

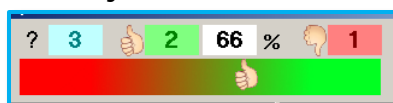
Gebruik “Talen”

Contents

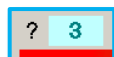
1. Onderdelen.....	1
1.1. Bijhouden score.....	1
1.2. Geluid.....	1
1.3. Naam geladen oefening.....	2
1.4. Taak.....	2
1.5. Werkbladen.....	2
1.5.1. Oefening.....	2
1.5.2. Vertaal.....	2
1.5.3. Dictee.....	3
2. Hoe werken.....	4
2.1. Laad een oefening.....	4
2.2. Vertaal.....	4
2.2.1. Richting.....	4
2.2.2. Afbeeldingen.....	5
2.2.3. Geluiden.....	5
2.2.4. Nieuwe reeks.....	5
2.2.5. Nieuwe vraag.....	5
2.2.6. Antwoord.....	6
2.2.7. Juist of mis.....	6
2.3. Dictee.....	6
2.3.1. Nieuwe reeks.....	6
2.3.2. Nieuwe reeks zonder herhalen juist geschreven zinnen.....	6
2.3.3. Nieuwe zin dicteren.....	6

1. Onderdelen

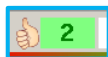
1.1. Bijhouden score



Aantal vragen =>



Aantal juist =>



Aantal mis =>



Procent juist =>



Algemene waardering(=%) =>



1.2. Geluid

Men kan het geluid “AAN” of “AF” zetten met het vinkje.



De geluidssterkte kan men regelen met de schuiver.



