



Kijken en kiezen – met picto's leren lezen (cd-rom)

| | |
|----------------------------|--------------------------------|
| <i>Inhoud</i> | Trijntje de Wit-Gosker |
| <i>Productie cd</i> | Zoutewelle Media Groep, Doorn |
| <i>Algehele leiding</i> | Uitgeverij Groen, Heerenveen |
| ISBN | 90-5829-456-0 (scholenversie) |
| NUR | 044 |
| <i>Trefwoord</i> | Pictolezen, cd-rom |
| <i>Ontwerp handleiding</i> | AlphaZet prepress, Waddinxveen |

© 2005 Loco Tender BV

(Loco Tender is een samenwerkingsverband van George Avenue, Stichting Knowblesse Consult, Uitgeverij Groen en Zoutewelle Media Groep. Uitgeverij Groen is onderdeel van Uitgeversgroep Jongbloed te Heerenveen)

Alle rechten voorbehouden.

Niets uit deze uitgave mag worden veelevoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of op enig andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Helpdesk

Mocht u of uw systeembeheerder vastlopen met *Kijken en kiezen* dan kunt u de helpdesk raadplegen.

Op de helpdeskwebsite <http://helpdesk.zmg.nl> (zonder www!) worden veelvoorkomende vragen beantwoord. Ook kunt u de contactpagina op deze website invullen en zo uw vraag versturen.

Website <http://helpdesk.zmg.nl>

E-mail helpdesk@zmg.nl

Telefoon 0343-473899

Credits

| | |
|----------------------------|------------------------------------|
| <i>Productie</i> | Zoutewelle Media Groep |
| <i>Titelregie</i> | Tom Zoutewelle |
| <i>Productieleiding</i> | Pieter Bouma |
| <i>Grafische productie</i> | David Dijkstra, Michiel Haagen |
| <i>Audio productie</i> | Michiel Haagen |
| <i>Programmering</i> | Horsthouse Automatisering |
| <i>Illustraties</i> | Henk Dokter Creative Associates |
| <i>Inhoud</i> | Trijntje de Wit-Gosker |
| <i>Stem</i> | Ingrid Heinsius |
| <i>Algemene leiding</i> | Uitgeverij Groen |



Inhoud

| | |
|--|----|
| Doelstellingen | 3 |
| <i>Kijken en kiezen</i> – opbouw | 4 |
| <i>Kijken en kiezen</i> – menu | 6 |
| <i>Kijken en kiezen</i> – muis en toetsenbord | 7 |
| <i>Kijken en kiezen</i> – picto- en letterspelen | 7 |
| <i>Kijken en kiezen</i> – oefeningen | 8 |
| <i>Kijken en kiezen</i> – oefensessies en kleurplaat | 9 |
| Harde schijf en netwerkinstallatie | 10 |
| Leerling Volg Systeem (LVS) | 11 |
| Menubalk | 16 |

Doelstellingen

Kijken en kiezen is een digitaal leesspel dat leerlingen stap voor stap meeneemt in de wereld van het schrift. Het herkennen van pictosymbolen gaat spelenderwijs over in het kunnen lezen van eenlettergrepige woorden. Aan het eind van het spel is een aantal nuttige meerlettergrepige signaalwoorden opgenomen.

Kijken en kiezen is in eerste instantie gemaakt voor leerlingen met een verstandelijke handicap. Het spel sluit aan bij *Lezen moet je dóén*, een leesmethode die op veel scholen voor zeer moeilijk lerende kinderen wordt gebruikt, uitgegeven door de SLO. Hierbij horen tevens de werkboeken *Lezen wat je kunt* (LWJK) deel A-D. Maar ook kinderen zonder verstandelijke handicap zullen dit spel graag spelen. Het spel kan dan gebruikt worden als voorloper op de leesmethode die op de basisschool wordt gebruikt.

Licentiecode

Kijken en kiezen is in eerste instantie een demoversie. Na vijftig keer opstarten hebt u een licentiecode nodig om de demoversie in een officiële versie van *Kijken en kiezen* om te zetten. Een invalscherf vraagt om de licentiecode. Met deze code hebt u onbeperkte speel mogelijkheden. Uitgeverij Agteres verkoopt de licentiecodes:


Website <http://www.agteres.nl>
E-mail info@agteres.nl
Telefoon 0548-512977 / 038-3557517
Fax 038-3557199

Kijken en kiezen 'dwingt' de leerling op speelse wijze het leesproces op de juiste manier aan te pakken: eerst kijken, dan kiezen. Het spel start met een leesopdracht. Als de leerling de opdracht heeft gelezen, klikt hij of zij op de knipperende stip. Er verschijnen drie keuzeplaatjes op het scherm, waarvan er één past bij de leesopdracht.

De moeilijkheidsgraad stijgt in zulke kleine stapjes dat de leerling nauwelijks zal merken dat het lezen steeds moeilijker wordt. Eenvoud en variatie in herhaling zorgen ervoor dat de leerling veel oefenstof krijgt aangeboden en het spel toch leuk blijft vinden. Een leerling kan altijd de stempelpuntjes inschakelen door op de picto of letter te klikken.

Afsluiten cd-rom

Kijken en kiezen wordt afgesloten door:

- toetsencombinatie ALT + F4 of
- in het hoofdmenu de pijl  te activeren met toetsencombinatie CTRL + ALT en vervolgens te klikken op de pijl.

Kijken en kiezen heeft een afzonderlijk leerkrachtdeel, waarin de leerprocessen van de leerlingen geregistreerd, verwerkt en gepresenteerd worden. Dit is het *Leerling Volg Systeem* (LVS – zie pag. 11). Ook kan de leerkracht in het LVS allerlei instellingen van het programma aanpassen aan de individuele behoeften van de leerling. Denk aan de speeltijd, het startniveau en herhaling van foute opdrachten.

Algemeen

- *Kijken en kiezen* is verdeeld in drie modules (blauw, geel en groen).
- De drie modules zijn onderverdeeld in twintig niveaus. Elk niveau biedt nieuwe elementen (nieuwe picto's, nieuwe letters, enzovoorts).
- Elk niveau bevat vier oefeningen, met uitzondering van de eerste twee niveaus. In het eerste en tweede niveau zijn er nog te weinig woorden om vier oefeningen mee te maken. Er zijn in totaal 75 oefeningen.
- Elk van de 75 oefeningen bestaat uit tien leesopdrachten.

