



Door op het linker icoon (schermbeeld) te klikken komt u op de site van de OWG.

Zelfstandig leren lezen

Deel 1

een programma ter ondersteuning van de auditieve leesvoorbereiding
Leeftijd: 4 – 6 jaar

Auteur: Jan van Casteren

© 2004

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	1
1. Inleiding	3
Introductie	3
Doelstellingen	3
Achtergronden	3
Verantwoording	4
Opzet van deze handleiding	4
Quick Start	5
Uw eigen groep invoeren.	5
2. Het leerlingprogramma	6
Overzicht	6
Geen inprenting, maar training van vaardigheden	7
klankzuivere woorden	7
Automatische niveauaanpassing	7
Hulp bij fouten en andere voorzieningen	8
Directe en inhoudelijke feedback	8
“Goed” en “fout”	8
Andere voorzieningen	9
De oefeningen voor klankrijm	10
Beschrijving	10
Opbouw	10
De oefeningen voor klankherkenning	11
Beschrijving	11
Opbouw	11
De oefeningen voor klanksynthese	12
Beschrijving	12
Opbouw	13
De oefeningen voor klankdifferentiatie	13
Beschrijving	13
Foutcorrectie	14
Opbouw	14
3. De Leerkrachtmodule	15
Planning en resultaten	15
Resultaten bekijken	15
Planning	16
Afdrukken resultaten	16
Instellingen voor deze computer	16
Mag het kind zelf het programma afsluiten?	17
Hoe komen de kinderen aan de beurt?	17
Welke groep op deze computer?	17
Lettertypen instellen	17
Invoeren/verwijderen leerlingen	18
Algemeen	18
Via edex:	18
Via OWG Central Unit.	18
Dier bij kind wijzigen	19
4. Suggesties voor gebruik	20
De introductie van het programma in de klas	20
Het begeleiden van de kinderen bij hun gebruik van het programma	21
Het programma als observatie-instrument.	23
Het programma als instructiemiddel	23
5. Bijlage I: fonemen, clusters, en klankgroepen.	24
6. Bijlage II: Woorden	25

7. Systeemeisen	27
8. Taalkeuze	27
9. Installatie	27

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. Inleiding

Introductie

“Zelfstandig Leren Lezen 1” is een programma ter ondersteuning van de auditieve leesvoorbereiding. Het is in eerste instantie geschreven als deel 1 van een serie programma's waarmee intelligente leerlingen zichzelf kunnen leren lezen en kan als zodanig gebruikt worden in de onderbouw (groep 2). De minder moeilijke oefeningen zullen voor alle kinderen in groep 2 geschikt zijn.

Tenslotte kan het zijn diensten bewijzen als aanvullend materiaal naast de reguliere methode voor aanvankelijk lezen in groep drie, dit vanwege de systematische wijze waarop de auditieve analyse- en synthesevaardigheid, de letter-klankkoppeling, de klankdiscriminatie en de elementaire leeshandeling geoefend worden.

Doelstellingen

Hoofddoelstelling van het programma is het ontwikkelen van het *fonemisch bewustzijn* van het kind en het ontwikkelen van zijn vermogen tot (*auditieve*) *objectivatie*: het luisteren naar woorden los van hun betekenis.

Dit wordt bewerkstelligd door het oefenen van de deelvaardigheden *klankanalyse*, *klanksynthese* en *klankdifferentiatie*.

Als het kind deze vaardigheden beheerst is het (auditief gezien) klaar om te leren lezen en spellen. In de registratiemodule is zeer precies te zien in hoeverre het kind deze vaardigheden beheerst.

Nevendoelstelling is het kind vertrouwd te laten worden met de relatie tussen de geschreven taal en de gesproken taal op het niveau van woorden en fonemen. Daardoor kan het kind al een eind op weg komen met het leren van de letters en vaste lettercombinaties. De mate waarin het kind de letters “kent” wordt in dit programma nog niet geregistreerd. Dat zal pas in het programma gebeuren dat het vervolg wordt op Zelfstandig Leren Lezen 1: Zelfstandig Leren Lezen 2 .

Achtergronden

De maker van dit programma heeft de Montessori-opleiding gevolgd heeft ervaring in zowel het Montessorionderwijs als het reguliere onderwijs.

Het idee voor het programma is (al enige jaren geleden) geboren tijdens de laatste fase van de opleiding tot Montessori-leerkracht. De bedoeling was om door middel van een serie programma's de individuele leesontwikkeling, die in het Montessorionderwijs nagestreefd wordt, te ondersteunen. Met individueel wordt niet bedoeld dat een kind altijd alleen werkt, maar dat elk kind in principe zijn eigen ontwikkeling volgt en zich bepaalde vaardigheden eigen kan maken op het moment dat het er het meest aan toe is.

Zelfstandig Leren Lezen is hierop toegesneden doordat het kenmerken heeft van wat in het Montessorionderwijs "ontwikkelingsmateriaal" genoemd wordt. Het kind krijgt de mogelijkheid zich bepaalde vaardigheden eigen te maken, maar wordt daarbij niet heel dwingend gestuurd. Om verder te komen in het programma moet het minimaal bepaalde auditieve en ruimtelijke vaardigheden leren toepassen. Het heeft echter ook de mogelijkheid om zich meer eigen te maken. Het kan bijvoorbeeld het programma benutten om bepaalde fonemen, clusters, spellingspatronen of hele woorden te leren herkennen, ook al is dat geen voorwaarde om de oefeningen te volbrengen. Verder draagt het programma ook bij aan de ontwikkeling van bredere vaardigheden zoals de organisatie van het eigen leerproces en de ontwikkeling van het concentratievermogen.

Verantwoording

Als maker van dit programma hoop ik dat het een zinvolle bijdrage zal leveren aan het leesonderwijs in uw klas. Zelfstandig Leren Lezen 1 is de neerslag van een langdurig ontwikkelingsproces waarbij allerlei aannames en verwachtingen een rol gespeeld hebben. Omdat het programma nog niet uitgebreid in de praktijk is beproefd, is voor mij moeilijk aan te geven op welke wijze het precies ingezet zou moeten worden. Dat lijkt me echter geen probleem; dat is namelijk ook een beetje de filosofie achter het programma: het is meer een leeromgeving op de computer (met als grote voordeel ten opzichte van andere materialen, de beschikbaarheid van geluid en de mogelijkheid van registratie). Op een abstracte en zeer systematische wijze wordt informatie beschikbaar gesteld over de samenhang tussen spraak en schrift.

Het is aan het kind om het programma te gebruiken om voor zichzelf kennis te "construeren" en het is aan de leerkracht om door middel van observatie vast te stellen voor welke kinderen het programma geschikt is en welke mate van begeleiding het kind nodig heeft bij zijn gebruik van het programma.

In hoofdstuk 5 wil ik daar mijn gedachten over laten gaan. U kunt dat hoofdstuk gebruiken om u eigen ideeën te vormen over de wijze waarop u Zelfstandig Leren Lezen 1 in uw klas wilt gebruiken. Het gaat dan om het beantwoorden van vragen als:

- aan welke kinderen wil ik dit programma voorzetten en waarom?
- op welke manier introduceer ik het programma bij een kind (of een groepje kinderen)?
- hoe leg ik voor het kind verbanden tussen dit softwareprogramma en de andere materialen en leeractiviteiten die ten behoeve van het leren lezen in de klas bestaan?
- op welke manier ga ik de instelmogelijkheden van het programma gebruiken?
- hoe ga ik het kind volgen in zijn gebruik van het programma, hoe geef ik feedback en op welke manier kan ik daarbij de registratie- en planningsmodule gebruiken?

Opzet van deze handleiding

In hoofdstuk 2 vindt u aanwijzingen voor de installatie. Onder "quick start" kunt u lezen hoe u zo snel mogelijk aan de slag kunt met het programma.

In hoofdstuk 3 en 4 worden achtereenvolgens leerlingprogramma en leerkrachtmodule uitgebreid besproken. Alle mogelijkheden die het programma biedt worden besproken en de bedoelingen van de maker worden uitgelegd.

In hoofdstuk 5 volgen dan enkele nadere suggesties over de wijze waarop het programma in de klas ingezet kan worden.

In de bijlagen tenslotte vindt u overzichten van de in dit programma opgenomen woorden, fonemen, clusters en spellingpatronen.

Quick Start

Het leerlinggedeelte verkennen

Als het programma goed geïnstalleerd is staat er op uw bureaublad het volgende icoon:



met de naam "Zelfstandig Leren Lezen 1". U dubbelklikt hierop om het programma te openen.

Het programma wordt opgestart; u krijgt het openingsscherm te zien met daarop ook de naam van uw school. Klik op de olifant om verder te gaan.

U krijgt nu drie namen in beeld. Dit zijn de leerlingen van een imaginaire groep, de "demogroep". Als u naar een naam wijst verschijnt het dier dat bij die naam hoort groot in beeld. Dit dier helpt het kind zichzelf te identificeren.

Als u een naam kiest kunt u het leerlingprogramma gaan verkennen. Zie verder hoofdstuk 3.

Uw eigen groep invoeren.