1.3. Naam geladen oefening

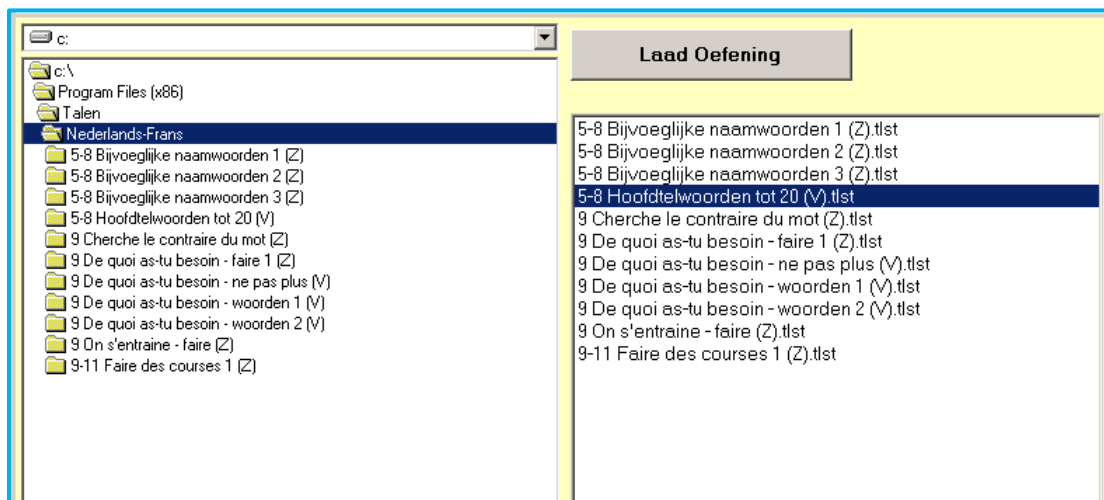


1.4. Taak







1.5. Werkbladen

1.5.1. Oefening






1.5.2. Vertaal

☒


Nederlands => Frans==ONTWERPEN


Frans==ONTWERPEN => Nederlands

☐

Nieuwe reeks

☐


Nieuwe vraag

☒


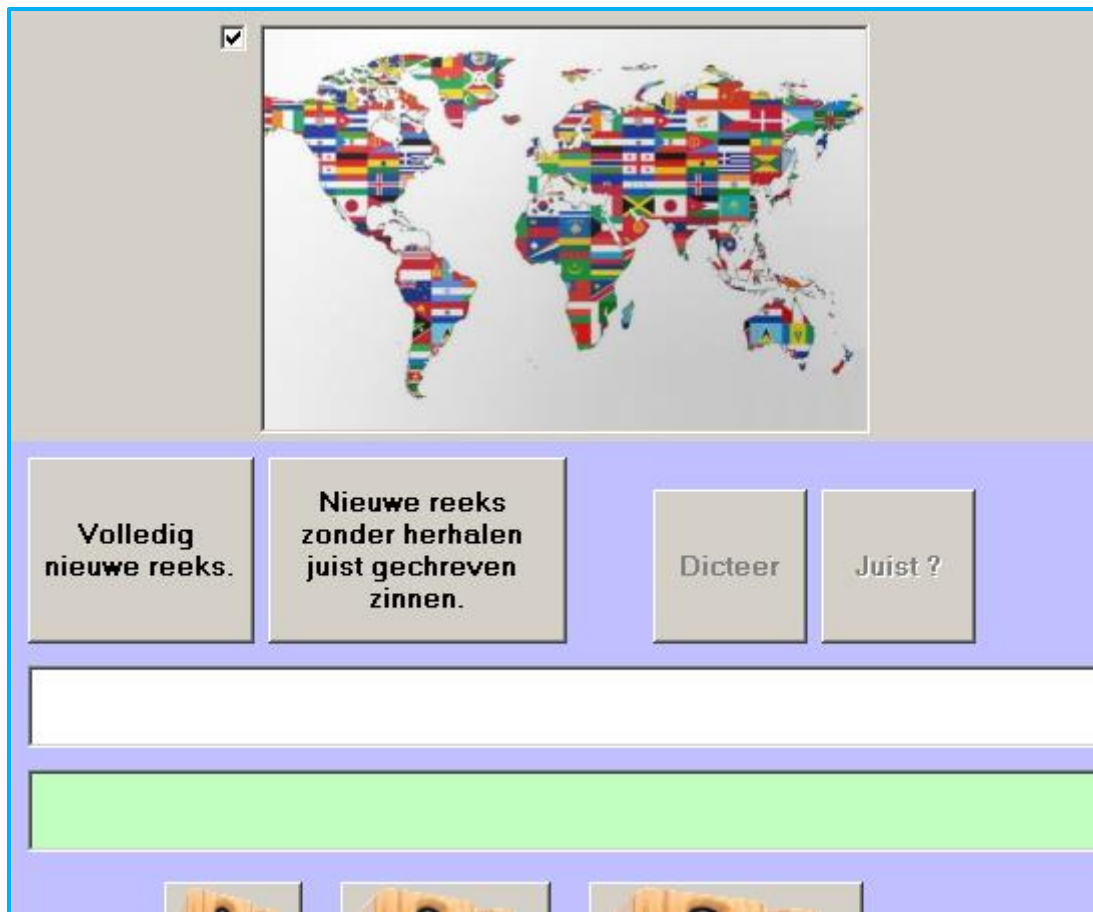
14

seize

vingt

☒


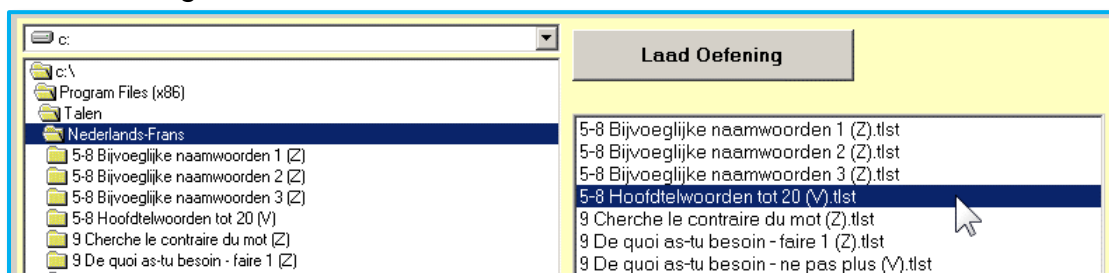
1.5.3. Dictee



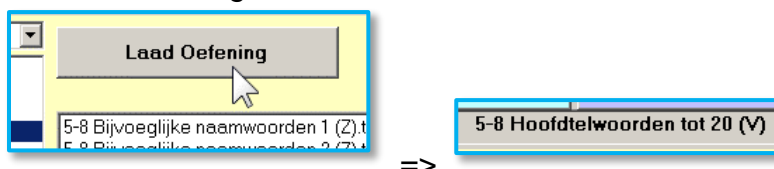
2. Hoe werken

2.1. Laad een oefening

Ga naar de folder met de gewenste taal en klik op het onderwerp voor de oefening.



