

# Oefenweb gebruikerstips voor Rekentuin, Taalzee en Words&Birds



“Hoe gebruik je Oefenweb efficiënt op school?” vroeg een leerkracht ons onlangs. Een goede vraag. Lees hier onze vijf gebruikerstips speciaal voor scholen over hoe je Oefenweb effectief inzet!

## Tip 1: Bied het aan op een vast moment in de week

We merken dat leerlingen vaker met Oefenweb werken als scholen de oefenprogramma's op een vast moment in de week aanbieden, bijvoorbeeld als onderdeel van de weektaak of als huiswerk. Een tip van een leerkracht die werkt met Rekentuin en Taalzee: *“Ik start de dag om-en-om met Oefenweb en stillezen; zo is er direct rust en aandacht in de klas en een fijn en nuttig begin van de dag.”*



### A. Zet Oefenweb op de weektaak

Bepaal voor jezelf op welke manier je de oefenprogramma's inzet. Zet het bijvoorbeeld op de weektaak of werk met een aftekenlijst zodat jouw leerlingen minimaal één keer per week op school oefenen. Je kunt een vast moment van de week kiezen zodat duidelijk is op welk moment geoefend wordt met de programma's.

### B. Zet Oefenweb in als huiswerk

Uiteraard is Oefenweb ook te gebruiken als huiswerk. De producten van Oefenweb zijn volledig online. Het kan dus gemakkelijk thuis gebruikt worden, op een computer of op een tablet.

## Tip 2: Streef naar minimaal 100 opgaven per week per product

Hoe meer je leerlingen oefenen, hoe betrouwbaarder de resultaten en hoe groter de kans op leerwinst. Maar wat is haalbaar? Dat is uiteraard afhankelijk van de situatie bij jou in de klas. Hieronder staan een aantal richtlijnen die geschikt zijn voor de meeste scholen.

- **50 opgaven per speelsessie** – Een gemiddelde sessie van 10 opgaven duurt nog geen twee minuten. Zo oefent je leerling in tien minuten al 50 opgaven in vijf spellen.
- **Tweemaal per week** – Nog beter is het om meer te oefenen en twee speelsessies van tien tot twintig minuten per week voor ieder product in te plannen.
- **100 opgaven per week per product** – Vind je het moeilijk te bepalen of twintig minuten spelen in Oefenweb tot voldoende effectieve speeltijd leidt? Streef dan naar minimaal 100 opgaven per week. Gebruiken je leerlingen meerdere van onze oefenprogramma's? Ook dan is 100 opgaven per week en per product ons advies. Meer mag natuurlijk altijd! Hoe meer oefening, hoe beter. Dit advies geldt voor de groepen 4 en hoger.
- **Spreiding binnen de spellen** – Deze tip kregen we ook van een leerkracht, hij liet ons weten: *“Ik laat mijn leerlingen verschillende spellen spelen. In de groeikaart zien ze hoeveel dagen geleden elk spel is gespeeld. Ze moeten proberen dit niet langer te laten zijn dan twintig dagen voor de relevante spellen.”* Wat relevante spellen zijn lees je bij tip 3.

## Tip 3: Bepaal voor je klas of leerlingen wat de belangrijkste spellen zijn

Zonder dat je hier iets voor hoeft in te stellen, hebben wij bepaald wat relevante en minder relevante spellen voor kinderen zijn. In de basisomgeving staan de belangrijkste spellen. Pas zodra deze gespeeld zijn, krijgen spelers toegang tot de bonusomgeving met de overige spellen. Wil je een andere indeling van de spellen voor jouw klas of een specifieke leerling? Dit doe je met de [Spelinstelling](#) in het dashboard.

### A. Laat spellen aansluiten op de methode

Door zelf de spellen in te delen in de basis- of bonusomgeving laat je leerlingen gericht oefenen. Zo sluit je de oefeningen aan op de onderwerpen die je in de klas bespreekt. Heb je net optellen en aftrekken behandeld in de klas? Zet dan de spellen optellen en aftrekken in de basisomgeving, zodat de leerlingen hiermee kunnen oefenen. De [Spelinstelling](#) vind je in het dashboard bij **Beheer > Spelinstellingen**.

## Tip 4: Bekijk hoe je leerlingen het doen

Om het spelen en de ontwikkeling van leerlingen te monitoren, adviseren we leerkrachten om wekelijks in te loggen in het dashboard. De resultaten bekijk je bij **Resultaten > Per Schoolklas**.

