

Zaandam, donderdag 22 maart 2018

www.de-rietvink.nl

Do	22-3	Tam-tam
Vr	23-3	Talentencircuit Laatste dag Bag2School
Ma	26-3	
Di	27-3	
Wo	28-3	MT afwezig, Jos wordt vervangen door Michelle, Joke door Marianne en Erik door Marjon Schoolvoetbal door OR
Do	29-3	Paasontbijt Viering in de kerk
Vr	30-3	Goede Vrijdag Studiedag: kinderen vrij



GEFELICITEERD!

Do 22 maart

Nayemi Palombini (5 jaar) - groep 1 - A

Za 24 maart

Jay-Fenicyo Bruining (10 jaar) - groep 6 - B

Ma 26 maart

Nikki Borgers (10 jaar) - groep 6 - A

Welkom

Rani Hamadeh en Emir Berk Dikkaya

Mediatoren: Rets & Sem

Plein: Irina & Noa

April = rekentuinmaand

Onze leerkrachten evalueren iedere dag, maar één keer in het halfjaar evalueren we de halfjaarlijkse opbrengsten in het team. Één van de aandachtspunten vonden wij de inzet van rekentuin. Deze digitale oefensoftware mocht wel weer eens in het zonnetje worden gezet, vonden wij. Dus: wie gaat de uitdaging aan? 3x per week of vaker 10 minuten of langer thuis achter rekentuin om te oefenen voor rekenen. De leerkrachten kijken iedere dag hoeveel kinderen hebben 'gerekentuid' en houden dit bij op een poster. Wachtwoorden en gebruikersnamen kunt u vanaf 29 maart vinden in de groepen bij de leerkracht.



Gisteren hebben _____ kinderen meer dan 10 minuten gerekentuid.



rekentuin

Gisteren hebben _____ kinderen meer dan 10 minuten gerekentuid.

ONZE RECORDDAGEN:

- 1) _____ : _____ kinderen
- 2) _____ : _____ kinderen
- 3) _____ : _____ kinderen

Wat is rekentuin?

Via www.rekentuin.nl kunnen kinderen in allerlei rekendomeinen (bv. breuken of vermenigvuldigen) oefenen op hun niveau. Naar mate ze meer opdrachten goed doen, wordt het niveau moeilijker. Het programma vergelijkt hun rekenvaardigheden met plantjes. Deze moeten onderhouden worden. In het programma zie je dan ook dat de plantjes in de tuin weer gaan bloeien als er geoefend is. Het programma is volledig webbased, en kan dus op zowel tablet, laptop als PC gebruikt worden, zolang er maar verbinding is met internet. Je hoeft dus geen programma te installeren.

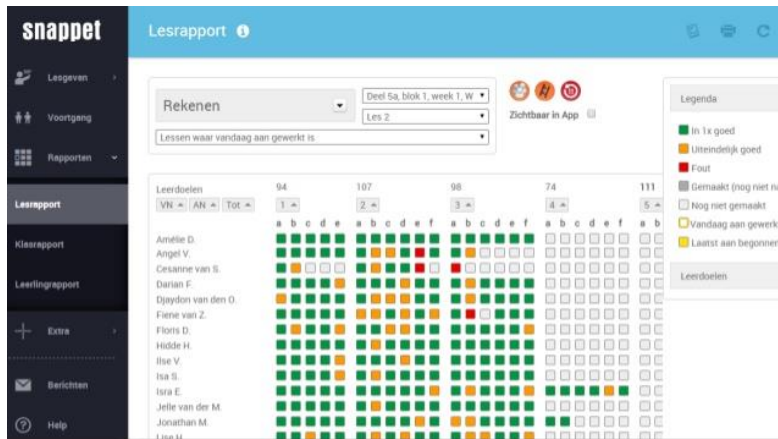


Methode Pluspunt en Snappet

Op de Rietvink werken we met de methode *Pluspunt*. Ieder blok komen er twee nieuwe doelen aan bod, die in het volgende blok herhaald, ingeoeffend en getoetst worden. Een rekenles ziet er als volgt uit: de leerkrachten starten met een automatiseeropdracht: iets wat de kinderen al kennen/kunnen wordt in de eerste 5-10 minuten ingeoeffend. Dan volgt de instructie, afhankelijk van een instructiegebonden les of zelfstandig werkles is deze wat langer of korter. In de rest van de les wordt de stof ingeoeffend, waarbij de klas in drie groepen is verdeeld. De basisgroep kan na de basisinstructie aan het werk, de verdiepte groep kan sneller zelfstandig aan het werk (afhankelijk van het doel) en krijgt daarna verdiepte stof, de intensieve groep krijgt een verlengde instructie (waar nodig) en oefent het doel langer in.

