

LADEN

Spoel de cassette terug en tik :

LOAD:RUN

Het menu-programma van MATHFUN 3 wordt nu geladen.
Kies met 1,2,3 of 4 een van de volgende programma's:

POTJES
HERKENNEN
BRUG OVER 10
GROTER-KLEINER

POTJES

Potjes is een geheugen- en concentratieoefening , bruikbaar vanaf de speelleerklas.

Naarmate er meer POTJES en/of meer BLOKJES gevraagd worden, zijn de oefeningen moeilijker.

Nadat op deze manier de moeilijkheidsgraad bepaald is, worden op het scherm het juiste aantal POTJES en BLOKJES afgebeeld.

Een blokje hangt klaar om in een willekeurig potje te laten vallen. Door een druk op de spatietoets kan de leerling deze handeling laten uitvoeren.

Als alle blokjes gevallen zijn worden de inhouden van de potjes een voor een gevraagd. Foute invoer wordt gemeld met een bromtoon, als alle inhouden correct zijn aangegeven kan met spatie de volgende oefening gestart worden.

tik BREAK

RUN om een nieuwe moeilijkheidsgraad te bepalen.

HERKENNEN

HOEVEELHEDEN TOT ?

Antwoord met een getal van 5 tot 100.

Bovenaan het scherm verschijnt een getal, onderaan staan 5 hoeveelheden afgebeeld.

Met de CURSORtoetsen kan de HELICOPTER onder de juiste hoeveelheid gebracht worden. Een druk op de spatietoets bevestigt het antwoord.

Na een paar seconden verschijnt de volgende oefening.

Het kan zinnig zijn om de aangegeven hoeveelheid door de leerling te laten leggen met staafjes.

De kleuren van de gebruikte staafjes kunnen gewijzigd worden in de DATA van lijn 160, waar de gebruikte kleuren voor de staafjes van 1 tot 10 opgenomen zijn.

BRUG OVER 10

Een trainingsprogramma voor +brug over 10 met splitsing.
Voor deze oefening is het noodzakelijk een stel staafjes ter beschikking van de leerling te stellen.

Zoals in "HERKENNEN" kunnen de kleuren van de staafjes vastgelegd worden in DATA. Lijn 30 bevat hier de DATA voor de kleuren van 1 tot 10.

In grote lijnen kan het programma gebruikt worden op 2 manieren:

NALEGGEN

Stap voor stap wordt de brug-activiteit visueel gesimuleerd op het scherm. De leerling kan telkens de operatie naleggen (voor zichzelf verwoorden) en de volgende actie vragen met een druk op de spatietoets.

VOORLEGGEN

Als de vorige activiteit degelijk is getraind kunnen de "rollen" omgekeerd worden:

De leerling gaat nu de computer telkens een stapje VOOR zijn en door een druk op de spatietoets kan hij controleren of zijn benadering klopt met de oplossing van de computer.

In een laatste fase kunnen de oefeningen genoteerd worden door de leerling. Volgens de gebruikte didactiek kan hier de uitgebreide of de verkorte notatie gevraagd worden.

$$7 + 8 = 7 + 3 + 5 = 15 \quad \text{of} \quad 7 + 8 = 15$$

Tijdens de testfase bleek dit programma zeer doeltreffend inzichten in de brugoperatie bij te brengen.

GROTER - KLEINER

Opnieuw een programma voorbereidend rekenen voor de speelleerklas.

Het antwoord op de vraag

hoeveelheden tot (2...10) ?

bepaalt de maximale hoeveelheid die tijdens de oefeningen aan bod zal komen.

Nu kan er gekozen worden uit twee soorten oefeningen:

teken kiezen (1)

hoeveelheden aanpassen (2)

De eerste optie geeft op het scherm twee hoeveelheden, de leerling moet met de CURSOR toetsen OP/NEER het juiste teken tussen de twee hoeveelheden kiezen. Het antwoord wordt bevestigd door op de spatietoets te drukken.

Tijdens de tweede oefening moet de leerling de flikkerende hoeveelheid vermeerderen met CURSOR OP of verminderen met CURSOR NEER om aan de voorwaarde van het vergelijkingsteken te voldoen.

Opnieuw wordt het antwoord bevestigd met spatietoets.