Modules

- De blauwe module gaat over het pictolezen en omvat niveau 1 t/m 8. De gele module behandelt de letters en de klanksynthese en omvat niveau 9 t/m 16. De groene module bevat eenvoudige leesstof voor beginnende lezers en omvat niveau 17 t/m 20.



Module 1 (de blauwe module)

In de opbouw van dit programma wordt de natuurlijke ontwikkeling van het schrift gevolgd. Dat wil zeggen dat de leerling begint met het lezen van picto's. Dat zijn sterk gestileerde plaatjes die een bepaald woord vertegenwoordigen. We noemen dat pictolezen.

Met dit pictolezen maakt de leerling op eenvoudige wijze kennis met de schriftelijke taal. De leerling leert spelenderwijs dat 'tekst' een betekenis heeft en ook leert hij of zij de juiste leesrichting (van links naar rechts) te volgen. Het pictolezen wordt opgebouwd vanuit het eenvoudige woord. In dit geval zijn dat de namen van de personen die in het spel voorkomen: Joop, Miep, vader, moeder, opa en oma (niveau 1). Meteen daarna wordt een aantal werkwoorden aangeboden en kan de leerling tweewoorden gaan lezen (niveau 2). Zo wordt het pictolezen steeds verder uitgebreid tot aan het

achtste niveau (zie de tabel). De leerling is dan in staat om meer dan 170 picto's te benoemen en kan pictozinnen lezen met een lengte van zes woorden, zoals bijvoorbeeld: de uil zit in de boom.

Module 2 (de gele module)

Vanaf het negende niveau werkt de leerling vanuit het gele tabblad. De leerling maakt nu kennis met de letters. Deze worden aangeboden met behulp van het gebarenalfabet van Madame Borel-Maisonny, op dezelfde manier als in de leesmethode *Lezen moet je dóén*. Hierin worden de letters aangeboden in vier groepen. Zo ook in dit leesspel (niveau 9, 11, 13 en 15). Na elke groep letters komt er meteen een serie lees oefeningen waarmee de leerling de letters ook in echte woorden kan oefenen. Dit gaat via de weg van het spellend lezen. Er zijn dan ook veel klanksynthese oefeningen te vinden in *Kijken en kiezen* (niveau 10, 12, 14 en 16 t/m 19).

Module 3 (de groene module)

Vanaf niveau 16 wordt het pictoschrift nauwelijks meer gebruikt. De leerling maakt nu kennis met vierletterwoorden en met enkele leesproblemen waar een startende lezer mee te maken krijgt, bijvoorbeeld woorden die eindigen op -uw of beginnen met sch -. Niet alle leesproblemen komen in dit spel aan bod. Speciale oefeningen voor woorden die bijvoorbeeld eindigen op -d of op een open lettergreep (vla) zijn er niet bij. Verder zijn in dit spel geen lees oefeningen opgenomen voor meerlettergrepige woorden.

In het laatste spel (niveau 20) staat een aantal woorden die meer lettergrepen hebben en niet klankzuiver zijn. In dit niveau oefent de leerling woorden als chips, cola, suiker, koffie en chocola. Het zijn woorden die een leerling kunnen helpen om het nut van lezen in te zien, voor gebruik in de praktijk (boodschappen doen).

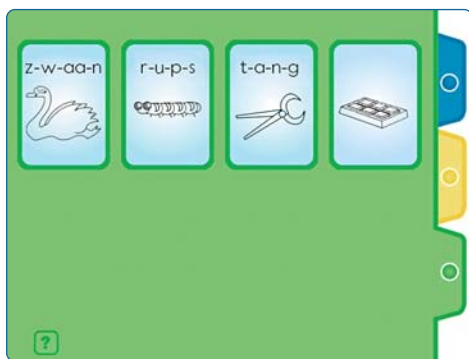
| Module | Niveau | Nieuwe picto's/letters | Moelijkheidsgraad | | | | |
|--------------------------------------|--------|--|---|-------|-------|-------|-------|
| Module 1 Pictolezen | 1 | 6 picto's van de hoofdpersonen | eenwoordzinnen | oef 1 | | | |
| | 2 | 10 picto's van werkwoorden | tweewoordzinnen | oef 1 | oef 2 | | |
| | 3 | 20 picto's over eten en drinken | driewoordzinnen | oef 1 | oef 2 | oef 3 | oef 4 |
| | 4 | ik-picto, 20 werkwoorden | zinnen in de eerste en derde persoon | oef 1 | oef 2 | oef 3 | oef 4 |
| | 5 | de, en, 20 zelfstandige naamwoorden | zinsdelen met vijf woorden (geen werkwoorden) | oef 1 | oef 2 | oef 3 | oef 4 |
| | 6 | naar, in, een, gaan, zelfstandige naamwoorden | zinnen van zes woorden met voorzetsels | oef 1 | oef 2 | oef 3 | oef 4 |
| | 7 | op, uit, 12 dieren, verblijfplaatsen | zinnen van zes woorden met voorzetsels | oef 1 | oef 2 | oef 3 | oef 4 |
| | 8 | 7 voorzetsels, 6 zelfstandige naamwoorden, 2 werkwoorden | zinnen van zes woorden met voorzetsels | oef 1 | oef 2 | oef 3 | oef 4 |
| Module 2 Letters en klanksynthese | 9 | de 10 letters uit LWJK deel A | letters verklanken | oef 1 | oef 2 | oef 3 | oef 4 |
| | 10 | synthese met de eerste 17 letters | pictolezen in combinatie met letterschrift | oef 1 | oef 2 | oef 3 | oef 4 |
| | 11 | de 7 letters uit LWJK deel B | letters verklanken | oef 1 | oef 2 | oef 3 | oef 4 |
| | 12 | synthese met de eerste 17 letters | pictolezen in combinatie met letterschrift | oef 1 | oef 2 | oef 3 | oef 4 |
| | 13 | de 10 letters uit LWJK deel C | letters verklanken | oef 1 | oef 2 | oef 3 | oef 4 |
| | 14 | synthese met de eerste 27 letters | pictolezen in combinatie met letterschrift | oef 1 | oef 2 | oef 3 | oef 4 |
| | 15 | de 7 letters uit LWJK deel D | letters verklanken | oef 1 | oef 2 | oef 3 | oef 4 |
| | 16 | synthese met alle 34 letters | pictolezen in combinatie met letterschrift | oef 1 | oef 2 | oef 3 | oef 4 |
| Module 3 Leesstof | 17 | 8 kleuren en 8 sch- woorden | vierklankwoorden lezen, o.a. sch- | oef 1 | oef 2 | oef 3 | oef 4 |
| | 18 | 10 dieren en 5 woorden op -i | vierklankwoorden, woorden op -i | oef 1 | oef 2 | oef 3 | oef 4 |
| | 19 | 10 zelfstandige naamwoorden, woorden op -ng | vierklankwoorden (mkmm), woorden op -ng | oef 1 | oef 2 | oef 3 | oef 4 |
| | 20 | 20 maaltijdwoorden | langere en niet-klankzuivere woorden | oef 1 | oef 2 | oef 3 | oef 4 |

Kijken en kiezen – menu

Na het opstarten van *Kijken en kiezen* heten Miep en Joop de leerling welkom. Daarna volgt het hoofdmenu, met acht kaartjes voor module 1.



