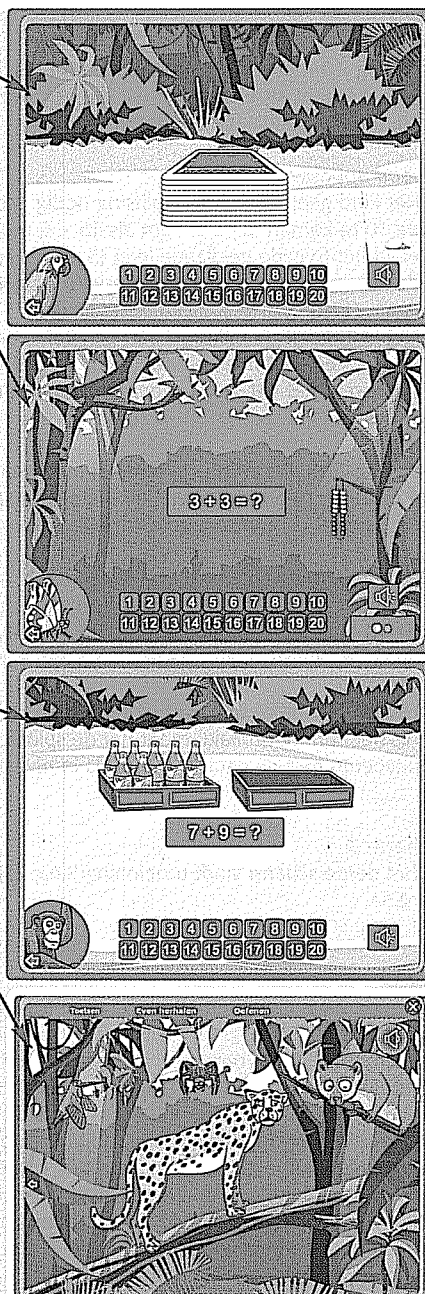
- 1 Optelsommen als $6 + 6$ en $7 + 6$.
- 2 Optelsommen als $6 + 6$ en $7 + 6$, maar ook aftreksommen als $12 - 6$.

Chimpansee

Oefening 2.5a: Optellen en aftrekken met vijf- en tienstructuren
Optelsommen en aftreksommen worden gegeven in twee contexten: flesjes fris (in kratjes) of eieren (in dozen). Steeds is een vijf- en tienstructuur zichtbaar.

Scherf 4

In het vierde scherm vindt u oefening 2.5b, 2.6a, 2.6b en 2.6c.



Potto

Oefening 2.5b: Zelf optelsommen maken in de bloemisterij

Het kind zet plantjes op het blad en rekt de erbij horende optelsom uit. Het kan de som zo lang maken als het zelf wil. Het kind kan daarbij handige getallen kiezen, bijvoorbeeld $6 + 4 + 7 + 3 = 20$, want $6 + 4 = 10$ en $7 + 3 = 10$.

Spin

Oefening 2.6a: Zelf aftreksommen maken in de supermarkt

Het kind zet pakjes op het blad en rekt de aftreksom uit. Op de portemonnee staat aangegeven met hoeveel euro het begint. Het kind kan de som zo lang maken als het zelf wil. Het kan daarbij handige getallen kiezen, bijvoorbeeld $42 - 2 - 4 - 6 = 30$.

Kolibrie

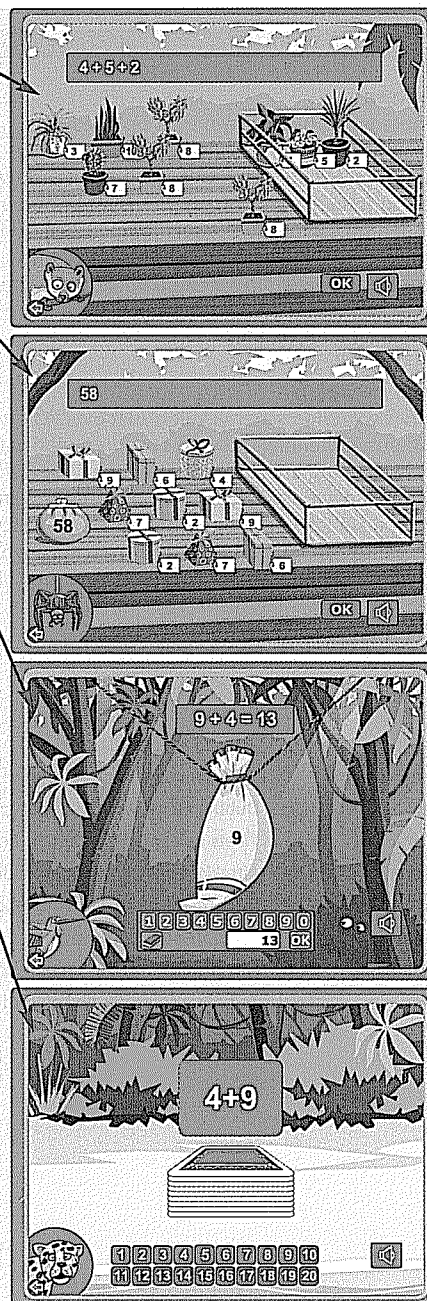
Oefening 2.6b: Optellen en aftrekken in contexten

Het kind krijgt van de computer sommen te horen als: 'Er zitten 9 snoepjes in de zak. Ik doe er 4 bij. Hoeveel snoepjes zitten er dan in de zak?' Bij een goed antwoord verschijnt de hele som, inclusief uitkomst, op het scherm. Bij een tweede foute poging verschijnt als hulp de som zonder uitkomst op het scherm.

Jachtluipaard

Oefening 2.6c: Flitskaartjes optellen en aftrekken tot 20

Op de flitskaartjes staat een som die het kind snel moet uitrekenen. Als het stapeltje op is, worden de foute kaartjes opnieuw aangeboden.



