



## Lange en korte klinkers

Een programma voor primair onderwijs.  
Leeftijd: 9 – 12 jaar

**Auteur: Johan Jansen**

© 2003-2006

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 kopieën, opnamen of enige manier, zonder voorafgaande toestemming van het OWG-Bureau BV.

## Inhoudsopgave

Inhoudsopgave .....	1
1. Het lerarenprogramma .....	4
Instellingen .....	4
Geluid .....	5
Herhaling bij fout antwoord .....	5
Bij fout antwoord .....	5
Leerling mag spel spelen .....	5
Opgaven .....	5
Groep/klas en namen .....	5
Standaardinstellingen .....	6
2. Woorden .....	7
3. Het leerlingenprogramma .....	9
Langkort .....	10
Toetsen .....	10
Training .....	10
Individualisatie .....	10
Bronvermelding .....	10
4. Resultaten leerlingen .....	11
5. OCU, de centrale database .....	12
6. De spraaksynthese, Nuance® RealSpeak™ .....	12
7. Systeemeisen .....	14

### 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](mailto:helpdesk@bureau.owg.nl)  
E-mail: [bureau@owg.nl](mailto:bureau@owg.nl)  
Bezoek ook [www.owg.nl](http://www.owg.nl)

## **Inleiding**

De spelling van woorden met een lange of korte klinker in open en gesloten lettergrepen is voor menig leerling een probleem. Dit programma biedt deze leerlingen een aantal zeer gedifferentieerde mogelijkheden hier zelf iets aan te doen. Het houdt rekening met de intra- en interindividuele verschillen die er in een groep bestaan met betrekking tot de vaardigheid van het spellen. Maar het blijft een aanvulling op onze mondelinge lessen.

Het programma biedt de volgende onderdelen en mogelijkheden:

- oefenen in het onderdeel Langkort
- het maken van een toets
- trainen

## Didactische verantwoording

Bij het zuiver schrijven van de onveranderlijke woorden uit dit programma hanteren we de volgende drie “regels”:

### a. Pakkertje, Tekendief of Jantje Snoeper

Je hoort een aa, oo, ee, of uu, maar er verdwijnt er één.  
Behalve op het eind de ee, die blijven met z'n twee.  
(malen, molen, meten, muren)

### b. Tweeling of Dubbelzetter

Je hoort maar één letter, maar er komt eenzelfde letter bij.  
(ballen, bedden, binnen, bokken, bussen)

### c. Luistervinkje of Hoormannetje

Je schrijft het woord zoals je het hoort. De standaard uitspraak van zo'n woord is dan wel belangrijk.

Het zuiver schrijven van de onveranderlijke woorden wordt in onze taalmethodes ook aangeleerd naar analogie van grondwoorden. Meestal heeft men een grondwoordenlijst samengesteld.

Een voorbeeld van zo'n lijst, welke correspondeert met de taalmoeilijkheden die in dit programma aan de orde komen, is:

- **malen, molen, meten, muren**  
(correspondeert met “Plakkertje”, “Tekendief”, “Jantje Snoeper”).
- ballen, bedden, binnen, bokken, bussen  
(correspondeert met “Dubbelzetter”, “Tweeling”)

lopen, hopen, roken enz. schrijf je net zoals molen.  
Kapper, mappen, hallen enz. schrijf je net zoals ballen.

De leerling moet echter wel steeds weer **zelf** beslissen of een woord tot een bepaalde groep uit de grondwoordenlijst behoort c.q. of de tekendief, de dubbelzetter of het hoormannetje actief wordt. Dit is voor sommigen teveel gevraagd. Het beslissingsdiagram helpt de leerling hierbij.

## Bronvermelding

De volgende tekens en rijmpjes zijn in dank met toestemming overgenomen:

- “Jantje Snoeper” plus rijmpje, “Veilig Leren Lezen” van Caesar, uitg. Zwijsen, Tilburg
- “Tekendief”, “Dubbelzetter” en “Hoormannetje” plus rijmpje, “Spellingland” van H. Kooreman, uitg. Wolters-Noordhoff, Groningen.