U wilt natuurlijk snel uw eigen leerlingen invoeren. Daarvoor moet u eerst het leerkrachtgedeelte openen.

Dit doet u door vanuit het scherm met de namen van de kinderen de toetscombinatie Ctr+L te kiezen. Het openingsscherm van de leerkrachtmodule verschijnt:



Vervolgens kiest u de knop "invoeren/verwijderen leerlingen". U kunt nu groepen en leerlingen invoeren. In paragraaf 4.5 vindt u hierover extra informatie.

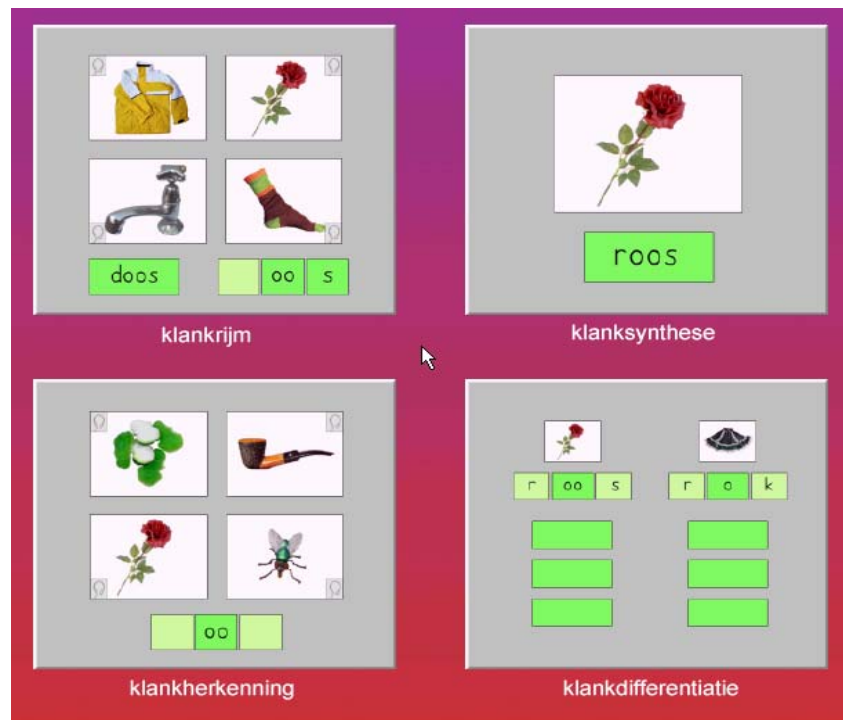
Nadat u uw groep ingevoerd heeft dient u deze nog aan te wijzen als de groep die gekozen wordt bij het openen van het programma. Daarvoor gaat u terug naar het overzicht van het leerkrachtprogramma en kiest "instellingen voor deze computer". Dan kunt u onder "welke groep op deze computer?" de naam van uw groep kiezen.

2. Het leerlingprogramma

Algemeen


Overzicht

Het programma bestaat uit vier onderdelen waaruit het kind telkens vrij een keuze mag maken: klankrijm, klankherkenning, klanksynthese en klankdifferentiatie. In het eerste scherm worden die onderdelen door vier grote buttons gerepresenteerd. Indien u wilt, kunt u in de leerkrachtmodule instellen dat slechts één of enkele van deze onderdelen gedaan mogen worden. De buttons van de onderdelen die niet beschikbaar zijn worden dan niet getoond.



Binnen deze hoofdcategorieën is de stof opgedeeld in subcategorieën. Als er sprake is van een opbouw in moeilijkheidsgraad kan het kind slechts de eerste van de reeks oefeningen kiezen. Dit is duidelijk doordat de button van deze oefening duidelijker getoond wordt dan de buttons van de oefeningen die nog niet gedaan mogen worden. Pas als bij de eerste oefening voldoende vaardigheid getoond is, komt de tweede oefening beschikbaar. Dat is voor het kind zichtbaar doordat achter de button van een oefening een vinkje verschijnt en de button van de volgende oefening duidelijker zichtbaar wordt. Op de volgende bladzijde ziet u twee maal het keuzescherf voor de klankrijm-oefeningen. Het eerste scherm hoort bij een kind dat voor het eerst begint, het tweede scherm hoort bij een kind dat al veel verder is met het programma.



Het kind kan vrij door het programma navigeren. Door middel van de pijltoets  kan het op elk moment de weg terug kiezen en aan een andere oefening gaan werken.

Geen inprenting, maar training van vaardigheden

Het programma traint het kind in bepaalde auditieve vaardigheden, onafhankelijk van de woorden of klanken die daarbij gebruikt worden. Als een kind bij een bepaalde klank een fout maakt, krijgt het natuurlijk de mogelijkheid om alsnog het goede antwoord te kiezen, maar daarna wordt het woord of de klank waarbij het niet goed ging niet (perse) opnieuw voorgelegd. De gedachte hierachter is dat sommige klanken voor het kind moeilijker te herkennen, te isoleren (bij analyse), of samen te voegen (bij synthese) zullen zijn dan andere. Alleen door voortdurende oefening (en succes-ervaringen bij klanken die het kind beter liggen) zal het uiteindelijk in staat zijn om de vaardigheid bij de moeilijker klanken ook goed toe te passen. Indien een combinatie van een bepaalde klank met een bepaald (vast) antwoord steeds herhaald zou worden zou het kind wellicht door inprenting tot het goede antwoord komen en wordt het de kans ontnomen zijn vaardigheden te perfectioneren.

Om diezelfde reden worden de woorden en klanken aan elk kind in een andere volgorde aangeboden. Dit heeft als grote voordeel dat u het kind rustig met een ander kind mee kunt laten kijken of kunt laten samenwerken. Als het kind later alleen werkt is de kans klein dat het door louter inprenting tot het goede antwoord komt.

klankzuivere woorden

Om de basale principes van onze schriftelijke taal zo duidelijk mogelijk te tonen wordt in het programma alleen maar gebruik gemaakt van klankzuivere woorden. Dat zijn woorden waarbij (bij benadering) het geheel (het woord) precies zo klinkt als de som der delen (de fonemen). Dit is het geval bij woorden als 'boek' en 'gras'. Niet klankzuivere woorden zoals bijvoorbeeld 'hoed' (de 'd' klinkt als [t]); 'beer' (de 'r' zorgt dat de klank van de 'ee' neigt naar [i]), of 'melk' (tussen de 'l' en de 'k' hoor je een [u]) worden vermeden.

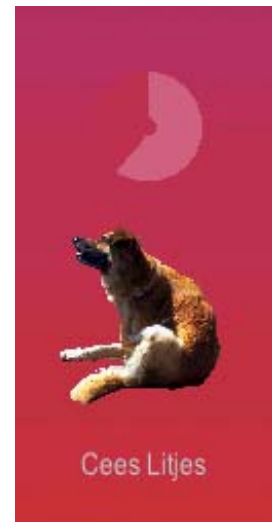
Een overzicht van alle in het programma gebruikte fonemen, letterclusters, klankgroepen en woorden vindt u in de bijlage.

Automatische niveaueaanpassing

Het programma zorgt ervoor dat kinderen die meer fouten maken automatisch langer aan een bepaalde oefening moeten werken en minder snel door mogen naar het volgende niveau. Dit gebeurt op de volgende manier:

Rechtsonder in het scherm is een tellertje te zien in de vorm van een cirkel met twaalf segmenten die één voor één gekleurd worden. Als een kind een goed antwoord geeft komt

er een gekleurd segmentje bij. Als het kind twaalf keer een goed antwoord gegeven heeft is de cirkel vol en weet het kind dat de volgende oefening beschikbaar is. Als hij teruggaat naar het keuzescherf staat er nu een vinkje achter de button van de oefening waar hij mee bezig was en is de button van de volgende oefening beschikbaar gekomen. Let wel: het kind *mag* door met de volgende oefening, maar dit hoeft niet. Een kind dat geconcentreerd bezig is kan net zo lang doorgaan als hij wil; later ziet hij vanzelf dat een volgende oefening beschikbaar is. Ook blijven oefeningen die eerder al voldoende waren beschikbaar, zodat het kind zijn vaardigheid kan blijven onderhouden en zijn interesse kan blijven volgen. Interessant is wat er gebeurt als een kind een fout maakt. Dan springt het tellertje met de helft van het totaal terug. Daardoor is het tellertje zeer adaptief: op het moment dat er van het kind meer vaardigheid verwacht wordt (als het tellertje bijna bij 12 is) zijn de consequenties van een fout zwaarder: de teller springt dan verder terug. Dit alles betekent dat een kind een deelvaardigheid behoorlijk goed moet beheersen om het tellertje vol te krijgen. En zo weet u dus zeker dat een kind dat een vinkje achter een oefening heeft (minimaal) in staat is geweest om deze oefening 5 keer achter elkaar in één keer goed te doen.



