

Lees snel



Lees snel

Een programma voor remedial teaching
Leeftijd: 6 – 8 jaar

Auteur: Nel Hupkens

© 2003

Rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden veeleelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of enige wijze, hetzij elektronisch, door kopieën opnamen of enige manier, zonder voorafgaande toestemming van het OWG-Bureau BV.

Copyright OWG-Bureau BV 2003

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	1
1. Leerkrachtengedeelte	3
Instellingen	3
Geluid	3
Bij fout antwoord	3
Leestijd	3
Herhaling bij fout antwoord	3
Standaard instellingen	4
Groep/klas en namen	4
Instellingen gelden voor een bepaalde groep/klas:	4
Instellingen gelden voor een bepaalde leerling:	4
De leerstof	5
2. Leerlingengedeelte	6
Maak een keuze uit de volgende opgaven.	6
De opgaven	7
3. Resultaten leerlingen.....	8
4. OWG Central Unit, een centrale database	9
5. De spraaksynthese, ScanSoft® RealSpeak™	9
6. Systeemeisen voor het programma Lees snel	10
7. Installatie	10

Adres

OWG-Bureau BV.
Postbus 1206
6040 KE ROERMOND (NL)

Fax : +31 (0) 475 - 333 866
Servicedesk : +31 (0) 475 - 355 850

Bereikbaar

Maandag, donderdag, vrijdag: 08.30 – 13.00 uur
Dinsdag: 08.30 – 12.00 uur
Woensdag: 13.30 – 16.30 uur

E-mail: helpdesk@bureau.owg.nl
E-mail: bureau@owg.nl
Bezoek ook www.owg.nl

Inleiding

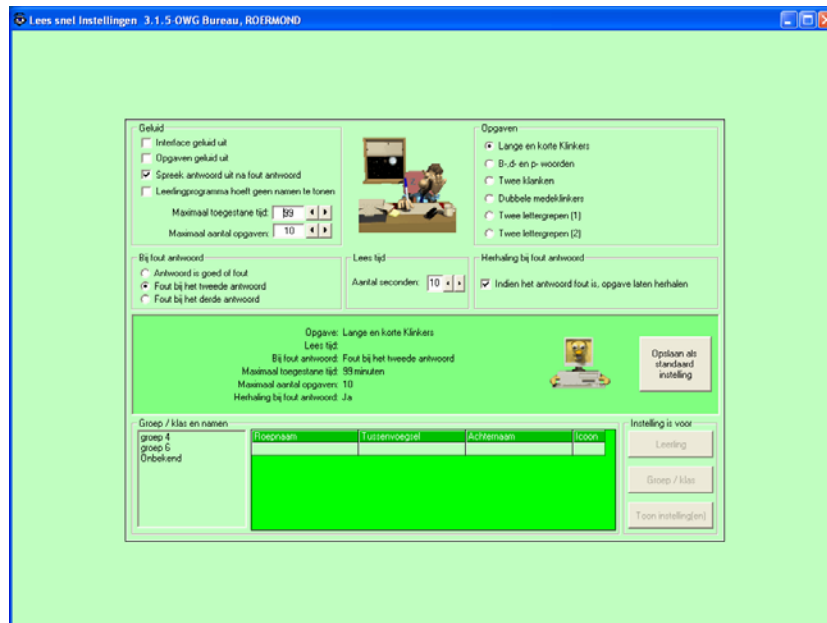
Lees snel is een programma voor 6- tot 8-jarigen en remedial teaching in het primair onderwijs. Het oefent het snel lezen van woorden, waarbij vooral de visuele discriminatie belangrijk is. Het programma neemt plaatjes als uitgangspunt. De plaatjes zijn goed herkenbaar en maar voor één uitleg vatbaar. Bij de opgaven hoort een animatie die de suggestie geeft dat het mis gaat als je niet snel genoeg werkt. Het programma vraagt dus een voortdurende concentratie. De vijftien opgaven kunnen elk binnen twee minuten worden afgewerkt. Er hoeven geen letters ingetypt te worden; klikken met de muis is voldoende.

