

# Lexima

Handleiding



  
**rekenheld**

## Colofon

### Aantal pagina's

16

### Datum

Juli 2023

**Voor meer informatie over deze handleiding kunt u contact opnemen met Lexima.**

Kastanjelaan 6  
3833 AN Leusden

Telefoon: 033 434 80 00  
E-mail: [info@lexima.nl](mailto:info@lexima.nl)

Alle rechten voorbehouden.

Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke andere wijze dan ook, zonder voorafgaande toestemming van Lexima. Verspreiding ten behoeve van de Stuurgroep "Implementatie" is toegestaan.

© 2023 Lexima, Leusden



# Inhoud

<b>1</b>	<b>Inleiding.....</b>	<b>3</b>
1.1	Wat is Rekenheld?.....	3
1.2	Soorten opdrachten .....	4
<b>2</b>	<b>Aan de slag in Lexipoort.....</b>	<b>4</b>
2.1	Rollen	4
2.1.1	Leerling.....	4
2.1.2	Beheerder.....	5
2.1.3	Begeleider .....	5
2.2	Beheer van Rekenheld in Lexipoort.....	5
2.2.1	Gebruikersoverzicht .....	5
2.2.2	Begeleider/beheerder aanmaken.....	6
2.2.3	Leerling aanmaken .....	7
2.2.4	Gebruikers in bulk aanmaken .....	8
2.3	Begeleidersomgeving Rekenheld.....	8
2.3.1	Niveau instellen.....	8
2.3.2	Resultaat .....	13
2.4	Leerlingenomgeving .....	15
2.4.1.	Prestaties.....	16
2.4.2.	Instellingen .....	16

# 1 Inleiding

## 1.1 Wat is Rekenheld?

Rekenheld is een interventieprogramma met spelelement waar leerlingen op school en thuis zelfstandig hun rekenvaardigheden kunnen oefenen. Leerlingen oefenen in Rekenheld op een effectieve manier het automatiseren van sommen (getalbegrip, optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen). Deze bewerkingen zijn voor een leerling de basis om te groeien binnen de rekenontwikkeling. Het oefenprogramma is methode-onafhankelijk en adaptief, dus leerlingen worden uitgedaagd op hun eigen niveau. Rekenheld ondersteunt leerlingen in groep 3 tot en met groep 8. Rekenheld sluit aan op de rekenprocedures die een leerling in de klas krijgt aangeboden.

De opdrachten die worden aangeboden in Rekenheld zijn gebaseerd op het uit wetenschappelijk onderzoek voortgekomen Drempelmodel waarop o.a. ook het Rekenmuurtje is gebaseerd. Het is een model dat uitgaat van een gelaagde opbouw van de rekenvaardigheden.

	Omschrijving van de (deel)drempel	Somtype
<b>Drempel 5</b>	5b: moeilijkere tafels (6, 7, 8, 9)	6 x 7
	5a: makkelijkere tafels (1, 2, 3, 4, 5, 10)	3 x 4
<b>Drempel 4</b>	4d: aftrekken over een tiental	63 - 7
	4c: optellen over een tiental	57 + 8
	4b: aftrekken met tientallen	59 - 40
	4a: optellen met tientallen	28 + 50
<b>Drempel 3</b>	3b: aftrekken over de 10	12 - 7
	3a: optellen over de 10	7 + 8
<b>Drempel 2</b>	2d: sprong van 10 terug	34, 10 terug: ...
	2c: sprong van 10 vooruit	52, 10 verder: ...
	2b: één voor het tiental	30, 1 terug: ...
	2a: naar het volgende tiental	29, 1 verder: ...
	Getalbegrip tot 100	
<b>Drempel 1</b>	1c: splitsen tot en met 10	8 → 3 en ...
	1b: aftrekken onder 10	7 - 3
	1a: optellen onder 10	3 + 4
<b>Drempel 0</b>	0b: getalbegrip tot 20	
	0b: getalbegrip tot 12	

Figuur 2 – Drempels van de basisvaardigheden (naar Danhof et al., 2013)

## 1.2 Soorten opdrachten

Een leerling kan bij het spelen van Rekenheld altijd de keuze maken uit meerdere opdrachten te vinden op de verschillende planeten (een makkelijke, een moeilijke en een willekeurige opdracht). Een opdracht bestaat uit 10 rekenoefeningen die betrekking hebben op hetzelfde rekendoel. De opdrachten worden eerst op kracht uitgevoerd, wanneer dat goed gaat ook op snelheid.

Bij oefeningen van het type kracht dient een leerling er minimaal 8 te beantwoorden zonder hints binnen de tijd (10 seconden) om verder te kunnen naar een volgende opdracht: een 80% score.

Bij oefeningen van het type snelheid dient een leerling er minimaal 9 te beantwoorden zonder hints binnen de tijd (5 seconden) om verder te kunnen naar een volgende opdracht: een 90% score.

