

Gebruikershandleiding Bereslim



Inhoud

1.	Leerzame spelletjes.....	3
	Hoe zorgt Bereslim er voor dat de computerspellen leerzaam zijn?.....	3
	Speelmaatjes	3
	Ook leerzaam voor ouders en leerkrachten.....	3
2.	Leergedrag.....	4
	Wat is leergedrag?	4
	Typen leergedrag	4
	Welke hulp krijgt een impulsief kind tijdens het spelen van een spel?.....	5
	Welke hulp krijgt een afwachtend kind tijdens het spelen van een spel?.....	5
	Welke hulp krijgt een flexibel kind tijdens het spelen van een spel?.....	6
3.	BereslimmeBoeken	7
	Wat zijn BereslimmeBoeken?	7
	De speelmaatjes bij BereslimmeBoeken	7
	Goed voor de taalontwikkeling	7
	Met en Vrij Spelen	7
	Boekenlijst.....	7
	Wat komt er uit wetenschappelijk onderzoek?.....	7
4.	Letters in Beweging	8
	Wat is Letters in Beweging?	8
	De speelmaatjes bij Letters in Beweging.....	8
	Foneembewustzijn.....	8
	Spelen met je eigen naam	9
	Uitleg over de spelgroepen van Letters in Beweging.....	9
	Wat komt er uit wetenschappelijk onderzoek?.....	10
5.	Samenslim	11



Wat is Samenslim?	11
De speelmaatjes bij Samenslim	11
Uitleg over de spelgroepen van Samenslim	11
Denkstappen bij Samenslim	12
Hoe meet Samenslim het leergedrag?	12
Wat komt er uit wetenschappelijk onderzoek?	12
6. Thuis spelen	13
Hoe werkt Thuis spelen?	13
Voordelen van Thuis spelen	13
Ouderbetrokkenheid	13
7. Tips	14
Tips voor de taalontwikkeling (dit past bij BereslimmeBoeken)	14
Tips voor de leesontwikkeling (dit past bij Letters in Beweging)	14
Tips om goed leergedrag te stimuleren (dit past bij Samenslim, maar ook bij de andere spellen)	14



1. Leerzame spelletjes

Hoe zorgt Bereslim er voor dat de computerspellen leerzaam zijn?

Alle Bereslim-spellen zijn gemaakt om jonge kinderen iets te leren. Een computerspel is leerzaam als een kind al ontdekkend aan het leren is. In de Bereslim-spellen gebeurt dit doordat kinderen wordt gevraagd een probleempje op te lossen.

Het is belangrijk dat een kind weet wat de bedoeling van een spel is. Voordat een Bereslimspel begint, wordt daarom uitgelegd wat er gaat gebeuren. Dan wordt ook gezegd waar het kind op moet letten.

Sanne zegt bijvoorbeeld 'Ik ga me verstoppen achter de bank'.

Na de uitleg krijgt het kind de opdracht. Speelmaatje Sim vraagt bijvoorbeeld: 'Weet jij waar Sanne zich verstoppt heeft? Wil jij me helpen? Klik maar waar jij denkt dat Sanne zich verstoppt heeft'. Daarna kan het kind antwoorden door op objecten in het scherm te klikken.

Een goed computerspel geeft duidelijk aan of het antwoord klopt. Ook wordt er hulp geboden als het antwoord niet goed is. Bij de Bereslim-spellen worden kinderen beloond als het antwoord klopt. Als het niet klopt, geeft een speelmaatje hulp en mag het kind nog een keer proberen. En nog een keer, en nog een keer. Het speelmaatje geeft dan steeds een beetje meer hulp. Als het na drie keer nog niet lukt, doen de speelmaatjes het voor. Ook daar kunnen kinderen van leren.

Als laatste is het belangrijk dat kinderen datgene wat ze via de computer leren ook thuis en op school kunnen gebruiken. Daarom zorgen we ervoor dat de opdrachten en het decor heel herkenbaar zijn voor jonge kinderen.

Speelmaatjes

Omdat jonge kinderen veel leren door het nadoen van anderen, is het belangrijk dat een computerspel daar gebruik van maakt. In de Bereslim-spellen zijn er daarom speelmaatjes en hulpjes. Zij maken de spellen nog aantrekkelijker en leerzamer. Kinderen kunnen van deze speelmaatjes leren. Bij Samenslim en Letters in Beweging zijn Sim, Sanne en Beer de speelmaatjes. Beer geeft waar nodig hulp en stemt dit af op wat het kind nodig heeft. Beer is heel geduldig en blijft altijd vriendelijk. Bij BereslimmeBoeken speelt het kind met Mik en Melle. De kinderen vinden de speelmaatjes vaak erg leuk en praten soms ook terug.

Ook leerzaam voor ouders en leerkrachten

De spelletjes van Bereslim zijn niet alleen leerzaam voor kinderen. Ook ouders en leerkrachten kunnen ervan leren! Bij elk spel worden de resultaten van de kinderen bijgehouden. Ouders en leerkrachten kunnen daardoor zien hoe een kind de spellen speelt. En dat is heel leerzaam. Want als je weet wat een kind goed kan en wat het lastig vindt, weet je ook beter hoe je het kind kan helpen. Bovendien geeft Bereslim ook tips aan ouders en leerkrachten. De tips gaan over hoe ze het kind kunnen helpen om zo optimaal mogelijk te leren.



