

# Schatkist met de muis rekenen

## Werkbladen SCHATKIST MET DE MUIS REKENEN

Schatkist met de muis rekenen is een programma dat nauw aansluit bij Schatkist rekenen. Maar het kan ook los daarvan gebruikt worden. Het programma geeft de kleuter nogal wat keuzevrijheid. De kleuter kan er naar hartelust in grasduinen. Wel is het nodig dat het programma eerst bij een klein groepje kleuters geïntroduceerd wordt.

Schatkist met de muis rekenen bestaat uit 4 cd's:

1. Een feest voor Sjietta
2. Vakantie aan zee
3. Circus in de speeltuin
4. De speurtocht

### Oefening 1. Schatkist met de muis rekenen Openen.

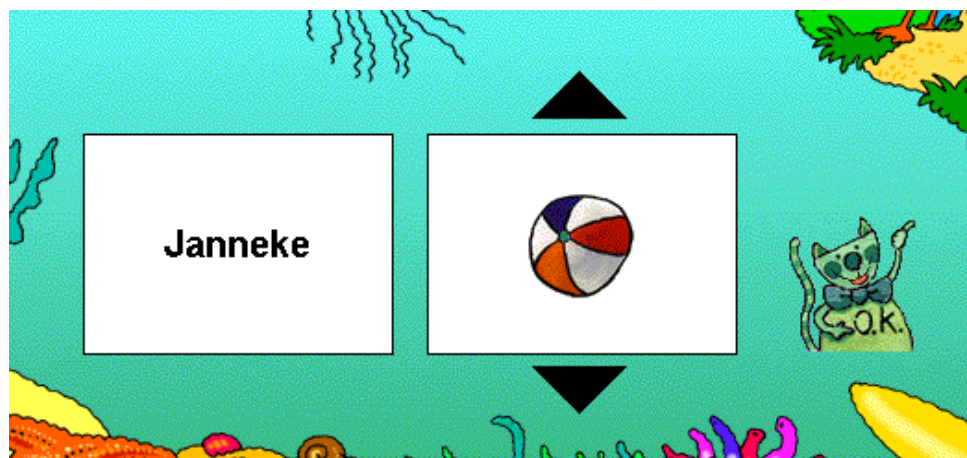
#### 1.1.

Open de map Schatkist rekenen op je bureaublad. We gaan werken met een demonstratie groep, Open de map Demo groep. Zoek het pictogram op van één van de programma's die je in deze map vindt. Twee keer klikken op dit pictogram om het programma te starten.

Het programma start met het herkenningsscherm van Zwijssen Educatieve Software.

Dan komt de titel van de cd-rom van Schatkist rekenen in beeld.

Tenslotte verschijnt het identificatiescherm waarin de leerling zijn naam en zijn toegangskaartje moet kiezen.



## Schatkist met de muis rekenen

### 1.2

Kies een naam met toegangskaartje en klik op de groene kat met het woord O.K.

De leerling krijgt alleen toegang tot het programma met zijn eigen unieke toegangscode.

Het hoofdscherm verschijnt. Er kan een keuze gemaakt worden tussen verder gaan met het voorleesboek, verder gaan met de spelletjeskist of stoppen door te klikken op het rode verkeerslicht.



Bij het voorleesboek krijgt de leerling te maken met een verhaal en een aantal verhaalplaten.

De spelletjes uit de schatkist zijn onder te verdelen in verkennende spelletjes en leerspelletjes.

# Schatkist met de muis rekenen

## Oefening 2. Het voorleesboek

### 2.1

Klik op het boek en luister naar het verhaal.

Als een kind de eerste keer naar het voorleesboek gaat, heeft hij slechts één mogelijkheid: naar het verhaal luisteren. Klik op het figuurtje dat midden op het boek staat en aan het lezen is. De 4 vlaggen zijn nog niet geactiveerd, dit is te zien omdat er nog geen figuurtjes in de vlag staan. Pas als het verhaal helemaal beluisterd is, wordt de vlaggen geactiveerd. Deze geven toegang tot een verhaal plaat met rekenactiviteiten.

Heeft een kind voor een bepaalde vlag gekozen dan komt een verhaalplaat in beeld met een aantal pictogrammen. Bij een verhaalplaat staan een aantal pictogrammen die in het hele programma dezelfde betekenis hebben.



Wijs aan vragen: de leerling moet iets aanklikken.



Puzzelen: De leerling krijgt de opdracht losse puzzelstukjes op de juiste plaats in de verhaalplaat te leggen.



Draaipuzzel: Puzzelstukjes liggen niet recht, maar moeten eerst gedraaid worden.

