

Multimediale basisschool

1 Overzicht en opbouw van de programma's

De multimediale basisschool is een integrale software-reeks voor de basisschool. Je kunt dit pakket gebruiken voor kinderen in groep 1 en 2.

De cd-roms zijn zeer gebruiksvriendelijk: ook leerkrachten met weinig computerervaring kunnen binnen korte tijd met de programma's aan de slag.

Alles staat op het netwerk geïnstalleerd, je hebt de cd-roms dus niet nodig.

1.2 De multimediale basisschool bestaat uit 5 verschillende programma's.

1. kleuren en vormen
2. classificeren, grootte, seriëren en vergelijken
3. omgaan met hoeveelheden
4. ruimtelijke vaardigheden
5. taal voor kleuters

Bij elk programma is een handleiding. Hierin vind je een uitleg van de werking van het programma plus een uitgebreid overzicht van de apart benaderbare delen van het programma. De 5 programma's worden vanuit één snelkoppeling op het bureaublad opgestart.

1.3 Werking van de programma's

Elk deel bevat een groot aantal programma's die op elk moment ingezet kunnen worden als alternatief hulpmiddel bij de leerstof. Als leerkracht bepaalt u met welk onderdeel een kind aan de slag kan.

De multimediale basisschool wil scholen voorzien van software die zo naast het curriculum (de beschrijvingen van doelen en inhouden) kan worden gelegd. De software moet aan twee eisen voldoen:

- Gebruiksvriendelijkheid,
- Volledigheid.

De multimediale basisschool is zodanig opgezet dat na installatie elke leerkracht - hoe onervaren ook op het gebied van de ict - zo aan de slag kan. De multimediale basisschool biedt integrale software; dat wil zeggen dat aandacht wordt besteed aan alle onderwerpen die aan de orde dienen te komen in groep 1 en 2. Bovendien is verregaande differentiatie mogelijk.

Veel kinderen aan het begin van groep 1 kennen de kleuren al. Voor hen zullen de programma's die de kleuren introduceren niet nodig zijn. Andere leerlingen blijven er juist lange tijd problemen mee houden en zullen veel baat kunnen hebben bij juist deze onderdelen. Aan de andere kant zijn er programma's die slechts door een kleiner aantal - wellicht hoogintelligente - kinderen kunnen worden verwerkt. Het vergelijken uit deel 2 is hiervan een goed voorbeeld. Ten slotte zijn er tientallen programma's die in groep 3 en/of hoger opnieuw van nut kunnen zijn.

De tijdsduur van de verschillende instructie-onderdelen varieert afhankelijk van de behandelde leerstof. Doordat de programma's echter allemaal in kortere delen zijn opgesplitst is het mogelijk de contacttijd af te stemmen op de behoefte van het individuele kind. De

Multimediale basisschool

meeste afgeronde onderdelen vergen niet meer dan 5 minuten. Aan de andere kant staat niets de leerkracht in de weg de kinderen langer te laten werken.

Aanwijzingen en hulpmiddelen om verbanden naar het bestaande curriculum te leggen en in het Schoolplan op te nemen worden op de cd-rom's meegeleverd.

1.4 Elk van de delen bestaat uit drie werkvormen:

- **Instructiedeel**
Het instructiedeel bevat een eenvoudige uitleg van de stof. De uitleg kan betrekking hebben op een begrip (een kleur), het verkrijgen van een inzicht, (wat is de grootste?) of het bevorderen van vaardigheden (zet alles in de volgorde van groot naar klein). Op elk moment kan er worden afgebroken of doorgeschakeld naar een volgend onderdeel.
- **Oefendeel**
De oefening is simpel van opzet. Het kind wordt geconfronteerd met een stelling die waar is of niet waar. Er moet dan geklikt worden op een clown die 'ja' zegt en opgewekt knikt, of op een clown die 'nee' zegt, zijn hoofd schudt en treurig kijkt. Deze aanpak wordt door de gehele reeks toegepast.
- **Testdeel**
De spelletjes zijn in eerste instantie bedoeld om de leerkracht inzicht te verschaffen in wat een kind presteert met een bepaald onderdeel van de stof. Ze zijn zo samengesteld dat het uitspelen van een bepaald niveau indicatief is voor de mate van verwerving van aanwezige kennis.

1.5 Het beheerprogramma

Het beheerprogramma voorziet in de administratie van de namen en het registreren van de vorderingen.