2. Leergedrag

Wat is leergedrag?

Kinderen leren op verschillende manieren. Dit noemen we leergedrag. Het ene type leergedrag is effectiever en daardoor beter dan het ander. Als kinderen effectief leergedrag hebben, halen ze op school betere resultaten. Als een kind iets niet kan, hoeft dit niet te liggen aan een gebrek aan kennis. Het kan ook zijn dat een kind de kennis wel heeft, maar niet goed gebruikt. Het is dus erg belangrijk dat een kind effectief leergedrag aanleert. We spreken van effectief leergedrag als het kind goed kijkt wat het moet doen en als het een goed plan gebruikt. Daardoor kan een kind zijn of haar kennis beter gebruiken en zodoende op school beter presteren. Met de spellen van Bereslim kan een kind goed leergedrag leren. Na elk antwoord krijgt het van de computer te horen waarop het moet letten. De spellen zijn er dus op gericht om ieder kind beter te laten leren.

Typen leergedrag

Er zijn drie soorten leergedrag: impulsief, afwachtend en flexibel:

a. Impulsief leergedrag

Wat betekent het als een kind de spellen impulsief speelt?

Als een kind de spellen impulsief speelt, betekent dit dat het zonder plan of nadenken werkt. Het kind wil snel en luistert niet goed naar de opdracht. Hij of zij denkt niet goed na over oplossingen, maar klikt te vaak en te snel met de muis. Het kind klikt bijvoorbeeld al voordat het de opdracht goed begrijpt. Daardoor worden er vaak veel fouten gemaakt. Het kan zijn dat het kind de vragen niet goed snapt. Toch heeft het vaak gewoon niet goed naar de vraag geluisterd. Of het heeft al geklikt voordat het er over na heeft gedacht.

Hoe herken je impulsief gedrag in het dagelijks leven?

Impulsieve kinderen doen vaak dingen voordat ze erover nadenken. In het dagelijks leven herken je dit aan de volgende voorbeelden:

- zomaar dingen zeggen, er iets 'uitflappen';
- dingen niet afmaken;
- andere mensen storen die met iets bezig zijn;
- plotseling een straat oversteken, zonder goed uit te kijken;
- het moeilijk vinden om op de beurt te wachten.

Welke gevolgen heeft impulsief leergedrag op school?

Impulsief gedrag komt bij jonge kinderen best veel voor. Dat is op zich niet heel erg, maar het is niet handig als kinderen te veel op deze manier reageren. Impulsieve kinderen luisteren vaak niet goed naar een opdracht. Ze vinden het moeilijk om rustig na te denken. Ze geven te snel een antwoord of slaan dingen over. Daardoor is het mogelijk dat er op school problemen ontstaan. Ze maken bijvoorbeeld veel fouten en/of krijgen hun werk niet af.

b. Afwachtend leergedrag

Wat betekent het als een kind de spellen afwachtend speelt?

Als een kind de spellen afwachtend speelt, betekent dit dat het weinig initiatief neemt. In het spel beweegt het kind de muis weinig en klikt vaak niet op tijd. Het wacht af wat er gebeurt. Daardoor geeft het kind geen of weinig antwoorden en wacht het vaak tot er hulp wordt gegeven. Afwachtende kinderen weten het antwoord meestal wel. Ze durven er alleen niet op te klikken.



Hoe herken je afwachtend gedrag in het dagelijks leven?

Afwachtende kinderen moeten vaak aangemoedigd worden om iets te doen. In het dagelijks leven herken je dit aan de volgende voorbeelden:

- 'de kat uit de boom kijken': eerst zien hoe iets gaat. Kijken hoe anderen het doen, pas daarna zelf iets doen;
- wachten tot er hulp komt;
- niet vragen of iemand met je wil spelen, maar wachten tot er iemand naar je toe komt;
- stil zijn in een groep.

Welke gevolgen heeft afwachtend leergedrag op school?

Afwachtend gedrag komt bij jonge kinderen best veel voor. Dat is op zich niet heel erg, maar het is niet handig als kinderen te veel op deze manier reageren. Afwachtende kinderen durven niet goed keuzes te maken. Daardoor is het mogelijk dat er op school problemen ontstaan. Het kind laat bijvoorbeeld niet zien wat het eigenlijk kan. Hierdoor haalt hij of zij minder goede resultaten dan nodig is of moet het veel geholpen worden. Een ander voorbeeld is dat het kind niet oefent hoe het zelf een oplossing moet bedenken. Kortom, er bestaat een goede kans dat een afwachtend kind onvoldoende profiteert van de lessen.

c. Flexibel leergedrag

Wat betekent als een kind de spellen flexibel speelt?

Als een kind flexibel speelt, betekent dit dat het met een plan werkt. Het kind luistert goed naar de opdracht. Hij of zij denkt goed na over oplossingen. Pas daarna klikt het kind op een antwoord. Dit is een goede manier van werken. Flexibele kinderen maken vaak weinig fouten.

