



De Taalfanfare groep 3 Thuisversie

Auteur: Jelle Boonstra

© 2002-2003

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave.....	1
Inleiding.....	2
Systeemvereisten.....	2
1. Het programma.....	3
Starten.....	3
Het namenscherm.....	3
Namen veranderen.....	3
Hoofdmenu.....	4
2. Beschrijving van de oefeningen.....	7
A. Woorden slepen.....	7
B. Plaatjes slepen.....	7
C. Letters slepen.....	8
D. Woorden in zin slepen.....	8
E. Woorden luisteren.....	9
F. Plaatjes sorteren.....	9
G. Auditief dictee.....	10
H. Letter voor letter.....	10
I. Woorden sorteren.....	11
J. Letter dictee.....	11
K. Zinnen in volgorde.....	12
L. Zin bij plaatje.....	12
M. Zinnen dictee.....	12
N. Lezen en typen.....	13
O. Memory.....	13
P. Woordjes zoeken.....	14
Q. Welk woord zeg ik.....	14
R. Zinnen bouwen.....	15
3. De resultaten.....	16
Sorteren.....	16
Wissen.....	16
Afdrukken.....	16
4. Overzicht van afbeeldingen (p) en geluiden (g).....	17

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 en www.owgthuis.nl

Inleiding

De Taalfanfare groep 3 is bedoeld voor de leerlingen die net leren lezen. Het biedt oefeningen op zowel visueel als auditief gebied en heeft een enorme variatie aan oefeningen. Er kan zelfs lesstof worden toegevoegd.

Het programma bestaat uit een leerlingendeel, waar voor de leerkrachten via codetoetsen een planningscherm en een resultatenscherm op te roepen is en een echt lerarendeel, waar de leerstof kan worden gewijzigd en worden uitgebreid

Het programma oefent voornamelijk eenlettergrepige woorden.

De leerkracht kan opdrachtenreeksen bepalen voor een hele groep tegelijk of per individueel kind. Omdat de oefeningen weinig uitleg vragen, kan het programma uitstekend worden gebruikt om de kinderen zelfstandig te laten werken.

Systemeisen

- PC-Pentium;
- Vaste schijf;
- VGA-beeldscherm;
- Cd-romspeler;
- Muis;
- Printer.
- Geluidskaart

1. Het programma

Starten

Klik op het icoon:

Klik in het introductiescherm op vak **Starten**.

Het namenscherm

De Thuisversie van Taalfanfare groep 3 kan namen van vijf kinderen bevatten. Van elk van deze kinderen worden de vorderingen bijgehouden. Klik op een van de namen en klik daarna op de knop **Verder**.



Namen veranderen

U kunt de namen veranderen door in het namenscherm in het menu Beheer te kiezen voor Namen. U ziet dan het volgende scherm:



Aan de achtergrondkleur van het scherm kunt u zien dat dit scherm niet bedoeld is voor de kinderen zelf. Schermen met deze achtergrondkleur zijn bedoeld voor ouders/begeleiders.

U kunt hier de vijf namen aanpassen en u kunt bovendien de resultaten van de spelers resetten:

- de score van het aantal behaalde sterren wordt op 0 gezet
- in de planning voor elk onderdeel begint de speler weer met het eerste lesje van dat onderdeel.

Wanneer u op de knop **Menu** klikt, worden de veranderingen automatisch bewaard. Kiest u echter voor **Stoppen**, dan worden de veranderingen niet bewaard!

Hoofdmenu

Nadat er in het namenscherf een naam is aangeklikt en er op de knop **Verder** is geklikt, ziet u het hoofdmenu:



U ziet hier voor elk onderdeel van het programma een tekeningetje. Op het doosje aan de linkerkant van het scherm ziet u hoeveel sterretjes het kind heeft verdiend en de muzikmannetjes in het midden van het scherm geven aan hoeveel lesjes er op dat moment af zijn gemaakt. Op dit moment staan er geen. Er zijn tien van deze mannetjes. Afhankelijk van de snelheid van het kind en de aard van de oefening kunnen na een kwartier tot een half uur al deze mannetjes op het scherm staan.











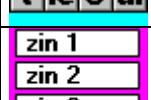


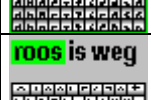


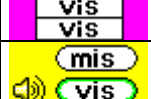

Het is niet de bedoeling het kind uren met dit programma te laten werken. We adviseren na maximaal tien lesjes te stoppen en andere dingen te gaan doen met het kind. Beter meerdere keren kort achter de computer dan één keer heel lang!!

Wanneer een lesje van een onderdeel gedaan is, kan eventueel hetzelfde onderdeel nogmaals aangeklikt worden. Automatisch gebruikt het programma dan woorden en/of zinnen van een volgende lesje. Heeft een kind van een onderdeel alle beschikbare lesjes gedaan, dan zal het pictogram van dat onderdeel niet meer zichtbaar zijn. Lesje van andere onderdelen kunnen dan nog wel worden gedaan. Wanneer er geen enkel pictogram meer te zien is, heeft een kind alle onderdelen gehad en kan niet meer verder. Ga dan terug naar het namenscherf, klik in het menu **Beheer** op **Namen**. Dan kunt u het voor het kind resetten. Alle lesjes kunnen dan nog een keer worden gemaakt.

