

DigiMaal

Handleiding

mei 2020



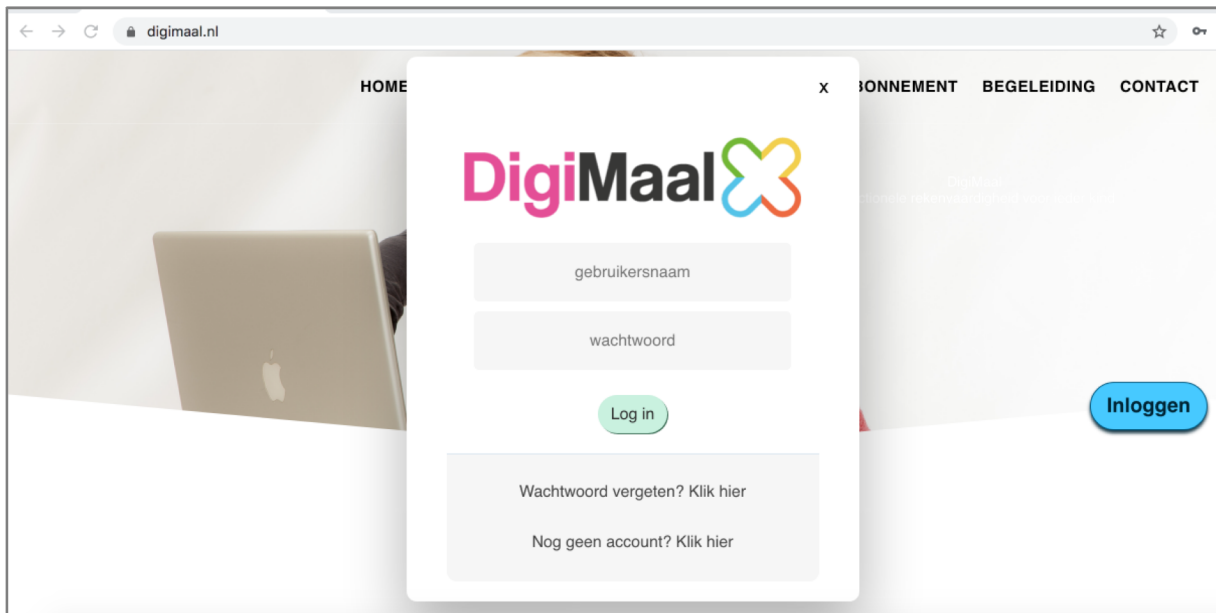
Inhoudsopgave

1. Beginnen met DigiMaal	3
1.1 Account aanmaken	3
1.2 Helpdesk.....	4
2. Controlepaneel instellen	4
2.1 Nieuwe kind-gegevens maken.....	4
2.2 Opzet DigiMaal	5
2.3 Licentie kopen.....	6
2.4 Toets- en oefentijd bepalen	6
2.5 Opgeslagen gegevens wijzigen	7
3. Toetsen en oefeningen maken	7
3.1 Toetsen.....	7
3.2 Oefeningen	9
4. Oefeningen.....	12
4.1 Oefeningen klaarzetten.....	12
4.2 Werkbladen maken.....	15
5. Leerlijnen.....	15
6. Overzichten	18
6.1 Bereikte doelen per domein.....	18
6.2 De fundamentele doelen.....	19

1. Beginnen met DigiMaal

1.1 Account aanmaken

1. Bezoek www.digimaal.nl
2. Klik op inloggen



3. Klik achter Nog geen account?
4. Vul de gevraagde gegevens in op het nieuwe pop-up-scherf dat verschijnt.

DigiMaal

Maak nieuw account

Voornamen


Tussenvoegsel

Achternaam

Login naam

Telefoon

E-mailadres

Wachtwoord 

Als je problemen hebt met het aanmaken van een account, neem dan contact op met de helpdesk ☎ 085 047 1583.

5. De roodomrande velden zijn verplicht. De inlognaam en het wachtwoord kun je zelf bedenken. Kies je een inlognaam die al bestaat dan word je gevraagd een andere te kiezen. Het wachtwoord moet een hoofdletter en een cijfer bevatten en 8 tekens lang zijn. Door op het oogje te klikken maakt u het wachtwoord zichtbaar
6. Zijn alle velden correct ingevuld, dan wordt de knop opslaan actief en maak je jouw account aan door erop te klikken.
7. Klik op inloggen en voer opnieuw de gebruikersnaam en het wachtwoord in.
8. Het controlepaneel verschijnt.

