



GAME.LEARN.GROW

artevelde hogeschool

WANNEER?

- instap
- verwerking
- VERWERKING
- afronding

WAAROM?

- aanschouwelijkheid
- DIFFERENTIATIE
- HERHALING
- activiteit
- geleidelijkheid
- MOTIVATIE

LEERJAAR?



WERKVORMEN?



GROEPERINGSVORMEN?



GAMETYPE?



Tijd?

voorbereiding



leeractiviteit



NODIG?



Neem gerust een kijkje naar andere spelfiches.
www.gamelearngrow.weebly.com

2.1 INDIVIDUEEL SPELLING OEFENEN OP EEN LEUKE MANIER

DIT IS EEN ILLUSTRATIE VAN HOOFDKAART E

EINDTERMEN

Nederlands - spelling

De leerlingen kunnen:

- 4.7 spellingsafspraken en -regels toepassen in verband met het schrijven van woorden met vast woordbeeld: klankzuivere woorden
hoogfrequente niet-klankzuivere woorden

LESDOELEN & LEERPLANDOELEN

Lesdoelen

Leerlingen kunnen:

1. woorden met de spellingsmoeilijkheid correct kopiëren.
2. woorden met de spellingsmoeilijkheid correct schrijven bij auditieve aanbieding.

Kies uit onderstaande één of meerdere doelen waarop je wil focussen:

3. Zelfstandig en geconcentreerd oefenen gedurende 10 minuten.
4. Doorzetten bij een moeilijke oefening of wanneer het minder goed lukt
5. Een keuze maken uit verschillende oefeningen rekening houdend met de eigen werkpunten.
6. Zelfstandig met een oefentool aan de slag gaan door zelf te durven uitzoeken hoe het moet gespeeld worden en welke keuzes kunnen gemaakt worden.

Leerplandoelen

ZILL: T0tn2

OVSG: DL-NL-SCH-B2.04 tot en met DL-NL-SCH-B2.20

GO: Schrijven 1.2.3.40 tot en met 1.2.3.51

GAME

Minigames of interactieve oefeningen met game-element waarin geoefend wordt volgens spellingsmoeilijkheid.



Neem gerust een kijkje naar de verschillende games.
www.gamelearnngrow.weebly.com



BESCHRIJVING

In de verwerkingsfase van de les oefenen de leerlingen datgene waar ze nog moeilijkheden mee hebben. Dit kan verschillend zijn voor elke leerling.

Bepaal vooraf

- waarop elke leerling moet oefenen
- welke oefenvormen het interessant zijn voor jouw klasgroep of specifieke leerlingen



A) Instructie en demonstratie

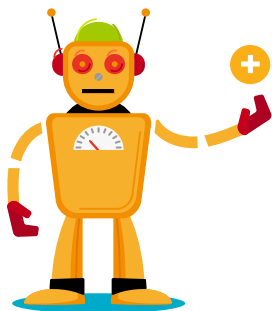
Toon de game op het digibord, toon hoe je de instellingen aanpast en laat 1 leerling eventueel eens kort spelen.

Deel de leerlingen mee:

- wanneer ze mogen oefenen op de pc
- uit welke oefenvormen ze mogen kiezen
- waarop ze moeten oefenen
- of en hoe ze hun resultaten moeten noteren

B) Individuele inoefening

De leerlingen oefenen met het spel. Ze noteren eventueel na elke oefening hun resultaat.



+ Zelfde spel maar anders ingezet?

als een KLAAR-taak gedurende de week of als één van de taken waaruit de leerlingen kunnen kiezen. Geef eventueel aan wie waarvoor moet oefenen. (fiche 2.3)

als moet- of magtaak in contractwerk. Hierbij kan je voor elke leerling aanduiden OF hij/zij nog moet oefenen en bepalen waarop. (fiche 2.2)

in keuzetijd of hoekenwerk. (fiche 2.5)

Wie schrijft het
mooiste woord?