### A. Oefenwebscores

Onze [Oefenwebscores](#) geven leerkrachten en leerlingen beter inzicht in hun huidige niveau. Een score van 300 t/m 800 staat gelijk aan het gemiddelde eindniveau van groep 3 t/m 8. Zo zie je als leerkracht eenvoudig welke spellen nog extra aandacht nodig hebben en welke al goed beheerst worden. De Oefenwebscores vind je in de Beheerdersomgeving bij **Resultaten > Per Schoolklas**. Klik vervolgens op **Bekijken** achter de naam van de leerling.

De Oefenwebscores zijn ook voor leerlingen zichtbaar. Ze zien ze op de bordjes/dieren in hun spelomgeving.

### B. Leerdoelen

Veel van onze spellen in Rekentuin, en een aantal in Taalzee, zijn al gekoppeld met leerdoelen. Deze doelen geven je inzicht in wat je leerlingen zouden moeten beheersen. Je ziet in één oogopslag of je leerlingen op het juiste niveau zitten, al verder zijn of wellicht nog extra instructie nodig hebben. Zo kun je bijvoorbeeld een groep leerlingen extra instructie geven op specifieke leerdoelen. De leerdoelen vind je in het dashboard bij **Resultaten > Leerdoelen**.

### C. Nachtmerries omzetten in dromen

Voor leerlingen die moeite hebben met een spel, kun je de nachtmerrie opgaven bekijken. Dit zijn de meest opvallende fouten van een leerling. Je kan deze nachtmerrieopgaven als leidraad gebruiken voor individuele instructie. De nachtmerrieopgaven vind je in het dashboard bij **Resultaten > Per Schoolklas**. Klik vervolgens achter de leerling op **Bekijken**. Je kan nu kiezen voor de verschillende spellen en per spel de nachtmerrieopgaven bekijken.

#### D. Stijgers en dalers

Vergelijk de scores van het groepsoverzicht in de resultatenpagina met een printscreen van de scores van een eerder groepsoverzicht, bijvoorbeeld van een maand geleden. Op basis van de kleuren kun je zien welke leerlingen vooruit zijn gegaan, welke gelijk zijn gebleven of welke in score zijn gedaald. De leerlingen die een stijging hebben laten zien, kun je bijvoorbeeld belonen met een prijsje. Zo richt je je op vooruitgang per leerling, ongeacht op welk niveau een leerling oefent. Iedere leerling maakt dus evenveel kans om beloond te worden!

## Tip 5: Deel met je leerlingen wat je ziet in de resultaten en beloon hun inzet

Of je Oefenweb nu als huiswerk of dagelijks gebruikt, het werkt altijd goed als je je leerlingen laat weten dat je op de hoogte bent van wat ze hebben gedaan. Beloon je leerlingen voor hun inzet en geef ze ook van ons een groot compliment voor hun harde werk! Misschien vind je het leuk om ons [Oefenweb-certificaat](#) te printen als beloning.

#### A. Groepsprijs

Rekentuin en Taalzee hebben een groepsprijs. Leerlingen uit één klas sparen gezamenlijk voor deze prijs. Hoe meer muntjes de klas spaart, hoe meer er zichtbaar wordt van de prijs. Door veel te oefenen levert iedere speler dus een bijdrage. Spelers vinden de groepsprijs door in hun eigen spelersomgeving naar **Prijzen** te gaan en vervolgens linksonder op het bordje met de boom te klikken.

Zelf kun je ook de groepsprijs van je klas bekijken. De groepsprijs kun je vinden door naar **Beheer > Schoolklassen** te gaan. Klik vervolgens op **Bekijken** en kies op de pagina voor **Groepsprijs**.

#### B. Groepencompetitie

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

#### C. Klassencompetitie

Naast competities van leerlingen binnen de klas, kunnen er ook schoolbreed competities worden gestart. Zo kan er bijvoorbeeld gekeken worden naar welke klas het grootste aantal verdiende muntjes heeft. Er kan ook een vergelijking plaatsvinden op het aantal opgaven dat is gemaakt.

#### D. Week- of maandtoppers

Benoem een week- of maandtopper door te kijken welke leerling de meeste opgaven heeft gemaakt. Zo beloon je de inzet en heeft iedere leerling evenveel kans om de topper te worden. Het aantal gemaakte opgaven vind in het dashboard bij **Resultaten > Per Schoolklas** en op het tabblad **Opgaven Gemaakt** te klikken.

#### E. 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 jouw klas!

.



Heb je een andere tip die je graag met ons en andere leerkrachten wilt delen? Mail ons op [info@oefenweb.nl](mailto:info@oefenweb.nl).