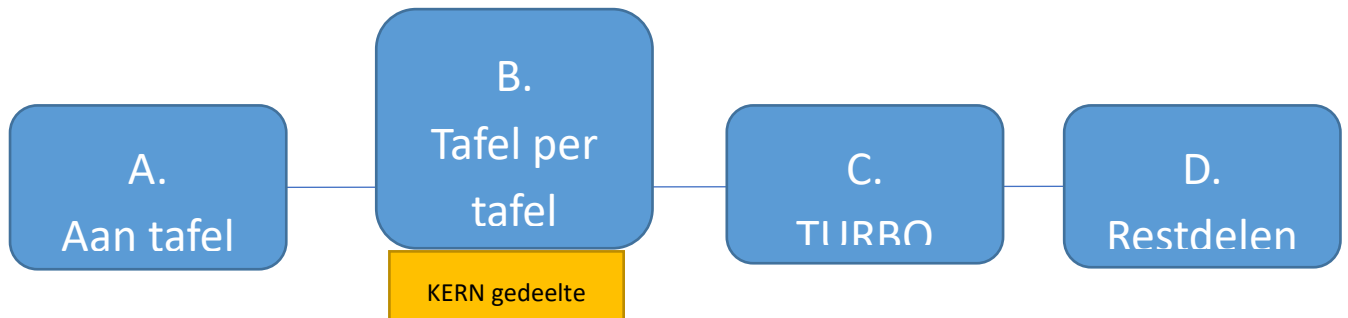


TAFELTJE REP JE versie 2019: SNEL OP WEG

Tafeltje rep je werd gevoelig uitgebreid. De bedoeling was om het programma breder inzetbaar te maken: vanaf de eerste les rond vermenigvuldigen tot ver in de bovenbouw. Met dit doel kreeg het programma een nieuwe structuur. De scenario's zijn gegroepeerd in 4 blokken (modules)



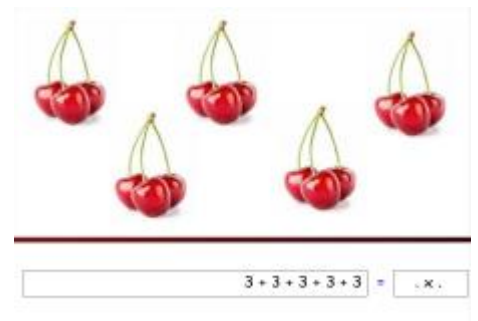
AAN TAFEL

Doel: initiatie in vermenigvuldigen en delen.

Doelgroep : begin tweede leerjaar

AAN TAFEL biedt 20 scenario's. Daarbij confronteren we de leerlingen met diverse voorstellingen en situaties rond vermenigvuldigen en delen. De scenario's zijn gegroepeerd in trajecten van 5 scenario's per bewerking (maal, verdelingsdelen, verhoudingsdelen, extra).

Hoofddoel is het inzicht. Alle producten en quotiënten kunnen op de voorstelling afgelezen worden en we beperken het hoogste product/deeltal tot 20.



Organisatietip

Aan tafel



Voorzie drie oefensessie van +/- 40 minuten. Werk liefst klassikaal en geleid. Zet de leerlingen eventueel per twee aan één toestel. Werk in elke sessie één traject af.



Bij elk scenario krijgen de leerlingen 5 opgaven (= 25 opgaven per traject).



Voor sterren



Leerlingen die vlugger klaar zijn, kunnen een sterren-scenario spelen.

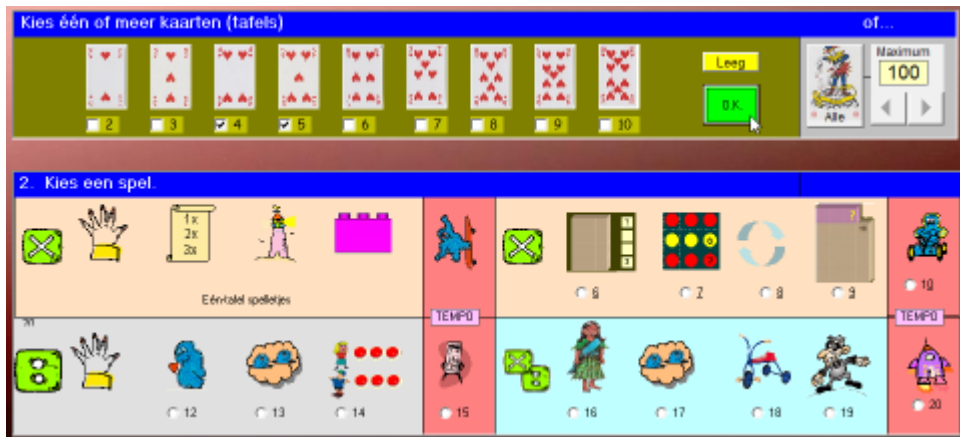
Traject 3 (verhoudingsdelen) is iets lastiger. Forceer niet. Dit komt uitgebreid aan bod in module B.

TAFEL PER TAFEL

Doel: systematisch aanleren en infoefenen van de maal- en deeltafels.