Door een pictogram aan te klikken en daarna op de groene knop **Verder** te klikken kan met een oefening worden begonnen.

Is er een ander kind aan de beurt, klik dan op de paarse knop **Wisselen** om naar het namenscherf te gaan.

Hieronder kunt u zien welke onderdeel bij elke tekening hoort en wat het doel van de oefening is.

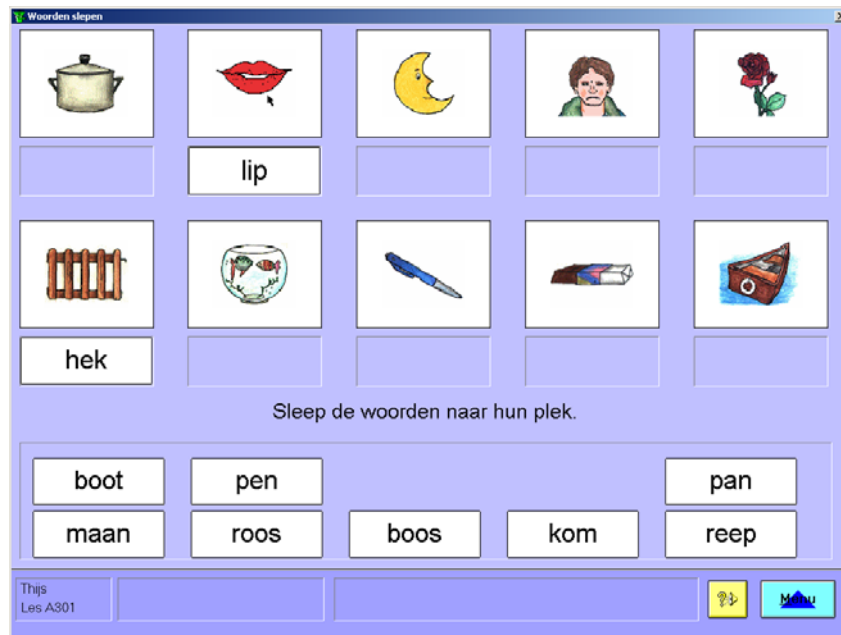
	A	woorden slepen	herkennen van woorden (visueel/auditief)
	B	plaatjes slepen	herkennen van woorden (visueel/auditief)
	C	letters slepen	herkennen van letters
	D	Woorden in zin slepen	begrijpend lezen
	E	woorden luisteren	herkennen van woorden (auditief)
	F	plaatjes sorteren	letterpositie bepalen
	G	woord dictee	woorden naleggen
	H	letter voor letter	letters plakken tot een woord
	I	woorden sorteren	letterpositie bepalen (auditief)
	J	letterdictee	letters herkennen (auditief)
	K	zinnen in volgorde	begrijpend lezen
	L	zin bij plaatje	begrijpend lezen
	M	zinnen dictee	zinnen onthouden en naleggen
	N	lezen en typen	herkennen van letters natypen van woorden (toetsenbord)
	O	memory	herkennen van woorden (visueel/auditief)
	P	woordjes zoeken	herkennen van woorden (visueel/auditief)
	Q	welk woord zeg ik	herkennen van woorden (auditief)
	R	zinnen bouwen	woorden van een zin herkennen