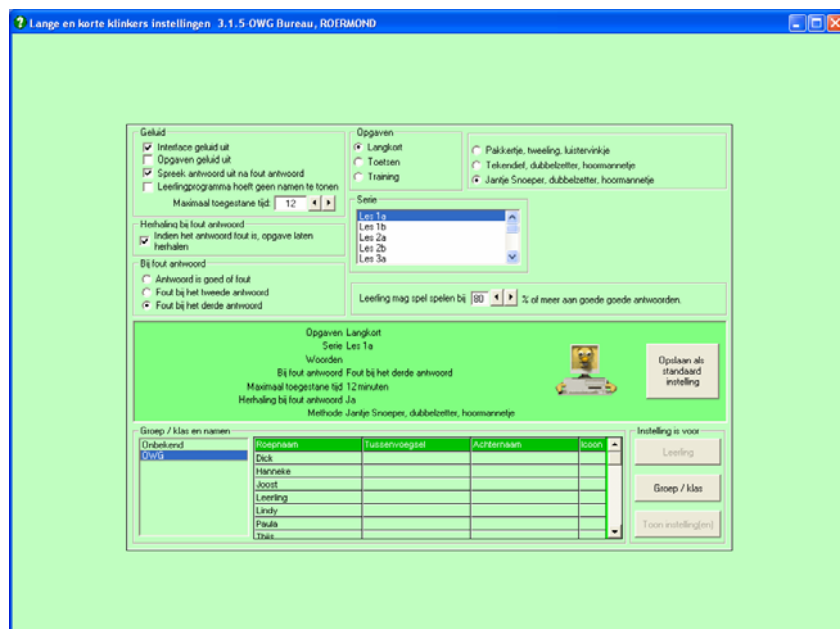
## 1. Het lerarenprogramma



### Opties waaruit u kunt kiezen:

- Instellingen
- Woorden
- Test en uitspraak
- 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
- Maximaal toegestane tijd

### Herhaling bij fout antwoord

- Indien het antwoord fout is, opgave laten herhalen

### Bij fout antwoord

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

### Leerling mag spel spelen

- Wanneer de leerling het percentage goede antwoorden heeft gehaald, kan de leerling een spel doen.  
Er zijn drie verschillende spellen waar de leerling uit kan kiezen:
  1. Boter, Kaas en eieren
  2. Schuifpuzzel
  3. Memorie

### Opgaven

- Langkort (hierbij kan aangegeven worden welke uitleg er moet volgen)
- toetsen
- training

### 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. (Deze vindt u op de CD-rom)

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.

Standaardinstellingen

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

## 2. Woorden

Lange en korte klinkers instellingen 3.1.0-OWG Bureau, ROERMOND

### Maak uw eigen woordpakketten.

Woorden

Geef eerst een zin in als:  
Ik fiets. Wij fietsen in de zomer heel veel.  
Klik daarna op het woord fietsen.  
Klik dan op de radioknop, hoe de leerling het woord uit schema moet halen.

1	Ik haal. Wij .... de laatste trein.	halen
2	Ik pak jou. Wij .... een koekje.	pakken
3	Ik breng. Ik zal het wel even brengen!	
4	Ik geloof je wel. Wij zullen ....	geloven
5	De les duurt lang. Het zal eventjes ....	duren
6	Hij haast zich. Je moet je ....	haasten
7	Ik verlies bijna nooit. Wij ....	verliezen
8	Frits vult de fles. Wij zullen ....	vullen
9	Die grote jongen plaagt ons. Wij ....	plagen
10	Wie kaatst die mooie bal terug? Jullie ....	kaatsen
11	De reus ruikt mensenvees. Wij .... niets.	ruiken
12	Flip rent gauw weg. Wij .... weg.	rennen
13	Ik leef. Wij ....	leven
14	De leeuw brult. Zij zullen ....	brullen
15	Ik streek de poes. Wij ....	strelen
16		
17		
18		
19		
20		

