

Verkennen van getallen 3

# Verkennen van getallen



Deel 3: tot 1000

Starten

OWG Bureau  
ROERMOND



Auteur: J. Boonstra



© Stichting OWG

## **Verkennen van getallen**

deel 3: tot 1000

**Auteur: J. Boonstra**

v. 23-11-2006: 10:02

## Inhoudsopgave

Inhoudsopgave.....	1
Inleiding.....	2
1. Leerlingprogramma.....	3
1.1 Starten.....	3
1.2 Namenschermb.....	3
1.3 Hoofdmenu.....	4
Getallenrij.....	5
Blokjes.....	5
Sorteren.....	6
Getal raden.....	6
Weegschaal.....	7
Tellers.....	8
Kluizen.....	8
Doolhof.....	9
Geld.....	9
Abacus.....	10
Auto rijden.....	10
2. Leraarmenu.....	11
2.1. Resultaten.....	11
2.2. Planning.....	13
3. Nuance® RealSpeak™ spraaksynthese.....	14
4. OWG Central Unit, een centrale database.....	15
5. Systeemeisen.....	15
6. Taalkeuze.....	15
7. Installatie.....	15

### Adres

OWG-Bureau  
Postbus 1206  
6040 KE ROERMOND (NL)

E-mail: [info@owg.nl](mailto:info@owg.nl)  
Internet: [www.owg.nl](http://www.owg.nl)

### Bereikbaar

Maandag t/m vrijdag: 08.30 – 12.30 uur

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

E-mail: [helpdesk@owg.nl](mailto:helpdesk@owg.nl)

## Inleiding

Deel 3 van het programma *Verkennen van getallen* biedt een twaalfstal speelse oefenvormen voor het verkennen van de getallen tot 1000. Elk onderdeel kan op meerdere niveaus worden geoefend, waarbij de resultaten van een leerling na een aantal opgaven door de computer worden geëvalueerd. Afhankelijk van de behaalde resultaten wordt overgeschaald naar een hoger niveau, hetzelfde niveau of een lager niveau.

Het programma oefent de volgende onderdelen:

- de volgorde van de getallen tot 1000, heen- en terugtellend;
- de structuur van getallen tot 1000;
- de begrippen groter, kleiner en gelijk aan, met hun symbolen.

## 1. Leerlingprogramma

### 1.1 Starten

Dubbelklik het icoon 'Verkennen van getallen 3'  
Klik in het introductiescherm op 'Starten'.

### 1.2 Namenscherf

In het nu volgende scherm kan de leerling zijn/haar groep aanklikken en daarna zijn/ haar naam. Daarna kan er op de groene knop 'Verder' worden geklikt om naar het hoofdmenu te gaan.



Door in dit scherm de toetscombinatie **Ctrl – L** in te drukken komt u in het leraarmenu. In het leraarmenu kunt u de resultaten bekijken en een **planning** maken voor een groep en/of individuele leerlingen. U bepaalt er welke onderdelen en op welk niveau de leerlingen met de onderdelen gaan starten (zie *bladzijde 13*).

### 1.3 Hoofdmenu



Klik op een van de grote knoppen om een spel te starten.  
Klik 'Naam' om een andere naam op te geven.

#### *Algemene opmerkingen*

De geluiden bij het programma kunnen worden uitgeschakeld door het keuzerondje 'Geluid uit' aan te klikken.

Indien de optionele Nuance Realspeak® spraakmodule op uw computer is geïnstalleerd, kunt u de spraak aan- of uitzetten door op de keuzerondjes 'Sprak aan' of 'Sprak uit' te klikken.

Na twee foute antwoorden wordt er hulp geboden in de vorm van een knipperend schermdeel, waarin het juiste antwoord staat. Als ook het derde antwoord fout is plaatst de computer de juiste oplossing en verschijnt de volgende opgave.

Het verloop van een spel is te zien aan de gekleurde blokjes onderaan het scherm.