Hulp bij fouten en andere voorzieningen

Directe en inhoudelijke feedback

Bij de oefeningen voor klankrijm, klankherkenning en klanksynthese is het stramien steeds hetzelfde. Uit vier mogelijkheden (vier afbeeldingen) moet het kind het goede antwoord kiezen. Als het kind het goede plaatje kiest verdwijnen de andere plaatjes, wordt het goede plaatje groter getoond en wordt het gekozen woord uitgesproken. Dit is dus de manier van het programma om te zeggen dat het antwoord “goed” is. De computer heeft zojuist [room] gezegd, en zegt nu [boom]. Dat is precies wat het kind in zijn hoofd ook gedaan heeft en vormt zo dus de bevestiging van de gedachte die het kind vermoedelijk al had: ik heb het goed.

Als een kind het foute plaatje kiest, verdwijnt dit plaatje terwijl de andere plaatjes blijven staan. Bovendien hoort het kind een woord dat wel heel weinig met het eerste woord te maken heeft. Daarnet hoorde het [room] en nu hoort het [kip]. Zowel uit de visuele als uit de auditieve informatie kan het kind afleiden dat het niet de goede keus gemaakt heeft. Een stem vertelt vervolgens wat de bedoeling is (misschien was dit niet goed begrepen), het uitgangswoord wordt weer uitgesproken en het kind mag een nieuwe poging wagen. Er zijn nu nog maar drie plaatjes. Al doet hij het nog een keer fout, op het moment dat hij de goede keuze maakt hoort het kind [boom] nadat het zojuist [room] gehoord heeft. Misschien dat er na een paar keer iets bij hem begint te dagen. Op deze manier kan het kind daadwerkelijk iets leren door na te denken over wat het ziet en hoort.

De feedback bij de oefeningen voor klankdifferentiatie zit heel anders in elkaar. Dat zal verderop beschreven worden

“Goed” en “fout”

Het gebruik van de woorden “goed” en “fout”, of visuele aanduidingen daarvoor, wordt dus vermeden. Ten eerste natuurlijk, omdat dat in dit geval niet nodig is; de hierboven beschreven manier helpt het kind veel meer om daadwerkelijk iets te leren en wordt binnen de kortste keren door het kind begrepen. Maar er is nog een tweede reden: voor jonge kinderen is de betekenis van goed en fout nog niet zo eenduidig, bovendien moeten ze nog de vaardigheid ontwikkelen om de juiste keuze te *willen* maken. Kinderen van deze leeftijd zullen in sommige gevallen gewoon een plaatje kiezen omdat ze dat leuk vinden, los van de bedoelingen van de maker van het programma. Soms ook hebben ze even geen zin om hun best te doen en kiezen gewoon maar een antwoord. Ze weten dan best dat hun keuze

waarschijnlijk fout is en nemen het oordeel “fout” ter kennisgeving aan. Echt vervelend wordt het als het kind wel zijn uiterste best doet en dan toch “fout” hoort. Misschien vindt het kind dat hij helemaal niet fout is, hij heeft immers toch goed zijn best gedaan!

Misschien bent u het hier mee eens, maar denkt u dat het wel zinvol kan zijn om de computer af en toe een bemoedigd “goed zo” (of varianten daarop) te laten uitspreken. Daar ben ik echter ook geen voorstander van. Ik vind het misleidend om een computer tot een kind laten spreken in termen die in normaal spraakgebruik een affectieve lading hebben. Die communicatieve functie zou ik willen voorbehouden aan het contact tussen mens en mens. Vandaar dat in dit programma een onnadrukkelijke, bijna terloopse manier gebruikt wordt om aan te duiden dat het kind het “goed” doet. De taak om waardering en bemoediging uit te spreken laat ik gaarne over aan de leerkracht en andere begeleiders. Zie ook hoofdstuk 5 van deze handleiding.

Andere voorzieningen

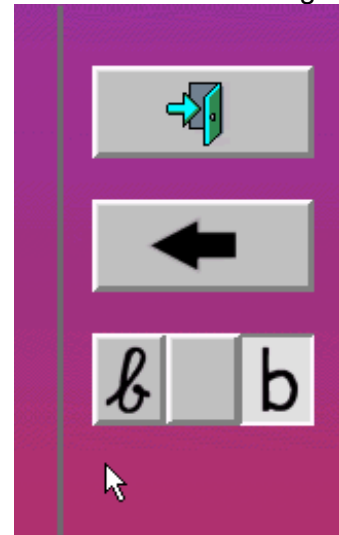
Voordat overgegaan wordt tot een opsomming en beschrijving van alle afzonderlijke oefeningen moeten nog twee algemene voorzieningen beschreven worden, die wellicht niet op het eerste gezicht duidelijk zijn.

Allereerst de mogelijkheid om alle woorden die door plaatjes getoond worden te beluisteren. Zodoende vormt het niet direct (her)kennen van een afbeelding geen enkele belemmering.

Voor ieder kind, maar zeker voor allochtone kinderen, een belangrijk voordeel. In het hoekje van elke afbeelding is daartoe een pictogram van een koptelefoon te zien (zie de afbeelding in de volgende paragraaf). Als het kind hier op wijst (en niet klikt, want dat dient om een woord te kiezen) wordt het woord uitgesproken. Zo kan het kind alle woorden beluisteren.

Ten tweede wil ik de aandacht vestigen op de knoppen voor de navigatie en het veranderen van letter. Als u de schermafbeeldingen in het volgende hoofdstuk bekijkt zult u deze knoppen niet zien. Ze worden pas zichtbaar als de muis in de ruimte rechts naast de donkergrijze lijn gebracht wordt. Dit is gedaan om het beeld zo rustig mogelijk te houden, zodat de aandacht van het kind zo veel mogelijk gefocust wordt op de oefening zelf.

Ten derde dient vermeld te worden dat het kind de mogelijkheid heeft de spatiebalk te gebruiken als vervanging van de handeling die het meest voorkomt: het klikken op het groene vak dat het beginpunt vormt van iedere oefening. Hierdoor wordt de muishand enigszins ontlast en bovendien ontstaat zo een handige mogelijkheid om het programma te bedienen: het kind kan met de linkerhand op de spatiebalk drukken om het uitgangswoord te beluisteren en met de rechterhand een voor een de doelwoorden aanwijzen en beluisteren. Zo kunnen uitgangswoord en het doelwoord gemakkelijk afwisselend beluisterd worden. Bij de oefening voor klanksynthese kan ook de enter-toets gebruikt worden. Zie de beschrijving verderop.



De oefeningen voor klankrijm

The image shows a digital interface for a phonics exercise. It consists of a 2x2 grid of images on a purple background. The top-left image is a black telephone receiver. The top-right image is a black comb. The bottom-left image is a hand with fingers spread. The bottom-right image is a wooden fence. Below the grid are three green boxes containing the letters 'b', 'e', and 'k'. A small panda icon and the name 'Michelle van Dijk' are visible in the bottom right corner.

Beschrijving

Bij deze oefeningen moet het kind twee woorden bij elkaar zoeken die in klank overeenkomen. Het uitgangswoord staat in een groen blokje linksonder op het scherm. Van het doelwoord zijn de letters aangegeven die samen het deel vormen dat in klank overeenkomt met het uitgangswoord. Het kind kan naar het uitgangswoord luisteren door op het groene vak van het uitgangswoord te klikken of door de spatiebalk in te drukken. Hierna verschijnen de vier plaatjes waar het kind uit kan kiezen. De doelwoorden kunnen beluisterd worden door in de hoek van de plaatjes naar het pictogram van de koptelefoon te wijzen. Let wel: alleen wijzen. Door te klikken wordt het woord gekozen. Het luisteren naar de woorden kan naar believen herhaald worden, zolang als het kind nodig heeft om tot de goede keuze te komen. Als het kind een foute keus gemaakt heeft krijgt het een stem te horen die in woorden uitlegt om welke klankovereenkomst het gaat. (in het geval van R1: "Welk woord klinkt achteraan hetzelfde als ..."). Bij de eerste poging krijgt het kind dus de kans om louter op basis van de visuele informatie te bedenken naar welke klankovereenkomst gezocht dient te worden.