Hoe herken je flexibel gedrag in het dagelijks leven?

Flexibele kinderen weten wat ze moeten doen en op welke manier. Ze passen hun gedrag en aanpak aan om hun doel te bereiken. In het dagelijks leven herken je dit aan de volgende voorbeelden:

- goed nadenken wat je moet doen. Daarna bedenken hoe je dat gaat doen;
- kijken of het goed is gegaan (controleren);
- problemen oplossen door een andere manier uit te proberen;
- het doel niet loslaten, ook al lukt het niet direct;
- gemotiveerd zijn;
- open staan voor veranderingen.

Welke gevolgen heeft flexibel leergedrag op school?

Soms weet je een antwoord op een vraag direct. Flexibele kinderen reageren dan meteen. Soms weet je een antwoord niet direct. Flexibele kinderen zoeken dan goed uit wat ze moeten doen. Daarna bedenken ze hoe ze het gaan aanpakken. Als ze klaar zijn, kijken ze of ze het goed gedaan hebben. Daardoor worden op school veel fouten voorkomen. Van de fouten die ze wel maken, leren ze veel. De volgende keer doen ze het dan beter. Hierdoor ontwikkelen ze zich goed op leergebied.

Welke hulp krijgt een impulsief kind tijdens het spelen van een spel?

Een impulsief kind moet gestimuleerd worden om goed te luisteren en te kijken en goed na te denken voor het een antwoord geeft. Als een kind fout klikt, wordt de vraag herhaald en wordt het gestimuleerd om goed te kijken. Als een kind dan opnieuw een fout antwoord geeft, krijgt het een tip. De vraag wordt weer herhaald en het kind wordt weer gestimuleerd om goed te kijken. Lukt het dan nog niet, dan doen de speelmaatjes het antwoord voor.

Welke hulp krijgt een afwachtend kind tijdens het spelen van een spel?

Een afwachtend kind moet gestimuleerd worden om te reageren. Als een kind niet klikt, zullen de speelmaatjes de vraag herhalen en vervolgens zeggen: 'klik maar!'. Lukt het dan nog niet, dan wordt



er een hint gegeven. En weer wordt het kind gestimuleerd om te klikken. Na drie keer niet klikken, doen de speelmaatjes het antwoord voor.

Welke hulp krijgt een flexibel kind tijdens het spelen van een spel?

Een flexibel kind zal over het algemeen weinig fouten maken. Als het een foutje maakt, zal het meestal voldoende hebben aan lichte hulp. De ene keer zal het nodig zijn dat het kind wordt gestimuleerd om te klikken. De andere keer is het goed dat een kind wordt gestimuleerd om nog eens goed te kijken. Een enkele keer als het kind er niet uit komt, zal zwaardere hulp in de vorm van een hint nodig zijn, of moeten de speelmaatjes het antwoord voordoen.



3. BereslimmeBoeken

Wat zijn BereslimmeBoeken?

BereslimmeBoeken zijn prentenboeken die zijn verfilmd. Ze zijn bedoeld voor kinderen van ongeveer 3 tot 7 jaar. Deze interactieve films stimuleren de taalontwikkeling van kinderen. Maar ze zijn ook gewoon leuk, want kinderen beleven veel plezier aan de bewegende beelden, de muziek en de geluidseffecten. Kinderen hebben de mogelijkheid om de boeken te bekijken met of zonder vragen. Een voorloper van BereslimmeBoeken won in 2007 de Nationale Alfabetiseringsprijs.

De speelmaatjes bij BereslimmeBoeken

Bij BereslimmeBoeken wordt het kind geholpen door Mik en Melle of Sim en Sanne. Het is goed voor de taalontwikkeling als kinderen tijdens het voorlezen vragen over het verhaal beantwoorden. Bij de digitale prentenboeken van Bereslim gebeurt dit doordat speelmaatjes het verhaal af en toe onderbreken met een vraag. De vragen houden de kinderen bij de les en helpen het kind zo om nieuwe woorden te leren (woordbegrip) en om de verhaallijn beter te begrijpen (verhaalbegrip). Als het niet lukt, geeft het speelmaatje hulp en mag het kind het nog een keer proberen. En nog een keer, en nog een keer. Het speelmaatje geeft dan steeds een beetje meer hulp. Als het na drie keer nog niet lukt, doet het speelmaatje het voor. Ook daar kunnen kinderen van leren.

Goed voor de taalontwikkeling

BereslimmeBoeken is goed voor het verhaalbegrip en de woordenschat van kinderen. Dat komt doordat de kinderen niet alleen het verhaal horen en de plaatjes zien, maar het ook tot leven zien komen in bewegende beelden. Het verhaal wordt ondersteund met muziek, gesproken tekst en geluiden. Door op het juiste moment in te zoomen op details in de film, wordt voor kinderen beter duidelijk waar het op dat moment om gaat. Door dit alles worden kinderen meer dan bij gewoon voorlezen meegenomen in wat belangrijk is. Verder kan een kind heel gemakkelijk meerdere keren het zelfde BereslimBoek bekijken. Dat is heel goed, want van herhaling leren jonge kinderen veel.

