



**Bliksem
Bende**

BliksemBende – Okt. 2025

Handleiding leerlingenportaal

Inhoudsopgave

1. Introductie	3
11 Aan de slag	3
2. Instaptoets.....	4
21 Leerlingen koppelen.....	5
22 Herbeoordeling	5
3. Tutoring: Speloverzicht.....	6
31 Leeshoek.....	6
32 Letterlezer (alleen verhalen 1-20)	9
33 Woordlezer	11
34 Superspeller.....	12
35 Woordenschat	14
36 Nieuw Verhaal.....	16
4. Tutortoets.....	19
41 Criteria voor het behalen van de Tutortoets	20
5. Prijzenkast	21

1. Introductie

Welkom bij De BliksemBende, een digitaal tutorprogramma op het gebied van lezen voor leerlingen in groep 3 en 4. Dit programma is ontwikkeld in samenwerking met De Rijksuniversiteit Groningen, Success for All en de Fischer Family Trust.

Het doel van het tutorprogramma is om leerlingen op een effectieve, efficiënte en leuke manier te helpen om betere lezers te worden.

De BliksemBende biedt gestructureerde taal- en leesactiviteiten aan op gebied fonemisch bewustzijn, vloeiend lezen, woordenschat en tekstbegrip. Het programma is bedoeld voor leerlingen met een leesachterstand ten opzichte van hun leeftijdsgenoten. Door te werken met De BliksemBende zullen leerlingen hun leesvaardigheden verbeteren.

Tijdens een tutorsessie werken leerlingen in tweetallen op een computer. Spelenderwijs voeren zij om de beurt taken uit en geven zij feedback aan elkaar. De BliksemBende bestaat uit 50 verhalen. Bij elk verhaal horen verschillende spellen waaraan leerlingen in tweetallen samenwerken. Beurtelings nemen zij de rol van Lezer en van Maatje (coach) op zich. Leerlingen maken de meeste vooruitgang als ze vaak oefenen. Tijdens het onderzoek werken leerlingen 12 weken lang elke schooldag ongeveer 25 minuten met De BliksemBende. Wij raden aan om 5 dagen per week tutorsessies van zo'n 25 minuten (inclusief voorbereidingstijd) in te plannen. Een tutor kan maximaal twee tweetallen tegelijk begeleiden. De leerlingen zitten in tweetallen (een tweetal is een team) in een ruimte en de tutor loopt rond. Indien mogelijk vindt de tutoring plaats in een wat grotere ruimte (bijvoorbeeld een klaslokaal), zodat de teams uit elkaar kunnen zitten. De spellen bevatten geluid en de leerlingen moeten vaak hardop lezen. Het is fijn als de teams elkaar zo min mogelijk afleiden tijdens het uitvoeren van de spellen.

De tutor begeleidt, motiveert en controleert de leerlingen. Een tutor wordt door de school zelf aangewezen. Dit kan een IB-er, leerkracht, onderwijsassistent of vrijwilliger van de school zijn. De tutor volgt een starttraining en kan indien nodig begeleiding op afstand krijgen.

Heeft u na het lezen van deze handleiding nog vragen of heeft u ergens hulp bij nodig? Dan kunt u mailen naar helpdesk@lexima.nl.

1.1 Aan de slag

De website van De BliksemBende is [hier](#) te vinden. De website bestaat uit het Leerlingportaal en het Beheerportaal. In het Leerlingportaal staan de spellen waar de leerlingen tijdens de tutorsessie aan werken. In het Beheerportaal kan de tutor onder andere leerlingresultaten beoordelen, leerlingen monitoren, tijdschema's aanmaken en de voortgang van leerlingen bekijken.

In het Beheerportaal is onder andere het volgende te vinden:

- **Beheer teams:** Hier kan de tutor twee leerlingen toewijzen aan een team. Een tutor kan hier ook aangeven dat een leerling individueel met De BliksemBende werkt.
- **Planner:** hier kan de tutor schema's maken met tijdsloten. De tutor kan hier aangeven wanneer een sessie plaatsvindt en hier teams of individuele leerlingen aan koppelen.
- **Bronnen:** Op het tabblad 'Bronnen' vindt u alle bronnen die u kunnen ondersteunen tijdens het werken met De BliksemBende, zoals handleidingen en werkbladen.
- **Rapporten:** Hier staan de rapporten voor de tutorcoördinator en tutor.
- **Tutor/leerling-indeling:** Hier kan de tutorcoördinator teams verwijderen of verplaatsen. Hier kunnen ook leerlingen gekoppeld worden aan een andere tutor.

In deze tutorhandleiding staat informatie over het Leerlingportaal van het programma. Per onderdeel wordt uitgelegd wat de tutor en de leerlingen moeten doen. Naast deze handleiding is er ook een Handleiding Beheerportaal. In deze handleiding wordt stap voor stap uitgelegd hoe de navigatie op de website werkt, welke functies en mogelijkheden er zijn in het Beheerportaal en hoe de website klaargemaakt kan worden voor gebruik met de leerlingen. Tenslotte is er de Tutorgids met daarin achtergrondinformatie, tips en adviezen en extra werkvormen.

2. Instaptoets

Alvorens een leerling kan gaan werken met De BliksemBende moet er door de tutor een Instaptoets afgenomen worden. Het doel hiervan is om te bepalen op welk niveau de leerling moet beginnen. Deze informatie is nodig om twee leerlingen met ongeveer hetzelfde niveau aan elkaar te kunnen koppelen. De Instaptoets duurt ongeveer vijf minuten per leerling.

Om een Instaptoets af te nemen, zit de tutor samen met de leerling achter een computer. De Instaptoets bestaat uit twee onderdelen: decoderen en vloeiend lezen. De leerling begint met het hardop lezen van woorden. De tutor klikt op 'goed' of 'fout' wanneer de leerling de woorden al dan niet goed leest. De leerling heeft tien seconden de tijd om elk woord hardop te lezen. Indien de leerling geen antwoord geeft binnen tien seconden, verschijnt 'Volgende' in beeld. Het woord wordt fout gerekend en door op 'Volgende' te klikken gaat de toets door met het volgende woord. De moeilijkheidsgraad van de woorden neemt toe. De leerling gaat net zo lang door met het hardop lezen van woorden totdat er te veel woorden foutief gelezen zijn. Vervolgens wordt dit onderdeel automatisch afgesloten.

U start dit onderdeel met de volgende instructie: *"We starten met het voorlezen van woorden. Ik klik op goed of fout. Je hoeft niet heel snel te lezen. Probeer de woorden duidelijk en goed te lezen. Heb je nog vragen? Ben je er klaar voor? Dan gaan we nu beginnen."*



De Instaptoets gaat vervolgens verder met het tweede onderdeel, vloeiend lezen. Tijdens dit onderdeel leest de leerling 60 seconden lang hardop een tekstfragment. De tutor klikt intussen (op hetzelfde scherm als waar de leerling van leest) op de woorden die de leerling verkeerd leest. De tutor zegt niks over fout gelezen woorden. Na 60 seconden klikt de tutor op het laatste woord dat de leerling gelezen heeft (indien de leerling nog niet het hele tekstfragment heeft voorgelezen).

U start dit onderdeel met de volgende instructie: *"Je gaat zo een stukje tekst lezen. Zo meteen wordt er op het scherm afgeteld: 3, 2, 1. Dan verschijnt het verhaal op het scherm en mag je direct beginnen met lezen. Ik klik af en toe op een woord, daar hoef je je niet door af te laten leiden. Heb je nog vragen? Ben je er klaar voor? Dan gaan we nu beginnen."*



Nadat de tutor op het laatste woord heeft geklikt, verschijnen de resultaten op het scherm. In het overzicht staan de woorden die de leerling foutief heeft gelezen tijdens het decoderen en tijdens het vloeiend lezen. Daarnaast wordt het aanbevolen startverhaal weergegeven. Dit advies is gebaseerd op de uitkomsten van het vloeiend lezen. Het aanbevolen startverhaal zal in de meeste gevallen ongeveer overeenkomen met de uitkomsten van het decoderen en van het vloeiend lezen.

Let op: Indien de uitkomsten van het decoderen en het vloeiend lezen erg uiteenlopen, raden we aan dat de tutor het startverhaal aanpast naar het gemiddelde van de twee uitkomsten.

