

Procenten, groep 7 en 8



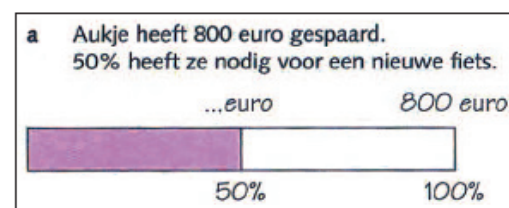
Doel: kinderen verwerven inzicht in procenten

Tip (1) Besteed ruim aandacht aan de relatie tussen breuken, kommagetallen, verhoudingen en procenten

Werk als eerste met percentages als 50%, 25%, 20%, 10%, 5% die gemakkelijk in breuken om te zetten zijn en met combinaties daarvan als 30% en 35%. Dit bevordert ook het schattend rekenen met procenten. Door te beginnen met deze percentages vindt een hechte verbinding plaats tussen procenten, breuken en verhoudingen. Procenten zijn eigenlijk breuken waarvan de noemer 100 is. Ze zijn daarmee ook vaak te vereenvoudigen tot gewone breuken. Belangrijk is dan ook dat er vaak een relatie wordt gelegd tussen breuken en procenten, maar ook met kommagetallen en verhoudingen zoals $25\% = \frac{1}{4} = 0,25 = 1$ op de 4. Zo worden kinderen steeds vaardiger in het kiezen en uitvoeren van de meest handige bewerking.

Tip (2) Gebruik de strook en de verhoudingstabel bij het rekenen met procenten

Het belangrijkste model bij procenten is de strook. Onder de strook worden de percentages geschreven en boven de strook de aantallen waar het om gaat of andersom. De strook ondersteunt het hoofdrekenen met procenten.



Rekenrijk 3 leerlingenboek 7a

Ook de verhoudingstabel kan bij het rekenen met procenten worden gebruikt als rekenhulpmiddel. Zie ook de kwaliteitskaart Verhoudingen.

Tip (3) Aandachtspunten bij de 1% regel

Rekenen via de 1% werkt altijd. Als de 1% geïntroduceerd wordt kunnen ook lastige percentages als 3%, 8% en 24% berekend worden. Hierbij kan dan gebruik gemaakt worden van de verhoudingstabel of de rekenmachine voor zwakke rekenaars. Introduceer niet gelijk de 1% regel. Laat kinderen eerst handig rekenen met procenten. Als er een goede basis is gelegd bij het rekenen met procenten, ervaren kinderen dat rekenen via de 1% niet altijd de makkelijkste weg is en dat het vaak handiger is om te rekenen met bijvoorbeeld 10%, 25% of met breuken.

Tip (4) Gebruik bij moeilijkere getallen de rekenmachine

Het is belangrijk om complexe procentopgaven met de rekenmachine op te lossen. Bij moeilijkere getallen volstaat soms om via globaal rekenen een schatting te maken. In veel situaties in het dagelijks leven is het echter belangrijk om een precieze uitkomst te hebben. Hierbij kan dan op de rekenmachine gebruik worden gemaakt van de 1% regel. Niet elke rekenmachine heeft namelijk een procentknop, bovendien werkt deze knop vaak niet inzichtelijk. Belangrijk bij het rekenen met een rekenmachine is dat kinderen leren om de rekenmachine met inzicht te gebruiken en dat ze niet trucs regels toepassen die ze niet begrijpen.

Tip (5) Laat ook zwakke rekenaars kennismaken met procenten

Ook zwakke rekenaars moeten kennismaken met procenten. Zwakke rekenaars doorlopen soms vertraagd de methode waardoor ze geen onderwijs in procenten krijgen. Dit levert grote problemen op wanneer ze naar het VO doorstromen. Er moet ruime aandacht zijn voor elementair inzicht in procenten en percentages. Deze kinderen moeten percentages precies en globaal schattend kunnen aflezen en inkleuren in een cirkeldiagram en strook. Ook berekeningen uitvoeren met eenvoudige percentages en mooie getallen via het rekenen met breuken, verhoudingen of de 1% regel moeten kinderen beheersen in met name contextsituaties. Verder zijn de omzettingen van eenvoudige percentages in een verhouding, breuk en in een kommagetal belangrijk. Voor veel zwakke rekenaars is referentieniveau 1F van toepassing. Voor concrete voorbeelden van opgaven op 1F-niveau binnen de leerlijn procenten zie onder andere www.rekendoelen.slo.nl

Colofon

Deze Kwaliteitskaart Procenten, groep 7 en 8 is samengesteld door Arlette Buter en is een uitgave van School aan Zet. Voor vragen rond de handreikingen en kwaliteitskaarten kunt u contact opnemen met School aan Zet: Gea Spaans, secretariaat@schoolaanzet.nl.

KKGIR911

© Buiten het downloaden zijn alle rechten op dit product voorbehouden aan:

SCHOOL
AAN ZET

Postbus 556, 2501 CN Den Haag
e-mail: secretariaat@schoolaanzet.nl
www.schoolaanzet.nl

KWALITEITSKAART