2. Beschrijving van de oefeningen

De verschillende oefenvormen

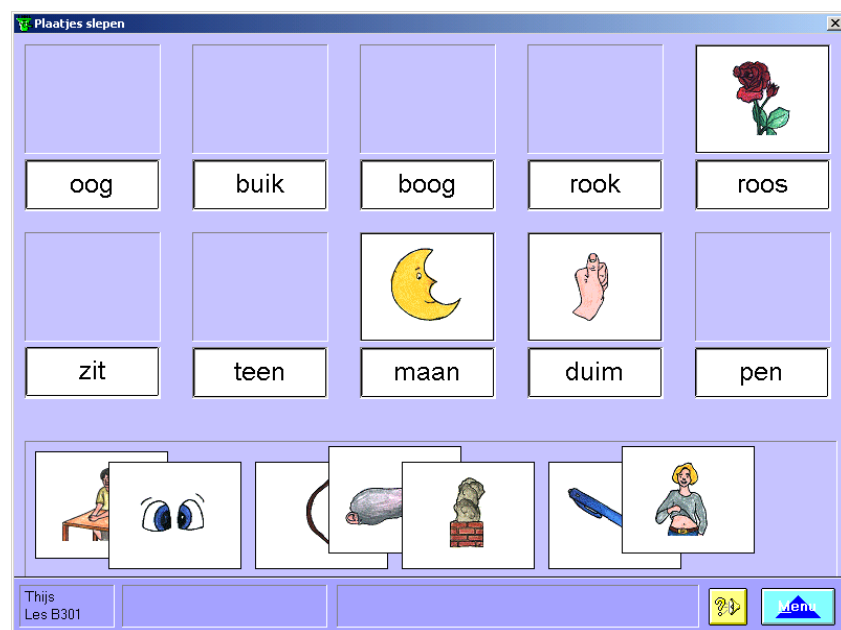
A. Woorden slepen

Tien woorden moeten onder de bijhorende afbeeldingen worden geslept. Nadat alle woorden op een plekje staan, verschijnt de nakijkknop en wordt gecontroleerd of de woorden op de juiste plek staan. Goed geplaatste woorden worden groen gekleurd en onjuist geplaatste woorden worden in het onderste vak terug gezet. Wanneer op de afbeelding wordt geklikt, wordt het woord ook nog uitgesproken.



B. Plaatjes slepen

Deze oefening is het omgekeerde van de vorige. Nu moeten de afbeelding boven de woorden worden geslept. Ook hier wordt het woord uitgesproken zodra op de afbeelding geklikt wordt.



C. Letters slepen

Bij deze oefening moeten tien letters naar hun juiste plekje binnen de woorden worden gesleept. Bij deze oefening ontbreken de letters alle op dezelfde plaats, vooraan, in het midden of achteraan. Ook hier wordt het woord uitgesproken wanneer op de afbeelding geklikt wordt.

Letters slepen

↑ shoes, comb, key, tree, pot

h a, k a m, b e, b oo, p a

ka, bo, t a s, b oe k, j a

Sleep de letters naar hun plek.

r s k n l s m

Thijs Les C301 ? Menu

D. Woorden in zin slepen

Sleep de antwoorden in de zinnen en maak de tien zinnen af.

Woorden in zin slepen

Aan mijn voet zit een
 Ik ben niet vies, maar
 Een ... staat in de wei.
 De fiets staat in de
 Om tien uur ben ik op
 Er zit een ... in mijn broek.
 Ik knip met een
 Om de peer zit een
 Op de zee vaart een schip .
 Ik graaf met een

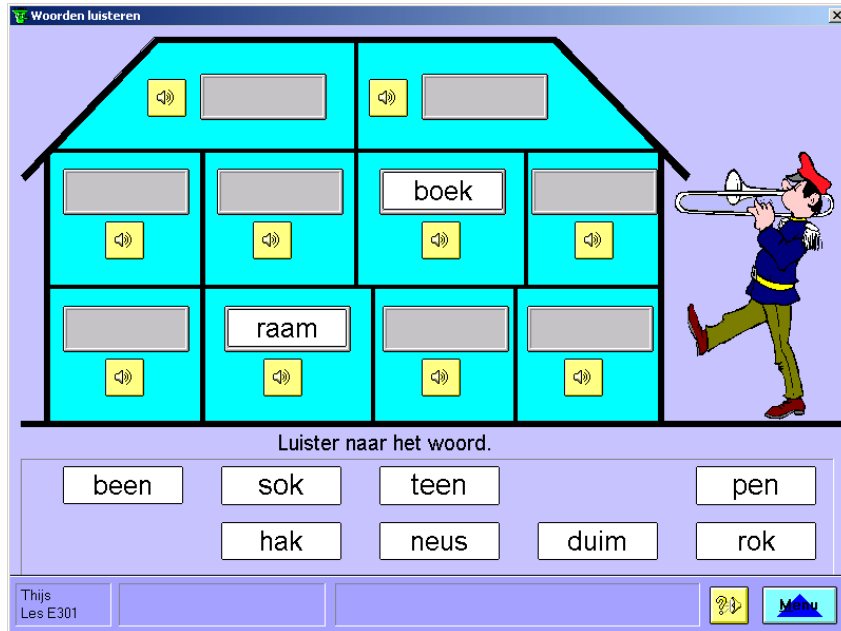
schap, schoon, scheur, schoen, schaar, school, schuur, schep, schil

Thijs Les D301 Sleep de antwoorden in de zinnen. ? Menu

Tien woorden moeten worden ingevuld in tien bijhorende zinnen. Deze oefening is niet bedoeld voor gebruik in het begin van het schooljaar. De leerlingen moeten redelijk vlot kunnen lezen. Het gaat hier om de betekenis van de woorden, zonder gebruik van afbeeldingen.