Beoordelingsresultaten			
Decoderen		Vloeiend lezen	
Fout	been, boot, kat, rat, hut	Aantal fout gelezen woorden	staat, trap
Beoordelingsrange	2	Aantal correct gelezen woorden per minuut	24
Aanbevolen verhaal	5	Aanbevolen verhaal	1

Startverhaal

1 verander

☐ Verschuif de knop om het startverhaal te bevestigen

OPNIEUW TOETSEN
KLAAR

Nadat de Instaptoets is afgerond, is de leerling gekoppeld aan een verhaalnummer.

2.1 Leerlingen koppelen

Na de Instaptoets kan de tutor twee leerlingen aan elkaar koppelen die samen een team vormen en met het tutorprogramma gaan werken.

Houdt bij het samenstellen van de tweetallen rekening met het volgende:

- Probeer leerlingen te koppelen die ongeveer hetzelfde verhaalnummer toegewezen hebben gekregen.
- Het systeem gaat altijd uit van het laagste verhaalnummer wanneer twee leerlingen aan elkaar gekoppeld worden. Indien het verschil tussen de twee leerlingen vrij groot is, kan de tutor ervoor kiezen om het verhaalnummer bij te stellen.
- Het is beter om een team het eerste verhaal met gemak te laten doorwerken, in plaats van met veel moeite en frustratie. Als een team toch meer uitdaging nodig heeft, kan de tutor het team altijd een aantal verhalen omhoog plaatsen. Dit heeft de voorkeur ten opzichte van leerlingen terugplaatsen, omdat dit demotiverend kan werken.
- Vermijd het vormen van een team met een niveauverschil van meer dan vijf verhalen. Indien dit onvermijdelijk is, deel het team dan in bij een verhaalnummer dat past bij de zwakkere leerling, zodat beide leerlingen goed mee kunnen doen en hun zelfvertrouwen kunnen opbouwen.

Is het niet mogelijk om een team te vormen? Leerlingen kunnen ook individuele sessies volgen. Dit kan de tutor aangeven in het programma (zie hiervoor de Handleiding Beheerportaal).

2.2 Herbeoordeling

Het is ook mogelijk om de Instaptoets nogmaals af te nemen en zo een herbeoordeling te doen. Wanneer een leerling het programma volgens het geplande schema volgt, is een herbeoordeling niet nodig. Er zijn echter gevallen waarin een tutor kan besluiten om een herbeoordeling te doen, bijvoorbeeld wanneer een leerling lang afwezig is geweest.

3. Tutoring: Speloverzicht

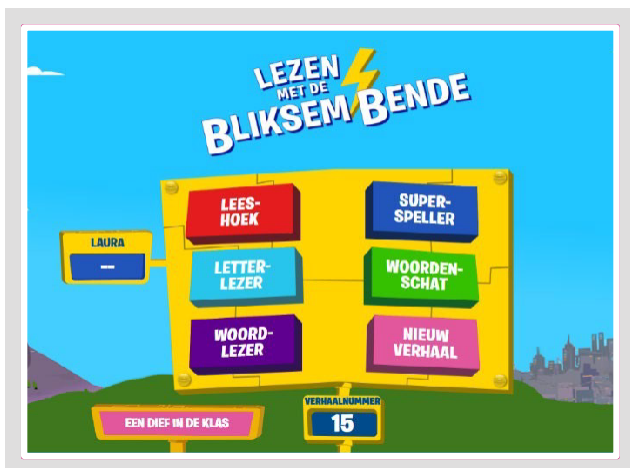
Na het afnemen van de Instaptoets volgt de eerste tutorsessie. In deze sessie start de tutor op met de leerlingen. De tutor neemt de rollen door met de leerlingen. Hiervoor gebruikt hij het document 'Rolkaarten voor de leerlingen'. Dit document is te vinden in het Beheerportaal op het tabblad 'Bronnen'.

In dit document wordt uitgelegd wat er van de leerling verwacht wordt in de rol van Lezer en in de rol van Maatje. Vervolgens maken de leerlingen hun avatar aan en kunnen ze aan de slag met de verschillende verhalen met bijbehorende spellen.

De BliksemBende bestaat uit 50 verhalen. Bij elk verhaal horen verschillende spellen waar het team mee aan de slag gaat. Deze spellen staan in het activiteitenmenu. Door het (juist) uitvoeren van de spellen verzamelen de teams punten. Nadat een team de spellen bij een verhaal heeft afgerond, moeten zij de Tutortoets maken. Tijdens de Tutortoets beoordeelt de tutor de voortgang van de leerlingen. Hij bepaalt of de leerlingen het verhaal beheersen en door mogen naar het volgende verhaal. Wanneer leerlingen de Tutortoets hebben afgerond, kunnen zij hun prestatie vieren door behaalde punten in te zetten om leuke video's te bekijken in de [Prijzenkast](#).

In het activiteitenmenu staan de volgende zes spellen:

- **Leeshoek:** Leerlingen horen een stuk ingesproken tekst die vloeiend voorgelezen wordt. Daarna oefenen de leerlingen zelf met vloeiend lezen. In de Leeshoek kunnen teams kiezen uit verhalen met een lager verhaalnummer dan het verhaal waaraan zij werken.
- **Letterlezer** (alleen verhalen 1-20): Leerlingen oefenen met het uitspreken van letters. Leerlingen kunnen zo nodig om hints vragen.
- **Woordlezer:** Leerlingen oefenen met het lezen van woorden. Leerlingen kunnen zo nodig om hints vragen.
- **Superspeller:** Leerlingen oefenen met het spellen van woorden die zij te horen krijgen. Er wordt automatisch een hint gegeven wanneer de leerling een fout maakt.
- **Woordenschat:** Leerlingen oefenen met de woordenschat die hoort bij het verhaal waar zij op dat moment aan werken.
- **Nieuw Verhaal:** Leerlingen lezen het verhaal waar zij voorbereidende spellen bij hebben uitgevoerd. Ze beantwoorden ook begripvragen bij het verhaal.



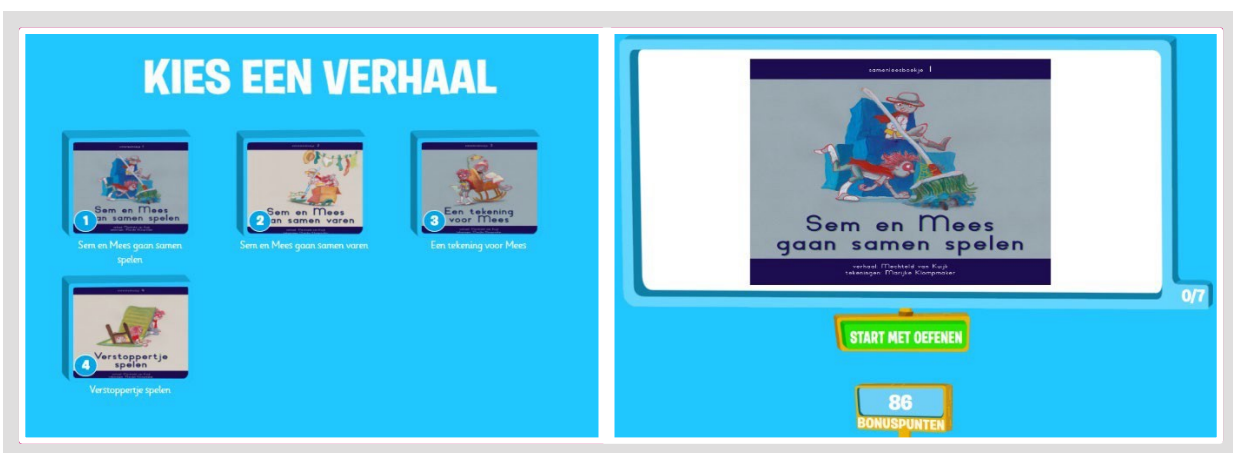
3.1 Leeshoek

In 'Leeshoek' oefenen de leerlingen in een team om de beurt met vloeiend lezen. Vervolgens lezen zij een stuk tekst om het aantal correct gelezen woorden per minuut (WPM) te berekenen. Dit spel wordt afgerond wanneer beide leerlingen het WPM-doel behalen voor dat verhaal. Wanneer het doel behaald is, verdienen leerlingen bonuspunten. Indien beide leerlingen het doel behalen, krijgen zij vijf extra punten aan het einde van het spel. Na het afronden van het spel wordt 'Leeshoek' op het activiteitenmenu inactief. Leerlingen hebben het spel afgerond en kunnen het spel niet nogmaals spelen.