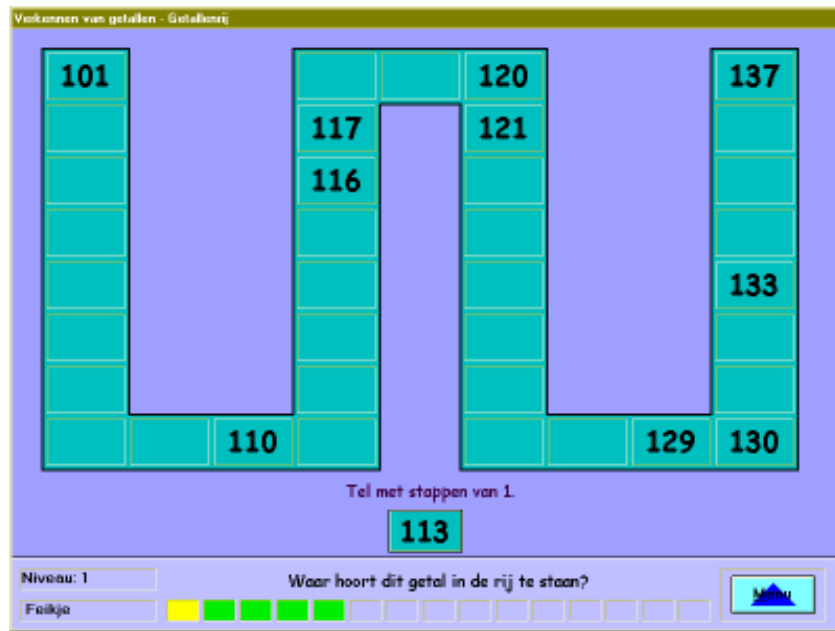
- groen betekent direkt goed;
- geel betekent eerst fout, daarna goed;
- rood betekent meerdere malen fout.

Voor elk spel geldt, dat na tien opdrachten (soms minder) door de computer bepaald wordt of een kind naar een volgend niveau gaat (hoogstens 1 fout), hetzelfde niveau nogmaals krijgt aangeboden (indien er minder dan vier fouten werden gemaakt) of een niveau terug gaat (bij meer dan drie fouten).

Met een klik op de blauwe knop 'Menu'(rechtsonder op het scherm) of de rode knop 'Stoppen' kan het spel worden beëindigd.

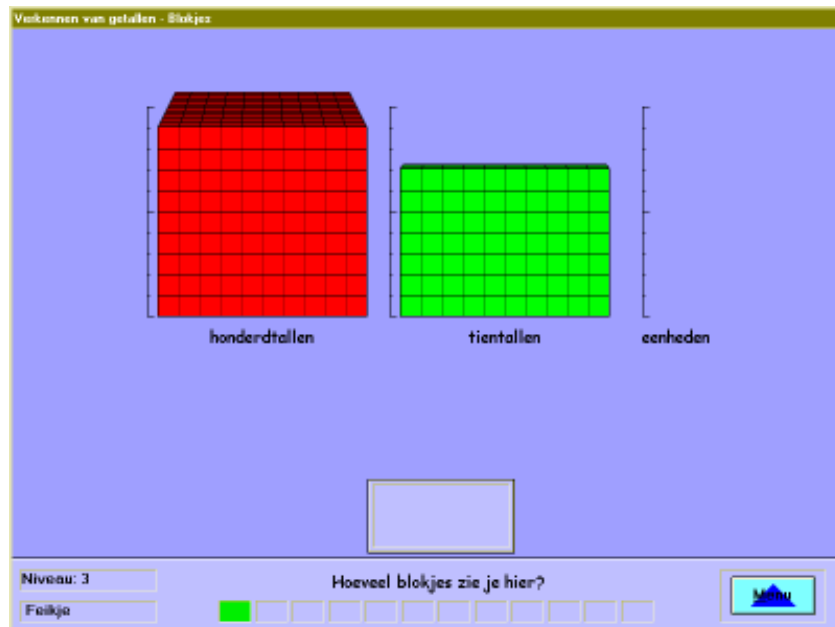
U krijgt een overzicht van de resultaten door in het leraarmenu te klikken op de knop 'Resultaten'(zie bladzijde 12).