3.4 Onderdeel 3: Optellen en aftrekken t/m 100

3.4.1 Toetsen

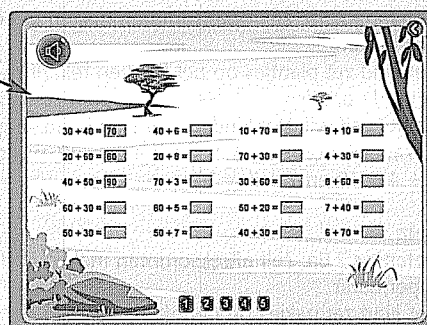
Onderdeel 3 heeft zowel voor optellen en instaptoets en een afsluitende toets als voor aftrekken. Elk van deze vier toetsen telt 5 opgaven met in totaal 100 sommen. Het zijn tempotoetsen: de kinderen moeten de opgaven binnen een bepaalde tijd afmaken. In het leerkrachtgedeelte kunt u zelf instellen hoeveel tijd een kind voor iedere toets krijgt. Meer informatie over de toetsen vindt u in de map bij de paragraaf *Evaluatie*.

3.4.2 Even herhalen

In het volgende schema ziet u een overzicht van de computeroefeningen die bij *Even herhalen* van onderdeel 3 gemaakt kunnen worden. De oefeningen zijn afkomstig uit *Oefenen* van onderdeel 1 en 2, waarbij steeds het hoogste niveau wordt geactiveerd. Zie paragraaf 3.2.3 en 3.3.3 voor beschrijvingen van de oefeningen.

Overzicht van de oefeningen

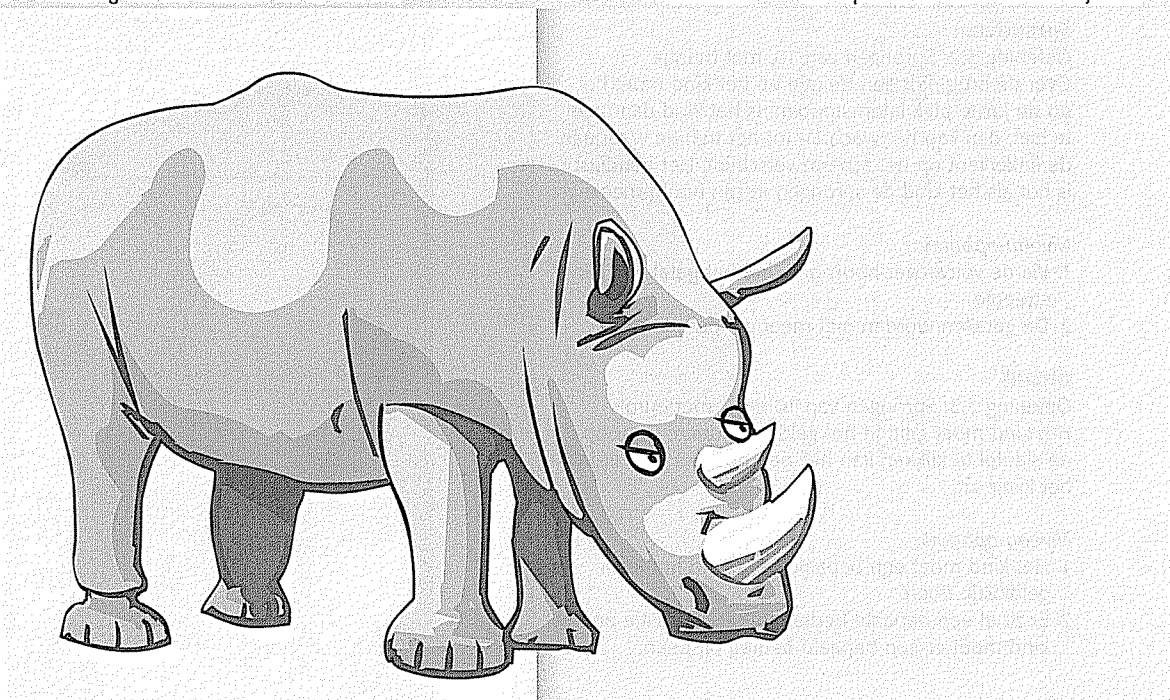
dier	oefening
slang	1.3b: Getal van de slang raden
slang	2.2a: Splitsen met geldlaasje
kameel	1.11b: Sprongen van 10, met treintje
vlinder	2.4c: Dubbel en bijna dubbel met rode en witte kralen
dromedaris	1.13a: Plaats van getal schatten op de getallenlijn
toekan	2.3a: Aftrekken via splitsen met geldlaasje
salamander	1.7: Volgorde in de telrij, met boeken
potto	2.5b: Zelf optelsommen maken in de bloemisterij
jachtluipaard	2.6c: Flitskaartjes optellen en aftrekken tot 20
spin	2.6a: Zelf aftreksommen maken in de supermarkt



3.4.3 Oefenen: De savanne

Overzicht van de oefeningen

blok		diersymbool	computeroefening
1	Herhaling van de getallenlijn en de hoeveelheden tot en met 100	libel	3.1: Getallen invullen op het kralensnoer
2a	Herhaling van de oriëntatie in de getallenrij tot en met 100	sprinkhaan	3.2: Sprongen van 10, met treintje
2b	Optellen en aftrekken met tientallen		
3	Optellen (tientallen plus eenheden) en aftrekken (willekeurig getal min eenheden/tientallen)	olifant	3.3: Sprongen van 10 en 1, met euro's
4	Optellen en aftrekken (willekeurig getal, plus/min eenheden, zonder tientaloverschrijding)	schorpioen	3.4: Optel- en aftreksommen, met geldkist
5	Optellen en aftrekken (willekeurig getal plus/min eenheden, met tientaloverschrijding)	zebra	3.5: Tienvouden, met vogelsprongen
6	Optellen en aftrekken (willekeurig getal plus/min tientallen)	aardvarken kongoni	3.6a: Schattend balletje duwen 3.6b: Vogelsprongen op lege getallenlijn
7	Optelsommen met tientallen en eenheden, ook met tientaloverschrijding	maraboe	3.7: Optelsommen op lege getallenlijn
8	Aftreksommen met tientallen en eenheden, ook met tientaloverschrijding	leeuw	3.8: Aftreksommen op lege getallenlijn
9	Herhaling van alle sommen tot en met 100	neushoorn	3.9: Optellen en aftrekken met objecten



Scherf 1

In het eerste scherm vindt u oefening 3.1, 3.2, 3.3 en 3.4.