1.2 Helpdesk

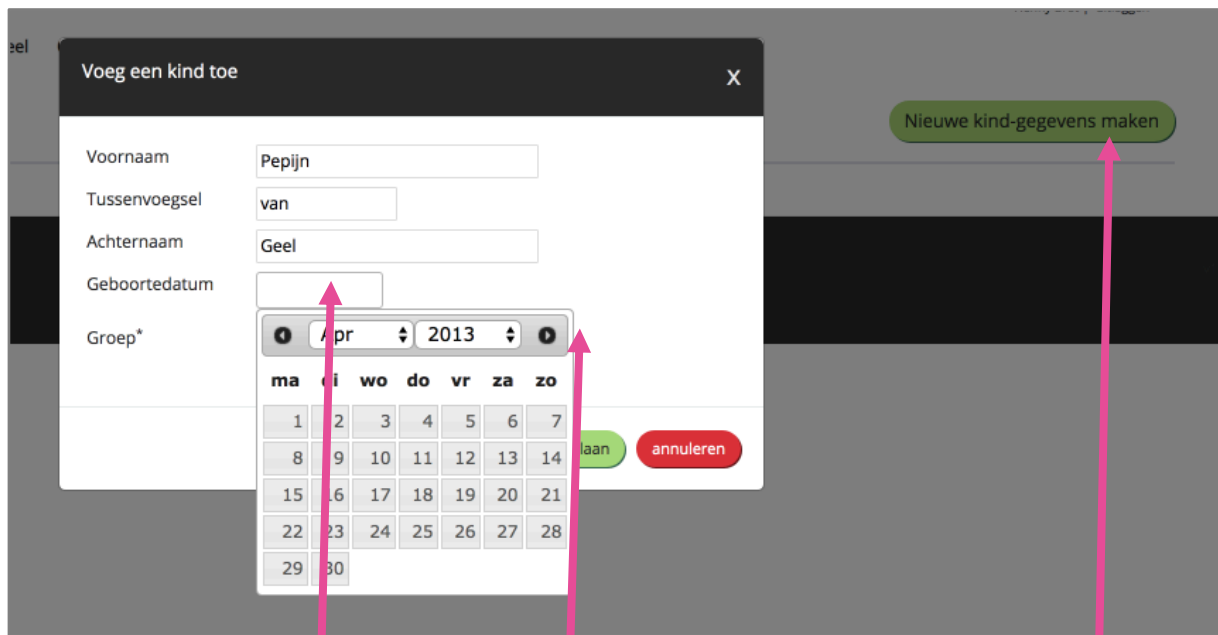
Ondervind je problemen bij het aanmaken van jouw account? Neem contact op met de helpdesk. Ook voor andere vragen en opmerkingen is de helpdesk bereikbaar op werkdagen tussen 9.00u. en 16.30u. Telefoonnummer: 085 047 15 87.

2. Controlepaneel instellen

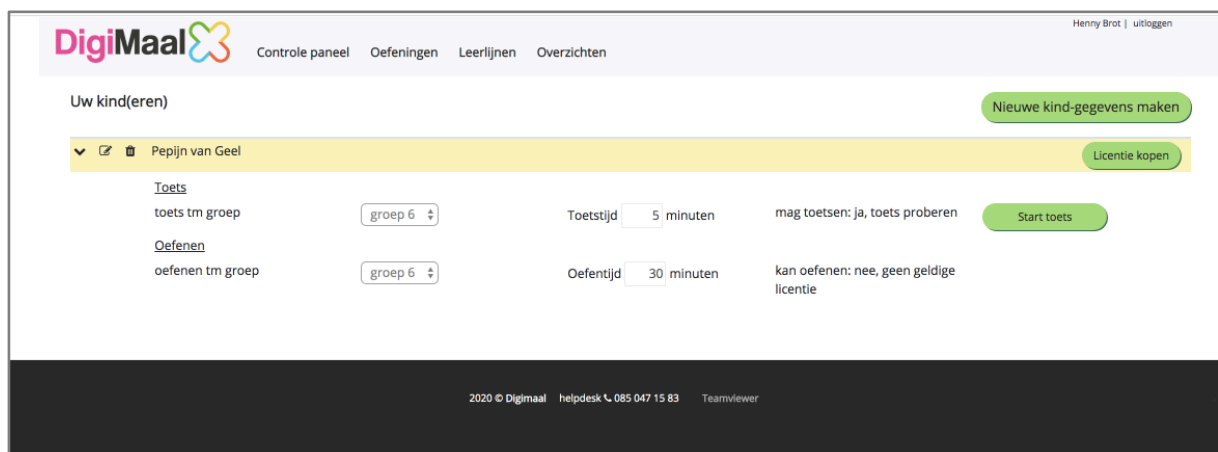
2.1 Nieuwe kind-gegevens maken

1. Klik op de groene knop *Nieuwe kind-gegevens maken*.

2. Vul het pop-up-scherm in.



- Als je in het veld *Geboortedatum* klikt, verschijnt een kalender waarin de geboortedatum kan worden opgezocht. Door op de pijltjes naast het jaartal te klikken, verschijnt een lijst met jaartallen waarvan één geselecteerd kan worden.
- Klik vervolgens op opslaan.
- De opgeslagen kind-gegevens verschijnen in het controlepaneel. Heb je meer kinderen in de basisschoolleeftijd dan kunnen meerdere accounts worden aangemaakt.



2.2 Opzet DigiMaal

In DigiMaal maken kinderen toetsen en oefensommen. Ze beginnen steeds met een korte toets. Op basis van de uitslag wordt een serie oefeningen aangeboden. Zie ook *hoofdstuk 5* Leerlijnen. De eerste toets kan gratis worden uitprobeerde.

2.3 Licentie kopen

Om met DigiMaal te werken is een licentie nodig. Een abonnement op DigiMaal kost €24,95 per kind per jaar.

1. Klik op de groene knop *Licentie kopen*
2. Klik op het logo van Ideal
3. Volg de stappen om de betaling af te ronden

Licentie kopen  x

Een licentie voor Digimaal is gebonden aan een kind en is niet overdraagbaar.

Je hebt nog geen licentie voor Tamara Tamino, een licentie voor Digimaal kost €24,95 euro.

Er zijn er eenmalige administratiekosten van €10 euro. Je heb nog niet eerder een licentie afgesloten. Daarom betaal je nu €34,95 .