Nadat een team op 'Leeshoek' heeft geklikt in het hoofdmenu, zien zij het onderstaande scherm. Op het scherm is te zien welke leerling de Lezer is en welke leerling het Maatje is. Wanneer beide leerlingen klaar zijn, klikken ze op 'Start'.



Wanneer beide leerlingen klaar zijn, klikken ze op 'Start'. Daarna kan het team kiezen welk verhaal uit de 'Leeshoek' (een selectie van eerder gelezen verhalen) zij willen lezen.



Nadat het team een verhaal heeft geselecteerd, verschijnt de voorkant van het verhaal in beeld. De software van het programma leest nu de titel, auteur en illustrator van het verhaal voor. Om te beginnen klikken de leerlingen op 'Start met oefenen'. Zodra de tekst in beeld verschijnt, lezen de leerlingen om de beurt een pagina gedurende drie minuten. Zij gebruiken de knoppen 'Vorige' en 'Volgende' om te navigeren tussen de pagina's.

Wanneer de tekst op een pagina langer is, verschijnen er rechts naast de tekst pijltjes om te kunnen scrollen in de tekst. Indien leerlingen niet scrollen, kunnen zij niet verdergaan naar de volgende pagina. De pijltjes voor het scrollen zullen vervolgens oplichten om de leerlingen duidelijk te maken dat zij eerst de tekst geheel moeten lezen door te scrollen.

Zodra er één minuut tijd over is om te lezen, licht het scherm een aantal keer op. De leerling weet nu dat hij nog één minuut heeft om verder te lezen. Als de leerling de tekst uitleest voordat de tijd op is, kan hij op 'Volgende' klikken om door te gaan naar het volgende onderdeel (een minuut lezen om de WPM te bepalen).



Nadat de leerlingen drie minuten hebben geoefend met vloeiend lezen, verschijnt 'Start de tijd' in beeld. De leerlingen weten nu dat zij verder kunnen gaan met het volgende onderdeel. De avatars van de leerlingen laten zien wie de Lezer is en wie het Maatje is. Terwijl de Lezer een minuut vloeiend leest, klikt het Maatje in de tekst op de woorden die niet juist gelezen worden. Het scherm licht een aantal keer op wanneer de minuut bijna afgelopen is. Wanneer de leerling klaar is met lezen voordat de minuut is afgelopen, klikt hij op 'Klaar' op de laatste pagina.



Zodra de leestijd voor de leerling is verstreken, verdwijnen de knoppen 'Vorige' en 'Volgende' op het scherm. Op het scherm staat nu dat het Maatje moet klikken op het laatste woord dat de Lezer heeft gelezen. Als de Lezer het WPM-doel van het verhaal heeft behaald, krijgt hij vijf bonuspunten. De Lezer en het Maatje ruilen van rol: de Lezer wordt nu het Maatje en het Maatje wordt de Lezer.



Zodra beide leerlingen hebben gelezen, verschijnt het WPM-doel voor het verhaal in beeld en de WPM- score van de leerlingen. Als beide leerlingen het WPM-doel behaald hebben, krijgen zij vijf extra bonuspunten. Indien het team het spel niet succesvol afrondt (het WPM-doel is niet behaald door één van de leerlingen), moeten zij het spel nogmaals uitvoeren totdat zij het spel wel succesvol afronden. Na het succesvol afronden van het spel wordt 'Leeshoek' in het activiteitenmenu inactief.



WPM Doelen (aantal correct gelezen woorden per minuut)

Verhaal (nummer)	WPM	Verhaal (nummer)	WPM	Verhaal (nummer)	WPM	Verhaal (nummer)	WPM
1	21	14	39	27	52	40	65
2	23	15	40	28	53	41	66
3	25	16	41	29	54	42	67
4	27	17	42	30	55	43	68
5	29	18	43	31	56	44	69
6	31	19	44	32	57	45	70
7	32	20	45	33	58	46	71
8	33	21	46	34	59	47	72
9	34	22	47	35	60	48	73
10	35	23	48	36	61	49	74
11	36	24	49	37	62	50	75
12	37	25	50	38	63		
13	38	26	51	39	64		

Leerlingen die 'Leeshoek' individueel uitvoeren doen hetzelfde spel, maar zonder van beurt te wisselen. De tutor moet hier de rol van Maatje overnemen. Wanneer de leerling het WPM-doel behaalt, krijgt hij vijf extra bonuspunten. Indien de leerling het spel niet succesvol afrondt (het WPM- doel is niet behaald), moet hij het spel nogmaals uitvoeren totdat hij het spel wel succesvol afrondt.

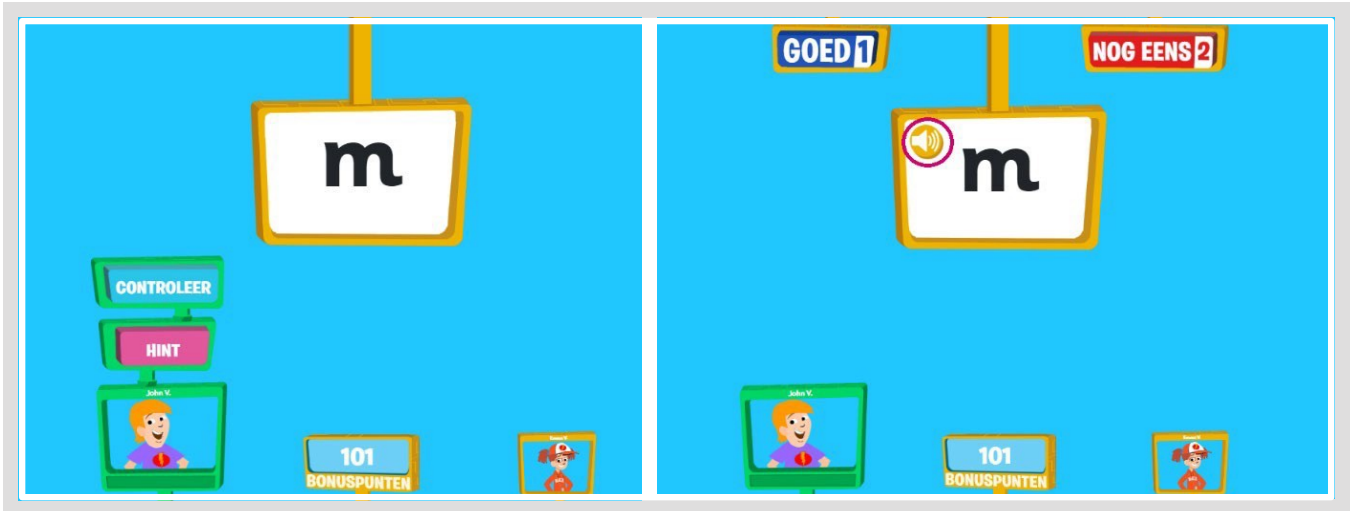
3.2 Letterlezer (alleen verhalen 1-20)

In 'Letterlezer' moeten de leerlingen letters lezen. De Lezer leest hardop en het Maatje coacht en controleert. Daarna wisselen de leerlingen van rol. Dit spel wordt beheerst wanneer de leerlingen 80% van de letters correct voorlezen. Leerlingen verdienen bonuspunten voor elke letter die zij correct uitspreken, zonder dat ze hierbij een hint gebruiken. Wanneer de leerlingen het spel allebei beheersen, krijgen zij aan het einde van het spel vijf extra bonuspunten. Na het afronden van het spel wordt 'Letterlezer' in het activiteitenmenu inactief. Leerlingen hebben het spel afgerond en kunnen het spel niet nogmaals spelen.

Nadat een team op 'Letterlezer' heeft geklikt in het activiteitenmenu, zien zij het onderstaande scherm. Op het scherm is te zien welke leerling de Lezer is en welke leerling het Maatje is. Wanneer beide leerlingen klaar zijn, klikken ze op 'Start'.

