

Didactische uitgangspunten en keuzes

Pijlers

Het leren rekenen met Semsom is opgebouwd rondom zes pijlers:

- **Spelen:** Semsom integreert doelgericht bewegen en spelen in iedere les en in de rekenhoek.
- **Handelen:** Semsom gebruikt het handelingsmodel om het rekenonderwijs nauwkeurig af te stemmen op het handelingsniveau van de leerlingen.
- **Denken:** Semsom stelt vragen die alle leerlingen tot nadenken uitnodigen en waarover alle leerlingen kunnen nadenken.
- **Instructie:** Semsom laat leerkrachten een rolmodel zijn bij informeel leren en zorgt dat de formele instructie kort en interactief is.
- **Oefenen en automatiseren:** Met Semsom oefenen leerlingen doelgericht en gevarieerd en automatiseren zij op het juiste niveau.
- **Samenwerken:** Semsom laat leerlingen samenwerken, daar waar het kan en leerzaam is.

Opbouw

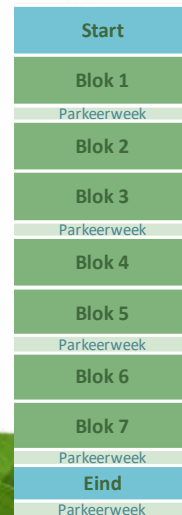
Startblok van 4, en een eindblok van 3 weken.

Daartussen 7 blokken van 4 weken. In totaal 35 weken.

Startblok: 4 weken

Blok 1 t/m 7: 4 weken

Eindblok: 3 weken



Week 1, 2 en 3:

- Les 1 t/m 4: 1 weekdoel wordt aangeboden in 4 lesdoelen.
- Les 5: Meer/Weer les. Remediëren, herhalen en verrijken.

Week 4:

- Les 16: Bloktoets
- Les 17: Flexibel toepassen en remediëren, herhalen en verrijken weekdoel 1.
- Les 18: Flexibel toepassen en remediëren, herhalen en verrijken weekdoel 2.
- Les 19: Flexibel toepassen en remediëren, herhalen en verrijken weekdoel 3.
- Les 20: t/m blok 4: Speelless, vanaf blok 5 een Onderzoeksles.

Tijd: 60 minuten per les

Blok	Week	Maandag	Dinsdag	Woensdag	Donderdag	Vrijdag
Startblok	Week 1 t/m 4	■	■	■	■	□
Blok 1 t/m 7	Week 1 t/m 4	■	■	■	■	□
	Week 4	■	■	■	■	■
Eindblok	Week 1 t/m 3	■	■	■	■	□

- basisles
- meer/weerles
- HVR-les
- toets
- blok 1 t/m 4: speelless
Blok 5 t/m 7: onderzoeksles

Lesopbouw basisles

Automatiseren	10 MIN
Op verkenning	5 MIN
Instructie (<i>interactief</i>)	10 MIN
Zelfstandig werken	15 MIN
Verlengde instructie	Zelfstandige verwerking
Zelfstandige verwerking	
Bewegend en spelend leren	15 MIN
Lesafsluiting	5 MIN

← Checkmoment

Instructiemodel

Reguliere lessen (basisles, meer-weerles en HRV: Directe instructiemodel: ik-wij-jullie-jij. Bewust en beredeneerd.

Onderzoeksles/Speelles: onderzoekend leren

Eigenaarschap

- De leerlingen kunnen zelf bijhouden welke leerdoelen ze behaald hebben en welke ze nog moeten oefenen. De lesdoelen zijn gevisualiseerd, hierdoor zijn de leerdoelen ook herkenbaar voor de kinderen.
- De leerlingen krijgen inzicht in de leerlijn door het gebruik van afbeeldingen.
- De 'check' na de instructie en aan het eind van de les, geeft de leerlingen inzicht in wat ze al zelf kunnen en waarbij ze nog hulp kunnen gebruiken.

Rekendidactiek en observatiemodellen

- Zicht op cruciale leermomenten in leerlijnen en rekenmuurtje (zie visualisaties)
- Hoofd fasenmodel, Handelingsmodel, Drieslagmodel

Rekenstrategieën

- Somtypen: +/ – 0, 1, 2-som, 5-som en 10-som, (bijna)verdubbel, (bijna) verdwijnsommen
- Strategieën: Analogie: $2 + 5 / 12 + 5$ $4 - 3 / 14 - 3$
Via de 10: $8 + 5 = 8 + 2 + 3 = 13$, $14 - 6 = 14 - 4 - 2 = 8$
- Context opgaven via stappenplan: Kijk en luister, denk, reken uit en controleer.