Klik op het logo hieronder om naar de betaalsite van Sisow te gaan, om met Ideal te betalen



[annuleren](#)

Je krijgt een melding dat de betaling succesvol is afgerond (of dat er iets mis ging) en in het controlepaneel wordt zichtbaar wanneer de licentie afloopt.

Licentie tot: 28-04-2021

Start toets

Als de licentie verlopen is, kan het kind niet meer toetsen of oefenen. Koop op dat moment een nieuwe licentie, en je kind kan weer doorgaan waar het gebleven was.

2.4 Toets- en oefentijd bepalen

1. In het veld *Toetstijd* geef je aan hoe lang een toets moet duren. Vul het aantal minuten in.
2. In het veld *Oefentijd* bepaal je hoe lang een kind achter elkaar gaat oefenen. Vul het aantal minuten in.

Beide velden kunnen gewijzigd worden door een ander aantal minuten in te geven.

2.5 Opgeslagen gegevens wijzigen



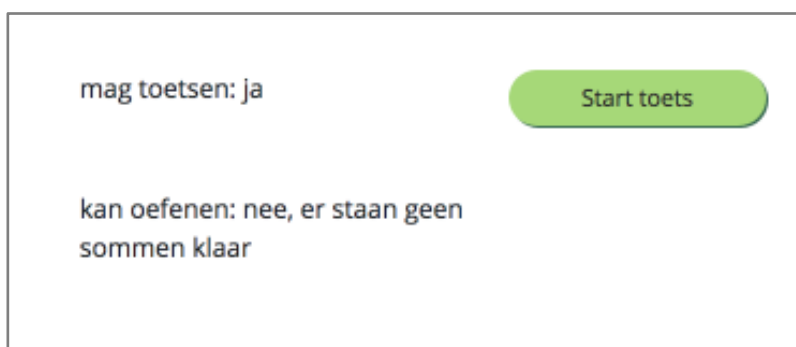
1. Door op het icoontje met pen en papier te klikken verschijnt hetzelfde pop-up-scherm waarmee de kindgegevens zijn aangemaakt. Hier kunnen naam en geboortedatum worden aangepast.
2. Door op het icoontje met het prullenbakje te klikken verwijder je het hele kind-account. Je kunt de gegevens alleen weggooien als er nog geen toets is gemaakt.
3. Het groepsniveau tot waar geoefend en getoetst wordt kan in het hoofdscherm worden aangepast. Klik op de pijltjes naast de groep.

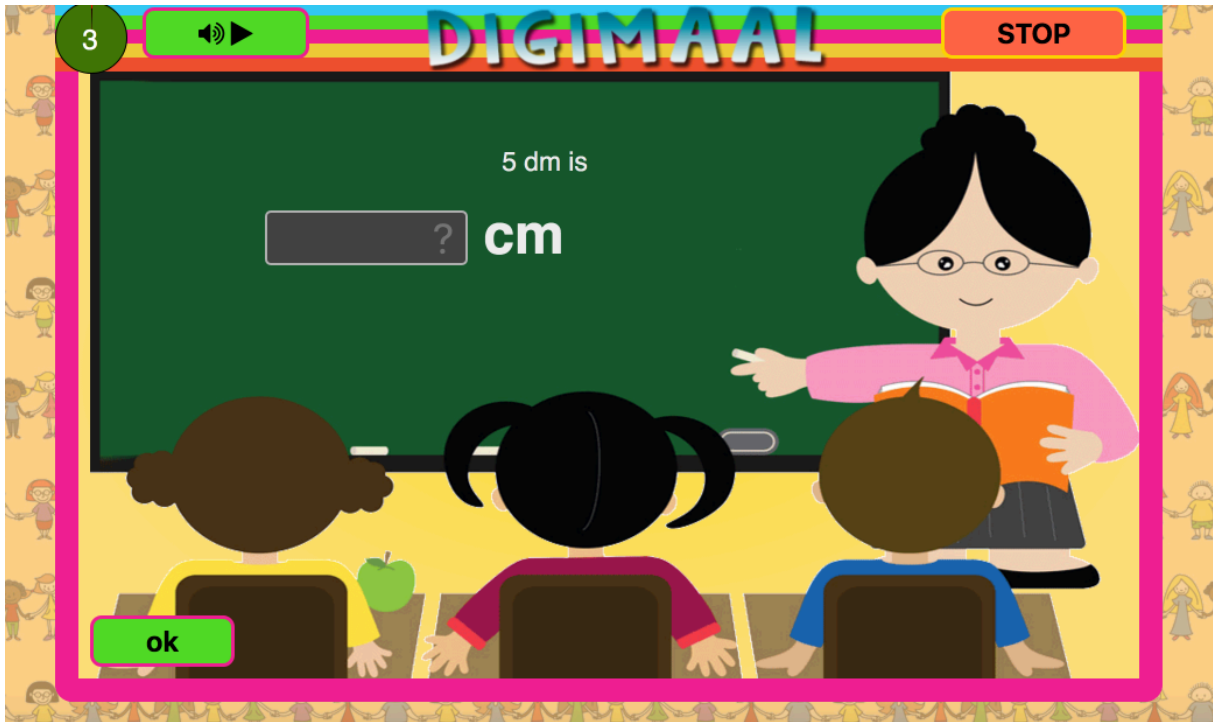
3. Toetsen en oefeningen maken

Je kunt elk moment een nieuwe toets beginnen. DigiMaal controleert of er nog sommen zijn die je kunt doen. Als je op dezelfde dag nog een toets doet, kan het zijn dat sommen die niet goed gingen voor die dag geblokkeerd zijn. We adviseren namelijk na een toets eerst die sommen te oefenen die nog niet goed gaan. De volgende dag worden de sommen die geblokkeerd stonden vrijgegeven.