Libel

Oefening 3.1: Getallen invullen op het kralensnoer
Bij niveau 1 en 2 hangt aan het kralensnoer een leeg kaartje. Het kind typt het getal dat op het kaartje hoort te staan.

Bij niveau 3 en 4 moet het kind een kaartje ophangen. Na een paar seconden verdwijnen de kralen en blijft een lege getallenlijn over.

Niveau-opbouw

- 1 Getallen tot 30.
- 2 Getallen tot 100.
- 3 De kralen verdwijnen en het kind moet de kaartjes aan een lege getallenlijn hangen. Getallen tot 30.
- 4 De kralen verdwijnen en het kind moet de kaartjes aan een lege getallenlijn hangen. Getallen tot 100.

Sprinkhaan

Oefening 3.2: Sprongen van 10, met treintje
Over de brug rijdt een treintje en het kind moet het op de juiste plek laten stoppen. Is het kind daarmee te laat, dan kan het wachten tot het treintje weer aan de linkerkant op het scherm verschijnt. Het handigst is het als het kind de sprongen in zijn hoofd meezegt.

Niveau-opbouw

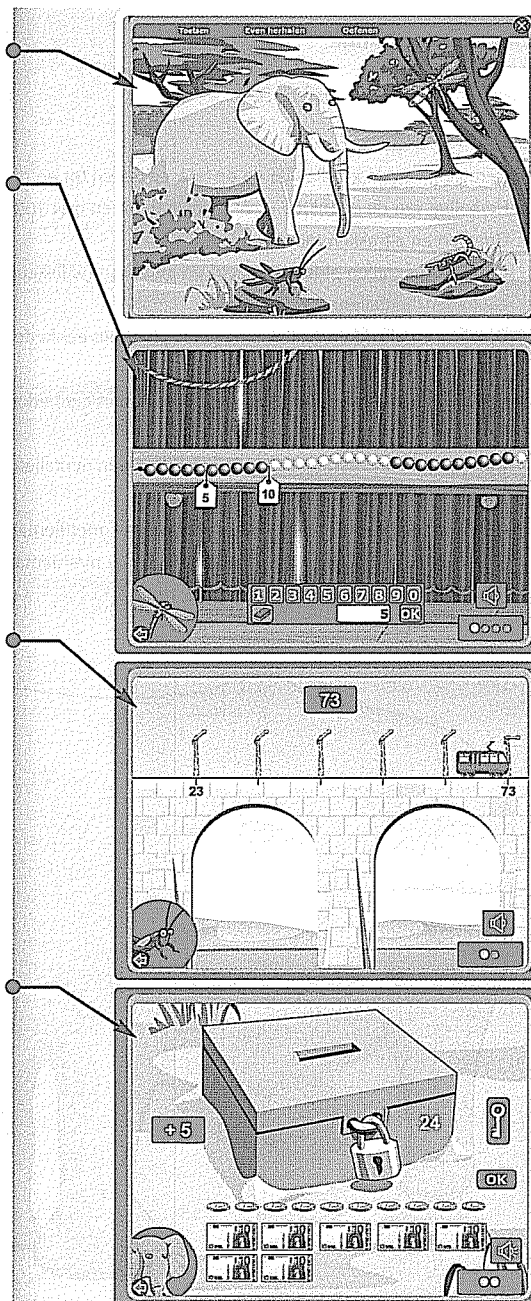
- 1 Via de voice-over hoort het kind het getal van elk streepje.
- 2 De getallen worden niet meer genoemd.

Olifant

Oefening 3.3: Sprongen van 10 en 1, met euro's
Het kind moet geld in het geldkistje doen. Door op de sleutel te klikken kan het zien hoeveel geld er in het kistje zit.

Niveau-opbouw

- 1 Het kind moet een bepaald bedrag in het lege geldkistje doen.
- 2 Er zit al een bepaald bedrag in het geldkistje en het kind moet er een bepaald bedrag bij doen.



Schorpioen

Oefening 3.4: Optel- en aftreksommen, met geldkist
Het kind moet het nieuwe bedrag in het geldkistje uitrekenen. Door op de sleutel te klikken kan het zien hoeveel geld er in het kistje zit.

Niveau-opbouw

- 1 Reeksen als $24 + 4$, $27 + 3$, $30 + 4$, $34 - 10$, enzovoort. Het kind hoeft nooit te splitsen. Maximaal 10 erbij of eraf.
- 2 Ook optellingen en aftrekkingen met tienvouden: $+ 20$, $+ 30$, $+ 40$, $- 20$, $- 30$, enzovoort.

Scherf 2

In het tweede scherm vindt u oefening 3.5, 3.6a en 3.6b.