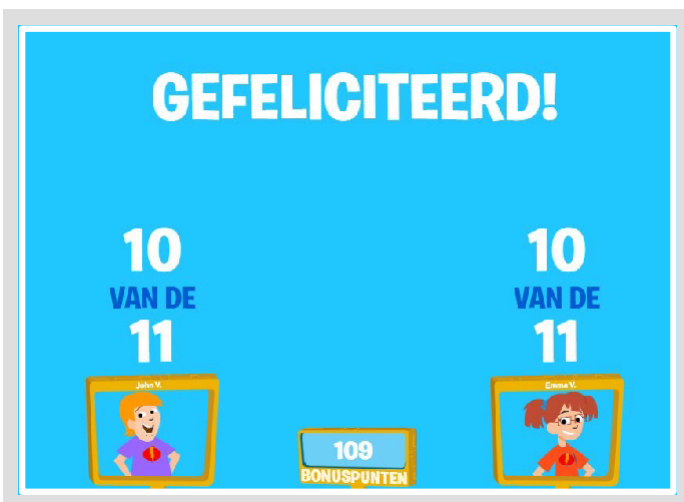


Nadat het team op 'Start' heeft geklikt, verschijnen er letters in beeld. De Lezer leest hardop voor en het Maatje controleert. De Lezer kan ook om een hint vragen, wanneer hij niet weet hoe hij de letter moet uitspreken. Wanneer de Lezer op 'Controleer' klikt, horen de Lezer en het Maatje het juiste antwoord. Het Maatje beoordeelt of de letter juist is voorgelezen en klikt op 'Goed' of op 'Probeer opnieuw'. Er verschijnt ook een audio-knop naast de letter, waarop je kunt klikken om de juiste klank nog een keer te horen. Als de Lezer de letter juist heeft verklankt zonder hint, verdient hij een bonuspunt. Indien de Lezer de letter niet juist heeft uitgesproken, klikt het Maatje op 'Probeer opnieuw'. De lezer kan nu met behulp van een hint nogmaals proberen de letter juist uit te spreken. Vervolgens klinkt hij weer op 'Controleer'.



Wanneer de Lezer op 'Hint' klikt, verschijnt een letterkaart. De Lezer kan op de letterkaart klikken om het letterrijmpje te horen dat bij de klank past. Vervolgens spreekt de Lezer de letter uit en klikt op 'Controleer'. Het Maatje klikt op 'Goed' of op 'Volgende letter' om door te gaan.

Nadat de Lezer alle letters heeft voorgelezen (10-11 letters), geeft het scherm aan dat het team op de helft is. De Lezer en het Maatje wisselen nu van rol. Wanneer beide leerlingen alle letters hebben gelezen, verschijnt een scherm met het aantal correct gelezen letters per leerling (zonder hints). Wanneer beide leerlingen tenminste 80% van alle letters correct hebben gelezen, krijgt het team vijf extra bonuspunten. Indien het team het spel niet succesvol afrondt, moeten zij het spel nogmaals doorlopen, totdat zij het spel wel succesvol afronden. Na het succesvol afronden van het spel wordt 'Letterlezer' in het activiteitenmenu inactief.



Leerlingen die 'Letterlezer' individueel uitvoeren doen hetzelfde spel, maar zonder van beurt te wisselen. De tutor moet hier de rol van Maatje overnemen. De leerling krijgt een punt voor elke correct voorgelezen letter (zonder het gebruik van een hint). Nadat de leerling alle letters heeft voorgelezen, verschijnt een scherm met het aantal correct gelezen letters zonder hints. Indien de leerling 80% van alle letters correct heeft gelezen, krijgt hij vijf bonuspunten. Indien de leerling het spel niet succesvol afrondt, moet hij het spel nogmaals uitvoeren totdat hij het spel wel succesvol afrondt.

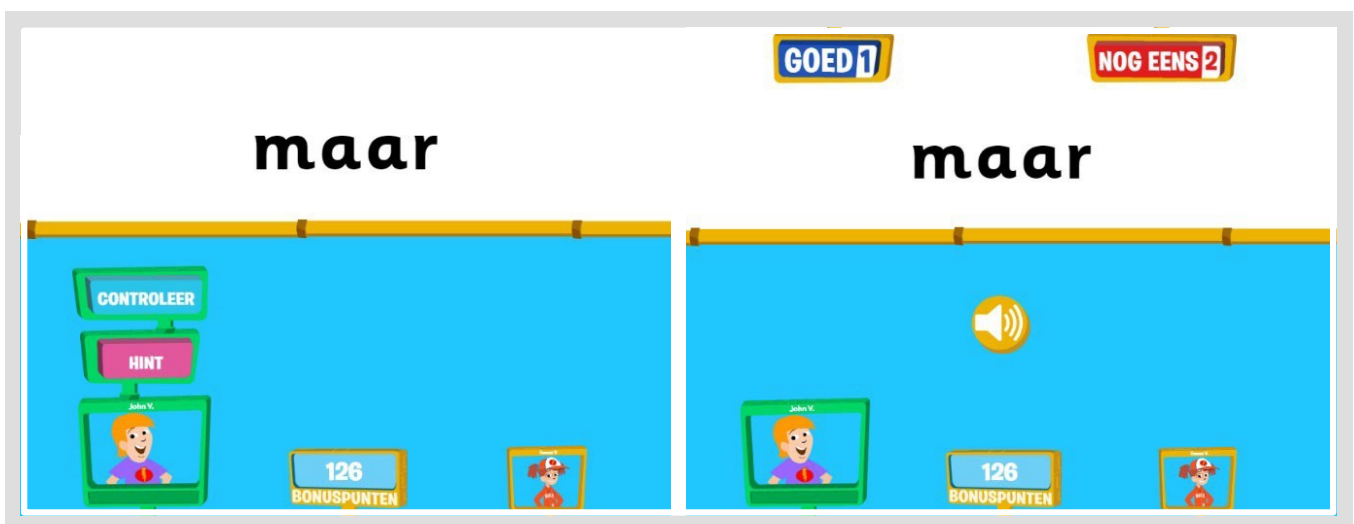
3.3 Woordlezer

Bij 'Woordlezer' leest de Lezer hardop woorden voor die in beeld staan en het Maatje coacht en controleert. Halverwege wisselen de Lezer en het Maatje van rol. Dit spel wordt beheerst zodra 80% van alle woorden correct zijn voorgelezen. Leerlingen verdienen bonuspunten voor elk woord dat zij correct voorlezen zonder hint. Wanneer de leerlingen het spel allebei beheersen, krijgen zij aan het einde van het spel vijf extra bonuspunten. Na het afronden van het spel wordt 'Woordlezer' in het activiteitenmenu inactief. Leerlingen hebben het spel afgerond en kunnen het spel niet nogmaals spelen.

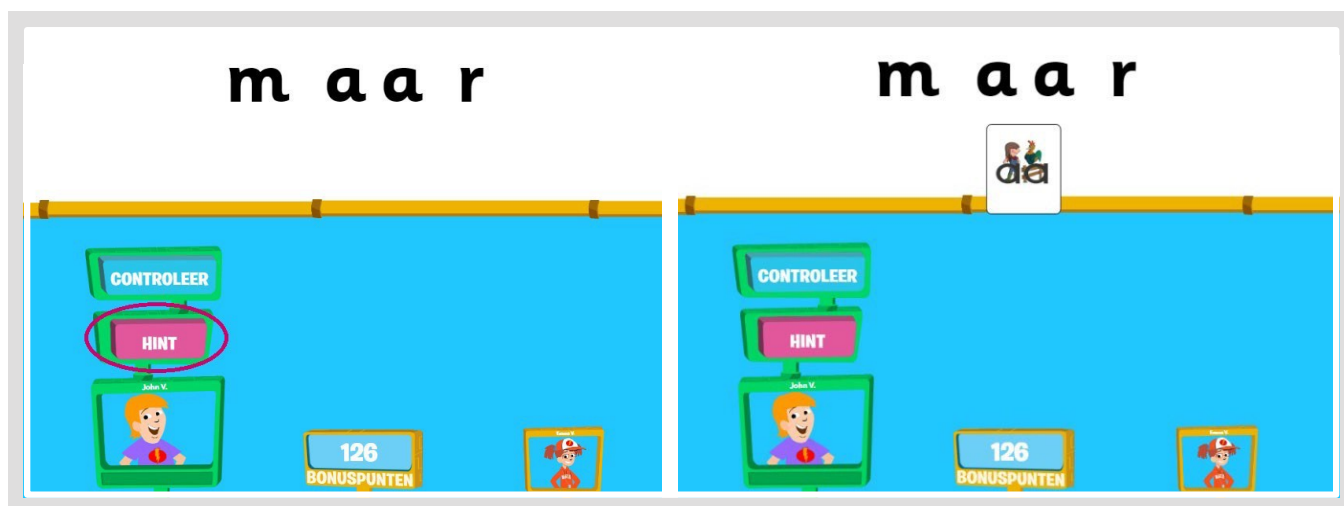
Nadat een team op 'Woordlezer' heeft geklikt in het activiteitenmenu, zien zij het onderstaande scherm. Op het scherm is te zien welke leerling de Lezer is en welke leerling het Maatje is. Wanneer beide leerlingen klaar zijn, klikken ze op 'Start'.