Op dit moment werken de groepen 5 en 6/7 met Snappettablets voor het vak rekenen. Dit is een pilot, d.w.z. dat we onderzoeken wat dit bijdraagt aan de opbrengsten voor ons onderwijs: voor zowel de kinderen als de leerkrachten. We willen u graag meenemen in hoe zo'n les eruit ziet.

Tijdens de rekenles geeft de leerkracht een gewone lesinstructie met behulp van het digibord. De kinderen oefenen een aantal sommen, individueel en samen, met behulp van hun uitreken-schrift. De verwerking doet de leerling echter via de tablet en niet meer in een schrift. De leerling ziet daardoor meteen of hij/zij de opgave goed heeft gedaan. Wanneer het antwoord fout is, kan de leerling de opdracht meteen verbeteren. Er is directe feedback: niet meer wachten tot leerkracht de antwoorden heeft nagekeken, maar direct zien of je het goed of fout doet.



Maar ook kan de leerkracht via het eigen beeldscherm meekijken hoe de opdrachten worden gemaakt door de leerlingen. Wanneer een bepaalde opdracht door veel leerlingen fout wordt gemaakt kan de leerkracht deze opdracht nogmaals klassikaal, of in een kleiner groepje, uitleggen. De leerkracht kan tevens zien hoever de leerling is gevorderd met de leerstof.

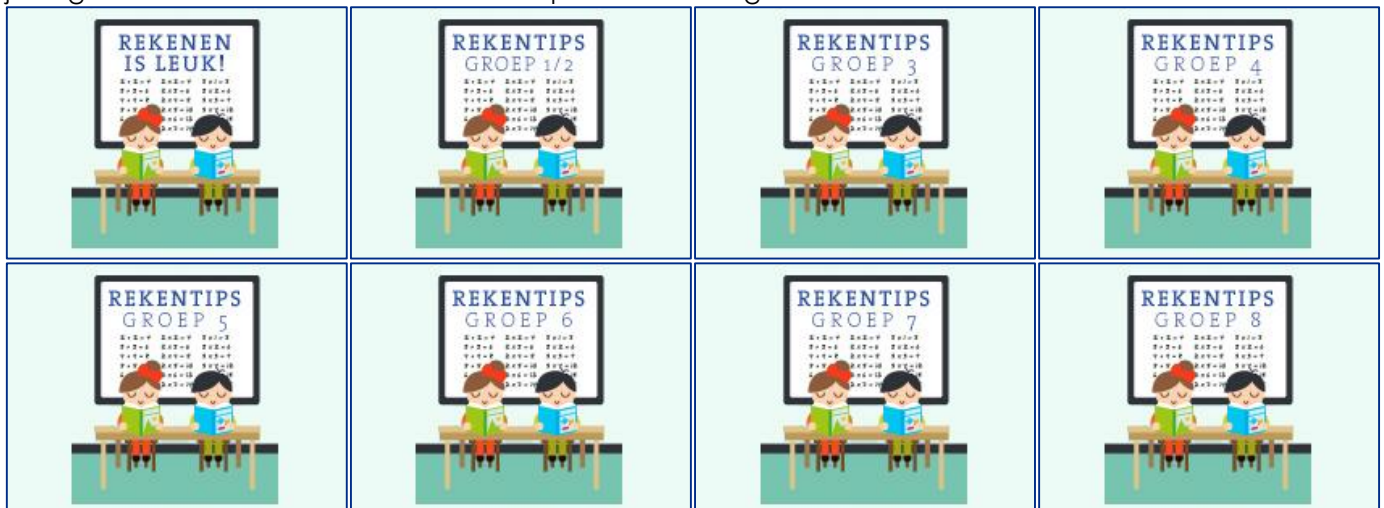
Snappet biedt de leerlingen ook de mogelijkheid verder te werken aan doelen die in de lessen aan de orde zijn geweest. Op basis van gegeven antwoorden suggereert

het systeem passende leerdoelen voor elke leerling. Vervolgopgaven worden zo geselecteerd dat ze de juiste uitdaging geven. Kinderen scoren sterren voor échte vooruitgang, hetgeen direct heel motiverend en zelfsturend werkt.

Kijk voor meer informatie op www.snappet.org.

Automatiseertips per groep

Op 26 oktober 2016 hielden we een avond over rekenen, ingezoomd op automatiseren. We namen u mee in de schoolopbrengsten, vertelden wat over automatiseren in het algemeen, het onderzoek van ons leerteam rekenen en zoomden in per bouw. De powerpoint (klik op 'rekenen is leuk') en de tips per groep zijn nog online beschikbaar. Klik hieronder op de afbeeldingen.