Zebra

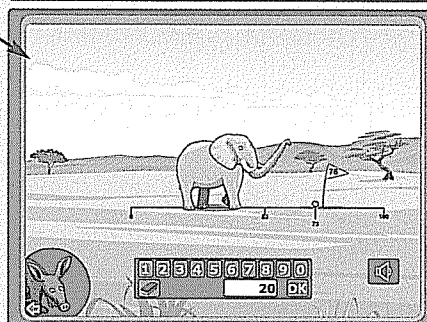
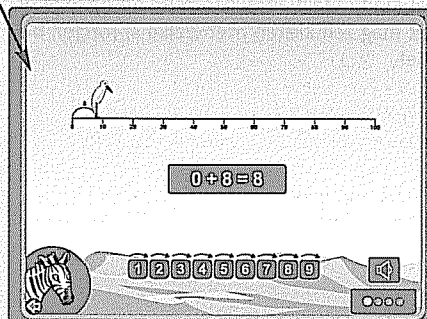
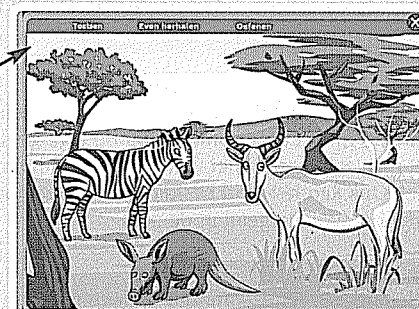
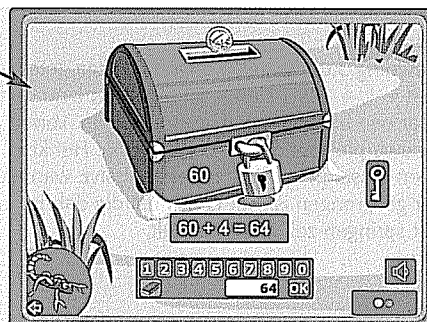
Oefening 3.5: Vogelsprongen op getallenlijn
Om sommen te maken, moet het kind de vogel sprongen laten maken over de getallenlijn. Bij tientaloverschrijding moet de vogel eerst naar een tiental springen.

Niveau-opbouw

- 1 De vogel springt naar rechts: optelsprongen.
- 2 De vogel springt naar links: aftreksprongen.
- 3 Het kind moet eerst een optelsom proberen te maken zonder vogelsprongen. Als dat niet lukt, mag het kind wel springen met de vogel op de getallenlijn.
- 4 Idem met aftreksommen.

Aardvarken

Oefening 3.6a: Schattend balletje duwen
Op een getallenlijn ligt bij een bepaald getal een balletje. Een olifant moet het balletje in het groene gebied duwen dat om het getal ligt. Het kind moet schatten met welk getal dat goed gaat.



Kongoni

Oefening 3.6b: Vogelsprongen op lege getallenlijn
Met $+1$, $+10$, -1 en -10 moet het kind de vogel naar een bepaald getal laten springen. Vanuit de nieuwe plek springt de vogel verder. Het kind krijgt geen tussengetallen te horen, behalve wanneer het te ver gesprongen is. Het is dus handig dat het kind bij het springen zelf goed meetelt.

Scherf 3

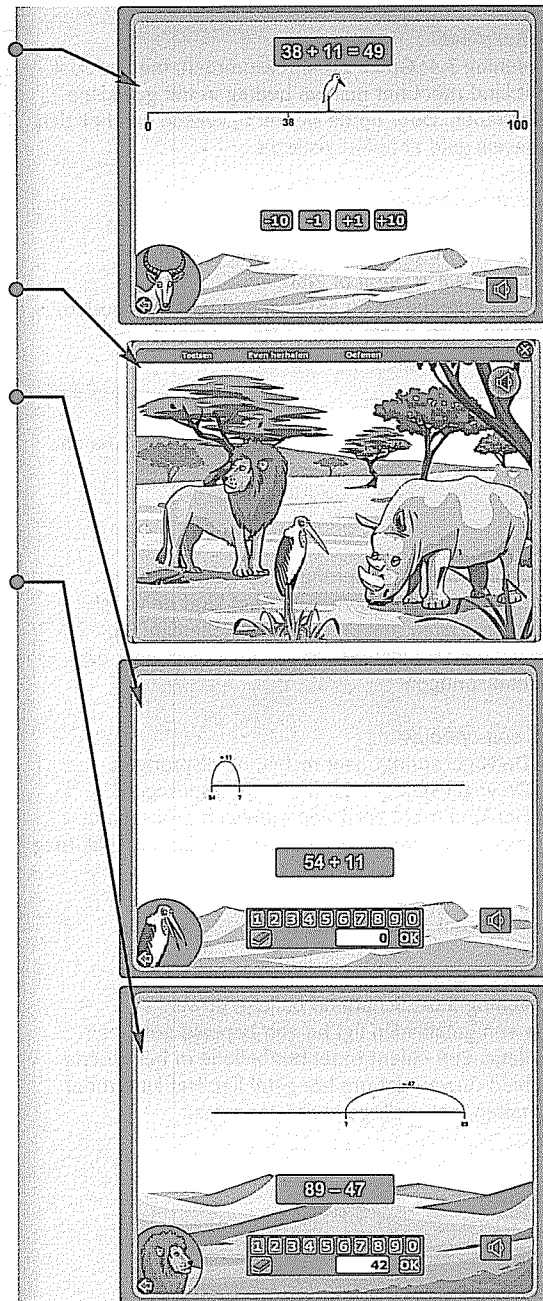
In het derde scherm vindt u oefening 3.7, 3.8 en 3.9.

Maraboe

Oefening 3.7: Optelsommen op lege getallenlijn
Het kind maakt optelsommen op de lege getallenlijn. Het mag zelf kiezen met welke sprongen het dat doet. Ook kan het kind besluiten om te beginnen vanaf het tweede getal in de som.

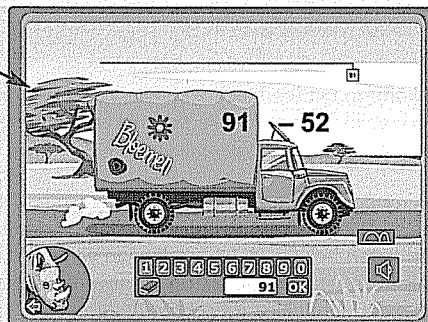
Leeuw

Oefening 3.8: Aftreksommen op lege getallenlijn
Het kind maakt aftreksommen op de lege getallenlijn. Het mag zelf kiezen met welke sprongen het dat doet.