De multimediale basisschool is volkomen methode-onafhankelijk en voorziet in een doeltreffend systeem om de vorderingen van leerlingen te volgen. Vanuit het beheerprogramma kan elk programma worden opgestart. Daarbij is het mogelijk dat het kind (automatisch) verdergaat waar het de laatste keer is gebleven, of met een geheel nieuw onderdeel start.

1.6 Uitgebreide handleiding, inclusief onderwijskundige verantwoording

In de handleiding (32 pagina's) vind je uitgebreide aanwijzingen met betrekking tot het gebruik in de dagelijkse klassenpraktijk. Deze aanwijzingen hebben tot doel de in de software verwerkte leerstof zo toegankelijk mogelijk te maken.

Aan het einde van de handleiding is een totaaloverzicht bijgevoegd, waarin per programma elk afzonderlijk benaderbaar onderdeel is beschreven.

1.7 Overzicht inhoud Multimediale basisschool

Een overzicht van alle onderdelen van de 5 programma's is niet alleen in de handleidingen te vinden. Je kunt dit overzicht ook raadplegen in de map personeelsdata:

personeelsdata/leerkrachten/info/ict/overzicht multimediale basisschool

Multimediale basisschool

De allerbeste manier om snel de werking van een programma leren kennen, is er zelf mee aan de slag te gaan. Omdat geluid een essentieel onderdeel van de programma's is, zijn een koptelefoon of luidspeakers onmisbaar.

2.1 starten

Klik op de snelkoppeling van de multimediale basisschool. Je vindt deze op je bureaublad.

Na het opstarten kom je in het **hoofdscherm**. Rechts vind je 5 knoppen, links onder het bord **Stoppen** en links bovenin hangt een uithangbord de naam van het kind dat aan de beurt is.



2.2 Andere leerling

Klik op het bordje <Andere leerling> rechts onderin het scherm (de muis verandert in een handje)

Je komt in het venster Andere leerling. Hier kun je een andere leerling kiezen of een nieuwe leerling invoegen.

Multimediale basisschool

2.3 voornaam

Klik met de muis in het vak achter **Voornaam**. Vul je eigen voornaam in en druk op <Enter>

2.4 achternaam

Klik met de muis in het vak achter **Achternaam**. Vul je eigen achternaam in en druk op <Enter>.

2.5 vaste volgorde

Laat het vinkje voor **Werken in vaste volgorde** staan, dan begint het programma automatisch bij het eerst beschikbare onderdeel.



The screenshot shows a window titled "Andere leerling" with a yellow background and a green border. On the left, there are two input fields: "Voornaam:" with a question mark icon and "Achternaam:" with a question mark icon. A small box above the second field says "Druk op Enter". Below these is a checked checkbox labeled "Werken in vaste volgorde". At the bottom left, there is a large empty rectangular box and a note: "* = Werkt in vaste volgorde". On the right side, there are four buttons: "OK" (green), "Annuleren" (pink), "Wis leerling" (red), and "Help" (cyan). A small speaker icon is in the top right corner of the window.

2.6 help

Klik op help om de uitleg te lezen.

2.7 Wis leerling

Met de knop Wis leerling kun je een leerling uit het administratie gedeelte verwijderen.

2.8 terug naar hoofdscherm

Klik op <Ok> om naar het hoofdscherm terug te keren.

Opmerking: meestal zal de ict coördinator zorgen voor het invullen van de namen. Het is trouwens nodig afspraken te maken voor het invullen van de namen als er sprake is van meer kleutergroepen. Het programma voorziet niet in de mogelijkheid groepen aan te maken.

Multimediale basisschool

3.1 Beurt starten

In het basisscherm zie je op het uithangbord je eigen naam staan. Dit betekent dat jij aan de beurt bent om te oefenen.

Klik op de knop **Doorgaan** om te beginnen met oefenen.

3.2 Oefenen

Volg de oefenen helemaal tot dat die klaar is. Dit duurt meestal tussen de 5 en de 10 minuten.

3.3

Als de oefening afgelopen is, start het volgende onderdeel. Als er een maximum oefentijd is ingesteld, dan stopt het programma na 10 minuten.

In alle programma's kunnen limieten worden ingesteld die de werktijd achter de computer tot een gewenst maximum beperken. Je kunt opgeven dat het programma stopt na een aantal minuten. De standaardinstelling is 10.

Het tussentijds onderbreken van een opgave kan door op het **rode blokje** in de rechter boven hoek van het scherm te klikken.