Het blauwe tabblad staat voor module 1. Naast het blauwe tabblad bevat het hoofdmenu ook een geel tabblad met acht kaartjes (module 2) en een groen tabblad met vier kaartjes (module 3).





De twintig kaartjes corresponderen met de twintig niveaus. De niveaus hebben een oplopende moeilijkheidsgraad. De leerling kan zelf kiezen op welk kaartje hij of zij klikt, maar als het *Leerling Volg Systeem* (LVS) is ingeschakeld, worden de niveaus in volgorde aangeboden. De leerling kan dan alleen op het eerste kaartje klikken. Na het afronden van het eerste niveau kan op het tweede kaartje worden geklikt, enzovoorts. Bovendien komt er een krul op het kaartje als het niveau is afgerond. Daarmee wordt de leerling


duidelijk gemaakt dat hij of zij een stapje hoger gaat. De leerkracht kan dit proces beïnvloeden door in het LVS het startniveau per leerling te wijzigen en de leerling op een hoger niveau te laten beginnen (zie pag. 13).

Linksonder in het hoofdmenu staat een knop.

 stemhulp met bijbehorende uitleg.

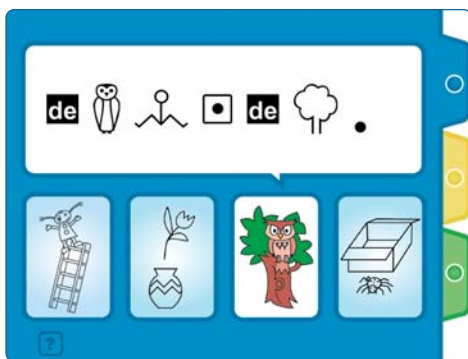
Met de toetsencombinatie CTRL + ALT kunnen nog twee andere knoppen tevoorschijn gehaald worden:

 *Kijken en kiezen* stopt. Elders in *Kijken en kiezen* heeft  de functie van 'terug naar het hoofdmenu'.

 Het LVS-selectiescherm komt tevoorschijn. In dit scherm kan het LVS geactiveerd of gedeactiveerd worden.

Deze beide knoppen zijn verborgen om te voorkomen dat leerlingen per ongeluk het programma afsluiten of het LVS opstarten.

Als de leerling de cursor muis plaatst op een actief veld, licht het veld op. Na een paar seconden



wordt een tekstballonnetje actief, waarmee de leerling extra informatie over het niveau wordt aangeboden. Het oplichten van actieve velden geldt voor het hele programma *Kijken en kiezen*.

Kijken en kiezen – muis en toetsenbord

De cursor kan op twee manieren worden verplaatst:

- met de muis of
- met de pijltoetsen op het toetsenbord.

Deze laatste manier is met name bedoeld voor kinderen met motorische stoornissen. Met de pijltoetsen verspringt de cursor van actief veld naar actief veld op het beeldscherm. In principe volgt de cursor de richting van de pijltoetsen (links, rechts, omhoog en omlaag). Daar waar een dergelijke logica niet handig bleek, is voor

een praktische oplossing gekozen. Dat is bijvoorbeeld het geval bij de picto- en letterspelen. Klikken op de pijl-naar-rechts-toets zorgt ervoor dat de cursor (muis) op alle vier keuzeplaatjes terecht komt. In de praktijk zal het navigeren met pijltoetsen snel wennen.

De spatiebalk en entertoets hebben dezelfde functie als de muisklik. Dit is vooral handig bij de knipperende stip van de leesopdrachten (zie verderop in de handleiding).

Kijken en kiezen – picto- en letterspelen

Elk niveau begint met een picto- of letterspel. In de picto- en letterspelen worden spelenderwijs de nieuwe picto's, letters en klanksynthesen aangeleerd.



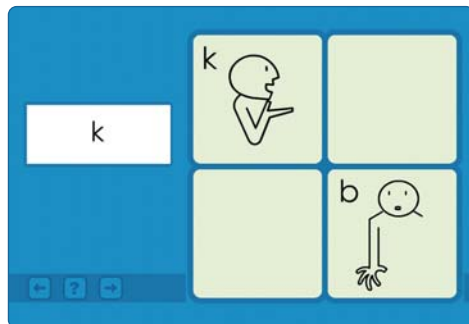
Als de leerling op het juiste plaatje klikt, wordt deze goudgeel. Wordt er op een verkeerd plaatje geklikt, dan vergrijst het. Na het afronden van



het picto- of letterspel gaat *Kijken en kiezen* automatisch door naar de oefeningen.

De picto- en letterspelen bestaan uit een aantal rondes (minimaal drie en maximaal acht) van oplopende moeilijkheidsgraad. In algemene zin loopt de moeilijkheidsgraad op twee manieren op: wel of geen stemhulp en één, twee of vier opties bij de keuzeplaatjes. Per picto- of letterspel kunnen er nog specifieke manieren zijn om de moeilijkheidsgraad op te laten lopen.

Zo worden bij de vier letterspelen waarin de 34 letters en lettercombinaties worden aangeleerd (niveau 9, 11, 13 en 15), de bewegende lettergebaren vanaf de vijfde ronde vervangen door stilstaande plaatjes van de lettergebaren.



Linksonder in het spelscherm staan standaard drie knoppen:



Ga terug naar het hoofdmenu.



stemhulp, met bijbehorende uitleg.



Het spel gaat naar de volgende ronde. Zo kan het picto- of letterspel sneller doorlopen worden. Dit is wenselijk wanneer picto's of letters reeds bekend zijn bij de leerling.