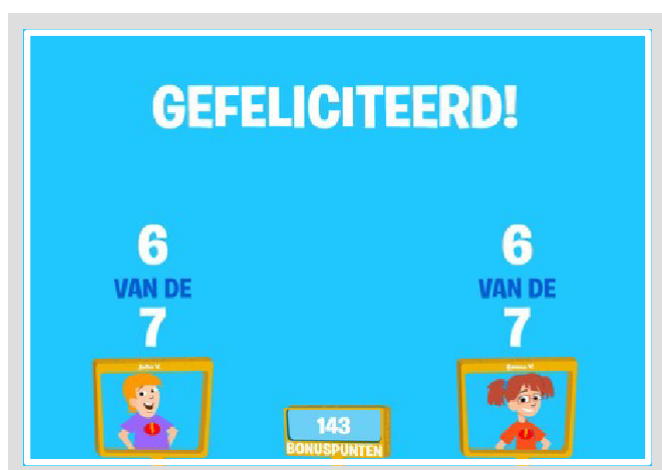
Nadat het team op 'Start' heeft geklikt, verschijnen er woorden in beeld voor de Lezer. De Lezer leest het woord hardop voor en het Maatje controleert. De Lezer kan ook om een hint vragen, wanneer hij niet weet hoe hij het woord moet uitspreken. Wanneer de Lezer op 'Controleer' klikt, beoordeelt het Maatje of het woord juist is voorgelezen en hij klikt op 'Goed' of op 'Probeer opnieuw'. Als de Lezer het woord juist heeft uitgesproken zonder hint, verdient hij een bonuspunt. Indien de Lezer het woord niet juist heeft uitgesproken, klikt het Maatje op 'Probeer opnieuw'. De Lezer kan nu met behulp van hints nogmaals proberen het woord juist uit te spreken. Vervolgens klikt hij weer op 'Controleer'.



Wanneer de Lezer de eerste keer op 'Hint' klikt, wordt het woord in beeld uitgerekt. De Lezer kan op een letter klikken om de bijbehorende letterkaart te zien. Wanneer de leerling nogmaals op 'Hint' klikt, worden de losse klanken voorgelezen. Bij de derde hint wordt het woord compleet voorgelezen en gaat het spel door naar het volgende woord. Als de leerling twee hints of minder gebruikt, klikt hij zelf op 'Controleer'. Nu verschijnt een audio-knop in beeld. Hier kan het Maatje op klikken om te controleren of de lezer het woord juist heeft gelezen.



Nadat de Lezer al zijn woorden heeft voorgelezen (5-8 woorden), geeft het scherm aan dat het team op de helft is. De Lezer en het Maatje wisselen nu van rol. Wanneer beide leerlingen hun woorden hebben gelezen, verschijnt een scherm met het aantal correct gelezen woorden per leerling (zonder hints). Wanneer beide leerlingen tenminste 80% van alle woorden correct hebben gelezen, krijgt het team vijf extra bonuspunten. Indien het team het spel niet succesvol afrondt, moeten zij het spel nogmaals doorlopen, totdat zij het spel wel succesvol afronden. Na het succesvol afronden van het spel wordt 'Woordlezer' in het activiteitenmenu inactief.

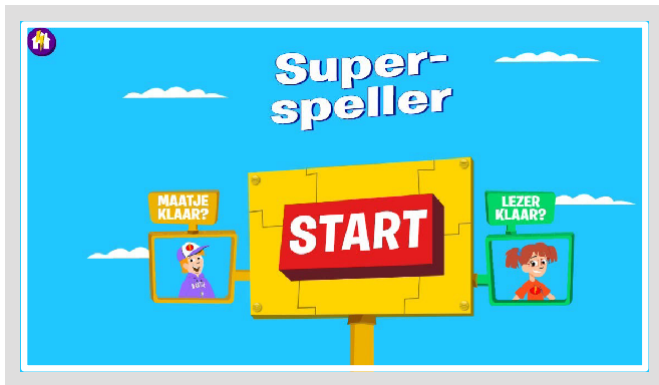


Leerlingen die 'Letterlezer' individueel uitvoeren doen hetzelfde spel, maar zonder van beurt te wisselen. De tutor moet hier de rol van Maatje overnemen. De leerling krijgt een punt voor elke correct voorgelezen letter (zonder het gebruik van een hint). Nadat de leerling alle letters heeft voorgelezen, verschijnt een scherm met het aantal correct gelezen letters zonder hints. Indien de leerling 80% van alle letters correct heeft gelezen, krijgt hij vijf bonuspunten. Indien de leerling het spel niet succesvol afrondt, moet hij het spel nogmaals uitvoeren totdat hij het spel wel succesvol afrondt.

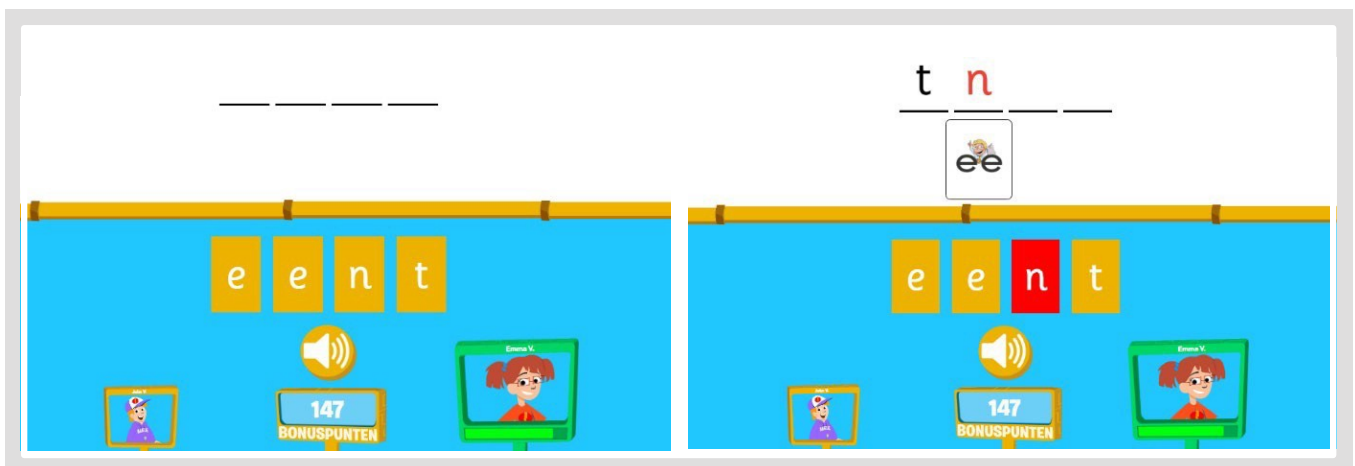
3.4 Superspeller

Bij 'Superspeller' spelt de Lezer woorden terwijl het Maatje coacht en controleert. Halverwege wisselen de Lezer en het Maatje van rol. Dit spel wordt beheerst zodra 80% van alle woorden correct zijn gespeld. Leerlingen verdienen punten voor de bonuspunten voor elk woord dat zij juist spellen zonder fouten. Wanneer de leerlingen het spel allebei beheersen, krijgen zij aan het einde van het spel vijf extra bonuspunten. Na het succesvol afronden van het spel wordt 'Superspeller' in het activiteitenmenu inactief. Leerlingen kunnen het spel niet nogmaals spelen.

