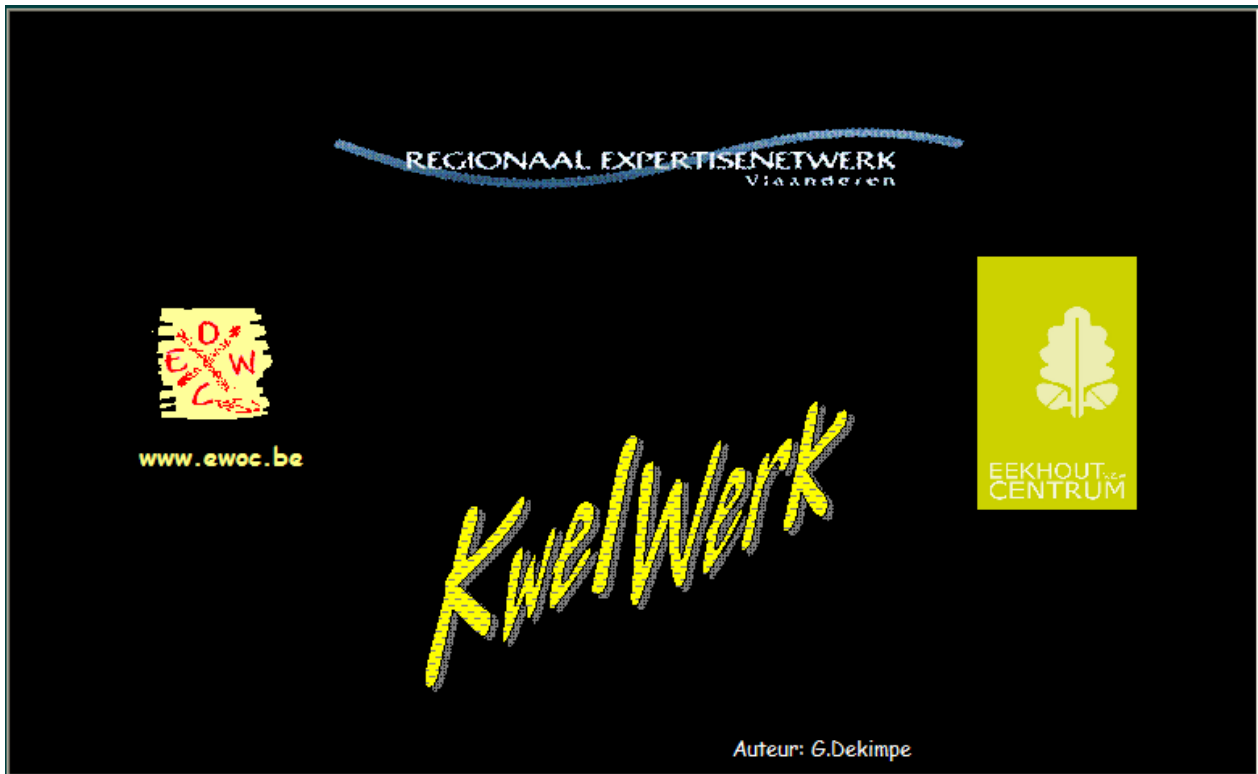


Handleiding.



Kwelwerk

Versie 1.0 – Mei 2007

Opdrachtgever: REN Vlaanderen – vzw Eekhoutcentrum

Programmatie: EWOC cvoa. Contact: www.ewoc.be * ewoc@ewoc.be

Auteur : Germain Dekimpe

© Het pakket is auteursrechtelijk beschermd.

Het algoritme, de zinnen en de afbeeldingen vormen één geheel met het softwarepakket. Ze mogen niet los van het pakket gebruikt worden tenzij met schriftelijke toestemming van de auteur.

Kwelwerk... Kwelspel... Kwelkunst

Kwelwerk werd ontwikkeld in het kader van het REN-project 'ICT en Zorg'.

Bedoeling is de leraar van de basisschool een tool geven dat zowel preventief als remediërend kan worden ingezet bij de lessen rond werkwoordspelling.

Werkwoorden correct spellen is voor veel kinderen (én volwassenen) een lastig karwei.

De materie is complex en de resultaten zijn, ook na langdurig oefenen, vaak teleurstellend.

De computer beschikt over een aantal troefkaarten die toelaten het rendement van de spellinglessen te verhogen:

- * hij kan denkwegen simuleren (bijvoorbeeld het doorlopen van een algoritme);
- * hij kan oefenreeksen op maat samenstellen en ze interactief met de leerling doornemen;
- * hij kan foutencategorieën detecteren en foutgericht feedback geven;
- * hij kan procesinformatie opslaan die de leerkracht kan helpen bij het diagnosticeren;
- * hij kan via allerlei speelse elementen de motivatie van het oefenen verhogen.

In de loop der jaren zijn diverse leergangen ontwikkeld in de hoop het rendement van de spellinglessen rond werkwoorden te verhogen. De meest recente uitgaven kiezen voor een algoritmische aanpak. Precies bij het werken met een algoritme kan de computer een duidelijke meerwaarde bieden. Daarom groepeerden we de oefenvormen in KWELWERK rond een algoritme. Daarbij proberen we de troefkaarten maximaal uit te spelen.

Onze bedoeling naar de leerlingen is drievoudig:

- * we willen hen een attitude bijbrengen van alertheid bij het schrijven van werkwoorden;
- * we willen hen helpen de werkwoordregels onder de knie te krijgen en ze gepast toe te passen;
- * we willen hen zicht geven op de eigen struikelblokken.

Bij het uittesten van het pakket hebben we ervaren dat de leerlingen bijzonder gemotiveerd zijn als ze met het pakket werken. Het Kwelwerk was voor hen eerder een Kwelspel ook al kwamen de leemten in de kennis duidelijk naar voor. De diverse scenario's werden evenveel uitdagingen waarop ze hun groeiende Kwelkunst konden demonstreren.