1. Leerkrachtengedeelte

In het beginscherm kunnen de volgende keuzes gemaakt worden.

- instellingen
- stop

Instellingen



Binnen de optie **Instellingen** zijn de volgende mogelijkheden:

Geluid

- Interface geluid uit
- Opgaven geluid uit
- Spreek antwoord uit na fout antwoord
- Leerlingprogramma hoeft geen namen te tonen

Bij fout antwoord

- Antwoord is goed of fout
- Fout bij het tweede antwoord
- Fout bij het derde antwoord

Leestijd

Hier kan het aantal seconden, dat het kind het woord mag lezen, ingesteld worden.

Herhaling bij fout antwoord

Wanneer een leerling een fout antwoord geeft bij een opgave kunt u hier ervoor kiezen om de opgave te laten herhalen.

Opgaven

Hier kan een keuze gemaakt worden uit:

- Lange en korte klinker
- B-, d- en p- woorden
- Twee klanken
- Dubbele medeklinker
- Twee lettergrepen (1)
- Twee lettergrepen (2)

Standaard instellingen

Een bepaald gedeelte van de instellingen kunt u op laten staan als standaard instellingen. Deze instellingen worden gebruikt, wanneer er voor een leerling geen instellingen zijn.

Groep/klas en namen

Hier kunt u kiezen voor de groep/klas. U ziet dan in de kolom ernaast de leerlingen uit deze groep/klas staan.

Het aanmaken van een nieuwe groep/klas gebeurt in de OCU. In de handleiding van de OCU kunt u lezen hoe u dit kunt doen.

Wanneer u alles ingevoerd heeft kunt u deze instellingen laten gelden voor:

- Een bepaalde groep/klas
- Een bepaalde leerling

Instellingen gelden voor een bepaalde groep/klas:

Wanneer u alle instellingen heeft ingevoerd kunt u klikken op de desbetreffende groep. Daarna klikt u op *Groep/klas* aan de rechterzijde van het scherm. De instellingen die u had ingevoerd gelden nu voor deze groep/klas.

Instellingen gelden voor een bepaalde leerling:

Wanneer u alle instellingen heeft ingevoerd kunt u klikken op de desbetreffende leerling. Daarna klikt u op *Leerling* aan de rechterzijde van het scherm. De instellingen die u had ingevoerd gelden nu voor deze leerling.

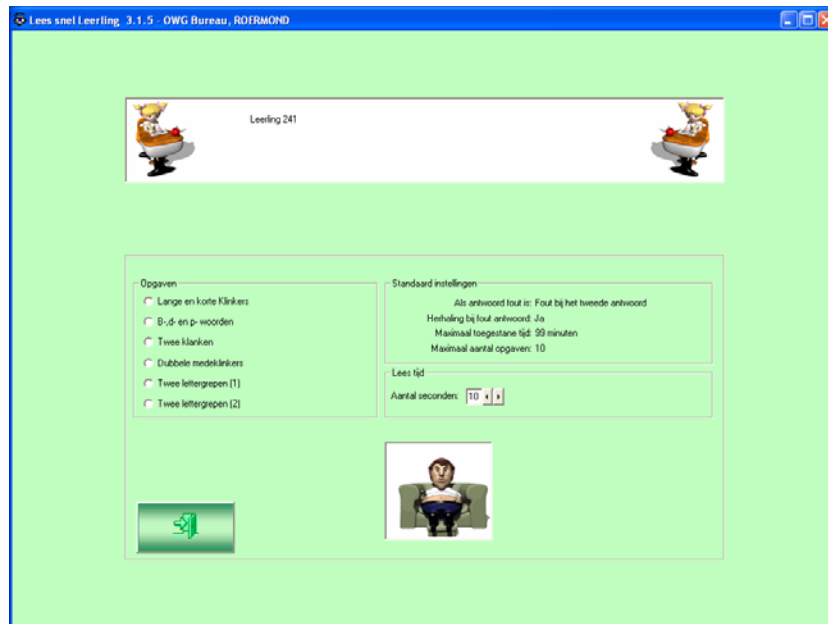
De leerstof

Hieronder vindt u een overzicht van de leerstof van het programma. Van elk eerste woord is er een plaatje. De woorden verschijnen in willekeurige volgorde.