3.1 Toetsen

1. Klik op *Start toets*. De toets die is klaargezet, begint.





2. Elk scherm biedt één som. Een kind typt een antwoord in, klikt het goede antwoord aan, of sleept onderdelen in de goede volgorde.





3. Links boven staat in de groene knop hoeveel tijd er nog is.
4. Als er een ingesproken tekst is, kun je de tekst door op de groene knop met de luidspreker te klikken opnieuw afspelen. Het kan even duren (een paar seconden) voordat het geluid hoorbaar wordt. Ook kan het zijn dat je browser niet automatisch geluid toestaat. In dat geval moet je de instelling van je browser aanpassen (bel indien nodig met de helpdesk).
5. Nadat een kind antwoord heeft gegeven, klikt het op de groene knop *ok* en verschijnt de volgende som.
6. De toets afbreken kan door op de rode kop *stop* te klikken.
7. Als de toetstijd voorbij is, stopt de toets automatisch en wordt het kind uitgelogd. Je kunt de resultaten van de toets terug zien in de ouder-module onder *Leerlijnen* en onder *Resultaten*.

3.2 Oefeningen

Afhankelijk van de toetsresultaten worden oefensommen klaargezet met rekenonderwerpen die meer dan één keer fout getoetst zijn. De oefeningen hebben dezelfde opzet als de toetsen. Alleen krijgt het kind feedback over het antwoord.

1. Klik op *Start oefenen*. De oefensommen beginnen.



2. Elk scherm biedt één som. Een kind typt een antwoord in, klikt het goede antwoord aan, of sleept onderdelen in de goede volgorde. Afhankelijk van de groep wordt een som-type meestal 12 of 14 keer aangeboden.

17  **DIGIMAAL** **STOP**

De sneeuwpop laat een splitsom zien, vul het getal in op de plaats van het vraagteken

15

?

9

OK



29  **DIGIMAAL** **STOP**

juli

maan dag	dins dag	woens dag	donder dag	vrij dag	zater dag	zon dag
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Als het vandaag 16 juli is, welke dag is het dan over 4 nachtjes slapen?
Klik op de dag in de kalender



- Nadat een kind antwoord heeft gegeven, klikt het op de groene knop ok en verschijnt een reactie. Een scherm met *Goed!!!* als het antwoord correct is en een korte toelichting als het antwoord fout is.



- De oefening afbreken kan door op de rode kop stoppen te klikken.
- Als de ingestelde oefentijd voorbij is, stopt de oefening automatisch en wordt het kind uitgelogd.

4. Oefeningen

DigiMaal zet oefeningen klaar op basis van de toetsresultaten. Je kunt handmatig andere dan voor voorgestelde oefeningen klaarzetten. Ze kunnen ook als pdf worden geprint. De oefeningen zijn ingedeeld in fundamentele doelen en subdoelen. Zie 5.1 De fundamentele doelen

4.1 Oefeningen klaarzetten

1. Ga naar het menu-item *Oefeningen*.
2. Kies het tabblad *Zet oefensommen klaar*.
3. Selecteer de naam van het kind en het groepsniveau waarop het oefeningen gaat doen.