Getallenrij



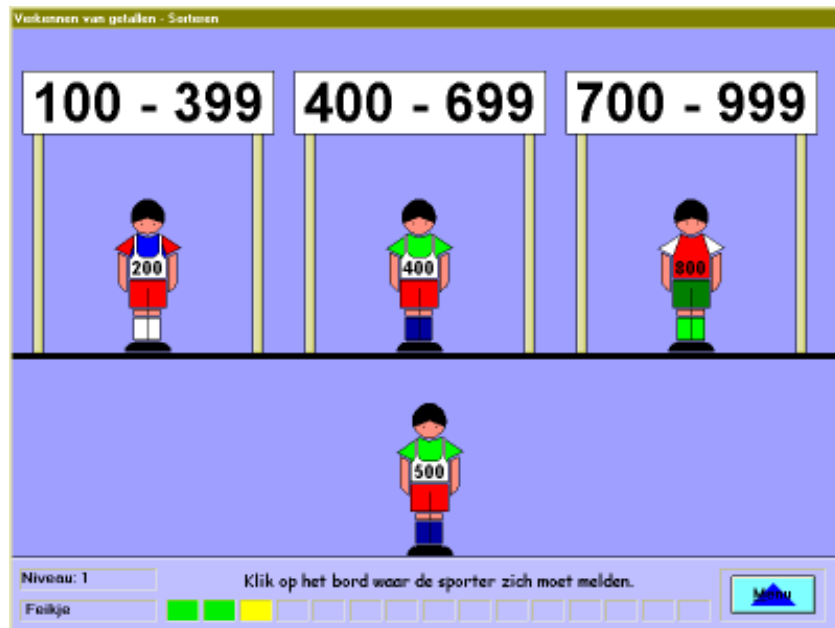
15 Getallen moeten op de juiste plaats in de getallenrij worden gezet. Het begin- en het eindgetal zijn al gegeven, net als de tientallen of honderdtallen. Er wordt geteld met stappen van 1, 10, 5 of 2.

Blokjes



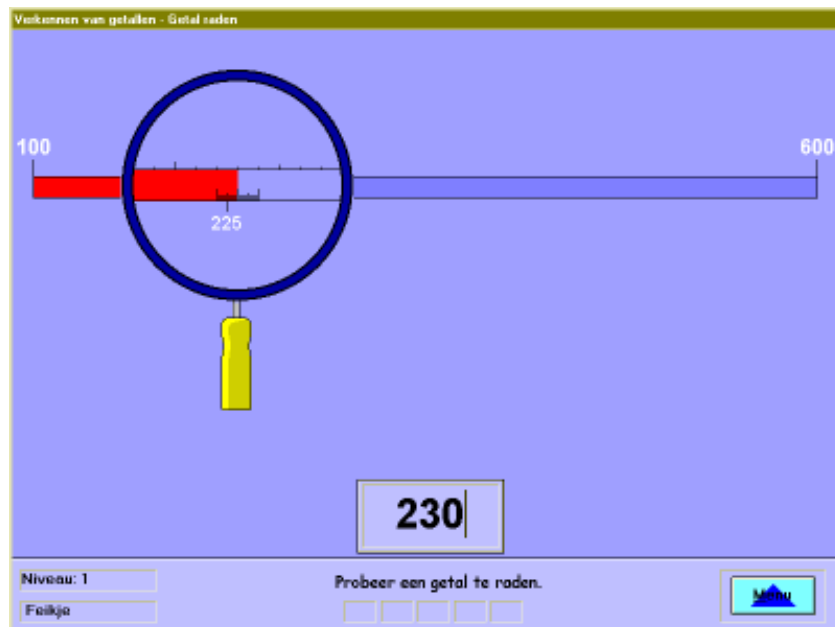
Er staan stapels van 100, van 10 en van losse blokjes op het scherm. Het kind dient honderdtallen, tientallen en eenheden bij elkaar te tellen en het antwoord in te typen, gevolgd door <Enter>.