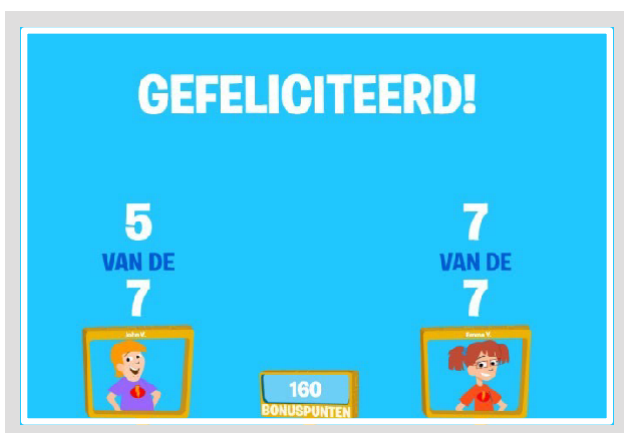
Nadat een team op 'Superspeller' heeft geklikt in het activiteitenmenu, zien zij het onderstaande scherm. Op het scherm is te zien welke leerling de Lezer is en welke leerling het Maatje is. Wanneer beide leerlingen klaar zijn, klikken ze op 'Start'.



Nadat het team op 'Start' heeft geklikt, verschijnt een audio-knop in beeld. Hier kan de Lezer op klikken om het woord (zo nodig meerdere malen) te horen. Tot en met verhaal 20 verschijnen ook aanklikbare letters in beeld. Dit zijn de letters van het woord dat de leerlingen moeten spellen. Bij verhaal 1 t/m 13 verschijnen alleen de aanklikbare letters die voorkomen in het woord. Bij verhaal 14 t/m 20 zijn er ook een aantal extra (foutieve) letters toegevoegd. Vanaf verhaal 21 moeten de leerlingen de letters zelf typen op het toetsenbord. Wanneer de Lezer een woord goed spelt zonder fouten, verdient hij een bonuspunt. Wanneer de Lezer een fout maakt, wordt die letter in beeld rood. De software spreekt de juiste klank vervolgens uit en de letterkaart van de klank verschijnt in beeld. Vervolgens kan de leerling het nogmaals proberen.



Nadat de Lezer al zijn woorden heeft gespeld (5-8 woorden), geeft het scherm aan dat het team op de helft is. De Lezer en het Maatje wisselen nu van rol. Wanneer beide leerlingen hun woorden hebben gespeld, verschijnt een scherm met het aantal correct gespelde woorden per leerling. Wanneer beide leerlingen tenminste 80% van alle woorden correct hebben gelezen, krijgt het team vijf extra bonuspunten. Indien het team het spel niet succesvol afrondt, moeten zij het spel nogmaals doorlopen. Wanneer zij bij de tweede poging het spel nog niet succesvol afronden, mogen ze alsnog verdergaan. De leerlingen voeren dit spel dus maximaal twee keer uit.



Leerlingen die 'Superspeller' individueel uitvoeren doen hetzelfde spel, maar zonder van beurt te wisselen. De leerling speelt nu alle woorden. Vervolgens verschijnt het scherm met het aantal correct gespelde woorden. Wanneer de leerling

tenminste 80% van alle woorden correct heeft gespeld, krijgt hij vijf extra bonuspunten. Indien de leerling het spel niet succesvol afrondt, moet hij het spel nogmaals doorlopen. Wanneer hij het spel bij de tweede poging nog niet succesvol afrondt, mag hij alsnog verdergaan. De leerling voert het spel dus maximaal twee keer uit.

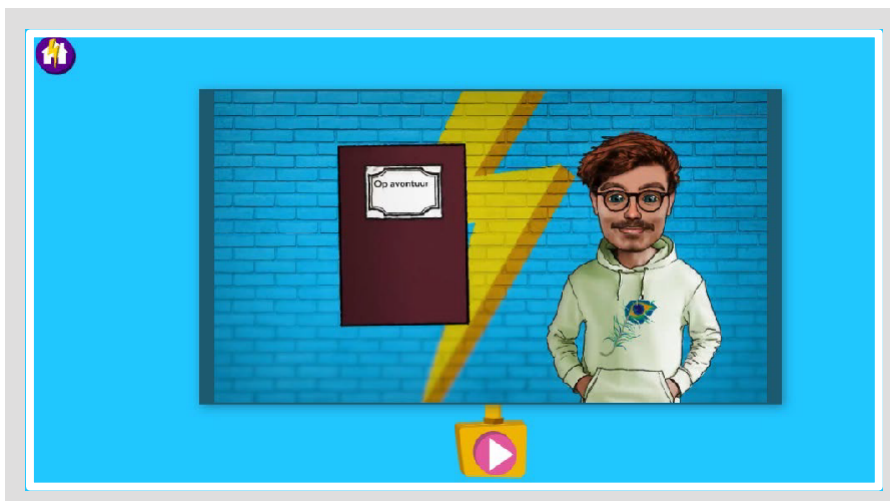
3.5 Woordenschat

Bij het onderdeel 'Woordenschat' oefenen de leerlingen met de woordenschat die hoort bij het verhaal. Leerlingen bekijken eerst een filmpje waarin de woordenschatwoorden in een andere context worden aangeboden dan in het verhaal. Daarna oefenen de leerlingen met het hardop lezen van de woordenschatwoorden. Vervolgens worden er een aantal zinnen gepresenteerd waarin deze woordenschatwoorden zijn weggehaald. De leerling moet het juiste woord in deze zinnen slepen. Leerlingen verdienen een punt voor elk woord dat zij bij de eerste poging juist invullen in de zin. Het team verdient vijf bonuspunten wanneer zij alle zinnen correct invullen. Na het succesvol afronden van het spel (tenminste 80% goed), wordt 'Woordenschat' in het activiteitenmenu inactief. Leerlingen kunnen het spel niet nogmaals spelen.

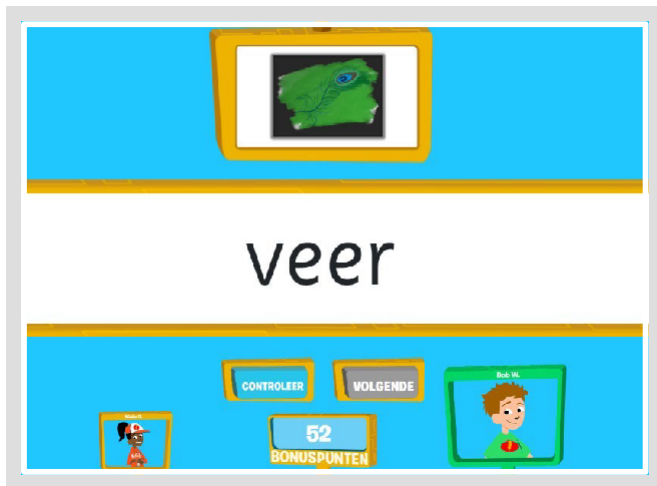
Nadat een team op 'Woordenschat' heeft geklikt in het activiteitenmenu, zien zij het onderstaande scherm. Op het scherm is te zien welke leerling de Lezer is en welke leerling het Maatje is. Wanneer beide leerlingen klaar zijn, klikken ze op 'Start'.



Nadat het team op 'Start' heeft geklikt, verschijnt een animatie. De leerlingen bekijken de animatie en luisteren naar het verhaal. Aan het einde van de animatie worden de woordenschatwoorden achter elkaar herhaald.



Zodra de animatie is afgelopen, verschijnen de woordenschatwoorden één voor één los in beeld. De avatars geven aan wie de Lezer is en wie het Maatje is. De Lezer leest al zijn woordenschatwoorden voor en het Maatje coacht en controleert. Vervolgens wisselen de Lezer en het Maatje van rol. De leerlingen kijken op 'Volgende' wanneer ze naar het volgende woord willen. De leerlingen kunnen op de audio-knop klikken als ze hulp nodig hebben bij het uitspreken van een woord.