Doelgroep : tweede leerjaar. Kan hoger selectief worden ingezet als herhaling of remediëring.

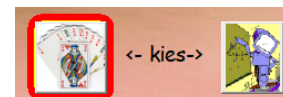
TAFEL PER TAFEL biedt 20 scenario's. Bij elk scenario kunt u instellen welke tafel(s) geoefend wordt (worden). Dat brengt het aantal mogelijke oefenreeksen op meer dan duizend.



De scenario's zijn gegroepeerd per vijf volgens bewerking (zie afdruk). Binnen een traject zijn ze geordend in stijgende moeilijkheidsgraad en elk traject eindigt met een speelse tempo-oefening. De scenario's 1 tot 5 en 11 zijn 'een-tafel-spelletjes'. Ze kunnen enkel worden gespeeld als je kiest voor 1 tafel. Als je kiest voor ALLE tafels (joker); kun je een maximum instellen.

Instellen

U kunt op twee manieren instellen.



Manueel: klik op het kaartspel.

U krijgt dan het instelscherm hierboven. Daar kiest u volledig vrij welke tafels, welk scenario...

Computerbeheerd: klik op de robot.



U hoeft niets in te stellen.

De computer kiest een traject van vijf scenario's rekening houdend met vroegere prestaties. Er zijn 40 trajecten voorgeprogrammeerd (van maaltafel twee tot alle tafels mix).

De leerling werkt autonoom het traject af. Wel is er een CB-norm, standaard ingesteld op 85%. Om over te gaan naar een nieuw

scenario, moet de leerling minstens die norm halen. Die CB-norm kunt u vooraf – per leerling of voor de hele klas – instellen.

(Ieraargedeelte).

Groepsparcours en/of CB-norm instellen
(Computerbeheerd oefenen)

Organisatietip.

Bij de eerste tafels (vermoedelijk 2 en 10) kunt u best klassikaal en geleid werken. Kies voor **manueel instellen**.
Plaats de leerlingen eventueel per twee aan één toestel.

Werk in een eerste sessie scenario's 1 tot 5 af (maaltafel 2). Geef bij elk scenario instructie.

Werk in een tweede sessie scenario's 11 tot 15 af (deeltafel 2). Idem.

Eventueel een derde sessie voor scenario's 16 tot 20.



Nadat u twee tafels heeft aangeleerd (bv. 2 en 10); speelt u i.p.v. scenario's 1 tot 5 de scenario's 6 tot 10.

Vanaf de volgende tafels; kunt u best kiezen voor **computerbeheerd instellen**.

Zet vooraf voor alle leerlingen als beginlevel bv. maaltafel 5 en pas zonodig de CB-norm aan voor leerlingen die het wat moeilijker hebben. (zie leraargedeelte)



De leerlingen werken individueel. Ze kunnen in eigen tempo een traject doorwerken. Leerlingen die klaar zijn met een traject, krijgen een dobbelsteen **ZES**. Daarmee krijgen ze toegang tot **GERDIES GAMES**. Dat zijn duospelletjes waarin we de tafels speels verder oefenen. Plaats de leerlingen per twee aan een toestel.

TURBO

Doel: beheersingssnelheid testen en verhogen.

Doelgroep : eind tweede leerjaar.

Derde leerjaar en hoger.



TURBO biedt twee diagnostische

*toetsen en vijf tempotesten. De scenario's vormen deze keer geen doorlopende trajecten. Elk scenario is bedoeld als een **momentopname**. Bij de tempo-oefeningen werken de leerlingen onder tempodruk.*



*Bij de scenario's 'Red ons' (afdruk hiernaast) en 'Bom' wordt de tempodruk **adaptief** geregeld: hoe sneller een leerling rekt; hoe hoger de tempodruk. Dat maakt deze scenario's bijzonder uitdagend. In scenario supersnel delen; kiest de leerling zelf het level van de tempodruk.*

Bij de turbotests tenslotte; wordt de behaalde score als een 'record' bijgehouden. Bij elke nieuwe sessie wordt de leerling uitgedaagd om het persoonlijk record te verbeteren. Bij de turbotests signaleert het programma bij welke opgaven de leerlingen fouten maken of 'lang' nadenken. Het zijn 'struikelblokken'

Organisatie

De toets-scenario's kunnen reeds in de loop van het tweede leerjaar worden ingesteld. U kunt instellen welke tafels aan bod komen.

De tempotests kunnen ingezet worden vanaf eind tweede leerjaar (als de leerlingen ALLE tafels aangeleerd hebben) . Ze zijn ideaal voor het derde leerjaar en hoger. Daar kun je zo werken.

Start een sessie met een turbotest (1 minuut: maal; deel of mix). Bespreek de geconstateerde struikelblokken. Laat een tweede keer spelen. Kies dan in functie van de vastgestelde leemten, voor één van de andere tempotests. Laats als afronding de vijf-minuut test spelen.

D. Delen met rest

Doel: opgaven oplossen van de vorm: $(25 : 4 = ? \text{ quotiënt? Rest ?})$

Doelgroep : derde leerjaar en hoger.

