

wat hoe Twinbook



online organisatie - begeleider



Welkom!

Voor je ligt het wat & hoe tuinboek welke je kunt zien als de handleiding van de online typecursus van de Typetuin. Dit tuinboek laat zien hoe de begeleidersomgeving (backend) werkt.

We adviseren om dit tuinboek voor begeleiders even goed door te “spitten” en de leeromgeving te verkennen. Ook raden we je aan om de handleiding voor cursisten goed door te nemen. Deze kun je downloaden via de backend van de Typetuin.

We wensen jou en jouw cursisten veel succes en leerplezier.

Met vriendelijke groet,

Team de Typetuin

Inhoud

1.	Voor de eerste keer inloggen in de Typetuin	3
2.	Juiste houding en vingerzetting.....	3
3.	Levels en letters.....	4
4.	Diploma of bewijs van deelname	5
5.	Aangepaste normering	5
6.	Berichtenpagina	6
7.	Beheer	7
7.1	Cursusgroepen.....	7
7.2	Gebruikers	7
7.3	Spelerswachtwoorden.....	7
7.4	Wijzigen eigen wachtwoord	7
7.5	Spelinstellingen	8
8.	Resultaten.....	9
8.1	Tabblad 'Opgaven Gemaakt'	9
8.2	Tabblad 'Score'	9
8.3	Tabblad 'Laatst gespeeld'	10
8.4	Tabblad 'Aanslagen per minuut'	10
9.	Cursistgegevens bekijken	10
9.1	Ontwikkelingsgrafieken	11
10.	De Typetuin gebruiken in de klas/groep.	12
	Stimuleren en motiveren	12
	Advies oefenen levels.....	12
11.	Tot slot.....	13
	Bijlage 1 Een overzicht met de meest belangrijke speciale tekens.....	14
	Bijlage 2 Doelenkaart	16
	Bijlage 3 Openen volgend level bij spelinstelling standaard.	17

1. Voor de eerste keer inloggen in de Typetuin

Voor het eerst inloggen in de Typetuin kan op twee manieren:

- Als begeleider ontvang je, nadat het account door de beheerder van de (school)organisatie is aangemaakt in de Typetuin, een e-mail met daarin een link naar het inlogscherm. Via deze link geef je zelf een wachtwoord op.
- Of ga naar www.typetuin.nl. Klik op de button **inloggen**. Klik in het aanmeldscherm op “wachtwoord vergeten”. Vul het e-mail adres in welke bij het aanmaken van het docentenaccount door de beheerder is opgegeven.

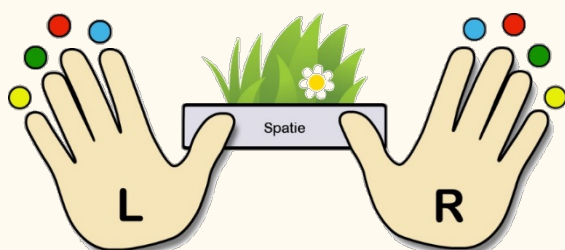
2. Juiste houding en vingerzetting

Een goed aangeleerde werkhouding is belangrijk om lichamelijke klachten te voorkomen en meer ontspannen de oefeningen te maken. Tussen het typen door kan de cursist ook als ontspanning vingeroefeningen doen. Leuke instructievideo's over de juiste werkhouding en de vingeroefeningen, vind je in de Typetuin in het rechtermenu onder **Uitleg/video's** (klik vanuit je docentenaccount eerst op de oranje button bovenin het scherm met **Spelomgeving**).

Vanaf de start in level 1 gaan de cursisten typen aan de hand van de basisrij:

- De basisrij zit in de tweede rij boven de spatiebalk.
- Zet de linker wijsvinger op de linker blauwe toets (op de F) en sluit de rest van de vingers aan. De vingers van de linkerhand staan nu op A S D F.
- Zet de rechter wijsvinger op de rechter blauwe toets (op de J) en sluit de rest van de vingers aan. De vingers van de rechterhand staan nu op J K L ;.
- Polsen omhoog en de duimen boven de spatiebalk laten zweven, nu staan de vingers in de basisrij.