Sorteren



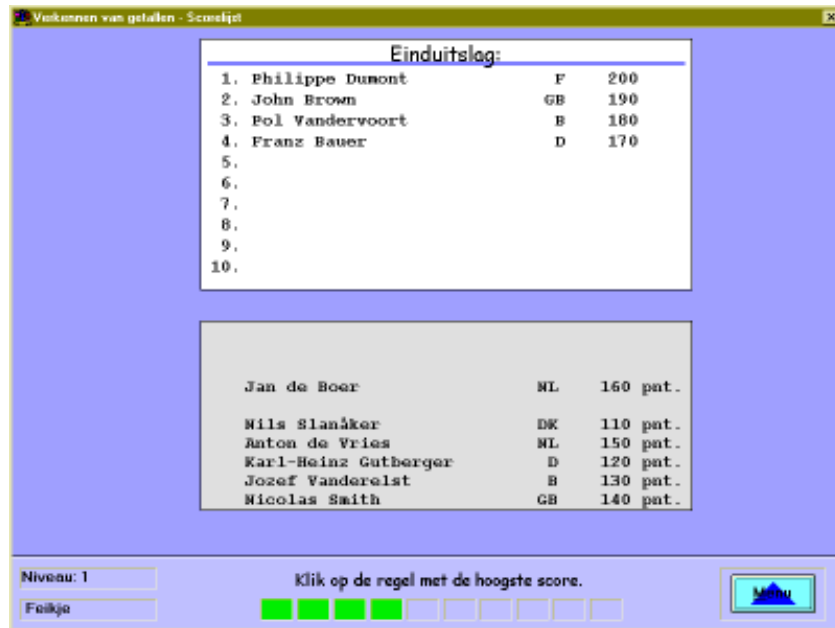
Een aantal sporters komt zich melden met hun nummer. Het poortje waar het nummer bij hoort moet worden aangeklikt.

Getal raden



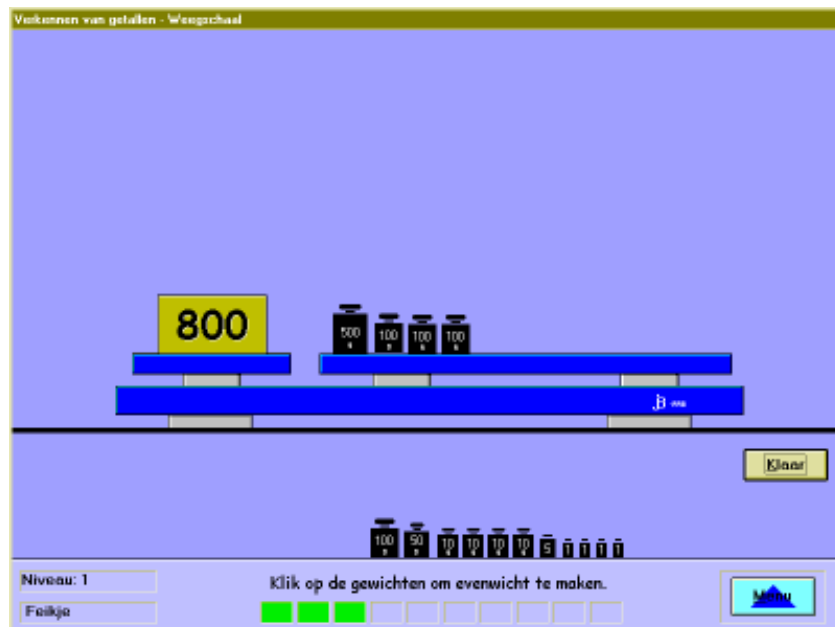
Er moeten getallen worden geraden. Begin- en eindgetal van de balk zijn gegeven. De balk is voor een deel rood gekleurd. Bij welk nummer houdt de rode kleur op? Wanneer een getal wordt ingetypt dat in de buurt van het te raden getal ligt, dan wordt een deel van de balk met een vergrootglas uitvergroot. Ligt het antwoord minder dan 10 van het te raden getal, dan is er onder aan de balk een verfijnde maatverdeling.