Neushoorn

Oefening 3.9: Optellen en aftrekken met objecten
Het kind krijgt een optelsom of aftreksom op. Als het kind het antwoord niet uit het hoofd weet, kan het met het sprongensymbooltje de getallenlijn als hulp opvragen.



4

Het leerkrachtgedeelte

U komt in het leerkrachtgedeelte via het startmenu of door gelijktijdig op Ctrl+L te drukken nadat het programma volledig is opgestart.

Hieronder vindt u uitleg over de menu's en instellingen die veel gebruikt worden. Voordat u de resultaten bekijkt of de instellingen verandert, klikt u linksboven in de titelbalk op *Maatwerk rekenen* – oranje. Daarna klikt u op *Leerkracht*.

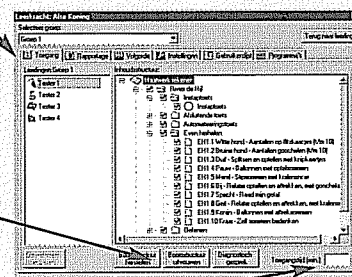
U kunt in dit dialoogvenster de groep selecteren die met het programma gaat werken. Hieronder vindt u een toelichting op de tabbladen die in dit venster te zien zijn.

4.1 Het tabblad Toegang

In het linkervenster, onder het kopje *Leerlingen* ziet u welke kinderen in de groep zitten die u eerder bij *Selecteer groep* hebt aangegeven.

In de lijst met onderdelen onder *Inhoudsstructuur* kunt u de toetsen en oefeningen aanvinken waartoe het kind toegang heeft. Als u in één keer behalve de hoofdonderdelen ook alle subonderdelen wilt zien, klikt u op *Boomstructuur uitvouwen*. Om snel weer alleen de hoofdonderdelen te zien, klikt u op *Boomstructuur herstellen*. Oefeningen die al aangevinkt zijn, kunt u gemakkelijk uitvinken door er eenmaal op te klikken. Ook kunt u hier bij *Toegangstijd* invullen hoelang het kind met het programma of een onderdeel mag werken. Selecteer het onderdeel en vul dan de toegangstijd in. De tijd die bij het hoogste onderdeel in de lijst is ingevuld, bepaalt hoelang het kind ergens aan mag werken. Als de ingestelde tijd om is, gaat het kind automatisch naar het volgende onderdeel.

Als u gegevens hebt ingevoerd van een diagnostisch gesprek of van een toets uit de map, dan kunt u bij *Inhoudsstructuur* zien wat het programma heeft geadviseerd. Als u computertoetsen hebt ingezet, ziet u of alles goed gemaakt is of dat (een gedeelte van) het diagnostisch gesprek moet worden afgenomen. Door middel van gekleurde bolletjes links van subonderdelen ziet u wat het kind in ieder geval

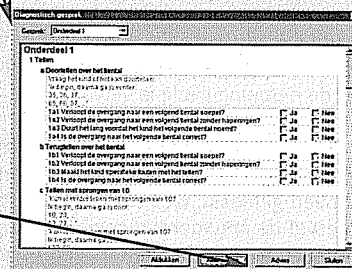
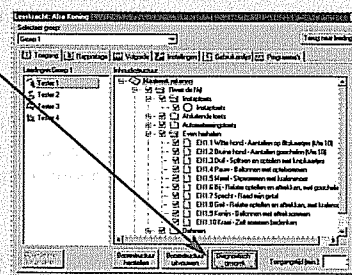


geadviseerd wordt om te maken. Ook ziet u hier welke oefeningen zijn klaargezet.

4.1.1 Diagnostisch gesprek

Als u onder aan het tabblad op de knop *Diagnostisch gesprek* klikt, vindt u de diagnostische gesprekken die bij de verschillende onderdelen van *Maatwerk rekenen – oranje* kunnen worden afgenomen. Wanneer het computerprogramma over toetsresultaten beschikt (automatisch na een computertoets, of bij een toets uit de map na het invoeren van de resultaten daarvan bij het tabblad *Toegang*), zal het in bepaalde gevallen het advies geven om een diagnostisch gesprek te voeren. Het materiaal daarvoor kunt u vanuit hier uitprinten. Het materiaal voor dit diagnostisch gesprek is inhoudelijk identiek aan dat van de map (zie de formulieren achter de werk- en toetsbladen van elk onderdeel). De gegevens die u bij de observatiepunten verzamelt, kunt u invoeren, waarna het programma automatisch een vervolgtraject genereert. Klik daarvoor na het invoeren van de gegevens op *Advies*. Er verschijnt nu een advies en tegelijkertijd worden ook bepaalde oefeningen geactiveerd in de lijst bij *Inhoudstructuur*.

Meer achtergrondinformatie over alle toetsen en diagnostische gesprekken van *Maatwerk rekenen – oranje* vindt u in de handleiding van de map, bij de paragraaf *Evaluatie* van het betreffende onderdeel.



4.2 Het tabblad Rapportage

Hier kunt u de resultaten van elk kind in een tabel of grafiek bekijken. Ook kunt u hier de resultaten invoeren van een op papier gemaakte toets en het bijbehorende advies zien.

U ziet hier:

- welke kinderen in de groep zitten die u eerder met Selecteer groep hebt geselecteerd;
- welke toetsen of oefeningen het kind gemaakt heeft;
- wanneer eraan gewerkt is;
- hoeveel tijd de toetsen of oefeningen hebben gekost;
- de score in procenten;
- hoe de toetsen of oefeningen gemaakt zijn.

Op het subtabblad *Overzicht* vindt u per oefening de resultaten van de (maximaal) laatste vijf keer dat een kind met de oefening bezig is geweest.