Wanneer een score wordt behaald tussen de 50 en de 80% oefent een leerling nogmaals met oefeningen van hetzelfde type. Wanneer een score van 50% of lager wordt behaald worden er opdrachten klaargezet van het voorgaande type om te werken aan de basis.

Wanneer een leerling een opdracht haalt, worden er nieuwe opdrachten klaargezet aansluitend op deze opdrachten. Wanneer een leerling een opdracht niet haalt wordt er opnieuw geoefend met de voorbereidende opdrachten. Op deze manier worden er altijd opdrachten klaargezet die passen bij het niveau van de leerling, wat het programma adaptief maakt.

## 2 Aan de slag in Lexipoort

Lexipoort is het gebruiksvriendelijke klantportaal van Lexima. Vanuit hier kunnen meerdere Lexima programma's opgestart worden, zo ook Rekenheld. In deze handleiding wordt het beheer en begeleiden van Rekenheld binnen Lexipoort toegelicht. Ga naar <https://lexipoort.nl> om in te loggen in Lexipoort. Raadpleeg de handleiding via onze website of onder support in de Lexipoort omgeving voor een uitgebreide uitleg over de functionaliteiten in Lexipoort.

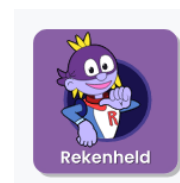
### 2.1 Rollen

Binnen Lexipoort wordt gewerkt met meerdere rollen. Per rol verschilt het welke functionaliteiten er voor een gebruiker beschikbaar zijn. In het platform zijn 3 rollen gedefinieerd: beheerder, begeleider en leerling. Het is mogelijk om als onderwijsprofessional meerdere rollen te hebben: beheerder en/of begeleider. Hieronder worden de verschillende rollen beschreven. Elke gebruiker die inlogt op <https://lexipoort.nl> krijgt een dashboard. Hier kiest de gebruiker met welk programma hij aan de slag wilt.

#### 2.1.1 Leerling

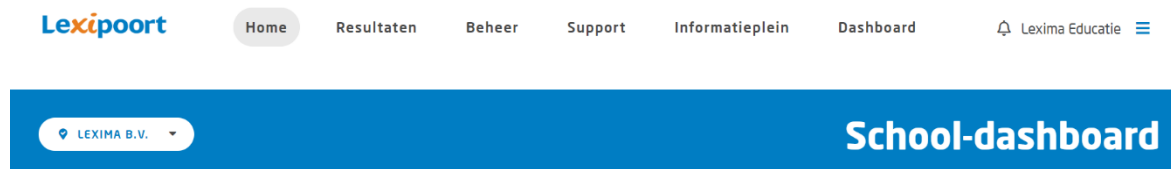
Als een leerling inlogt in Lexipoort, wordt het dashboard getoond. Hier ziet de leerling de programma's waarmee gewerkt kan worden. Klik op het Rekenheld-icoon om aan de slag te gaan met Rekenheld. De leerling komt vervolgens in de oefenomgeving terecht. Verdere informatie over het oefenen in Rekenheld als leerling wordt beschreven in

#### 2.4 Leerlingenomgeving



### 2.1.2 Beheerder

Gebruikers die de rol beheerder toegewezen hebben gekregen, kunnen beheerfunctionaliteiten toepassen. Zij kunnen gebruikers aanmaken, rollen uitdelen en producten toekennen. Wanneer een beheerder inlogt, wordt de Lexipoort tegel in het dashboard getoond. Bij beheerders is na het klikken op de tegel, de optie ‘Beheer’ bovenaan in het midden van de webpagina actief. Bij een grijze knop is de gebruiker een begeleider, geen beheerder. Alleen andere beheerders kunnen de rol beheerder aan een gebruiker toewijzen. Het is mogelijk om voor meerdere scholen beheerder te zijn.



### 2.1.3 Begeleider

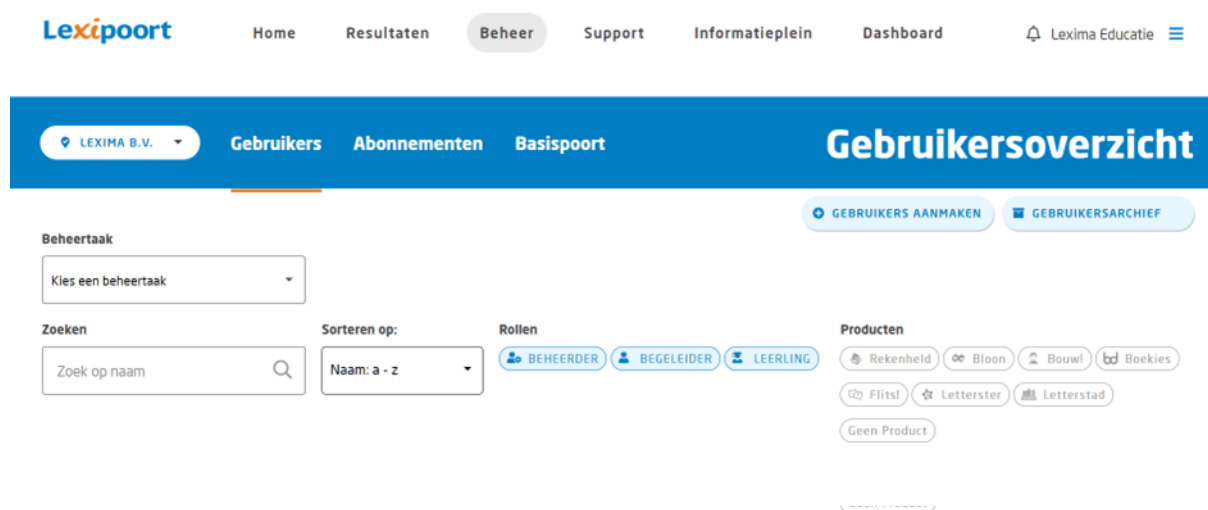
Gebruikers met de rol van begeleider hebben toegang tot de resultaten van leerlingen en programma's waaraan zij gekoppeld zijn. Begeleiders hebben geen beheerfuncties en kunnen geen leerlingen of begeleiders aanmaken of rollen toekennen.