Scorelijst



De einduitslag van een wedstrijd moet op de juiste volgorde worden gezet, te beginnen met de hoogste score en te eindigen met de laagste score.

Weegschaal



Met behulp van gewichten moet aan de rechterkant hetzelfde gewicht worden gelegd als aan de linkerkant staat. Gewichten zijn op de weegschaal te zetten door ze beneden aan te klikken. Gewichten van de weegschaal afhalen kan door ze op de weegschaal zelf aan te klikken.

*Tellers*



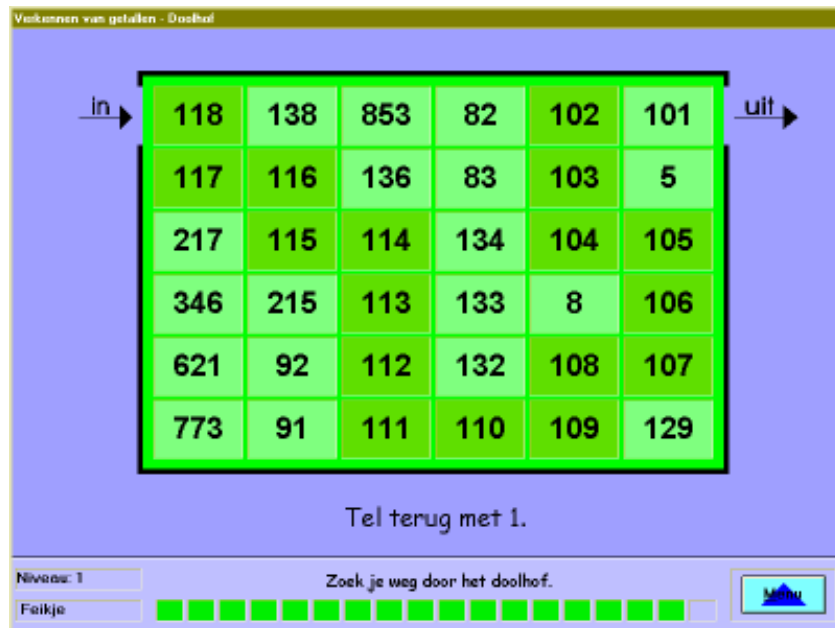
In het midden van het scherm een kilometerteller. De opdracht is een van de tellers beneden aan te klikken die voldoet aan de omschrijving. De teller dient 1, 10 of 100 meer of minder aan te wijzen als de teller boven.

*Kluizen*



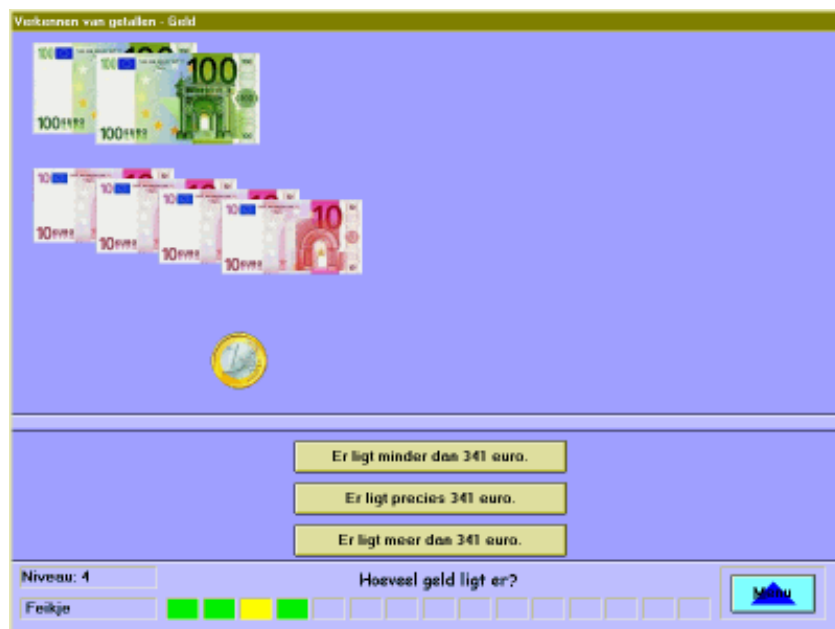
Elke kluis heeft een eigen code waarmee deze geopend kan worden. De code wordt in woorden gegeven, het juiste getal moet worden gemaakt door op de knopjes met de driehoekjes te klikken.

