

Tafeltje rep je: snel op weg

1. Start het programma op. U komt in het titelscherm met het **'tafelatomium'**. Let op de animatie die wordt uitgevoerd. Klik vervolgens op *'demoklas'* en kies een *'naam'* (bv. Tine Tafels). Klik op het *blauwe skatertje*. U komt in het **instelscherm** van Tine.

2. Het instellen gebeurt in **twee** stappen.

Stap 1: kies de tafel(s) die u wil oefenen. Dat doet u door de speelkaarten aan te klikken.



U kunt kiezen voor één tafel maar ook

meerdere tafels combineren. Alle combinaties zijn mogelijk. Met de knop **'ALLE'**, selecteert u met één klik ALLE tafels. Klik op **'leeg'**. Kies tenslotte – voor de eerste verkenning – één tafel bv. de tafel van 3. Klik tenslotte op **O.K.**

Stap 2: een (start)scenario kiezen.

Er verschijnt een bord met 24 pictogrammen. Het zijn de scenario's. Merk op dat de scenario's 22 tot 24 niet toegankelijk zijn. Die kunnen enkel aangepakt als gekozen is voor ALLE tafels.

Klik op scenario 6 (Slim maal) en dan op het loopfiguurtje. Scenario 6 wordt ingeladen.

3. We bekijken even het oefenscherm. Bovenaan ziet u de **scorestrook**.

We kunnen aflezen dat we werken rond 'tafel 3' en dat we het 6^{de} scenario hebben ingeladen. Het getal onder het verkeerslicht geeft de **CB-norm** aan voor Tine. Daarover verder meer.



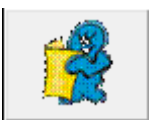
In de scorestrook staan ook tien figuurtjes. Die dienen om bij te houden welke opgaven correct werden opgelost en bij welke er een fout werd gemaakt.

Onderaan zien we de **navigatiestrook**. Daar is voorlopig niets te zien.

Het grootste deel van het scherm is het feitelijke **oefengedeelte**. We zien een oefening en daarboven een hulpvoorstelling. Het doel van dit scenario is *'rekenvoordeel toepassen door te schakelen'*. Het programma wil die strategie uitlokken door het schakelen te **simuleren**. Klik op de pijltjes boven de opgave. De getallen wisselen van plaats. Ook de tekening wordt aangepast. [U zal merken dat elk scenario over zo'n aangepaste feedback beschikt.](#)

Los enkele opgaven op. Maak ook eens een fout en kijk hoe het programma reageert.

Maak een dubbele fout. Let ook op de scorestrook. Speel de reeks helemaal uit.



4. Als de 10 opgaven zijn afgewerkt, verschijnt in de navigatiestrook een bord met 5 pictogrammen en een rapportfiguurtje. Klik op het rapportfiguurtje.

Er verschijnt een antwoordanalyse. Bovenaan zien we het verkeerslicht met de CB-norm. De antwoordanalyse wordt weggeschreven en kunt u later opvragen vanuit het

leerlingenvolgsysteem.

5. Sluit het rapportformulier.

We verkennen nu de functie van de pictogrammen onderaan.



a. **Skatertje links** : speel nog eens hetzelfde scenario.

b. **Tafelatomium** : keer terug naar het titelscherm.

c. De knop **STOP** spreek voor zichzelf.

d. **Kaartspel**: ga terug naar het instelscherm. Daar kunt u een ander scenario of een andere tafelcombinatie kiezen. U kunt er ook een andere leerling laten inloggen.

e. Klikken op het **skatertje rechts** zal enkel effect hebben als het verkeerslicht op groen staat.

Het verkeerslicht geeft aan, of de CB-norm al dan niet gehaald werd. Als u op het skatertje klikt, wordt **het volgende scenario** (in dit geval scenario 7) ingeladen, zonder dat er opnieuw moet ingesteld worden (= **computerbeheerd instellen**).

