

Over het algemeen kies je in het overzicht voor het het ingeschatte functioneringsniveau

Na de afname van de toetsen worden de resultaten verwerkt in het Rekenmuurtje

Daarnaast zijn er verschillende rapportages, zowel individueel als per groep, zie de voorbeelden hierna:

Blad 2: Power en Speedkaart

Blad 3: Volgkaart

Blad 4: Aanwijzingen Analyse (Algemeen)

Blad 5: Aanwijzingen Aanbod (Algemeen)

Home Leerlingen Toetsen Rapportage Beheer Uitleg Pieter de Beheerder

Keuzemenu Bareka Online rekentoetsen

FN3/4/5 FN6/7

Compleet

Home Leerlingen Toetsen Rapportage Beheer Uitleg Pieter de Beheerder

FN3/4/5 Rekenmuurtje

Terug Opnieuw Toewijzen Huidige selectie Hoort ook bij FN3/4/5

Laag 1 Power Speed Getalbegrip

Optellen	Aftrekken	Spplitsen
<input checked="" type="checkbox"/> 5 + 2 <input checked="" type="checkbox"/> 6 + ... = 10 <input checked="" type="checkbox"/> 10 + 4 <input checked="" type="checkbox"/> 15 + 2 <input checked="" type="checkbox"/> 6 + 8	<input checked="" type="checkbox"/> 7 - 2 <input checked="" type="checkbox"/> 16 - ... = 10 <input checked="" type="checkbox"/> 10 - 2 <input checked="" type="checkbox"/> 17 - 2 <input checked="" type="checkbox"/> 16 - 8	<input checked="" type="checkbox"/> Spplits 8 op in 4 en ?
<input checked="" type="checkbox"/> 5 + 2 <input checked="" type="checkbox"/> 10 + 4 <input checked="" type="checkbox"/> 6 + ... = 10 <input checked="" type="checkbox"/> 8 + 8	<input checked="" type="checkbox"/> 7 - 2 <input checked="" type="checkbox"/> 10 - 2 <input checked="" type="checkbox"/> 16 - ... = 10 <input checked="" type="checkbox"/> 16 - 8	<input checked="" type="checkbox"/> Spplitsen tot 10 <input checked="" type="checkbox"/> Spplits 8 op in 4 en ?
<input type="checkbox"/> Getalbegrip <input type="checkbox"/> Getalbegrip tot 10	<input type="checkbox"/> Getalbegrip tot 20	

Laag 2 Power Speed Getalbegrip

Optellen	Aftrekken	Vermenigvuldigen
<input checked="" type="checkbox"/> 80 + 4 <input checked="" type="checkbox"/> 50 + 20 <input checked="" type="checkbox"/> 76 + ... = 80 <input checked="" type="checkbox"/> 65 + 12 <input checked="" type="checkbox"/> 56 + 20 <input checked="" type="checkbox"/> 76 + 8 <input checked="" type="checkbox"/> 65 + 22	<input checked="" type="checkbox"/> 50 - 2 <input checked="" type="checkbox"/> 70 - 20 <input checked="" type="checkbox"/> 56 - ... = 50 <input checked="" type="checkbox"/> 67 - 12 <input checked="" type="checkbox"/> 76 - 20 <input checked="" type="checkbox"/> 56 - 8 <input checked="" type="checkbox"/> 67 - 22	<input checked="" type="checkbox"/> 3 x 4
<input checked="" type="checkbox"/> 50 + 20 <input checked="" type="checkbox"/> 80 + 4 <input checked="" type="checkbox"/> 76 + ... = 80 <input checked="" type="checkbox"/> 56 + 20 <input checked="" type="checkbox"/> 76 + 8	<input checked="" type="checkbox"/> 70 - 20 <input checked="" type="checkbox"/> 50 - 2 <input checked="" type="checkbox"/> 56 - ... = 50 <input checked="" type="checkbox"/> 76 - 20 <input checked="" type="checkbox"/> 56 - 8	<input checked="" type="checkbox"/> 3 x 4
<input type="checkbox"/> Getalbegrip <input type="checkbox"/> Getalbegrip tot 100		

Laag 3 Power Speed

Optellen	Aftrekken	Vermenigvuldigen	Delen
<input checked="" type="checkbox"/> 56 + 28 <input checked="" type="checkbox"/> 165 + 122 <input checked="" type="checkbox"/> 156 + 128	<input checked="" type="checkbox"/> 76 - 28 <input checked="" type="checkbox"/> 167 - 122 <input checked="" type="checkbox"/> 176 - 128	<input checked="" type="checkbox"/> 7 x 8 <input checked="" type="checkbox"/> 7 x 80	<input checked="" type="checkbox"/> 12 : 4 <input checked="" type="checkbox"/> 56 : 8
		<input checked="" type="checkbox"/> 7 x 8	<input checked="" type="checkbox"/> 12 : 4 <input checked="" type="checkbox"/> 56 : 8

Rekenmuurtje voor FN5

Deze somcategorieën en rekendrempels zijn opgenomen in de standaard toets.