Doolhof



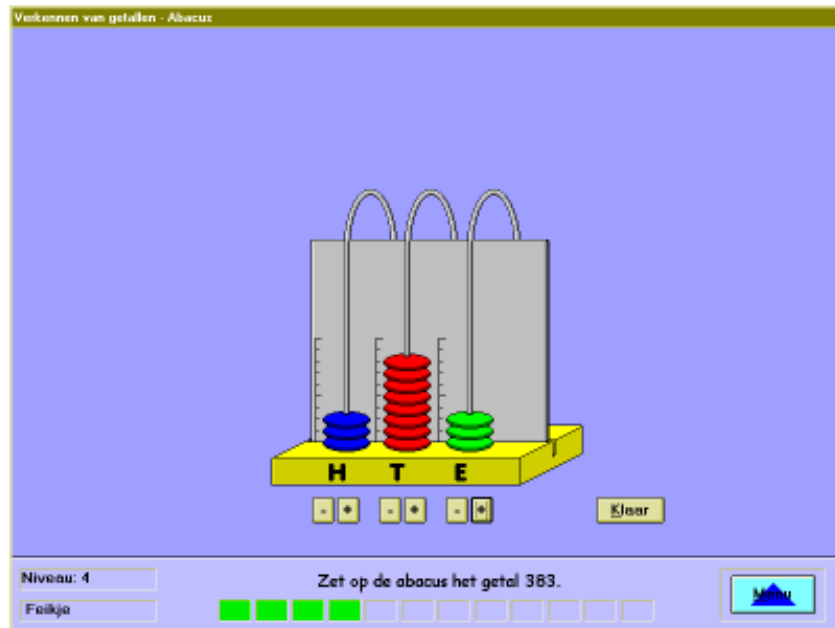
Begin het doolhof bij het vakje naast de pijl met het woord “in” erbij. De telopdracht staat onder het doolhof vermeld. Klik de vakjes aan om uit te komen bij het vakje naast de pijl met het woord “uit”. In elk doolhof moeten 18 vakjes worden aangeklikt.

Geld



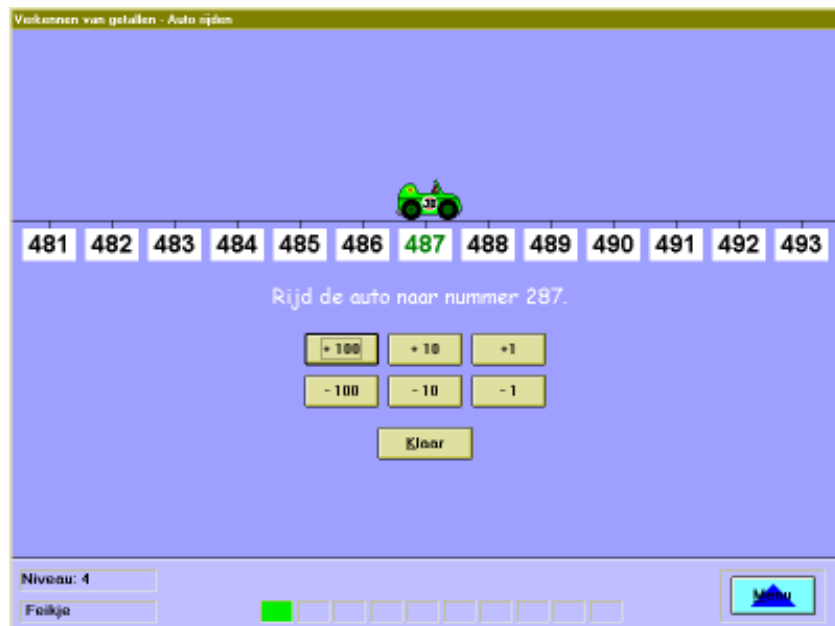
In het bovenste deel van het scherm ligt een geldbedrag. Dit moet worden geteld. Dan moet er worden aangegeven of er meer, minder of precies een gegeven bedrag ligt.