Tot slot verschijnt de activiteit met de invulzinnen. Leerlingen lezen om de beurt een zin en slepen het correcte woord in de zin. De avatars wisselen na iedere zin om aan te geven dat de Lezer en het Maatje van rol moeten wisselen. Wanneer een leerling een woord correct in de zin heeft gesleept, horen de leerlingen een 'ping' en krijgen zij een bonuspunt. Wanneer het verkeerde woord wordt gekozen, horen de leerlingen een 'piep' en mogen ze het nog een keer proberen. Het spel gaat pas verder met het volgende scherm wanneer het correcte woord is ingevuld. Leerlingen kunnen op de audio-knop klikken onder een woord om het woord te horen, of ze kunnen op het icoon met het plaatje klikken. Dat is het plaatje uit de animatie dat bij het woord hoort. Om de hele zin te beluisteren, kunnen leerlingen op de audio-knop onder de zin klikken.



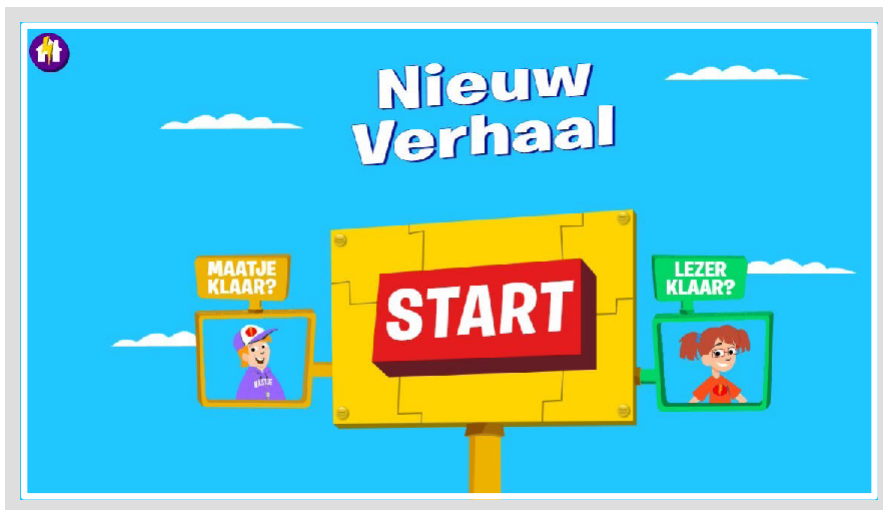
Na deze opdracht verschijnt een scherm met het aantal invulzinnen dat het team bij de eerste poging correct heeft ingevuld. Bij dit spel krijgt het team de punten gezamenlijk. Wanneer het team tenminste 80% van alle zinnen bij de eerste poging correct heeft ingevuld, krijgen ze vijf extra bonuspunten. Indien het team het spel niet succesvol afrondt, moeten zij het spel nogmaals doorlopen, totdat zij het spel wel succesvol afronden. Na het succesvol afronden van het spel wordt 'Woordlezer' in het activiteitenmenu inactief.



Leerlingen die 'Woordenschat' individueel uitvoeren doen hetzelfde spel, maar zonder van beurt te wisselen. De leerling krijgt een punt voor alle invulzinnen die bij de eerste poging correct zijn ingevuld. Nadat de leerling alle zinnen heeft ingevuld, verschijnt een scherm met het aantal correct ingevulde zinnen. Indien de leerling tenminste 80% van alle zinnen bij de eerste poging correct heeft ingevuld, krijgt hij vijf bonuspunten. Indien de leerling het spel niet succesvol afrondt, moet hij het spel nogmaals doen, totdat hij het spel wel succesvol afrondt.

3.6 Nieuw Verhaal

Bij 'Nieuw Verhaal' kunnen de leerlingen laten zien wat zij geleerd hebben door het nieuwe verhaal te lezen en hier begrijpend leesvragen over te beantwoorden. Leerlingen verdienen een punt voor iedere vraag die zij bij de eerste poging juist beantwoorden. Het team verdient vijf bonuspunten wanneer zij alle begrijpend leesvragen (in één keer) juist beantwoorden. Dit spel wordt beheerst zodra 80% van alle vragen juist zijn beantwoord. Na het succesvol afronden van het spel wordt 'Nieuw Verhaal' in het activiteitenmenu inactief. Leerlingen kunnen het spel niet nogmaals spelen. 'Nieuw Verhaal' is pas beschikbaar wanneer het team alle andere spellen beheerst (de knop blijft grijs totdat de andere spellen succesvol zijn afgerond). Nadat een team op 'Nieuw Verhaal' heeft geklikt in het activiteitenmenu, zien zij het onderstaande scherm. Op het scherm is te zien welke leerling de Lezer is en welke leerling het Maatje is.



Wanneer beide leerlingen klaar zijn, klikken ze op 'Start'. Vervolgens verschijnt de voorkant van het verhaal in beeld. De software van het programma leest nu de titel, auteur en illustrator van het verhaal voor.



Nadat het team op 'Start' heeft geklikt, verschijnt de eerste pagina van de tekst.



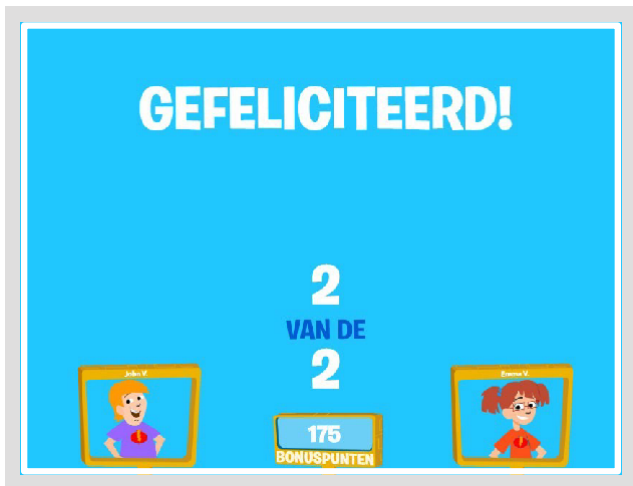
De Lezer leest de tekst op de pagina. Het Maatje coacht en controleert. Wanneer de Lezer een woord niet kan uitspreken of er mee worstelt, klikt het Maatje op dat woord. Nadat de Lezer klaar is, klikt hij op 'Vraag' om naar de bijbehorende vraag te gaan.



Tot en met verhaal 17 worden de vragen en antwoordopties voorgelezen. Vanaf verhaal 18 moeten de leerlingen de vragen en antwoordopties zelf lezen. Als een leerling terug wil naar het verhaal om de vraag te kunnen beantwoorden, klikt hij op 'Verhaal'. Het gaat bij de vragen om het begrijpend lezen en niet om het onthouden. Teruggaan naar het verhaal wordt daarom niet gezien als hint. De leerling klikt vervolgens op een van de antwoordopties om de vraag te beantwoorden. Als de vraag goed is beantwoord, horen de leerlingen een 'ping' en krijgen zij een bonuspunt. De avatars geven aan wanneer de Lezer en het Maatje van rol wisselen.

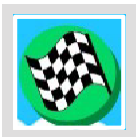
Wanneer een leerling het verkeerde antwoord aanklikt, licht de antwoordoptie rood op. Vervolgens moet de leerling een ander antwoord kiezen.

De leerlingen blijven wisselen van rol totdat alle vragen zijn beantwoord. Vervolgens verschijnt een scherm met het aantal juist beantwoorde vragen. Leerlingen krijgen vijf extra bonuspunten wanneer zij tenminste 80% van de begrijpend leesvragen goed beantwoorden.



Leerlingen die 'Nieuw Verhaal' individueel uitvoeren doen hetzelfde spel, maar zonder van beurt te wisselen. De tutor moet de rol van Maatje overnemen. Nadat alle vragen zijn beantwoord, verschijnt een scherm met het aantal juist beantwoorde vragen. Indien de leerling tenminste 80% van de begrijpend leesvragen goed heeft beantwoord, krijgt hij vijf extra bonuspunten.

Zodra het onderdeel 'Nieuw Verhaal' is afgerond, verschijnt links bovenin het activiteitenmenu een zwart-witte vlag. Wanneer de tutor er klaar voor is, klikt hij op de zwart-witte vlag om naar de Tutortoets te gaan.