De entertoets wordt met de rechterpink ingetypt om naar de volgende regel te gaan.



Tip: Plak de toetsen van het toetsenbord af met gekleurde stickers die overeenkomen met de kleuren zoals op onderstaand toetsenbord aangeven. Deze stickervellen zijn makkelijk verkrijgbaar bij de boekhandel.



3. Levels en letters

Welke letters/tekens worden wanneer behandeld in de Typetuin:

Level	Inhoud
Level 1	Letters en teken A S D F J K L ;
Level 2	Letters G H R T Y U
Level 3	Letters Q W E I O P
Level 4	Letters V B N M
Level 5	Letters en tekens Z X C , . /
Bonuslevel 6*	Cijfers en bijzondere tekens
Level 7	Hoofdletters
Level 8	Alle letters, tekens en cijfers in de vorm van zinnen
Proefexamen	Oneindig aantal proefexamens
Examen	3 examenpogingen

* Bonuslevel 6 verschijnt tegelijk met level 7. Dit bonuslevel kan gespeeld worden om cijfers en bijzondere tekens onder de knie te krijgen. Het is een extra level, de resultaten tellen NIET mee in de rapportkaart en met de gemiddelde scores. Zowel de cijfers als bijzondere tekens zijn geen onderdeel van het examen.

4. Diploma of bewijs van deelname

Het diploma of deelnamebewijs wordt als pdf verstuurd naar het e-mail adres, welke in de profielpagina van de cursist staat vermeld. Is er geen mailadres vermeld laat hier dan door de beheerder het mailadres van jou als docent instellen. Het diploma wordt niet verstuurd als er geen e-mail adres is ingevuld. Wij raden aan altijd het mailadres van de ouder/verzorger in te stellen. Hier wordt dan ook de wekelijkse automatische rapportage naar verstuurd wat zorgt voor een stuk ouderbetrokkenheid.

5. Aangepaste normering

Wanneer een cursist dyslectisch is, leerproblemen en/of concentratieproblemen heeft, of andere leeruitdagingen die ervoor kunnen zorgen dat leren typen lastiger zou kunnen zijn, dan kun je kiezen voor een aangepaste normering. **Alleen een beheerder kan dit instellen.**

Een aangepaste normering betekent dat de cursist in plaats van 100 aanslagen per minuut met 75 of 50 aanslagen per minuut het diploma kan halen. Slaagt de cursist met een aangepaste normering dan wordt dit ook op het diploma vermeld. Is een aangepaste normering ingesteld en slaagt de cursist toch met 100 aanslagen of meer per minuut, dan vervalt de aantekening op het diploma automatisch.

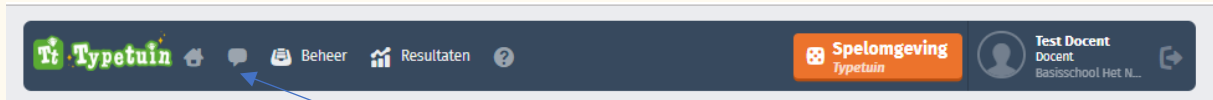
Spelomgeving

Als begeleider kun je door bovenstaande button “spelomgeving” in de Typetuin komen. Deze tuin ziet er hetzelfde uit als de tuin die de cursisten zien. Met het verschil dat in de spelomgeving gelijk alle levels zichtbaar en te spelen zijn.



6. Berichtenpagina

In de Typetuin is het mogelijk om persoonlijke of groepsberichten te sturen naar de cursisten, beheerder van de (school)organisatie of de helpdesk van Typetuin.



Om in de berichtenpagina te komen klik je op bovenstaand figuur. Je kunt hier berichten maken, beantwoorden of verwijderen.