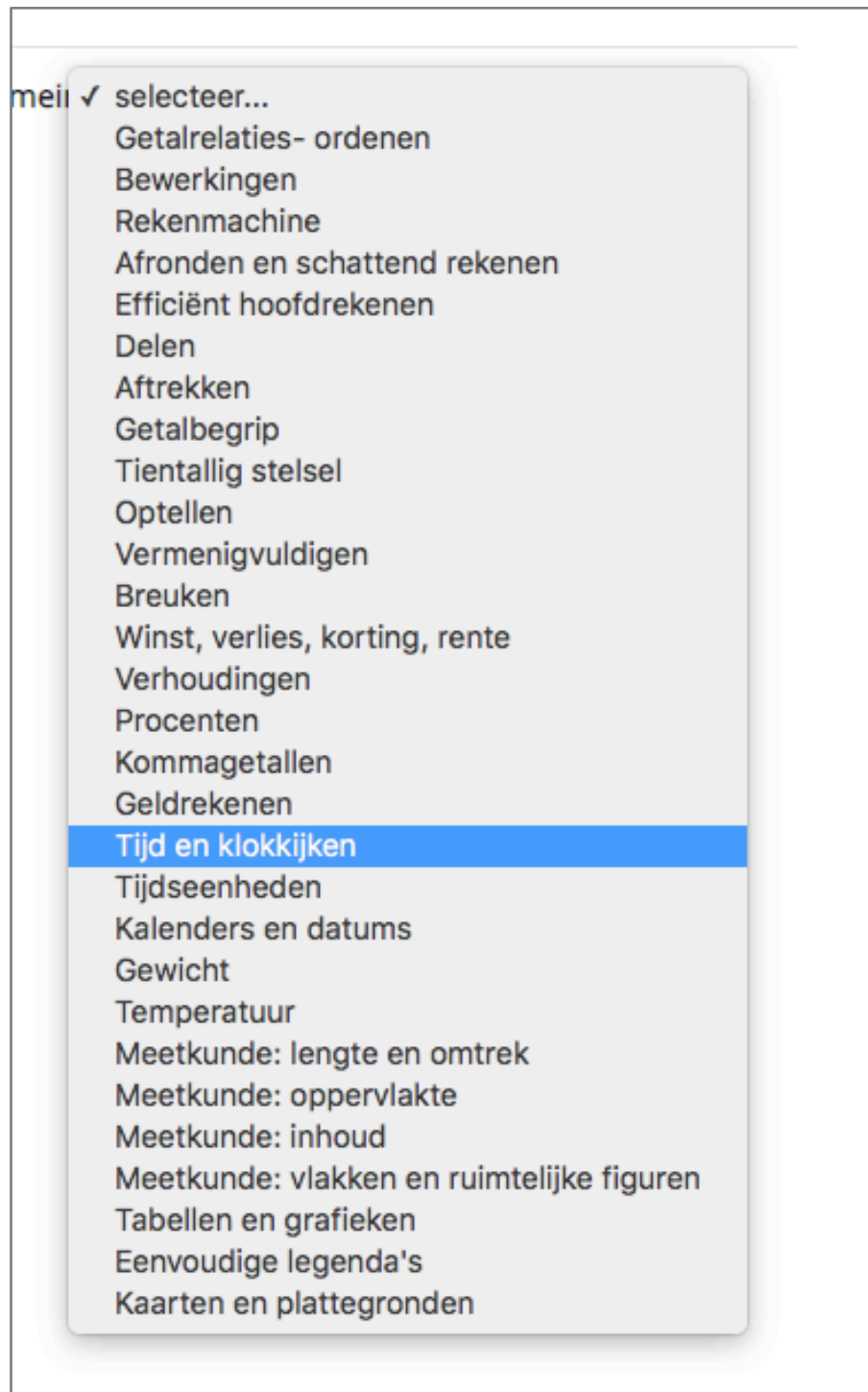


Een lijst subdoelen voor de gekozen groep verschijnt. De aanduiding M betekent midden en de aanduiding E betekent eind. Het streven is dat bijvoorbeeld kinderen in groep 4 de doelen M4 halverwege het schooljaar behalen en de doelen E4 aan het einde van het schooljaar.

4. Door vinkjes te zetten voor de doelen, zet je oefeningen klaar waarmee kinderen aan die doelen werken. Ze krijgen dan een blauwe rand.

5. De doelen die door DigiMaal zijn klaargezet, zijn al aangevinkt en hebben een roze rand.

Oefeningen voor	Pepijn van Geel	Oefen sommen van groep	groep 4
<input type="checkbox"/>	M4: uitspraak en schrijfwijze van getallen t/m 100 kennen		
<input type="checkbox"/>	M4: getallenrij t/m 100 kennen (T-E)		
<input type="checkbox"/>	M4: kunnen doortellen en terugtellen t/m 100		
<input type="checkbox"/>	M4: met sprongen doortellen en terugtellen tot 100		
<input type="checkbox"/>	M4: functioneel besef van de grootte van getallen (t/m 100)		
<input type="checkbox"/>	M4: ordenen van getallen onder de 100		
<input type="checkbox"/>	M4: getallen kunnen plaatsen op de getallenlijn tot 100		
<input type="checkbox"/>	E4: weten hoe het 10-talig positiestelsel is opgebouwd (t/m 100)		
<input checked="" type="checkbox"/>	E4: getallen tot 100 aanvullen en splitsen		
<input type="checkbox"/>	E4: uit het hoofd optellen en aftrekken (t/m 100)		
<input type="checkbox"/>	E4: uit het hoofd vlot optellen (t/m 100)		
<input type="checkbox"/>	E4: uit het hoofd kennen van splitsingen, stipsommen en aftrekken (t/m 20)		
<input type="checkbox"/>	E4: uit het hoofd vlot aftrekken (t/m 100)		
<input type="checkbox"/>	E4: tafels van vermenigvuldiging t/m 10; automatiseren		
<input type="checkbox"/>	M4: kennen van de commutatieve eigenschap van vermenigvuldigen ($axb=bxa$)		
<input checked="" type="checkbox"/>	E4: delingen (uit de tafels) uitrekenen		
<input type="checkbox"/>	E4: uit het hoofd delen en vermenigvuldigen met 10		
<input type="checkbox"/>	E4: rekenen "met een nul" in sommen tot 100 (optellen, aftrekken, delen, vermenigvuldigen)		
<input type="checkbox"/>	E4: handig en efficiënt optellen		
<input type="checkbox"/>	E4: eenvoudige vermenigvuldigstrategieën kennen		
<input type="checkbox"/>	M4: tekens voor optellen, aftrekken, vermenigvuldigen, delen, gelijk en ongelijk		
<input type="checkbox"/>	E4: globaal optellen en aftrekken (t/m 100)		
<input type="checkbox"/>	E4: globaal vermenigvuldigen en delen (t/m 100)		
<input checked="" type="checkbox"/>	M4: verhoudingen in dagelijkse situaties		
<input type="checkbox"/>	M4: herkennen van de euromunten en de eurobiljetten tot 100 euro		
<input type="checkbox"/>	M4: kennen van de notatie van geldbedragen; uitrekenen van een totaalbedrag		
<input type="checkbox"/>	M4: bedragen samenstellen met euromunten		
<input type="checkbox"/>	M4: eenvoudige bedragen (tot 100 euro) op verschillende manieren kunnen samenstellen		
<input type="checkbox"/>	E4: het totaal van enkele bedragen kunnen schatten		
<input type="checkbox"/>	M4: inzicht hebben in prijzen van dagelijkse dingen		
<input type="checkbox"/>	M4: kunnen ordenen en interpreteren van gebeurtenissen in tijd		
<input type="checkbox"/>	M4: kunnen klok kijken (hele en halve uren)		
<input type="checkbox"/>	M4: kunnen lezen van jaarkalender en verjaardagskalender		
<input checked="" type="checkbox"/>	M4: kennen van de maanden van het jaar		
<input type="checkbox"/>	M4: vergelijken van voorwerpen in termen van gewicht		



