

Oefenweb gebruikerstips voor Rekentuin, Taalzee en Words&Birds



Doelen stellen

Door doelen te stellen kunt u onze programma's effectiever inzetten. U kiest bijvoorbeeld een doel voor de hele klas of specifiek per leerling. We geven u zes ideeën om doelen te stellen voor onze producten.

1. Frequent oefenen

Laat leerlingen minimaal zestig opgaven per week maken. Bij elk spel krijgen leerlingen een reeks opgaven aangeboden. Afhankelijk van het aantal opgaven per spel, moeten zij elke week vier tot zes spellen spelen. U kunt dit voor uw klas controleren in het dashboard onder *Resultaten – Opgaven gemaakt*.

2. Aansluiten op de methode

Bepaal met de [Spelinstelling](#) per leerling of per klas welke spellen/domeinen gespeeld kunnen worden in de basis- en bonusomgeving. Zo oefenen leerlingen gericht met de spellen die u aanzet. Ook kunt u hiermee de oefenstof aan laten sluiten op de onderwerpen die u in de klas bespreekt. De *Spelinstelling* vindt u in het dashboard onder *Beheer – Spelinstelling*.



3. Nachtmerries omzetten in dromen

Voor leerlingen die moeite hebben met een spel kunt u de nachtmerrieopgaven bekijken. Dit zijn de meest opvallende fouten van een leerling. De nachtmerrieopgaven kunt u als leidraad gebruiken voor individuele instructie. U vindt de nachtmerrieopgaven in het dashboard door in het *Resultatenoverzicht* te klikken op 'bekijken' achter de naam van een leerling en vervolgens op één van de spellen. Leerlingen vinden de nachtmerrieopgaven in hun spelomgeving in de *Groeikaart*.

4. Zet Oefenweb op de weektaak

Bepaal voor uzelf op welke manier u de oefenprogramma's wenst in te zetten. Zet het bijvoorbeeld op de weektaak of werk met een aftekenlijst zodat uw leerlingen minimaal één keer per week op school oefenen. U kunt een vast moment van de week kiezen zodat duidelijk is op welk moment geoefend wordt met de programma's. Uiteraard is Oefenweb ook te gebruiken als huiswerk.

5. Leerdoelen

Enkele spellen hebben wij al gekoppeld met leerdoelen. Deze doelen geven u inzicht in wat uw leerlingen zouden moeten beheersen. U ziet in één oogopslag of uw leerlingen op het juiste niveau zitten, al verder zijn of wellicht nog extra instructie nodig hebben. Zo kunt u bijvoorbeeld een groep leerlingen aanvullende instructie geven op specifieke leerdoelen. U vindt deze leerdoelen in het dashboard onder *Resultaten - Per Leerdoel*.

6. Groene basis

Sprek met uw klas af dat in het *Resultatenoverzicht 'Laatst gespeeld'* in het dashboard, alle spellen uit de basisomgeving op bijvoorbeeld donderdag of vrijdag groen moeten zijn. Dat betekent dat alle spellen in die week gespeeld moeten worden. Zoals hierboven in punt 2 besproken heeft u zelf invloed op welke spellen er in de basisomgeving staan.

Spelers motiveren? Daag ze uit!

Uit ervaring weten we dat gemotiveerde leerlingen vanzelf meer spelen. Spelers uitdagen om meer uit de spellen te halen zorgt voor een toename in het gebruik. We hebben voor u een aantal suggesties om spelers uit te dagen.

1. Oefenwebscores

Onze [nieuwe Oefenwebscores](#) geven leerkrachten en leerlingen beter inzicht in hun huidige niveau. Een score van 300, 500 en 800 staat gelijk aan het gemiddelde eindniveau van groep 3, 5 en 8. Zo kunt u, maar ook de leerlingen, eenvoudig zien welke spellen nog extra aandacht nodig hebben en welke al goed beheerst worden. De Oefenwebscores vindt u in het dashboard onder het tabblad Domeinscores in het individuele resultatenoverzicht. Leerlingen zien de Oefenwebscores op de bordjes en dieren in hun spelomgeving.