Nieuwe berichten versturen

- Klik op “*nieuw bericht*”.
- Voer het onderwerp en de tekst in (eenmaal verder in het menu kan de tekst niet meer worden gewijzigd).
- Kies het type “*spelers*” en vervolgens de juiste cursusgroep.
- Op de volgende pagina kun je binnen de gekozen groep ook nog een specifieke ontvanger kiezen voor het bericht.
- Op de laatste pagina kun je meer ontvangers toevoegen of teruggaan naar de inbox.

Verstuurde items

Hier staan de verstuurde items. Deze kunnen verwijderd worden, maar let op; deze worden dan ook bij de ontvanger verwijderd.

Drop down menu

Door middel van het drop down menu (zie pijl) maak je de berichten (inbox en verstuurde items) zichtbaar van een bepaalde groep i.p.v. alle groepen.



7. Beheer

7.1 Cursusgroepen

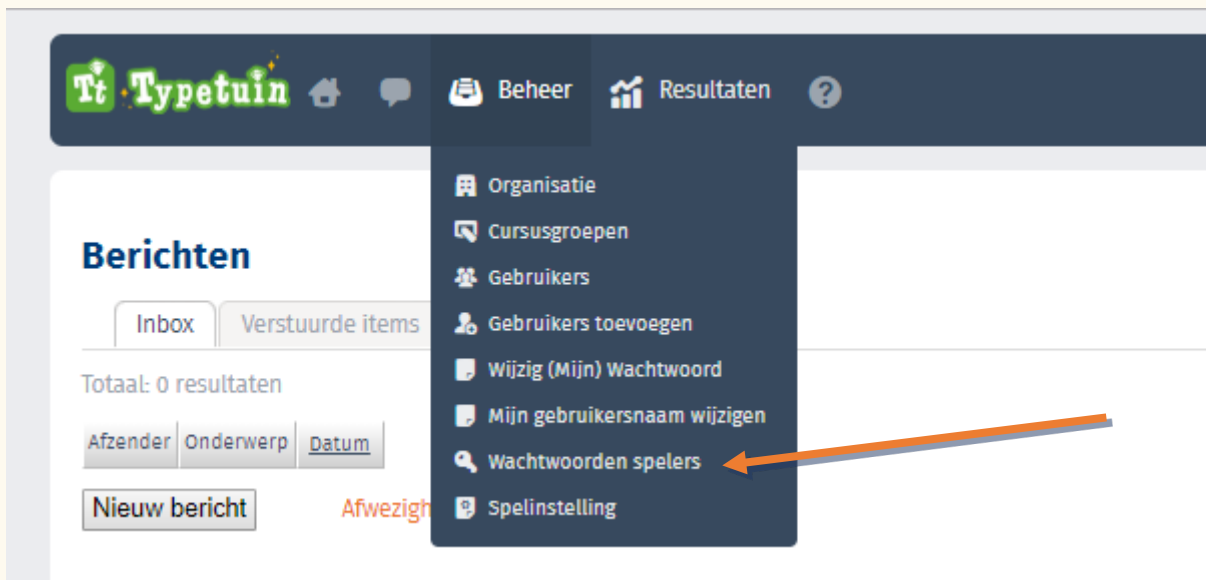
Hier zie je de aan jou gekoppelde cursusgroepen. Wanneer je op **bekijken** klikt zie je de cursisten in die groep.

7.2 Gebruikers

Hier staan alle aan jou gekoppelde cursisten. Je kunt hier zoeken op gebruikersnaam en sorteren in de verschillende velden.

7.3 Spelerswachtwoorden

Klik op **beheer** en daarna op **wachtwoorden spelers**. De wachtwoorden kun je hierna doorgeven aan de cursisten zodat zij van start kunnen in de Typetuin.



Zodra een cursist het wachtwoord heeft gewijzigd, is dit niet meer zichtbaar voor de begeleider. Je kunt het wel voor ze wijzigen. Cursisten kunnen ook zelf hun wachtwoord opvragen met hun e-mailadres (mits ingesteld) door op de link **Wachtwoord vergeten** te klikken op de inlogpagina. In dit geval zal het nieuwe wachtwoord in verband met privacy niet meer zichtbaar zijn in het Tuincentrum.

