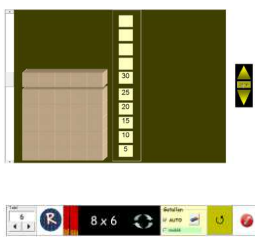
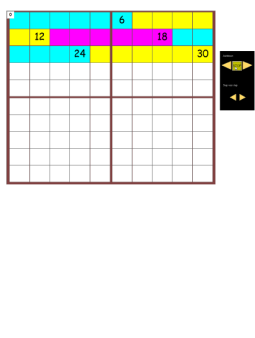
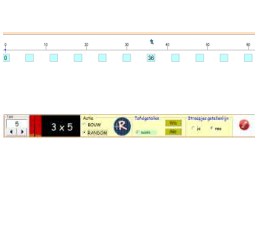

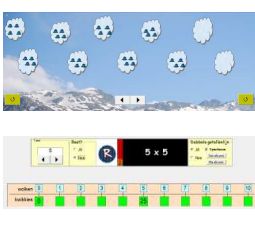
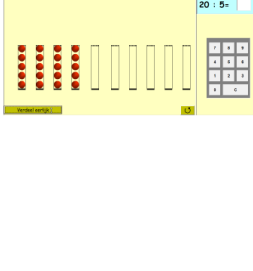


TAFELTJE REP JE – LEERKRACHTASSISTENT

Overzicht DIGIBORD+ simulaties voor klassikale instructie

<p>1</p>		<p>Torens bouwen Simuleert het bouwen van blokkentoren. Instelbaar Aantal blokken per rij. Telgetal verschijnt al dan niet automatisch. Interactie Pijltoetsen naast toren: automatisch bouwen of slopen. Met pauzetoets. Schuifbalk links: in één naar gewenste bouwhoogte. Randomfunctie: computer teken zelf toren. Telgetallen kunnen (on)zichtbaar worden gemaakt door aanklikken.</p>
<p>2</p>		<p>TAFELS OP HET HONDERVELD Tafelproducten situeren op het honderdveld. Instelbaar Tafel. Wijze van situeren: strook of enkel tafelgetal. Actie bij klik op cel (getal oproepen/wissen – cel inkleuren) Getallen op het honderdveld : geen : alle: enkele tafelproducten Interactie Pijltoetsen naast honderdveld : automatisch opbouwen of slopen. Met pauzetoets. Kan ook 'stap voor stap'. Randomfunctie: computer bepaalt zelf opgave.</p>
<p>3</p>		<p>TAFELS OP DE GETALLENLIJN Tafelproducten situeren op de getallenlijn. Instelbaar Tafel. Interactie: zelf bouwen of random. Ijking streepjes op getallenlijn. Interactie Pijltoetsen onder getallenlijn: : automatisch opbouwen of slopen. Met pauzetoets. Randomfunctie: computer bepaalt zelf opgave.</p>
<p>4</p>		<p>DUBBELE GETALLENLIJN Tafelproducten situeren op de dubbele getallenlijn. Instelbaar Tafel. Interactie: zelf bouwen of random. Interactie Pijltoetsen onder getallenlijn: : opbouwen of afbreken stap voor stap. Randomfunctie: computer bepaalt zelf opgave. Er verschijnt een verhoudingstabel. Daar moet het tafelgetal worden ingevuld. De voorstelling fungeert nu als controle.</p>
<p>5</p>		<p>KWIKKIES OP REIS Tafels inoefenen. Ook oefeningen als : $(3, \times 5) + 2$ Instelbaar Tafel. Opgavetype (al dan niet rest). Dubbel getallenrij: zichtbaar/niet. Wordt synchroon opgebouwd of niet. Interactie Pijltoetsen onder getallenlijn: : opbouwen of afbreken stap voor stap. Randomfunctie: computer bepaalt zelf opgave.</p>

6		<p>STIPPENVELD</p> <p>Tafels voorstellen als .. rijen van ... kralen</p> <p>Instelbaar</p> <p>Stippenveld leeg (geen getallen) of alle tafelgetallen zichtbaar. Inkleuren van een tafel: per rij/per kolom.</p> <p>Interactie</p> <p>Door verslepen van de rechterbenedenhoek van het gekleurde deel kunt u alk tafelporduct inklueeren. Bij het loslaten van de muis, verschijnt het bijberhoren getal (bv. 7 x 5 => 35)</p> <p>Random: computer genereert een tafelgetal. We moeten dat getal zoeken door het passende aantal rijen en kolommen in te kleuren.</p> <p>Tip. Gebruik deze simulatie om getalproducten op te zoeken: $24 = 3 \times 8$ $24 = 8 \times 3$ $24 = 4 \times 6$ $24 = 6 \times 4$</p>
7		<p>VERDELINGSDELEN</p> <p>Simuleert het verdelen van snoepjes</p> <p>Instelbaar</p> <p>Aard snoep. Aantal snoepjes. Aantal kinderen (= tafel). Deling met/zonder rest</p> <p>Verdelen: stap voor stap : in één keer</p> <p>Interactie</p> <p>Klik op de 'verdeel eerlijk-knop". De verdeling wordt uitgevoerd. Randomfunctie: computer bepaalt zelf opgave.</p>
8		<p>VERDELINGSDELEN</p> <p>Simuleert het verdelen van ballen over een aantal 'kokers'.</p> <p>Instelbaar</p> <p>Aantal ballen. Hoeveel ballen per koker (= tafel). Deling met/zonder rest</p> <p>Verdelen: stap voor stap : in één keer</p> <p>Interactie</p> <p>Klik op de 'verdeel eerlijk-knop". De verdeling wordt uitgevoerd. Randomfunctie: computer bepaalt zelf opgave.</p>