CTRL + END Het spel gaat direct door naar de oefeningen (het picto- of letterspel wordt afgesloten of overgeslagen). Handig als u snel naar de opdrachten toe wilt.



Als het LVS is ingeschakeld, is de functie verborgen. Met de toetsencombinatie CTRL + ALT wordt deze knop weer geactiveerd.

De scores van de leerling in de picto- en letterspelen worden niet geregistreerd in het LVS.

Kijken en kiezen – oefeningen

Kijken en kiezen heeft een uniforme werkwijze.

- In de leesregel wordt een opdracht aangeboden. De leerling kan daarbij om stemhulp vragen door op een picto, letter of letterwoord in de leesregel te klikken.
- Als de leesregel gelezen is, klikt de leerling op de knipperende stip aan het einde van de zin. Er verschijnen drie keuzeplaatjes. Eén van deze plaatjes past bij de leesopdracht. NB. De spatiebalk intoetsen heeft dezelfde functie als klikken op de knipperende stip.



- Als de leerling op het juiste plaatje klikt, wordt deze goudgeel en verschijnt er een groen balletje onderin het scherm. Wordt er op een verkeerd plaatje geklikt, dan vergrijst het plaatje en heeft de leerling nog een kans om het goede plaatje te kiezen (het balletje onderin het scherm wordt oranje). Klikt de leerling

weer fout, dan vergrijst ook dat plaatje en wordt de leerling 'gedwongen' om op het juiste keuzeplaatje te klikken (het balletje onderin het scherm wordt rood).

Een oefening bestaat uit tien leesopdrachten. Deze opdrachten corresponderen met de tien balletjes onderin het scherm. Na afloop van een oefening wordt er achter het autootje een pylon geplaatst. Op de pylon staat een ruitvormig bord waarop het niveau nummer is te lezen. De kleur van het bord geeft aan hoe de oefening is gemaakt.



- ◆ Acht tot tien opdrachten direct goed.
- ◆ Zes of zeven opdrachten direct goed.
- ◆ Minder dan zes opdrachten direct goed.

Kijken en kiezen is zo ingesteld dat foute opdrachten niet worden herhaald. In het LVS kan het herhalen van oefeningen per leerling worden ingeschakeld (*herhaal oefening bij meer dan twee fouten* aanvinken): als op één of meer van de vier oefeningen minder dan 80% wordt gescoord, wordt het niveau herhaald.

Oefeningen die opnieuw worden gespeeld, variëren op twee manieren.


- De drie keuzeplaatjes worden in willekeurige volgorde op het scherm geplaatst.
- De computer kiest de twee foutieve keuzeplaatjes willekeurig uit een groot aanbod.
- ◆ De kleur van de borden op de pylonen geeft een indicatie over de nauwkeurigheid waarmee de leerling werkt.
- ◆ Het aantal 'banden' om de pylon geeft aan of het gaat om de eerste, tweede, derde of vierde oefening van het niveau.


De tien opdrachten van een oefening worden standaard in volgorde aangeboden. Dat is gemakkelijker dan wanneer de tien opdrachten in willekeurige volgorde worden aangeboden. In het LVS kan

deze optie (*opdrachten in volgorde*) per leerling worden uitgeschakeld. De tien opdrachten worden nu in willekeurige volgorde aangeboden. Handig als de leerling iets moeilijker oefeningen aankan of dezelfde oefeningen opnieuw gaat maken.

Linksonder in het spelscherm staan standaard twee knoppen:

 stemhulp met bijbehorende uitleg.


 Ga terug naar het hoofdmenu.

Als het LVS is ingeschakeld, is de knop  verborgen. Met de toetsencombinatie CTRL + ALT wordt deze knop weer geactiveerd.

Kijken en kiezen – oefensessies en kleurplaat

De oefeningen worden standaard aangeboden in oefensessies van tien minuten. De tijd loopt tijdens het maken van de oefeningen, maar niet tijdens de picto- en letterspelen. Als het LVS is ingeschakeld, kan de speeltijd per leerling worden aangepast (variërend van één tot negentig minuten). Als de tijd verstreken is, wordt de oefening afgesloten met een kleurplaat.

Onderin het scherm zijn allerlei gegevens over het spelverloop in een oogopslag af te lezen.

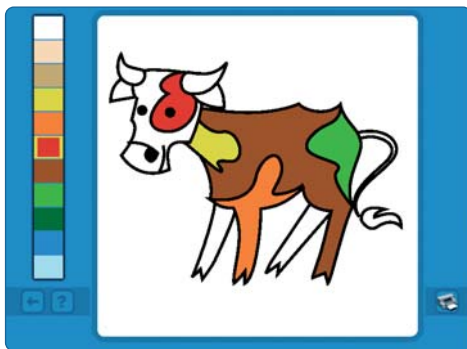
 Het nummer geeft de speeltijd aan. De snelheid van het autootje wordt aangepast aan de speeltijd.

- ◆ De kleur van de borden op de pylonen geeft een indicatie over de nauwkeurigheid waarmee de leerling werkt.
- ◆ Het aantal 'banden' om de pylon geeft aan of het gaat om de eerste, tweede, derde of vierde oefening van het niveau.

Als het LVS is ingeschakeld, worden de resultaten van de oefensessies opgeslagen.

- datum, begintijd, sessietijd (in minuten),
- de eerste en laatste (afgeronde) oefening,
- het aantal gemaakte opdrachten
- het aantal goede antwoorden.

Bovendien wordt het gedrag van de leerling geregistreerd (stemhulp gevraagd, wanneer op welk keuzeplaatje geklikt, enzovoorts). Deze gegevens kunnen worden gebruikt om het leerproces van de leerling te analyseren. Meer informatie over de oefensessies in het LVS vindt u op pag. 14.



Na afloop van een oefensessie wordt een kleurplaat aangeboden, afgeleid uit de laatste opdracht die de leerling maakte.

Deze kleurplaat kan digitaal worden ingekleurd en eventueel worden uitgeprint. De printknop bevindt zich rechts onder in het beeldscherm. In het LVS kan de printfunctie aan- en uitgezet worden. Indien de printfunctie is uitgeschakeld, wordt de printknop in het beeldscherm verborgen.

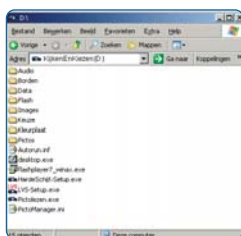
Harde schijf installatie

Kijken en kiezen kan op verschillende manieren worden gespeeld: vanaf de cd-rom, de harde schijf of in een netwerk. Met de automatische snelkoppeling op uw bureaublad start het programma vanaf de cd-rom op.