7.4 Wijzigen eigen wachtwoord

Hier is het mogelijk je eigen wachtwoord aan te passen. Klik hiervoor op “bewerken” achter je naam in het begeleidersoverzicht (Menuoptie *Gebruikers* onder *Beheer*, tabblad *docenten*).

7.5 Spelinstellingen

Standaard is de spelinstelling zo ingesteld dat levels automatisch openen wanneer het voldoende wordt beheerd. Het is ook mogelijk om dit handmatig te doen. Jij bepaalt dan of de cursist toe is om het volgende level te gaan oefenen.

Spelinstelling organisatieoverzicht

Totaal: 1 resultaten

Nummer	Naam	Spelinstelling	Gepersonaliseerd	Acties		Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5	Level 6	Level 7	Level 8	Proefexamen	Examen
	Organisatie: Demoschool Typetuin	Standaard		Bewerken	Selectie bewerken	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
107371	Test demoklas	Handmatig	0 van de 1	Cursusgroep overzicht		✗	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓

Er zijn 2 soorten spelinstellingen:

Standaard: De levels gaan open op basis van resultaat. Dit is volledig geautomatiseerd.

Handmatig: Hiermee kan de docent de levels handmatig open zetten. Dit vraagt wat meer werk voor de docent, maar biedt uitkomst wanneer je het leerproces wat meer wilt regisseren.

Spelinstellingen zijn voor meerdere cursusgroepen tegelijk te bewerken (klik hiervoor het vakje achter de betreffende cursusgroepen aan en klik op selectie bewerken) of, wanneer je op cursusgroep overzicht klikt, per speler.

Tip: In bijlage 3 vind je een overzicht wanneer het volgende level open gaat.

8. Resultaten

Onder resultaten kun je diverse rapportages maken van de resultaten. Een docent ziet hier alleen de resultaten van de groepen waar hij/zij aan gekoppeld is door de beheerder.

The screenshot shows the 'Resultaten' (Results) section of the Typetuin application. At the top, there's a navigation bar with icons for 'Beheer' (Manage), 'Resultaten' (Results), and 'Spelomgeving' (Game Environment). The main heading is 'Resultaten van cursusgroep: testgroep'. Below this, there's a dropdown menu for 'testgroep' and four tabs: 'Opgaven gemaakt' (Tasks completed), 'Score' (Score), 'Laatst gespeeld' (Last played), and 'Aanslagen per minuut' (Hits per minute). The 'Opgaven gemaakt' tab is selected. Underneath, there's a section for selecting a period: 'Kies een periode: Een jaar'. It includes date pickers for 'Startdatum' (Start date) and 'Einddatum' (End date), both set to '5 Juli' and '2018' and '2019' respectively. An 'OK' button is below. A message box says 'Hieronder zie je hoeveel opgaven de spelers gemaakt hebben.' (Below you see how many tasks the players have completed). Below that, it says 'Totaal: 0 resultaten' (Total: 0 results). At the bottom, there's a table with columns: 'Voornaam' (First name), 'Achternaam' (Last name), 'Leerjaar' (Grade), 'Norm' (Norm), 'lvL 1' through 'lvL 8', 'proefex.' (practice exam), 'examen' (exam), and 'Totaal' (Total).

8.1 Tabblad 'Opgaven Gemaakt'

Op dit tabblad wordt per cursist weergegeven hoeveel opgaven er totaal per level gemaakt zijn.