Opbouw

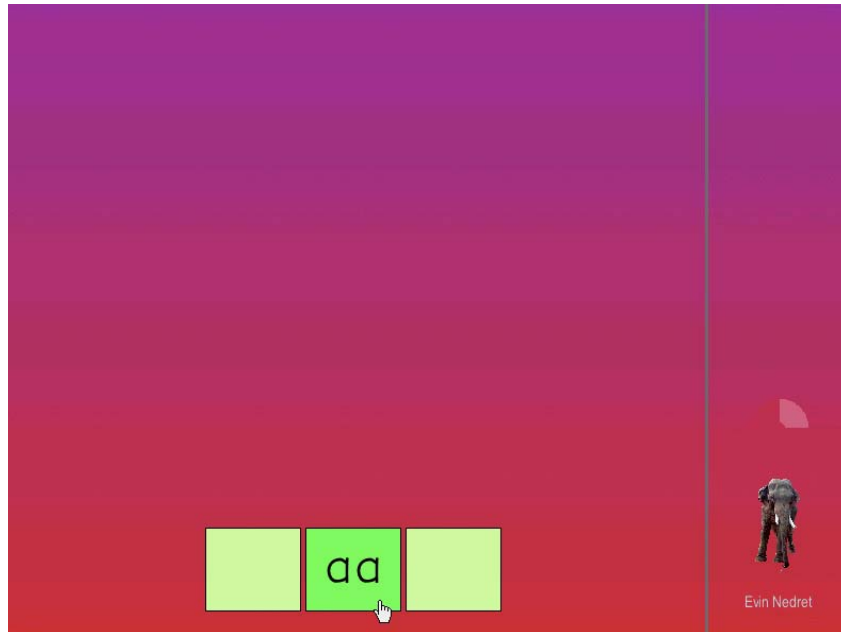
De stof is opgedeeld in 6 deelvaardigheden:

- R.1: eindrijm (middenletter en eindletter gelijk), bv. room-boom;
- R.2: beginrijm (beginletter en middenletter gelijk), bv. boer-boek;
- R.3: alleen de beginletter hetzelfde, bv. dik-doos;
- R.4: alleen de middenletter hetzelfde, sok-dop;
- R.5: alleen de eindletter hetzelfde, bv. reus-jas ;
- R.6: begincluster hetzelfde, bv. stip-stok.

De oefeningen worden als volgt aangeboden: in het begin kan het kind alleen oefening R.1 doen, pas als het die vaardigheid beheerst komt ook oefening R.2 beschikbaar. Als oefening R.2 beheerst wordt volgt oefening R.6. Na oefening R.6 komen R.3, R.4 en R.5 in een keer beschikbaar, omdat bij deze oefeningen de opeenvolging in moeilijkheidsgraad minder duidelijk is. Bovendien zorgt het tegelijkertijd beschikbaar zijn van deze oefeningen ervoor dat het kind alert moet zijn op de visuele informatie: gaat het om de klank vooraan, om de klank in het midden of om de klank achteraan?

In schema is de aanbiedingsvolgorde dus: R.1=>R.2=>R.6=>R.3, R.4, R.5

De oefeningen voor klankherkenning



Beschrijving

Deze oefeningen vertonen grote overeenkomst met de oefeningen die in de vorige paragraaf beschreven zijn. Er is echter een kenmerkend verschil: niet een heel woord vormt nu het uitgangspunt, maar een deel van een woord, nl een foneem (kleinste klankeenheid, bv [b], of [aa]), een begincluster van twee medeklinkers (bv. [sp]) of een letterpatroon (een combinatie van een klinker en een medeklinker) aan het eind van een woord (bv [aan]).

Opbouw

Ook hier zijn er weer 6 deelvaardigheden:

H1: combinatie middenletter en eindletter, bv. ..[oom]-boom

H2: beginletter, bv. [k]..-kip;

H3: middenletter, bv. .[oe].-boek;

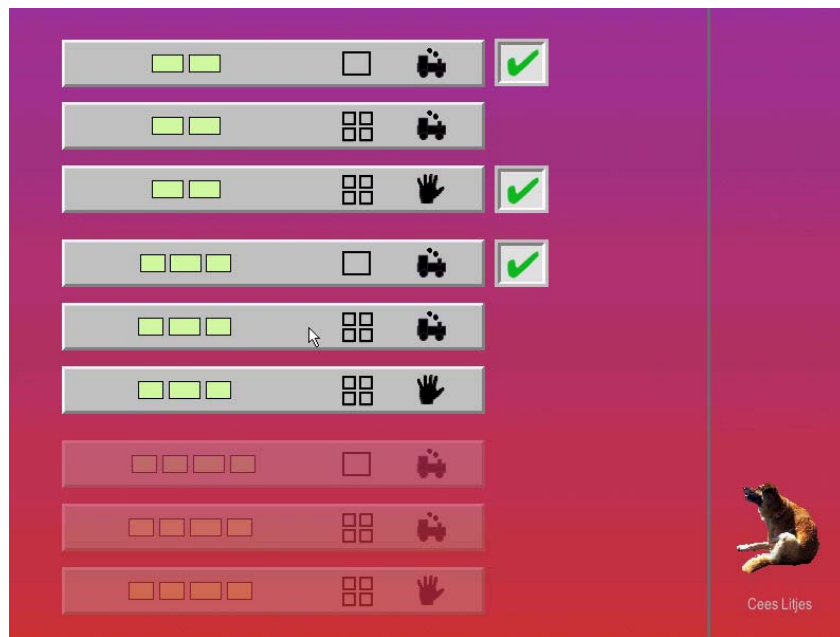
H4: eindletter, bv. ..[t]-pet;

H5: begincluster, bv. [bl]..-bloem;

H6: tweede letter van mmkm-woord: bv, .[t]..-stok.

De volgorde in de aanbieding van de oefeningen is H1=>H5=>H2,H3,H4=>H6.

De oefeningen voor klanksynthese

Beschrijving

De oefening begint met een leeg scherm met daarin een groen vak met een woord. Als het kind op het vak klikt (of op de spatiebalk drukt) wordt het woord verdeeld in de fonemen die een voor een verklankt worden. Daarna wordt het woord weer als geheel getoond. Het kind dient te raden welk woord het gehoord heeft. Het verklanken van het woord kan zo vaak herhaald worden als het kind wil. Hierna klikt het kind op de button met de gloeilamp (of op de enter-toets), het plaatje van het woord verschijnt en het woord wordt uitgesproken. Als het kind geraden heeft om welk woord het gaat, dan wordt het hierdoor bevestigd. Als het kind een ander woord bedacht had, of helemaal niet in staat was de klanken samen te voegen, dan hoort het nu wat de bedoeling is. Zo is het ook mogelijk om alleen maar te luisteren: het kind kan luisteren naar de verklanking van de letters en horen welk woord daaruit ontstaat. Bij de oefeningen met het treintje en het handje moet het kind *zelf* de keuze maken uit vier woorden. De woorden die door het programma gekozen worden lijken op het woord dat gesynthetiseerd moet worden. (een voorbeeld: bij het woord 'tang' verschijnen ook 'slang' en 'tas' als keuzemogelijkheden. Dit om te voorkomen dat het kind slechts op deelkenmerken (bv. het onthouden van de beginletter) tot de goede keuze komt. Om vergelijkbare redenen worden bij de oefeningen met het treintje de letters niet getoond, zo weet u zeker dat het kind de klanken kan samenvoegen en niet eventueel op basis van een ingeprent woordbeeld tot de goede keuze komt.

De oefeningen met het treintje zijn verder net als het voorbeeld: de fonemen worden automatisch na elkaar verklankt. De oefeningen met het handje zijn anders. Na het klikken op het woord wordt dit wel in de afzonderlijke fonemen verdeeld, maar niet meer automatisch verklankt. Het kind dient een voor een op de letters te klikken om ze te beluisteren. Hierbij dient de juiste leesvolgorde gehanteerd te worden: van links naar rechts. Het kind oefent zo het hanteren van de juiste leesrichting. Bij deze variant worden de letters juist wel getoond. Het kind wordt zo als het ware uitgenodigd om de letterkennis te gebruiken die het al heeft. Stel het kind ziet de [oe] en het denkt [oe], dan wordt het door het klikken op de letter bevestigd in zijn aanname. De letter-klankkoppeling wordt hierdoor versterkt.

Opbouw

De oefeningen zijn in drie groepen verdeeld: k/mk/km-woorden (bv. ui, koe, aap), mkm-woorden (bv. roos) en mmkm-woorden (bv. bloem). In totaal negen oefeningen:

S.1: k/mk/km/k-woorden, oefenmodus;

S.2: k/mk/km/k-woorden, toetsmodus automatisch;

S.3: k/mk/km/k-woorden, toetsmodus handmatig;

S.4: mkm-woorden, oefenmodus;

S.5: mkm-woorden, toetsmodus automatisch;

S.6: mkm-woorden, toetsmodus handmatig;

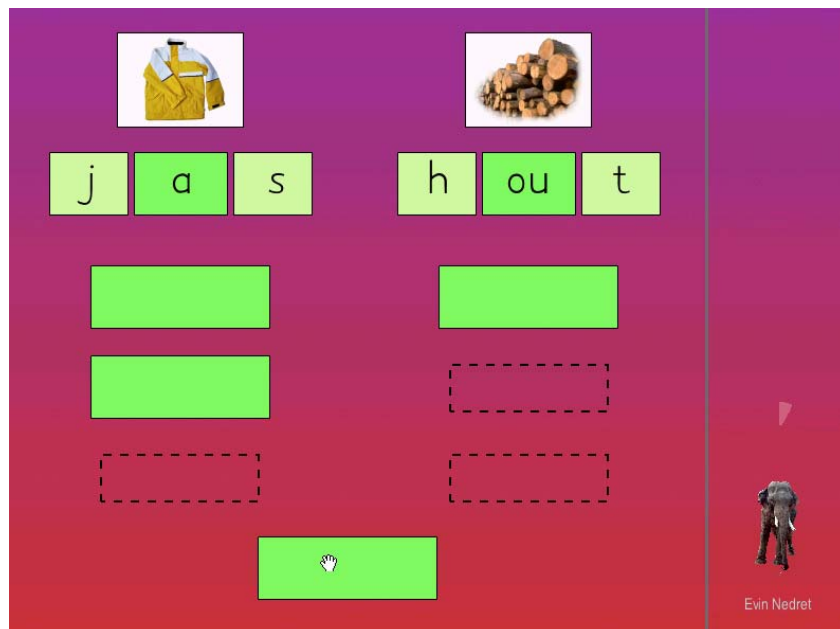
S.7: mmkm-woorden, oefenmodus;

S.8: mmkm-woorden, toetsmodus automatisch;

S.9: mmkm-woorden, toetsmodus handmatig.