Kijken en kiezen vanaf de harde schijf geeft echter de beste prestatie. Om *Kijken en kiezen* vanaf de harde schijf te spelen, dient u gebruik te maken van het programma *HardeSchijf-Setup* op de cd-rom.

- Stop de cd-rom *Kijken en kiezen* in de cd-rom speler.
- Open het cd-rom pictogram door één keer op de rechter muisknop en vervolgens op *openen* te klikken. Open NIET de snelkoppeling *Kijken en kiezen* op het bureaublad: hiermee start u *Kijken en kiezen* vanaf de cd-rom op.

- Er verschijnt een scherm met daarin het programma *HardeSchijf-Setup*.



- Dubbelklik op *HardeSchijf-Setup* om de inhoud van de cd-rom naar de harde schijf te kopiëren: volg de aanwijzingen op het beeldscherm.
- De omvang van *Kijken en kiezen* is ongeveer 350 MB: zoveel vrije ruimte moet op de harde schijf beschikbaar zijn.
- U kunt een snelkoppeling van het programma op het bureaublad (of elders) plaatsen. De optie om een snelkoppeling te maken bevindt zich in het menu onder de rechter muisknop en selecteer de optie snelkoppeling. U kunt de naam van de snelkoppeling wijzigen in *Kijken en kiezen*.

Netwerkinstallatie

Kijken en kiezen kan met hetzelfde programma *HardeSchijf-Setup* ook in een netwerk geïnstalleerd worden. Het voordeel van een netwerksituatie is dat meerdere leerlingen tegelijkertijd met *Kijken en kiezen* kunnen spelen.

De prestatie van *Kijken en kiezen* in een netwerksitu-

atie kan worden beperkt door de bandbreedte van het netwerk (10 of 100 MB), door de server (snelheid van de computerprocessor of de harde schijf) en door het programma *Kijken en kiezen* zelf.

1 Handelingen verrichten op de server

- Kopieer de inhoud van de cd-rom naar de server zoals hiervoor bij de harde schijf installatie is beschreven.
- Vervolgens deelt u de gekopieerde map met de leerling-PC's. Dit doet u als volgt:
 - Klik één keer met de rechter muisknop op de gekopieerde map.
 - Klik vervolgens op *Eigenschappen* en op het tabblad *Delen*.
 - Klik op de opties *Deze map delen* (*share-name* moet de naam van de gekopieerde map zijn) en *Maximaal toegestane aantal* (van gebruikerslimiet). Klik vervolgens op *Toepassen* en OK.

2 Handelingen te verrichten op de leerling-PC's

- Op elke leerling-PC waarop de netwerkversie gaat draaien, moet een snelkoppeling komen. Dit doet u als volgt:
 - Dubbelklik op het pictogram van het netwerk. Het pictogram heet vaak *Netwerk Locaties*, *Network Neighborhood* of iets dergelijks. (Het pictogram bevindt zich op het bureaublad.) Indien u een dergelijk pictogram niet kunt vinden, is deze leerling-PC waarschijnlijk niet verbonden met het netwerk (raadpleeg uw systeembeheerder).
 - Er verschijnt een scherm met daarin de server (als u de naam van de server niet kent, vraag uw systeembeheerder). Als dit niet gebeurt, is deze leerling-PC waarschijnlijk niet verbonden met de server (raadpleeg uw systeembeheerder).
 - Dubbelklik op de server. De gekopieerde map met *Kijken en kiezen* op de server verschijnt. Als deze map niet verschijnt, is er waarschijnlijk iets niet goed gegaan met het delen van de map (zie de procedure hierboven of raadpleeg uw systeembeheerder).
 - Klik één keer met de rechter muisknop op de map en klik vervolgens op *Snelkoppeling maken*.

- U krijgt de vraag of u de snelkoppeling op het bureaublad wilt plaatsen: klik op 'ja'. U kunt de naam van de snelkoppeling wijzigen in *Kijken en kiezen*.

3 Opstarten van de netwerkversie van *Kijken en kiezen* vanaf een leerling-PC

- Zolang de gemaakte snelkoppeling blijft staan, hoeft u de procedure niet meer te herhalen. Om op een leerling-PC met de netwerkversie van het programma *Kijken en kiezen* te spelen, doet u het volgende:
 - Dubbelklik op de snelkoppeling. Er ver-

schijnt een scherm het daarin het programma van *Kijken en kiezen*. Als dit niet gebeurt, is deze leerling-PC waarschijnlijk niet verbonden met de server (raadpleeg uw systeembeheerder).

- Dubbelklik op het programma van *Kijken en kiezen*. De netwerkversie start op. Indien dit niet goed gaat, is de inhoud van de cd-rom (ongeveer 350 MB) waarschijnlijk niet naar de harde schijf van de server gekopieerd (zie de procedure hiervoor of raadpleeg uw systeembeheerder).

Leerling Volg Systeem (LVS)

Inleiding

Het LVS is een programma dat het gebruik van het programma *Kijken en kiezen* registreert, verwerkt en presenteert. Het LVS wordt apart van *Kijken en kiezen* gestart. De registratie, verwerking en presentatie gebeurt door middel van leerlingbestanden (.pil-bestanden).

Installatie

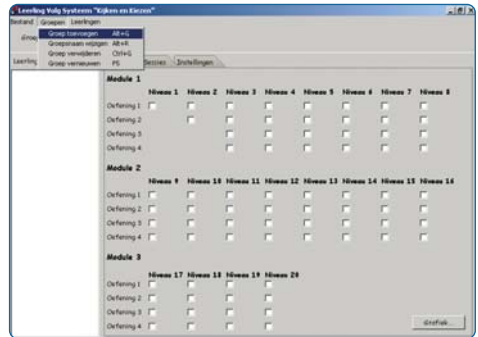


Op de cd-rom bevindt zich het programma *LVS-Setup*. Dit programma installeert het LVS op de PC (zie achterkant van deze handleiding). Dit kan dezelfde PC zijn als waarop *Kijken en kiezen* draait. Het is ook mogelijk om het LVS op een centrale PC te installeren (die al dan niet door een netwerk verbonden is met één of meerdere leerling-PC's). Bij het ontbreken van een netwerkverbinding, moet de uitwisseling van de bestanden plaatsvinden met behulp van een diskette. Als het LVS is geïnstalleerd, kan met hetzelfde *LVS-Setup* programma het geïnstalleerde LVS weer verwijderd worden.