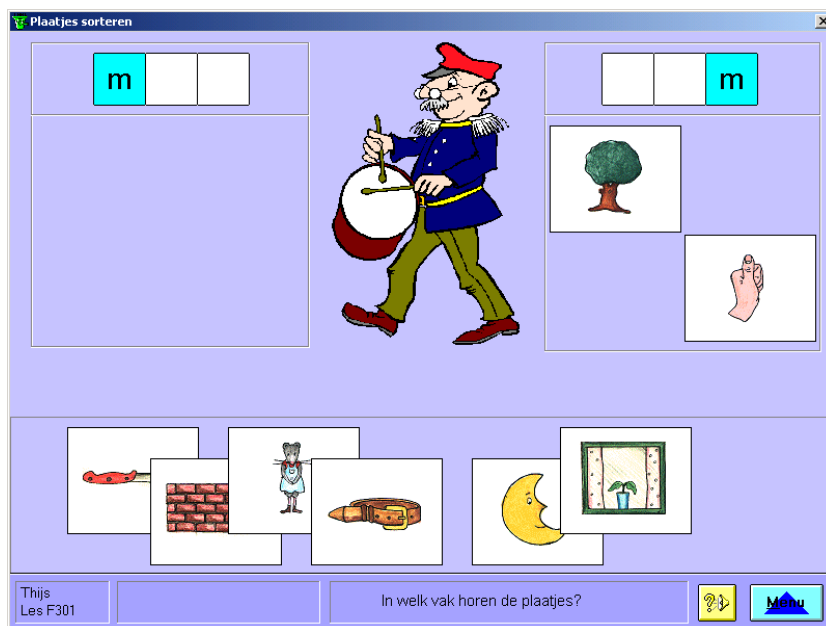
E. Woorden luisteren

Een oefening in het herkennen van het gesproken woord, zonder hulp van afbeeldingen. Tien woorden moeten in de kamers van een huis worden geplaatst. Door op een luidsprekerknopje te klikken wordt het woord uitgesproken dat in een kamer moet komen staan. De woorden kunnen in het kader worden gesleept.



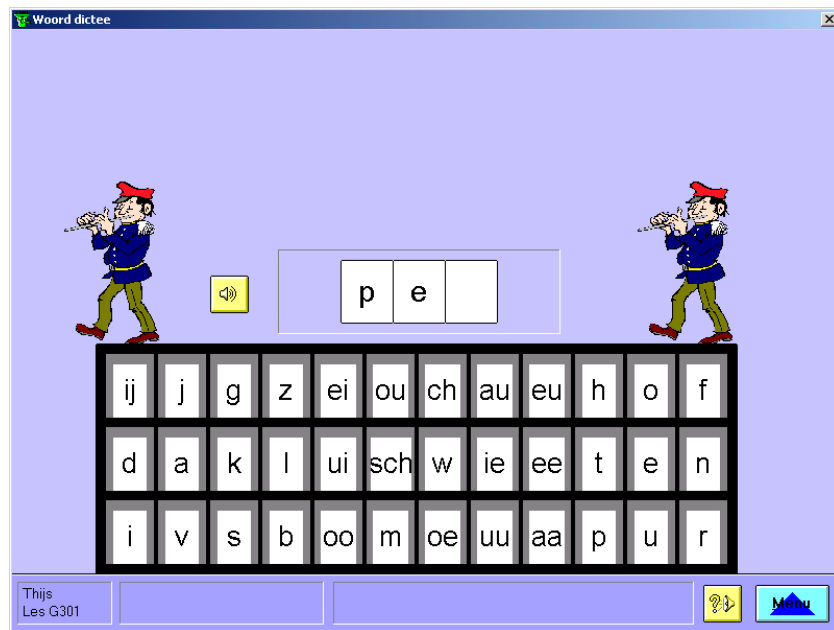
F. Plaatjes sorteren

Acht afbeeldingen moeten in twee rijen worden gesorteerd. Bij de sortering kan het gaan om de positie van een letter (hoor je de k vooraan of achteraan?), om het verschil tussen lange en korte klinkers, het verschil tussen tweeklanken of twee op elkaar lijkende letters (de b en de d). Wanneer een afbeelding wordt aangeklikt, wordt het woord uitgesproken en kan deze worden versleept naar een van de twee kaders.



