

# Prowise Learn gebruikerstips voor Rekentuin, Taalzee en Words&Birds



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

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

We merken dat leerlingen vaker met Prowise Learn 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 Prowise Learn en stillezen; zo is er direct rust en aandacht in de klas en een fijn en nuttig begin van de dag."*



### A. Zet Prowise Learn 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 Prowise Learn in als huiswerk

Uiteraard is Prowise Learn ook te gebruiken als huiswerk. De producten van Prowise Learn 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 Prowise Learn 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.
- **Zet superspellen klaar** – Naast de adviesspellen kun je ook zelf één, twee of drie spellen voor je leerlingen klaarzetten als persoonlijke Uitdaging.. Deze superspellen

activeer je via de spelinstelling in het leerkrachtgedeelte van Learn. Zo bepaal je zelf waar leerlingen op focussen en oefenen ze direct wat jij belangrijk vindt.

### Tip 3: 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 de beheerdersomgeving. We hebben verschillende resultaten pagina's: Leerdoelen, Relatieve score, Opgaven gemaakt en Laatste gespeeld. Met de filter kun je filteren op schoolklas en leerjaar.

#### A. Prowise Learn-scores

Onze [Prowise Learn-scores](#) 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 Prowise Learn-scores vind je in de Beheerdersomgeving bij **Resultaten > Relatieve score**. Klik vervolgens op **Bekijken** achter de naam van de leerling.

De Prowise Learn-scores zijn ook voor leerlingen zichtbaar. Ze zien ze op de bordjes/dieren in hun spelomgeving.

#### B. Leerdoelen

Veel van onze spellen in Reken tuin, 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 de beheerdersomgeving bij **Resultaten > Leerdoelen**.

Als je op de naam van een leerdoel klikt zie je meteen wat het leerdoel inhoudt, maar je vind er ook een knop om een link naar het leerdoel te kopiëren. Dit kun je gebruiken om vervolgens het leerdoel klaar te zetten voor je leerlingen in een online omgeving.

#### C. Ontwikkelingsgrafiek

Vergelijk de scores van een leerling middels de ontwikkelingsgrafiek. De ontwikkelingsgrafiek vind je in de beheerdersomgeving bij **Resultaten > Relatieve score**. Klik vervolgens achter de leerling op **Bekijken**. Je kan nu kiezen voor de verschillende spellen en per spel de ontwikkelingsgrafiek bekijken.

De graafiek laat precies zien hoe een kind zich ontwikkelt per spel. De blauwe staven geven de speelfrequentie aan en de groene lijn de score van het kind. Idealiter zie je een toenemende score bij veel oefenen. Het kan voorkomen dat een kind veel oefent maar dat de score niet stijgt. Dan is het goed om de nachtmerrie-opgaven te bekijken.

#### **D. 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 onder de ontwikkelingsgrafiek.

Achter de nachtmerries kun je zien aan welke leerdoelen deze opgaven gekoppeld zijn. Zo kun je direct zien of er een overkoepeld thema is waar je extra uitleg aan kunt besteden. Wederom staat hier een knop om de link naar de betreffende leerdoelen te kopiëren om het in een online omgeving klaar te zetten voor je leerling.

De leerlingen kunnen zelf hun scores zien in de wegwijzer, of op de spelkaart. Zij zien een overzicht van alle spellen, gerankt van best naar slechtst scorende spellen. Communiceer naar je leerlingen dat zij bijvoorbeeld de slechte 3 spellen moeten verbeteren.

### Tip 4: Deel met je leerlingen wat je ziet in de resultaten en beloon hun inzet

Of je Prowise Learn 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!

#### **A. Klassencompetitie**

Start een schoolbrede competitie.. 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.

#### **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. 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 je in de beheerdersomgeving bij **Resultaten > Opgaven gemaakt.**

#### **D. Wall of Fame**

Welke leerlingen 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 [learn@prowise.com](mailto:learn@prowise.com).