Abacus



Door de knopjes met + en – te gebruiken moet een bepaald getal op de abacus worden gezet. Is het juiste aantal kralen bereikt, dan kan er op de knop ‘Klaar’ worden geklikt om het te controleren.

Auto rijden



De auto moet naar een bepaald nummer worden gereden. Dat kan met stappen van 100, van 10 en van 1 vooruit of achteruit. Wanneer de auto op het gevraagde nummer staat, kan de knop ‘Klaar’ worden ingedrukt ter controle.

## 2. Leraarmenu

Door in het namenscherm de toetscombinatie **Ctrl – L** in te drukken komt u in het leraar-menu. U heeft daar de mogelijkheid de resultaten te bekijken en een planning te maken.



### 2.1. De resultaten

Door in het leraarmenu op de knop '**Resultaten bekijken**' te klikken, krijgt u een overzicht van de resultaten van de groepen die met het programma hebben gewerkt. U kunt een keuze maken uit de verschillende groepen in het lijstje naast de tekst: **Resultaten van**.

De resultaten kunnen worden gesorteerd door op een van de kolomkoppen te klikken. Wanneer er een of meerdere regels zijn geselecteerd, kunt u de geselecteerde regels wissen door op de rode knop '**Wissen**' te klikken of afdrukken door op de groene knop '**Afdruk**' te klikken. U kunt ook alle regels afdrukken door niets te selecteren en op de groene knop '**Afdruk**' te klikken.

### Verkennen van getallen 3

Verkennen van getallen - Resultaten

## Verkennen van getallen

obs De Schakel  
Hoogezand

Resultaten van page 1

Datum	Naam	Onderdeel	Start	Niveaus	Goed	Fout	Tijd
27-04-2003	Angela	Getallenrij	Niveau 1	1	15	1	1:22
27-04-2003	Angela	Scorelijst	Niveau 1	1	10	0	0:39
27-04-2003	Angela	Scorelijst	Niveau 1	1	10	0	0:23
27-04-2003	Angela	Scorelijst	Niveau 1	1	10	0	0:34
27-04-2003	Angela	Doolhof	Niveau 1	1	18	0	0:47
27-04-2003	Angela	Doolhof	Niveau 1	1	18	0	0:47
28-04-2003	Angela	Blokjes	Niveau 1	1	12	0	1:10
28-04-2003	Angela	Blokjes	Niveau 1	1	12	0	1:11
28-04-2003	Angela	Weegschaal	Niveau 1	1	0	1	1:17
28-04-2003	Angela	Weegschaal	Niveau 1	1	0	0	1:17
28-04-2003	Angela	Geld	Niveau 1	1	15	0	1:48
28-04-2003	Angela	Geld	Niveau 1	1	15	2	1:35
28-04-2003	Angela	Sorteren	Niveau 1	1	0	0	1:13
28-04-2003	Angela	Sorteren	Niveau 1	1	0	1	1:18
28-04-2003	Angela	Tellers	Niveau 1	1	10	0	1:10
28-04-2003	Angela	Abacus	Niveau 1	1	0	1	1:29

 Dubbeltklik een regel voor een beurtverslag 

Door een van de resultaatregels te dubbelklikken krijgt u een overzicht met het verloop van de niveaus en het aantal gemaakte fouten per niveau.