Het opstarten van het LVS

Na installatie van het LVS kan het programma worden opgestart via de startknop (linker benedenhoek) en vervolgens: *(Alle) programma's / Kijken en kiezen / Leerling Volg Systeem*.

Groepen



Het openings scherm toont een leeg groepscherm met in de linker bovenhoek een veld waarin de naam van de geselecteerde groep komt te staan. Eerst moet u die groepen toevoegen. Klik met de muis op het menu *Groepen* en kies vervolgens de optie *Groep toevoegen*.

Leerlingen

In de linkerkolom van het hoofdscherm komen de leerlingen te staan. Deze kunnen ingevoerd worden door met de muis op het menu *Leerlin-*

gen te klikken en te kiezen voor de optie *Leerling toevoegen* of *Meerdere leerlingen toevoegen*.

| | |
|----------------------------------|--------|
| Leerling toevoegen | Alt+L |
| Leerling verwijderen | Ctrl+L |
| Meerdere leerlingen toevoegen... | |
| Leerling verhuizen... | Alt+V |

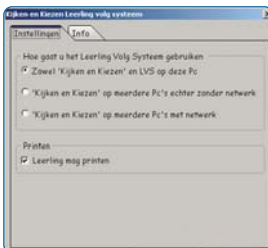
Gebruik LVS

Het LVS maakt voor elke leerling een leerlingbestand aan. Dit bestand wordt door *Kijken en kiezen* gebruikt om de handelingen te registreren en scores op te slaan. Om het LVS met *Kijken en kiezen* te kunnen laten samenwerken, moet het LVS weten waar het programma *Kijken en kiezen* zich op de computer bevindt. Klik met de muis op het menu *Bestand* en kies vervolgens de optie *Instellingen*. In *Locatie Kijken en kiezen* vult u in waar *Kijken en kiezen* zich precies bevindt.

Voor de uitwisseling van de leerlingbestanden tussen *Kijken en kiezen* en het LVS zijn er drie mogelijkheden, afhankelijk van de PC-opstelling op uw school.

- U heeft de beschikking over één PC (stand alone). U installeert het LVS op de PC en draait *Kijken en kiezen*. De leerlingbestanden hoeven niet uitgewisseld te worden.
- U heeft de beschikking over meerdere PC's die **niet** door middel van een netwerk met elkaar zijn verbonden. U installeert het LVS op alle PC's. De leerlingbestanden moeten via een diskette uitgewisseld worden.
- U heeft de beschikking over meerdere PC's binnen een netwerk. U installeert het LVS op de centrale PC (server). De leerlingbestanden worden via het netwerk uitgewisseld.

Instelling LVS



De instelling van het LVS is afhankelijk van de PC-opstelling op uw school.

De instelling kunt u bekijken/wijzigen door met de muis op het menu *Bestand* te klikken en vervolgens te kiezen voor de optie *Instellingen*. Standaard staat installatie op de C-schijf van de stand-alone PC ingesteld.

Uitwisseling via diskettes

Als het LVS op meerdere PC's zonder netwerk is ingesteld, vindt de uitwisseling van de leerlingbestanden plaats via diskette. Op de diskette worden alle leerlingbestanden van de geselecteerde groep gezet. Plaats eerst een diskette in de computer en klik vervolgens met de muis op het menu *Groepen*. Kies voor de optie *Schrijf naar groepsbestand*. (Als u deze optie niet kunt vinden onder het menu *Groepen*, staat het LVS niet goed ingesteld. Verander de instelling zoals hierboven omschreven).

| | |
|-----------------------------------|--------|
| Groep toevoegen | Alt+G |
| Groepsnaam wijzigen | Alt+R |
| Groep verwijderen | Ctrl+G |
| Groep vernieuwen | F5 |
| Schrijf naar groepsbestand | |
| Lees groepsbestand | |

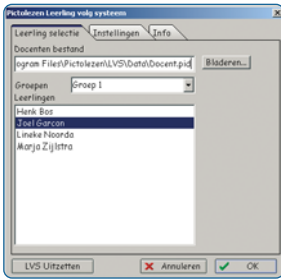
Kijken en kiezen – LVS activeren

Nadat er een groep en leerlingen zijn ingevoerd, kan het programma *Kijken en kiezen* worden opgestart. Nu moet het LVS geactiveerd worden. Type in het hoofdmenu met de acht kaartjes de toetsencombinatie CTRL + ALT in om de LVS-knop te vinden en aan te klikken.

De eerste keer dat u dit doet, moet u *Kijken en kiezen* laten weten hoe u het LVS gebruikt. Klik daarvoor op het tabblad *Instellingen* en maak uw keuze. U kunt verder aangeven of de leerling mag printen.

Afhankelijk van uw situatie moet u nu het volgende doen.

- In een **diskettesituatie** plaatst u de diskette met de leerlingbestanden in de PC en klikt u op de knop *Lees leerlingen van diskette*. Als de leerlingen klaar zijn met de oefeningen, klikt u op de knop *Schrijf leerlingen naar diskette*. Met deze diskette kunt u de leerlingbestanden weer inlezen op de PC waar het LVS is geïnstalleerd.



- In een **netwerksituatie** moet u op zoek naar het docentenbestand (*docent.pid*) dat op de centrale PC (server) staat. Klik op de knop *Bladeren* en lokaliseer in het volgende scherm het bestand *docent.pid*. Mocht dit niet lukken, neem dan contact op met uw systeembeheerder op school.
- In een **PC stand alone situatie** hoeft u niets te doen.

Als alles goed is verlopen, ziet u een lijst met leerlingen die zijn ingevoerd in het LVS. Uit deze lijst selecteert u de naam van een leerling. Door op OK te klikken is het LVS in *Kijken en kiezen* geactiveerd.

Om een andere leerling te selecteren of om het LVS uit te schakelen, roept u met de toetsencombinatie CTRL + ALT de LVS-knop op in het hoofdmenu met de acht kaartjes. Klik op de LVS-knop en maak in het LVS selectiescherm de keuze voor een andere leerling (bevestigen met OK) of uitschakeling van het LVS (*LVS uitzetten*).

Als het LVS geactiveerd is, verschijnt de schermnaam van de leerling linksboven in beeld in het programma *Kijken en kiezen*.