Veel succes

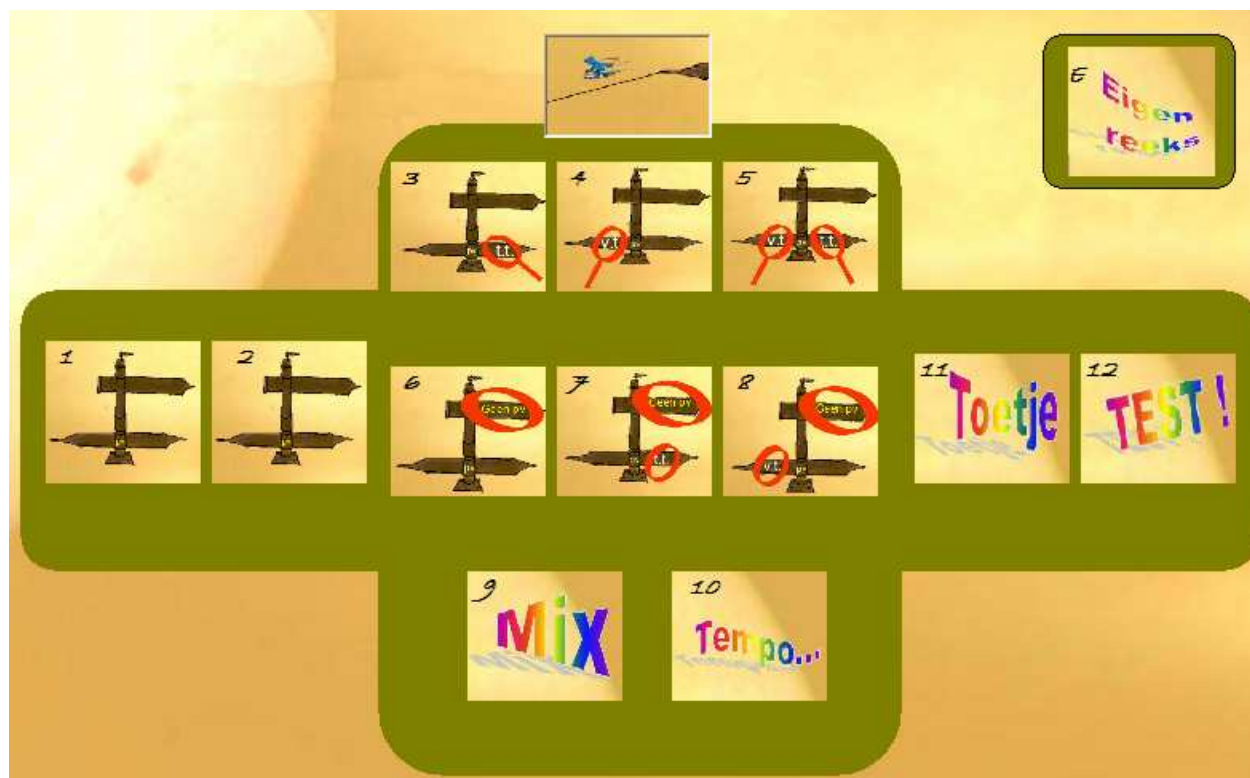
Germain Dekimpe

Doelgroep: Leerkrachten basisonderwijs en leerkrachten Nederlands secundair onderwijs

Systeemeisen:

Pentium II computer of hoger. Werkgeheugen: 156 MB
Besturingssysteem: Windows 95/98/Me/2000/XP/ Vista

OVERZICHT SCENARIO'S







Scenario	Interactie- vormen	Reeksen
1. Wegwijs in Kweldorp	1	6
2. Werkwoordsvormen herkennen.	1	6
3. Persoonsvormen in de tegenwoordige tijd	5	6
4. Persoonsvormen in de verleden tijd	5	6
5. Alle persoonsvormen	5	6
6. Niet persoonsvormen	1	6
7. Pv. tegenwoordige tijd & niet-pv	5	6
8. Pv. verleden tijd & niet-pv	5	6
9. Alle werkwoordsvormen	5	8
10. Tempo	1	3
11. Toetje	1	2
12. Test	1	6
Extra: eigen reeks		



Interactievormen:

<i>Vorm</i>	<i>Doel</i>
Toon Kwel de weg	Het algoritme op de juiste manier doorlopen.
Luister, toon en tik	Een gedicteerde vorm juist spellen na doorlopen van het schema.
Klik en tik	Schema mentaal doorlopen en juiste vorm invullen. Noemvorm gegeven
Luister en tik	Een gedicteerde vorm juist spellen. Schema mentaal doorlopen.
Tik	Juiste vorm invullen. Schema doorlopen kan enkel bij herkansing

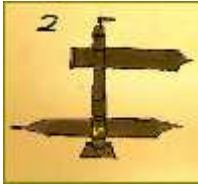
Overzicht afbeeldingen en functie

Afbeelding	Waar ?	Functie
	Instelscherm	Geeft identificatie van het oefengebied. Door erop te klikken start je het gekozen scenario
	Scenario's 1 tot 9	Scorebord. De letters geven een indicatie over de aard van de gemaakte fout. Door met de muis te bewegen over een computerscherm, roep je de aangeboden zin en het ingevoerde antwoord op.
	Scenario's 3 tot 9	Dr. Kwelkunst Door te klikken op deze figuur roepen de leerlingen een tabblad op waarop ze aanvullende hulp vinden.
	Alle scenario's waarbij rond dubbelgangers wordt gewerkt.	Dubbelgangers. De tekening verschijnt als er moet rekening gehouden worden met dubbelgangers. Het verschijnen van de tekening kan bij sommige scenario's onderdrukt worden.

Scenario 1: Wegwijs in KWELDORP

Doel		<p>Werkwoordsvormen in zin rubriceren op basis van:</p> <ul style="list-style-type: none"> • geen persoonsvorm • persoonsvormen in de tegenwoordige tijd • persoonsvormen in de verleden tijd <p>Vertrouwd raken met het gebruik van de 'Kwelwijzer'</p>
Verloop	<p>Opdracht: De leerlingen zien een zin, daarboven de 'Kwelwijzer' bv. 'De detective <i>achtervolgt</i> de verdachte. Ze moeten op de juiste pijl klikken.</p> <p>Hulp ? Bovenaan is een strategievenster zichtbaar. Daarop worden twee stappen toegelicht. Stap 1: kijk of het een pv is. Maak de JA-NEEN vraag Stap 2: Indien ja, kijk welke tijd.</p>	
Feedback	<p>Het beslissingspunt wordt groen of rood ingekleurd. Het programma herkent waar de fout wordt gemaakt (stap 1 of 2) <i>Juist:</i> er verschijnt een bevestiging bij het werkwoord in de zin. De score (computerschermen bovenaan) wordt groen ingekleurd. <i>Fout:</i> Er verschijnt een infobord naargelang de aard van de fout.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fout bij persoonsvorm/niet Het programma refereert naar de JA/NEEN-vraag strategie Geeft aan welk woord op de eerste plaats komt bv. <i>Achtervolgt...</i> Op het scorebord verschijnt een P (=foutieve beslissing bij persoonsvorm) • Foutieve keuze tijd Het programma toont de werkwoordsvorm die past bij de (foutief) gekozen tijd bv. <i>Achtervolgde</i> Op het scorebord verschijnt een T (=foutieve tijd) <p>De leerling kan herkansen</p>	
Score	<p>Er worden 10 zinnen aangeboden. De computerscherm worden groen, rood, geel ingekleurd naargelang juist/één keer fout/ 2 keer fout. Op het einde verschijnt een rapport.</p>	
Foutenanalyse tijdens het oefenen	 <p>Het programma 2 foutencategorieën: P-fouten en T-fouten. Die fouten worden weergegeven op de computerschermen. Door met de muis te bewegen over een rood of geel scherm, roep je de zin op die de leerling aangeboden kreeg.</p>	
Reeksen-graatie	<p>De leerling kan kiezen uit 6 niveaus: van beginner tot expert. Bij niveau 1 is het onderscheid in tijd duidelijk en zijn alle niet-pv voltooid deelwoorden op ge- die achteraan in de zin staan. Bij de hogere niveaus worden de leerlingen geconfronteerd met:</p> <ul style="list-style-type: none"> * moeilijker onderscheid tijd: dubbelgangers als antwoorden/antwoorden.. * voltooid deelwoorden op ver- be... * onvoltooid deelwoorden, infinitieven, ... * niet-pv die vooraan in de zin staan * samengestelde zinnen 	
Tip	<p>Het is niet nodig en zelfs niet wenselijk om alle niveaus te doorlopen vooraleer de andere scenario's aan te pakken. Reeks 1 en 2 volstaan als eerste verkenning. De hogere niveaus kan men dan parallel doornemen met een ander scenario. b.v. dubbelgangers koppelen aan scenario 5: alle persoonsvormen</p>	

Scenario 2: Passende werkwoordsvorm herkennen.

