

Analyse E3-M4 (voor aanwijzingen aanbod zie blad 2)



Stap 1: Analyse van de "Speed".

De kern van het programma ligt in de monitoring van de '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 2.

Als de power voldoende is, is het steentje **lichtgroen**.

Dan pas is het verstandig om te werken aan de automatisering van dat steentje.

In de **eerste helft van groep 4** gaat het om de verdere automatisering **Laag 1** van het Rekenmuurtje, de **sommen tot 10 en tot 20**.

Dit is ter ondersteuning van de power van de sommen tot 100 in **Laag 2** van het Rekenmuurtje.

Zodra de power van deze sommen voldoende is, kan worden gestart met de verdere automatisering.

Daarbij gaat het o.a. om de automatisering van het vlot kunnen (terug)springen naar het tiental, de steentjes **76+..=80** en **56-..=50**

De automatisering van deze steentjes is cruciaal voor het goed kunnen volgen van het aanbod in de 2e helft van groep 4.

De gearceerde steentjes behoren bij de "speed-steentjes".

Dat zijn de somcategorieën waarbij de 'speed' een cruciale rol speelt,

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'.



Stap 2: 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 binnen de methode, als dit nog voldoende wordt aangeboden, of door extra instructie / oefening aanvullend op de methode, bijvoorbeeld m.b.v. **Rekensprint**.

Bij leerlingen, die problemen ondervinden bij de power van de sommen tot 100, ligt de oorzaak vaak bij een gebrekkige automatisering van steentjes in de laag eronder van het rekenmuurtje.

In de eerste helft van groep 4 wordt de **power** van de sommen tot 100 mogelijk beperkt, doordat er **hiaten zitten in het getalbegrip tot 100** (zie stap 3.)

Zicht krijgen op de **procedurekennis** (power).

Als niet duidelijk is waarom de leerling fouten blijft maken in de oplossingswijze, kan aanvullend een **reken gesprek** of **diagnostisch gesprek** plaats vinden.

Zie ook informatie "**Werkwijze reken gesprek**" bij downloads op de website.



Stap 3: Analyse van de "Getalbegrip".

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

Rekenmuurtje voor E3 - M4
Deze somcategorieën en rekendempels 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 9	12 : 4	56 : 8	76 - 28	Aftrekken
		Getalbegrip tot 1.000						
Laag 2	65 + 22	56 + 20	76 + 6	3 x 4	56 : 8	76 - 20	67 - 22	
	65 + 12	56 + 20	59 + 5	76 + .. = 80	56 - .. = 50	80 - 2	76 - 20	67 - 12
	Getalbegrip tot 100							
Laag 1	15 + 2	9 + 6	16 : 6	17 : 2				
	9 + 2	10 + 4	9 + .. = 15	16 - .. = 10	10 - 2	7 - 4		
	Getalbegrip tot 10			Splitsen tot 10		Getalbegrip tot 20		

Speed Onvoldoende?
Risico t.a.v. de Power in de laag erboven!



Power Onvoldoende?
Kijk naar de Speed in de laag eronder!



Aanwijzingen Aanbod E3-M4

(voor aanwijzingen analyse zie blad 1)

Preventie: zicht houden op automatisering van Laag 1!

Door de vinger aan de pols te houden t.a.v. de automatisering van de steentjes in Laag 1 van het Rekenmuurtje en structureel aandacht te blijven besteden aan automatiseringsoefeningen, kunnen problemen in de verdere rekenontwikkeling worden voorkomen.

In eerste instantie gaat het nog om de automatisering van de steentjes van laag 1, met de nadruk op de steentjes **6 + 8** en **16 - 8**, mits de steentjes in de laag eronder al voldoende zijn geautomatiseerd.

Nadat de power van eerste laag van de sommen tot 100 (Laag 2) voldoende is, kan er ook voor deze steentjes worden gestart met de automatisering. Leerlingen, die nog onvoldoende scores op de power van deze steentjes, hebben eerst nog extra instructie en/of inoefening nodig. De automatisering van deze steentjes is weer van belang voor het aanbod in de tweede helft van groep 4, de laag erboven in het Rekenmuurtje.

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 <https://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. Dat kan per rekenmuursteen met aparte oefenprogramma's, en met oefening van de rekenstrategie.

Voor verdere informatie over Rekensprint, zie <https://rekensprint.nl>

Gericht oefenen van de 'power' en 'speed' van Laag 1 met Rekenvlot

Een compleet oefenpakket voor het goed en vlot beheersen van de basale rekenvaardigheden in Laag 1.

Met power- en speedspellen per steen en met de rekenpas voor meer eigenaarschap. Voor verdere informatie over Rekenvlot, zie <https://schoolsupport.nl/nl/pageid/Rekenvlot>

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/>

Rekenmuurtje voor E3 - M4

Deze somcategorien en reikendrempels zijn opgenomen in de standaard toets.

Laag 5	Lengte	Inhoud en gewicht	Omt. & opp.	Geld	Tijd	Grafieken
	Verhoudingen	Breuken	Procenten	Kommagetallen		
Laag 4	Optellen	Vermenigvuldigen	Delen	Af trekken		
	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		3 x 4		56 : 8	76 : 20
Laag 2	65 + 22	55 + 20	76 + 8	3 x 4	56 : 8	76 : 20
	65 + 12	55 + 20	60 + 8	76 + 8	56 : 8	76 : 20
	Getalbegrip tot 100					
Laag 1	15 + 2	9 x 8	36 : 6	17 : 2		
	9 + 8	10 + 8	8 + 10	16 : 4	10 : 2	7 : 2
	Getalbegrip tot 10		Sommen op 50		Getalbegrip tot 20	

Speed Onvoldoende?
Risiko t.a.v. de Power in de laag erboven!



Power Onvoldoende?
Kijk naar de Speed in de laag eronder!