The screenshot shows the 'Opgaven Gemaakt' (Tasks Completed) table. At the top, there's a message box: 'Hieronder ziet u hoeveel opgaven de kinderen gemaakt hebben.' (Below you see how many tasks the children have completed). Below that, it says 'Pagina 1 van 1, toont 3 records van een totaal van 3, beginnend bij record 1, eindigend bij 3' (Page 1 of 1, shows 3 records of a total of 3, starting at record 1, ending at 3). The table has columns: 'Voornaam' (First name), 'Achternaam' (Last name), 'Groep' (Group), 'Aangepaste normering' (Adjusted normalization), 'lvL 1' through 'lvL 8', 'b.sp. 6' (b.sp. 6), 'lvL 7', 'lvL 8', 'proefex.' (practice exam), 'examen' (exam), and 'Acties' (Actions). The data rows are: Type1, Tuin, 7 (10-11 jaar), Ja, 221, 51, 27, 30, 33, 27, 22, 28, 1, 1, Bekijken; Type2, Tuin, 7 (10-11 jaar), Nee, 15, 30, 30, 15, 15, 30, 15, 15, 3, 1, Bekijken; Typeopleiding, Succes, 7 (10-11 jaar), Ja, 99, 30, 30, 15, 15, 30, 15, 15, 3, 1, Bekijken. At the bottom, there's a navigation bar: '<< Vorige | Volgende >>'.

8.2 Tabblad 'Score'

Op dit tabblad staat per level een overzicht van de prestaties van alle cursisten uit een cursusgroep.

Deze score gaat over de vooruitgang/beheersing van de cursist individueel (los van de groep waar de cursist in zit). Dus hoe goed gaat het in het level.

- De score loopt van 1-1000, in stapjes van 10. De score zegt iets over hoe goed het gaat in dat level. Dit is voornamelijk over het wel of niet maken van fouten tijdens het typen. Wanneer de score niet omhoog gaat, maakt de cursist teveel fouten in dat level. Adviseer de cursist langzamer te typen.
- De scores kunnen niet zakken. Een cursist werkt dus altijd verder vanuit de score waar hij/zij het laatst gebleven is.

- De nauwkeurigheid en betrouwbaarheid van de score hangen af van het aantal opgaven dat de cursist heeft gemaakt en hoe lang geleden de cursist de opgaven heeft gemaakt.
- De snelheid wordt vanaf level 8 belangrijker.
- De verschillende scores zijn gekoppeld aan een kleur:

	0-299	Mooie start!
	300-699	Goed op weg!
	700-799	Blijf rustig oefenen, dan maak je minder fouten.
	800-899	Je maakt al minder fouten, ga zo door!
	900+	Je typt (bijna) foutloos, oefen nu je snelheid.

- Deze kleuren ziet de cursist ook in zijn/haar rapportkaart.
- Het proefexamen blijft de uiteindelijke check of de cursist klaar is voor het examen.

8.3 Tabblad 'Laatst gespeeld'

Op dit tabblad wordt weergegeven hoeveel dagen geleden de cursist voor het laatst gespeeld heeft.

8.4 Tabblad 'Aanslagen per minuut'

Op dit tabblad wordt per cursist weergegeven wat het gemiddeld aantal aanslagen is dat ze per level behaald hebben.

9. Cursistgegevens bekijken

Door op de naam van een cursist te klikken kom je op de overzichtspagina van deze cursist.

Op deze pagina vind je een overzicht van de gebruikersstatistieken, scores per spel en ontwikkelingsgrafieken. Deze gegevens ziet de cursist zelf op zijn online rapportkaart.

NB: Alleen de laatste 10 gemaakte proefexamens zijn zichtbaar op de rapportkaart.

Level scores					
Level	Norm	Score	Laatst gespeeld	Opgaven gemaakt	Aanslagen per minuut
Level 1		910	14 dagen geleden	1725	148
Level 2		920	8 dagen geleden	1201	128
Level 3		940	10 dagen geleden	1200	123
Level 4		900	10 dagen geleden	525	117
Level 5		910	7 dagen geleden	737	115
Level 6		490	0 dagen geleden	413	59*
Level 7		920	4 dagen geleden	783	114
Level 8		710	3 dagen geleden	296	116
Totaal en gemiddeld				6880	123

