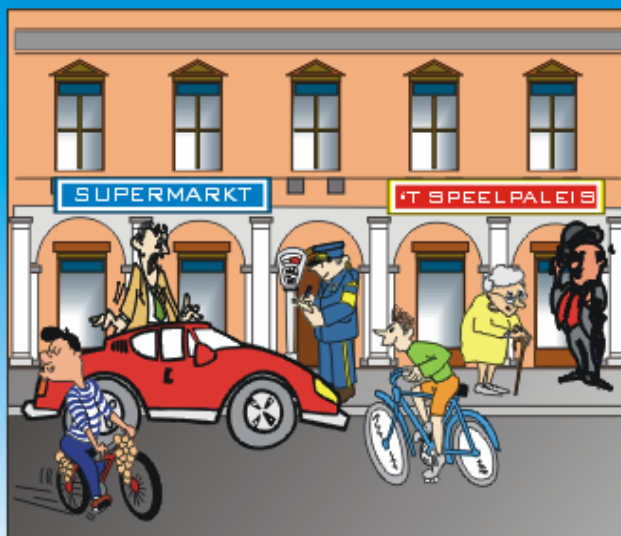


Heb je het gepast?

Heb je het gepast?

Rekenen met de Euro



Auteurs: Bart Caris en Ser Debie



Heb je het gepast?

Rekenen met de Euro.

Auteurs: Bart Caris en Ser Debie

© 2001-2003

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

Copyright OWG-Bureau BV 2003

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave.....	1
1. Het instellingenprogramma.....	3
2. Het leerlingenprogramma.....	4
Rekenen tot 1 Euro en rekenen tot 2 Euro.....	5
Rekenen met alle Euro's.....	7
3. OWG Central Unit, een centrale database.....	8
4. Systeemeisen.....	8
5. Taalkeuze.....	8

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

Vanaf 1 januari 2002 betalen we in vele Europese landen met een gelijke munt: de Euro. Om de leerlingen zo realistisch mogelijk met de euro te laten oefenen, zou je met de kinderen boodschappen moeten doen, en de kinderen zelf gepast laten betalen.

Helaas is het organisatorisch niet mogelijk om iedere week met de kinderen naar een echte winkel te gaan. Een andere optie is het "Winkeltje spelen", waarbij aspecten als gepast betalen, maar ook terugbetalen aan bod komen. Ook dit vergt organisatorisch het een en ander van de leerkracht.

Door de komst van de computer in het onderwijs, is het mogelijk geworden om een dergelijke situatie op de computer na te bootsen.

Kinderen kunnen dan zelfstandig, op eigen tempo en eigen niveau oefenen.

Voor dit doel hebben wij het computerprogramma "Heb je het gepast?" ontwikkeld. Het is een realistisch rekenprogramma, voor het oefenen van het rekenen met de euro.

In het programma komen de volgende onderdelen aan bod:

- Gepast betalen
 - o Tot 1 euro
 - o Tot 2 euro
 - o Met alle euro's
- Gepast terugbetalen
 - o Tot 1 euro
 - o Tot 2 euro
 - o Met alle euro's
- Spelvorm
 - o Memory
 - o Darten

Deze oefeningen kunnen op 3 niveaus uitgevoerd worden:

- Gemakkelijk
- Gemiddeld
- Moeilijk

Vooraf kan de leerkracht instellen of de leerlingen vrij mogen werken met het programma, of dat ze een bepaald onderdeel moeten maken.

De leerkracht kan ook instellen hoeveel opgaven een leerling moet maken.

1. Het instellingenprogramma.

Nadat u de leerlingen hebt ingevoerd, of ingelezen m.b.v. het leerkrachtenprogramma, kunt u per leerling een werkwijze vaststellen.

Start het programma Heb je het gepast – Instellingen op.

Klik in het introscherm op “Verder”.

U ziet dan het onderstaande scherm verschijnen.

Naam groep of klas:

- Groep 1
- Groep 3 en 4
- Groep 5
- Juffrouw Angela
- Meester Jack
- Onbekend
- test
- test2

Naam leerling:

Roepnaam	Tussenvoegs	Achternaam
Bjorn		Pranger
Janine	de	Leer
Jeroen	de	Veer
Lars		Doornbal

Werkwijze:

Vrij werken

Volgens planning werken

Aantal opgaven: 10

Onderdelen:

- Maak uw keuze--
- Maak uw keuze--
- Maak uw keuze--

Instellingen opslaan

Stop

Kies eerst de groep of klas en daarna de leerling van wie u de instellingen wilt vastleggen.

Standaard mogen de leerlingen vrij werken en maken ze bij iedere oefening 10 opgaven.

U kunt er ook voor kiezen om de leerlingen via een planning te laten werken.

Dit doet u door te kiezen welk onderdeel de leerlingen moeten maken.

Ten slotte kunt u vast leggen hoeveel opgaven de leerling per oefening moet maken (tussen de 1 en 30 opgaven).

Als u alles ingesteld heeft, klikt u op de knop Instellingen opslaan.

2. Het leerlingenprogramma.

Nadat u alle leerlingen hebt ingevoerd en ingesteld kunt u ze laten werken met het leerlingenprogramma. Het is niet noodzakelijk om leerlingen in te voeren, want er kan ook vrij in het programma gewerkt worden, zonder dat er resultaten worden opgeslagen. Wanneer u wel leerlingen hebt in gevoerd worden de gegevens automatisch opgeslagen.