Laad de oefening



2.2. Vertaal

2.2.1. Richting

Kies een richting van vertalen

Dit moet eerst gebeuren voor men een reeks kan opstarten !



Moedertaal naar vreemde taal =>



Vreemde taal naar moedertaal =>

2.2.2. Afbeeldingen

Indien er afbeeldingen bestaan, laat ze e.v. zien of niet.



Geen figuur geeft vlag van taal



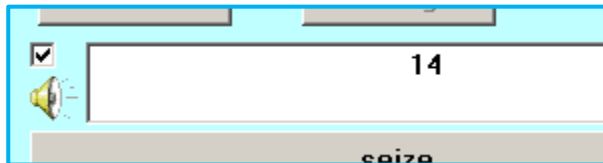
Wel een figuur =>

2.2.3. Geluiden

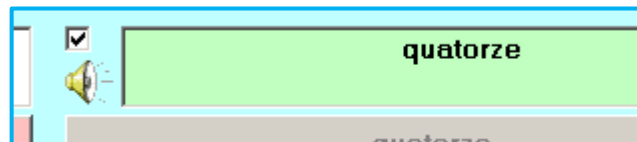
Als er geluiden bestaan van de woorden, laat ze horen



of niet.



Opgave =>



Verbetering =>

2.2.4. Nieuwe reeks

Maak een nieuwe reeks (volgorde zinnen wijzigen)



Laad doorlopend een nieuwe reeks als men alle vragen van een reeks beantwoord heeft.

2.2.5. Nieuwe vraag





AAN= Laad doorlopend nieuwe vraag na een tijd van antwoorden

AF = men moet zelf iedere keer een nieuwe vraag laden zodat men tijd heeft om het resultaat van vorig antwoord te zien.

2.2.6. Antwoord

Klik op de juiste vertaling.

koe	<input checked="" type="checkbox"/>
cheval	<input type="checkbox"/>
vache	<input type="checkbox"/>

2.2.7. Juist of mis

Bij een juist antwoord komt de tekst in de groene kader en de knop wordt groen.

19	dix-neuf
cinq	dix-sept
un une	dix-neuf
deux	huit

Bij een fout antwoord wordt de juiste tekst in de groene kader geplaatst en de knop wordt rood zodat men kan zien wat er fout is in het antwoord.

20	vingt
cinq	dix-sept
un une	dix-neuf
deux	huit

2.3. Dictee

2.3.1. Nieuwe reeks

Maak een nieuwe reeks (volgorde van de zinnen wijzigt)

Volledig
nieuwe reeks.

2.3.2. Nieuwe reeks zonder herhalen juist geschreven zinnen.

Maak een nieuwe reeks maar de reeds juist geschreven zinnen worden niet herhaald.

Nieuwe reeks
zonder herhalen
juist geschreven
zinnen.

2.3.3. Nieuwe zin dicteren

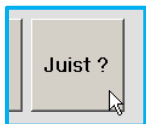
Laat een nieuwe zin horen



Type het woord.

A text input field with a blue border. It contains the text 'un une' with a cursor at the end.

Vraag of het juist is.



Bij een goed antwoord wordt het veld groen.

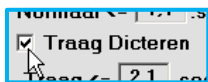
A text input field with a blue border, now filled with a solid green background. It contains the text 'un une' with a cursor at the end.

Bij een fout antwoord wordt het veld rood en de juiste schrijfwijze staat in de onderste kader

Two stacked text input fields with blue borders. The top field has a red background and contains the text 'deu'. The bottom field has a green background and contains the text 'deux'.

Bij het begin van een nieuwe zin krijgt men de zin gedicteerd in de normale snelheid.

Vervolgens kan men ook de zin horen bij een trage snelheid (1.3 maal trager)



Of ook daarna nog eens met een zeer trage snelheid (1.6 maal trager)



De tussentijd tussen "Normaal ⇔ Traag" en "Traag ⇔ Zeer Traag" kan geregeld worden tussen 0 en 4 sec met de schuivers.

A slider control with a blue border. It shows 'Normaal <= 1.1 .sec => Traag' with a slider bar and arrows.A slider control with a blue border. It shows 'Traag <= 2.1 .sec => Zeer Traag' with a slider bar and arrows.

Men kan zelfs nog eens de zin horen in de verschillende snelheden met de knoppen.

