

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.

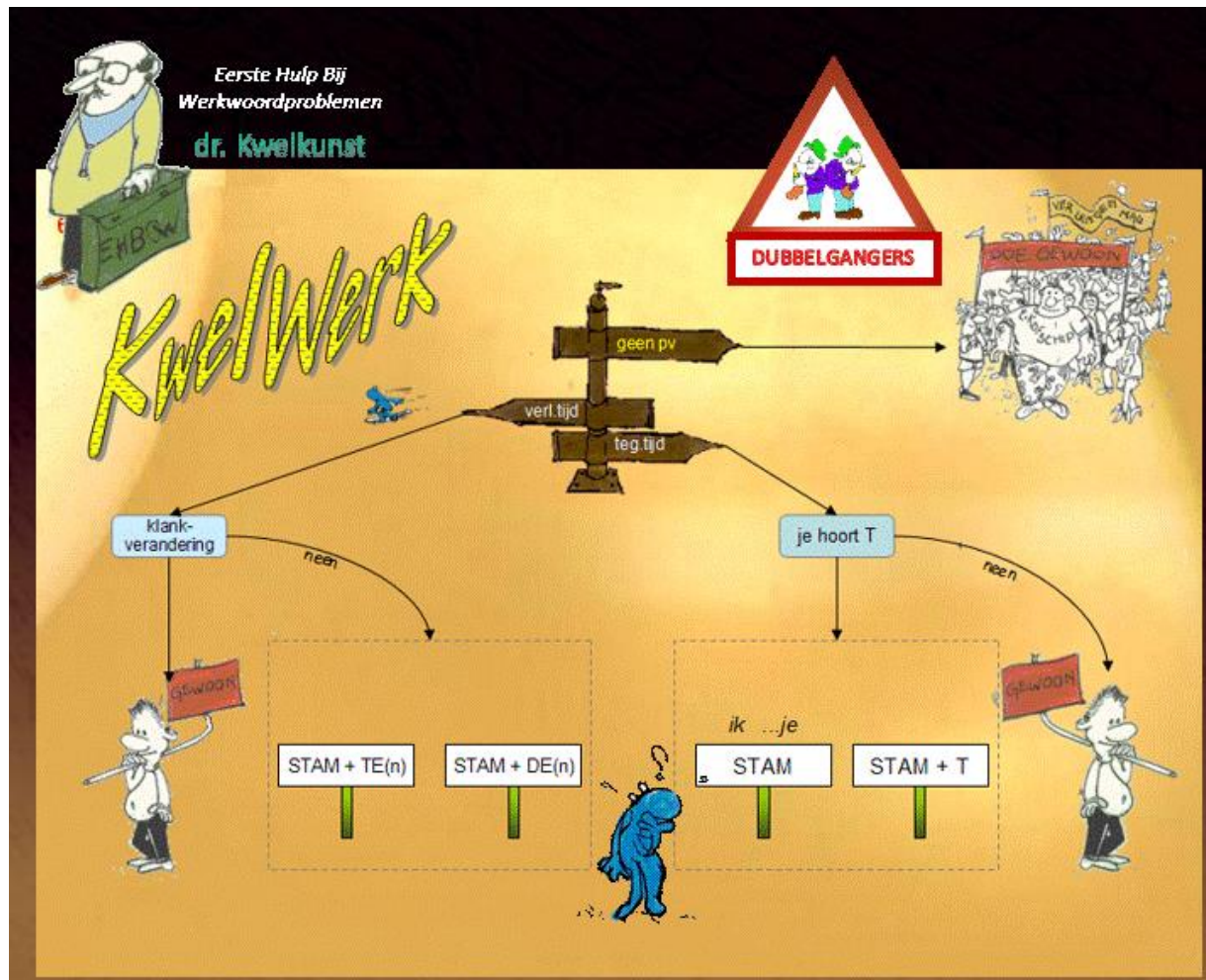
Veel succes

Germain Dekimpe

Doelgroep: Leerkrachten basisonderwijs en leerkrachten Nederlands secundair onderwijs

AANPAK

Kwelwerk is gebouwd rond een algoritme. Via een aantal interactievormen wordt het algoritme stapsgewijze ingeoefend.



In het programma gaat extra aandacht naar Dubbelgangers.

Het gaat over werkwoordsvormen als:

- * vader vertel**t** versus vader heeft vertel**d**
- * ik vin**d** versus jij vin**dt**
- * wij antwoor**den** versus wij antwoor**dden**

Uit onderzoek blijkt dat deze dubbelgangers de voornaamste oorzaak zijn van fouten tegen werkwoordspelling.

OVERZICHT SCENARIO'S en interactievormen

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:

Vorm	Doel
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



Uitwerking : 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.
Bij interactievorm 2 komen de moeilijker gevallen aan bod.

1-2 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...

3 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**

4. 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.

5, 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
volgende 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.

6. 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
volgende 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.