

# Handleiding

## Oefenen met spreekwoorden, gezegden en uitdrukkingen

Sietse Kuipers



 **Karakter Interactive**  
[www.karakterinteractive.nl](http://www.karakterinteractive.nl)

## Inhoud

Inleiding .....	3
Opstarten .....	3
De Beheermodule .....	3
Het programma aanpassen aan specifieke wensen.....	4
Het Logboek lezen .....	5
Het Opstartscherm .....	5
De Oefen- en Toetsschermen .....	6
Naar het Oefen- of Toetsscherm: algemeen .....	7
Oefenscherm .....	7
Toetsscherm .....	7
Opnieuw beginnen met een andere leerling .....	8
Helpdesk .....	9

## Inleiding

Deze handleiding verklaart de werking van de programma's '*Oefenen met...*'. Met betrekking tot het onderwijsinhoudelijke deel verschaft ze geen informatie. Daarvoor verwijzen we naar de onderwijskundige verantwoording op de cd.

De programma's '*Oefenen met...*' bestaan uit twee gedeelten:

- de Beheermodule voor de leerkrachten / ouders
- de Oefen- en Toetsschermen waar de leerlingen werken.

We bespreken eerst de werking van de Beheermodule. Daarna komen de Oefen- en Toetsschermen aan de beurt.

**Let op:** Wanneer u in deze handleiding zinnen tegen een grijze achtergrond ziet afgedrukt wordt u verondersteld een opdracht uit te voeren.

## Opstarten

U start het programma vanuit de programmagroep Karakter Interactive / Oefenen met.



Klik op het icoontje van *Oefenen met ...*

U ziet eerst het splashscherm.

Vervolgens verschijnt het Opstartscherm.

## De Beheermodule

Het is niet mogelijk namen in te voeren. Wel kunt u een aantal instellingen naar eigen inzicht wijzigen. Dit gebeurt via de Beheermodule. Bij het opstarten van de Beheermodule wordt u gevraagd een wachtwoord op te geven. Het wachtwoord luidt 'Karakter'.

Open de Beheermodule met [ALT]+[B].

U ziet een venster met een Invulvak.

Typ het bovenvermelde wachtwoord in.



Klik op het vinkje.

U ziet na enkele ogenblikken het scherm van de Beheermodule:

U ziet twee groepen knoppen. Deze hebben de volgende functie.



De knop Logboek lezen opent het Logboek.



De knop Aanpassen opent het scherm Aanpassen.



De knop I(nformatie) geeft informatie over deze productie.



De knop met de gebogen pijl laat u terugkeren naar het Opstartscherm.

De werking van de knoppen Logboek lezen en Aanpassen wordt hierna besproken.

## Het programma aanpassen aan specifieke wensen



Klik in de Beheermodule op de knop Aanpassen.

U ziet het scherm Aanpassen.

In het scherm Aanpassen kunt u instellen hoelang uw kind / leerling mag oefenen.

- Het oefenen wordt beëindigd als de vooraf ingestelde tijd is verlopen (30 minuten is standaard).
- Het oefenen wordt beëindigd als het aantal vooraf ingestelde opgaven is verwerkt (20 opgaven is standaard).

Het programma bekijkt of aan een van beide voorwaarden is voldaan. Dit betekent dat de eerste voorwaarde die 'bereikt is' telt. Is de tijd verlopen voordat het aantal opgaven is verwerkt, dan stopt het programma. Is het aantal opgaven verwerkt voordat de tijd verlopen is, dan stopt het programma.



Hiermee keert u terug naar de Beheermodule.

## Het Logboek lezen

Het Logboek bevat gegevens over de prestaties van de leerlingen.



Klik in de Beheermodule op de knop Logboek lezen.

U ziet het Logboek.

U vindt in het Logboek de aanduiding van de categorie waarin de opgaven werden gemaakt, en een opsomming van de opgaven die **goed** (!) werden beantwoord.

**Let op:** Het Logboek bevat altijd de meest recente informatie. Gegevens van een vorige melding worden na sluiten van het Logboek gewist. Wilt u deze gegevens toch bewaren dan raden we u aan van de printoptie gebruik te maken.



Hiermee worden gegevens uit het Logboek afgedrukt.



Hiermee keert u terug naar de Beheermodule.

## Het Opstartscherf

Er zijn twee groepen knoppen:



Schakelt door naar het Oefen- of Toetsscherm.



Sluit het programma af.



Selectieknop Oefenen.



Selectieknop Toetsen.

## De Oefen- en Toetsschermen

Onderin het Opstartscherm ziet u twee knoppen met daarop respectievelijk de aanduiding Oefenen en Toetsen.