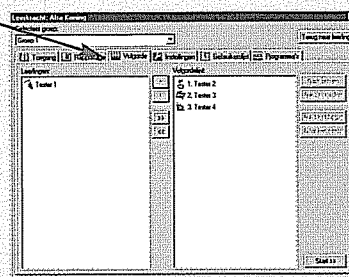
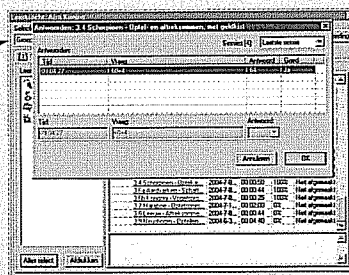
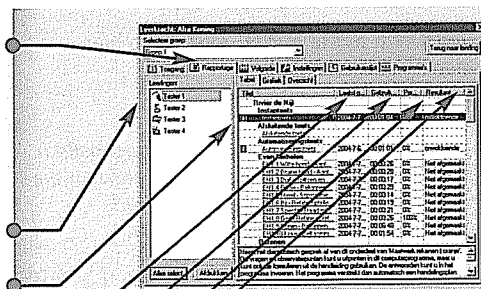
Door in de kolom *Titel* te klikken op een afzonderlijke toets of oefening, ziet u welke opgaven (sommen) het kind heeft gemaakt, welke antwoorden zijn gegeven en of de antwoorden goed of fout waren. Als u een kind een toets hebt laten maken op een toetsblad uit de map, kunt u hier ook de resultaten van de toets invoeren. U klikt de betreffende toets aan en voert de toetsresultaten in. De computer genereert dan een vervolgadvis en een bijpassende leerroute.

De resultaten kunt u afdrukken.

4.3 Het tabblad Volgorde

Hier kunt u zelf een werklíst samenstellen; u bepaalt dan in welke volgorde de kinderen aan het programma werken. Dit kunt u doen om bijvoorbeeld een klein groepje kinderen extra aan het programma te laten werken op een bepaalde tijd.

U klikt eerst op de naam van het kind in het linkervenster en vervolgens op de enkele pijl die naar rechts wijst om een kind in het werklístje te plaatsen. Wilt u een kind verwijderen uit het werklístje, dan klikt u eerst op het kind in het rechtervenster en vervolgens op de enkele pijl die naar links wijst.



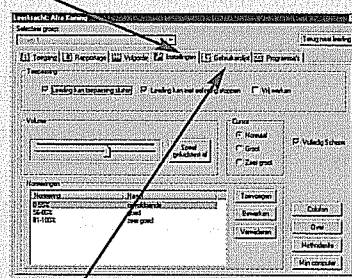
4.4 Het tabblad Instellingen

Hier kunt u de volgende zaken instellen of aanpassen:

- of een kind zelf het programma of de oefening mag afsluiten;
- of het kind vrij mag werken;
- het geluidsvolume;
- het formaat van de muisaanwijzer;
- of de schermresolutie door het programma aangepast mag worden (hierdoor werkt het programma ook bij hogere resoluties zonder rand);
- de normering die geldt voor de scores.

Rechtsonder zitten vier knoppen waarmee u informatie over de volgende zaken kunt bekijken:

- het colofon;
- informatie over de methode;
- link naar de website van de methode;
- informatie over de computer waarop het programma geïnstalleerd is.

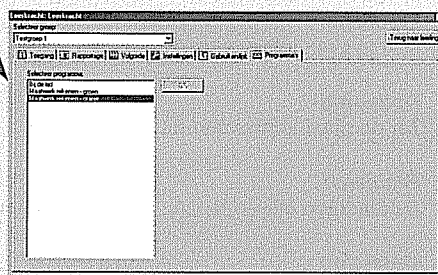


4.5 Het tabblad Gebruikerslijst

In de gebruikerslijst ziet u welke leerlingen gebruikmaken van het programma. Als een kind per ongeluk als een ander ingelogd is, ziet u dat hier.

4.6 Het tabblad Programma's

Mogelijk hebt u een of meer andere Malmberg-programma's geïnstalleerd die gebruikmaken van dit leerkrachtgedeelte. Door hier een ander programma te selecteren en vervolgens op OK te klikken komt u in het leerkrachtgedeelte van dat programma terecht.



5

Problemen voorkomen en oplossen

Antwoorden op veelgestelde inhoudelijke vragen vindt u op de internetpagina van *Maatwerk rekenen*: www.maatwerkrekenen.nl
U kunt ook contact opnemen met de afdeling Voorlichting: (073) 628 76 46.
Hieronder vindt u tips en oplossingen voor technische problemen.

5.1 Tips om problemen te voorkomen

Bewaren van leerlinggegevens bij (de)installatie
Als u de leerlinggegevens nog wel wilt bewaren wanneer u het programma gaat deïnstalleren, kopieert u vóór het deïnstalleren de subdirectory met leerlinggegevens naar een diskette of naar een directory buiten het computerprogramma. Dit doet u volgens de standaardprocedure van *MS-Windows*.

Foutmeldingen noteren
Indien er foutmeldingen ontstaan, is het verstandig om deze meldingen te noteren. Wanneer u hulp vraagt aan de helpdesk van Malmberg kan er gevraagd worden naar de specifieke melding die u op het scherm kreeg.

5.2 Problemen oplossen

Probleem
Ik krijg geen inlogvenster.

Oplossing
Zet de optie *Vrij werken* uit.

Probleem
De kinderen blijven te lang achter de computer zitten.

Oplossing
In het leerkrachtgedeelte kunt u de werktijd instellen waarbinnen de kinderen hun oefeningen gedaan moeten hebben.

Probleem
De leerlinggegevens worden niet geregistreerd.

Oplossing
Voor de registratie van de leerlinggegevens dient u de optie *Vrij werken* uit te zetten.

Probleem
Het beeld is niet schermvullend.

Oplossing
Met de optie *Schermmresolutie aanpassen* kunt u dit aanpassen in het leerkrachtgedeelte.

Probleem
Het kind kan niet stoppen tijdens een oefening.

Oplossing
Vink de optie *Leerling kan met oefening stoppen* aan op het tabblad *Instellingen* in het leerkrachtgedeelte.

Probleem
Het leerlinggedeelte van het programma werkt niet.

