

Checklist: educatief softwarepakket

Algemene informatie

naam softwarepakket: Tafelberg

doelgroep: Tweede en derde leerjaar

kostprijs: Gratis

soort:

- online software: URL: [Klik hier als u tekst wilt invoeren.](#)
- 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?*

De leerlingen kunnen kiezen welke tafels ze oefenen. De tafels gaan ook verder dan deze tot 10.

1. Algemene indruk



1.1. Is het educatief softwarepakket aantrekkelijk?

_____→

weinig matig behoorlijk veel



Waarom vind je dit?

Er worden vooral donkere kleuren gebruikt.

2. Lay-out



2.1. Is het lettertype duidelijk?

_____→

n.v.t. weinig matig behoorlijk veel



2.2. Motiveert de lay-out de leerling?

_____→

n.v.t. weinig matig behoorlijk veel



Hoe denk je dat dit komt?

Je komt meteen op de pagina met het overzicht van de oefeningen terecht. De oefeningen geven niet weer wat er geoefend wordt doordat ze een 'verzonnen' naam hebben.



2.3. Wordt er reclame in het educatief softwarepakket getoond?

_____→

geen weinig matig behoorlijk veel

3. Doelen



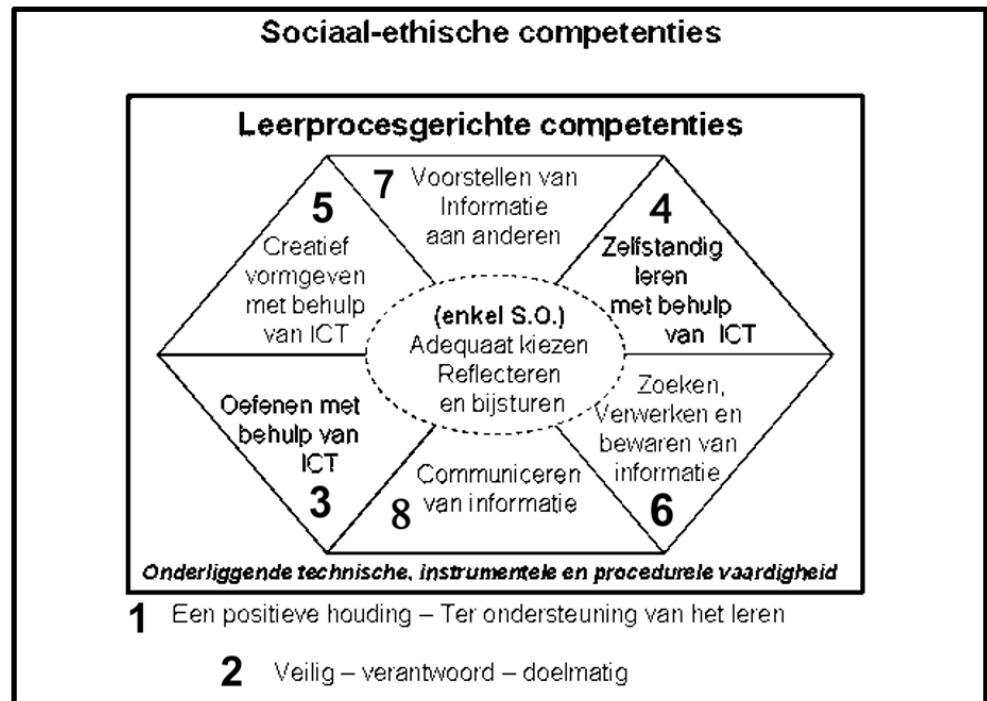
3.1. Wat belooft het softwarepakket?

De tafels van 1 tot 20 oefenen.



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:

1.1.27. De leerlingen kunnen de eigenschappen van de 4 hoofdbewerkingen zinvol gebruiken.



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

Indien nee, wat doet het?

Niet van toepassing.

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?

Tijdens het spel wordt er geen taal gebruikt.



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 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 je de oefening fout hebt opgelost, wordt het antwoord getoond.

4.7. Hoe gebeurt de controle/toetsing?*

4.7.1. Voor de leerling:

Er is directe controle doordat je fout gecorrigeerd wordt.

4.7.2. Voor de leerkracht:

Er is geen controle.

5. Technische aspecten



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

Welk besturingssysteem gebruik je?

Windows 7



5.2. Heb ik extra materiaal nodig? ja / nee

Zo ja, welke?

Niet van toepassing.



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: geen