



Cijferen plus en min

Een programma voor rekenen op de basisschool
Leeftijd: 9 – 12 jaar

Auteur: Leo Janssen

© 2002

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave.....	1
1. Het lerarenprogramma (Cijferen plus en min instellingen).....	2
1.1. Instellingen.....	3
1.1.1. Geluid.....	3
1.1.2. Bij fout antwoord.....	3
1.1.3. Wat uitspreken.....	3
1.1.4. Kleuren Abacus aanpassen.....	3
1.1.6. Opgaven.....	4
1.1.7. Herhaling bij fout antwoord.....	4
1.1.8. Leerling krijgt hoe en wanneer hulp.....	4
1.1.9. Plaats van het plus en min teken.....	4
1.1.10 Optellen.....	4
1.1.11 Aftrekken.....	5
1.1.12 Hulp met.....	5
1.1.13 Standaard instellingen.....	5
2. Het leerlingenprogramma.....	6
2.1. Het starten met cijferen plus en min.....	7
3. Resultaten leerlingen.....	9
4. OWG Central Unit, een centrale database.....	10
5. De spraaksynthese, ScanSoft® RealSpeak™.....	10
6. Systeemeisen.....	11
7. Taalkeuze:.....	11

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

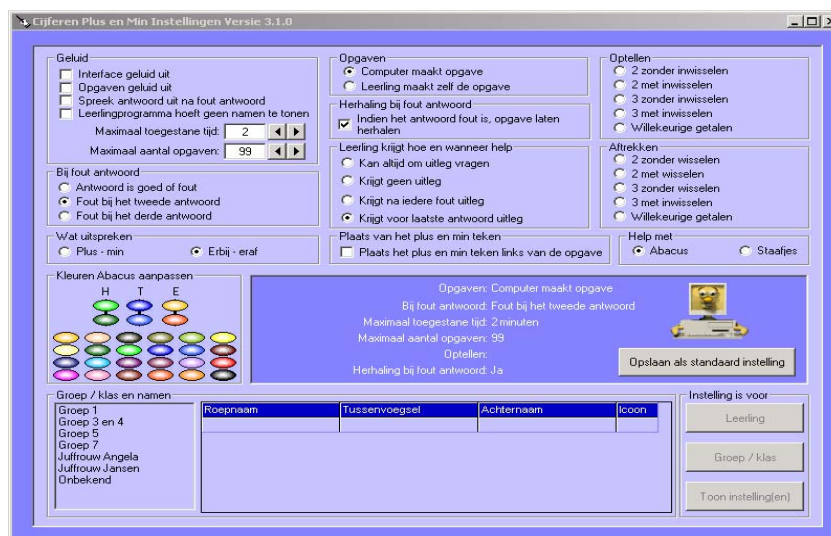
1. Het lerarenprogramma (Cijferen plus en min instellingen)



Opties waaruit u kunt kiezen:

- Instellingen
- Stop

1.1. Instellingen



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

1.1.1. Geluid

- Interface geluid uit
- Opgaven geluid uit
- Spreek antwoord uit na fout antwoord
- Leerlingprogramma hoeft geen namen te tonen
- Maximaal toegestane tijd voor een opgave
- Maximaal aantal opgaven

1.1.2. Bij fout antwoord

- Bij het eerste verkeerde antwoord is de opgave fout
- Bij een tweede verkeerde antwoord is de opgave fout
- Bij het derde verkeerde antwoord is de opgave fout

1.1.3. Wat uitspreken

- Plus – min
- Erbij – eraf

1.1.4. Kleuren Abacus aanpassen

Hier kunt u de kleuren van de abacus aanpassen. U klikt op het rondje welke u van kleur wilt veranderen. Vervolgens klikt u op de gewenste kleur.

1.1.5. 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:

- Alle groepen/klassen
- Een bepaalde groep/klas
- Een bepaalde leerling

Instellingen gelden voor alle groepen/klassen:

Wanneer u alle instellingen heeft ingevoerd kunt u klikken op *opslaan als standaard instelling*. De instellingen die u had ingevoerd gelden nu voor alle groepen/klassen.

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.

1.1.6. Opgaven

- Computer maakt opgave
- Leerling maakt zelf de opgave

1.1.7. 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.

1.1.8. Leerling krijgt hoe en wanneer hulp

- Kan altijd om uitleg vragen
- Krijgt geen uitleg
- Krijgt na iedere fout uitleg
- Krijgt voor laatste antwoord uitleg

1.1.9. Plaats van het plus en min teken

Wanneer u het plus en min teken aan de linker kant van de opgave wenst kunt u dit hier aanvinken. Anders komt het plus en min teken aan de rechter zijde te staan.