De volgorde in de aanbieding is: S1,S4=>S2,S3,S5,S6=>S7=>S8,S9.

De oefeningen voor klankdifferentiatie



Beschrijving

Het scherm is opgedeeld in twee helften. Het kind krijgt zes woorden aangeboden die het in twee rijen moet sorteren. Het gaat hierbij om het onderscheiden tussen klanken die (meer of minder) op elkaar lijken. Boven aan het scherm is aangegeven om welke klanken het gaat. Het kind kan zowel een voorbeeldwoord beluisteren dat de klank bevat als de klank zelf. Het voorbeeldwoord kan beluisterd worden door op het plaatje te klikken, de klank door op het vakje te klikken waarin de letter staat.

Nadat dit gedaan is kan het eerste woord beluisterd worden. Dat staat onderaan het scherm al klaar. De letters worden natuurlijk niet getoond, omdat het kind op klank dient te onderscheiden. Als het kind op het woord klikt wordt dit uitgesproken. Een 'grijp'handje laat zien dat het woord geslept kan worden. Hierbij dient de muis ingedrukt te blijven. Het kind moet het woord naar een van de lege plekken slepen (die zijn aangegeven door een gestippeld kader). Als een woord op z'n plek gezet is verschijnt er automatisch een nieuw woord onder op het scherm. Zo gaat het verder totdat alle zes de plekken gevuld zijn.

Foutcorrectie

Vaak zal de situatie voorkomen dat een kind een woord in een rijtje wil zetten dat al vol is. Dit kan aanleiding zijn om de woorden in het rijtje nog eens goed te beluisteren en eventuele fouten herstellen. Nadat alle woorden een plek gekregen hebben verschijnt de button met de gloeilamp. Als het kind daarop drukt worden de letters getoond. Als de woorden goed staan verschijnt de volgende button. Als het kind hierop drukt begint de volgende oefening. Als niet alle woorden goed staan krijgt het kind de mogelijkheid om de woorden alsnog op de goede plaats te zetten. Een stem geeft al een aanwijzing door te zeggen hoeveel woorden niet op de goede plaats staan. Omdat nu de letters te zien zijn is er een mogelijkheid tot visuele controle. Door de voorbeeldletters in de donkergroene vakjes te vergelijken met de letters op de bijbehorende positie in de woorden kan het kind ontdekken welke woorden niet in het goede rijtje staan. Nadat het kind zichzelf gecorrigeerd heeft kan het opnieuw op de knop met de gloeilamp drukken.

Opbouw

De oefeningen zijn in vier categorieën ingedeeld, die alle vier meteen in het begin beschikbaar zijn. De indeling is als volgt:

D.1: d/t, D2: g/h, D3: b/p, D4: f/v, D5: z/s, D6: m/n;
D7: aa/a, D8: ee/e, D9: uu/u, D10: ie/i, D11: oo/o;
D12: o/oe, D13: a/au, D14: u/eu, D15 : ij/ui, D16 : eu/ui, D17 : ij/e
D18 : s/sch, D19: d/dr, D20: p/pl, D21: g/gr en D22: sp/st.

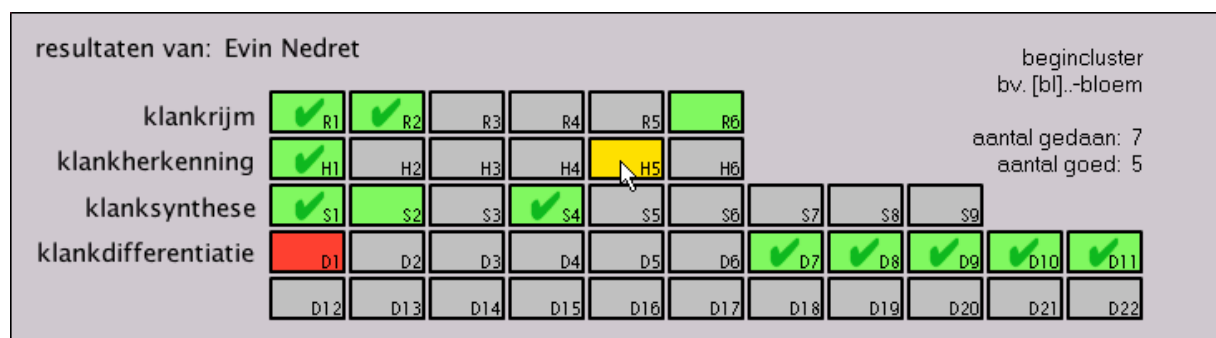
3. De Leerkrachtmodule

Planning en resultaten

Met dit onderdeel zult u het meest te maken krijgen. U kunt voor ieder kind afzonderlijk de resultaten bekijken en de planning veranderen.

Resultaten bekijken

Kies de juiste groep in de combobox rechts op het scherm. Kies vervolgens een kind door links een naam aan te klikken. Aan de onderzijde van het scherm worden de resultaten in een grafiek weergegeven. Elke deelvaardigheid wordt gerepresenteerd door een blokje. Door middel van kleuren wordt de voortgang van het kind getoond. Links van elke rij blokjes is te lezen om welke categorie van oefeningen het gaat (resp. klankrijm, -herkenning, -synthese en -differentiatie).



De betekenis van de kleuren is:

- *grijs*: deze deelvaardigheid is nog niet of minder dan vijf keer geoefend;
- *groen*: de laatste vijf pogingen waren allemaal in een keer goed;
- *geel*: van de laatste vijf pogingen waren er drie of vier in een keer goed;
- *rood*: van de laatste vijf pogingen waren er minder dan drie in een keer goed.

Een vinkje in het blokje betekent dat het kind al aangetoond heeft dat het de oefening voldoende beheerst (zie ook paragraaf 3.1). Als een kind eenmaal het vinkje behaald heeft blijft de kleur groen, ook als daarna nog fouten gemaakt worden.

Als u een blokje aanwijst krijgt u meer informatie te zien over de betreffende deelvaardigheid. Daaronder kunt u tevens lezen hoe vaak de oefening gedaan is ('aantal gedaan') en hoe vaak het kind bij de eerste poging de goede keuze gemaakt heeft ('aantal goed').

Als u geen specifieke oefening aanwijst, maar de muis op een andere plek van het scherm richt, is te lezen hoeveel sessies het kind in totaal gedaan heeft en hoelang de sessies gemiddeld duurden.

Bij het onderdeel klankdifferentiatie is de betekenis van de kleuren anders, en wel als volgt:

- *grijs*: de oefening is nog niet gedaan of halverwege afgebroken;
- *groen*: bij de laatste poging heeft het kind de woorden op het gehoor op de goede plaats gezet;
- *geel*: bij de laatste poging heeft het kind de visuele controle nodig gehad om alle woorden op de goede plaats te krijgen;
- *rood*: bij de laatste poging heeft het kind de oefening afgebroken terwijl de woorden nog niet op de goede plaats stonden. Waarschijnlijk is het niet in staat om de visuele controle toe te passen.

Bij dit onderdeel krijgt het kind een vinkje als het erin geslaagd is om de oefening twee keer geheel op het gehoor goed te doen.

Als u de knop "resultaten afdrukken" kiest wordt de grafiek die op dat moment in beeld is afgedrukt.

Planning

Omdat Zelfstandig Leren Lezen 1 een adaptief programma is, hoeft u niet telkens opnieuw plannings in te voeren. Wel kunt u, per kind apart, of voor de hele groep tegelijk, een aantal relevante instellingen kiezen. Deze instellingen zijn met opzet op dit scherm geplaatst, zodat u ze kunt baseren op de gegevens over de vorderingen van het kind.

U selecteert eerst een naam in de lijst en maakt vervolgens uw keuzes binnen het kader "Planning voor ..".

Als u de gekozen instellingen voor de hele groep wilt laten gelden, dan moet u op de knop "pas toe voor alle leerlingen" drukken.

De opties hebben de volgende betekenis

- **beschikbare oefeningen:** u kunt de keuze van het kind beperken door oefeningen uit te vinken;
- **tijd per sessie:** hier geeft u het aantal minuten in dat een kind krijgt voor een sessie. Als die tijd verstreken is breekt het programma de oefening af en komt het volgende kind aan de beurt;
- **prioriteit:** Hier heeft u drie instelmogelijkheden: 0, 1 en 2. Door middel van deze instelling kunt u enige invloed uitoefenen op de plannings die de computer maakt. Normaal gesproken laat het programma elk kind even vaak aan de beurt komen. Kiest u voor echter voor een kind prioriteit 0, dan wordt het kind niet meer opgenomen in de nieuwe plannings die gemaakt worden. Ook wordt het verwijderd uit de huidige planning. Dit is handig als een kind langdurig ziek is, of als u een kind al in de leerlingenlijst opgenomen had, terwijl later blijkt dat het nog niet aan het programma toe is. Wanneer u voor prioriteit 2 kiest komt een kind dubbel zo vaak aan de beurt.