Deze scenario's vormen een ideale voorbereiding op het cijferend delen (derde leerjaar).

U kunt ze eventueel ook inschakelen in het tweede leerjaar indien deze leerstof in uw rekenmethode aan bod komt.

1. Kies deler

10

10 of 5

2, 3, 4 of 5

6, 7, 8 of 9

alle

2. Kies spel


• 1


• 2


• 3


• 4


• 5


• 6

De scenario's vormen een doorlopende lijn en zijn geordend volgens stijgende moeilijkheidsgraad.

1	Oefeningen van de vorm: $(4 \times 6) + 1$ Voorstelling concreet: fruit, eieren..
2	Oefeningen van de vorm: $25 = (\cdot \times 6) + \cdot$ Opdracht: torens bouwen
3	Van maal naar gedeeld. Een hoeveelheid knikkers (25) wordt verdeeld over dozen van 6. Resultaat noteren als: $(4 \times 6) + 1 = 25$ $25 : 6$ Hoeveel volle dozen? Hoeveel rest?
4	Oefeningen van de vorm: $25 : 6 \quad q = ? \quad r = ?$ Voorstelling snoepjes. De verdeling kan eerst uitgevoerd worden.
5	Oefeningen van de vorm: $25 : 6 \quad q = ? \quad r = ?$ Voorstelling: piraten verdelen een schat. De verdeling kan NIET eerst uitgevoerd worden.
6	Red mij. Tempo-oefening. Tempodruk kan door de leerlingen worden ingesteld. Spltsnotatie: 25 is (4×6) en ...

Organisatie.

De leerlingen werken individueel of per twee. Stel de deler is. Laat ze daarna alle scenario's na elkaar afwerken.

LERAARGEDEELTE – LEERKRACHTASSISTENT

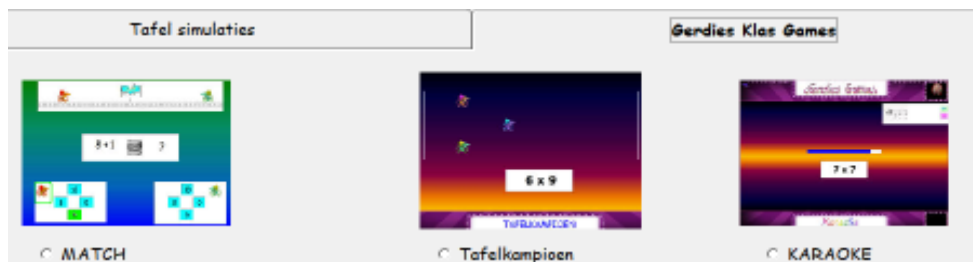
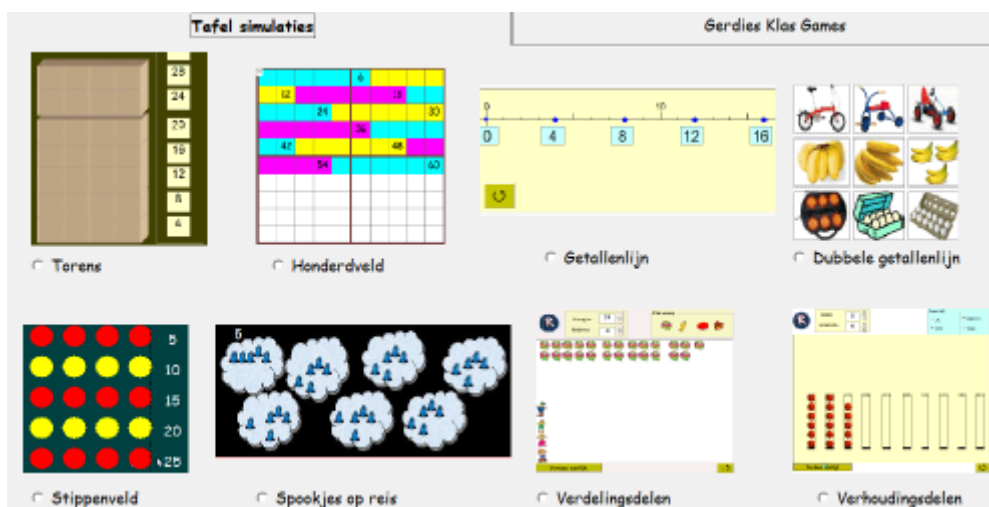


Dit pictogram verschijnt ook op het inlogscherm van de modules.
U kunt daar specifieke informatie over de gekozen module inkijken.
Bij module B kunt u daar het CB-level instellen.

Groepsparcours en/of CB-norm instellen
(Computerbeheerd oefenen)



Met dit pictogram start u de leerkrachtassistent. Die biedt 11 extra simulaties voor instructie en oefenen op het digitaal bord. De simulaties zijn niet gebonden aan specifieke opgaven. Via enkele parameters kunt u de voorstelling op maat instellen van de beoogde leerinhoud. De voorstellingen die u hier vindt; worden als hulp gebruikt in module B.



Probeer bij gelegenheid eens de Gerdies Klas games uit. Ambiance verzekerd.