Doel		Uit 5 gegeven werkwoordsvormen deze kiezen die past in een zin
Verloop	<p>Opdracht: Op het scherm verschijnt een zin. Een werkwoordsvorm ontbreekt. bv. Jan met zijn vrienden De noemvorm is gegeven (bv. spelen) Op de Kwelwijzer wordt aangeduid of het gaat om:</p> <ul style="list-style-type: none"> * een niet-pv * een pv tegenwoordige tijd * een pv verleden tijd <p>Na enkele seconden verschijnen vijf werkwoordsvormen van eenzelfde werkwoord bv. speel speelt speelde speelden gespeeld De leerlingen moeten aanklikken welke werkwoordsvorm past.</p>	
Feedback	<p>Er is directe feedback. Als aanduiding van een foute denkweg wordt de pijlpunt van de rood ingekleurd. b.v. Jan (rijden) met de fiets (t.t.)</p> <ul style="list-style-type: none"> * De leerling kiest REED (=verkeerde tijdkeuze). De pijlpunt van v.t. wordt rood ingekleurd * De leerling kiest RIJD (= juiste tijd, verkeerde spelling). De pijlpunt van t.t. knippert rood. 	
Score	Er worden 10 opgaven aangeboden. Inkleuring score (zie scenario 1)	
Foutenanalyse	<p>Ook nu wordt bijgehouden hoeveel keer een leerling een fout maakt tegen:</p> <ul style="list-style-type: none"> * persoonsvorm of niet * tijd <p>De aangeboden zinnen en de fouten worden opgeslagen. Door met de muis te bewegen boven een computerscherm kun je de aangeboden zinnen oproepen samen met de foutief gekozen werkwoordsvorm. Deze info wordt opgeslagen en verschijnt op het rapport.</p>	
Reeksen-gradatie	<p>De leerling kan kiezen tussen zes niveaus. Bij de 'hogere' niveaus komen geleidelijk meer dubbelgangers aan bod:</p> <ul style="list-style-type: none"> * rijdt of rijd * antwoorden of antwoordden * vertelt of verteld 	
Tips	<p>* Bekijk vooraf de zinnen en werkwoordsvormen die worden aangeboden op elk niveau. Dat doe je vanuit EXTRA in het menu van het openingsscherm. Merk op dat dubbelgangers zijn ingekleurd. Ook struikelblokken als 'startte, antwoordde...' zijn ingekleurd.</p> <p>* De vijf werkwoordsvormen waaruit kan worden gekozen zijn NIET onmiddellijk beschikbaar. Dat is opzettelijk. Terwijl de leerling de passende werkwoordsvorm 'denkt' verschijnt mentaal het bijbehorende schrijfbeeld. Indien dit beeld fout is, wordt hij daarna geconfronteerd met het niet bestaan van het mentale schrijfbeeld. Het is beslist interessant om leerlingen eens laten het woord opschrijven vooraleer ze de keuzeantwoorden oproepen. Dat kan de aanzet zijn van een sterk remediërend moment.</p>	



Scenario's 3 tot 9: ALGORITME inoefenen

Bij deze scenario's moeten de leerlingen op de juiste manier het algoritme doorlopen en met behulp ervan de werkwoordsvorm juist intikken.



Bij elk van die scenario's kan gekozen worden tussen vijf interactievormen.

Interactievorm 1 kan op twee niveaus worden gespeeld.

Door te klikken op de passende dobbelsteen kies je de interactievorm en het niveau.

Voor details over de 'niveauverschillen', zie de afzonderlijke beschrijvingen hierna.

Betekenis kleurcodes ?

Bij 'Klik en Tik' en 'Tik' (wit) worden de zinnen *willekeurig* geselecteerd door de computer. Telkens de leerlingen spelen, krijgen ze andere oefeningen aangeboden. Bij de andere interactievormen

(lichtgeel) wordt gewerkt met VASTE zinnen. Ze zijn zo geselecteerd dat de moeilijkheidsgraad geleidelijk verhoogt. Die zinnen kunt u vooraf bekijken (EXTRA)

Toon Kwel de weg

Verloop

De leerlingen krijgen een zin. Een werkwoordsvorm is aangeduid.

bv. Jan **rijdt** te snel.

Ze moeten verantwoorden waarom 'rijden' op die manier geschreven is.

Dat doen ze door KWEL op de juiste manier, stap voor stap, door het algoritme te sturen.

Feedback

Naargelang het scenario moeten de leerlingen twee of drie beslissingen nemen.

Dat doen ze door te klikken op één van de klikpunten (pijltjes of borden).

Elke klik wordt **onmiddellijk** gecontroleerd.

Juist? Het figuurtje skatet verder naar het volgende beslissingspunt.

Fout? Er verschijnt een ludiek figuurtje dat aangeeft dat de verkeerde weg werd ingeslagen. De leerlingen moeten daarna verder.

Bijhouden score – Procesinformatie voor de leraar tijdens de oefenbeurt



Op het scorebord (de 10 computers bovenaan) wordt het scherm ingekleurd: groen (geen enkele foute beslissing), geel (één keer fout gekozen), rood (dubbele fout).

Bij een fout geeft de computer aan WAAR verkeerd werd geklikt:

P (persoonsvorm)

De leerling koos voor 'geen pv' terwijl het wel een pv was of omgekeerd

T (tijd)

De leerling koos voor 'tegenwoordige tijd' terwijl het verleden tijd was of omgekeerd

A (andere)

Fout bij de laatste wissel (bv. stam i.p.v. stam + t)

Als je met de muis beweegt over een geel of rood scherm, verschijnt de opgavezin.

Door te klikken op het rode pijltje vraag je een overzicht van de 'foutlast'

Hier wordt op weergegeven hoeveel keer in het totaal de leerling een P- fout maakte, enz...

Luister, toon en tik

Verloop

De leerlingen krijgen een zin. Een werkwoordsvorm is nu onzichtbaar.
De zin wordt voorgelezen en de werkwoordsvorm ‘gedicteerd’.

 bv. Jante snel.

De leerlingen moeten eerst KWEL stap voor stap door het schema sturen (zie ‘Toon Kwel de weg’) en vervolgens de juiste schrijf wijze intikken.

Feedback

De leerlingen krijgen onmiddellijke feedback bij elke uit te voeren stap.