## 2.2 Beheer van Rekenheld in Lexipoort

Beheerders kunnen inloggen op <https://lexipoort.nl>. Via het tabblad “Beheer” kunnen accounts worden aangemaakt en beheerd. Hieronder worden deze functionaliteiten uitgebreid besproken.

### 2.2.1 Gebruikersoverzicht

In het gebruikersoverzicht zijn alle gebruikers van de school terug te vinden.



In het gebruikersoverzicht staan de naam, de rol (leerling, begeleider of beheerder) en met welk(e) product(en) de gebruiker werkt.

Door op de knop met het potlood achter de gegevens van de gebruiker te klikken, kunnen gegevens van de gebruiker worden aangepast. Ook kan hier een gebruiker gearchiveerd worden door een vinkje te zetten voor "Archiveren". De gebruiker komt vervolgens in het "Gebruikersarchief" terecht. Deze actie kan via dezelfde weg in het gebruikersarchief ongedaan worden gemaakt.

**Tip:** Als je beheerder bent van meerdere scholen, wijzig je de getoonde gebruikers door in de donkerblauwe balk (links) op de schoolnaam te klikken.

## 2.2.2 Begeleider/beheerder aanmaken

Een begeleider of beheerder aanmaken verloopt via onderstaande stappen:

### Stap 1:

Klik eerst op de knop 'Gebruikers aanmaken'.

 GEBRUIKERS AANMAKEN

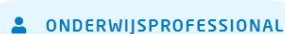
### Stap 2:

Kies de rol van de gebruiker.

Voor zowel beheerder als begeleider: kies "onderwijsprofessional".

STAP 1: TYPE GEBRUIKER(S)

Kies welk type gebruiker u wilt aanmaken.

 ONDERWIJSPROFESSIOAL

 LEERLING

### Stap 3:

Vul in stap 2 de gegevens van de gebruiker in, en specificeer de rol naar "Beheerder" of "Begeleider". Het is ook mogelijk om beide opties aan te vinken. Aan een nieuwe gebruiker met de rol begeleider kunnen direct leerlingen gekoppeld worden. Dit is niet verplicht en kan ook op een later moment gewijzigd worden in het gebruikersoverzicht (middels het potloodje).

### Stap 4:

Bij de laatste stap kan het proces voltooid worden. De inloggegevens worden naar het e-mailadres van de nieuwe gebruiker gestuurd, zodat deze zelf kan inloggen.

STAP 2: VUL IN / IMPORTEER

<b>VOORNAAM*</b>	<b>TUSSENV.</b>	<b>ACHTERNAAM*</b>
<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>
<b>E-MAIL*</b>		
<input style="width: 95%;" type="text"/>		
<b>ROL*</b> <small>(meerdere opties mogelijk)</small>		
<input type="checkbox"/> Beheerder <input type="checkbox"/> Begeleider		
<b>PRODUCT(EN)*</b>		
<input style="width: 95%;" type="text" value="Product(en)"/>		
<b>LEERLING(EN)</b>		
<input style="width: 95%;" type="text" value="Leerling(en)"/>		
Velden met een * zijn verplicht		
		



### 2.2.3 Leerling aanmaken

Een leerling kan via onderstaande stappen aangemaakt worden:

#### Stap 1:

Klik eerst op de knop 'Gebruikers aanmaken'.


#### Stap 2:

Kies vervolgens de rol van de gebruiker, in dit geval is dat 'Leerling'.

**Let op:** de allereerste keer dat je leerlingen aanmaakt, moet je eerst al een begeleider hebben aangemaakt voordat je een leerling kunt aanmaken. Een leerling moet namelijk altijd gekoppeld worden aan een begeleider.

#### STAP 1: TYPE GEBRUIKER(S)

Kies welk type gebruiker u wilt aanmaken.