1.1.10 Optellen

- Twee cijfers zonder inwisselen ($51 + 27$)
- Twee cijfers met inwisselen ($74 + 18$)
- Drie cijfers zonder inwisselen ($253 + 321$)
- Drie cijfers met inwisselen ($553 + 271$)
- Willekeurige getallen

1.1.11 Aftrekken

- Twee cijfers zonder inwisselen (36 – 14)
- Twee cijfers met inwisselen (73 – 36)
- Drie cijfers zonder inwisselen (534 – 212)
- Drie cijfers met inwisselen (548 – 271)
- Willekeurige getallen

Wanneer u hier geen keuze maakt krijgt de leerling bij het starten van het leerlingenprogramma de volgende vraag:

- Computer maakt opgave (hierbij geeft de computer de leerling een som). De leerling kan dan uit de diverse opgave zoals deze hierboven staan een keuze maken).
- Ik maak zelf de opgave (hierbij vult de leerling zelf een som in)

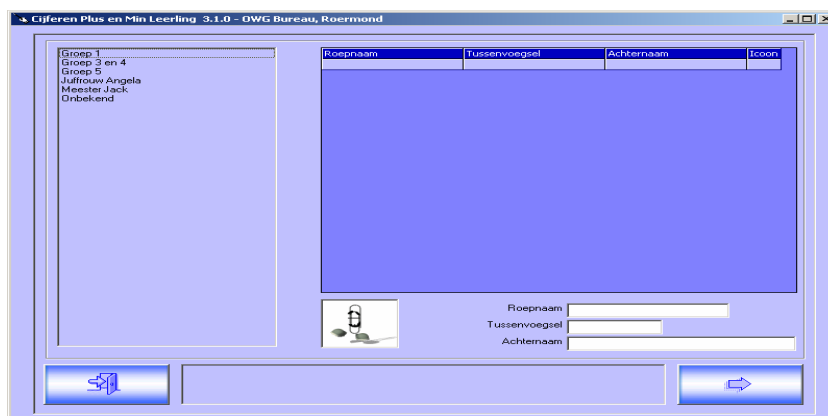
1.1.12 Hulp met

- Abacus
- Staafjes

1.1.13 Standaard instellingen

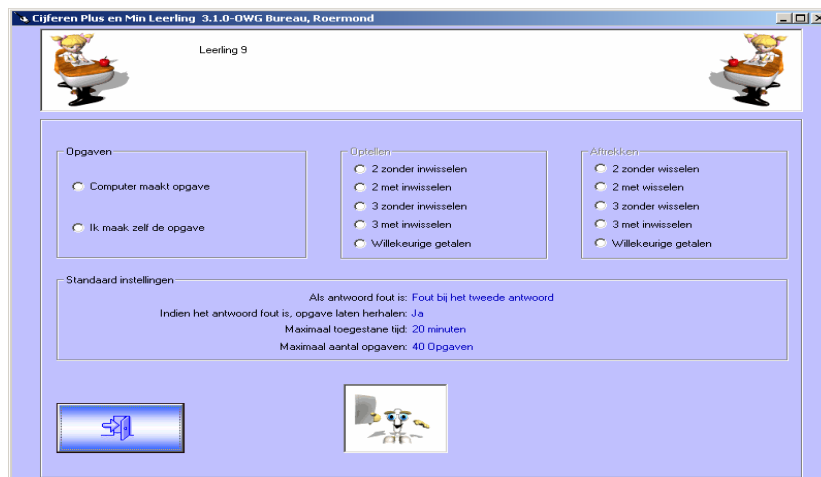
Een bepaald gedeelte van de instellingen kunt u op laten staan als standaard instellingen. Deze instellingen worden gebruikt, wanneer er voor een leerling geen instellingen zijn.

2. Het leerlingenprogramma



2.1. Het starten met cijferen plus en min

- Kies je groep/klas
- Kies je naam uit de lijst aan de rechterzijde en druk op de pijl rechtsonder.
- Er verschijnt nu een klein schermje met daarop je naam en de opgave waar je gebleven bent. Je kunt dan op JA klikken en je begint dan met het maken van de sommen.
- Het kan ook zijn dat je nog moet invullen welke sommen je wilt maken. Als dat zo is dan krijg je het volgende scherm.