<p>Lange en korte klinkers kaas, kas, kan, kat maan, man, naam, nam teen, den, net, tel veer, ver, vis, vee rook, rok, koor, rood rok, rook, rol, kool tas, zat, tak, das pet, peer, pel, tel reep, peer, rek, pek zeep, zee, reep, zeef muur, rum, vuur, mus kam, kan, mak, maak pan, pak, map, pas hek, hees, heb, keel kip, pit, pil, lip</p>	<p>B-, d- en p-woorden bal, baal, dal, daal das, pas, dat, bad doos, boos, bos, door bus, dus, buur, duur dak, tak, bak, kat bed, het, dek, pet bijl, bel, bijt, baal bel, pel, tel, beet pen, ben, den, peen bos, boos, poos, bok put, hut, pet, pup peer, beer, deel, peen beer, peer, bes, beet pan, paal, dan, bal deuk, beuk, duik, buik</p>
<p>Tweeklanken riem, rem, rijm, roem duif, dof, duf, deuk boek, bok, beek, buik zout, zoet, zuid, ziet stoel, stal, staal, steil wiel, wil, wel, woel schoen, schoon, schuin, scheen geit, giet, goot, gat zeil, zuil, ziel, zaal muis, mus, mees, maas kous, kies, keus, kaas scheur, scheer, scheut, schuit vier, veer, ver, voor deur, deuk, beurt, door doek, duik, deuk, dak</p>	<p>Dubbele medeklinkers steen, ster, staan, steun staart, straat, staat, staar gesp, geld, spek, greep fles, vlees, les, vlies broek, breuk, brak, brok kast, stak, kaats, kaas kist, stik, kies, kijk strik, stik, prik, slik mond, mand, moed, mot bank, bak, brak, bang ring, zing, rang, rijm kers, kerst, kier, sterk taart, baard, daar, traan paard, praat, paar, paadje muts, mus, muis, mees</p>
<p>Twee lettergrepen (1) appel, apen, apel, adder zakken, zaken, zalen, staken kannen, kammen, kaneel, kasteel katten, kater, kazen, kasten ramen, rammen, raden, maken knopen, knollen, knoppen, pokken knoppen, knopen, knotsen, toppen toren, torren, tonen, rotsen torren, toneel, toren, rollen bomen, bonnen, bommen, dromen paarden, paden, paren, praten mannen, manen, namen, mager haken, halen, hakken, takken hakken, haken, haren, hanen molen, mollen, morgen, modder</p>	<p>Twee lettergrepen (2) mollen, molen, mogen, mokken kazen, kasteel, kassen, zaken kassen, kazen, kasten, katten balen, ballen, bakken, dalen ballen, banden, banen, banken tenen, tenten, tellen, netten kikker, kippen, kisten, klikken koffer, koker, kolen, koffie tafel, takel, taken, tabel peren, pellen, persen, beren zagen, zaken, zakken, zalen vogel, volgen, vlogen, voorste lepels, lippen, lenen, pellen kronen, kranen, koren, korsten benen, bende, penen, dennen</p>

2. Leerlingengedeelte

Nadat in het openingsscherm de groep en de leerling is aangeklikt komt de leerling in het volgende scherm.



Maak een keuze uit de volgende opgaven.