 ONDERWIJSPROFESSIONAL

 LEERLING

#### Stap 3:


Vul bij stap 2A de naam en het leerjaar van de leerling in. Kies hierbij het gewenste product (Rekenheld) en de gewenste begeleider, bij beiden kunnen meerdere opties worden geselecteerd. Klik na het invullen op 'Ga verder'.

Bij stap 2B wordt er gevraagd om een controle van de gegevens. Hierbij creëert het programma automatisch een gebruikersnaam en een wachtwoord voor de gebruiker. Deze kunnen handmatig aangepast worden door op het gegenereerde wachtwoord of de gebruikersnaam te klikken en hier zelf een andere gebruikersnaam en wachtwoord te typen. Klik na controle en eventuele aanpassing op 'opslaan' om door te gaan naar stap 3.

#### STAP 2A: VUL IN / IMPORTEER

VOORNAAM*	TUSSENV.	ACHTERNAAM*
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PRODUCT(EN)*		
<input type="text" value="Product(en)"/>		
LEERJAAR *		
<input type="text" value="LEERJAAR"/>		
GEBRUIKER(S)*		
<input type="text" value="Gebruiker(s)"/>		


Velden met een \* zijn verplicht

 GA VERDER

**Tip:** noteer het wachtwoord voor de leerling. Deze kan je niet op een later moment opnieuw inzien.

#### STAP 2B: CONTROLEER GEGEVENS

VOORNAAM *	TUSSENV. VOEGSEL	ACHTERNAAM *	LEERNIVEAU *	GEBRUIKERSNAAM *	WACHTWOORD *
<input type="text" value="Leerling"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="Leerling.11"/>	<input type="text" value="exeY,D{s"/>

 ANNULEREN

 OPSLAAN



#### Stap 4:

In deze laatste stap worden nogmaals de inloggegevens bevestigd en vervolgens wordt het aanmaakproces voltooid. De leerling kan nu aan de slag!

#### 2.2.4 Gebruikers in bulk aanmaken

Het is ook mogelijk om meerdere gebruikers in bulk aan te maken. Voor een uitgebreide uitleg, en vervolgstappen wanneer gebruikers via deze weg zijn aangemaakt, raadpleeg de Lexipoort handleiding, hoofdstuk 3.3.1.1.2 (meerdere begeleiders aanmaken) en hoofdstuk 3.3.2.2 (meerdere leerlingen aanmaken).

### 2.3 Begeleidersomgeving Rekenheld

De resultaten van de leerlingen voor Rekenheld kunnen via <https://lexipoort.nl> worden ingezien met een begeleidersaccount. Klik op de knop resultaten in het leerlingenoverzicht. Wanneer er met meerdere programma's van Lexima wordt gewerkt, kies dan in het drop down menu voor Rekenheld.

In het leerlingenoverzicht staan alle leerlingen die aan een begeleider zijn gekoppeld.

The screenshot shows the Lexipoort interface for the 'Rekenheld' program. At the top, there are navigation tabs: Home, Resultaten (selected), Beheer, Support, Informatieplein, Dashboard, and Lexima Educatie. Below this is a blue header with 'Lexima B.V.' and 'REKENH.' dropdowns, and the title 'Leerlingenoverzicht'. A search bar is on the left, and buttons for 'LEERLINGEN BEËINDIGEN', 'DOWNLOADEN', and 'LEERLINGENARCHIEF' are on the right. The main table has the following structure:

NAAM ↑	JAAR	NIVEAU INSTELLEN	BEKIJK RESULTAAT	NIVEAU	OEFENTIJD WEEK	SESSIESCORE
	7	NIVEAU INSTELLEN	RESULTAAT	1	00:06 u	99%
	1	NIVEAU INSTELLEN	RESULTAAT	1	00:00 u	98%
	4	NIVEAU INSTELLEN	RESULTAAT	1	00:00 u	0%

At the bottom of the table, there is a pagination indicator: '< resultaat 1 - 3 >'.

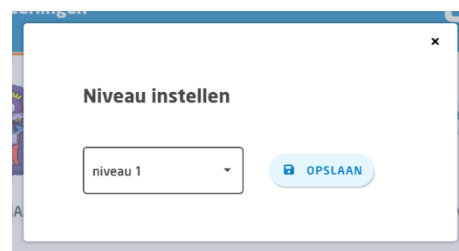
Van links naar rechts zijn de volgende gegevens per leerling te vinden:

- Naam: voornaam en achternaam leerling
- Jaar: de groep waarin de leerling zit
- Niveau instellen: zie ook [2.3.1 Niveau instellen](#)
- Resultaat: zie ook [2.3.2 Resultaat](#)
- Niveau: het niveau waarop de leerling nu werkt.
- Oefentijd week: de oefentijd per week
- Sessiescore: het gemiddelde scorepercentage van alle oefeningen die tijdens de laatst gemaakte sessie zijn gedaan.