Een rekenblik in de kleuterklas

In de kleuterklas vinden bijna geen losse rekenlessen plaats. Tel- en rekenactiviteiten kunnen in de kring worden geïntroduceerd en komen dan spelenderwijs terug tijdens de dag. De leerkracht observeert wat er uit de kinderen komt, pakt dit door en zorgt zo dat alle rekendomeinen terugkomen in het schooljaar. Angelique (leerkracht groep 1/2c) neemt u mee in haar verhaal: door de ogen van een kleuterleerkracht... "Het thema in deze tijd rond Pasen is Kikker is verliefd en het idee ontstaat om een cadeautjeswinkel te beginnen. Zo kunnen kinderen cadeautjes voor elkaar kopen. Twee kinderen gaan aan de slag met het

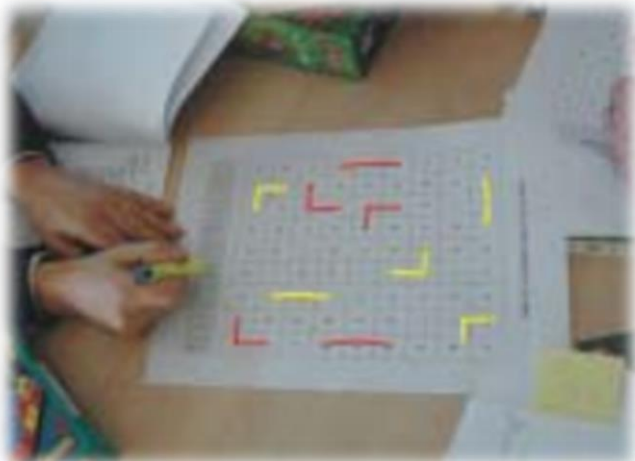
prijzen van de cadeautjes. De bloemen worden kritisch bekeken en na overleg wordt besloten dat het grootste boeket bloemen het duurst moet zijn. Er ontstaat een discussie: wat is meer, 5 of 8? Na wat navraag doen besluiten ze het grootste boeket € 9,00 te prijzen, en het kleinste boeket wordt € 4,00. Ook worden de boeketten meteen op volgorde gezet van goedkoop naar duur, en van klein naar groot. De sieraden zijn wel wat duurder, want –was de redenatie– daar zitten diamanten in. Als alle prijskaartjes hangen gaat de winkel open. De eerste klant staat bij de toonbank en vraagt om het grootste boeket. Al snel komen ze er achter dat de klant niet genoeg geld heeft. Gelukkig vindt de klant het andere boeket ook mooi. Heeft hij genoeg geld? Ja, en er is zelfs nog wat over. Dat wordt in de spaarpot gedaan, zo gezegd."

Rekenspellen

Spelletjes doen is een sociale activiteit en kinderen houden er van. Kinderen leren samen spelen, samen werken en overleggen. Bij rekenspelletjes komt de leerstof op een andere manier aan de orde dan de rekenmethodes doen. Ze zijn specifiek gericht op belangrijke aspecten van getalbegrip. Dit stelt kinderen in staat precies daarop hun kennis, inzicht of vaardigheden te vergroten. De spellen vragen van kinderen om na te denken over relaties tussen getallen en hoeveelheden, te redeneren, uit te leggen, handig te spelen. Voor kinderen die niet zoveel zelf vertrouwen hebben bij rekenen of rekenen niet leuk (meer) vinden is een rekenspel een positieve manier om met getallen en hoeveelheden om te gaan. Ook deze leerlingen krijgen succeservaringen en krijgen meer plezier en zelfvertrouwen in hun rekenvaardigheid.

Iedere maand een nieuw rekenspel

Vanaf deze Thema-Tam volgt er iedere maand een nieuw rekenspel in de tam-tam, op de website en in de klas. Zo leggen we het komende jaar een verzameling leuke rekenspelletjes aan, die u thuis kunt uitproberen. De spelletjes zijn in de klas bij de leerkracht te krijgen en de uitleg staat in de tam-tam. Daarna zijn de spelletjes vanaf de rekenpagina op de website te downloaden. Omdat het de eerste keer is, hebben we twee spellen: één voor de onderbouw (vanaf groep 2) en één voor de midden- en bovenbouw.