Verkennen van getallen - Beurtverslag

## Verkennen van getallen

obs De Schakel  
Hoogezand

**Beurtverslag van Angela**  
**Getallenrij Niveau 1 28-06-2003**

Niveau 1	15 goed en 0 fout.
Niveau 2	0 goed en 0 fout.

## 2.2. Planning

U kunt een nieuwe planning maken of de huidige planning wijzigen door in het namenscherm in het leraarmenu te klikken op de knop 'Planning'.



U selecteert hier eerst een of meer leerlingen. Wanneer u één leerling selecteert, heeft u een overzicht op welk niveau deze leerling op dat moment met de onderdelen bezig is. Selecteer u meerdere leerlingen, dan wordt het niveau van de laatst aangeklikte leerling weergegeven.

Door op het zwarte driehoekje aan het eind van een invulvakje te klikken ziet u een lijst met beschikbare niveaus. Op deze manier stelt u het startniveau per onderdeel in. U kunt er ook voor kiezen een bepaald onderdeel **niet** aan een leerling aan te bieden. In dat geval selecteert u de bovenste regel in de lijst: **niet**.

Een planning wordt pas vastgelegd wanneer op de knop 'Opslaan' geklikt wordt. U krijgt dan een bevestiging voor welke leerlingen de planning is opgeslagen!

### 3. Nuance® RealSpeak™ spraaksynthese

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.

De ontwikkeling van spraaksynthese biedt mogelijkheden die ook toepasbaar zijn in de OWG software. Het geluid kan dan op twee 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 dertig computers). Elk OWG programma waarin de spraaksynthese is verwerkt kan dan dit aparte programma 'aanspreken' waardoor de toevoeging van geluid wordt gerealiseerd.

*Verkennen van getallen* maakt gebruik van de spraaksynthese. Als deze is geïnstalleerd, zal de spraaksynthese in het programma gebruikt worden. In het programma *Verkennen van getallen* zelf kan de spraaksynthese (indien gewenst) altijd nog worden uitgezet.



\*Nuance® en RealSpeak™ zijn geregistreerde merken van de desbetreffende rechthebbenden en zijn geïmplementeerd onder licentie.

#### 4. OWG Central Unit, een centrale database

OCU staat voor *OWG Central Unit* en is een database waarin u groepen aanmaakt en leerlingen toevoegt aan deze groepen. U kunt de namen van de leerlingen ieder afzonderlijk intypen maar ook groepen eenvoudig en snel importeren uit EDEX-bestanden, die opgemaakt zijn volgens de EDEX standaard. Deze standaard wordt door vrijwel elk administratieprogramma in Nederland ondersteund. Als de OCU eenmaal gevuld is met leerlingengegevens, dan maken vrijwel alle OWG programma's hiervan automatisch gebruik.

De OCU gebruikt u ook voor het onderhoud aan de leerlingenlijsten, zoals het toevoegen en verwijderen van namen en het doorschuiven van groepen aan het einde van een schooljaar. Vanuit de OCU kunt u een back-up maken van alle gegevens die zich in de database bevinden. De OCU wordt gratis meegeleverd met de vernieuwde OWG programma's.

*Verkennen van getallen* maakt gedeeltelijk gebruik van de OWG Central Unit. Het invoeren/inlezen van namen en groepen gaat bij *Verkennen van getallen* wel via de OCU, echter de leerlingresultaten worden (nog) niet in de OCU bijgehouden. De leerling-resultaten worden in *Verkennen van getallen* zelf bijgehouden.

#### 5. Systeemeisen

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

#### 6. Taalkeuze

In de OCU(OWG Central Unit) vindt u onder het menu '**Extra**' de optie '**Zet spraakmodule voor programma**'. Hiermee kunt u de aangeven welke spraakmodule het betreffende programma moet gebruiken. Het spreekt vanzelf, dat u moet beschikken over minimaal één spraakmodule van OWG. De Nederlandse en de Vlaamse taal werken met dit programma samen.

#### 7. Installatie

Zie de digitale handleiding (PDF-bestand) op de cd-rom of kijk op [www.owg.nl](http://www.owg.nl).