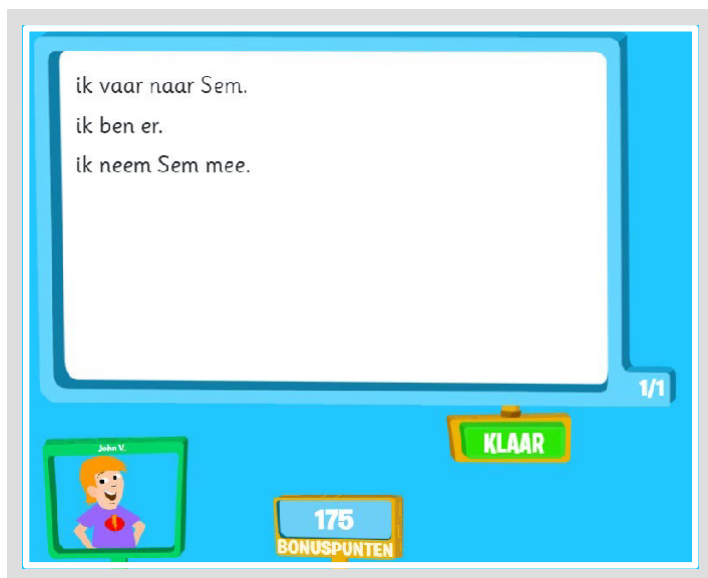
4. Tutortoets

Wanneer een team alle spellen heeft afgerond, moeten de leerlingen de Tutortoets maken. De tutor geeft aan wanneer de Tutortoets gemaakt moet worden.

Tijdens het eerste onderdeel leest het team woorden. De tutor klikt op 'Goed' of 'Fout' bij elk woord. De avatar laat zien welke leerling als eerste moet lezen. Nadat de eerste leerling alle woorden heeft gelezen, komt de avatar van de tweede leerling in beeld. Nu is het de beurt aan de tweede leerling om woorden te lezen.



Het volgende onderdeel beoordeelt het vloeiend lezen. Er is een timer die afloopt en de tutor moet hierop klikken om dit onderdeel te starten. Terwijl de leerling hardop leest, klikt de tutor op de woorden die de leerling verkeerd leest. Volg de tekst met de cursor net achter de lezer aan. Wacht 10 seconden als de leerling het woord niet kan lezen, zeg daarna het woord voor en klik het woord aan.



Als de timer is afgelopen, klikt de tutor op het laatste woord dat de leerling heeft gelezen. De tutor of de leerling kan ook klikken op 'Klaar' wanneer de leerling klaar is met lezen voordat de timer is afgelopen. Aan de hand van het aantal (goed) gelezen woorden in een minuut wordt de WPM (aantal correct gelezen woorden per minuut) berekend.

Hierna verschijnt 'Vraag' onderaan het scherm. Nadat de tutor hierop klikt, komt er een begrijpend leesvraag in beeld. Afhankelijk van het antwoord van de leerling klikt de tutor op 'Goed' of 'Fout'. Zo nodig kan de tutor de antwoorden vinden op het tabblad 'Bronnen' ('Tutortoets – begrijpend leesvragen en antwoorden').



De tutor herhaalt bovenstaande stappen nu met de andere leerling. Op het laatste scherm kan de tutor aangeven met 'Ja' of 'Nee' of de leerling de Tutortoets heeft behaald. Leerlingen moeten de Tutortoets behalen om door te mogen naar het volgende verhaal.



Een tutortoets kan ook individueel worden afgenomen. Dit gaat op dezelfde manier als hierboven beschreven, alleen zijn er geen verschillende beurten.

4.1 Criteria voor het behalen van de Tutortoets

Score om te slagen voor de Tutortoets*

Decoderen 80% van de woorden correct gelezen

Vloeiend lezen Dit wordt gemeten om de vooruitgang bij te houden en te kunnen vergelijken met de verwachte standaarden. De uitslag weerhoudt leerlingen er niet van om te slagen, tenzij het niveau dusdanig laag is dat het interfereert met het algehele tekstbegrip.

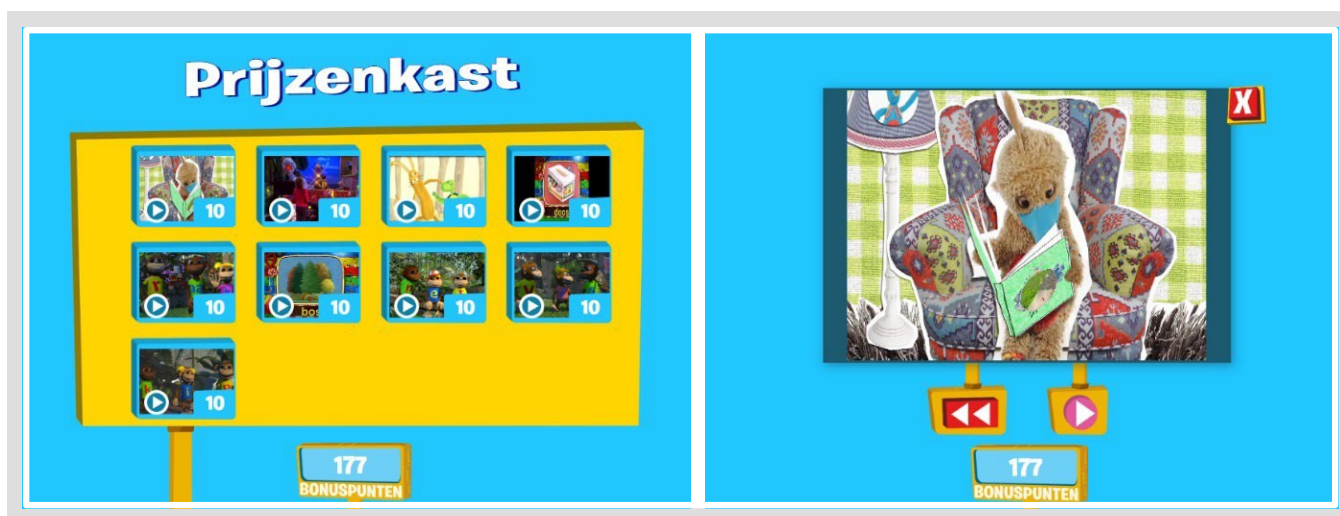
Begrip (begrijpend leesvraag) 1/1

*Dit zijn algemene richtlijnen om te kunnen slagen. Het oordeel van de tutor moet hierin ook worden meegenomen. Bijvoorbeeld: een leerling heeft alle onderdelen goed afgerond, de begripsvraag juist beantwoord en hij is een vloeiende lezer. Hij heeft alleen twee woorden verkeerd gelezen in plaats van een. Zijn partner heeft wel voldaan aan alle criteria. In zo'n geval kan de tutor ervoor kiezen om het team door te laten gaan naar het volgende verhaal (het is hierbij wel van belang dat de tutor de leerling vervolgens goed in de gaten houdt om te controleren of de leerling bij het volgende verhaal nog steeds goed vooruitgang boekt).

5. Prijzenkast

Nadat leerlingen een verhaal volledig hebben afgerond, verschijnt een scherm met beloningen genaamd de 'Prijzenkast'. Het totaal behaalde punten door het team is te zien onderaan de pagina. In de Prijzenkast staan filmpjes van SchoolTV die de teams kunnen bekijken door bonuspunten in te leveren. Bij elk filmpje staat hoeveel punten het kost om het filmpje te bekijken.

Leerlingen klikken op 'Play' om het filmpje af te spelen. Wanneer het filmpje is afgelopen, klikken ze op het rode kruisje om terug te gaan naar de Prijzenkast. Alle punten die aan het eind van een sessie overblijven, zullen bewaard blijven tot de volgende sessie. Wanneer leerlingen al hun bonuspunten hebben gebruikt, keert het programma terug naar het activiteitenmenu om aan het volgende verhaal te beginnen.



De tutor heeft altijd de mogelijkheid om via het Beheerportaal extra bonuspunten toe te kennen aan het team. In de Handleiding Beheerportaal staat hoe u dit kunt doen (onder kopje 2.2 Beheer teams). Zo kunnen teams die geconcentreerd gewerkt hebben maar te weinig bonuspunten bezitten, toch beloond worden met een filmpje binnen het programma.

**Leerkansen voor
iedereen.**



Amsterdamseweg 51B
3812 RP Amersfoort

lexima

033 - 434 80 00
info@lexima.nl
www.lexima.nl