6. De doelen kunnen worden gefilterd op domein. Klik op de pijltjes naast domein en er verschijnt een submenu met de domeinen voor het gekozen leerjaar waaruit je een domein kunt selecteren.

Kies je bijvoorbeeld voor groep 4 en voor het domein *Tijd en klokkijken*, dan horen daar twee subdoelen bij:

Zet oefensommen Maak werkbladen

Oefeningen voor **Pepijn van Geel** Oefen sommen van groep **groep 4** Domein **Tijd en klokkijken**

M4: kunnen ordenen en interpreteren van gebeurtenissen in tijd
 M4: kunnen klokkijken (hele en halve uren)

Oefenen volgens: ■ toets ■ ouder(s) Status: ■ fout ■ begonnen ■ gereed

4.2 Werkbladen maken

1. Klik op het tabblad *Maak werkbladen* in het menu-item.
2. Selecteer een groep.
3. Klik op een doel om een werkblad voor dat doel te maken. Je kunt ook meerdere doelen selecteren.
4. Klik op maak pdf.

Zet oefensommen **Maak werkbladen**

Werkbladen voor **groep 3**

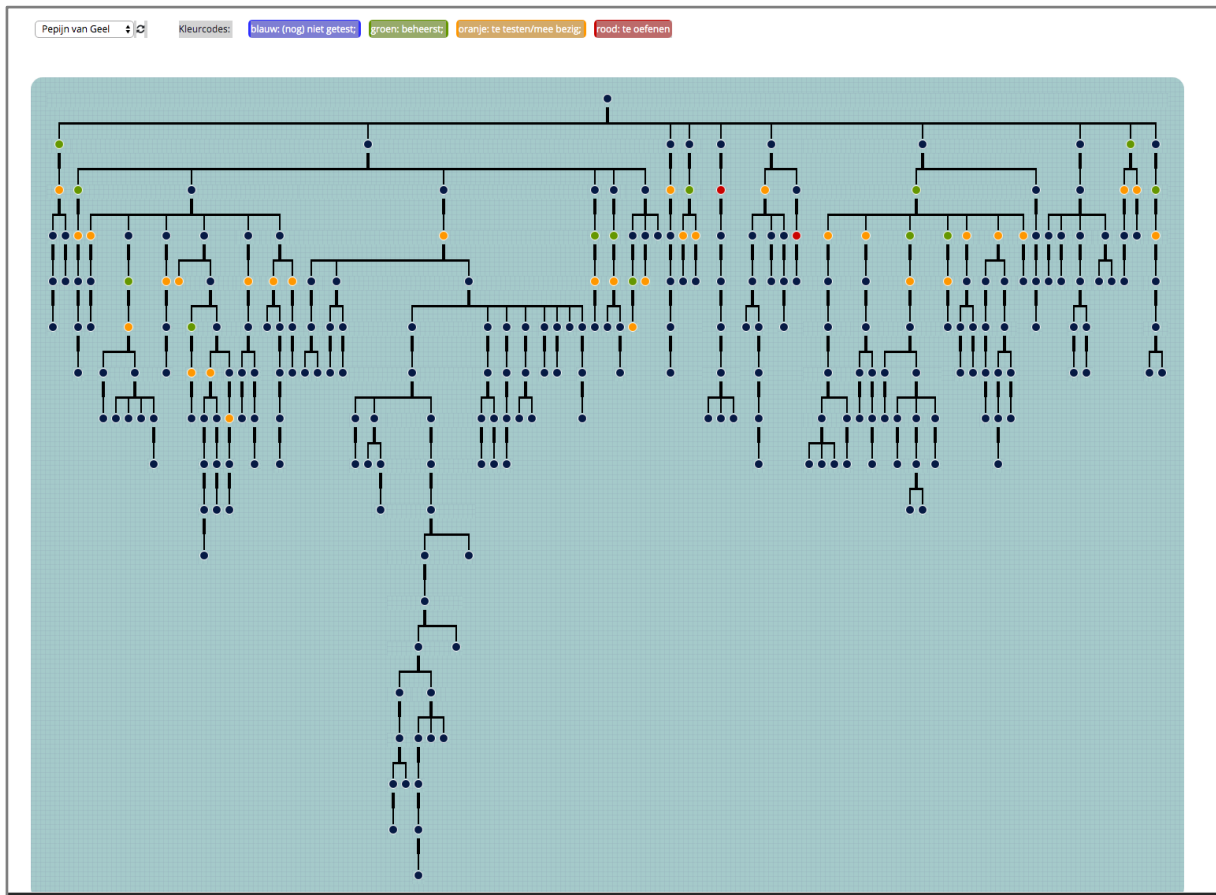
E3: uit het hoofd optellen en aftrekken (t/m 20)
E3: uit het hoofd vlot optellen en aftrekken (t/m 20)
E3: uit het hoofd splitsen en aftrekken (t/m 20)
E3: vlot optellen en aftrekken (t/m 20); automatiseren.
E3: uit het hoofd uitrekenen van tientalsommen tot 100
M3: handig tellen door groepjes te tellen
M3: bewerkingstekens voor optellen en aftrekken
E3: verhoudingen in abstract wiskundige figuren
E3: herkennen van de euromunten
M3: kunnen ordenen van gebeurtenissen in tijd
M3: kennen van de dagen van de week
E3: begrippen kort, korter, kortst, lang, langer, langst, even lang, ongelijk
B3: kunnen rangschikken op grond van inhoud
M3: kennen van de tweedimensionale ruimtelijke figuren: cirkel, driehoek, vierkant, rechtoek
M3: resultaatief tellen: besef van aantal
M3: grote hoeveelheden bundelen in groepjes van 10.
E3: een hoeveelheid een-voor-een kunnen verdelen