* Doorlopen van het schema: zie ‘Toon Kwel de weg’

* Intikken van het antwoord: de leerlingen krijgen twee kansen

Juist? Vak wordt groen ingekleurd

Fout? Vak wordt rood ingekleurd

Dubbele fout: computer geeft zelf het juiste antwoord

Als extra hulp bij de herkansing verschijnt de **noemvorm**

Bijhouden score – Procesinformatie voor de leraar tijdens de oefenbeurt

Naast het scherm (zie Toon Kwel de weg) wordt nu ook de computer zelf groen/geel/rood ingekleurd. Als je met de muis beweegt over een geel of rood vak verschijnt de opgavezin. Indien het antwoord verkeerd werd ingetikt, zie je hier ook het eerste foutief ingetikte antwoord. Door te klikken op het rode pijltje vraag je een overzicht van de ‘foutlast’ Daar zie je ook hoeveel ‘tikfouten’ werden gemaakt.

Klik en tik

Verloop

De leerlingen krijgen een zin. Een werkwoordsvorm is nu onzichtbaar.
De noemvorm is gegeven.

 bv. Jante snel. (rijden)

De leerlingen moeten klikken nu onmiddellijk de bestemming aan (hier: stam + t).

De deelstappen hoeven NIET aangeklikt te worden. Uiteraard kunnen de leerlingen dit wel ‘mentaal’ doen. Vervolgens tikken ze het antwoord in.

Feedback

De leerlingen krijgen onmiddellijke feedback bij elke stap.

* Aanklikken doel:

Juist? Kwel legt nu in één beweging” het parcours af.

Fout? Er verschijnt een kwelfiguurtje waar verkeerd gedacht werd.

* Intikken van het antwoord: de leerlingen krijgen twee kansen

Juist? Vak wordt groen ingekleurd

Fout? Vak wordt rood ingekleurd

Dubbele fout? De computer geeft zelf het juiste antwoord

Bijhouden score – Procesinformatie voor de leraar tijdens de oefenbeurt

Zie hoger.

Luister en tik (= auditief dictee)

Verloop

De leerlingen krijgen een zin. Een werkwoordsvorm is nu onzichtbaar.
De zin wordt voorgelezen en de werkwoordsvorm gedictieerd
De noemvorm is onzichtbaar.

 bv. Jante snel. (rijden)

De leerlingen moeten onmiddellijk de werkwoordsvorm intikken.
Het schema is zichtbaar maar reageert NIET op muisklikken.

Feedback

Indien het antwoord correct is wordt het groen ingekleurd en de score bijgewerkt.
De volgenden opgave kan opgeroepen worden.

Indien het antwoord fout is, toont het programma nu eerst de JUISTE weg op het schema.
Er verschijnt een tweede antwoordvak bij de juiste bestemming in het schema.
Daar kunnen de leerlingen herkansen.
Dubbele fout? De computer geeft zelf het juiste antwoord

Bijhouden score – Procesinformatie voor de leraar tijdens de oefenbeurt

Zie hoger.

Tik ! (= vul in)

Verloop

De leerlingen krijgen een zin. Een werkwoordsvorm is onzichtbaar.
De noemvorm is gegeven.

 bv. Jante snel. (rijden)

De leerlingen moeten nu onmiddellijk de werkwoordsvorm intikken.
Het schema is zichtbaar maar reageert NIET op muisklikken.

Feedback

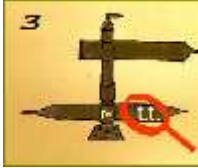

Indien het antwoord correct is wordt het groen ingekleurd en de score bijgewerkt.
De volgenden opgave kan opgeroepen worden.

Indien het antwoord fout is, toont het programma eerst de JUISTE weg op het schema.
Er verschijnt een tweede antwoordvak bij de juiste bestemming in het schema.
Daar kunnen de leerlingen herkansen.
Dubbele fout? De computer geeft zelf het juiste antwoord

Bijhouden score – Procesinformatie voor de leraar tijdens de oefenbeurt

Zie hoger.

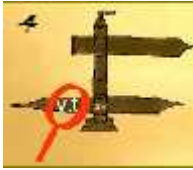
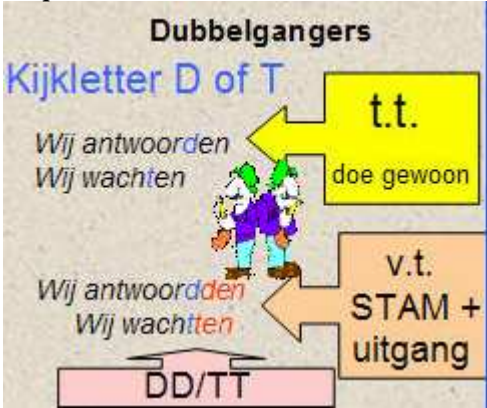
Scenario 3 : Persoonsvormen van de tegenwoordige tijd.

Doel		<p>Persoonsvormen van de tegenwoordige tijd juist schrijven. De stappen van het algoritme bewust uitvoeren. Dubbelgangers: rijd/rijdt Andere struikelblokken: inversie met JE</p>
Verloop	<p><i>Opdracht: afhankelijk van de gekozen subreeks. Zie hoger</i></p> 	<p><i>Hulp?</i></p> <p>Door te klikken op dr. Kwelkunst roepen de leerlingen dit tabblad op. Het is op elk moment van de oefenreeks beschikbaar.</p> <p>Naargelang de instelling kunnen ze nog een tweede hulp en/of derde oproepen bij het doorlopen van het schema.</p> <p>Smurfstest (enkel bij d-werkwoorden) Kwel stelt voor om het werkwoord (bv. rijd) te vervangen door de passende vorm van smurfen (bv. smurf) en op basis daarvan te achterhalen of je STAM dan wel STAM + T moet schrijven.</p> <p>Hint naar onderwerp Indien geselecteerd verschijnt een aanduiding op het schema. Ook wordt het onderwerp aangeduid in de zin.</p>
Feedback	<p><i>Beide vormen van hulp kunnen gecombineerd worden!</i> Bij elke stap krijgen de leerlingen onmiddellijk feedback. Zie hoger.</p>	
Aantal zinnen – Score	<p>Er worden 10 zinnen aangeboden. De score wordt ingekleurd. In het scherm verschijnt een indicatie van gemaakte fouten: S = fout bij stam/stam + T Door te bewegen met de muis boven de schermen kunt u de zinnen (en fouten) opvragen tijdens het oefenen</p>	
Foutenanalyse	<p>Het programma houdt bij hoeveel keer een fout werd gemaakt. Daarbij onderscheidt het programma 3 categorieën: zie hiervoor.</p>	
Reeksen-gradatie Tip	<p>In reeks 2 wordt gefocust op zinnen met JE als onderwerp!</p> <p>* Kies de hulp (smurfstest, onderwerp) die aansluit bij uw aanpak in de klas. In het leraargedeelte kunt u hiervoor een standaardindeling kiezen. Die wordt automatisch toegepast wanneer de leerlingen inloggen. Wijzigingen aangebracht tijdens het oefenen, worden niet bewaard. Meer info: zie p. 23 Bij de moeilijke reeksen (je) is de smurfstest een krachtig hulpmiddel. In die gevallen is de onderwerpregel vaak te hoog gegrepen. Probeer het eens uit! * Dubbelgangers. Goed om weten! VIND komt in werkjes van kinderen 4x meer voor dan VINDT, maar WORDT komt 4x meer voor dan WORD (cfr. frequentielijsten prof.Daems)</p>	



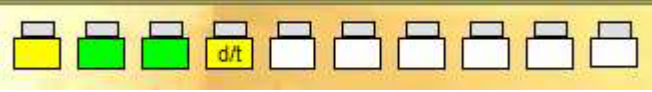
Scenario 4 : Persoonsvormen van de verleden tijd.

