

Overzicht eigen lesmateriaal taalonderwijs

✉ info@maatjepeter.nl

Ik heb instructie- en oefenmateriaal gemaakt dat ik gebruik bij mijn taalcoaching als “taalmaatje”. Dat materiaal is in de vorm van Scratch applicaties, “apps”. Deze zijn op het Internet te vinden in de Scratch “studio” (taal)maatje Peter

Scratch

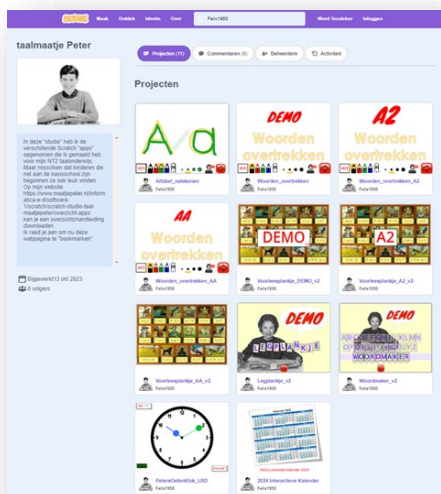
Scratch is een programmeeromgeving die eigenlijk ontwikkeld is voor het leren programmeren door kinderen van 8 tot 16 jaar. Eén van de voordelen is dat je alleen een Internetbrowser nodig hebt. Voor meer informatie over Scratch en de wereldwijde Scratch gemeenschap verwijs ik naar:

<https://scratch.mit.edu/about/>

Scratch apps kunnen worden gegroepeerd in zgn. studio’s. Dat heb ik ook gedaan in onderstaande:

Scratch applicaties in studio *taalmaatje Peter*

Klik voor een compleet overzicht van alle Scratch applicaties in deze studio op <https://scratch.mit.edu/studios/34007813/>




Mijn Scratch apps zijn onderverdeeld in :


- Een losse introductie app [Alfabet_natekenen](#)
- [4 verschillende interactieve apps](#) om te oefenen met de spelling van losse woorden en
- [speciale interactieve apps](#) zoals b.v. voor het leren klokkijken.

De Scratch app [Alfabet_natekenen](#)

Het is de bedoeling dat de cursist met deze app begint. Hierin worden de letters van het alfabet geïntroduceerd door ze te tonen en voor te lezen, steeds één hoofdletter met bijbehorende kleine letter per scherm.

 Door op de rode pijl te klikken (laptop) of te tikken (tablet) verschijnt de volgende letter van het alfabet. De cursist kan oefenen door de letters met de vinger (tablet) of met de muis (laptop) over te trekken met een virtuele pen. Hierbij kan hij kiezen uit een zwarte, rode, groene of blauwe “pen” en uit één van vier “pendiktes”. Door aantikken/-klikken van het WIS icoon worden de nagetekende letters weer gewist en kan eventueel weer

een nieuwe poging gedaan worden.

 Door op het icoon met het meisje de tikken/ klikken kan de cursist de betreffende letter nog een keer te horen krijgen. Het verdient aanbeveling om voor deze app een tablet te gebruiken omdat het natekenen

van de letters met een vinger i.p.v. met de muis een betere benadering is van het leren schrijven met een echte pen.

4 verschillende interactieve apps om te oefenen met de spelling van losse woorden

Deze apps zijn bedoeld om in een bepaalde volgorde te gebuiken voor het kennis maken met losse woorden en om te oefenen met het spellen en schrijven van die woorden. Dit zijn over het algemeen zelfstandige naamwoorden, de namen van voorwerpen maar soms ook hele, onverbogen werkwoorden of bijvoegelijke naamwoorden. Zolang het woord maar met een niet al te dubbelzinnig plaatje geïllustreerd kan worden. De 4 apps zijn steeds geclusterd rond een bepaalde selectie van maximaal 24 woorden. Dat kan een bepaald thema zijn, b.v. “in en om het huis” of “het menselijk lichaam” maar ook een bepaalde letter of lettercombinatie kan centraal gesteld worden. Er is ook een speciale selectie die ik DEMO heb genoemd, waarin een mengelmoesje wordt aangeboden. In deze handleiding zullen de illustraties gebruikt worden die betrekking hebben op deze selectie.