Metten en Vrij Spelen

Om de kinderen te laten spelen met de BereslimmeBoeken, kunt u in dit programma kiezen tussen twee varianten: de functie Metten of de functie Vrij Spelen.

In de functie Metten krijgt het kind de boeken aangeboden in de volgorde die u zelf hebt ingesteld. Dit instellen gebeurt via het menu Administratie > BereslimmeBoeken > Op school spelen. De leerlingen waarvan u het spelgedrag wilt volgen, spelen onder hun eigen naam. De resultaten van deze leerling worden geregistreerd. Daardoor kunt u de ontwikkeling van deze leerlingen nauwkeurig volgen.

In de functie Vrij Spelen kan het kind zelf kiezen welk boek het speelt. Ook kan het kiezen tussen een boek zonder vragen en een boek met vragen. Een leerling speelt niet onder zijn eigen naam, waardoor de resultaten van de individuele leerling niet worden geregistreerd.

Boekenlijst

Zie het overzicht van alle boeken op: <https://next.bereslim.nl/bookcase/>

Wat komt er uit wetenschappelijk onderzoek?

De digitale prentenboeken van Bereslim worden wetenschappelijk onderzocht. Uit onderzoek naar digitale prentenboeken (Universiteit Leiden) blijkt dat:

- peuters en kleuters het verhaal beter begrijpen en nieuwe woorden en zinsconstructies leren;
- kinderen met een taalachterstand met digitale prentenboeken in een half uur tijd vijf à zes nieuwe woorden leren (normaal is dat maar twee of drie woorden per dag);
- digitale prentenboeken ook zeer effectief zijn voor te drukke of te afwachtende kinderen, die minder profiteren van groepsprocessen / klassikale lessen.



VVTO Engels (Vroeg vreemdetalenonderwijs Engels)

Naast de Nederlandse BereslimmeBoeken zijn er ook in het Engels vertaalde en ingesproken titels opgenomen in Bereslim:

Tummy Tom Umbrella	Dikkie Dik paraplu
Tummy Tom Spider	Dikkie Dik de spin
Tummy Tom Sleep over	Dikkie Dik logeren
Tummy Tom Pepper	Dikkie Dik peper
Tummy Tom Ink	Dikkie Dik inkt
Tummy Tom The clothes line	Dikkie Dik de waslijn
Tummy Tom Birdie	Dikkie Dik het vogeltje
Tummy Tom Ball of wool	Dikkie Dik knot wol
Hooray! A new baby goat is born today!	We hebben er een geitje bij
Dawdle	Nippertje (+ de film met vragen)
Big sister Sarah	Saar wordt grote zus (+ de film met vragen)

4. Letters in Beweging

Wat is Letters in Beweging?

Het spel Letters in Beweging helpt kinderen bij de allereerste stap richting lezen en schrijven. Het doel is dat kinderen gaan begrijpen dat geschreven letter gekoppeld zijn aan klanken. Dat is een heel belangrijke stap in de leesontwikkeling. Voor volwassenen is het heel normaal dat een klank en een letter bij elkaar horen, maar voor een kind is dat nog absoluut niet zo. Ook weten ze nog niet dat je een woord kan verdelen in verschillende klanken.

Het programma bestaat uit een reeks van 40 spelletjes, verdeeld over 7 spelgroepen. Het programma oefent achtereenvolgens: (1) herkennen van de eigen naam in geschreven vorm, (2) associëren van de beginletter van de naam met de bijbehorende klank en (3) identificeren van de klank van de beginletter in andere woorden. De reeks spellen is zo opgebouwd dat de moeilijkheidsgraad steeds toeneemt. Het kind wordt daardoor stapsgewijs begeleid in zijn of haar ontwikkeling.

Het spel is in principe gemaakt voor de kleuterleeftijd. De meeste kinderen profiteren er optimaal van rond de periode aan het eind van groep 1 en aan het begin van groep 2. Maar er zijn ook kinderen die de ontwikkeling waar Letters in Beweging een beroep op doet eerder of later doormaken. Sommige kleuters kennen al letters en begrijpen ook dat die letters horen bij bepaalde klanken. Als een kind daarnaast ook oefenspelletjes als 'In welk woord hoor je de m van mama?' goed kan uitvoeren, is het programma waarschijnlijk te gemakkelijk. Maar wanneer de kleuter nog geen letters kent of nog niet begrijpt dat die letters ergens voor staan, is het een heel goed moment om dit met Letters in Beweging te gaan ontdekken.

De speelmaatjes bij Letters in Beweging

Bij het spelen van Letters in Beweging heeft het kind drie speelmaatjes: Sim, Beer en Sanne. Sanne geeft de opdrachten en Sim beantwoordt samen met het kind de vragen. Als het niet lukt, geeft Beer hulp en mag het kind nog een keer proberen. En nog een keer, en nog een keer. Beer geeft dan steeds een beetje meer hulp. Als het na drie keer nog niet lukt, doet Beer het voor. Ook daar kunnen kinderen van leren.