Proefexamens

Datum	Geslaagd	Tijd	Aanslagen	Aanslagen per minuut	Niveau
2019-06-03	Nee	08:00	739	92	
2019-05-28	Ja	08:00	952	119	★★
2019-05-27	Ja	08:00	972	121	★★
2019-05-24	Nee	08:00	763	95	
2019-05-22	Nee	08:00	681	85	
2019-05-20	Ja	08:00	946	118	★★
2019-05-20	Ja	08:00	983	122	★★
2019-05-19	Ja	08:00	946	118	★★
2019-05-19	Ja	08:00	980	122	★★
2019-05-18	Ja	08:00	973	121	★★

9.1 Ontwikkelingsgrafieken

In de Ontwikkelingsgrafieken wordt het aantal oefeningen en de gemiddelde score per dag weergegeven. Op de horizontale as staan de data, op de linker verticale as de score (0-10 staat voor 0-100 procent) en op de rechter verticale as de frequentie. De hoogte van de staafdiagrammen geeft aan hoeveel oefeningen er op die dag gemaakt zijn. De lijn in de grafiek geeft de gemiddelde score per dag aan. Door met de muis op één van de staven te gaan staan, wordt de score weergegeven.



10. De Typetuin gebruiken in de klas/groep

Wanneer je de Typetuin op spelinstelling standaard hebt staan reguleert het programma zich helemaal vanzelf. Het volgende level gaat open wanneer de cursist de te leren letters/tekens voldoende beheerst en er voldoende opgaven gemaakt zijn (zie bijlage 3). Het examen verschijnt vanzelf een week nadat het eerste proefexamen gehaald is. Als begeleider is jouw rol vooral om de cursisten te blijven stimuleren zoveel mogelijk te oefenen.

Introductie in de klas

1. Zorg dat alle spelers de beschikking hebben over de **handleiding van de online cursus**. Deze kun je downloaden in de backend van de Typetuin.
2. Neem deze handleiding met de groep door of laat deze zelfstandig doornemen en kies er zelf een aantal highlights uit.
3. Wanneer je de beschikking hebt over een digibord kun je vanuit jouw docentenaccount ook de spelomgeving laten zien. Tip: laat de uitleg video's in het rechtermenu zien.
4. Wanneer er door de beheerder voor gekozen is om geen mailadres in te vullen voor de cursisten, dien je zelf de spelerswachtwoorden en gebruikersnamen te verstrekken. Deze vind je in de backend onder beheer.

Tip: adviseer de cursisten zelf het wachtwoord na de eerste keer te wijzigen. Hierna kunnen de cursisten zelfstandig aan de slag.

Stimuleren en motiveren

De ervaring leert dat de cursisten de eerste weken super gemotiveerd zijn. Ze ervaren dat ze het snel onder de knie krijgen. Het typen zelf gaat echter nog erg langzaam. Om het tempo te verhogen en uiteindelijk te kunnen slagen moeten er typekilometers gemaakt worden.

Enkele tips:

1. Gemiddeld slagen cursisten na 13 weken (bij dagelijks twee keer een kwartier oefenen). Betrek ouders/verzorgers hier ook in wanneer dagelijks oefenen op school lastig is door bijvoorbeeld onvoldoende computers.
2. Gebruik de doelenkaart in bijlage 2. Laat de cursisten zelf aangeven waar ze de komende week aan willen werken. Bespreek wekelijks de voortgang met ze.
3. Hang een wall of fame op in de klas met een foto van de geslaagde cursisten met diploma.
4. Stel het mailadres van de ouder in (door de beheerder). Zij ontvangen dan de wekelijkse automatische rapportage wat goed is voor de ouderbetrokkenheid.
5. Focus in het begin op het foutloos typen. De snelheid komt vanzelf.

Advies oefenen levels

De levels in de Typetuin gaan vanzelf open (bij spelinstelling standaard). Het is kind-eigen dat ze alleen in de hoogste levels willen oefenen. Het is echter belangrijk dat er in alle openstaande levels wordt geoefend om het tempo omhoog te krijgen. Wij adviseren iedere oefensessie 1 lager level uit te kiezen om daar een set oefeningen in te maken en daarna verder te oefenen in het hoogste level m.u.v. het bonuslevel).