[De doelen van de spelletjes staan op blz. 22 t/m 24 van de handleiding.]

### 2.2

Klik als het verhaal is afgelopen op een vlag in en speel de bijbehorende spelletjes.

### 2.3

Sluit de verhaalplaat af, kies een andere verhaalplaat en bekijk ook hiervan de spelletjes.

Tijdens de spelactiviteiten krijgt het kind feedback. Als het kind iets goed doet wordt er met een animatie positief gereageerd. Doet het kind het niet goed, dan spoort Binky het kind aan het nog eens te proberen.

De resultaten van de spelletjes worden geregistreerd in het leerkrachtdeel. Zie voor meer informatie hierover blz. 22 en 23 van de handleiding.

# Schatkist met de muis rekenen

## Oefening 3. De schatkist

### 3.1

Klik op de Schatkist

De spelactiviteiten zijn min of meer onafhankelijk van het verhaal, maar passen wel binnen het thema.  
In de schatkist zitten 2 verkennende en 6 leerspelletjes. Bij de leerspelletjes krijgt het kind feedback.  
Bij alle spelletjes worden de resultaten geregistreerd in het leerkrachten deel.



Memospel (verkennend spel)



Kunst (verkennend spel)



Verzamelen



Welke hoort erbij?



Waar zie je?



Kijk en vergelijk



Op volgorde



Hoeveel?

## Schatkist met de muis rekenen

### 3.2

Klik op een spelletje, maak de opdrachten en kijk wat er gebeurt.

Bij de twee verkennende spelletjes (memospel en kunst) worden de resultaten van het kind wel geregistreerd, maar voor het kind zelf niet herkenbaar als “goed” of “fout”. De overige zes zijn leerspelletjes, waarbij de kleuter ziet hoe goed hij de opdrachten maakt. Aan het eind ziet hij goed hij het hele spel heeft gespeeld. Het computerprogramma geeft weer feedback

### 3.3

Speel zo een aantal spelletjes.

### 3.4

Sluit de spelletjes af via het rode verkeerslicht.

Zorg ervoor dat het leerling identificatiescherm zichtbaar wordt.

# Schatkist met de muis rekenen

## Oefening 4. Het leerkrachtdeel: Leerlingen toevoegen aan een groep

Bij Schatkist Rekenen is het mogelijk de verrichtingen van elke leerling binnen het programma achter de computer te volgen. Daartoe dient elke leerling (ook) op de computer uniek te zijn.

### 4.1

Druk de toetsen CTRL en L tegelijkertijd in. (druk eerst de CTRL toets in, houdt die vast en druk nu op de letter L).

Er verschijnt een venster waarin een codewoord moet worden ingetypt om toegang te krijgen tot het leerkrachtdeel.

### 4.2

Type het codewoord leerkracht in (tijdens het intypen verschijnen \*\*\*\*\* op het scherm om te voorkomen dat iemand over de schouder meeleest) en klik op OK.

Er verschijnt een venster met als titel:  
Schatkist met de muis – Rekenen - demogroep

### 4.3

Kies in het menu <Bewerken> voor <Nieuwe leerling>

Er verschijnt een venster waarin diverse gegevens van de leerling moeten worden ingevuld.

The screenshot shows a dialog box titled "Nieuwe leerling" with a close button (X) in the top right corner. The dialog has two tabs: "Leerling" (selected) and "Oefeningen uitschakelen". Under the "Leerling" tab, there is a text input field for the name. Below that, the "Volledige naam" section includes a text box containing "Peter", a "van" dropdown menu, and a text box containing "Zwijsen". The "Geslacht" dropdown menu is set to "Jongen", and the "Geboorte datum" is set to "24-03-2000". The "Toegangskaartje" section features a dropdown menu set to "fiets" and a small image of a bicycle. A "Help..." button is located at the bottom left of the dialog. At the bottom right, there are "OK" and "Annuleren" buttons.

## Schatkist met de muis rekenen

### 4.4

Vul de gegevens in. Geef aan welk toegangskaartje de leerling moet gebruiken. Ga naar het tabblad **oefeningen uitschakelen** en schakel eventueel een aantal oefeningen waarmee je het kind niet wil laten werken uit. Als je een vinkje weghalt, kan het kind die oefening niet doen. Klik op OK om de leerling toe te voegen.

De leerling is in de leerlingenlijst opgenomen

### 4.5

Voeg nog een aantal leerlingen toe via de zojuist gevolgde procedure.