#### 2.3.1 Niveau instellen

Rekenheld past zich voortdurend aan het niveau van de speler aan. Als een leerling net begint met spelen zal het spel pas na een aantal oefeningen een goed beeld krijgen van het niveau van de leerling. Om te voorkomen

dat gedurende deze periode de leerling gedemotiveerd raakt als gevolg van te makkelijke/moeilijke oefeningen, is het mogelijk om een startniveau in te stellen. Dat kun je doen vanuit het leerlingenoverzicht.



Per niveau vind je hieronder terug aan welke leerdoelen er wordt gewerkt. Kan een leerling alle leerdoelen van een bepaald niveau goed uitvoeren? Kies dan voor een niveau hoger.

### Niveau 1

Doel	Subdoelen
Hoeveelheidheld (concreet van/naar symbool)	- Blokjes tellen (1-10)
Meer-of-minder meester (meer of minder)	- Blokjes met elkaar vergelijken (1-10) - Blokjes met getallen vergelijken (1-10) - Getallen met elkaar vergelijken (1-10)
Telwonder (Tellen op de getallenlijn)	- Doortellen op een volle getallenlijn (1-10) - Doortellen op een lege getallenlijn (1-10) - Terug tellen op een volle getallenlijn (1-10) - Terug tellen op een lege getallenlijn (1-10)
Hoogspringer (Springen op de getallenlijn)	- Verder springen op een getallenlijn (1-10) - Terug springen op een getallenlijn (1-10)
Pluspiloot (Optellen)	- Getallen optellen (1-10)
Atoomsplitser (Splitsen)	- Getallen splitsen (1-10)
Min-minister (Aftrekken)	- Getallen aftrekken (1-10)
Super Pluspiloot (Optellen (snel))	- Snel getallen optellen (1-10)
Super Atoomsplitser (Splitsen (snel))	- Snel getallen splitsen (1-10)
Super Min-minister (Aftrekken (snel))	- Snel getallen aftrekken (1-10)

### Niveau 2

Doel	Subdoelen
Hoeveelheidheld (concreet van/naar symbool)	- Blokjes tellen (1-20)
Meer-of-minder meester (meer of minder)	- Blokjes met elkaar vergelijken (1-20) - Blokjes met getallen vergelijken (1-20) - Getallen met elkaar vergelijken (1-20)
Telwonder (Tellen op de getallenlijn)	- Doortellen op een volle getallenlijn (1-20) - Doortellen op een volle getallenlijn over het tiental (1-20) - Doortellen op een lege getallenlijn (1-20)

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Doortellen op een lege getallenlijn over het tiental (1-20)</li> <li>- Terugtellen op een volle getallenlijn (1-20)</li> <li>- Terugtellen op een volle getallenlijn over het tiental (1-20)</li> <li>- Terugtellen op een lege getallenlijn (1-20)</li> <li>- Terugtellen op een lege getallenlijn over het tiental (1-20)</li> </ul>
Hoogspringer (Springen op de getallenlijn)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verder springen op een getallenlijn (1-20)</li> <li>- Verder springen op een getallenlijn over het tiental (1-20)</li> <li>- Terug springen op een getallenlijn (1-20)</li> <li>- Terug springen op een getallenlijn over het tiental (1-20)</li> </ul>
Pluspiloot (Optellen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Getallen optellen (1-20)</li> <li>- Getallen optellen met doorbreking tiental (1-20)</li> </ul>
Super Pluspiloot (Optellen (snel))	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Snel getallen optellen (1-20)</li> </ul>
Min-minister (Aftrekken)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Getallen aftrekken (1-20)</li> <li>- Getallen aftrekken met doorbreking tiental (1-20)</li> </ul>
Super Min-minister (Aftrekken (snel))	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Snel getallen aftrekken (1-10)</li> </ul>

### Niveau 3

Doel	Subdoelen
Hoeveelheidheid (concreet van/naar symbool)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Blokjes tellen (1-100)</li> </ul>
Meer-of-minder meester (meer of minder)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Blokjes met elkaar vergelijken (1-100)</li> <li>- Blokjes met getallen vergelijken (1-100)</li> <li>- Getallen met elkaar vergelijken (1-100)</li> </ul>
Telwonder (Tellen op de getallenlijn)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Doortellen op een volle getallenlijn (1-100)</li> <li>- Doortellen op een volle getallenlijn over het tiental (1-100)</li> <li>- Doortellen op een lege getallenlijn (1-100)</li> <li>- Doortellen op een lege getallenlijn over het tiental (1-100)</li> <li>- Terugtellen op een volle getallenlijn (1-100)</li> <li>- Terugtellen op een volle getallenlijn over het tiental (1-100)</li> <li>- Terugtellen op een lege getallenlijn (1-100)</li> <li>- Terugtellen op een lege getallenlijn over het tiental (1-100)</li> </ul>
Hoogspringer (Springen op de getallenlijn)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verder springen op een getallenlijn (1-100)</li> <li>- Verder springen op een getallenlijn over het tiental (1-100)</li> <li>- Verder springen op een getallenlijn met tientallen (1-100)</li> <li>- Verder springen op een getallenlijn met tientallen en eenheden (1-100)</li> <li>- Terug springen op een getallenlijn (1-100)</li> <li>- Terug springen op een getallenlijn over het tiental (1-100)</li> <li>- Terug springen op een getallenlijn met tientallen (1-100)</li> <li>- Terug springen op een getallenlijn met tientallen en eenheden (1-100)</li> <li>- Verder springen op een getallenlijn naar het volgende tiental (1-</li> </ul>