Doel		<p>Persoonsvormen van de verleden tijd juist schrijven. De stappen van het algoritme bewust uitvoeren. Struikelblokken: sommige sterke werkwoorden; zwakke werkwoorden met -T en -D in de infinitief.</p>
Verloop	<p>Opdracht: afhankelijk van de gekozen interactievorm. Zie hoger.</p> <div data-bbox="383 488 970 1019">  </div>	<p>Hulp?</p> <p>Door te klikken op dr. Kwelkunst roepen de leerlingen dit tabblad op. Het is op elk moment van de oefenreeks beschikbaar.</p> <p><i>Zwakke werkwoorden (stam + te, stam + de)</i> Tijdens het doorlopen van het schema knipperen een aantal voorbeeldwerkwoorden</p> <p>Extra hulp</p>
Feedback	<p>Ze kunnen vragen om werkwoorden met kijkletter D of T te signaleren. Dat zijn werkwoorden als: wachtten antwoorden,...</p> <div data-bbox="430 1120 997 1232">  </div>	
Aantal zinnen	Zie scenario 3	
– Score	Foutindicatie K = verkeerde keuze bij de wisselklankverandering	
Foutenanalyse	Zie scenario3	
Reeksen-	Reeks 2 focust op vormen als wachtte/lachte en antwoordden/troostten	
gradatie		
Tip	<p>Enkele vaak voorkomende foutoorzaken:</p> <ul style="list-style-type: none"> * zwak vervoegen van sterke werkwoorden; * verkeerd verlengen (juichde i.p.v. juichte); * niet of onterecht verdubbelen van T of D: fouten als wachte, lachtte... antwoorden,... <p>Het is belangrijk dat u en de leerling snel weten waar precies aan gewerkt moet worden!</p>	



Scenario 5 : Alle persoonsvormen.

Doel	 <p>Persoonsvormen van de tegenwoordige en de verleden tijd juist schrijven. De stappen van het algoritme bewust uitvoeren. Dubbelgangers: rijd/rijdt antwoorden/antwoordden wachten/wachtten</p>
Verloop	<p><i>Zie hoger3</i></p> <p>Hulp?</p>  <p>Door te klikken op dr. Kwelkunst roepen de leerlingen dit tabblad op. Het is op elk moment van de oefenreeks beschikbaar.</p> <p><i>Bij deze reeks is de tijdspecifieke hulp (bv. smurfteft,...) niet meer beschikbaar!</i></p> 
Feedback	Zie scenario 3
Aantal zinnen – Score	Zie scenario 3
Foutenanalyse	Zie scenario 3.
Reeksen- gradatie Tip	<p>Reeks 2 focust op dubbelgangers als ‘antwoordden en antwoorden’</p> <ul style="list-style-type: none"> * Merk op: <i>trachtte</i> bestaat niet met één t, <i>trachtten</i> wel (dubbelganger). * Vooral de meervoudsvormen verleden tijd zoals ‘wachtten, rustten, trachtten,...’ worden vaak fout gespeld. Deze vormen komen ook veel minder voor in teksten dan hun dubbelganger infinitief/pv. tegenwoordige tijd. * De twee meest voorkomende vormen zijn ‘antwoorde’ en ‘kleeede’ * Combineer deze reeks met de hogere niveaus in scenario 1 <p>Speel na deze reeks ook de TESTreeksen 1 tot 3</p>

Scenario 6 : Niet- persoonsvormen.

Doel		<p>Niet-persoonsvormen correct schrijven. Verlengingsregel correct toepassen bij vormen als: ‘gespeeld, verteld...’</p>
Verloop	<p>Opdracht De leerlingen krijgen een zin zoals: * <i>We hebben gisteren (voetballen)</i> De leerlingen moeten onmiddellijk de passende werkwoordsvorm intikken: <i>gevoetbald</i>.</p> <p>Hulp?</p>	
Feedback		<p>Onmiddellijke foutgerichte feedback. Het programma controleert of het om een fout gaat tegen de verlengingsregel. (bv. gevoetbalt) Indien JA, verschijnt een passende melding en knippert een verlengvorm (bv. voetbalde) Indien NEE wordt dit gemeld maar komt er geen bijkomende hulp. In de meeste gevallen gaat het om verkeerde woordvorming en dat valt buiten het programma.</p>
Aantal zinnen – Score		<p>De weergave van de score is aangepast. Er hoeft geen denkweg te worden afgelegd.</p> <p>Fouten tegen de verlengingsregel worden gesignaleerd met d/t</p>
Foutenanalyse	Zie hiervoor.	
Reeksen- gradatie Tips		<p>De moeilijkheidsgraad verhoogt geleidelijk.</p> <p>* In de ‘hulp’ wordt ook verwezen naar ’t Kofschip Het is niet noodzakelijk om dit te gebruiken maar het kan een hulpmiddel zijn voor leerlingen die last hebben bij het verlengen. * Het voorkomen van fouten tegen de verlengingsregel heeft ook in sterke mate te maken met het feit of er een dubbelganger bestaat. De kans dat leerlingen (gevoetbalt) schrijven is eerder klein: er is geen dubbelganger. Bij de dubbelgangers is de kans op fout nog groter indien de dubbelganger pv een hoge frequentie heeft. <i>Zo komt ‘betekend’ (pv) veel meer voor dan ‘betekend’ (vd)</i>. Zie hiervoor het onderzoek van prof. Daems. Zie ook scenario 8.</p>

Scenario 7 : Persoonsvormen tegenwoordige tijd & niet-persoonsvormen.