Na het afsluiten keert men niet automatisch terug naar het hoofdscherm, maar wacht het programma op het indrukken van de toetscombinatie **[CTRL] + [F1]**

Opmerking: op sommige HP computers is dit **[CTRL] + [Alt] + [F1]**

In de rechter beneden hoek is nog een knop. Deze geeft aan welk onderdeel aan de orde is en hoeveel onderdelen het programma bevat. Me deze knop kun je versneld doorschakelen naar de andere onderdelen.

Deze knop is niet voor de leerlingen bestemd.

3.4 Versneld doorwerken van alle onderdelen.

Werk het hele programma door. Klik telkens na enkele voorbeelden van een opdracht op het blokje rechts onderin het scherm om door te schakelen naar het volgende onderdeelje. Op deze manier lukt het betrekkelijk snel een indruk te krijgen van alle oefeningen van het programma.

3.5 Tussentijds stoppen.

Klik op het rode blokje boven in het rechter deel van het scherm. Druk daarna de toetscombinatie **[CTRL] + [F1]** in om terug te keren naar het hoofdscherm.

(bij sommige HP computers **[CTRL] + [ALT] + [F1]**)

3.5 Weer doorgaan

Als je in het hoofdscherm bent en je klikt op **Doorgaan**, dan gaat het programma weer verder, waar je de vorige keer gebleven was. Probeer dit maar.

Multimediale basisschool

Zorg er voor dat je weer in het hoofdscherm bent. Sluit eventueel een oefening af door de toetscombinatie CTRL + F1 in te drukken.

4.1 Een andere activiteit kiezen

Klik in het basisscherm op de knop **Andere activiteit**.

Je komt nu in het hieronder afgebeelde scherm.



4.2 Kies een activiteit

Kies een andere activiteit. Klik op één van de knoppen in de linkerkant van het scherm om een activiteit te kiezen.

De knoppen aan de rechterkant zijn er om de vorderingen van een leerling te kunnen bekijken. Zie oefening 6

Multimediale basisschool

4.3 Kies een onderdeel

Maak 1 van de items blauw door er met de muis op te klikken.

Meestal is dit het eerst item, maar dat hoeft natuurlijk niet. Je kunt er ook voor kiezen een kind bij een ander item te laten beginnen. Dit kan als het de eerste items al gedaan heeft of als je denkt dat deze te makkelijk zijn voor deze leerling.



Heeft een kind al eerder met een programma uit de reeks van de multimediale basisschool hebt gewerkt, dan zijn er gegevens geregistreerd. Het is aan te raden eerst te controleren welke oefeningen al gedaan zijn. Dan kun je de eerst volgende kiezen. Doe je dit niet, dan worden de oude gegevens van die oefeningen gewist.

4.4 Oefening starten

Klik op start. De oefening begint nu.

4.5 Versneld doorwerken van alle onderdelen.

Klik op het blokje in de rechter beneden hoek van het scherm tijdens een oefening.

Omdat ieder programma op de zelfde manier werkt, kun je het beste gelijk kiezen voor het versneld doorwerken van alle onderdelen. Die doe je door na enkele opdrachten te klikken op het blokje in de rechter beneden hoek van het scherm. *Het is natuurlijk niet de bedoeling dat leerlingen dit blokje gaan gebruiken.*

Multimediale basisschool

Taal voor kleuters is uitgebreider dan de andere programma's en heeft ook meer instelmogelijkheden.

5.1 Taal voor kleuters

Klik in het hoofdscherm op Andere activiteit kiezen.

5.2 Programma kiezen

Kies voor Taal voor kleuters

5.3 Eerste keuze scherm

Kies het item waar je mee wilt beginnen.

Tweede keuze scherm

Zie schermafbeelding hieronder. Door op **Help** te klikken krijg je uitleg.

Je kunt kiezen voor **oefenen of test**.

De **oefentijd** kun je instellen. En bij **Bepaal inhoud** kunt je instellen of de leerling met 1 of meer categorieën woorden gaat werken.