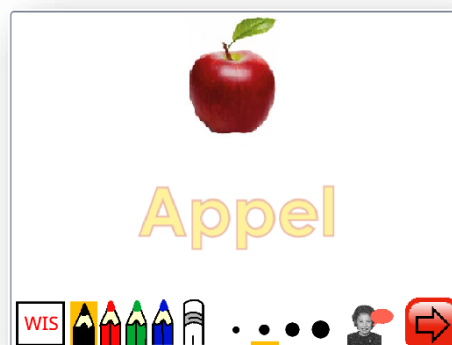
Het is de bedoeling dat de cursist per groep woorden alle vier de apps gebruikt in onderstaande volgorde:

- a) de app [Woorden_overtrekken](#)
- b) de app [Voorleesplankje](#)
- c) de app [Legplankje](#)
- d) de app [Woordmaker](#)

De Scratch app [Woord_overtrekken](#)



Openingscherm



Vervolgscherm

Deze is in feite hetzelfde als de app [Alfabet_natekenen](#). Alleen wordt hier steeds een plaatje getoond en het bijbehorende woord in beeld gebracht. Ook wordt het betreffende woord voorgelezen. De bediening is verder conform de app [Alfabet_natekenen](#)

Deze app biedt de eerste kennismaking met de nieuwe selectie woorden.

De Scratch app Voorleesplankje



Openingscherm



2e scherm




Na het bestuderen van de lijst, kan de cursist zichzelf testen m.b.v. de app **Voorleesplankje**.

Nadat de applicatie is gestart door aantikken van de groene vlag, verschijnen in de bovenste helft van het venster de 24 illustraties van het betreffende **Voorleesplankje** in willekeurige volgorde. In de onderste helft verschijnen de bijbehorende tekstlabels in een andere willekeurige volgorde. Het is de bedoeling dat de cursist eerst een plaatje aanwijst en daarna het bijbehorende woord.


Elke keer als de cursist een plaatje aanklikt wordt het bijbehorende woord voorgelezen. Er wordt ook een score bijgehouden. Bij een juiste combinatie gaat de score 1 punt omhoog, bij een verkeerde gaat er 1 punt af.

Het is de bedoeling dat de cursist deze oefening een aantal keren herhaalt tot hij een bevredigende score haalt.

In de rechtermarge zijn 4 iconen opgenomen die aangeklikt kunnen worden. Deze hebben de volgende functies:

- 1) Door op het  icoon te klikken wordt de naam van het aangewezen plaatje nog een keer voorgelezen. De cursist kan dit dan nazeggen, indien gewenst meerdere keren achter elkaar, na steeds weer op het icoon te hebben geklikt.



- 2) De cursist kan een hint opvragen door op het  vraagteken icoon te klikken. De tekstlabel van het gezochte woord wordt dan van een rood kader voorzien. Het opvragen van een hint vermindert de score met 1 punt.



3) Door het aanklikken van het metertje icoon wordt rechtsonderin het venster de score tijdelijk zichtbaar. Deze blijft zichtbaar tot het volgende plaatje wordt aangeklikt.

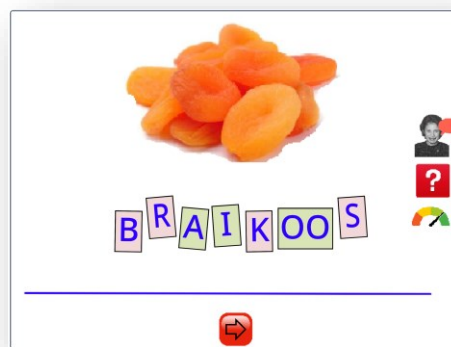
Nadat het laatste plaatje van het leesplankje is “weggespeeld” verschijnt de totale score.