Laag	Lengte	Inhoud en gewicht	Omt. & opp.	Geld	Tijd	Grafieken
Laag 5	Verhoudingen	Breuken	Procenten	Kommagetallen		
Laag 4	Optellen	Vermenigvuldigen	Delen	Aftrekken		
	Getalbegrip tot 10.000		Getalbegrip tot 100.000		Getalbegrip tot 1.000.000	
Laag 3	Optellen	56 + 28	7 x 80	7 x 8	12 : 4	56 : 8
	Getalbegrip tot 1.000					
Laag 2	65 + 22	56 + 20	76 + 8	3 x 4	56 - 8	76 - 20
	65 + 12	50 + 20	80 + 4	76 + ... = 80	56 - ... = 50	56 - 2
	Getalbegrip tot 100					
Laag 1	15 + 2	8 + 8	16 - 8	17 - 2		
	5 + 2	10 + 4	6 + ... = 10	16 - ... = 10	10 - 2	7 - 2
	Getalbegrip tot 10		Spplitsen tot 10	Getalbegrip tot 20		

Sluiten

Optellen																					
Laag 1	5 + 2 =	10 + 4 =	6 + .. = 10	15 + 2 =	6 + 8 =	Laag 2	65 + 12 =	50 + 20 =	80 + 4 =	76 + .. = 80	65 + 22 =	56 + 20 =	76 + 8 =	Laag 3	56 + 28 =	tot. 1000 (zonder dbr.)	tot. 1000 (met dbr.)	Laag 4	tot. 10.000	tot. 100.000	tot. 1.000.000
somcat.:	1	3	4	5	6		7	8	9	10	11	12	13		14	15	16		17	18	19
Laag:	1	1	1	1	1		2	2	2	2	2	2	2		3	3	3		4	4	4
streef:	M3	E3	E3	E3	E3		M4	M4	M4	M4	E4	E4	E4		M5	M5	E5		M6	E6	M7
max. score Power:	5	5	5	5	5		5	5	5	5	5	5	5		5	5	5		5	5	5
norm Speed (sec./som):	5	5	5	nvt	5		nvt	5	5	5	5	5	5		nvt	nvt	nvt		nvt	nvt	nvt
Student A.																					
power	5	5	4	5	2		5	4	5	4	5	3	2								
speed (sec./som)	3	4	8					4	5	14											

Getalbegrip												
8 splitsen in 5 en 3	Laag 1 1/m 4	Getalbegrip tot 10	Getalbegrip tot 20	Getalbegrip tot 100	Getalbegrip tot 1000	Getalbegrip tot 10.000	Getalbegrip tot 100.000	Getalbegrip tot 1.000.000				
2		somcat.:	GT1	GT2	GT3	GT4	GT5	GT6	GT7			
1		Laag:	1	1	2	3	4	4	4			
M3		streef:	M3	E3	M4	M5	M6	E6	M7			
5		max. Power	24	24	24	24	24	24	24			
		power	24	15	22							
4												
7												

Aftrekken																																				
Laag 1	7 - 2 =	10 - 2 =	16 - .. = 10	17 - 2 =	16 - 8 =	Laag 2	67 - 12 =	70 - 20 =	80 - 2 =	56 - .. = 50	67 - 22 =	76 - 20 =	56 - 8 =	Laag 3	76 - 28 =	tot. 1000 (zonder dbr.)	tot. 1000 (met dbr.)	Laag 4	tot. 10.000	tot. 100.000	tot. 1.000.000															
somcat.:	20	21	22	23	24		25	26	27	28	29	30	31		32	33	34		35	36	37															
Laag:	1	1	1	1	1		2	2	2	2	2	2	2		3	3	3		4	4	4															
streef:	M3	E3	E3	E3	E3		M4	M4	M4	M4	E4	E4	E4		M5	M5	E5		M6	E6	M7															
max. Power	5	5	5	5	5		5	5	5	5	5	5	5		5	5	5		5	5	5															
standaardnorm Speed (sec./som):	5	5	5	nvt	5		nvt	5	5	5	nvt	5	7		nvt	nvt	nvt		nvt	nvt	nvt															
Student A.																																				
power	5	5	4	5	2		5	4	5	3	5	5	2		2	3	1																			
speed (sec./som)	3	4	5					5	5		5																									