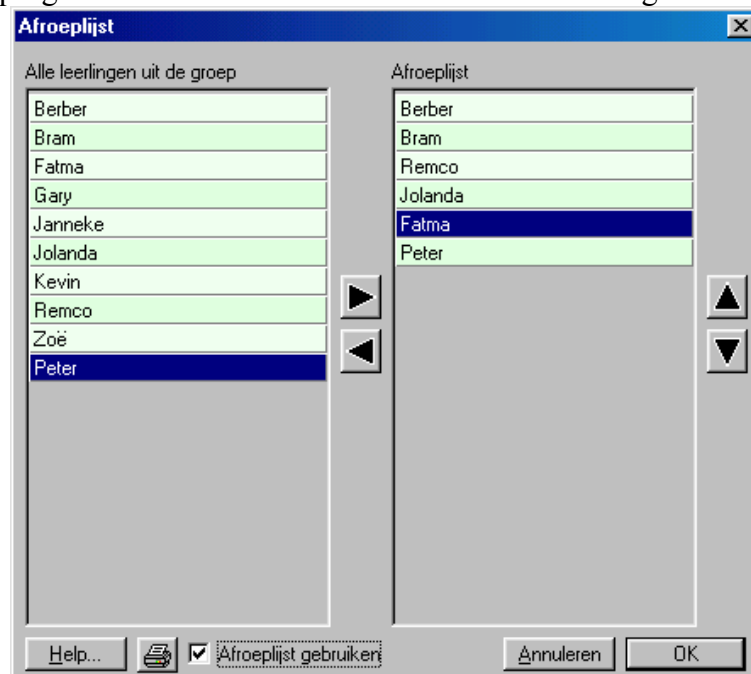
### 4.6

Klik op sluiten als je klaar bent met het invoeren van alle namen.

### 4.7

Klik op <Bewerken ><Afroeplijst...>

In Schatkist is het mogelijk (enkele) leerlingen in een vooraf opgegeven volgorde te laten werken. Op het namenscherf verschijnen de namen automatisch. Is een leerling er niet, dan kun je met de toetsen **CTRL** en **V** de volgende leerling oproepen. De volgorde waarin de leerlingen met het computerprogramma kunnen werken wordt in dit venster ingesteld.



### 4.8

Bepaal de volgorde van werken. Klik op **OK** als de afroeplijst af is. Vergeet niet het vakje aan te vinken waarmee je aangeeft dat je de afroeplijst wil gebruiken.

# Schatkist met de muis rekenen

## Oefening 5. Het leerkrachtdeel: de leerresultaten

Om een indruk te krijgen van de weergave van de resultaten moet een groep worden gekozen die al met het programma heeft gewerkt, (in dit werkblad is gewerkt met de groep demo) We kunnen verder gaan met de groep demo of één van de bestaande groepen kiezen.

### 5.1

Klik , als er niet voor de eerst optie wordt gekozen op <Bestand><Openen>

### 5.2

Klik op groep1a en vervolgens op OK.

Het venster Schatkist met de muis – Rekenen – Groep1a verschijnt. Dit is een bestaande groep. Wees dus voorzichtig met het aanbrengen van veranderingen.

### 5.3

Klik op<Resultaten><Algemeen overzicht>

Er verschijnt een venster met als titel Algemeen overzicht. De verrichtingen van de leerlingen worden hier globaal in vakjes weergegeven.

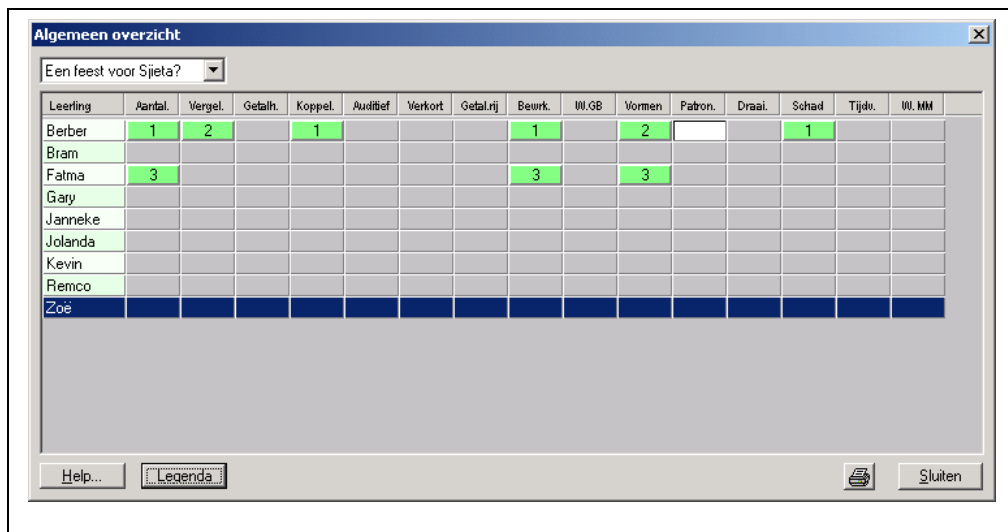
Groen met cijfer 2: Leerling heeft met dit deelaspect geoefend. Het hoogste moeilijkheidsniveau waarop deze leerling een voldoende heeft behaald is moeilijkheidsniveau 2.