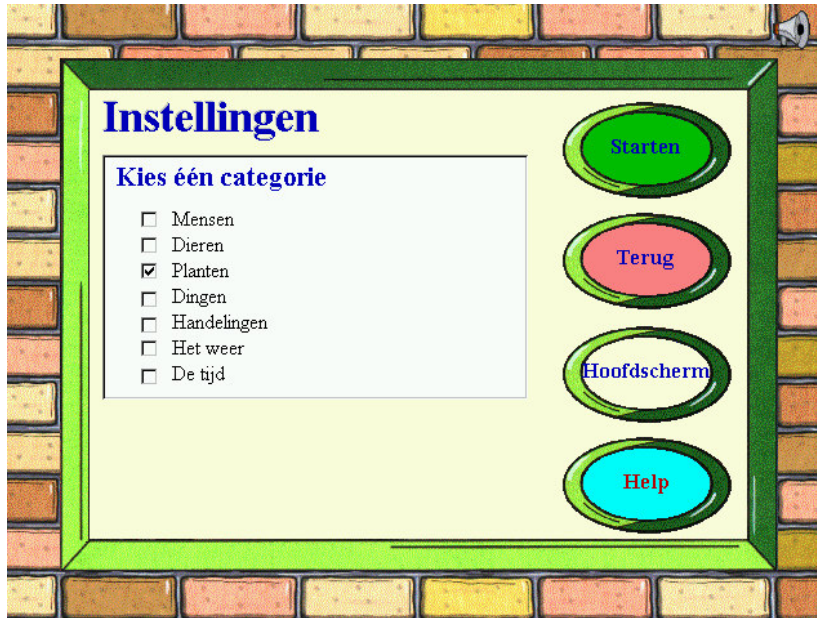


Multimediale basisschool

5.4 Het scherm Instellingen

Kies één categorie. Als je in het vorige scherm hebt aangegeven dat de leerling met 2 categorieën gaat werken, dan moet je er nu dus 2 kiezen.

Klik op **Starten**.



*Als je op Hoofdscherm klikt, dan ga je terug naar het hoofdscherm zonder te oefenen.
Klik je op de knop Terug, dan ga je naar het keuzescherm van Taal voor kleuters terug*

5.5 Oefenen

De oefening die je gekozen hebt start zodra je op starten hebt geklikt.

Het scherm verschijnt dat bestemd is voor de kinderen. Alle nu volgende handelingen kunnen door de leerlingen worden verricht.

Omdat in dit niet afwijkt van de andere programma's van de Multimediale basisschool is geen verdere toelichting noodzakelijk.

Multimediale basisschool

6 Geen leerlingvolgsysteem, wel logboeken.

In de logboeken worden de vorderingen van de leerlingen geregistreerd.

6.1 Voortgang activiteiten zien.

- Begin in het hoofdscherm
- Klik op **Andere leerling**. Kies in de scherm de leerling waarvan je de vorderingen wil bekijken. Klik op **OK** om terug te gaan naar het basisscherm
- Klik op **Andere activiteit**. Je bent nu weer in het scherm andere activiteit kiezen.
- Klik in de rechterkant van het scherm op het programma waarvan je de vorderingen wil zien. In het voorbeeld is dit het programma Kleuren en vormen.



Vorderingen: Yessin Arbib		
Kleuren en vormen		
Kleuren: rood	5/5	11-03-2004
Kleuren: geel	5/5	11-03-2004
Kleuren: blauw	4/5	11-03-2004
Kleuren: groen	4/5	11-03-2004
Kleuren: paars	4/5	11-03-2004
Kleuren: bruin	3/5	11-03-2004
Kleuren: oranje	-	-
Kleurvarianten	-	-
Licht en donker: introductie	-	-
Licht en donker: licht, lichter, lichtst	-	-
Licht en donker: donker, donkerder, donkerst	-	-
Vormen: tweedimensionaal	-	-
Vormen: driedimensionaal	-	-

Achter rood staat 5/5, dit betekent dat 5 van de 5 onderdelen gedaan zijn. Bij bruin zijn nog maar 3 van de 5 onderdelen doorgewerkt.

- Klik op **Terug** om dit venster af te sluiten. Klik nog een keer op **Terug** om naar het hoofdscherm terug te gaan.

6.2 Resultaten

- Begin in het hoofdscherm
- Klik op **Andere leerling**. Kies in de scherm de leerling waarvan je de vorderingen wil bekijken. Klik op **OK** om terug te gaan naar het basisscherm
- Klik op **Andere activiteit**. Je bent nu weer in het scherm andere activiteit kiezen.
- Links onderin het scherm is de knop **Resultaten**. Klik hierop.
Het logboek geeft per niveau aan wat het kind goed en wat het fout gedaan heeft. De gegevens zijn eventueel af te drukken.
- Klik op **Terug** om dit scherm af te sluiten. Klik weer op **Terug** om naar het hoofdscherm terug te gaan.