Vermenigvuldigen														Delen					
Laag 2 / 3 / 4	3 x 4	7 x 8	7 x 80	tot. 10.000	tot. 100.000	tot. 1.000.000								Laag 3 / 4	12 : 4 =	56 : 8 =	tot. 10.000	tot. 100.000	tot. 1.000.000
somcat.:	38	39	40	41	42	43								somcat.:	44	45	46	47	48
Laag:	2	3	3	4	4	4								Laag:	3	3	4	4	4
streef:	E4	M5	E5	M6	E6	M7								streef:	M5	E5	M6	E6	M7
max. Power	5	5	5	5	5	5								max. Power	5	5	5	5	5
norm Speed (sec./som):	5	5	nvt	nvt	nvt	nvt								norm Speed (sec./som)	7	7	nvt	nvt	nvt
Student A.																			
power	5	5	3											power	5	5			
speed (sec./som)	4	5												speed (sec./som)	4	5			

Toelichting:

Op Power en Speedkaart wordt per steentje van het rekenmuurtje de "power" van de leerling(en) zichtbaar gemaakt; van de gearceerde steentjes in het rekenmuurtje wordt ook de "speed" in beeld gebracht.

Je kunt kiezen voor de volgende rapportages:

- > **Power én Speed**
- > Alleen **Power**
- > Alleen **Speed**

De volgende rijen vormen het overzicht:

- > de sommen per laag (komen overeen met de steentjes van de rekenmuur)
- > het nummer van somcategorie (het steentje)
- > de laag van het rekenmuurtje waar het steentje bij hoort
- > "Streef": het moment waarop de beheersing van de power wordt nagestreefd in het PO.
- > maximum score op de powertoets van dit steentje
- > norm van de speed (sec. / som) van dit steentje

Daaronder de scores van de leerling(en)

- > De score van de **power** per steentje:
- > De score van de **speed** per steentje (alleen de gearceerde speedsteentjes)

De scores worden op basis van de normen gekleurd:

Norm Power		
5	Goed (100%)	2 onvoldoende
4	Voldoende (80%)	1 onvoldoende
3	Twijfelachtig (60%)	0 onvoldoende

Norm Speed	
Speed binnen norm; Power 80% - 100%	
Speed binnen 10 sec. en/of Power 60% - 80%	
Speed boven 10 sec. en/of Power onder 60%	

		Optellen																						
		Laag 1 (groep 3)	5 + 2 =	10 + 4 =	6 + . = 10	15 + 2 =	6 + 8 =	Laag 2 (groep 4)	65 + 12 =	50 + 20 =	80 + 4 =	76 + . = 80	65 + 22 =	56 + 20 =	76 + 8 =	Laag 3 (groep 5)	56 + 28 =	tot 1000 (zonder dbr.)	tot 1000 (met dbr.)	Laag 4 (groep 6/7)	tot 10.000	tot 100.000	tot 1.000.000	
		somcat.:	1	3	4	5	6		7	8	9	10	11	12	13		14	15	16		17	18	19	
		Laag:	1	1	1	1	1		2	2	2	2	2	2	2		3	3	3		4	4	4	
		streef:	M3	E3	E3	E3	E3		M4	M4	M4	M4	E4	E4	E4		M5	M5	E5		M6	E6	M7	
Leerling	groep	Periode	k. score Power:		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
			norm Speed (sec./som)		5	5	5	nvt	5		nvt	5	5	5	nvt	5	7		nvt	nvt	nvt	nvt	nvt	
Student A.	FN 3/4/5	power	5	5	4	5	3		5	4	5	4												
		speed (sec./som)	5	4	8		8			4	5	11												
	FN 3/4/5	power	5	5	5	5			5	5	5	5	3	3	3									
		speed (sec./som)	3	4	7					4	4	9		12	14									
Student B.	FN 3/4/5	power	5	5	4	5	2		5	4	5	4												
		speed (sec./som)	3	4	8		8			4	5	10												
	FN 3/4/5	power	5	5	5	5	3		5	5	5	5	5	3	2									
		speed (sec./som)	3	3	4					4	4	9		6	9									