Automatiseren

- Dagelijks: afwisselend via spel/beweegactiviteiten en werkboek
- Software met laboratieve feedback.
- Opbouw van Power (goed inoefenen) naar Speed (snelheid) vervolgens onderhouden we ook deze automatiseerdoelen
- Bareka rekenmuurtje
- Activiteitenkaarten
- Kinderen geven in rekenmuurtje zelf aan wat ze al beheersen.

3 rekenen 20

$3 + 2 = _$ $5 - 2 = _$ $9 + 6 = _$ $15 - 8 = _$
 $13 + 2 = _$ $15 - 2 = _$

2 getalbegrip 100

100 56 57 58 78 79 80 +10 -10
63 78

1 rekenen 10

8 $7 + 2 = _$ $8 - 3 = _$
2

0-B getalbegrip 20

20 15 16 17 +2 -2 13 18 14
17 18 19 13 16

0-A getalbegrip 10

10 6 7 8 +2 -2 5 1 8
5 8

Bewegend, spelend leren

Dagelijkse spel- en beweegactiviteiten aansluitend bij het lesdoel en automatiseerdoel. Spel voor binnen en buiten. Als leerkracht kun je zelf kiezen. De uitleg van de activiteiten heeft, naast een beschreven uitleg, ook een uitleg met filmpje. Dit is handig voor zowel leerkracht als kind.

Niveaus en differentiatie

- Basisniveau voor alle leerlingen, dagelijks verlengde instructie
- Sterke leerlingen: 3 x per week verdiepende instructie, vanaf blok 5 pluswerkboek

Passende perspectieven

In groep 3 gaan wij nog niet uit van passende perspectieven. De methode kun je ook inzetten voor SBO-scholen.

Excellente rekenaars

- Denkvraag tijdens basisinstructie – mogelijkheid om basisinstructie te verkorten
- Geen pré-toetsen
- Elke les staan er uitdagende oefeningen in het werkboek voor de rekensterke leerlingen.
- Verrijking: verdieping van lesdoel tijdens verdiepende instructie a.d.h.v. taxonomie van Bloom
- Activiteitenkaarten, opdrachten in rekenhoek
- Pluswerkboek vanaf blok 5 met compactprogramma.

Combinatiegroepen

- Combinatiegroepen 2 groepen (organisatiemodel, doelen/domeinen per week)- organisatiemodel beschikbaar voor 2-3 / 3-4

Groep 1/2

- 108 rekenactiviteiten helemaal conform de SLO-doelen
- Structureel aandacht voor spelend en bewegend leren, 1 x per week
- Speciale Semsomdanses waarin de kleuters dansend aan het rekenen zijn
- Opdrachten zijn aan te passen aan thema of hoek
- Speciale rekenprentenboeken

Materialen

- Handleiding op papier en digitaal
- Leerkrachtsoftware
- Antwoordenboek
- Leerlingsoftware voor het automatiseren
- Leerkrachtsoftware (registratie)
- Leerkrachtsoftware voor het digibord
- 9 Werkboekjes op papier: start, 7 blokken, eind
- 1 toetsboek (toetsen zijn op papier)
- 1 automatiseringsboek (2x in de week en vanaf blok 5, 3x per week)
- 1 boekje voor sterke rekenaars vanaf blok 5
- Doos met activiteitenkaarten waar leerlingen zelf mee aan de slag kunnen aansluitend bij het weekdoel of automatiseerdoel. Met o.a. aanbod voor rekensterke rekenaars.
- Rekenrek van 2 rijen
- Rekenbakje met fiches, dobbelstenen, telmateriaal, getallenkaarten

Advisering

- Hoge einddoelen
- Bewegend en spelend leren
- Meegroeien met groep 3
- Goede aansluiting met elke methode vanaf groep 4
- Veel aandacht voor automatisering
- Aanbod voor alle rekenaars, zowel zwakke als sterke rekenaars
- Flexibiliteit: activiteiten kun je bijv. ook een ander moment inzetten