maak pdf

5. Leerlijnen

In het men-item *Leerlijnen* worden de behaalde en nog niet behaalde doelen in een diagram getoond.

1. Selecteer een kind door op de naam te klikken en het diagram wordt zichtbaar.



De eerste kraal bovenaan staat voor het eerste doel: de uitspraak en schrijfwijze van getallen tot 20 koppelen. Begint je kind op het niveau van begin groep 3 met DigiMaal dan begint het ook daar met oefenen. Stapt het later in dan begint het met doelen die lager in het diagram zijn weergegeven. De doelen hebben betrekking op uiteenlopende rekenonderwerpen die vallen binnen de domeinen:

- getallen
- verhoudingen
- meten en meetkunde
- verbanden.

2. Door op een kraal te klikken, wordt het doel zichtbaar in een pop-up-scherm.

Subdoel 118: Medio groep 5 kunnen leerlingen aantallen efficiënt bundelen in groepjes van honderd.

Dit subdoel kent de volgende niveaus

Nivo 1b
Beheersing: Niet getest.

Ons advies bij dit nivo:
Leer het kind te bundelen (schematisch): 100 10 10 100 10 is samen 2 x 100 en 3 x 10.

Nivo 1a
Beheersing: Niet getest.

Ons advies bij dit nivo:
Leer het kind dat het handig is om aantallen te bundelen in groepen van honderd om zo grotere aantallen te tellen (bijvoorbeeld eurocent naar euro's)

Als een subdoel meerdere niveaus heeft, wordt eerst op het hoogste niveau getest (bijvoorbeeld, 2a en 2b). Als het kind de sommen op dat niveau niet beheerst, worden de sommen op het lagere niveau (bijvoorbeeld 1a) getest. Pas als de sommen op het lagere niveau goed gaan, worden de sommen van het hogere niveau opnieuw aangeboden.

sluiten

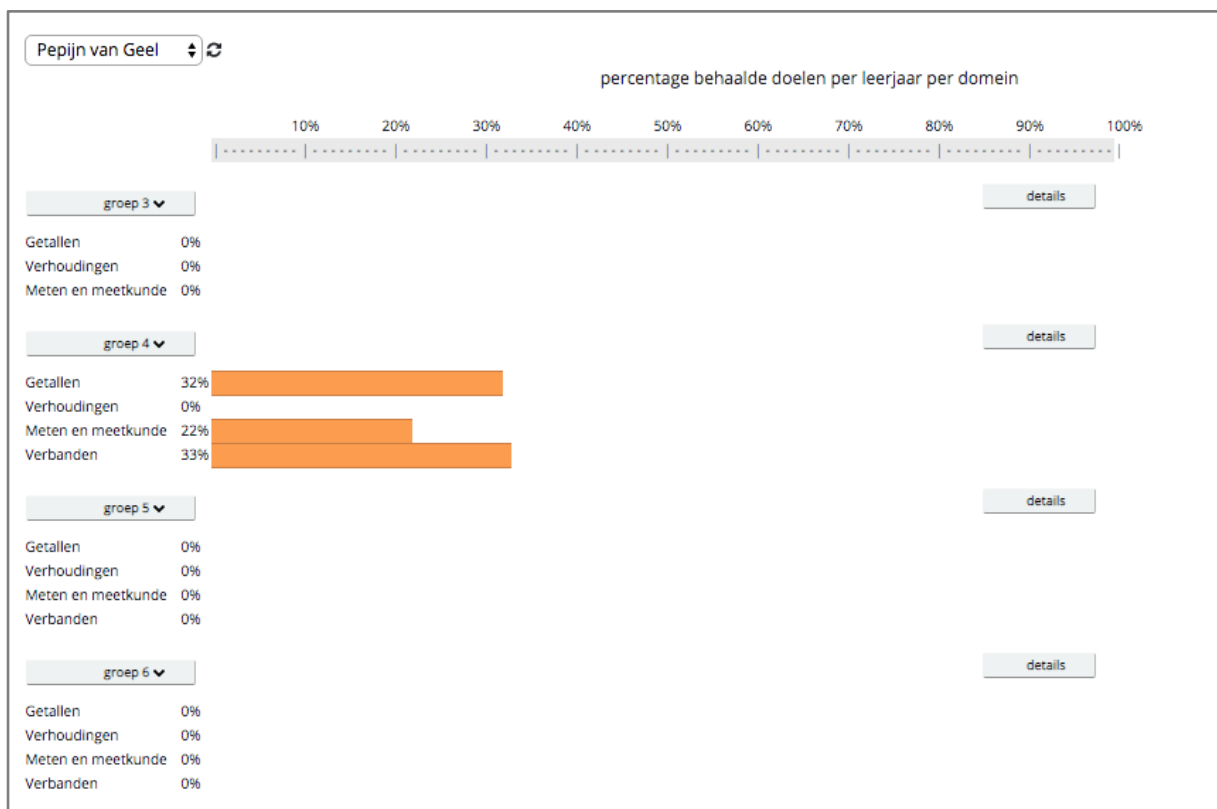
3. De kralen hebben verschillende kleuren
 - a. De blauw/zwarte kralen zijn nog niet getest.
 - b. De groene kralen beheerst het kind
 - c. De oranje kralen geven de doelen aan die het kind in een volgende test aangeboden kan krijgen (als het kind op dat leerjaar-niveau getest mag worden).
 - d. De sommen bij de rode kralen zijn al een keer in een test aangeboden maar zijn toen niet allemaal correct gemaakt. In vervolgotesten worden ze opnieuw aangeboden.