2. Week- of maandtoppers

Benoem een week- of maandtopper door te kijken welke leerling de meeste opgaven heeft gemaakt. Zo beloont u inzet en heeft iedere leerling evenveel kans om de topper te worden. U kunt het aantal gemaakte opgaven controleren in het dashboard onder *Resultaten – Opgaven gemaakt*.

3. Wie is miljonair?

Vergelijk het totaal aantal munten van leerlingen en bepaal per maand wie de 'rijkste speler' is. Leerlingen kunnen hun muntenaantal zelf terugvinden in hun spelomgeving. U kunt het totaal vinden door in de resultaten te klikken op 'bekijken' achter de naam van uw leerling. Doordat munten enkel gerelateerd zijn aan inzet, beloont u inzet en staat het los van het niveau van uw leerlingen. Zo kan iedere leerling de 'rijkste speler' worden, een zwakke leerling die meer oefent is 'rijker' dan een goede leerling die minder vaak oefent.

4. Stijgers en dalers

Vergelijk de scores van het groepsoverzicht in de resultatenpagina met een printscreen van de scores van een eerder groepsoverzicht van bijvoorbeeld een maand geleden. Op basis van de kleuren kun je zien welke leerling vooruit is gegaan, welke gelijk is gebleven of zelfs in score is gedaald. De leerlingen die een stijging hebben laten zien worden beloond met een prijsje. Dit kan bijvoorbeeld een sticker zijn, iets lekkers of extra tijd op de computer. Op deze manier richt je je op vooruitgang per leerling, ongeacht op welk niveau een leerling oefent. Hiermee maakt iedere leerling evenveel kans om beloond te worden.

5. Best gepimpte prijzenkast

Met het oefenen verdienen spelers munten welke ze kunnen inruilen voor virtuele prijzen. Met deze prijzen kunnen spelers hun prijzenkast 'pimpen'. Welke leerling heeft de prijzenkast met de meeste prijzen? Welke leerling heeft de prijzenkast met de duurste prijzen? Welke prijzenkast ziet er het mooist uit? Allemaal vragen die u uw leerlingen kunt voorleggen. De prijzenkast is voor spelers de beloning voor het oefenen, reden te meer om ze trots te maken op hun gepimpte prijzenkast.

6. Klassencompetitie

Er zijn veel scholen waarbij (bijna) alle klassen oefenen met onze producten. Zo'n school zou ook een klassencompetitie kunnen aangaan. Hierbij wordt per klas gekeken hoeveel muntjes er gezamenlijk zijn verdiend en dit vergeleken met andere klassen. Er kan ook een vergelijking plaatsvinden op het aantal opgaven dat is gemaakt.

7. Groepencompetitie

Zijn er maar weinig klassen binnen uw school die oefenen met onze producten? Organiseer dan een groepencompetitie. Verdeel uw klas in twee of meer groepen en laat ze een week tegen elkaar strijden om de meeste gemaakte opgaven of de meeste muntjes. Groepen kunnen op diverse manieren verdeeld worden: sterke tegen zwakke leerlingen, jongens tegen de meiden, groep 6 tegen groep 7 (combinatieklas), tafelgroepjes etc.

8. Wall of fame

Welke spelers hadden deze week de meeste muntjes, de grootste stijging in niveau, meeste gemaakte opgaven, meeste gespeelde spellen, langst gespeeld, etc.? Maak dit inzichtelijk op een Wall of fame in uw klas.

9. Groepsprijs

Rekentuin en Taalzee hebben ook een groepsprijs. Leerlingen uit één klas sparen gezamenlijk voor deze prijs. Hoe meer muntjes de groep spaart, hoe meer er zichtbaar wordt van de prijs. Het gemiddelde aantal muntjes van de spelers bepaalt hoeveel er zichtbaar is van de groepsprijs. Door veel te oefenen levert dus iedere speler een bijdrage. Spelers vinden de groepsprijs door vanuit hun prijzenomgeving verder te klikken.



Heeft u een andere tip die u graag met ons en andere leerkrachten wilt delen? Mail ons op info@oefenweb.nl.