Landjepik

(midden- en bovenbouw)

Het spel in het kort:

Het is de bedoeling dat de spelers beurtelings zoveel mogelijk landjes veroveren. Dat gaat als volgt: Eén van de spelers streept een getal aan in het getallenblok dat zich voor het speelveld bevindt. Dat getal is het landjepikgetal voor de andere speler. Die gaat op zoek naar drie aan elkaar grenzende getallen (landjes) die samen het landjepikgetal kunnen vormen. Dat gaat op de manier van het 24-game via optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen. Met een tussenuitkomst mag verder gerekend worden. Het gevonden drielandjesgebied wordt gemarkeerd en de jacht op meer gebieden wordt voortgezet totdat de afgesproken tijd om is. Daarna worden de rollen omgedraaid.



Vier op een rij

(onderbouw)

Het spel in het kort:

Speler 1 gooit met twee dobbelstenen, de 6 telt niet mee. Hij telt beide worpen bij elkaar. De uitkomst vindt hij op het speelbord. Hierop legt hij een fiche van zijn kleur. Gooit de speler een 6, dan mag hij zelf kiezen voor welk getal de 6 staat: een 1, 2, 3, 4 of 5. Nu is speler 2 aan de beurt, hij doet hetzelfde. Zo spelen de spelers door. Na een poosje kan de speler zijn uitkomst misschien niet meer op het speelbord vinden. Dat is jammer, dan is de ander aan de beurt. Wie het eerst vier fiches van zijn kleur op één rij heeft, horizontaal, of verticaal of diagonaal, is winnaar van dit potje. Kun je allebei twee keer na elkaar niet meer, dan is het spel afgelopen. Dan heeft niemand gewonnen. Speel je nog een potje?

<p><u>Varianten met hetzelfde spelbord:</u></p> <p>Samen Iedere speler heeft een eigen speelveld. Tegelijk begint het zoeken naar twee aan elkaar grenzende getallen (landjes) die samen bijvoorbeeld 5 zijn.</p> <p>Schipper mag ik overvaren, ja of nee? Steek de rivier over vanaf één kant naar de tegenoverliggende kant en reken je vaargetal uit. Dat rekenen begint met het eerste getal waar je op terecht komt. Elk volgend getal tel je daarbij op of trek je daarvan af. Als je aan de overkant bent, moet je aan je tegenspeler een bedrag betalen dat overeenkomt met het vaargetal. Zorg er dus voor dat het vaargetal zo klein mogelijk is. Maar wees op je hoede. Als het vaargetal onder nul duikt, ben jij in het water gevallen.</p> <p>Landjepik als puzzel Geen wedstrijd maar zelf lekker puzzelen en kleuren. Bedenk evt. opdrachten voor jezelf.</p>	<p><u>Varianten met hetzelfde spelbord:</u></p> <p>Één dobbelsteen Spreek af dat je één van de dobbelstenen neer mag leggen met de worp naar boven die jij graag wil; de andere gooi je daarna erbij: kun je zo meer kiezen wat je gooit?</p> <p>In teams Speel eens in twee teams van twee tegen elkaar, dan kun je overleggen en het extra moeilijk maken!</p>
<p><u>Meer achtergrondinformatie:</u> In Landjepik versterken twee spelideeën elkaar. Eén daarvan is 'landje veroveren', het andere spelidee lijkt op dat van het bekende 24-game. Het spel is een pen-en-papier-spelletje waarbij de basisvaardigheden geoefend kunnen worden. Dat oefenen verloopt niet alleen speels maar ook productief: leerlingen komen door eigen inbreng in korte tijd in aanraking met veel vertrouwde en minder vertrouwde getalrelaties en rekenstrategieën. Ook allerlei spelstrategieën kunnen worden ingezet. Naast slim rekenen kun je dus ook slim spelen en ... slim samenspelen. Daarnaast is Landjepik een spel dat uitnodigt om de spelregels naar je hand te zetten. En het speelveld inspireert tot andere spelideeën. Leerlingen zijn vaak heel goed in staat om (samen) zinvol te knutselen aan de spelregels en komen ook vaak op leuke, alternatieve spelideeën.</p>	<p><u>Meer achtergrondinformatie:</u> Het doel van het spel is automatiseren en strategisch spelen: optellingen onder 10. De kinderen automatiseren de optellingen onder 10: $1,2,3,4,5 + 1,2,3,4,5$ die ze wel al eens aangeboden moeten hebben gekregen, thuis of op school.</p>
<p>Bron: rekenweb (Freudenthal Instituut)</p>	<p>Bron: rekenspel.slo.nl</p>



APRIL = REKENTUIN- MAAND

Wie gaat de uitdaging aan?
3x per week of vaker 10 minuten of langer
thuis achter rekentuin om te oefenen voor
rekenen. De leerkrachten kijken iedere dag
hoeveel kinderen hebben gerekentuid.
We houden het bij op de poster naast de klas.



I de-rietvink.nl