		Getalbegrip																		
		Laag 1 (groep 3)	Getalbegrip tot 10	Getalbegrip tot 20	Getalbegrip tot 100	Getalbegrip tot 1000	Getalbegrip tot 10.000	Getalbegrip tot 100.000	Getalbegrip tot 1.000.000											
		somcat.:	1	1	2	3	4	4	4											
		Laag:	1	1	2	3	4	4	4											
		streef:	M3	E3	M4	M5	M6	E6	M7											
bx.	Power	5	24	24	24	24	24	24	24											
4	power	24	24	15																
7	power	24	24	24																
5	power	24	24	24																
4	power	24	24	24																
8	power	24	24	24																
5	power	24	24	24																
4	power	24	24	24																

Toelichting:

Op Volgkaart wordt per steentje van het rekenmuurtje de **ontwikkeling over meerdere afnameperiodes** van de "power" van de leerling(en) zichtbaar gemaakt; van de gearceerde steentjes in het rekenmuurtje wordt ook de ontwikkeling van de "speed" in beeld gebracht.

Je kunt kiezen voor de volgende rapportages:

- > Power én Speed
- > Alleen Power
- > Alleen Speed

De volgende rijen vormen het overzicht:

- > de sommen per laag (komen overeen met de steentjes van de rekenmuur)
- > het nummer van somcategorie (het steentje)
- > de laag van het rekenmuurtje waar het steentje bij hoort
- > "Streef": het moment waarop de beheersing van de power wordt nagestreefd in het PO.
- > maximum score op de power-toets van dit steentje
- > norm van de speed (sec. / som) van dit steentje

Daaronder de scores van de leerling(en) over meerdere afnameperiodes

- > De score van de **power (het aantal goed)** per steentje
- > De score van de **speed (sec. / som)** per steentje; alleen de gearceerde speedsteentjes

De scores worden op basis van de normen gekleurd:

Norm Power		Norm Speed	
5	Goed (100%)	2	onvoldoende
4	Voldoende (80%)	1	onvoldoende
3	Twijfelachtig (60%)	0	onvoldoende

Rekenmuurtje voor FN5

Deze somcategorieën en rekendrempels zijn opgenomen in de standaard toets.

Laag	Lengte	Inhoud en gewicht	Omt. & opp.	Geld	Tijd	Grafieken
Laag 5	Verhoudingen	Breuken	Procenten	Kommagetallen		
Laag 4	Optellen	Vermenigvuldigen	Delen	Aftrekken		
Laag 3	Getalbegrip tot 10.000	Getalbegrip tot 100.000	Getalbegrip tot 1.000.000			
Laag 2	Optellen	56 + 28	7 x 80	7 x 6	12 - 4	50 : 8
Laag 1	Optellen	65 + 22	50 + 20	80 + 4	76 + . = 80	56 + 28
Laag 1	Optellen	65 + 12	50 + 20	80 + 4	76 + . = 80	56 + 28
Laag 1	Optellen	15 + 2	9 + 6	16 - 3	17 - 2	
Laag 1	Optellen	5 + 2	10 + 4	6 + . = 10	16 - 10	10 - 2
Laag 1	Optellen	5 + 2	10 + 4	6 + . = 10	16 - 10	10 - 2
Laag 1	Optellen	5 + 2	10 + 4	6 + . = 10	16 - 10	10 - 2

Sluiten

Analyse Algemeen



Stap 1

Stap 1: Analyse van de "Power".

Steentjes, die nog niet lichtgroen zijn, scoren nog onvoldoende op de powertoets. Bij deze somcategorieën is het belangrijk om eerst, zonder tijdsdruk, aan de oplossingswijze te werken.

Dat kan door extra instructie / oefening, bijvoorbeeld m.b.v. Rekensprint. Daarnaast kan een onvoldoende score op de power van een steentje, worden veroorzaakt door een gebrekkige speed van de steentjes in de laag eronder in het rekenmuurtje.



Stap 2

Stap 2: Analyse van de "Speed".

De kern van het programma ligt in het in kaart brengen van de onderliggende 'speed'. Dat geldt m.n. voor de (gearceerde) "speedsteentjes" in het rekenmuurtje. Daarvoor is het van belang, dat de 'power' van het steentje voldoende is, zie stap 1. De gearceerde steentjes behoren bij de "speed-steentjes".