Oplossing
Het is mogelijk dat er nog geen groepen en leerlingnamen zijn ingevoerd. Controleer als volgt of er minimaal één groep en één leerlingnaam zijn ingevoerd:

- Ga naar het beheerdersgedeelte.
- Controleer op de tabbladen *Groepen* en *Leerlingen* of er tenminste één groep en één leerlingnaam zijn ingevoerd.
- Als er geen namen zijn ingevoerd dient u dit alsnog te doen.

Probleem
Het geluid doet het niet.

Oplossing
Het is mogelijk dat het geluid niet aanstaat.

- 1 Controleer of de luidsprekers aan staan. Wanneer een koptelefoon is aangesloten is het geluid vaak alleen door de koptelefoon te horen.
- 2 Controleer in het programma of het geluid aanstaat. Ga naar het tabblad *Instellingen* en klik op *Speel geluidstest af*.
- 3 Controleer of het geluid in *MS-Windows* aanstaat.

Probleem

Het programma start niet.

Oplossing

Het kan zijn dat de computer bezig is om enkele subprogramma's op te starten. Wacht enkele minuten tot de programma's opgestart zijn.

Probleem

Ik krijg allerlei foutmeldingen.

Oplossing

Het programma herkent vroegtijdig een aantal fouten. Het kan u bijvoorbeeld meedelen dat de computer geen geluidskaart bevat of dat u geen licentie hebt. Probeer deze problemen te verhelpen voordat u het programma installeert.

Probleem

Het programma zet niet automatisch oefeningen klaar voor het kind.

Oplossing

Het computerprogramma zet alleen oefeningen klaar als u de gegevens van het diagnostisch gesprek hebt ingevoerd. Op het tabblad *Toegang* geeft een kruisje aan welke oefeningen van welk blok actief zijn. Het gekleurde rondje ernaast geeft aan welk advies het computerprogramma heeft gegeven.

Probleem

Het programma schakelt niet automatisch door naar een ander onderdeel binnen het programma.

Oplossing

Op het tabblad *Toegang* in het leerkrachtgedeelte kunt u per onderdeel of zelfs per oefening een tijd instellen. Het programma begint automatisch met het onderdeel dat het hoogst in de lijst staat. Als de tijd van dit onderdeel verstreken is, schakelt het programma door naar het volgende onderdeel.

Probleem

Ik zie geen advies nadat er een toets is gemaakt.

Oplossing

Als het kind een toets gemaakt heeft, ziet u op het

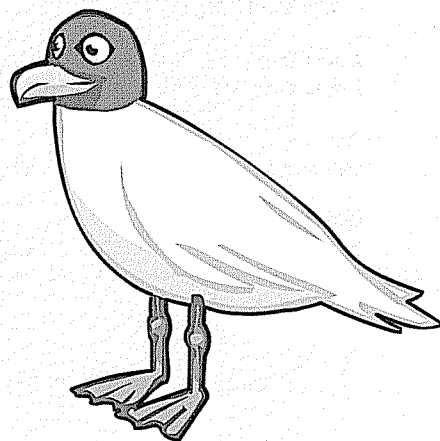
tabblad *Resultaten* de *i* van *Informatie* voor de toets staan. Als u hierop klikt ziet u onder aan het tabblad een advies verschijnen. Een toets zet geen oefeningen klaar, maar geeft alleen een advies voor het wel of niet houden van een diagnostisch gesprek. Alleen het diagnostisch gesprek kan precies bepalen waar een leerling moet instappen in *Maatwerk rekenen*.