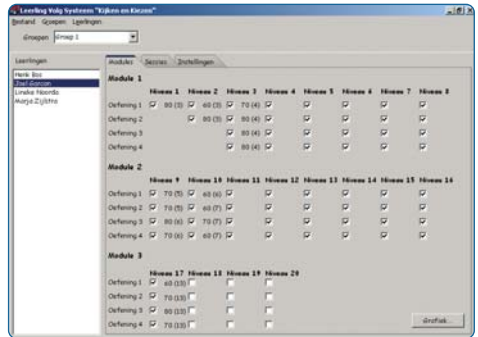
Modules, sessies en instellingen

Als het LVS is ingeschakeld, worden alleen de acties van de leerling in de oefeningen geregistreerd. De picto- en letterspelen worden niet geregistreerd. De drie tabbladen in het LVS (modules, sessies en instellingen) verwijzen elk naar een specifieke functie van het LVS.

- Modules : scores per leerling
- Sessies : het verloop van *Kijken en kiezen* per leerling
- Instellingen : instellingen wijzigen

Modules – scores

Het tabblad Modules toont de scores per oefening. Klik op de naam van een leerling in de linker kolom en alle scores van die leerling worden getoond. Omdat een oefening bestaat uit tien vergelijkbare opdrachten is de score een percentage van 0 tot 100 in stappen van tien.



Tussen haakjes wordt het sessienummer vermeld waarin de score is behaald. Voor de scoringspercentages staan vakjes die kunnen worden aangevinkt. Als een vakje is aangevinkt, is die oefening afgesloten en wordt die niet meer aangeboden. Standaard is het LVS zo ingesteld dat de oefeningen van een niveau worden aangevinkt als deze zijn afgerond. Foute opdrachten worden dus niet herhaald.

Het herhalen van oefeningen per leerling kan worden ingeschakeld (*herhaal oefening bij meer dan twee fouten* in het tabblad instellingen). Als op één of meer van de vier oefeningen minder dan 80% wordt gescoord, wordt het niveau herhaald. Dat betekent dat ze bij een volgende oefensessie met een ingeschakeld LVS opnieuw worden aangeboden.

Door nog niet gemaakte oefeningen aan te vinken kan de leerkracht ervoor kiezen om de leerling op een hoger niveau in *Kijken en kiezen* te laten beginnen. Door vinkjes weg te halen kan de leerkracht oefeningen van eerdere niveaus opnieuw laten maken. Het is wellicht aardig om bij het opnieuw aanbieden van dezelfde oefeningen enige variatie aan te brengen. Dat kan door de tien opdrachten van een oefening in willekeurige volgorde aan te bieden. Standaard worden de tien opdrachten in vaste volgorde aangeboden.

den. Door op het tabblad instellingen deze optie (*opdrachten in volgorde*) per leerling uit te schakelen, worden de tien opdrachten van een oefening in willekeurige volgorde aangeboden. Dat maakt de oefeningen iets moeilijker.

Door op de knop *Grafiek* te klikken, wordt een grafisch overzicht van de scores per leerling getoond. Deze grafiek kan worden uitgeprint door in de grafiek met de cursor (muis) op het menu *Bestand* te klikken en vervolgens te kiezen voor de optie *Printen*.

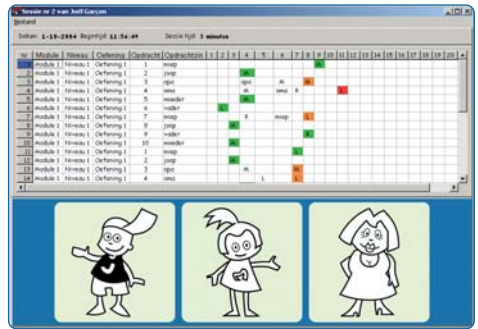


Door op een score te klikken, wordt de oefensessie getoond waarin de score behaald is. Zie voor meer informatie over oefensessies de paragraaf hieronder.

Sessies – verloop

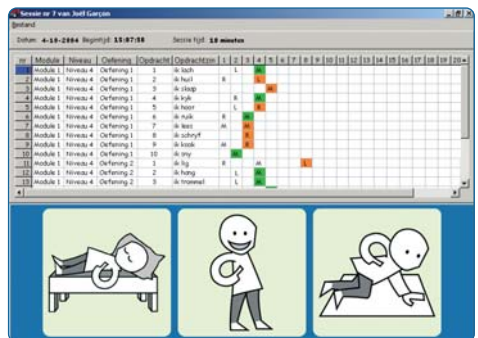
Het tabblad *Sessies* toont het verloop van *Kijken en kiezen* per oefensessie. Klik op de naam van een leerling in de linkerkolom, om de oefensessies van die leerling te zien. Van elke oefensessie worden de datum, de begintijd, de sessietijd (in minuten), de eerste en laatste (afgeronde) oefening, het aantal gemaakte opdrachten en het aantal goede antwoorden geregistreerd.

Door dubbelklikken op een oefensessie wordt detailinformatie getoond. Deze informatie geeft precies aan wat de leerling heeft gedaan tijdens een oefensessie. Elke regel in het overzicht correspondeert met één enkele opdracht. Door op de regel te klikken worden de drie keuzeplaatjes van het aangeboden antwoord getoond (inclusief de aangeboden volgorde van de drie keuzeplaatjes).

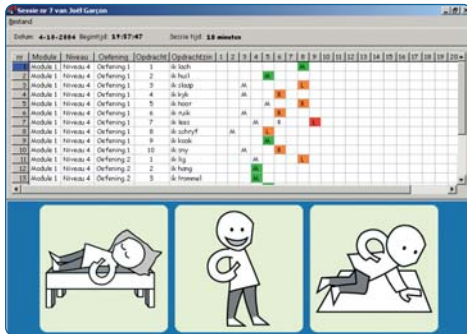


In de kolommen genummerd van 1 t/m 20 (plus meer dan 20 seconden) wordt aangegeven na hoeveel seconden de leerling op één van de drie keuzeplaatjes heeft geklikt. De tijd wordt berekend vanaf het klikken op de stip in de leesregel. De eerste klik op het goede keuzeplaatje wordt groen geregistreerd. De tweede klik op het goede keuzeplaatje (na de eerste klik op een fout keuzeplaatje) wordt oranje geregistreerd en de derde klik op het goede keuzeplaatje wordt rood geregistreerd. De letters L, M en R staan voor links, midden en rechts en corresponderen met de positie van de keuzeplaatjes waarop geklikt is. De woorden 'opa', 'oma' en 'miep' geven aan dat de leerling bij die picto's of letterwoorden om stemhulp heeft gevraagd.