Langkort   
  Toetsen   
  Training

Les 1a  
 Les 1b  
 Les 2a  
 Les 2b  
 Les 3a  
 Les 3b  
 Les 4a  
 Les 4b  
 Les 5a  
 Les 5b

Seriennaam: Les 1a

Leerling kiest uit schema

Het is een korte klinker of een lange klinker  
 Geen lange klinker en korte klinker  
 Geen lange klinker en geen korte klinker

- Kies de oefenvorm: langkort/toetsen/training.
- Volg de aanwijzing op het menuscherm.
- Zijn de woorden ingevoerd?
- Geef het pakket een naam.
- Bewaar de woorden.

Lees de instructie die bij ieder soort opgave gegeven wordt boven in het invoer venster.

Test en uitspraak.

Lange en korte klinkers instellingen 3.1.22-OWG Bureau, ROERMOND

### Controleer de uitspraak.

Woorden

Geef eerst een zin in als:  
Ik fiets. Wij hetsen in de zomer heel veel.  
Klik daarna op het woord fietsen.  
Klik dan op de radioknop, hoe de leerling het woord uit schema moet halen.





1	Ik haal. Wij .... de laatste trein.	halen
2	Ik pak jou. Wij .... een koekje.	pakken
3	Ik breng. Ik zal het wel even .... !	brengen
4	Ik geloof je wel. Wij zullen ....	geloven
5	De les duurt lang. Het zal eventjes ....	duren
6	Hij haast zich. Je moet je ....	haasten
7	Ik verlies bijna nooit. Wij ....	verliezen
8	Frits vult de fles. Wij zullen ....	vullen
9	Die grote jongen plaagt ons. Wij ....	plagen
10	Wie kaatst die mooie bal terug? Julie ....	kaatsen
11	De reus ruikt mensenvlees. Wij .... niets.	ruiken
12	Flip rent gauw weg. Wij .... weg.	rennen
13	Ik leef. Wij ....	leven
14	De leeuw brult. Zij zullen ....	brullen
15	Ik streek de poes. Wij ....	strelen
16		
17		
18		
19		
20		

Langkort   
  Toetsen   
  Training

Les 1a  
 Les 1b  
 Les 2a  
 Les 2b  
 Les 3a  
 Les 3b  
 Les 4a  
 Les 4b  
 Les 5a  
 Les 5b

Seriennaam: Les 1a

Woorden bewaren

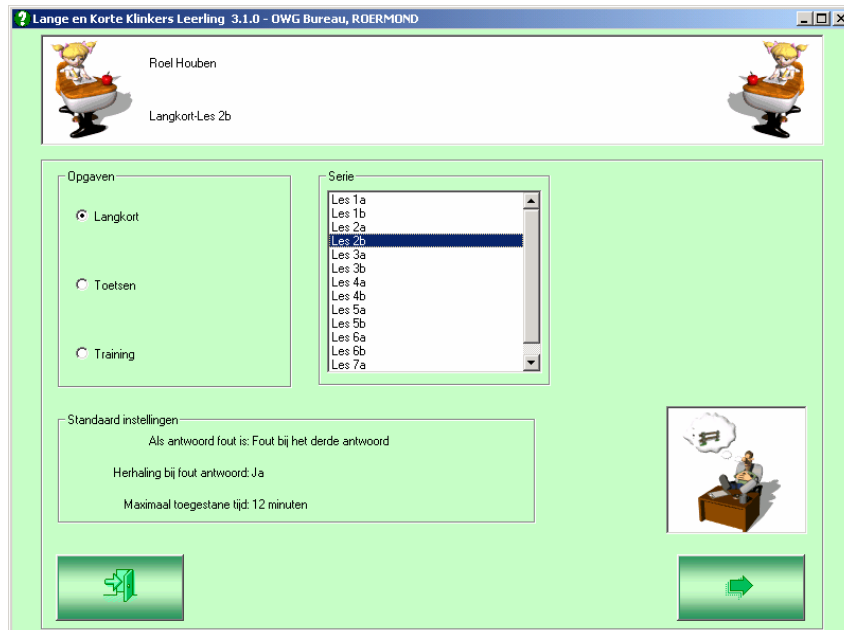
- Klik de gemaakte oefening aan.
- Selecteer een oefening die op uitspraak gecontroleerd moet worden.
- De eerste regel wordt automatisch geselecteerd.
- Klik op het luidsprekertje.
- Pas eventuele, fout uitgesproken woorden aan.
- Klik op het vinkje.
- Ja, zo verder tot alles is gecontroleerd.
- Klik dan op *bewaren*.