11. Tot slot

Wij wensen je heel veel succes toe met het gebruik van de Typetuin. Mocht je tijdens het gebruik tegen zaken aanlopen waar dit tuinboek of www.typetuin.nl/faq geen antwoord op geeft, mail of bel ons dan gerust op support@typetuin.nl of 013-5220579.

Team de Typetuin

Bijlage 1 - Een overzicht met de meest belangrijke speciale tekens

Letter/teken	Windows	Apple / iOS *
“	Shift en ‘	Shift en ‘
?	Shift en /	Shift en /
!	Shift en 1	Shift en 1
@	Shift en 2	Shift en 2
#	Shift en 3	Shift en 3
\$	Shift en 4	Shift en 4
%	Shift en 5	Shift en 5
€	Ctrl en Alt en 5	Option en 2
&	Shift en 7	Shift en 7
*	Shift en 8	Shift en 8
(Shift en 9	Shift en 9
)	Shift en 0	Shift en 0
–	Shift en -	Shift en -
+	Shift en =	Shift en =

Letter/teken	Windows	Apple / iOS *
ë	SHIFT en ´ en e	Option en u en e
è	` en e	Option en ` en e
é	´ en e	Option en e en e
ê	SHIFT en 6 en e	Option en i en e
ä	SHIFT en ´ en a	Option en u en a
à	` en a	Option en ` en a
á	´ en a	Option en e en a
â	SHIFT en 6 en a	Option en i en a
ï	SHIFT en ´ en i	Option en u en i
ì	` en i	Option en ` en i
í	´ en i	Option en e en i
î	SHIFT en 6 en i	Option en i en i
ö	SHIFT en ´ en o	Option en u en o
ò	` en o	Option en ` en o
ó	´ en o	Option en e en o
ô	SHIFT en 6 en o	Option en i en o
ü	SHIFT en ´ en u	Option en u en u
ù	` en u	Option en ` en u
ú	´ en u	Option en e en u
û	SHIFT en 6 en u	Option en i en u
:	Shift en ;	Shift en ;

Bijlage 2 - Doelenkaart



Doelenkaart van:

Dit is jouw doelenkaart. Elke les mag je hier op aangeven wat je die week wilt halen in de Typetuin. Dit kan van alles zijn. Het aantal oefeningen die je wilt doen, op welke momenten je wilt gaan typen, en nog meer. Je kunt per week 1 of meerdere doelen kiezen.

	aanslagen per minuut	level openen	aantal oefeningen	aantal diamanten	kleur level	Typetuin moment
week 1						
week 2						
week 3						
week 4						
week 5						
week 6						
week 7						
week 8						
week 9						
week 10						
week 11						
week 12						
week 13						



Succes!

Bijlage 3 - Openen volgend level bij spelinstelling standaard

Levels	Het level gaat open wanneer je:
1	De introductievideo's hebt bekeken.
2	In level 1 250 opgaven hebt gemaakt & een score van 400 hebt gehaald.
3	In level 2 250 opgaven hebt gemaakt & een score van 400 hebt gehaald.
4	In level 3 250 opgaven hebt gemaakt & een score van 380 hebt gehaald.
5	In level 4 250 opgaven hebt gemaakt & een score van 380 hebt gehaald.
6 (bonuslevel)	In level 5 250 opgaven hebt gemaakt & een score van 380 hebt gehaald.
7	In level 5 250 opgaven hebt gemaakt & een score van 380 hebt gehaald.
8	In level 7 150 opgaven hebt gemaakt & een score van 380 hebt gehaald.
Proefexamens	In level 8 150 opgaven hebt gemaakt en 100 aanslagen per minuut of 75 bij aangepaste normering hebt gehaald.
Examens	Precies een week eerder een proefexamen gehaald hebt en je bent minimaal 6 weken aan het typen in de Typetuin.
Games	Een nieuwe game gaat open:
1	Tegelijk met level 2
2	Tegelijk met level 5
3	Tegelijk met level 8

Games	Een nieuwe game gaat open:
1	Tegelijk met level 2
2	Tegelijk met level 5
3	Tegelijk met level 8