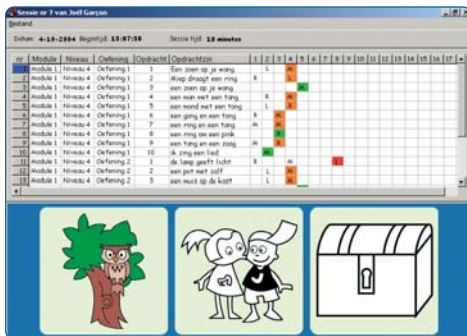
De detailinformatie van de oefensessies kan gebruikt worden om het leerproces van de leerling te analyseren. Uit patroon 1 blijkt dat de leerling zeer snel op een keuzeplaatje klikt en daarbij relatief veel fouten maakt.



Uit patroon 2 blijkt dat de leerling stevast eerst op het middelste keuzeplaatje klikt en daardoor relatief veel fouten maakt.



Uit patroon 3 blijkt dat de leerling vooral kiest voor het kleurigste in plaats van het juiste keuzeplaatje en daardoor relatief veel fouten maakt.



Deze drie patronen zijn slechts voorbeelden. Analyse van de detailinformatie kan veel over het werkproces van de leerling onthullen.

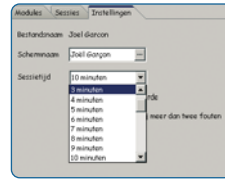
De detailinformatie van de oefensessies kan worden uitgeprint door in de oefensessie met de muis op het menu *Bestand* te klikken en vervolgens te kiezen voor de optie *Printen*.

Instellingen – variabelen

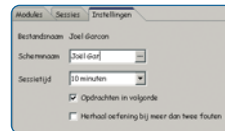
Het tabblad Instellingen stelt per leerling een viertal variabelen in: schermnaam, sessietijd, volgorde van opdrachten en herhalen van oefeningen.

- In de schermnaam kunnen bijzondere tekens gebruikt worden, die in de bestandsnaam niet

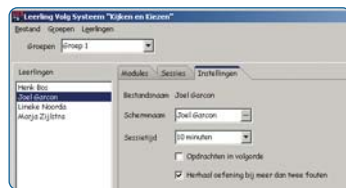
gebruikt mogen worden. Zie onder leerling, leerling toevoegen op pag. 16.



- Standaard staat de sessietijd ingesteld op tien minuten. Per leerling kan deze sessietijd gewijzigd worden van 1 t/m 20 minuten en vervolgens in stappen van 5 minuten tot maximaal 90 minuten. Deze functie is bedoeld om de duur van de oefensessies aan te passen aan de afzonderlijke concentratiebogen van de leerlingen.



- Standaard worden de tien opdrachten van een oefening in volgorde aangeboden. Een vaste volgorde van die tien opdrachten is gemakkelijker dan een willekeurige. Door het vinkje weg te halen bij *Opdrachten in volgorde*, worden de tien opdrachten van een oefening in willekeurige volgorde aangeboden. Dat maakt *Kijken en kiezen* iets moeilijker en vergroot de speelbaarheid (elke keer zal de volgorde van de tien opdrachten van een oefening anders zijn).



- Standaard wordt een afgerond niveau niet herhaald bij een volgende oefensessie. In het LVS kan het herhalen van oefeningen per leerling worden ingeschakeld (*Herhaal oefening bij meer dan twee fouten* aanvinken): indien op één of meer van de vier oefeningen minder dan 80% wordt gescoord, wordt het niveau herhaald bij een volgende oefensessie.

De menubalk bevat de volgende onderdelen:

Bestand



Instellingen...: met deze optie kan gekozen worden voor het gebruik van *Kijken en kiezen* op één PC, op meerdere PC's zonder netwerk of meerdere PC's met netwerk. Het is noodzakelijk dat het LVS weet waar het programma *Kijken en kiezen* zich bevindt.

In *Locatie Kijken en kiezen* moet worden ingevuld waar *Kijken en kiezen* zich bevindt. In deze optie kan ook de printfunctie aan- en uitgezet worden. De optie *Info* geeft programma info, de mogelijkheid om het programma te registreren (daarvoor heeft u een licentiecode nodig) en websites voor de aankoop van het programma en technische ondersteuning.

Afsluiten: het stoppen van het LVS.

Groepen



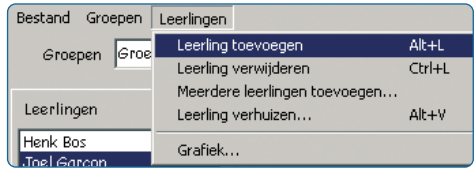
Groep toevoegen: met deze optie kan een groep toegevoegd worden.

Groep wijzigen: met deze optie kan een groepsnaam gewijzigd worden.

Groep verwijderen: met deze optie kan een groep verwijderd worden.

Groep vernieuwen: met deze optie worden de LVS gegevens vernieuwd (het programma leest de laatste gegevens van het LVS in). Met de toetscombinatie ALT + TAB kan gewisseld worden tussen *Kijken en kiezen* en het LVS. Een voorwaarde is wel dat beide programma's geopend moeten zijn.

Leerlingen



Leerling toevoegen: met deze optie kan een leerling worden toegevoegd. Het programma geeft een leerling een bestandsnaam en een schermnaam. In principe zijn beide namen identiek, behalve bij het gebruik van bijzondere tekens. Deze zijn niet toegestaan in een bestandsnaam, maar wel bij een schermnaam. Op uw beeldscherm ziet u een knop met drie puntjes waarachter u een menu met bijzondere tekens vindt. Bestandsnaam Joel Garcon kan dan schermnaam Joël Garçon worden.



Leerling verwijderen: met deze optie kan een leerling uit een groep verwijderd worden.

Meerdere leerlingen toevoegen: met deze optie kunnen meerdere leerlingen tegelijk aan de groep toegevoegd worden. Dit kan eventueel gebeuren door een tekstbestand te importeren.

Leerling verhuizen: met deze optie kan een leerling naar een andere groep verplaatst worden. Sleep een leerling van de leerlinglijst (rechts) naar een groep in de groepslijst (links).

Grafiek...: met deze optie wordt een grafisch overzicht van de scores per leerling getoond. Deze grafiek kan worden uitgeprint door in de grafiek met de cursor (muis) op het menu *Bestand* te klikken en vervolgens te kiezen voor de optie *Printen*.