### 3. Het leerlingenprogramma



#### Het starten

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



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

### **Langkort**

De leerling mag eerst zonder extra hulp van het schema het in te vullen woord typen. Doet hij dit meteen goed, dan verschijnt er een animatie als beloning. Daarna verschijnt de volgende opgave. Maakt de leerling een fout, dan wordt hij verwezen naar het schema voor extra hulp. Daarna krijgt hij een tweede kans en krijgt alsnog een animatie als het goed is. Typt hij het woord weer fout in, dan verschijnt dit woord goed boven het invulvak, zodat het kan worden nagetypt. Dit wordt herhaald tot het woord goed is. Ook daarna verschijnt er een animatie in het beloningsvak. De les is af wanneer de leerling het ingestelde aantal opgaven heeft gemaakt.

Nog meer uitleg kan tussendoor worden opgevraagd de knopjes met het vraagteken. Naast de standaardmethode kunnen er twee andere methodes gekozen worden (zie Bronvermelding).

### **Toetsen**

In het toetsgedeelte zitten twee series van elk tien toetsen. Elke toets bestaat uit tien opgaven. Indien de leerling het ingestelde percentage goed heeft, kan de leerling een spelletje spelen als beloning. Er zitten verschillende spellen in het programma. De leerling kan kiezen welk spel hij wil spelen. De fout beantwoorde vragen kunnen niet opnieuw worden gemaakt.

### **Training**

De leerling mag d.m.v. een muisklik het ontbrekende gedeelte van een woord uit de zin invullen. Het aantal goede antwoorden wordt zichtbaar bijgehouden. Hierna verschijnt de volgende opgave. De volgende opdracht kan pas worden gemaakt na het herstellen van de fout. Indien de leerling het ingestelde percentage goed heeft, kan de leerling een spelletje spelen als beloning. Er zitten verschillende spellen in het programma. De leerling kan kiezen welk spel hij wil spelen. De fout beantwoorde vragen kunnen niet opnieuw worden gemaakt. Ook oudere kinderen werken met veel plezier aan dit onderdeel, ondanks het feit dat de stof voor hen minder interessant is. Dat is op zich al een winstpunt.

### **Individualisatie**

Dit programma komt tegemoet aan de grote intra- en internindividuele verschillen in de groep. Vooral bij de vaardigheid van het zuiver schrijven zijn deze verschillen enorm. De stof moet dan ook zeer gedifferentieerd worden aangeboden. Daarom:

- de keuze uit drie methoden
- de keuze uit drie manieren ter ondersteuning
- de mogelijkheid voor wat oudere leerlingen (en voor de snellere jongere leerlingen) om de opgedane en getoetste vaardigheden in te slijpen met acceptabele teksten uit het onderdeel *Training*

Uiteindelijk zullen deze spellingsvaardigheden moeten functioneren in het stelwerk van de leerling.

