

Streefdoelen einde basisschool voor zwakke rekenaars

Het routeboekje Maatwerk gaat uit van de streefdoelen voor zwakke rekenaars. Deze rekendoelen sluiten zoveel mogelijk aan bij de kerndoelen voor het basisonderwijs en vormen een voorbereiding op het vmbo.

Getalbegrip:

- Getallen t/m 1 000 000 kunnen gebruiken in een aantal zinvolle alledaagse situaties
- Getallen t/m 1 000 000 kunnen positioneren en structureren

Hoofdrekenen en schattend rekenen:

- Blijvende aandacht voor de basisvaardigheden t/m 100 (optellen en aftrekken t/m 10, optellen en aftrekken over het eerste tiental, de tafels van vermenigvuldiging, de deeltafels en optellen en aftrekken t/m 100)
- Eenvoudige optellingen en aftrekkingen (met 'mooie' getallen) t/m 1000
- Vermenigvuldigen: 5×60 ; 5×600 ; 10×60 ; 100×60
- Delen: $300:5$; $3000:5$; $300:10$; $300:100$
- Schattend rekenen: $5 \times 29,50$ is ongeveer; $4,95 + 1,89$ is ongeveer

Kolomsgewijs rekenen

- Optellen en aftrekken: kolomsgewijs optellen en aftrekken onder de 1000
- Vermenigvuldigen: kolomsgewijs vermenigvuldigen van een eencijferig getal met een tweecijferig getal
- Delen: met de zakrekenmachine, met specifieke aandacht voor rest

Breuken:

- Enig begrip van breuken en inzicht in de notatievorm
- Deel van een geheel kunnen bepalen, bijvoorbeeld $\frac{1}{4}$ deel van 800 en $\frac{3}{4}$ deel van 800 (alleen met 'mooie' breuken)
- Relatie met kommagetallen (alleen met mooie breuken)

Kommagetallen:

Alleen kommagetallen in de context van geld en maten:

- Enig inzicht in de plaatswaarde van de cijfers in een (benoemd) kommagetal
- Eenvoudige bewerkingen kunnen uitvoeren met (benoemde) kommagetallen
- Relatie met 'mooie' breuken

Procenten:

- Enig inzicht in het begrip procenten
- Kennis van de relatie tussen 'mooie' percentages en breuken, bijvoorbeeld $25\% = \frac{1}{4}$ deel
- Eenvoudige procentberekeningen kunnen maken met mooie percentages, bijvoorbeeld: Een trui kost 60,-, je krijgt 25% korting, hoeveel is dat?
- Percentages kunnen uitrekenen met behulp van de zakrekenmachine

Geldrekenen:

- In eenvoudige, contextgebonden opgaven met geld kunnen rekenen, zoals situaties waarin geld wordt betaald, teruggegeven of gewisseld, of situaties waarin prijzen worden vergeleken
- Schatten wat je bij de kassa ongeveer voor een aantal artikelen moet betalen of wat een bepaalde hoeveelheid ongeveer gaat kosten
- Afronden van geldbedragen

Tijdbesef en klokkijken:

- De tijd kunnen aflezen op zowel een analoog als een digitaal uurwerk
- Tijdsduur kunnen berekenen bij gegeven begin- en eindtijd (analoog en digitaal)
- Deze kennis kunnen toepassen bij bijvoorbeeld het omgaan met een TV programmablad of een dienstregeling
- Gebruik kunnen maken van een jaarkalender

Metten:

- Beschikken over referentiematen voor een aantal veelgebruikte maten, bijvoorbeeld 1 kg = 1 pak suiker, 1 liter = 1 pak melk, 1 m² = 1 zijbord
- Gevoel voor maten ontwikkelen, bijvoorbeeld weten hoe hoog een deur ongeveer is, hoeveel liter er in een emmer past, hoe zwaar een volwassene ongeveer is
- Meetervaringen opdoen: zelf meten en wegen. Maten die aan de orde komen:
 - bij lengte: km, m, dm, cm, mm
 - bij inhoud: l, dl, cl, ml
 - bij oppervlakte cm² en m²
 - bij gewicht: kg en g
- Kunnen omgaan met de volgende relaties tussen een aantal maten die in de dagelijkse praktijk veel voorkomen
 - 1 km = 1000 m
 - 1 m = 100 cm
 - 1 liter = 1000 ml
 - 1 liter = 100 cl
 - 1 kg = 1000 g

Zakrekenmachine:

- Toepassen van de zakrekenmachine in eenvoudige, contextgebonden opgaven die ontleend zijn aan veelvoorkomende praktijksituaties
- Uitkomsten op de zakrekenmachine kunnen vergelijken met eigen, globale, schattingen van het antwoord
- Delingen kunnen uitvoeren op de zakrekenmachine en het afronden van bedragen met meer dan 2 cijfers achter de komma