De opgaven



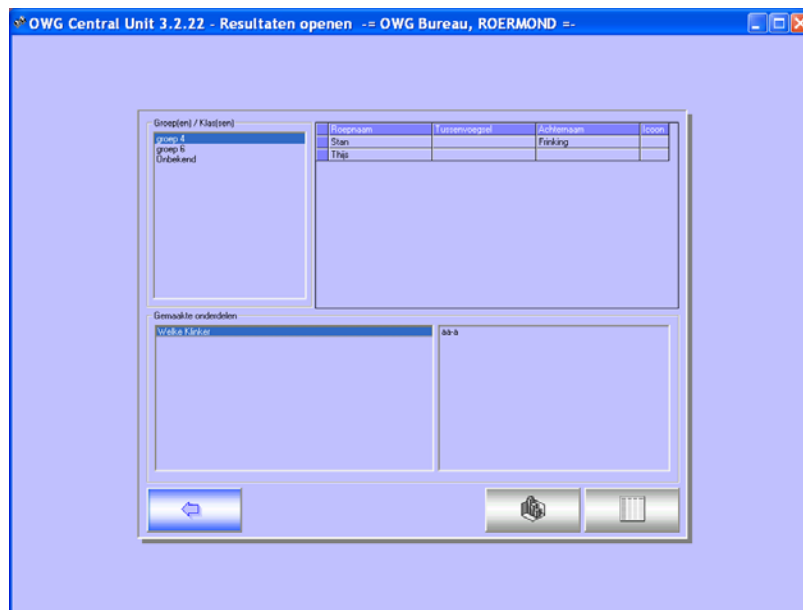
Op het scherm verschijnt een plaatje met vier woorden ernaast. De leerling moet het woord dat bij het plaatje hoort aanklikken. Tegelijkertijd begint ook de tijd te lopen (weergegeven door een animatie). Met een 'goed'- of een 'fout'-gezichtje wordt aangegeven of het antwoord goed was. De items die fout gemaakt worden komen, afhankelijk van de instellingen, nog een keer terug.

De animatie laat een helikopter zien die omhoog vliegt. Wanneer deze de baksteen raakt is de tijd om en wordt het woord fout gerekend. De leestijd is in het leerlingenscherm in te stellen.

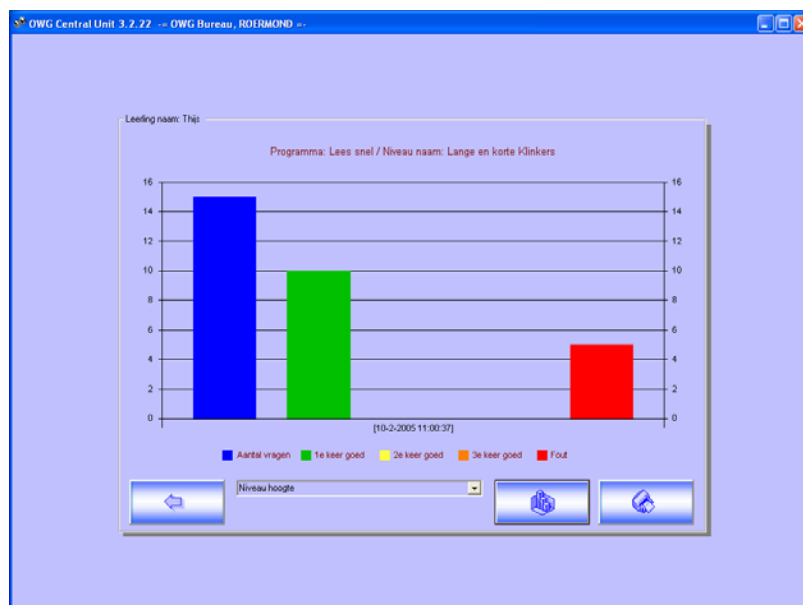
3. Resultaten leerlingen

De resultaten van de leerlingen kunt u vinden in OWG Central Unit. Dit gaat als volgt:

- Een leerling heeft net de opgave gemaakt.
- U start het programma OWG Central Unit
- U kiest in de werkbalk voor *resultaten, openen*.
- Daarna kiest u de groep
- Kies de gemaakte onderdelen uit de lijst en klik deze aan. U kunt dan kiezen voor Lange en korte klinkers.
- Aan een hekje voor de naam ziet u welke leerling bepaalde opdrachten heeft gemaakt.
- U heeft daarna de keuze om te kiezen voor een grafiek of voor resultaten.



- Bij resultaten klikt u op de naam daarna verschijnen de resultaten van de leerling op het scherm. Aan de kleuren kunt u de resultaten ook aflezen.



