

Checklist: educatief softwarepakket

Algemene informatie

naam softwarepakket: Computermeester – robot rekenen

doelgroep: eerste graad

kostprijs: gratis

soort:

- online software: URL: <http://www.computermeester.be/robot-rekenen.htm>
- te downloaden software
- applicatie

het dient om:

- te leren
- te oefenen
- creatief vorm te geven
- andere: Klik hier als u tekst wilt invoeren.

Wat is de meerwaarde van dit educatief softwarepakket?*

Veel variatie in oefeningen, het motiveert kinderen, aantrekkelijk, modern,...

1. Algemene indruk



1.1. Is het educatief softwarepakket aantrekkelijk?

_____→

weinig matig behoorlijk veel



Waarom vind je dit?

De website is heel kleurrijk, soms hebben de spellen een leuke naam, zoals 'raak de leerkracht' of '+ en – met de robot'.

2. Lay-out



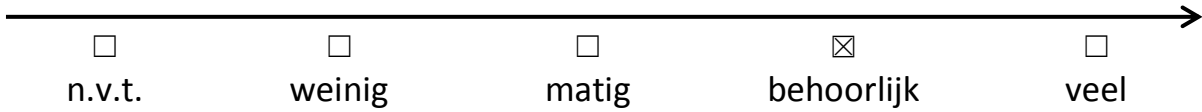
2.1. Is het lettertype duidelijk?

_____→

n.v.t. weinig matig behoorlijk veel



2.2. Motiveert de lay-out de leerling?

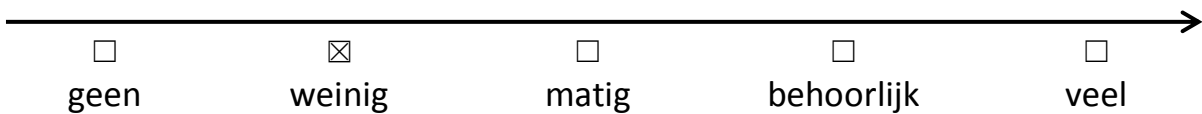


Hoe denk je dat dit komt?

Kleurgebruik, leuke prenten, leuke originele namen, ...



2.3. Wordt er reclame in het educatief softwarepakket getoond?



3. Doelen



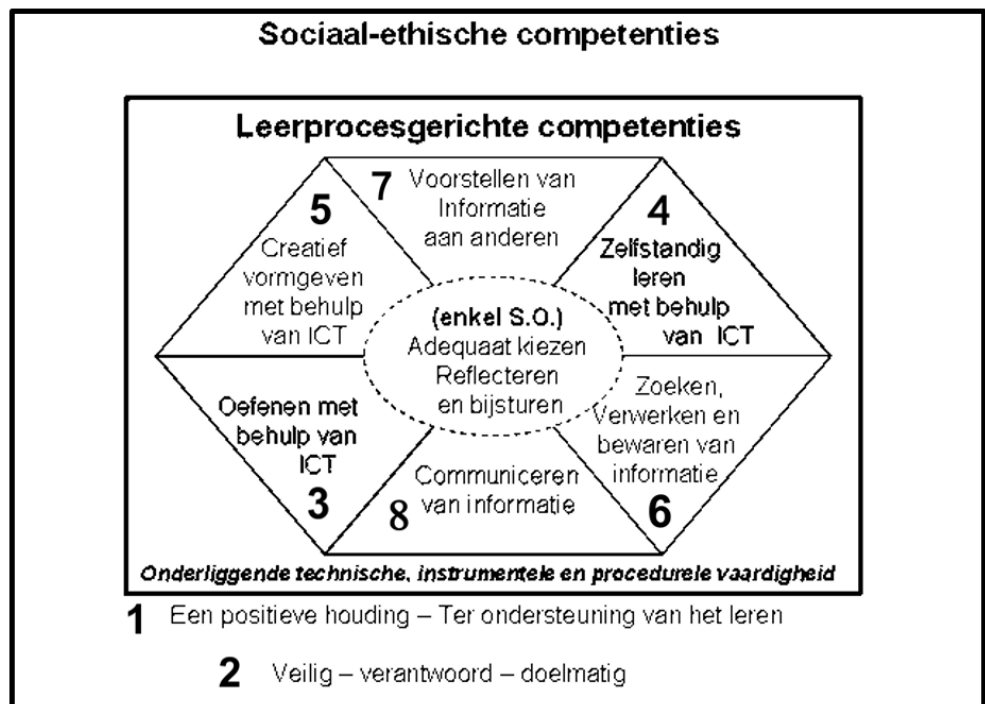
3.1. Wat belooft het softwarepakket?

Leuke oefeningen met + en – tot 20



3.2. Aan welke ICT-eindtermen wordt er gewerkt? Duid aan.

- ET 1
- ET 2
- ET 3
- ET 4
- ET 5
- ET 6
- ET 7
- ET 8





3.3. Welke leerplandoelstellingen worden er gehanteerd?

- GO!
- OVSG



3.4. Aan welk leergebied wordt er gewerkt? Duid aan en noteer een kerndoelstelling.*

- | | | | | | |
|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| wiskunde | Nederlands | Frans | W.O. | M.V. | L.O. |



Kerndoelstelling:

1.1.24 : de symbolen + en -: lezen, schrijven en gebruiken



3.5. Doet het softwarepakket wat het belooft? ja / nee

Indien nee, wat doet het?

4. Inhoud



4.1. Welke taal wordt er gebruikt?

Nederlands



4.2. Is het taalgebruik geschikt voor de leerlingen? ja / nee / n.v.t.

Indien nee, waarom niet?

De oefeningen zelf zijn heel duidelijk, maar de instructie onder de oefeningen of voor de oefening is vrij moeilijk voor de leeftijd van het eerste graad



4.3. Het softwarepakket biedt mogelijkheid tot differentiatie op:

- | | |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> moeilijkheidsgraad/niveau | <input type="checkbox"/> interesse |
| <input checked="" type="checkbox"/> tempo/tijd | <input type="checkbox"/> andere: Klik hier als u tekst wilt invoeren. |
| <input checked="" type="checkbox"/> leeftijd | <input type="checkbox"/> geen van bovenstaande |
| <input type="checkbox"/> taal | |



4.4. Hoe kan de leerling werken?

enkel met behulp van de leerkracht
 op bepaalde momenten met hulp
 zelfstandig



4.5. Is er variatie mogelijk? ja / nee / n.v.t



4.6. Wordt er feedback gegeven? ja / nee / n.v.t.

Indien ja, hoe wordt deze gegeven? (a.d.h.v. symbolen, inhoudelijk, ...)



Als de oefening goed is, start de robot en is je chip goedgekeurd, bij een fout antwoord is de robot stuk en krijg je een kruisje.

4.7. Hoe gebeurt de controle/toetsing?*

4.7.1. Voor de leerling:

De leerling kan zijn resultaten nadien niet nakijken

4.7.2. Voor de leerkracht:

Leerkracht kan enkel controleren terwijl de lln. bezig is aan de oefening.

5. Technische aspecten



5.1. Heb ik het juiste besturingssysteem?* ja / nee

Welk besturingssysteem gebruik je?

Windows 8



5.2. Heb ik extra materiaal nodig? ja / nee

Zo ja, welke?

Boxen of koptelefoon zodat de lln. ook de geluiden van het spel kan horen.



5.3. Worden er updates uitgevoerd? ja / nee / n.v.t.



5.4. Welke technische instellingen kan je aanpassen?

feedback

taal

helpfunctie

aantal gebruikers

geluid

andere: [Klik hier als u tekst wilt invoeren.](#)