Wit: Leerling heeft wel geoefend met dit deelaspect, maar heeft nog geen voldoende behaald op een van de moeilijkheidsniveaus.

Grijs: Leerling heeft nog niet met dit spelletje gespeeld.

Zie ook de knop **Legenda** voor verdere uitleg.

## Schatkist met de muis rekenen



The screenshot shows a window titled 'Algemeen overzicht' with a dropdown menu 'Een feest voor Sijeta?' and a table with the following columns: Leerling, Aantal, Vergel., Getalht., Koppel., Avulhtief, Verkort, Getalrij, Beurk., Wl.GB, Vormen, Patron., Draai., Schad., Tijdu., Wl.MM. The table contains data for students Berber, Bram, Fatma, Gary, Janneke, Jolanda, Kevin, Remco, and Zoë. Some cells are highlighted in green.

Leerling	Aantal	Vergel.	Getalht.	Koppel.	Avulhtief	Verkort	Getalrij	Beurk.	Wl.GB	Vormen	Patron.	Draai.	Schad.	Tijdu.	Wl.MM
Berber	1	2		1				1		2			1		
Bram															
Fatma	3							3		3					
Gary															
Janneke															
Jolanda															
Kevin															
Remco															
Zoë															

### 5.4

Dubbel klikken op een naam geeft een detail overzicht. Zie verder Help voor de legenda.