Foneembewustzijn

Letters in Beweging heeft als doel het foneembewustzijn en de letterkennis van kinderen te stimuleren. Foneembewustzijn is het kunnen herkennen en manipuleren van klanken in woorden. Het foneembewustzijn ontwikkelt zich voor een deel spontaan. Het is wel belangrijk dat er in de omgeving prikkels zijn in de vorm van taal- en computerspelletjes. Kinderen ontdekken spelenderwijs dat woorden bestaan uit klanken (fonemen). Voor de meeste kinderen is het echter belangrijk om het foneembewustzijn gericht te stimuleren. Uit onderzoek blijkt namelijk dat een goed ontwikkeld fonemisch bewustzijn een positief effect heeft op het leren lezen en schrijven in groep 3 en 4. Letters in Beweging kan daaraan een belangrijke bijdrage leveren.



Spelen met je eigen naam

Bijzonder aan Letters in Beweging is dat kinderen in een aantal spellen met hun eigen naam spelen. Dit sluit aan bij de manier waarop kinderen op een natuurlijke wijze in aanraking komen met geschreven taal. De eigen naam en de eigen letter zijn vaak de eerste vormen van geschreven taal die kinderen herkennen. Letters in Beweging maakt hier gebruik van door kinderen bewust te maken van de vorm en klank van hun eigen naam en letter. Het gebruik maken van de eigen naam is bovendien een extra motivatie voor kinderen. Ze zijn verbaasd en blij verrast dat zij zelf in het spel voorkomen.

In het spel wordt de naam van het kind ook uitgesproken. Omdat wij niet alle voorkomende namen als audio kunnen opnemen, zijn er ook namen die niet in de database van het programma voorkomen. Als dat het geval is, speelt het kind met de naam 'mama'. Mama is, net als de eigen naam, één van de eerste vormen van geschreven taal die kinderen herkennen. U kunt hier de lijst met de in het programma voorkomende namen downloaden: <http://web.bereslim.nl/bereslim/letters-in-beweging/eigen-naam.html>.

Uitleg over de spelgroepen van Letters in Beweging

Het programma bestaat uit 40 spellen, verdeeld over 7 spelgroepen. De spelgroepen zijn op een doordachte manier opgebouwd in moeilijkheidsgraad. Daardoor wordt het kind stapsgewijs begeleid in zijn of haar ontwikkeling. Hieronder volgt een overzicht van de spelgroepen, waarbij wordt aangegeven wat het doel van elke spelgroep is.

Spelgroep 1: De eigen naam zoeken tussen reeksen, samengesteld uit andere grafische systemen (cijfers en tekens).

Het kind krijgt een decor te zien, waarin onder andere zijn eigen naam wordt afgebeeld. De naam is het enige antwoord dat bestaat uit letters. De andere antwoordmogelijkheden zijn cijfers en tekens die niet tot het alfabet behoren. Het is de bedoeling dat het kind op zijn eigen naam klikt.

Doel: aan de hand van de eigen naam het schrift herkennen ten opzichte van andere grafische systemen.

Spelgroep 2: De eigen naam zoeken tussen reeksen, samengesteld uit vormen die lijken op letters (fantasieschrift en combinaties van andere alfabetten).

Het kind krijgt een decor te zien, waarin onder andere zijn eigen naam wordt afgebeeld. De naam is het enige antwoord dat bestaat uit letters. De andere antwoordmogelijkheden zijn krabbels en tekens uit andere alfabetten. Het is de bedoeling dat het kind op zijn eigen naam klikt.

Doel: de naam geschreven met echte letters onderscheiden van de naam samengesteld uit pseudo-letters.

Spelgroep 3: De eigen naam zoeken tussen reeksen letters.

Het kind krijgt een decor te zien, waarin onder andere zijn eigen naam wordt afgebeeld. Alle andere antwoordmogelijkheden bestaan uit letters die geen bestaand woord vormen. Het is de bedoeling dat het kind op zijn eigen naam klikt.

Doel: het kunnen herkennen van het conventionele schrijven van de eigen naam tussen andere reeksen letters.

Nota Bene: Bij de volgende spelgroepen staat beschreven dat het kind speelt met het woord 'mama'. Wanneer echter de eigen naam van het kind voorkomt in het gegevensbestand van Letters in Beweging, zal het kind deze spelgroepen met zijn eigen naam spelen.

Spelgroep 4: Herkennen van het woord 'mama' tussen woorden, reeksen letters.

Het kind krijgt een decor te zien, waarin onder andere het woord 'mama' wordt afgebeeld. Alle andere antwoordmogelijkheden bestaan uit letters die geen bestaand woord vormen. Het is de bedoeling dat het kind op het woord 'mama' klikt.



Doel: het kunnen herkennen van het conventionele schrijven van het woord 'mama' tussen andere letters.

Spelgroep 5: Herkennen van de eerste letter van 'mama' tussen andere letters.

Het kind krijgt een decor te zien met allerlei letters. Eén van deze letters is de 'm' van 'mama'. Het is de bedoeling dat het kind klikt op de eerste letter van 'mama'.

Doel: het kunnen herkennen van de beginletter van 'mama'. Hier wordt de relatie gelegd tussen vorm en klank. Letters hangen samen met klanken.

Spelgroep 6: Op klank herkennen van woorden met dezelfde beginletter als 'mama'.