	100) - Terug springen op een getallenlijn naar het vorige tiental (1-100) - Tien verder springen op een getallenlijn (1-100) - Tien terug springen op een getallenlijn (1-100)
Pluspiloot (Optellen)	- Getallen optellen tussen tientallen (1-100) - Getallen optellen met doorbreking tiental (1-100) - Tientallen bij elkaar optellen (1-100) - Tientallen bij andere getallen optellen (1-100) - Getallen optellen (1-100)
Super Pluspiloot (Optellen (snel))	- Snel getallen optellen met doorbreking tiental (1-100) - Snel tientallen erbij optellen (1-100)
Min-minister (Aftrekken)	- Getallen aftrekken tussen tientallen (1-100) - Getallen aftrekken met doorbreking tiental (1-100) - Tientallen van elkaar aftrekken (1-100) - Tientallen van andere getallen aftrekken (1-100) - Getallen aftrekken (1-100)
Super Min-minister (Aftrekken (snel))	- Snel getallen aftrekken met doorbreking tiental (1-100) - Snel tientallen ervan aftrekken (1-100)
Keerkolonel (Vermenigvuldigen)	- Getallen vermenigvuldigen per tafel (1 t/m 5 en 10) - Getallen vermenigvuldigen per tafel door elkaar (1 t/m 5 en 10) - Getallen vermenigvuldigen, tafels door elkaar (1 t/m 5 en 10)
Super Keerkolonel (Vermenigvuldigen (snel))	- Snel getallen vermenigvuldigen (tafels 1 t/m 5 en 10)

#### Niveau 4

Doel	Subdoelen
Hoeveelheidheid (concreet van/naar symbool)	- Blokjes tellen (1-1000)
Meer-of-minder meester (meer of minder)	- Blokjes met elkaar vergelijken (1-1000) - Blokjes met getallen vergelijken (1-1000) - Getallen met elkaar vergelijken (1-1000)
Telwonder (Tellen op de getallenlijn)	-Doortellen op een volle getallenlijn (1-1000) -Doortellen op een volle getallenlijn over het tiental (1-1000) -Terugtellen op een volle getallenlijn (1-1000) -Terugtellen op een volle getallenlijn over het honderdtal (1-1000) -Doortellen op een lege getallenlijn (1-1000) -Doortellen op een lege getallenlijn over het tiental (1-1000) -Terugtellen op een lege getallenlijn (1-1000) -Terugtellen op een lege getallenlijn over het honderdtal (1-1000)
Hoogspringer (Springen op de getallenlijn)	- Verder springen op een getallenlijn met eenheden over een tiental (1-1000) - Verder springen op een getallenlijn met tientallen over een honderdtal (1-1000) - Verder springen op een getallenlijn met honderdtallen (1-1000)

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terug springen op een getallenlijn met eenheden over een tiental (1-1000)</li> <li>- Terug springen op een getallenlijn met tientallen over een honderdtal (1-1000)</li> <li>- Terug springen op een getallenlijn met honderdtallen (1-1000)</li> <li>- Verder springen op een getallenlijn met honderdtallen, tientallen en eenheden (1-1000)</li> <li>- Terug springen op een getallenlijn met honderdtallen, tientallen en eenheden (1-1000)</li> </ul>
Pluspiloot (Optellen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Getallen optellen met doorbreking tiental (1-100)</li> <li>- Honderdtallen optellen (1-1000)</li> <li>- Honderd- en tientallen optellen (1-1000)</li> <li>- Honderd-, tientallen en eenheden optellen (0-1000)</li> </ul>
Min-minister (Aftrekken)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Getallen aftrekken met doorbreking tiental (1-100)</li> <li>- Honderdtallen van elkaar aftrekken (1-1000)</li> <li>- Honderd- en tientallen van elkaar aftrekken (1-1000)</li> <li>- Honderd-, tientallen en eenheden van elkaar aftrekken (1-1000)</li> </ul>
Keerkolonel (Vermenigvuldigen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Getallen vermenigvuldigen per tafel (tafels 6 t/m 9)</li> <li>- Getallen vermenigvuldigen per tafel door elkaar (tafels 6 t/m 9)</li> <li>- Getallen vermenigvuldigen, tafels door elkaar (tafels 6 t/m 9)</li> </ul>
Super Keerkolonel (Vermenigvuldigen (snel))	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Snel getallen vermenigvuldigen (tafels 6 t/m 9)</li> </ul>
Deeldoorzetter (delen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Getallen delen per tafel (tafels 1 t/m 5 en 10)</li> <li>-Getallen delen per tafel door elkaar (tafels 1 t/m 5 en 10)</li> <li>-Getallen delen, tafels door elkaar (tafels 1 t/m 5 en 10)</li> <li>-Getallen delen per tafel (tafels 6 t/m 9)</li> <li>-Getallen delen per tafel door elkaar (tafels 6 t/m 9)</li> <li>-Getallen delen, tafels door elkaar (tafels 6 t/m 9)</li> </ul>
Super Deeldoorzetter (Delen (snel))	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Snel getallen delen (tafels 1 t/m 5 en 10)</li> <li>- Snel getallen delen (tafels 6 t/m 9)</li> </ul>