Let op: de opties "tijd per sessie" en "prioriteit" zijn alleen van toepassing als u de kinderen op afroep laat werken (zie de paragraaf "instellingen voor deze computer").

planning voor: Evin Nedret

U kunt links een leerling kiezen en dan hieronder de instellingen aanpassen. 'Tijd per sessie' en 'prioriteit' zijn alleen van toepassing als u de leerlingen om de beurt laat oproepen.

beschikbare oefeningen:

klankrijm klanksynthese

klankanalyse klankdifferentiatie

tijd per sessie (min)

prioriteit

Afdrukken resultaten

U kunt een lijst laten afdrukken met daarop per kind alle nummers van de oefeningen waarmee het veel moeite heeft. Dat zijn alle oefeningen die in de grafiek met rood worden weergegeven. Met behulp van deze lijst kunt u gericht hulp bieden. Als u een ruimere selectie wilt maken kunt u ook de oefeningen waarop geel en groen gescoord wordt uit laten printen.

Als een kind een oefening minimaal 11 keer gedaan heeft, waarvan de laatste 5 keer in één keer goed, dan krijgt het een vinkje voor de betreffende oefening. U kunt de nummers van deze oefeningen laten afdrukken door "resultaat al voldoende" aan te vinken.

Instellingen voor deze computer

In dit scherm heeft u de mogelijkheid om het programma volgens uw persoonlijke wensen in te stellen. Het woord *deze* in "instellingen voor deze computer" verwijst naar de mogelijkheid om het programma op een netwerkserver te installeren. De instellingen die in dit scherm gemaakt worden gelden voor elke computer apart en moeten daarom ook op elke computer afzonderlijk ingesteld worden. Als u dit *niet* doet, worden op de computer in uw klas de standaardinstellingen gebruikt en dus *niet* de instellingen op een andere computer op uw school ingesteld zijn.

U kunt de volgende instellingen kiezen:

Mag het kind zelf het programma afsluiten?

Als u “nee” kiest kan het kind het programma niet verlaten. Op het startscherm wordt de knop met het deurtje weggelaten. Vanuit de oefeningen kan het kind alleen naar dit startscherm terugkeren.

Nadat de kinderen met het programma gewerkt hebben kunt u zelf het programma afsluiten door eerst Ctr+L te kiezen en dan de knop "programma afsluiten" te kiezen

Hoe komen de kinderen aan de beurt?

U kunt kiezen uit drie mogelijkheden:

- *Geen vaste volgorde; het kind kiest zijn naam uit de lijst.* Voor het geval dat u er de voorkeur aangeeft dat de kinderen zelf kunnen bepalen wanneer en hoelang ze met het programma willen werken.
- *De kinderen worden om de beurt opgeroepen.* Het programma roept de kinderen een voor een op en laat ze gedurende de door u ingestelde tijd met het programma werken.
- *Anonieme gebruiker, alle oefeningen beschikbaar, geen registratie.* Deze instelling kunt u kiezen wanneer u kinderen samen aan de computer laat werken, wanneer u zelf samen met het kind werkt, of wanneer u het programma gebruikt voor een lesje. Op deze manier wordt de registratie van het kind niet verstoord en zijn alle oefeningen bereikbaar.

Welke groep op deze computer?

In de combobox kunt u de naam van uw groep kiezen. U moet de gegevens natuurlijk wel eerst ingevoerd hebben via het scherm “invoeren/verwijderen leerlingen”. Als er meerdere groepen ingevoerd zijn, kunt u voor de optie “alle groepen” kiezen. Dit is handig wanneer u de computer op een plek heeft staan waar meerdere groepen er gebruik van kunnen maken. Of wanneer kinderen wel eens op bezoek gaan in een andere groep. Het kind moet zich in dat geval dubbel identificeren. Eerst kiest het de juiste groep, met behulp van een foto van een transportmiddel en vervolgens kiest het de eigen naam met behulp van een foto van een dier.

De combinatie van “alle groepen” en “de kinderen worden om de beurt opgeroepen” is niet mogelijk. Het programma voorziet namelijk niet in de mogelijkheid om plannings te maken met kinderen uit verschillende groepen.

Lettertypen instellen

De instellingen die in de vorige paragraaf beschreven werden worden aan de betreffende computer gekoppeld. De instellingen die u in dit scherm kiest worden daarentegen aan een groep gekoppeld. Zodat het niet uitmaakt op welke computer kinderen uit uw groep werken. Ze zullen altijd de door u ingestelde lettertypen te zien krijgen.

welke blokletter/
drukletter?

Blok.

Lucida Sans.

Times New Roman.

sextant

welke handschriftletter?

Taz (Tazelaar).

Ard (Schrijf Actief).

Jacque (Schrijven in de basisschool).

Mdhg (Met de hand geschreven).

Pen (Pennenstreken).

Write (Schrijftaal).

Handy (Handschrift).

sextant

Welke groep?

demogroep

Welke letter is beschikbaar?

Blokletter / drukletter.

Handschriftletter.

Geen letter.

Alledrie; begin met blokletter /
drukletter.

Alledrie; begin met
handschriftletter.

Dit scherm spreekt in principe verder voor zich, met uitzondering wellicht van het kader "Welke letter is beschikbaar?". U heeft hier vijf keuzemogelijkheden, die in twee groepen zijn in te delen. De twee laatste keuzemogelijkheden geven het kind de mogelijkheid om, telkens wanneer het dit wil, over te schakelen tussen de drukletter, de handschriftletter en geen letter, door middel van een knop aan de rechterkant van het scherm. Als u deze optie kiest kunt u bovendien bepalen of het programma begint met het tonen van de drukletter dan wel de handschriftletter.

U kunt er ook voor kiezen om de mogelijkheid tot overschakelen achterwege te laten. In dat geval moet u een keuze maken uit een van de eerste drie opties.

Invoeren/verwijderen leerlingen

Algemeen

In dit scherm kunt u groepen en leerlingen invoeren en verwijderen. Er kunnen 7 groepen ingevoerd worden met elk maximaal 32 leerlingen. Als u de namen handmatig in wilt voeren, voer dan eerst een groepsnaam in, selecteer die vervolgens en voer dan de namen van de leerlingen in. Volg daarbij de aanwijzingen op het scherm.

Het is overigens veel gemakkelijker om de namen van de leerlingen in te voeren via het edexbestand edexll.txt of via de database van OWG Central Unit. Dat doet u als volgt:

Via edex:

Klik op "toevoegen via edex-bestand". Er verschijnt een Openfile dialoog linksboven in de hoek van het scherm. Open het bestand edexll.txt. Er verschijnt rechtsonder een lijst met groepen. Kies een groep die u wilt toevoegen en druk op "voeg toe". Dit kunt u herhalen voor meerdere groepen. Nadat u de groepen ingevoerd hebt, kunt u met behulp van de optie "groepsnaam veranderen" de namen van de groepen aanpassen.

Via OWG Central Unit.

Als u de knop "groepen toevoegen via OWG Central Unit" aanklikt komen meteen de groepen rechtsonder in beeld en kunt u de gewenste groep(en) invoeren. Het programma zoekt hiervoor het bestand leraar.mdb op de locatie "C:\program files\OWG Central Unit". Als dit bestand daar niet gevonden wordt krijgt u een Openfile dialoog te zien en dient u het bestand leraar.mdb zelf op te zoeken.

Dier bij kind wijzigen

Als u leerlingen invoert, worden deze automatisch aan een dier gekoppeld. Een foto van dit dier helpt het kind zijn eigen naam te kiezen. De foto van het dier blijft als een mascotte rechtsonder op het scherm zichtbaar, zodat u (en de kinderen elkaar) gemakkelijk kunnen controleren. Het is namelijk heel vervelend als een kind op de verkeerde naam inlogt en zo de registratie van de resultaten van een andere leerling verstoort.

Het is mogelijk (al is het misschien niet aan te raden, omdat veel kinderen dezelfde lievelingsdieren hebben), de koppeling van kind aan dier te wijzigen.

U kiest daarvoor eerst de juiste groep, klikt dan op de naam van de leerling en vervolgens op de foto van het dier. Om duidelijk te maken welke dieren nog niet bij een kind horen, zijn de namen van deze dieren wit weergegeven. Als u een dier kiest dat al bij een kind hoort, dan wisselen de twee betrokken kinderen van dier.