6. Overzichten

6.1 Bereikte doelen per domein

1. Klik op het menu-item *Overzichten*

Selecteer de naam van het kind en het overzicht verschijnt. Het rekenonderwijs kent vier domeinen: getallen, verhoudingen, meten en meetkunde en verbanden. In liggende staafdiagram wordt per domein aangegeven hoeveel procent van de doelen voor een bepaald leerjaar zijn bereikt. Pepijn heeft in onderstaand voorbeeld 22% van de doelen voor groep 4 die te maken hebben met meten en meetkunde bereikt.



2. Klik op de knop *details*

Er verschijnt een lijst in drie kolommen. In de eerste kolom de doelen die bereikt zijn, in de tweede kolom de doelen die wel getoetst zijn maar die nog niet behaald zijn en in de laatste kolom de doelen die nog getoetst moeten worden.

33%

Wat kan ik al	Wat moet ik nog oefenen?	Wat moet ik nog doen?
M4: uitspraak en schrijfwijze van getallen t/m 100 kennen	M4: verhoudingen in dagelijkse situaties	M4: kunnen doortellen en terugtellen t/m 100
M4: getallenrij t/m 100 kennen (T-E)	M4: kennen van de maanden van het jaar	M4: met sprongen doortellen en terugtellen tot 100
M4: handig tellen door te bundelen in groepjes van 5 en 10		M4: functioneel besef van de grootte van getallen (t/m 100)
M4: ordenen van getallen onder de 100		E4: getallen tot 100 aanvullen en splitsen
M4: getallen kunnen plaatsen op de getallenlijn tot 100		E4: uit het hoofd optellen en aftrekken (t/m 100)
E4: weten hoe het 10-talig positiestelsel is opgebouwd (t/m 100)		E4: uit het hoofd vlot optellen (t/m 100)
E4: uit het hoofd kennen van splitsingen, stipsommen en aftrekken (t/m 20)		E4: uit het hoofd vlot aftrekken (t/m 100)
M4: tekens voor optellen, aftrekken, vermenigvuldigen, delen, gelijk en ongelijk		E4: tafels van vermenigvuldiging t/m 10; automatiseren
E4: meten met een liniaal in meters, cm en mm		M4: kennen van de commutatieve eigenschap van vermenigvuldigen ($axb = bxa$)
E4: bepalen van de omtrek van een rechthoek		E4: delingen (uit de tafels) uitrekenen
E4: bepalen van de gepaste lengtemaat (m, dm, cm)		E4: uit het hoofd delen en vermenigvuldigen met 10
M4: kennen van de tweedimensionale ruimtelijke figuren, inclusief ovaal		M4: begrip van delen als herhaald aftrekken
M4: kunnen lezen van eenvoudige plattegronden		E4: rekenen "met een nul" in sommen tot 100 (optellen, aftrekken, delen, vermenigvuldigen)
		E4: handig en efficiënt optellen
		E4: eenvoudige vermenigvuldigstrategieën kennen
		E4: globaal optellen en aftrekken (t/m 100)
		E4: globaal vermenigvuldigen en delen (t/m 100)
		M4: herkennen van de euromunten en de eurobiljetten tot 100 euro
		M4: kennen van de notatie van

6.2 De fundamentele doelen

De fundamentele doelen in DigiMaal komen overeen met de doelen voor basisonderwijs in het *Referentiekader doorlopende leerlijnen taal en rekenen*. Voor het hele onderwijs is hierin vastgelegd wat leerlingen moeten kennen en kunnen als het gaat om rekenen en wiskunde (en taal). De fundamentele doelen worden behaald in het basisonderwijs. Het doel van de invoering van een referentiekader voor deze basiskennis en -vaardigheden is een algemene niveauverhoging.

Het referentiekader zorgt voor efficiëntere en effectievere onderwijsprogramma's. De programma's van de verschillende schooltypen sluiten beter op elkaar aan waardoor

herhalingen, of erger nog, hiaten, voorkomen worden. Kinderen kunnen dus heel gericht gaan werken. Zie voor meer informatie de website van de [Rijksoverheid](#).

DigiMaal is gemaakt door Pensare Software.

E-mail : info@pensare.nl

Helpdesk : 085 047 15 87