Het kind krijgt een decor te zien, waarin een aantal plaatjes wordt afgebeeld. Eén van de plaatjes is een woord met dezelfde beginklank als de beginklank van 'mama'. Als het kind met de cursor over de plaatjes beweegt, wordt het woord van het plaatje verklankt (uitgesproken). Het is de bedoeling dat het kind het woord aanklikt dat dezelfde beginklank als de beginklank van 'mama' heeft.

Doel: de beginklank van 'mama' kunnen herkennen als beginklank in andere gesproken woorden.

Spelgroep 7: Op klank herkennen van woorden met de eerste letter van 'mama' als tussenletter in ander woord.

Het kind krijgt een decor te zien, waarin een aantal plaatjes wordt afgebeeld. Eén van de plaatjes is een woord met dezelfde tussenklank als de beginklank van 'mama'. Als het kind met de cursor over de plaatjes beweegt, wordt het woord van het plaatje verklankt (uitgesproken). Het is de bedoeling dat het kind het woord aanklikt dat als tussenklank de beginklank van 'mama' heeft.

Doel: de beginklank van 'mama' kunnen herkennen als tussenklank in gesproken woorden.

Wat komt er uit wetenschappelijk onderzoek?

De spellen van Bereslim worden wetenschappelijk onderzocht. Uit onderzoek naar Letters in Beweging (Universiteit Leiden) blijkt dat:

- Letters in Beweging in de kleuterleeftijd een nuttig hulpmiddel kan zijn bij de het voorkomen van leesproblemen;
- een groep kinderen die gebruik maakt van Letters in Beweging niet alleen beter presteert op alfabetische taken, maar ook meer profiteert van instructie in decoderen (in vergelijking met een controlegroep);
- eind groep 4 de leesprestaties van de interventiegroep nog steeds hoger zijn dan in de controlegroep;
- kinderen met vroege achterstanden snellere leesvorderingen maken wanneer ze werken met Letters in Beweging, dan wanneer ze hiervan geen gebruik maken;
- adaptieve feedback en hulp, zoals dat in Letters in Beweging wordt gegeven, essentieel is voor jonge kinderen om te leren van een computerprogramma. Een computerspel met dezelfde opdrachten en instructies, maar zonder hulp- en correctiesysteem werkt niet.



5. Samenslim

Wat is Samenslim?

Samenslim bestaat uit leuke en leerzame computerspelletjes voor kinderen van ongeveer 3 tot 5 jaar. Met de spelletjes van Samenslim leren kinderen spelenderwijs goed leergedrag. Als kinderen goed leergedrag hebben, halen ze op school betere resultaten. Bij Samenslim oefenen kinderen met goed leergedrag door het oplossen van probleempjes. Bijvoorbeeld door Sanne te zoeken in het park. Kinderen leren hierdoor zelf te ontdekken hoe ze een probleempje handig kunnen aanpakken. De computer houdt bij hoe het kind speelt. Als het goed gaat, krijgt een kind een moeilijker spelletje. Als het beter is om nog even te oefenen, blijft het op hetzelfde niveau. En als het te lastig is, krijgt het kind een gemakkelijker spelletje. En als een kind erg afwachtend is, krijgt het andere hulp dan wanneer het kind zomaar wat klikt.

Hier (link naar hoofdstuk 2) leest u meer informatie over leergedrag en welke hulp kinderen kunnen krijgen.

De speelmaatjes bij Samenslim

Bij het spelen van Samenslim heeft het kind drie speelmaatjes: Sim, Beer en Sanne. Sanne geeft de opdrachten en Sim beantwoordt samen met het kind de vragen. Als het niet lukt, geeft Beer hulp en mag het kind het nog een keer proberen. En nog een keer, en nog een keer. Beer geeft dan steeds een beetje meer hulp. Als het na drie keer nog niet lukt, doet Beer het voor. Ook daar kunnen kinderen van leren.

Uitleg over de spelgroepen van Samenslim

Het programma bestaat uit 5 spelgroepen met elk 15 spelletjes. Ieder kind begint bij het gemakkelijkste spelletje. De computer houdt bij hoe het kind speelt. Als het goed gaat, gaat een kind door naar een moeilijker spelletje. Als het beter is om nog even te oefenen, blijft het op hetzelfde niveau. En als het te lastig is, krijgt het kind een makkelijker spelletje. Zie voor meer informatie het kopje *Denkstappen bij Samenslim* hieronder.

Kinderen beginnen bij de eerste spelgroep omdat dit de gemakkelijkste spelletjes zijn. Verstoppertje spelen in de woonkamer is gemakkelijker dan verstoppertje in het park omdat de woonkamer bekender is voor het kind. Elke spelgroep wordt steeds een beetje moeilijker.

Hieronder vindt u een uitleg bij elke spelgroep.

Spelgroep 1: Zoeken in de kamer:

Sim en Sanne spelen verstoppertje in de woonkamer. Sanne verstopt zich achter een voorwerp in de kamer. Bijvoorbeeld achter de bank, de tafel of de plant. Van tevoren zegt ze waar ze zich gaat verstoppen. Het kind moet Sim helpen om Sanne te vinden.