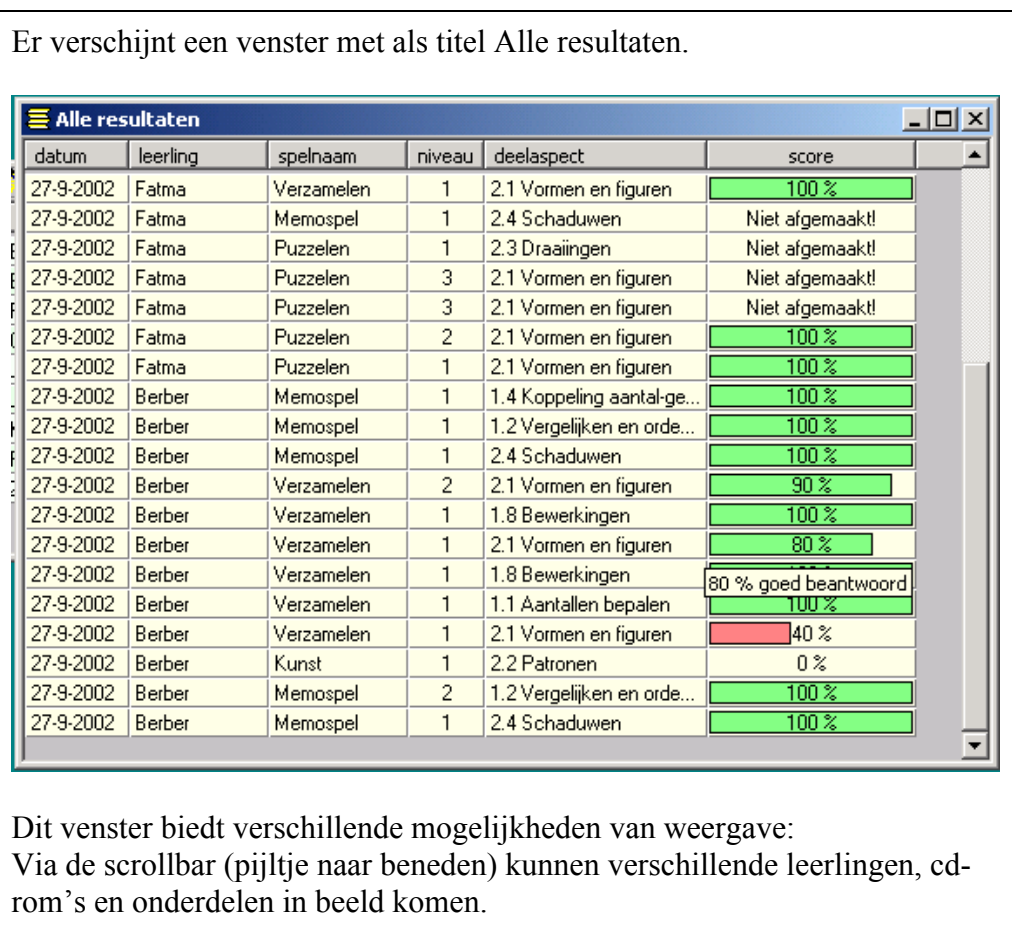
### 5.5

Klik op Sluiten om het Algemeen overzicht te verlaten.

### 5.6

Klik op<Resultaten><Lijst>

Er verschijnt een venster met als titel Alle resultaten.



The screenshot shows a window titled 'Alle resultaten' with a table containing the following columns: datum, leerling, spelnaam, niveau, deelaspect, and score. The table lists results for various students on 27-9-2002, including scores like 100%, 90%, 80%, and 40%.

datum	leerling	spelnaam	niveau	deelaspect	score
27-9-2002	Fatma	Verzamelen	1	2.1 Vormen en figuren	100 %
27-9-2002	Fatma	Memospel	1	2.4 Schaduwen	Niet afgemaakt!
27-9-2002	Fatma	Puzzelen	1	2.3 Draaiingen	Niet afgemaakt!
27-9-2002	Fatma	Puzzelen	3	2.1 Vormen en figuren	Niet afgemaakt!
27-9-2002	Fatma	Puzzelen	3	2.1 Vormen en figuren	Niet afgemaakt!
27-9-2002	Fatma	Puzzelen	2	2.1 Vormen en figuren	100 %
27-9-2002	Fatma	Puzzelen	1	2.1 Vormen en figuren	100 %
27-9-2002	Berber	Memospel	1	1.4 Koppeling aantal-ge...	100 %
27-9-2002	Berber	Memospel	1	1.2 Vergelijken en orde...	100 %
27-9-2002	Berber	Memospel	1	2.4 Schaduwen	100 %
27-9-2002	Berber	Verzamelen	2	2.1 Vormen en figuren	90 %
27-9-2002	Berber	Verzamelen	1	1.8 Bewerkingen	100 %
27-9-2002	Berber	Verzamelen	1	2.1 Vormen en figuren	80 %
27-9-2002	Berber	Verzamelen	1	1.8 Bewerkingen	80 % goed beantwoord
27-9-2002	Berber	Verzamelen	1	1.1 Aantallen bepalen	100 %
27-9-2002	Berber	Verzamelen	1	2.1 Vormen en figuren	40 %
27-9-2002	Berber	Kunst	1	2.2 Patronen	0 %
27-9-2002	Berber	Memospel	2	1.2 Vergelijken en orde...	100 %
27-9-2002	Berber	Memospel	1	2.4 Schaduwen	100 %

Dit venster biedt verschillende mogelijkheden van weergave:  
Via de scrollbar (pijltje naar beneden) kunnen verschillende leerlingen, cd-rom's en onderdelen in beeld komen.

## Schatkist met de muis rekenen

### 5.7

Afsluiten van het scherm alle resultaten: klik op het kruisje in het scherm.

### 5.8

Klik op <Resultaten><Lijst van de laatste 4 weken>

Omdat de resultatenoverzichten erg omvangrijk kunnen worden als er al een poosje met het programma gewerkt wordt, bestaat hier de mogelijkheid om alleen de resultaten van de laatste 4 weken te bekijken.

### 5.9

Klik op <Resultaten><Verwijderen>.

Er verschijnt een venster met als titel Resultaten verwijderen.

Je kunt de resultaten en verslagen van een leerling of een groepje leerlingen verwijderen

De gegevens van deze leerling(en) zijn na deze actie niet meer beschikbaar. Let op! Wanneer je resultaten verwijdert worden de gegevens uit het algemeen overzicht onbetrouwbaar! In het algemeen is het dus af te raden deze functie te gebruiken.

### 5.10

Verwijder niets. Klik op Sluiten om dit venster af te sluiten.

### 5.11

Sluit het leerkrachtendeel af.

Bij het programma Schatkist met de muis rekenen hoort een overzichtelijke handleiding. Hier vind je:

- Hoe het kind met het programma werkt
- Een uitgebreide toelichting op de spelletjes
- De doelen van de spelletjes.
- De plaats van het programma binnen de rekenontwikkeling van de kleuter
- De begeleidende taak van de leerkracht