## 2.3.2 Resultaat

In het leerlingenoverzicht staat achter elke leerling in het blauw het kopje “Resultaat”. Hier is een uitgebreid resultatenoverzicht te vinden met de 3 overzichten: voortgang, oefentijd per week en resultaten. Deze worden hieronder per overzicht besproken.

### 2.3.2.1 Voortgang

Onder voortgang wordt de algemene voortgang van een leerling weergegeven. Dat houdt in:

- Begeleider(s): aan welke begeleider(s) is deze leerling gekoppeld.
- Laatste login: de datum en tijd dat de leerling de laatste keer is ingelogd.
- Totale oefentijd: hoe lang deze leerling in het totaal met de opdrachten in Rekenheld heeft geoefend.
- Beginniveau: het niveau waarop de leerling is begonnen.
- Laatste aangeboden oefening: de laatste oefening waarmee een leerling heeft geoefend.



#### Voortgang

Begeleider(s)	Lexima Educatie
Laatste login	1 februari 2023, 15:06
Totale oefentijd	02:36 u
Beginniveau	1
Laatst aangeboden oefening	Doortellen op een volle getallenlijn (1-10)

### 2.3.2.2 Oefentijd per week

Onder het kopje oefentijd per week is zichtbaar hoeveel keer een leerling in de betreffende week is ingelogd, hoeveel oefeningen er gedurende die momenten gedaan zijn en hoeveel tijd er in totaal aan de oefeningen besteed is. Via de lichtblauwe knop ‘downloaden’ is dit overzicht te downloaden in Excel.

#### Oefentijd per week

[➔ DOWNLOADEN](#)

Jaar	Week	Aantal logins	Aantal oefeningen	Totale oefentijd in minuten
2023	5	6	7	2
2023	4	5	0	0
2023	3	6	18	6
2023	2	8	25	10
2023	1	1	1	0

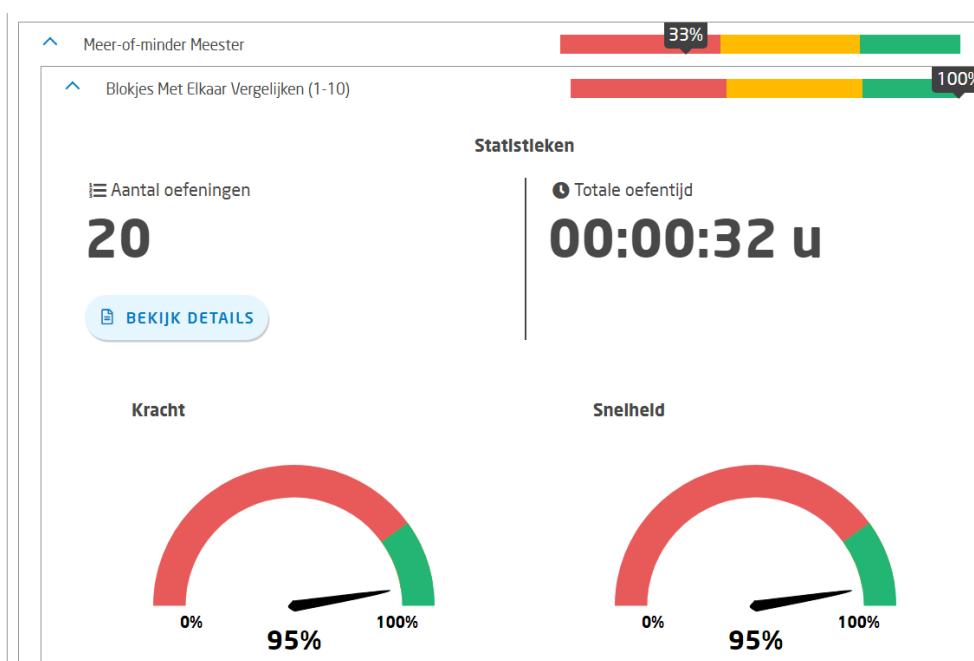
### 2.3.2.3 Resultaten

Hier is zichtbaar wat de resultaten van een leerling zijn per subdoel. De percentages geven een indicatie hoever een leerling is gevorderd per subdoel. Met behulp van de blauwe vinkjes kan er zichtbaar gemaakt worden wat er allemaal onder een categorie valt.