Spelgroep 2: Zoeken in het park.

Sim en Sanne spelen verstoppertje in het park. Sanne verstopt zich achter een voorwerp in het park. Bijvoorbeeld achter de boom, het bootje of de prullenbak. Van tevoren zegt ze waar ze zich gaat verstoppen. Het kind moet Sim helpen om Sanne te vinden.

Spelgroep 3: Zoeken op de boerderij.

Sim en Sanne spelen verstoppertje op de boerderij. Sanne verstopt zich achter een voorwerp op de boerderij. Bijvoorbeeld achter de tractor, de kruiwagen of het hondenok. Van tevoren zegt ze waar ze zich gaat verstoppen. Het kind moet Sim helpen om Sanne te vinden.

Spelgroep 4: Samenvoegen Opstaan.

Sim en Sanne spelen dat Sim moet raden wat Sanne aan het doen is. Het heeft steeds met opstaan te maken. Sanne is bijvoorbeeld aan het eten, wassen of aankleden. Links in beeld ziet het kind een



aantal voorwerpen, bijvoorbeeld een tandenborstel met tandpasta, een bord met bestek of kleren. Het kind moet kiezen welk(e) voorwerp(en) Sanne nodig heeft bij wat ze aan het doen is.

Spelgroep 5: Samenvoegen Vervoer.

Sim en Sanne spelen dat Sim moet raden wat Sanne aan het doen is. Het heeft steeds met vervoer te maken. Links in beeld ziet het kind een aantal voorwerpen, bijvoorbeeld een step, een auto of een fiets. Het kind moet kiezen welk(e) voorwerp(en) Sanne nodig heeft bij wat ze aan het doen is.

Denkstappen bij Samenslim

De moeilijkheidsgraad van de spelletjes binnen een spelgroep loopt geleidelijk op.

Bij het gemakkelijkste spel, hoeft een kind maar op 1 ding tegelijk te letten. We noemen dat een denkstap. Sanne zegt bijvoorbeeld: ik ga me verstoppen achter de televisie. Er zijn dan 6 voorwerpen waar Sanne zich achter kan verstoppen.

Als het iets moeilijker wordt, komt er een denkstap bij. Sanne zegt dan bijvoorbeeld: ik ga me verstoppen, achter iets dat geel is. Het kind moet dan dus op de kleur letten in plaats van op het voorwerp. Dit is abstracter en dus moeilijker.

Nog een denkstap verder komen er meer voorwerpen bij waar Sanne zich achter kan verstoppen.

En nog een denkstap moeilijker zegt Sanne bijvoorbeeld: ik ga me verstoppen achter de gele kast.

Het kind moet dan niet alleen opletten of het een kast kiest, maar ook of het de gele kast kiest. Er zijn in totaal 5 denkstappen bij elk spel.

Een kind gaat alleen een denkstap verder als het dat aankan. De computer houdt bij hoe het kind speelt. Wanneer blijkt dat het kind een denkstap beheerst, gaat het verder. Het kan dus ook gebeuren dat een kind nogmaals dezelfde denkstap krijgt (wel met een ander spel). En als het echt te moeilijk is, gaat een kind een denkstap terug. Zo oefent ieder kind op zijn eigen niveau.

Kinderen die erg goed spelen, gaan vrij snel door een spelgroep heen omdat ze snel een moeilijker spel krijgen. Kinderen die het moeilijker vinden, doorlopen een spelgroep minder snel omdat ze vaker een spel met hetzelfde aantal denkstappen krijgen.

Hoe meet Samenslim het leergedrag?

Leergedrag van een kind 'meet' je niet zomaar. Daarom onderzocht Bereslim hoe de computer dit kan meten. Bij een aantal kinderen is met een observatielijst bepaald welk type leergedrag een kind bij het maken van taken (geen computertaken) vertoont. Daarnaast is een lijst gemaakt van alle mogelijke muisgedragingen die de computer registreert. Vervolgens is er een relatie gelegd tussen leergedrag en kenmerkende muisgedragingen. Scherpe hoeken in de muisbewegingen, vaak/snel klikken tijdens de opdrachtverstrekking en veel fouten maken tijdens de uitvoering, wijzen bijvoorbeeld op impulsief leergedrag. Afwachtend leergedrag zie je in het muisgedrag terug aan weinig muisbewegingen, niet op tijd klikken tijdens de uitvoering en een object aanwijzen zonder erop te klikken. Bij flexibel leergedrag zien we enige tijd tussen opdrachtverstrekking en klikken en rustigere (rondere) muisbewegingen. Per type leergedrag is bepaald welk muisgedrag het meest kenmerkend is. De typering door de computer bleek in grote mate overeen te komen met de observaties van opvoeders en onderzoekers. Zo kan nu van elk kind dat de spellen speelt het kenmerkende leergedrag getypeerd worden.

Wat komt er uit wetenschappelijk onderzoek?