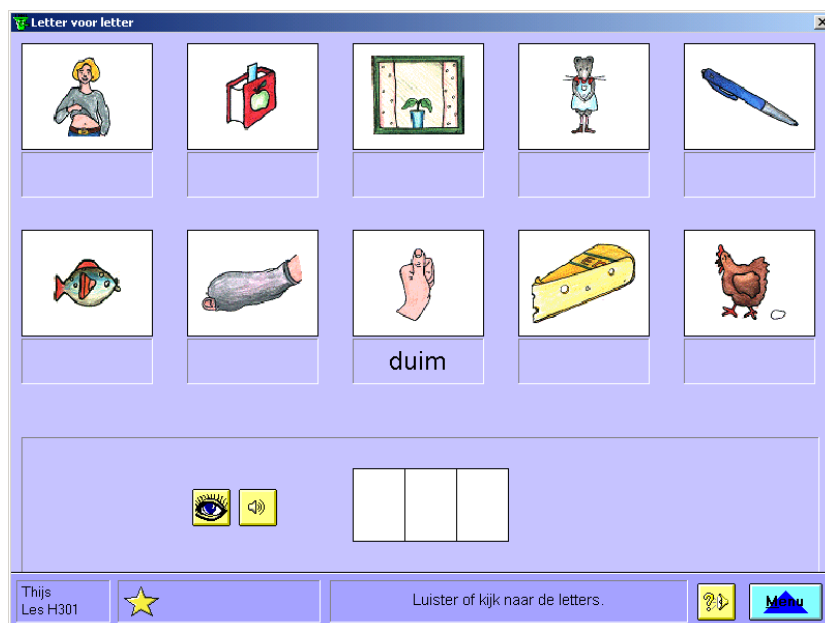
G. Auditief dictee

Bij deze oefening fungeert de op het scherm staande letterdoos als bron om de letters van een uitgesproken woord in het woordkader te slepen. Een foutief geplaatste letter kan door de leerling worden weggehaald door een andere letter in het kader te slepen. Wanneer de letters van een woord correct zijn geplaatst, wordt het woord met de bijhorende afbeelding boven aan het scherm gezet. Op deze manier moeten zes woorden worden gemaakt. De layout van de letterdoos kan worden veranderd binnen het lerarenprogramma.



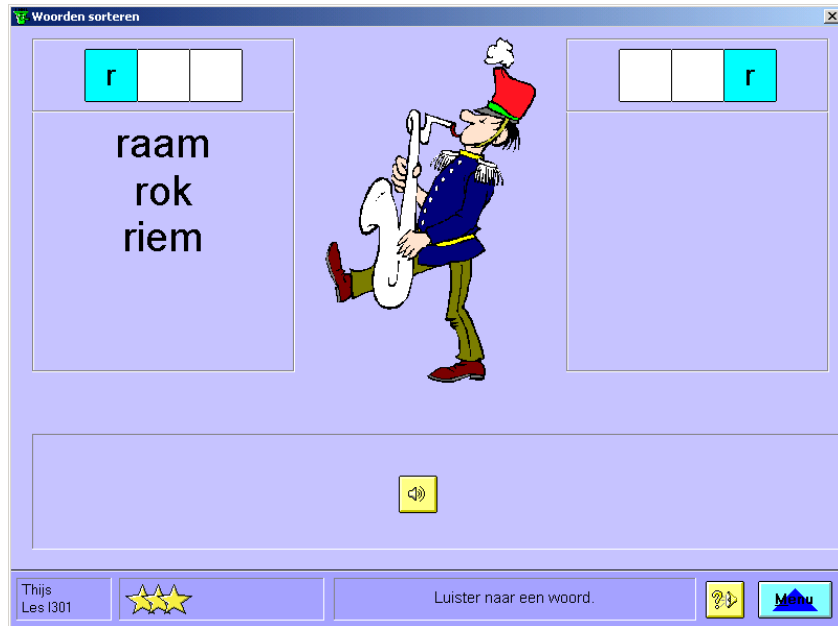
H. Letter voor letter

De leerling krijgt hierbij de afzonderlijke letters van een woord te zien (door op het knopje met het oog te klikken) of te horen (knopje met het oor) en moet daarna de afbeelding van het woord aanklikken. Wordt dit goed gedaan, dan wordt het volledige woord nog een keer uitgesproken.



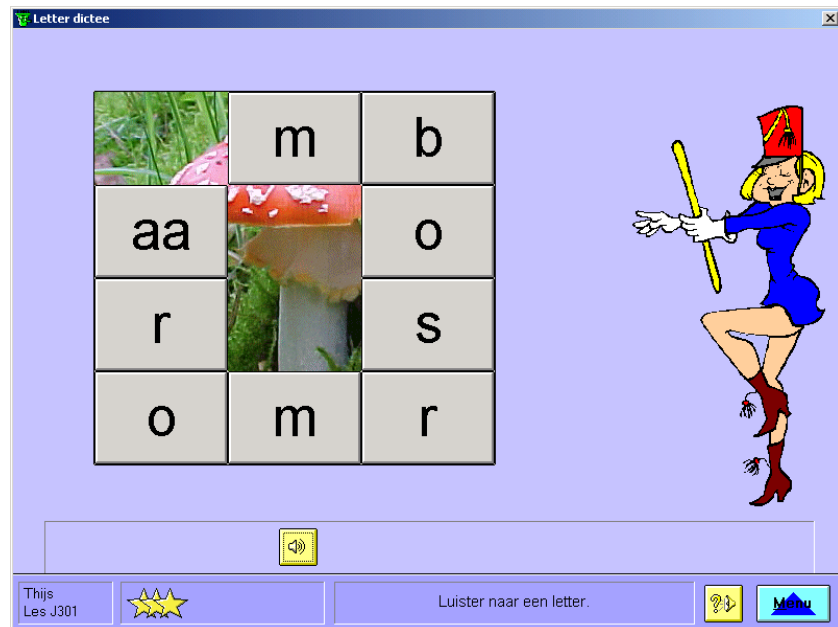
I. Woorden sorteren

Deze oefening lijkt op oefening F. Nu moeten er echter woorden die worden uitgesproken in de juiste rij worden gezet.