Doel		<p>Werkwoordsvormen juist schrijven. De stappen van het algoritme bewust uitvoeren. Dubbelgangers: vertelt/verteld</p>
Verloop	<p><i>Opdracht: afhankelijk van de gekozen subreeks. Zie p.</i></p> <p>Hulp?</p> 	<p>In 'Hoe ga je te werk' herinnert dr. Kwelkunst aan de JA-NEEN-vraag als hulpmiddel om pv/niet-pv te identificeren</p> <p>Bij de dubbelgangers gaat het om een ruime groep. Voornamelijk voltooid deelwoorden die beginnen met be-, ver-... hebben vaak een dubbelganger op t</p>
Feedback	Bij elke stap krijgen de leerlingen onmiddellijk feedback. Zie hoger.	
Aantal zinnen	Zie hoger.	
– Score	Zie hoger	
Foutenanalyse	Zie hoger	
Reeksen-gradatie Tips	<p>In reeks 2 wordt gefocust op dubbelgangers (vertelt/verteld)</p> <p>* (zie ook de tip bij scenario 6). Uit het onderzoek blijkt dat werkwoordsvormen als <i>gebeurd, beleefd, ontvoerd...</i> merklijk meer voorkomen dan hun dubbelganger op –t. Hou er rekening mee bij de foutenanalyse.</p> <p>* In deze reeks komen ook bevelvormen voor. Er is geen eenduidigheid waar bevelvormen gesitueerd worden. Sommige handboeken behandelen een bevelvorm als een persoonsvorm (stam). Andere behandelen een imperatief NIET als persoonsvorm. Het onderscheid is enkel spraakkundig van belang. Voor de spelling maakt het niets uit: je schrijft gewoon de stam. Wel is het belangrijk dat de leerlingen bij het werken met KWELWERK de redenering toepassen die ze volgen in het handboek. In het menudeel EXTRA kunt u vastleggen hoe het programma omgaat met bevelvormen. Die instelling hoeft u slechts één keer vast te leggen. Zie ook p.22</p> <p>* Spraakkundig is er ook een onderscheid tussen bv. weglopen als infinitief en weglopen als pv. t.t. Voor de schrijfwijze is dat onderscheid niet belangrijk. Om geen onnodige problemen te creëren komen deze werkwoordsvormen in dit scenario niet voor.</p> <p>* Aansluitend op deze reeks kunt u testreeks 4 doornemen.</p>	



Scenario 8 : Persoonsvormen van de verleden tijd & niet-persoonsvormen.

Doel		<p>Persoonsvormen verleden tijd en niet –persoonsvormen juist schrijven. De stappen van het algoritme bewust uitvoeren. Dubbelgangers: vergrootte/vergroete</p>
Verloop	<p>Opdracht: afhankelijk van de gekozen interactievorm. Zie hoger.</p> <p>Hulp?</p>  	<p>In 'Hoe ga je te werk' herinnert dr. Kwelkunst aan de JA-NEEN-vraag als hulpmiddel om pv/niet-pv te identificeren.</p> <p>Dubbelgangers? Zie afdruk.</p>
Feedback	Zie hoger.	
Aantal zinnen – Score	Zie hoger.	
Foutenanalyse	Zie hoger	
Reeksen-gradatie	Reeks 2: focus op dubbelgangers	
Tips	<p>* Vormen als 'vergroete, verbreedde...' komen eerder sporadisch voor in de werkjes van leerlingen uit de basisschool. Het lijkt ons niet opportuun om deze moeilijkheid te sterk uit te vergroten. Hij is wel voorzien voor de volledigheid.</p> <p>* Spraakkundig is er een onderscheid tussen 'ik heb verloren (v.d.) en 'wij verloren' (pv. v.t). Voor de schrijfwijze heeft dit onderscheid geen belang. Dergelijk vormen komen in deze reeks niet voor om onnodige verwarring te voorkomen.</p> <p>* Aansluitend op deze reeks kunt u de testreeks 5 doornemen.</p>	


Scenario 9: Alle werkwoordsvormen.

Doel		Alle werkwoordsvormen juist schrijven. De stappen van het algoritme bewust uitvoeren.
Verloop	<p>Opdracht: afhankelijk van de gekozen interactievorm. Zie hoger.</p> <p>Hulp? Bij dit scenario's is geen hulp meer beschikbaar!</p> 	Bij 'Toon Kwel de weg' kun je een reeks opvragen met werkwoorden uit 'computer, sport en hobby'. De meeste zijn Engelse leenwerkwoorden.
Feedback		Zie hoger.
Aantal zinnen – Score		Zie hoger.
Foutenanalyse		Zie hoger
Reeksen- gradatie Tips		<ul style="list-style-type: none">* Neem rustig de tijd om de niveaus met vaste reeksen samen met de leerling door te nemen. Laat ze dan vrij oefenen met 'Klik en tik'. Die interactievorm kan meerdere keren na elkaar worden gespeeld: er worden telkens andere zinnen aangeboden* De oefening met de Engelse leenwerkwoorden is bedoeld als kennismaking. De schrijfwijze wordt verder niet inge oefend.* Aansluitend op deze reeks kunt u de testreeks 6 doornemen.



Scenario 10: Tempo.

Doel		Snel de schrijfwijze van een werkwoordsvorm kunnen verantwoorden. Deze spelvorm wordt best met twee leerlingen gespeeld.
Verloop	Interactievorm: klik en tik. Een oefenreeks bestaat uit een 'voorrunde' en een 'finale'. De leerlingen starten met 10 seconden. In de voorronde krijgen de leerlingen om beurt een zin met een werkwoordsvorm ingevuld. Ze moeten aangeven WAAR deze vorm thuishoort (één van de 7 doelgebieden). Een juiste keuze levert 10 seconden op. Bij een fout moeten ze herkansen. Een juiste seconde levert 5 seconden op. Ze kunnen maximaal 60 startseconden verzamelen voor de finale. In de finale krijgen ze opnieuw om beurt een opdracht. Terwijl ze nadenken tikt de tijd weg. Ze krijgen nu geen seconden meer bij. Wie het eerst op NUL komt, verliest.	
Feedback	Zie hoger bij 'klik en tik'. Indien gespeeld wordt met het werkwoord 'onzichtbaar'	
Aantal zinnen – Score	Aantal zinnen is afhankelijk van het spelverloop. De score wordt omgezet in een recordcijfer.	
Foutenanalyse	Van deze oefenreeks wordt geen foutenanalyse bijgehouden..	
Reeksen- gradatie		Bij reeksen 5 en 6 komen ook samengestelde zinnen aan bod. Reeks 5 begint met 20 zinnen over 'computer'
Tips	Elke reeks kan op twee niveaus gespeeld worden: werkwoord al dan niet zichtbaar. In het tweede geval kan er bij bepaalde zinnen twijfel zijn of een persoonsvorm in de tegenwoordige of verleden tijd staat. bv. (interesseren) Dat ons niet. Uit de context kun je niet afleiden of hier <i>interesseert</i> dan wel <i>interesseerde</i> hoort. In dat geval zal (enkel op niveau 2 en enkel als het een twijfelgeval is) boven de opgave een aanduiding verschijnen van de gewenste tijd. Die aanduiding verschijnt ook als op niveau 2 een fout wordt gemaakt.	
		* Uit het experimenteren blijkt dat de leerlingen graag dit duel spelen. Biedt het evenwel NIET te vroeg aan. Alle zinnen komen immers door elkaar.

Scenario 11: Toetje: losse werkwoordsvormen rubriceren.