Het computerbeheerd instellen geeft een maximaal comfort bij gebruik in hoekenwerk of in de computerklas. De leerlingen kunnen zelfstandig en in eigen tempo doorwerken zonder uw tussenkomst.

6. We gaan scenario 7 niet spelen. Klik in de bovenhoek rechts op het kruisje om het venster te sluiten. U komt opnieuw in het instelscherm. Bekijk nog eens de scenario's.

De scenario's 1 tot 20 verlopen min of meer op dezelfde manier. Ze vormen een **leertraject**: van instructieve oefenvormen (1 tot 10) tot test en temposcenario's (11 tot 17). De scenario's 18 tot 20 vormen een mini(leertraject rond 'delen met rest'.

De scenario's 21 (Memry) en 22 (Vier op een rij) zijn bedoeld om met twee te spelen. De scenario's 23 en 24 (Turbotest) hebben een apart verloop. Die kunt u best later eens rustig verkennen.

7. Resultaten van deze leerling CB-norm instellen

Let op de menubalk bovenaan en klik op '**resultaten individueel**'. We krijgen een overzicht van alle scenario's die Tine heeft gespeeld. Als u klikt op één van de lijnen, verschijnt de bijbehorende antwoordanalyse. Bemerkt de informatie over de records van de TURBOTESTS en de behaalde diploma's (zie verder).

Klik op '**CB-norm instellen**'. U kunt hier een aan uw groep aangepaste norm instellen. Het is zelfs mogelijk de CB-norm individueel in te stellen.



8. Met de joker activeert u een mini-leertraject (vijf scenario's) dat u zelf heeft samengesteld. Klik op **Joker programmeren (eigen leertraject instellen)**

Merk op dat er vijf oefenreeksen zijn voorgeprogrammeerd. U kunt dit traject aan uw eigen wensen aanpassen. Bij elke reeks geeft u aan welke tafel(s) u wil oefenen en kiest u het scenario. Als de leerlingen later op de joker klikken, wordt de eerste oefenreeks direct opgestart.

Haalt de leerling de norm, dan komt de tweede en zo verder. De gekozen combinatie wordt opgeslagen. Ze blijft geldig tot u ze wijzigt. **Deze manier van instellen is bijzonder interessant indien gewerkt wordt in hoekenwerk of met een doorschuifstelsel. Ze laat ook toe – op elk moment van het schooljaar – een traject samen te stellen dat perfect aansluit bij de vorderingen van uw groep.**

Test het even uit. Klik op de 'joker' en kijk of de gekozen combinatie wordt opgestart. In de hoek bovenaan bemerkt u de joker. Het getal ernaast geeft de oefenreeks (1 tot 5) aan, niet het scenario. Sluit het venster weer af en keer terug naar het instelscherm.



9. **Diplomatests.** Klik op de graduate-figuur.

Je krijgt een bord met vier podia, vier graduates en vier namen: kadee, klepper, crack en kampioen. Onder de podia staan speelkaarten. Die geven aan welke tafels getest worden bij elk diploma.

Merk op dat u enkel de test voor 'kadee' kunt afleggen. Dat is opzettelijk zo. Het diploma van 'kampioen' kan enkel gehaald worden als de vorige drie behaald zijn. Start de test door op het lopeertje te klikken en speel de diplomatest helemaal uit. Druk het diploma af.

10. Keer nu terug naar het **titelscherm**. Oefenscenario's Groepslijsten Leerlingvolgsysteem

Klik op '**oefenscenario's**'. U kunt hier informatie opvragen (schermafdruck, doel, verloop...) over elk van de 25 scenario's.

TIP. Het is best de scenario's te verkennen vooral je ze met de leerlingen aanpakt. Bekijk eerst de informatie bij 'oefenscenario's' en start dan de scenario's die je wil oefenen één voor één op. Maak telkens fouten en kijk hoe het programma reageert. Let goed op de functie van de hulpvoorstellingen.

Klik tenslotte op '**leerlingvolgsysteem**'. Verken de mogelijkheden.