J. Letter dictee

In deze oefening moeten letters worden herkend. Het gaat dus om de klank-teken koppeling. Nadat er op het luisterknopje geklikt is, wordt een letterklank uitgesproken. Deze moet in het diagram worden aangeklikt. Is de letter goed, dan wordt een stukje van een foto onthuld.



K. Zinnen in volgorde

Een oefening voor de tweede helft van het schooljaar. De kinderen moeten de zinnen vlot kunnen lezen om ze in de juiste volgorde te kunnen zetten.

In de goede volgorde geplaatste zinnen vormen samen een klein verhaaltje.

Zet de zinnen in de goede volgorde

ik pak een pan.
er moet soep in de pan.

dan eet ik de soep.
de pan gaat op het vuur.

Thijs
Les K301

Zet de zinnen in de goede volgorde.

Menu

L. Zin bij plaatje

Naast een afbeelding verschijnen twee of drie zinnen. Welke zin hoort bij het plaatje? Bij deze oefening gaat het om begrijpend lezen en is geschikt voor de tweede helft van het schooljaar.

Zin bij plaatje

een teen en een sok
een teen en een rok

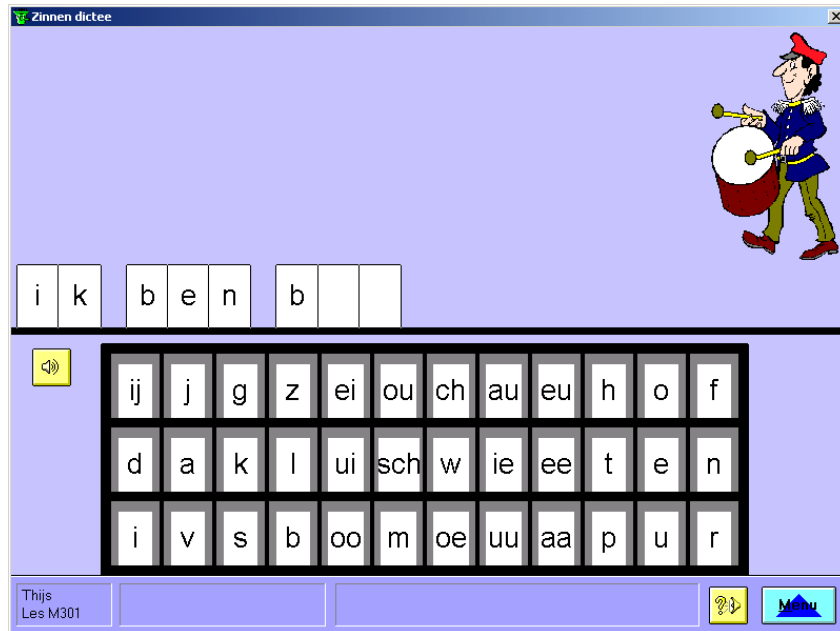
Thijs
Les L301

Welke zin hoort bij het plaatje?

Menu

M. Zinnen dictee

Luister naar de zin en maak de zin met de letters uit de doos. Nadat de letters op een plek staan, verschijnt de nakijkknop en wordt gecontroleerd of de letters op de juiste plek staan. Goed geplaatste letters worden groen gekleurd en onjuist geplaatste letters worden in het onderste vak terug gezet. Wanneer op geluid wordt geklikt, wordt de zin uitgesproken.



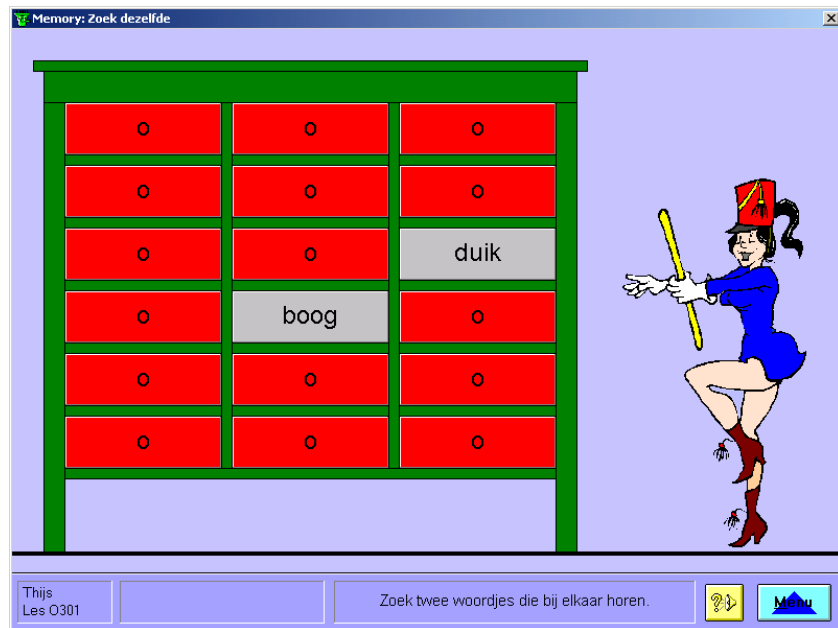
N. Lezen en typen

Op het scherm negen zinnen. In elke zin moet eerst een woord met een bepaalde leesmoelijkheid worden aangeklikt. Zijn alle woorden aangeklikt, dan moeten de geselecteerde woorden worden nagetypt.