4. Suggesties voor gebruik

Hieronder deel ik mijn gedachten met u over hoe het programma gebruikt zou kunnen worden. Deze suggesties zijn nog niet gebaseerd op concrete ervaringen in een klassensituatie. Op het moment van het schrijven van deze handleiding is het programma nog niet in de praktijk op scholen beproefd. Dit zal wel gaan gebeuren. Het is mijn bedoeling om op 2 a 3 scholen te volgen hoe het programma gebruikt wordt en wat de ervaringen zijn. Resultaten van deze ervaringen zullen te lezen zijn op mijn eigen website (de url van de website is bij dit schrijven nog niet bekend). Het is daarnaast de bedoeling om op de website door middel van een faq of een forum gegevensuitwisseling over het programma te gaan organiseren. Het gaat hierbij alleen om de onderwijskundige aspecten van het gebruik van het programma. Voor technische vragen over het programma kunt u contact opnemen met de helpdesk van OWG.

Zorg dat u goed nagaat welke mogelijkheden het programma biedt en op welke manier het verband houdt met de rest van uw onderwijsaanbod.

Om beter te kunnen begrijpen wat de kinderen ervaren is het zinvol om het programma te beproeven terwijl u de letterweergave uitgeschakeld heeft. Dan merkt u beter dat het hier niet om lezen gaat, maar om luisteren! Kinderen die nog niet kunnen lezen doen de oefeningen puur op het gehoor!

Zorg dat u een computer gebruikt die een goede geluidskwaliteit levert en zorg ook voor goede koptelefoons. Zonder goed geluid is gebruik van het programma zinloos.

De introductie van het programma in de klas

in groep 3

Misschien gaat u het programma gebruiken naast een klassikale systematische leesmethode in groep 3. In dat geval ziet u het programma wellicht als zinvol extra oefenmateriaal, zonder dat u veranderingen aanbrengt in uw algemene werkwijze. De kinderen oefenen hun synthese- en analysevaardigheden en ook de letter-klankkoppeling wordt (impliciet) versterkt.

Misschien wilt u Zelfstandig Leren Lezen 1 inzetten als een remediërend programma om de analyse- en of synthesevaardigheden van bepaalde kinderen beter te ontwikkelen. In die gevallen moet u nadenken of u de letterweergave aan of –uit wil schakelen. Bij een kind dat woorden wel als geheel herkent, maar moeilijk klanken synthetiseert of woorden analyseert, kan het zinvol zijn om deze letterweergave uit te schakelen, zodat de oefeningen puur op het gehoor gedaan worden en voorkomen wordt dat dit kind de woorden als visueel geheel herkent. Voor deze kinderen kunt ook gebruik maken van de mogelijkheid om het aanbod van oefeningen tot één hoofdcategorie te beperken (bv. alleen analyseoefeningen voor kinderen met spellingsproblemen).

in de onderbouw/groep 2

Als het om een onderbouwgroep gaat maakt u wellicht gebruik van het systeem van een leeshoek. U dient dan na te gaan of er overeenkomsten zijn tussen de materialen die u al heeft en de oefeningen in het programma. Het is zeer zinvol om, nadat de kinderen een tijdje met het programma gewerkt hebben, expliciet verbanden te leggen tussen het programma en de andere materialen in de leeshoek.

Voordat dat zover is dient u het programma te introduceren.

Dit zou u op de volgende manier kunnen doen:

Zorg dat er op de computer die u wilt gebruiken door middel van een verdeelstukje twee koptelefoons aangesloten kunnen worden.

Kies twee kinderen die al interesse hebben in leren lezen en waarvan u weet (of in ieder geval denkt) dat ze over de minimaal benodigde vaardigheden beschikken om met het programma aan de slag te gaan (algemene vaardigheden zijn in dat verband enig abstractievermogen en een onderzoekende houding. Specifieke vaardigheden zijn het vermogen om rijmwoorden bij elkaar te zoeken en 2 en 3-letter woorden auditief te synthetiseren). U observeert de kinderen terwijl ze bezig zijn en geeft waar nodig nog aanwijzingen. Laat eventueel nog een tweede groepje met twee kinderen op dezelfde manier met het programma aan de slag gaan.

Vervolgens bespreekt u samen met deze vier kinderen het programma. Hiervoor is het prettig als u in plaats van de koptelefoons twee geluidsboxjes kunt gebruiken. Ga na of de kinderen de betekenis begrijpen van de blokjes. Praat over de positie van de donkergroene kleur. Behandel de begrippen vooraan, in het midden en achteraan en ga na of de kinderen in staat zijn om bij een nieuwe oefening al aan de hand van de grafische informatie (de pictogrammen op de knoppen, de positie van de donkergroene kleur, etc.) te begrijpen wat ze moeten doen. Bespreek met de kinderen ook de betekenis en de werking van het tellertje (de roze cirkel).

Na deze bespreking heeft u een beter beeld van hoe de kinderen met het programma omgaan, over wat u wel en wat u niet kunt verwachten. Dat kan u helpen om er nog eens over na te denken voor wie en op welke wijze u het programma in wilt zetten. Het programma zal wellicht (nog) niet voor alle kinderen geschikt zijn. U denkt na over de specifieke instelmogelijkheden en maakt daaruit een bewuste keuze. Vervolgens laat u de kinderen voortaan alleen werken door in te loggen met hun eigen naam en dier. U maakt duidelijk dat ze bij deze manier van werken altijd alleen moeten werken. Als ze nog eens samen willen werken kunnen ze dit aan u vragen, zodat u de instelling "anoniem" kunt kiezen. U weet dan zeker dat de registratie van een bepaald kind altijd ook de vaardigheden van dat kind laat zien en niet van een kind waarmee is samengewerkt.

Kinderen die nog niet met het programma gewerkt hebben dienen nog een introductie te krijgen. Dit kunt u zelf doen, maar het kan natuurlijk ook gedaan worden door één van de kinderen die al met het programma bekend zijn.

Het begeleiden van de kinderen bij hun gebruik van het programma

In paragraaf 4.1 heeft u kunnen lezen op welke wijze de registratie van Zelfstandig Leren Lezen informatie geeft over het gebruik dat de kinderen van het programma maken. U kunt zien hoe vaak en hoe lang het kind met het programma gewerkt heeft. In één oogopslag kunt u zien of een kind begrepen heeft wat de bedoeling is. Bij louter rode kleuren in de grafiek zult u in ieder geval een gesprekje moeten aangaan, a) om vast te stellen of het kind de bedoelingen wel begrijpt en b) om hulp te bieden en vast te stellen of verder werken met het programma (op dit moment) zinvol kan zijn. Het programma biedt u de mogelijkheid om op één A4tje af te drukken voor welke oefeningen de kinderen rood en/of geel gescoord hebben (hoe u dit kunt doen is beschreven in paragraaf 4.2), zodat u kinderen gericht hulp kunt bieden bij oefeningen waarmee ze nog moeite hebben. Dit zou ook door een onderwijsassistent gedaan kunnen worden, mits die door u duidelijk geïnstrueerd is.

Met behulp van het lijstje kunt u de kinderen bij de computer roepen en samen met het kind de oefeningen doornemen. Laat eerst het kind voordoen hoe het werkt zonder dat u ingrijpt. Er zijn een aantal observatiemogelijkheden.

algemeen

- luistert het kind met aandacht?
- gebruikt het de mogelijkheid om een uitgangswoord vaker te beluisteren?
- gebruikt het de pictogrammen van het koptelefoontje om de doelwoorden te beluisteren?
- herhaalt het kind de klanken en woorden voor zichzelf? (Zegt het de woorden en klanken na?)
- wanneer het woorden en klanken nazegt, zegt het deze dan ook correct na?

andere observatiemogelijkheden, waarvoor u misschien vragen moet stellen, zijn:

- als een kind een oefening opent, weet het dan meteen wat de bedoeling is aan de hand van de visuele informatie?
- helpt de mondelinge toelichting (na een fout) het kind om wel te begrijpen wat het moet doen?

bij de analyse-oefeningen (de R- en H-oefeningen):

- begrijpt het kind de begrippen vooraan, in het midden en achteraan, is het in staat auditief deze posities te bepalen, is het in staat visueel deze posities te bepalen (de plek van het donkergroen gekleurde blokje) en is het in staat te begrijpen dat de visuele informatie aangeeft op welke positie een klank "uitgeluisterd" dient te worden?
- gebruikt het kind de mogelijkheid om zowel uitgangswoord als doelwoorden meermaals te beluisteren en te vergelijken? Meer in het algemeen: is het kind in staat om, ook wanneer het antwoord niet direct duidelijk is, al luisterend het goede antwoord te vinden?

bij de synthese-oefeningen (de S-oefeningen)

- is het kind in staat om de klanken in de goede volgorde te onthouden en na te zeggen? Als dit nog niet lukt heeft het waarschijnlijk nog geen zin om de oefeningen te laten doen. Vervolgens komt het volgende observatiepunt:
 - is het kind vervolgens in staat om de klanken samen te voegen tot een nieuw woord? Misschien lukt het met letters die makkelijk aaneen te smeden zijn wel (bv. m-aa-n) en met andere nog niet. Doe het zelf voor met verschillende woorden en laat zien hoe u de letters aaneensmeed door telkens langzaam de stand van uw mond en lippen te veranderen. Het kind wordt er zich dan van bewust dat het de klanken na moet zeggen en daarbij moet "voelen" wat de lippen doen.
 - zegt het kind de fonemen correct na? Sommige fonemen lijken op het gehoor erg op elkaar (bv. de m en de n). Bij deze fonemen moet u het kind bewust maken van de (gewenste) stand van de lippen.
- De oefeningen S1, S4 en S7 zijn zeer geschikt om hulp te bieden bij de syntheseoefeningen. Bij deze oefeningen heeft de mogelijkheid om rechts op het scherm over te schakelen van het "handje" naar het "treintje" en vice versa. U kunt het kind beurtelings naar de automatische verklanking (het treintje) en de handmatige verklanking (letters één voor één aanklikken, pictogram van het handje) laten luisteren.