Doel		Losse werkwoordsvormen kunnen situeren in het algoritme.
Verloop	Interactievorm: sleep. Er zijn drie werkwoordsvormen gegeven bv. rijd, reden en gereden. De leerlingen moeten ze naar de juiste bestemming slepen in het algoritme. Hier respectievelijk: 4.STAM 2.Klankverandering 1.Geen pv	
Feedback	Let op: uitgestelde feedback! De leerlingen krijgen geen onmiddellijk feedback voor elke ingetikte werkwoordsvormen afzonderlijk. Bv. Een leerling plaatst 'reden' fout. De andere werkwoordsvormen zijn correct gesitueerd. Het programma zal aangeven: 2 JUIST maar geeft niet aan welke van de drie fout gesitueerd is. De leerlingen moeten dat zelf ontdekken. Ze krijgen daarvoor een tweede, derde... kans. Wel is het zo dat ze bij elke fout een stukje van de BONUS moeten inleveren. Onmiddellijk juist: bonus = 5 punten Juist na één herkansing: bonus = 3 punten Juist bij de tweede herkansing: bonus = 1 punt.	
Aantal zinnen – Score	10 zinnen. De score wordt omgezet in %.	
Foutenanalyse	Van deze oefenreeks wordt geen foutenanalyse bijgehouden. .	
Reeksen- gradatie	Er zijn twee niveaus. Bij niveau 2 komen dubbelgangers aan bod.	
Tips	Dit scenario sluit inhoudelijk aan bij scenario 2.	

Scenario 12: Test.

Doel		Werkwoordsvormen schrijven zonder steun van het algoritme
Verloop		De leerlingen krijgen 5 zinnen. In elke zin moet een werkwoordsvorm worden ingevuld. Als dat gebeurt is, klikken ze g op O.K.
Feedback		Uitgestelde feedback. De reactie van het programma varieert naargelang de 'poging' 1 ^{ste} poging: het programma geeft aan HOEVEEL juist maar niet welke. 2 ^{de} poging: het programma geeft aan HOEVEEL fout en kleurt nu in welke vorm fout is.
Aantal zinnen – Score		Er zijn uitzonderlijk 20 zinnen bij deze test. Net als in scenario 11 vermindert de BONUS die de leerlingen krijgen naargelang het aantal pogingen dat ze nodig hebben om vijf juiste antwoorden te vinden.
Foutenanalyse		Verkeerd ingetikte werkwoorden worden bijgehouden.
Reeksen- gradatie		Zie schermafdruck.
Tips		<ul style="list-style-type: none"> * Het is reeds mogelijk deze test te spelen nadat u gewerkt heeft rond de tegenwoordig tijd. * De aangeboden zinnen zijn VAST. Het heeft weinig zin een testreeks meerdere keren kort na elkaar te spelen. * U kunt een testreeks gebruiken om de beginsituatie van een leerling te bepalen.



Eigen reeksen coderen **Leerlingen controleren een werkblad met Kwelwerk.**

Bedoeling

U heeft een aantal werkbladen met eigen invulzinnen die de leerlingen tijdens contractwerk e.d invullen. Het is mogelijk het werk van de leerlingen door te computer te laten verbeteren. Dat doen we door de zinnen te coderen. Als de leerlingen daarna de zicode intikken, laat de computer het juiste antwoord zien.

Stap 1: Zinnen coderen. (leraar)

Dat doet u vanuit het leraargedeeelte. Klik op EXTRA in het openingsscherm en dan op 'Eigen reeksen coderen'. Volg de instructies.
Noteer de codes op het werkblad.

Stap 2: Werkblad controleren (leerling)

De leerlingen gaan met een werkblad naar de computer. Zej loggen in en klikken op 'Eigen reeks'.
Ze selecteren het werkwoord (noemvorm) en tikken de zicode in.
Kwel toont de denkweg en het juiste antwoord verschijnt.
De leerlingen kunnen vergelijken met hun antwoord en zonodig verbeteren.

Van deze oefenvorm wordt geen score bijgehouden.

RAPPORT – VOLGSYSTEEM

Op het einde van de oefenreeks

Op het einde van elke oefenreeks (behalve bij de tempo-oefening) verschijnt een rapport.

Verleden tijd niet

65%

Luister, toon en tik

20/05/2007

Antwoordanalyse		Struikelblokken				
Correct antwoord	Fout in denkweg	Fout gespeld	pv	tijd	and.	tik
De misdadiger werd zwaar gestraft.**gestraft	geen pv*verleng		2	0	2	3
Die avond zaten we met de hele familie aan tafel.**zaten	pv, verl.tijd, klankverandering					
Op het stadhuis werden we vriendelijk ontvangen.**werden	pv, verl.tijd, klankverandering					
Toen bevonden ze zich in nauwe schoentjes.**bevonden	pv, verl.tijd, klankverandering	bevonden				
Ze bleven nog even napraten.**napraten	geen pv	pv,v.t				
De koning beantwoorde onze brief persoonlijk.**beantwoorde	pv, verl.tijd, stam + de(n)	beantwoorde				
Bart en Petra vonden elkaar meteen sympathiek.**vonden	pv, verl.tijd, klankverandering					
Die hond vergezelde ons op onze tocht.**vergezelde	pv, verl.tijd, stam + de(n)					
De piloot kwam zwaar verminkt uit de racewagen gekropen.**gekropen	geen pv	pv,v.t				
Die muziekwinkel is sinds vorig weekend gesloten.**gesloten	geen pv					

Daarop volgende informatie:

*gekozen scenario en reeks (zie de dobbelstenen)

* de 10 (20) aangeboden zinnen.

* Bij elke zin wordt het verwachte antwoord aangegeven (af te leggen denkweg, in te tikken woord)

* Indien de leerling een fout maakte bij het doorlopen van de denkweg wordt dit met geel aangegeven. De gevolgde (foutieve) denkweg wordt kort omschreven.

* Indien de leerling het woord foutief intikte, verschijnt het foutieve woord in de derde kolom (roze ingekleurd).

* samenvatting van de foutlast:

Aantal fouten tegen de persoonsvorm, tijd, andere, tikfouten

Met 'andere' bedoelen we bv. fout tegen klankverandering of niet / stam of stam + t...

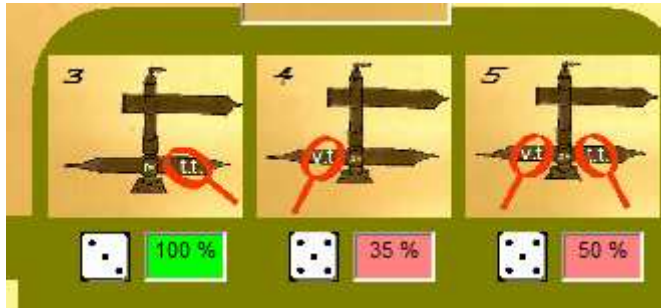
Vanuit het leraargedeelte

De rapportschermen worden bewaard en kunnen worden opgevraagd vanuit het leraargedeelte. Daar worden alle gespeelde oefenreeksen per leerling bijgehouden.

Door te klikken op een 'reekslijn' roept u de antwoordanalyse op.