De Scratch app **Legplankje**

De legplankjes zijn bedoeld voor gebruik na de **Voorleesplankjes**. Ik ga ervan uit dat de cursist dan wat verder gevorderd is. Bij de voorleesplankjes is herkennen van het woord voldoende, bij de legplankjes moet de cursist de gevraagde woorden samenstellen uit de aangeboden letters die uiteraard in een andere, random volgorde gepresenteerd worden. Mijn voornemen is om twee varianten te maken van de legplankjes. De eenvoudigste toont precies de letters die gebruikt moeten worden. Het is dan een kwestie van de aangeboden letters in de goede volgorde zetten. Deze versie is nu gereed en beschikbaar in mijn Scratch studio (zie onder). In de op stapel staande uitgebreide versie wordt het complete alfabet aangeboden.



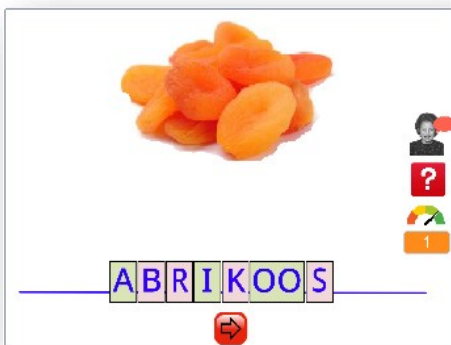
Openingsschermbildschirm





Vervolgschermbildschirm





Hint wordt getoond



 Door op de rode pijl te klikken (laptop) of te tikken (tablet) verschijnt het volgende plaatje en wordt het bijbehorende woord voorgelezen.

 Elke keer als de cursist op het icoon met het meisje klikt, wordt het betreffende woord nog een keer voorgelezen.

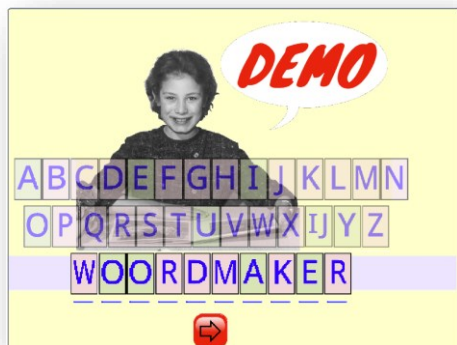
De cursist kan een hint opvragen door op het  vraagteken icoon te klikken. In een tekstwolkje is dan het gezochte woord 2 seconden zichtbaar. Het opvragen van een hint vermindert de score met 1 punt.

Door het aanklikken van het  metertje icoon wordt rechtsonderin het venster de score tijdelijk zichtbaar. Deze blijft zichtbaar tot het volgende plaatje wordt aangeklikt.


De Scratch app **Woordmaker**.

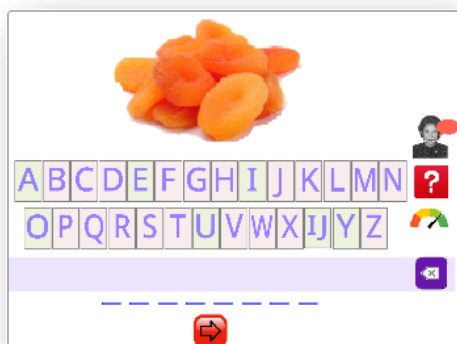
Na eerst met de **Voorleesplankjes** en vervolgens met de **Legplankjes** geoefend te hebben, kan de cursist de de applicatie **Woordmaker** proberen.

Hierbij moet de cursist de schrijfwijze van het woord dus helemaal zelf bedenken. Als dat lukt dan kan de cursist in feite schrijven, zij het alleen losse woorden. Dit is het eindniveau waar ik voorlopig op mik met mijn apps en video's.




Openingsscherm

 Door op de rode pijl te klikken (laptop) of te tikken (tablet) verschijnt het volgende plaatje en wordt het bijbehorende woord voorgelezen.



Vervolgscherm

De enige aanwijzing die de cursist nu krijgt is dat met streepjes aangegeven wordt hoeveel letters het gevraagde woord heeft.

 Elke keer als de cursist op het icoon met het meisje klikt, wordt het betreffende woord nog een keer voorgelezen.