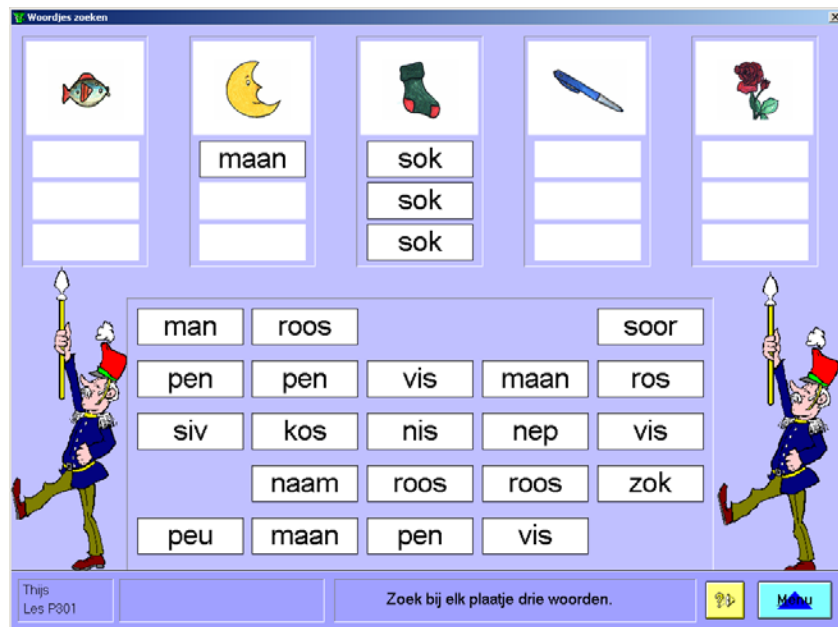
O. Memory

Dit onderdeel moet worden gezien als een oefening om woorden vlot te kunnen herkennen. Er kan worden gewerkt met op elkaar lijkende woorden als rok / rook / koor. Twee exact dezelfde woorden moeten bij elkaar worden gezocht. Eventueel kan de oefening worden veranderd in het zoeken naar rijmwoorden.



P. Woordjes zoeken

Bij deze oefening gaat het om het koppelen van woordje en plaatje. Er staan zes afbeeldingen boven aan het scherm. Daaronder in een groot vak staan veel woorden. Onder elke afbeelding moeten drie (dezelfde) woorden komen te staan.



Q. Welk woord zeg ik

Dit is een echte luisteroefening. Er wordt een woord uitgesproken. De leerling moet uit vier alternatieven het juiste woord aanklikken en daarna het controleknopje indrukken. Het woord kan steeds opnieuw worden beluisterd.



R. Zinnen bouwen

Een zinnetje wordt voorgelezen. Daarna moet de leerling de woorden van die zin in de juiste volgorde aanklikken om de zin te maken.

De zin kan op elk moment opnieuw worden beluisterd.

Door op de knop Opnieuw te klikken wordt de opgebouwde zin weer verwijderd en kan het opnieuw worden geprobeerd. De oefening bestaat uit acht zinnen.



3. De resultaten.

De Taalfanfare
thuisversie

Resultaten van

Datum	Naam	Onderdeel	Niveau	Opdr	Goed	Fout	Tijd
7-07-2003	Sari	Letter dictiee	j301	12	12	1	3.07
7-07-2003	Sari	Memory	o302	9	9	0	8.32
7-07-2003	Sari	Welk woord zeg ik	q301	10	2	3	3.04
7-07-2003	Sari	Lezen en typen	n301	9	9	5	2.19
7-07-2003	Sari	Lezen en typen	n302	9	0	0	2.18
7-07-2003	Sari	Zinnen dictiee	m301	5	0	1	3.49
7-07-2003	Sari	Zinnen dictiee	m301	5	0	0	1.03
7-07-2003	Sari	Zinnen bouwen	r301	10	1	1	2.57
7-07-2003	Sari	Zin bij plaatje	l301	8	7	1	1.04
1-07-2003	Anouck	Zin bij plaatje	l301	8	0	1	1.21
1-07-2003	Anouck	Woorden in zin slepen	d301	10	0	0	0.07
1-07-2003	Anouck	Zinnen in volgorde	k301	4	0	0	0.11
1-07-2003	Anouck	Woorden in zin slepen	d301	10	0	0	1.14
1-07-2003	Yosta	Letters slepen	c301	10	10	0	1.17
1-07-2003	Anouck	Woorden luisteren	e301	10	10	0	1.01
1-07-2003	Ilse	Zin bij plaatje	l301	8	7	1	0.46





De resultaten van de oefeningen kunt u bekijken door in het namenscherm in het menu **Beheer op Resultaten** te klikken.