In het scherm Oefenen krijgt het kind een reeks vragen aangeboden die zonder tijdsdruk kunnen worden verwerkt. Er kan in principe ongelimiteerd worden geoefend. Na een correct antwoord volgt een beloning in de vorm van een grappige tekening met bijbehorend geluid. Na een fout antwoord wordt de vraag herhaald, het gegeven antwoord getoond alsmede het correcte antwoord dat had moeten worden gegeven.

De software biedt de oefenstof in drie niveaus aan. Deze oefenniveaus zijn herkenbaar aan de tekstkleur. Rood staat voor het eerste, oranje voor het tweede en groen voor het derde niveau. Naarmate het kind vordert zullen steeds meer opgaven groen gekleurd zijn. Zie voor de betekenis van de kleuren de onderwijskundige verantwoording.

In het scherm Toetsen krijgt het kind 20 vragen aangeboden die binnen een half uur moeten worden verwerkt. Antwoorden kunnen worden verbeterd zolang de tijd niet is verstreken.

Het scherm Toetsen kiest de opgaven uit de eerder binnen het Oefenscherm door het kind goed beantwoorde opgaven. Hiervoor is wel een minimum aantal opgaven nodig. Is dat minimum niet bereikt, kan het scherm Toetsen niet worden geopend. Een speciale melding deelt mee waarom.

## Naar het Oefen- of Toetsscherm: algemeen



Klik op een van de twee selectieknoppen.



U ziet dat deze van kleur verandert.



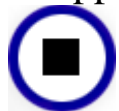
Klik op de Startknop.

U ziet het Oefenscherm.

## Oefenscherm

U hebt het Oefenscherm geopend.

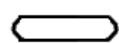
U ziet het Tekstschermbalk met daaromheen een aantal knoppen. De eerste vraag staat meteen voor.



Sluit het oefenen af. Het programma keert terug naar het hoofdschermbalk van de Beheermodule. Er wordt wel eerst om een bevestiging gevraagd.



Bevestigt de antwoordkeuze van de leerling en maakt deze definitief. Er volgt onmiddellijk feedback in geschreven tekst en geluid.



De antwoorden worden gegeven door in een van de vier blokjes te klikken die voor de vier alternatieven staan. De keuze kan worden veranderd zolang er niet op het vinkje is geklikt.

## Toetsschermbalk

U hebt het Toetsschermbalk geopend.

U ziet het Tekstschermbalk centraal met daaromheen een aantal knoppen. Het Tekstschermbalk is leeg.



Startknop. Hiermee begint de toets. Na de start verandert deze knop in een stopknop.



Stopknop. Het programma keert terug naar het Opstartscherm. Er wordt wel eerst om een bevestiging

gevraagd.



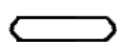
Er kan worden gepauzeerd. De tijd loopt echter wel door. Tijdens de pauze verandert de stopknop in een startknop. De pauze wordt beëindigd met een klik op de startknop.




Hiermee geeft het kind aan dat het klaar is met de toets. Ter afsluiting verschijnt een dialoogvenster met daarin een afdrukbaar rapportje.



Hiermee schakelt uw kind door naar de volgende of terug naar een vorige vraag. Alle gegeven antwoorden kunnen gedurende de toets worden bekeken en indien gewenst worden veranderd.



De antwoorden worden gegeven door in een van de vier blokjes te klikken die voor de vier alternatieven staan. Deze keuze kan worden veranderd zolang de toets niet is beëindigd.

- ① De Toets bevat 20 vragen en dient binnen 30 minuten te worden gemaakt. Hoeveel tijd er is kunt u aflezen aan de tijdindicator. Het scherm is aanvankelijk leeg. Pas als op de startknop is gedrukt verschijnt de eerste vraag en begint de tijd te lopen. Alle vragen zijn gedurende de toetstijd blijvend benaderbaar door middel van de bladerknoppen aan de rechterkant . Verbeteren is dus mogelijk. Na het voltooien van de toets wordt aan de leerling in een beknopt rapportje het resultaat meegedeeld.

## **Opnieuw beginnen met een andere leerling**

Wilt u na verloop van tijd een ander kind met het programma laten werken, dan zult u om een 'frisse start' te kunnen maken de bestanden waarin de vorderingen zijn opgeslagen moeten verwijderen. Klik daartoe op de knop 'Verwijder alle leerlinggegevens'. Start u het programma daarna opnieuw op, dan kan een ander kind met een schone lei van start gaan.



## Helpdesk

Voor technische problemen met de *Toetstrainer* die niet met behulp van deze handleiding kunnen worden opgelost kunt u kijken op onze websites [www.toetstrainer.nl](http://www.toetstrainer.nl) en [www.karakteruitgevers.nl](http://www.karakteruitgevers.nl).

Komt u er niet uit, dan kunt u zich via e-mail wenden tot onze helpdesk: [helpdesk@karakteruitgevers.nl](mailto:helpdesk@karakteruitgevers.nl).