Scherf foutief antwoord

Als alle letters geplaatst zijn, of althans het juiste aantal, dan wordt sw invoer geëvalueerd. Een fout antwoord wordt met een rode bies en passend geluidssignaal gemarkeerd.


Bovendien wordt de score met 1 punt verlaagd.

Door het aanklikken van het  metertje icoon wordt rechtsonderin het venster de score tijdelijk zichtbaar.


Deze blijft zichtbaar tot het volgende plaatje wordt aangeklikt.

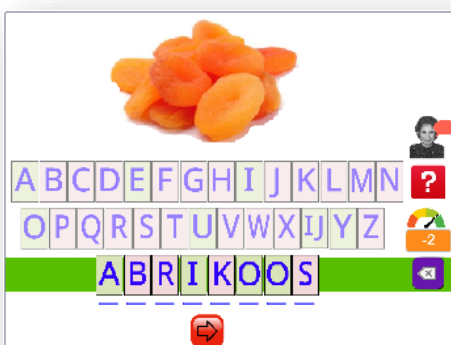


Scherf tonen opgevraagde hint

De cursist kan een hint opvragen door op het  vraagteken icoon te klikken. In een tekstwolkje is dan het gezochte woord 2 seconden zichtbaar. Het opvragen van een hint vermindert de score met 1 punt.

Als de cursist tussentijds bemerkt dat hij een verkeerde letter heeft gekozen, kan hij door op één van de al geplaatste letters te klikken een nieuwe poging beginnen.

Ook kan hij van achteraf één of meer van de geplaatste letters verwijderen door één of meer keer op het  icoon te klikken



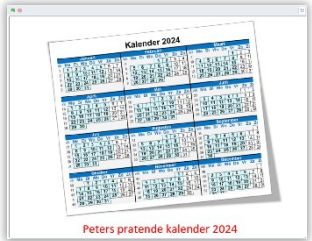
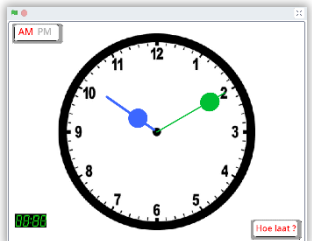
Scherf correct antwoord

Als alle letters geplaatst zijn, of althans het juiste aantal, dan wordt de invoer geëvalueerd. Een correct antwoord wordt met een groene bies en passend geluidssignaal gemarkeerd.

Mijn voornemen is om na de woordselectie DEMO eerst een aantal Voorleesplankjes te maken met korte woorden met steeds dezelfde klinkers. Daarna een aantal rond de samengestelde klanken als oe, ei, au etc. De reeks zal worden aangevuld met thematische collecties, zoals “groenten en fruit”, “gebruiksvoorwerpen”, “gereedschap”, “in- en om het huis”, “op het werk”, “buiten op straat” enz. Verzoeknummers van andere taalmaatjes zijn welkom. 📧 info@maatjepeter.nl

Specifieke Scratch applicaties

Naast de voorleesplankjes en de lessen heb ik nog een aantal specifieke apps gemaakt. Deze zijn eigenlijk bedoeld om bij de één op één lessen te gebruiken, maar kunnen na enige uitleg ook zelfstandig door de cursist gebruikt worden.

	<p>De interactieve kalender</p> <p>In deze app kan de cursist een bepaalde dag aanwijzen en dan een tekst horen als b.v. “Maandag 16 september”</p>
	<p>Peters pratende oefenklok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Klik op de blauwe uurwijzer (op het bolletje) en draai deze door de muis langs de rand van de klok te verplaatsen of, op een tablet, met de vinger langs de rand van de klok te vegen. 2) Zet de uurwijzer vast op het nieuwe tijdstip door nog een keer op het blauwe bolletje te klikken of te tikken 3) Doe stap 1 en 2 ook voor de groene minutenwijzer. 4) Klik eventueel op de knop AM PM voor de uren "voor de middag (=AM)" respectievelijk "na de middag (=PM)" 5) Klik rechtsonder op de knop Hoe laat? Dan wordt de tijd opgelezen. 6) Klik linksonder op 00:00 om de 24 uren aanduiding te horen.