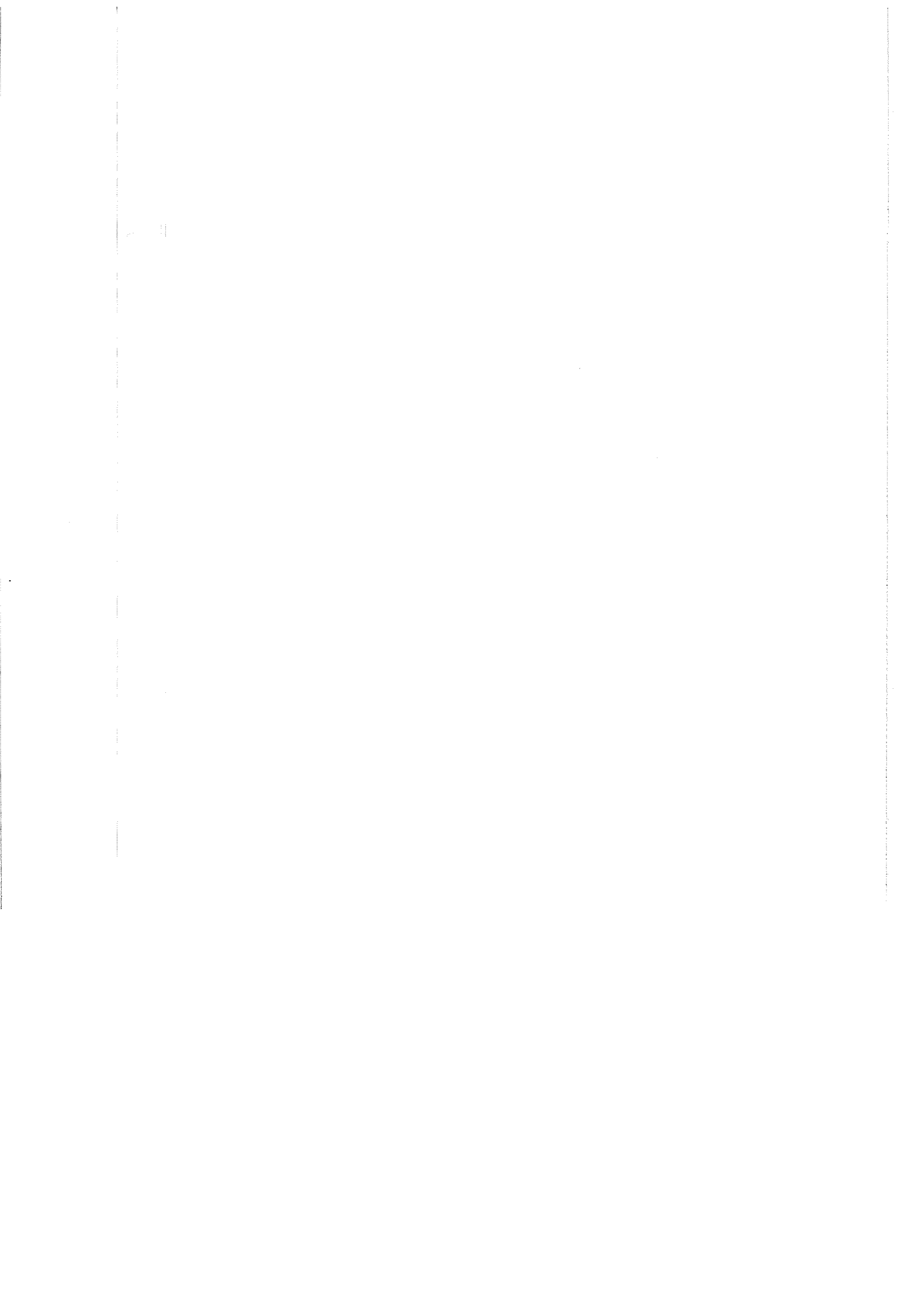
5.3 Helpdesk

Staat de oplossing voor uw probleem er niet bij, raadpleeg dan de internetsite van *Maatwerk rekenen* op www.maatwerkrekenen.nl of neem contact op met de helpdesk: (073) 628 76 46 of per e-mail: helpdesk.bao@malmberg.nl.

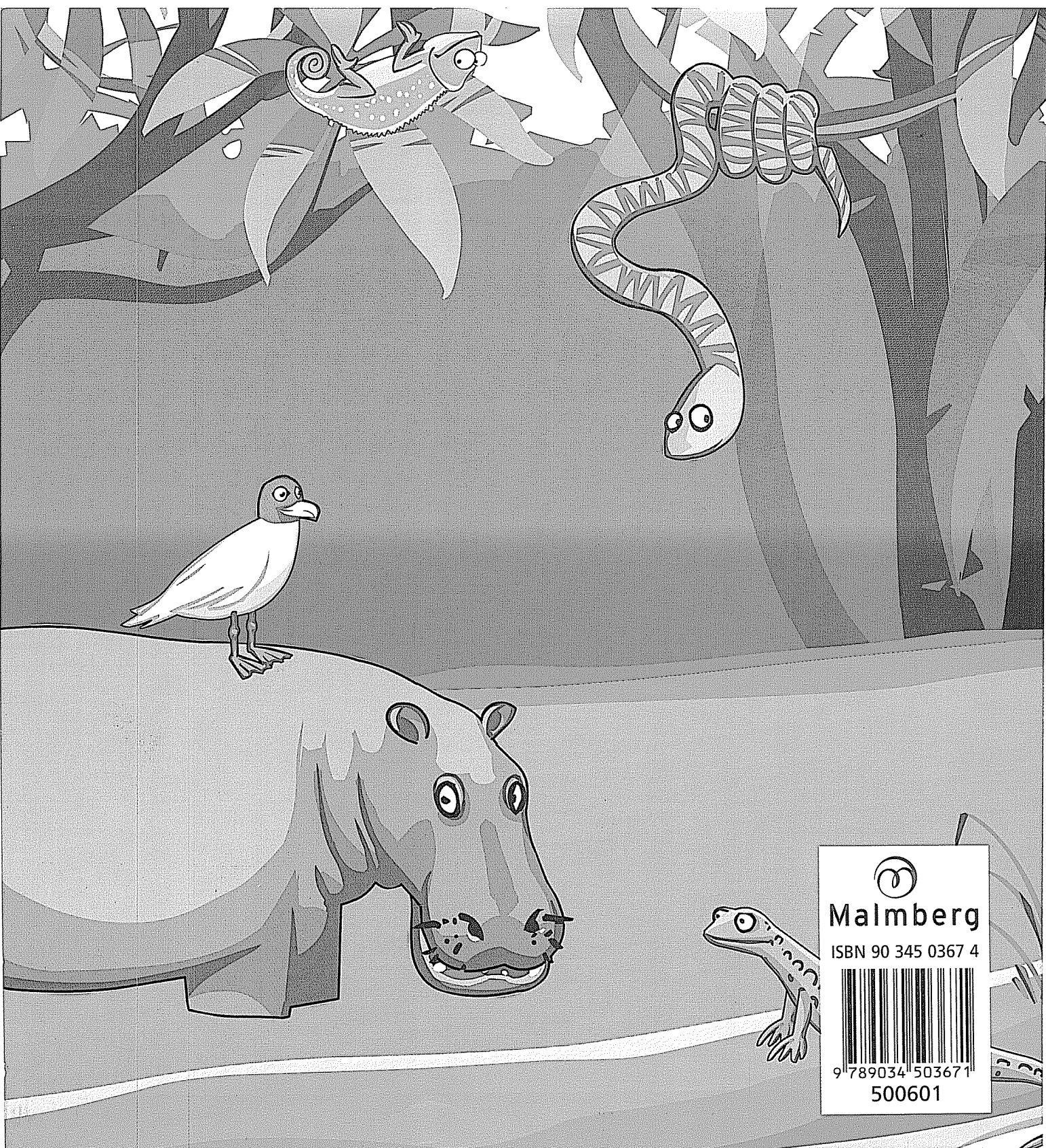
let op

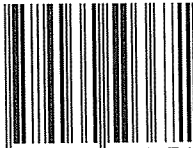
In het leerkrachtgedeelte kunt u meer gegevens over uw computer opvragen. Deze informatie kan de helpdesk nodig hebben om eventuele technische problemen op te lossen.










Malmberg
ISBN 90 345 0367 4

9 789034 503671
500601