

Verken samen met je leerlingen het Bingeleiland

In het eerste leerjaar doe je de verkenning van het Bingeleiland best volledig klassikaal omdat ze Bingel nog niet kennen en nog niet kunnen lezen. Ze zoeken wel mee alsof het een ontdekplaat is.

In het tweede leerjaar start je klassikaal met een korte instructie, nadien gaan de leerlingen zelfstandig het eiland verder verkennen (volgens ervaring klasgroep).

Stap 1: inloggen op Bingel

Bezorg de inlogcodes aan de leerlingen. In het tweede leerjaar kennen de leerlingen dit al van vorig schooljaar en kunnen ze zelf inloggen. In het eerste leerjaar kan je eventueel klassikaal aan het bord werken.

Stap 2: het eiland verkennen

Ga met de muis over het eiland op zoek naar de lesmethodes.

Wie vindt er Talent? Wie vindt er Reken maar? Waar kan je dit vinden?

Na het zoeken met de muis, toon je rechts onderaan de schuifbalk om de methodes weer te geven zonder te moeten zoeken met de muis. Je zet best alleen de methodes zichtbaar die de leerlingen gebruiken. [Hier lees je](#) hoe je dit doet.

Stap 3: oefenen op het eiland

De leerlingen mogen op het eiland een methode kiezen en een oefening maken. Geef de leerlingen enkele minuten de tijd. Ze mogen meerdere oefeningen maken binnen de gegeven tijd. Afhankelijk van de voorkennis kan je in leerjaar 2 eerst een oefening klassikaal laten maken en nadien individueel of per twee. In leerjaar 1 kan je ervoor kiezen om enkel klassikaal een oefening te maken.

Stap 4: de verdiende pingping bekijken

Na het maken van een oefening gaan de leerlingen terug naar het startscherm om te zien hoeveel oefeningen ze gemaakt hebben en hoeveel pingping ze al verdiend hebben. Dit doen ze door rechts bovenaan naast de avatar op het pijltje te klikken.

Stap 5: een taak maken

Laat de leerlingen een taak maken die je vooraf of tijdens de verkenningsfase klaarzet. Kies voor een korte, eenvoudige taak waar veel pingping mee te verdienen is. [Hier lees je](#) hoe je een taak klaarzet.

Stap 6: een bericht lezen

Zorg ervoor dat je de leerlingen vooraf een bericht stuurt en pingping geeft. [Hier lees je](#) hoe je dit doet. Ga nu samen op zoek naar het bericht dat ze ontvangen hebben.

Hoe lees je een bericht? (in de envelop naast de avatar)

Stap 7: de boekenkast tonen

Werk je met de boekenkast in Bingel, dan kan je die ook tonen.

Waar vind je de boekenkast? (bij de iconen onderaan) *Wat zie je als je op het boekenkasticoon klikt?*

Stap 8: de avatar versieren

Nu de leerlingen het eiland verkend hebben en pingping verdiend hebben, is het tijd om de avatar op te smukken. Ze kunnen hiervoor de pingping die ze al verdiend hebben inzetten. Als de leerlingen nog niet weten waar ze de avatar en de 'winkel' met spullen vinden, kan je dit klassikaal tonen.

Stap 9: een spelletje spelen

Als er pingping over is, mogen de leerlingen een spelletje spelen. In leerjaar 1 laat je eerst zien waar ze de spelletjes vinden (bij de iconen onderaan).