Dat zijn de somcategorieën waarbij de 'speed' van belang is, omdat je die sommen weer moet toepassen bij de somcategorieën in de laag erboven in het rekenmuurtje. Het oefendeel is weer gekoppeld aan de speed-steentjes.

Je kunt pas oefenen als er eerst een automatiseringstoets van de betreffende steentje is afgenomen. Ook de steentjes, die al donkergroen zijn, kunnen nog worden geoefend. Dat is dan bedoeld als 'herhaling / onderhoud'.

Zicht krijgen op de procedurekennis (power).

Als niet duidelijk is waarom de leerling fouten blijft maken in de oplossingswijze, kan aanvullend een rekengesprek of diagnostisch gesprek plaats vinden. Zie ook de informatie "Werkwijze rekengesprek" bij downloads op de website.



Stap 3

Stap 3: Analyse van de "Getalbegrip".

Bij veel hiaten in de procedurekennis: afname toets(en) getalbegrip

Rekenmuurtje voor FN5
Deze somcategorieën en rekendrempels zijn opgenomen in de standaard toets.

Laag	Lengte	Inhoud en gewicht	Omt. & opp.	Geld	Tijd	Grafieken		
Laag 5	Verhoudingen	Breuken	Procenten	Kommagetallen				
Laag 4	Optellen	Vermenigvuldigen	Delen	Aftrekken				
	Getalbegrip tot 10.000	Getalbegrip tot 100.000	Getalbegrip tot 1.000.000					
Laag 3	Optellen	50 + 28	7 x 80	7 x 8	12 : 4	50 : 8	70 - 28	Aftrekken
	Getalbegrip tot 1.000							
	65 + 22	50 + 20	10 + 6	3 x 4	50 : 5	10 - 20	67 - 22	
Laag 2	65 + 12	50 + 20	50 + 4	70 + - 80	50 - 50	50 - 2	70 - 20	67 - 12
	Getalbegrip tot 100							
	15 + 2	8 + 6	10 - 6	17 - 2				
Laag 1	5 + 2	10 + 4	8 + - = 10	Splitsen tot 10	10 - = 10	10 - 2	7 - 2	
	Getalbegrip tot 10			Getalbegrip tot 20				

Sluiten

Aanwijzingen Aanbod Algemeen

Gericht oefenen van de 'speed' met **Oefendeel van Bareka**.

Over het algemeen is het belangrijk om voldoende tijd te besteden aan de automatisering van de 'speedsteentjes'.

Dat kan heel gericht m.b.v. het Oefendeel van Bareka.

Zodra de speedtoets van het betreffende steentje is afgenomen, kan de leerling met de automatisering van dat steentje aan de slag in het Oefendeel.

Voor nadere uitleg over het oefendeel, zie ook de **handleiding van het Leerlingendeel** bij **downloads** op de website **www.bareka.nl**

Gericht oefenen van de 'power' en 'speed' met **Rekensprint**.

De Rekensprint-serie maakt het je gemakkelijk door alle noodzakelijke oefeningen voor getalbegrip of automatiseren kant -en-klaar aan te bieden in korte en effectieve oefenmomenten: offline én online. Voor verdere informatie over Rekensprint, zie <https://rekensprint.nl/>

Gericht oefenen van de 'power' en 'speed' met de "**drempelspellen**".

Naast het oefenen van de speedsteentjes met het oefenprogramma bij Bareka zijn er nog andere mogelijkheden om de automatisering gericht te oefenen. De "drempelspellen" dragen bij aan het motiveren van leerlingen om te blijven oefenen. Door niet in de volle breedte te oefenen, maar heel gericht, bieden de drempelspellen de mogelijkheid om lastige oefenonderdelen onder de knie te krijgen. Voor verdere informatie over de inzet van spellen, zie <https://www.rondjerekenspel.nl/>

Herhaling en onderhoud met de Rekengame "**Garfields Count me in**"

Als aanvulling op de Bareka Oefendeel, is er samen met Rekengames BV gewerkt aan de ontwikkeling van de rekengame "Garfields Count me in" op basis van het Rekenmuurtje. Spelenderwijs worden steentjes van de onderste lagen van het rekenmuurtje geoefend en daarmee voorziet het spel in de behoefte aan **adaptieve oefening, gerichte herhaling en onderhoud van de basisbewerkingen**. Voor verdere informatie over de Rekengame, zie <https://www.garfieldscountmein.nl/>