Deze resultaten kunt u ook afdrukken door op de printer te drukken aan de rechterkant beneden.

4. OWG Central Unit, een centrale database

Een van de onderdelen van de OWG software is de centrale opslag van gegevens. De **OWG Central Unit** - intern al afgekort tot "ookuu" (OCU) - is een volgende stap om het **gebruik** van software te vereenvoudigen. Op het moment worden nog alle namen van leerlingen en groepen per programma afzonderlijk ingevoerd. Elke programmeur doet dat op zijn eigen wijze. Dat is ook zo met de presentatie van de resultaten. Het grote nadeel hiervan is dat bij het gebruik van veel verschillende OWG programma's telkens de namen opnieuw moeten worden ingevoerd. Bij enkele programma's bestaat al de mogelijkheid om leerlingnamen te importeren uit een centrale leerlingadministratieprogramma.

De OCU is een databasefaciliteit die in de toekomst met alle nieuwe programma's meegeleverd gaat worden en is ontstaan door de vraag uit het veld om leerlingennamen en resultaten op een eenvoudige manier toegankelijk te maken. Als OWG kennen we als geen ander dit probleem door het grote aanbod aan educatieve software. In deze programmamodule worden één keer alle leerlingennamen ingevoerd. Dit kan door intypen of door het importeren vanuit een centraal leerlingadministratieprogramma. Is deze database eenmaal gevuld met leerlinggegevens, dan zullen alle nieuwe programma's hiervan automatisch gebruik maken. De resultaten die leerlingen behalen, worden ook in de meeste programma's in deze OCU overzichtelijk per programma bijgehouden. Zo ontstaat er per leerling per programma een duidelijk overzicht van de resultaten van de leerling.

5. De spraaksynthese, ScanSoft® RealSpeak™

Een van de onderdelen van de OWG software is de toevoeging van spraaksynthese. De OWG heeft in het verleden steeds gezocht naar mogelijkheden om de software voor een zo groot mogelijk "publiek" toegankelijk te maken. Bij sommige programma's komt dat tot uiting door aparte versies te ontwikkelen voor Nederland en Vlaanderen. Andere programma's werden raamwerkprogramma's die d.m.v. vullingen voor meerdere groepen inzetbaar zijn. Op het moment is de techniek zover dat de toevoeging van geluid aan educatieve programma's erg dichtbij komt: De ontwikkeling van spraaksynthese biedt mogelijkheden die ook toepasbaar zijn in de OWG software. Het geluid kan dan op 2 manieren van toegevoegde waarde zijn:

De opdrachten die de voortgang van het programma bepalen, zullen worden uitgesproken: "Klik nu op de groene knop" is nu ook te horen. Voor kinderen die auditief zijn ingesteld en voor kinderen die moeite hebben met het leesproces, zal dit een welkome toevoeging zijn. Zij kunnen zich zo meer concentreren op de inhoud van het programma.

Daarnaast zullen ook inhoudelijke elementen als plaatsnamen, woorden en sommen worden uitgesproken bij programma's waar dit wenselijk en functioneel is. Ook hier geldt weer dat van deze toevoeging van geluid aan de software, alle kinderen zullen profiteren, maar met name de kinderen die moeite hebben met het leesproces, waaronder dyslectische kinderen en kinderen met een visuele handicap.

De spraaksynthese wordt uitgeleverd als apart programma. Dit programma zal dan eenmalig op iedere computer die gebruik wil maken van de spraak, geïnstalleerd moeten worden (maximaal 30 computers). Elk OWG programma waarin de spraaksynthese is verwerkt kan dan dit aparte programma "aanspreken" waardoor de toevoeging van geluid wordt gerealiseerd.

6. Systeemeisen voor het programma Lees snel

Intel-Pentium III-/500 MHz-Processor (of gelijkwaardige AMD-Processor) of hoger.
128 MB RAM of hoger.

Microsoft Windows XP, Windows Millennium, Windows 2000, Windows 98 SE met IE 5.5 of hoger.

Creative Labs Sound Blaster 16 of gelijkwaardig.

7. Installatie

Zie handleiding op cd-rom.