### **Bronvermelding**

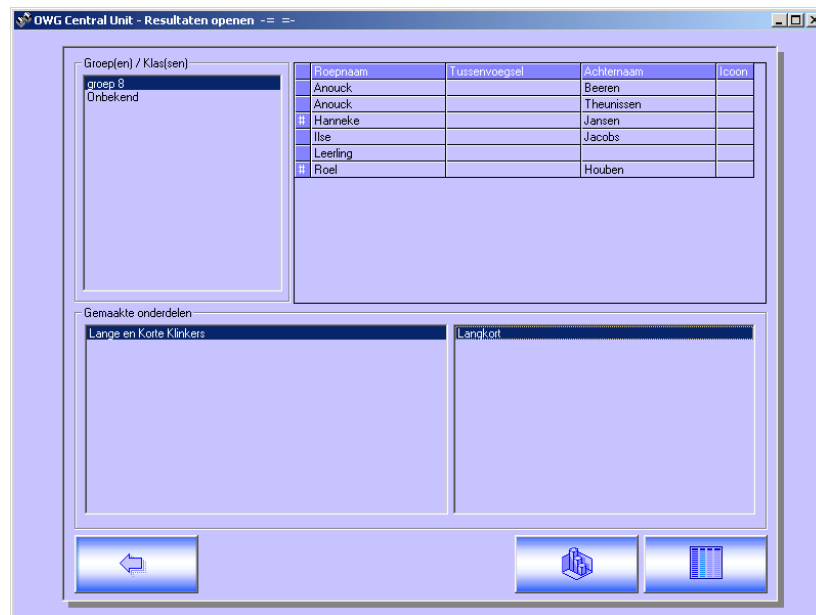
De volgende tekens en rijmpjes zijn in dank met toestemming overgenomen:

- 'Jantje Snoeper' plus rijmpje, 'Veilig Leren Lezen' van Caesar, uitg. Zwijsen, Tilburg.
- 'Tekendief', 'Dubbelzetter' en 'Hoormannetje' plus rijmpje, 'Spellingland' van H. Kooreman, uitg. Wolters-Noordhoff, Groningen.

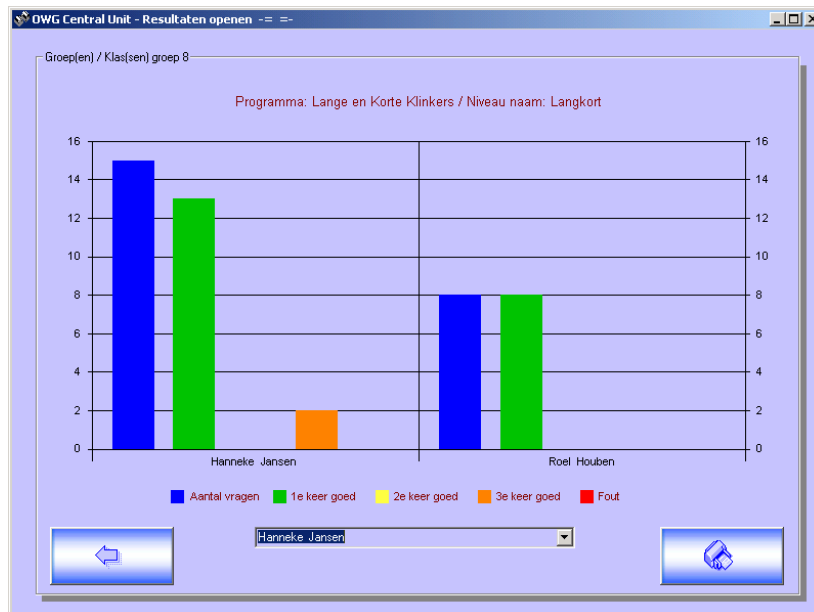
#### 4. Resultaten leerlingen

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 afdrucken door op de printer te drukken aan de rechterkant beneden.

## 5. OCU, de 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. De resultaten die leerlingen behalen in de diverse OWG programma's, worden in de OCU overzichtelijk per programma bijgehouden. Zo ontstaat er per leerling, per programma een duidelijk overzicht van de resultaten van de leerling. 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.

## 6. De spraaksynthese, Nuance® 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 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 30 computers). Elk OWG programma waarin de spraaksynthese is verwerkt kan dan dit aparte programma "aanspreken" waardoor de toevoeging van geluid wordt gerealiseerd.

## **7. Systemeisen**

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.