Na een kort introscherm komt u in het titelscherm terecht.



Titelscherm

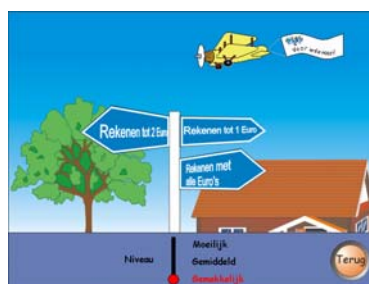
Door op Verder te klikken komt u in het namenscherm, waar de leerlingen hun groep/klas en hun naam kunnen kiezen.

Wanneer er geen groep/klas en naam wordt gekozen kunnen de leerlingen vrij werken, zonder dat de gegevens worden opgeslagen.

Door op verder te klikken komt de leerling bij de door u ingestelde oefening, of in het Hoofdmenu.



Namenscherm



Hoofdmenu

In het menu kunnen de volgende onderdelen worden gekozen:

- Rekenen tot 1 Euro
- Rekenen tot 2 Euro
- Rekenen met alle Euro's

Deze oefeningen bij deze onderdelen kunnen op drie niveaus worden gedaan:

- Gemakkelijk
- Gemiddeld
- Moeilijk

De geldbedragen worden door de computer bepaald. Daardoor zal geen enkele oefenbeurt hetzelfde zijn!

Rekenen tot 1 Euro en rekenen tot 2 Euro.

Deze twee onderdelen bestaan uit de volgende drie onderdelen:

- Gepast betalen
- Terugbetalen
- Memory



Rekenen met 1 of 2 Euro



Winkelstraat

Wanneer u kiest voor Gepast betalen, komt u in een winkelstraat terecht, waar u kunt kiezen om te winkelen in de supermarkt of in 't Speelpaleis.



Supermarkt



't Speelpaleis

De leerling klikt op het boodschappenlijstje en bekijkt welke artikelen gekocht moeten worden. Deze artikelen klikt hij of zij aan.

Rechts onder in het scherm is de prijs te zien.

Deze prijzen worden door de computer bepaald, zodat de artikelen bij elke oefening een andere prijs hebben. De prijzen zijn daardoor niet altijd even realistisch, maar dat is ook niet het doel van dit programma. Het gaat ten slotte om het betalen met de Euro.

Door daarna op de beurs te klikken kan de leerling de boodschappen betalen.

Is gekozen om deze oefening op een gemakkelijk niveau te doen, dan hoeft de leerling maar één artikel te kopen.

Bij het gemiddelde niveau moeten de leerlingen twee artikelen kopen en bij het moeilijkste niveau moeten de kinderen een artikel kopen, en daar zelf een artikel bij kiezen, zonder dat ze boven een maximum bedrag uitkomen.



Artikelen betalen

Heb je het gepast?

Naast de oefening, waarbij de leerling een bedrag moet betalen bevat het programma ook een oefening, waarbij de leerling moet terugbetalen.



Terugbetalen



De kassalade

Rechtsonder staat het bedrag wat het meisje moet betalen. Door op de kassa te klikken, kan de leerling het meisje terugbetalen.

Wanneer gekozen wordt voor het gemakkelijke niveau, werkt de leerling met afgeronde getallen. (Bijvoorbeeld 50 Eurocent).

Wanneer gekozen wordt voor het gemiddelde niveau, dan werkt de leerling met geldbedragen, die telkens met 5 eurocent verhoogd worden. (Bijvoorbeeld, 45 Eurocent).

Bij het moeilijkste niveau worden alle bedragen door elkaar gebruikt.

Ten slotte is er nog een memory spelletje, waarbij de leerling bij een rood kaartje met de afbeeldingen van munten een blauw kaartje met de juiste bedragen moet zoeken.

Laat de leerling eerst een rood kaartje kiezen, zodat hij op zijn gemak het bedrag dat de munten samen vormen kan uitrekenen.

Bij dit spel zijn geen verschillende niveaus.



Memory

Rekenen met alle Euro's.

Dit onderdeel bestaat uit de volgende oefeningen:

- Gepast betalen
- Terugbetalen
- Darten

De oefening Gepast betalen werkt op dezelfde manier als bij Rekenen met 1 en 2 Euro. Wel is er gekozen voor een andere winkel: het warenhuis, omdat daar ook werkelijk met grotere bedragen betaald kan worden.



Het warenhuis



Terugbetalen met alle Euro's

De oefening Terugbetalen werkt ook op dezelfde manier als bij Rekenen met 1 en 2 Euro. Alleen wordt er nu met verschillende bedragen gewerkt. Wanneer een leerling niet meer weet van welk bedrag teruggegeven moet worden, kan hij bij de kassalade op het kruisje in de rechterbovenhoek klikken. Zo komt hij terug in de winkel. Door weer op de kassa te klikken kan de leerling verder gaan met terugbetalen.

Ook bij het rekenen met alle Euro's worden de prijzen door de computer bepaald, zodat de artikelen bij elke oefening een andere prijs hebben. De prijzen zijn daardoor niet altijd even realistisch, maar dat is ook niet het doel van dit programma. Het gaat ten slotte om het betalen met de Euro.

Ook bij Rekenen met alle Euro's is een spel toegevoegd: Darten. Bij darten moeten de leerlingen een bedrag bij elkaar darten in een bepaald aantal beurten. Bij het dartspeel zijn geen verschillende niveaus.



Darten

3. 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.

4. 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.

5. 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.