#### Resultaten

^ Niveau 1	13%
^ Hoeveelheid	100%
^ Meer-of-minder Meester	33%
Telwonder	geen resultaten
Hoogspringer	geen resultaten
Pluspiloot	geen resultaten
Atoomsplitser	geen resultaten
Min-minister	geen resultaten
Super Pluspiloot	geen resultaten
Super Atoomsplitser	geen resultaten
Super Min-minister	geen resultaten

Wanneer wordt ingezoomd op een categorie wordt er zichtbaar hoeveel er is geoefend en welke scores daarbij behaald zijn. Hierbij wordt zowel op kracht als op snelheid inzicht geboden.

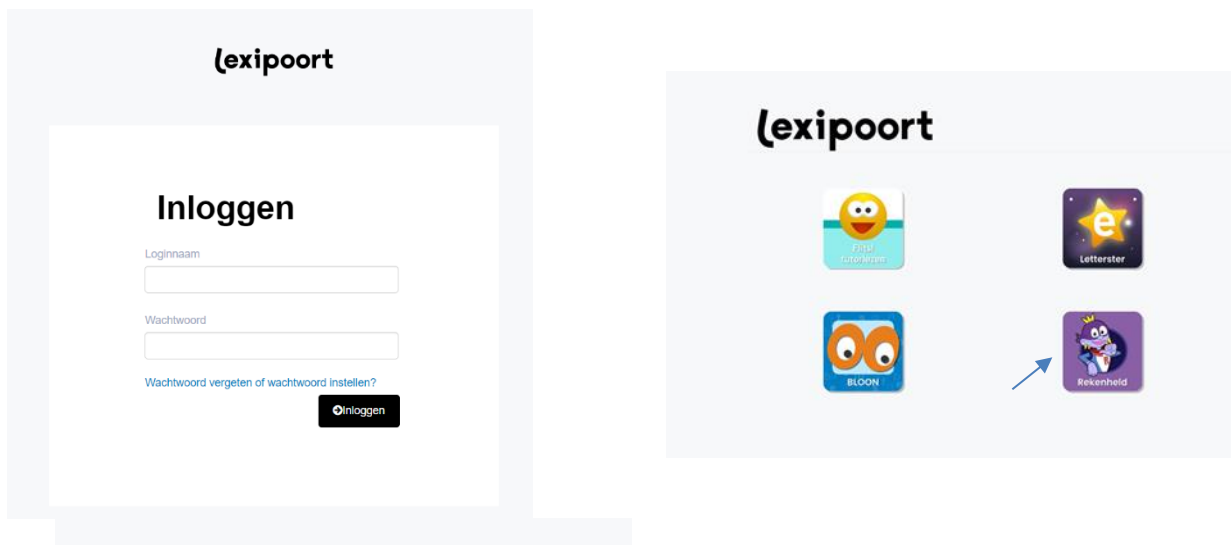


Via details is zichtbaar wanneer er is geoefend. En welke score er is behaald.



## 2.4 Leerlingenomgeving

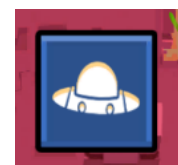
Een leerling logt in Lexipoort in en kiest voor het pictogram met Rekenheld.



Als een leerling inlogt krijgt deze de introductiestrip van Rekenheld en komt vervolgens in het menu terecht. Door op spelen te klikken wordt er verder gespeeld waar de leerling is gebleven. Bij prestaties is zichtbaar hoe ver de leerling is gevorderd in het spel. Bij opties kunnen de instellingen worden gewijzigd.



Het doel voor de leerling is om alle 5 vriendjes van Rekenheld plus de bijbehorende attributen te verzamelen. Dit doet een leerling door in de verschillende werelden op zoek te gaan naar deze vriendjes en attributen. Het verplaatsen door een wereld doet een leerling door de parse mannetjes op de bijbehorende plaatsen te gooien. Op het moment dat de energie op is, is een leerling verplicht te oefenen om nieuwe energie te verzamelen. Het oefenen kan altijd door op de ufo linksboven in het scherm te klikken.



Op het moment dat een leerling gaat oefenen heeft deze de keuze uit 3 verschillende opdrachten. Een



makkelijke, een moeilijke en een willekeurige. Een opdracht bestaat altijd uit 10 oefeningen. Tijdens het spelen van de opdracht is bovenaan te zien hoe ver een leerling is gevorderd. In de balk is met groen aangegeven welke opdrachten gelukt zijn en met rood welke opdrachten niet gelukt zijn. Op deze manier verzamelt een leerling nieuwe energie om met Rekenheld op pad te kunnen.

### 2.4.1. Prestaties

Hier kan een leerling zien hoe ver hij is gevorderd in het programma. Hier zijn de verschillende rekendoelen zichtbaar. Aan de ster boven het doel is zichtbaar op welk level (1 t/m 4) de leerling dit heeft geoefend. Aan het klokje en de toevoeging (snel) is te zien welke onderdelen op tempo worden getoetst.



### 2.4.2. Instellingen

Hier kan een leerling het geluid en de muziek aan of uit zetten.