Onder de titel *opgaven* staan twee opties:

- Computer maakt opgave (als je hier voor kiest zal de computer zelf sommen maken)
Als je wilt dat de computer sommen voor jou maakt kun je het bolletje aanklikken (zwart maken). Je kunt dan uit de kolommen *Optellen* en *Aftrekken* een soort som kiezen. Je kunt dan weer het bolletje van het soort som klikken.
- Ik maak zelf de opgave (hier kun je dan zelf een som invullen en oplossen). Dit kun gaat als volgt:
 - Vul een getal in bijvoorbeeld 100. Hierna kun je op de toets tab op je toetsenbord drukken.
 - Toets nu het volgende getal in bijvoorbeeld 20 daarna druk je op de toets enter op je toetsenbord.
 - Je kunt nu kiezen voor plus of min. Wanneer je deze keuze heeft gemaakt kunt je op de toets enter drukken.
 - Hierna kunt je het antwoord intoetsen. Wanneer je het antwoord hebt ingetoetst kunt je op enter toetsen. Hierna ziet je of het antwoord goed of fout is.

Als je antwoord fout is zal de computer je helpen met het oplossen (in het lerarengedeelte is bepaald hoe de uitleg plaatsvindt). Als het antwoord goed is kun je op het pijltje klikken je kunt dan de volgende som invullen.

Cijferen plus en min

Cijferen Plus en Min Leerling 3.1.0 - OWG Bureau, Roermond

Leerling 9
Computer maakt opgave
Optellen
2 met inwisselen

Opgave 2 van 40
Goed: 0
Fout: 1

Resterende tijd:
17:48

HTE

38
33 +

Optellen

Wij gaan samen de oplossing zoeken.

Eenheden optellen

8 + 3 =

We gaan eerst de eenheden optellen.

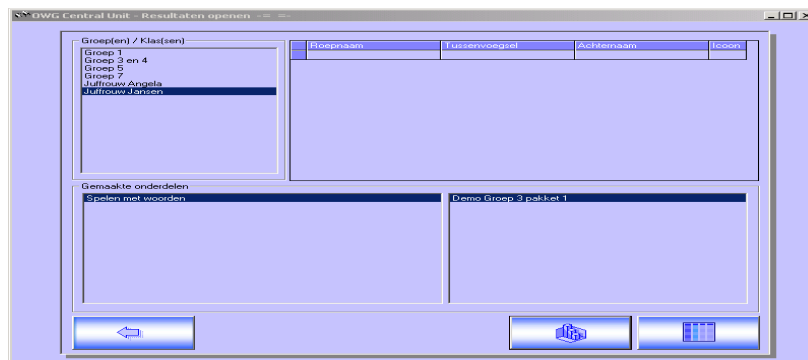
Terug

Wanneer je wilt stoppen kunt je op het pijltje met de deur klikken je gaat dan terug naar het beginscherm.

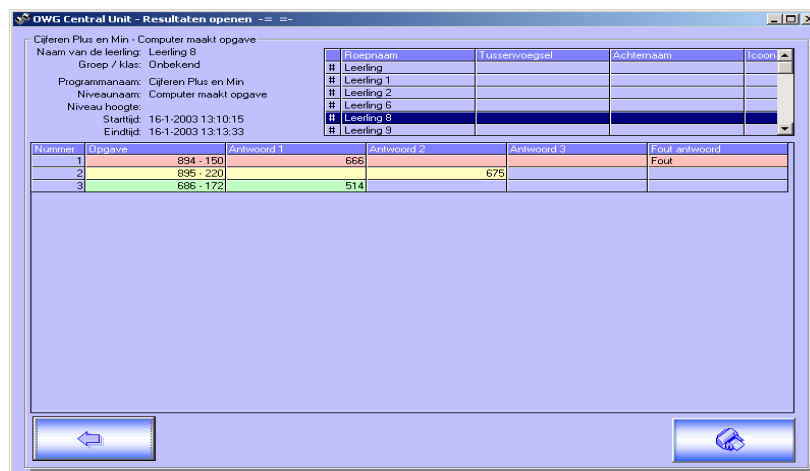
3. Resultaten leerlingen

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 Cijferen plus en min.
- 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 afdrucken 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 edex bestanden.

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 edex bestanden. 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.

Systeemeisen voor de spraakmodule

Vaste schijf 210 MB (per module)

Windows 89

Minimaal 32 MB intern geheugen

6. Systeemeisen

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. 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 een spraakmodule van de OWG.