Bij de differentiatie-oefening (de D-oefeningen)

Deze oefening vergt nogal wat van het organisatievermogen van het kind. Observeer of het kind hiertoe in staat is, d.w.z. is het kind in staat doelgericht met de oefening om te gaan? Vervolgens kunt u erop letten wat het kind doet als het de neiging heeft om alle woorden aan één kant te plaatsen. Zet het dan de overgebleven woorden eenvoudigweg op de lege plaatsen? Of gaat het *nogmaals* de al geplaatste woorden beluisteren, om zo te horen of er toch een woord verkeerd geplaatst werd?

Als alle woorden geplaatst zijn en de knop met het lampje is ingedrukt, krijgt het kind te horen hoeveel woorden verkeerd staan. Door de letters waar het om gaat te vergelijken met de voorbeeldletter heeft het kind nu een visuele controle en dus correctiemogelijkheid. Is het kind zich hier van bewust en is het ook in staat om deze te gebruiken?

De differentiatieoefeningen zijn wellicht geschikt om kinderen die onduidelijk spreken, of kinderen van allochtone afkomst, bewust te maken van de kleine verschillen tussen verschillende fonemen. Het is dan waarschijnlijk wel belangrijk dat u er de eerste paar keer naast gaat zitten. Ook hier geldt weer dat u het kind moet verleiden om de klanken na te zeggen. Zegt het kind bepaalde klanken consequent verkeerd na, geef dan weer hulp door te wijzen op de stand van de mond en de lippen. Hierbij kunt u heel goed een spiegelkje gebruiken.

Als het kind er ook onder uw begeleiding niet in slaagt om regelmatige tot het goede antwoord te komen heeft het waarschijnlijk geen zin om het met het programma verder te laten werken. Het kind zal die interesse waarschijnlijk ook niet hebben. U zou het een paar maanden later, als het kind weer wat verder is in zijn ontwikkeling, nog eens kunnen proberen. Als het probleem alleen één van de vier onderdelen betreft kunt u van de mogelijkheid gebruik maken om dat onderdeel uit te vinken (zie paragraaf 4.2, planning, beschikbare oefeningen).

Het programma als observatie-instrument.

Door de uitgebreide registratiemodule, de gestructureerde opzet en de ordening volgens deelvaardigheid biedt het programma uitstekende mogelijkheden voor observatie. Allereerst is dit natuurlijk van belang voor het begeleiden van het kind bij het werken met het programma. Maar u kunt de informatie die het programma oplevert natuurlijk ook gebruiken om u te helpen bij het kiezen uit uw overige onderwijsaanbod. In feite kan het programma u helpen vaststellen óf en in welke mate een kind al aan leren lezen toe is en/of met welke deelvaardigheden het kind specifieke problemen heeft. De registratiemodule is natuurlijk ook handig om te raadplegen op de momenten dat u de vorderingen van het kind moet vastleggen.

Het programma als instructiemiddel

Misschien nog wat futuristisch, maar wel interessant: het gebruik van het programma als instructiemiddel m.b.v. een beamer of T.V. Waarschijnlijk doet u in groep 2 regelmatig groepsspelletjes waarbij ook analyse- synthese en discriminatieoefeningen aan bod komen. Om de zoveel tijd zou u het programma daarvoor kunnen gebruiken. Dat zou als gevolg kunnen hebben dat het leereffect bij het individuele gebruik van het programma groter wordt.

5. Bijlage I: fonemen, clusters, en klankgroepen.

De onderstaande tabel biedt een overzicht van alle fonemen, beginclusters spellingpatronen (combinaties van klinker en medeklinker aan het eind van het woord) die in Zelfstandig Leren Lezen 1 voorkomen. Bij de oefeningen is er naar gestreefd alle klanken zo evenredig mogelijk op alle mogelijke posities aan bod te laten komen.

fonemen	spellingpatronen	beginclusters
a	as	bl
aa	ak	br
au	ang	dr
b	aas	dw
ch	aan	fl
d	aap	fr
e	auw / ouw	gl
ee	es	gr
ei	el	kl
eu	eg	kn
f	een	kr
g	eef	kw
h	eit / ijt	pl
i	eus	pr
ie	ik	sch
ij	ip	sl
j	ink	sp
k	in	st
l	is	tr
m	ier	vl
n	iel	zw
ng	ijl	
nk	op	
o	ok	
oe	om	
oo	oek	
ou	oen	
p	oet	
r	oom	
s	oos	
t	out	
u	ug	
ui	us	
uu	uf	
v	ijm	
w	uik	
x	uit	
z	uis	
	uur	

6. Bijlage II: Woorden

Onderstaande lijst bevat alle woorden die (met klank) in het programma gebruikt worden. Van de woorden met (A) erachter wordt ook een afbeelding gebruikt.

aap (A)	drop (A)	hoog	mien
bal (A)	druif (A)	hout (A)	mier (A)
bang	druk	huil	mis
bank (A)	duif (A)	huis (A)	moet
beek	duim (A)	hut	mok (A)
been (A)	duur	huur	mol (A)
bek	dweil (A)	ijs (A)	mos
bel (A)	een (A)	ik (A)	mouw
bier (A)	fax (A)	jas (A)	muf
bij (A)	fel	jeuk	mug (A)
bijl (A)	fiets	juf (A)	muis (A)
blauw (A)	fles (A)	jurk	mus
blik (A)	flink	kaas (A)	muur (A)
bloem (A)	fluit (A)	kam (A)	nat
boek (A)	fout (A)	kar (A)	nee
boer	friet (A)	kast	neef
boog	fruit (A)	kip (A)	net
boom (A)	gang	kist	neus (A)
boos	gans	klauw (A)	neut
boot (A)	gat	klok (A)	niet
bos	geef	knoop (A)	noot (A)
bot	geen	koe (A)	oog (A)
bout (A)	geit (A)	koek	oor (A)
bril (A)	gek	kok	pak
broek (A)	giet	koud	pan (A)
brug (A)	glas (A)	kous	pauk
buik	graaf	kraan (A)	pauw (A)
buk	grap	krijt (A)	pech
bus (A)	gras (A)	kruis (A)	pek
dak	griep	kruk (A)	pen (A)
das (A)	grijs (A)	kuif	pet (A)
deuk	groef	kus	peuk (A)
dief	groen (A)	kwak (A)	peul
dijk	groot	kwast (A)	pijl
ding	gum (A)	laag	pijp (A)
doek (A)	gup	leuk	pink (A)
dof	guur	lig	pit
dom	haak (A)	lijf	plaat
doof	haan (A)	lijm (A)	plak (A)
doos (A)	ham	lijst	plan
dop (A)	heg	lip (A)	plank (A)
draak	hek (A)	maag	plant
drank	het	man	plek
drek	hoek	maan (A)	ploeg (A)
drie (A)	hok (A)	mes (A)	plug (A)
droog	hol	met	poef

poep	spits	wil
poes (A)	spons	wip (A)
poot	spook	zaag (A)
pop (A)	sput (A)	zaak
pot	staak	zak
prijs (A)	staf	zee (A)
pruik (A)	steen (A)	zeef (A)
punt	step	zeep
put (A)	ster	zeg
raak	stijf	zeil
raam (A)	stip	zes (A)
reep (A)	stoel (A)	zet
reuk	stoep	ziek
reus (A)	stok (A)	zien
rijm	stop	zon
ring (A)	streep	zout (A)
rok (A)	stuur (A)	zwaan (A)
room	suf	zwam (A)
roos (A)	tak	zweep (A)
rot	tang (A)	
rug	tas (A)	
sap	teen	
saus (A)	teil (A)	
schaap (A)	tien (A)	
schaar (A)	tol	
schap	ton	
schep (A)	touw (A)	
schiet	trap	
schip	trein (A)	
schoen (A)	trom (A)	
schoep	tuin	
schoon	uil (A)	
schop	vaak	
schuur (A)	vaas (A)	
sik	vier (A)	
sip	vies	
slak (A)	vijf (A)	
slang (A)	vijg	
slim	vin	
slot (A)	vis (A)	
smoes	vlag (A)	
snoep (A)	vlieg (A)	
soep	voer	
sok (A)	voet (A)	
som	vos (A)	
sop	vouw	
spaak	vrouw	
speen (A)	vuur (A)	
spek	weg (A)	
spel	wieg	
spin (A)	wiel (A)	

7. 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.

8. 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.

9. Installatie

Zie handleiding op cd-rom.