Vanuit het instelscherm

In het instelscherm kunnen de leerlingen zien welke reeksen zijn afgewerkt en met welk resultaat. De dobbelstenen geven aan welk niveau laatst werd geoefend. De inkleuring van de score gebeurt op dezelfde manier als in het rapport.



Groepslijsten

U kunt zoveel groepslijsten aanmaken als u wil.

De leerlingennamen worden opgeslagen in het bestand '**kwelkids.mdb**' (MS Acces-databaestand)

Indien u beschikt over een EWOC-programma kunt u de bestaande groepslijsten overnemen.

*In de programmamap van uw EWOC-programma vindt u een bestand **spelers.mdb***

Plaats een kopie van dat bestand in de programmamap van KWELWERK

*Hernoem het bestand **kwelkids.mdb***

De leerlingennamen voor EWOC-programma's kunnen worden overgenomen uit het schooladministratiepakket. Meer info, surf naar www.ewoc.be/faq.htm

Indien u werkt in een netwerk worden alle resultaten verzameld op de server.

Dat is bijzonder handig. Op die manier maakt het niet meer uit op welke computer de leerling werkt.

Alle informatie op elk ogenblik op elke computer beschikbaar.

Aanpassen van het programma aan de eigen aanpak – Basisinstellingen wijzigen

Klik op EXTRA in het menu. Klik op ‘basisinstellingen’. U kunt volgende instellingen aanpassen:

* Plaats van beelvormen in het schema.

Er zijn twee mogelijkheden:

- u behandelt beelvormen als persoonsvormen in de tegenwoordige tijd (= standaardinstelling);

b.v. Rijd niet zo snel!

Het figuurtje zal zich verplaatsen naar uitgang 5 (STAM) of uitgang 7 (indien geen D of T werkwoord)

- u behandelt beelvormen NIET als persoonsvormen.

b.v. Rijd niet zo snel!

Het figuurtje zal zich verplaatsen naar uitgang 1 (GEEN PV)

**Voor de spelling van de beelvorm maakt dit niets uit! We schrijven gewoon de stam!
Het is enkel grammaticaal van belang.**

U hoeft de gewenste instelling slechts één keer in te stellen ook indien u werkt in netwerk. U voorkeur wordt automatisch toegepast. U kunt uw keuze op elk ogenblik herroepen.

* Term gebruikt om de infinitief aan te duiden.

U kunt kiezen tussen ‘**noemvorm**’ en ‘**infinitief**’.
Ook deze voorkeur hoeft u slechts één keer in te stellen.

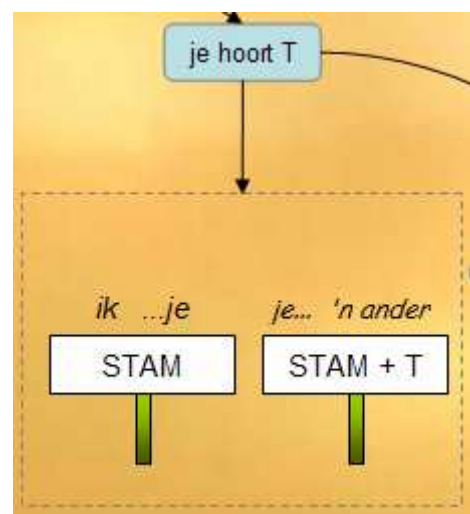
* Strategie bij persoonsvormen in de tegenwoordige tijd.

Er zijn twee mogelijkheden:

Onderwerpstrategie

U verwacht dat de leerlingen kijken naar het **onderwerp** en op basis daarvan bepalen of ze de STAM dan wel STAM + T moeten schrijven.

Indien u deze instelling kiest, verschijnt op het schema een hint (zie afdruk hiernaast)

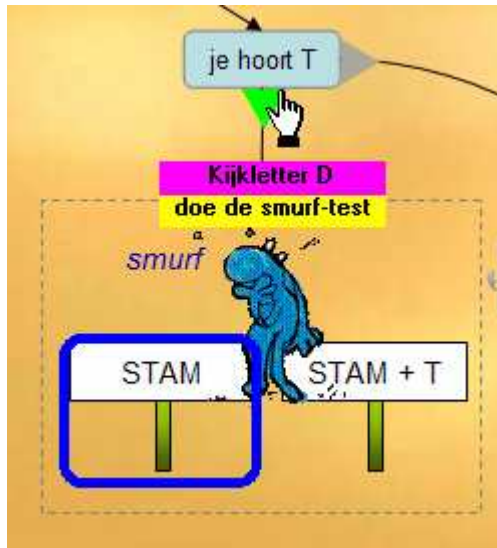


Analogiestrategie.

U wil dat de leerlingen ‘**analogie**’ toepassen en het werkwoord vervangen door een ander waarbij ze horen of ze te maken hebben met een **stam** of **stam + t**.

Ik rijd want ik maak, surf, speel...

Jij rijdt want jij maakt, surft, speelt...



Indien u deze instelling kiest, zal de hint naar het onderwerp NIET verschijnen.

Wel zal het programma bij D-werkwoorden (antwoorden,...) de tip geven om de **smurf**test uit te voeren.

De simulatie zet de leerling wordt aan om het werkwoord in de zin te vervangen door de passende vorm van ‘*smurfen*’

bv. Jij rijdt te snel => jij smurft te snel.

Het Kwelfiguurtje kijkt beurteling naar links en naar rechts (knippereffect).

Kijkt het naar de STAM dan verschijnt ‘smurf’

Kijkt het naar STAM + T dan verschijnt ‘smurft’

Belangrijk:

Misschien vindt u het zinvol om de hint naar het onderwerp en/of de hint naar de smurfstest nu eens WEL dan eens NIET te laten verschijnen. Daar hebben wij rekening mee gehouden.



In het instelscherm van ‘pv in de tegenwoordige tijd’ kun je aanduiden welke hints je al dan niet wil zien verschijnen.

Het programma zal standaard de instelling kiezen die JIJ als basisinstelling hebt vastgelegd.

Indien je koos voor de ‘onderwerpstrategie’ staat hier ‘Smurfstest: UIT’ en ‘Hint naar onderwerp AAN’.

Indien je koos voor de ‘analogie-strategie’ is dat net omgekeerd.

Maar !!!

Je kunt hier, voor de loop van één oefenbeurt, de instelling tijdelijk wijzigen.

Alle combinaties zijn toegelaten !

Let wel: de wijzigingen worden NIET opgeslagen. Bij een volgende inlogbeurt, vertrekt het instelscherm opnieuw van de basisinstelling.

Links – Interessante websites

Websites over taal en spelling (algemeen)

www.woordenlijst.org

www.taalunieversum.org

www.vandale.be

www.onzetaal.nl

Websites met info over werkwoordspelling specifiek.

www.ua.ac.be/frans.daems

Website van prof. Daems. Informatie over dubbelgangers, frequentieonderzoek, e.d.

Lees zeker de bijdrage over:

Onderwijs en werkwoordspelling (fouten)

Andere

www.renvlaanderen.be

www.eekhoutcentrum.be

www.ewoc.be