In het danvolgende scherm krijgt u een globale indruk van de resultaten van de leerlingen.

Sorteren.

De resultaten zijn op verschillende manieren te sorteren, op datum, naam, oefening, lesje, aantal opdrachten, aantal goed, aantal fout en op verbruikte tijd.

U sorteert door op een van de knoppen boven een kolom te klikken.

Wissen.

Door een of meer regels te selecteren (met behulp van Shift of CTRL-toets) kunt u deze wissen door te klikken op de knop **Wissen** die dan onder de tabel staat.

Afdrukken.

De volledige lijst zoals die gesorteerd op het scherm staat, kan worden afgedrukt door te klikken op de knop **Afdruk**. Heeft u echter een selectie gemaakt, dan wordt alleen deze selectie afgedrukt! Maak een selectie ongedaan door op een van de knoppen boven een kolom te klikken.

4. Overzicht van afbeeldingen (p) en geluiden (g)

aap	p	g
baard		g
bak	p	g
bal	p	g
bank	p	g
been		g
beer	p	g
bek	p	g
bel	p	g
bes	p	g
bier	p	g
bijl	p	g
blauw	p	g
bloem	p	g
bloes		g
boek	p	g
bok		g
bot	p	g
boog	p	g
boom	p	g
boon		g
boos	p	g
boot	p	g
bord		g
bos	p	g
bout	p	g
brief	p	g
bril	p	g
broek	p	g
brood	p	g
bruin		g
buik	p	g
bus	p	g
dak	p	g
das	p	g
dauw	p	g
deuk	p	g
deur	p	g
dief	p	g
doek	p	g
doos	p	g
drie	p	g
druif	p	g
duif	p	g
duik	p	g
duim	p	g
duur	p	g
een	p	g
eend	p	g
ei	p	g
fiets	p	g
film	p	
fluit	p	g
fout	p	g
fruit	p	g
gans	p	g
gat	p	g
geel	p	g
geit	p	g

De Taalfanfare groep 3 Thuis

glas	p	g
graaf	p	g
grijs	p	g
groen	p	g
haak	p	g
haan	p	g
haar		g
haas	p	g
hak	p	g
hand	p	g
hart	p	g
hek	p	g
heks	p	g
helm	p	g
hoed		g
hok	p	g
hout	p	g
huis	p	g
ijs	p	g
jas	p	g
jeuk	p	g
juf	p	g
kaars	p	g
kaas	p	g
kalf		g
kam	p	g
kan	p	g
kar	p	g
kast	p	g
kat	p	g
kauw	p	
kers	p	g
kies		g
kin	p	g
kip	p	g
kist	p	g
klas		g
klauw	p	
klok	p	g
knie		g
knoop	p	g
koe	p	g
koek	p	g
kok	p	g
kom		g
kop		g
kous	p	g
kraan	p	g
kruip	p	g
kruk		g
kuil	p	g
kuit		g
kus	p	g
laars	p	g
lam	p	g
lamp	p	g
licht		g
lip	p	g
lus	p	g
maan	p	g
man	p	g
map	p	g

De Taalfanfare groep 3 Thuis

melk	p	g
mes	p	g
mier	p	g
mond		g
mouw	p	g
mug	p	g
muis	p	g
muur	p	g
nek		g
net	p	g
neus	p	g
oog	p	g
oor	p	g
paard	p	g
paars	p	g
pan	p	g
pauw	p	g
peer	p	g
pen	p	g
pet	p	g
peuk	p	g
peul	p	g
pijl	p	g
pijp	p	g
pil	p	g
plaat		g
plant	p	g
poes	p	g
poot	p	g
pop	p	g
prijs	p	g
punt	p	g
put	p	g
raam	p	g
reep	p	g
reus	p	g
riem	p	g
ring	p	g
rok	p	g
rood	p	g
rook	p	g
roos	p	g
rug		g
saus	p	g
schaal	p	g
schaap	p	g
schaar	p	g
schat	p	g
scheef	p	g
schep	p	g
scheur	p	g
schil	p	g
schip	p	g
schoen	p	g
school	p	g
schuur	p	g
slaap	p	g
slak	p	g
slee	p	g
slot	p	g
soep		g
sok	p	g

De Taalfanfare groep 3 Thuis

spin	p	g
spook	p	g
stoel	p	g
stuk	p	g
stuur	p	g
taart	p	g
tand	p	g
tas	p	g
teen	p	g
tent	p	g
tien	p	g
trap	p	g
trein	p	g
tuin		g
ui		g
uil	p	g
vaas	p	g
verf	p	g
vest		g
vis	p	g
vlag	p	g
vlieg	p	g
voet	p	g
vork	p	g
vos	p	g
vuist	p	g
vuur	p	g
weg	p	g
wieg	p	g
wiel	p	g
wijn		g
wip	p	g
wit		g
wolk	p	g
worm	p	g
zaag	p	g
zes	p	g
zout	p	g
zwaan	p	g
zwart	p	