De spellen van Bereslim worden wetenschappelijk onderzocht. Uit onderzoek naar Samenslim (Rijksuniversiteit Groningen) blijkt dat:

- *het gedrag van peuters en kleuters zoals dat wordt gemeten tijdens het spelen van Samenslim, overeen komt met hun algemene leergedrag;*
- *Samenslim een objectief en betrouwbaar middel kan zijn om ineffectief of effectief leergedrag van kinderen tijdens andere taken te kunnen voorspellen;*
- *het aannemelijk is dat effectief leergedrag bij jonge kinderen aangeleerd kan worden.*



6. Thuis spelen

Hoe werkt Thuis spelen?

U kunt er voor kiezen om kinderen ook thuis te laten spelen met de spelletjes van Bereslim. De leerkracht kan per kind instellen welke spelletjes thuis gespeeld mogen worden. De ouders krijgen dan via e-mail een gebruikersnaam en wachtwoord. Hiermee kunnen ze inloggen op Bereslim.nl. Leerkrachten kunnen in het menu Help meer lezen hoe het Thuis spelen kan worden ingesteld.

Voordelen van Thuis spelen

Kinderen thuis laten spellen met de spelletjes van Bereslim heeft een aantal voordelen. Ten eerste krijgen kinderen extra gelegenheid om te oefenen. Dat kan om allerlei redenen goed zijn voor de ontwikkeling. Voor sommige kinderen is het een extra uitdaging omdat ze al veel kunnen. Voor anderen is het juist goed om meer te oefenen met iets dat ze erg lastig vinden. En voor weer andere kinderen is het gewoon een leuk extraatje dat ook nog eens leerzaam is. Het tweede voordeel is dat ouders worden betrokken bij wat er op school gebeurt. Ze zien waarmee hun kind op school oefent. En ze zien ook hoe dat gaat. Het grappige is dat niet alleen kinderen, maar ook ouders kunnen leren van de speelmaatjes. De speelmaatjes zijn eigenlijk een voorbeeld van hoe ouders met hun kinderen om kunnen gaan. Bijvoorbeeld over hoe ze hun kinderen opdrachten kunnen geven. Of over hoe ze hun kind kunnen helpen zonder direct het antwoord voor te zeggen. En hoe ze impulsieve of juist afwachtende kinderen het best kunnen benaderen.

Ouderbetrokkenheid

Het thuis spelen kan de ouderbetrokkenheid bevorderen. Er zijn wel enkele belangrijke aandachtspunten om het thuis spelen en daarmee de ouderbetrokkenheid te laten slagen. Uit de praktijk blijkt dat alleen het sturen van een e-mail met inlogcode voor veel ouders niet voldoende is om ermee te starten. Ook een briefje dat mee gaat met het kind, werkt vaak niet goed genoeg. De beste manier is een persoonlijke benadering van ouders. Dat kan door ouders voor of na schooltijd aan te spreken. Eventueel kan het bij een huisbezoek besproken worden. Ook telefonisch contact is mogelijk. Verder is het goed om dit niet één keer te doen, maar indien nodig te herhalen. Het is helemaal mooi om ook contact te hebben over het spelen van de spellen thuis, wanneer ouders er al een tijdje mee aan de slag zijn. Ouders kunnen dan de ruimte krijgen om hun ervaring te delen en de leerkracht kan eventueel nog handreikingen geven.



7. Tips

Tips voor de taalontwikkeling (dit past bij BereslimmeBoeken)

- Lees je kind elke dag voor.
- Een boek vaker dan één keer lezen is heel goed. Het kind leert dan steeds weer iets nieuws.
- Stel je kind tijdens het voorlezen vragen over het verhaal.
 - Je kunt vragen stellen over dingen en mensen of dieren in het verhaal. Bijvoorbeeld: 'Waar zie je de vlieger?'
 - Je kunt vragen stellen over wat er in het verhaal gebeurt. Bijvoorbeeld: 'Waarom wil Kleine Ezel de vlieger niet weg geven?'
 - Je kunt vragen stellen over gevoelens die in het verhaal belangrijk zijn. Bijvoorbeeld: 'Kleine Muis is bang voor de beer. Ben jij ook wel eens bang? Waarvoor dan?'
- Geef het kind de ruimte om ook zelf te vertellen over het verhaal en de plaatjes.
- Praat veel met je kind. Dat is heel belangrijk. Denk daarbij aan het volgende:
 - Bij alle dagelijkse dingen kun je vertellen wat jullie doen. En ook waarom. Dat helpt het kind om dingen te begrijpen. En het is goed voor de woordenschat. Bijvoorbeeld: 'Vandaag doen we lekker een sjaal om als we naar buiten gaan. Want het is heel koud buiten. Het is winter!'
 - Als je kind iets zegt, probeer daar dan vaak op te reageren. Bijvoorbeeld door een vraag te stellen. Of door in eigen woorden te herhalen wat je kind net zei. Of door gewoon te laten weten dat je je kind hebt gehoord en begrepen.
 - over waar hij mee bezig is, kun je hierover een gesprekje beginnen. Stel bijvoorbeeld vragen over wat hij aan het doen is. Of waarom hij iets doet.
 - Probeer vooral veel open vragen te stellen. Dat zijn vragen waar je geen ja of nee op kan zeggen, maar waar je een hele zin als antwoord geeft. Dus bijvoorbeeld niet: 'Was het leuk bij je vriendinnetje?' want daar kun je ja of nee op antwoorden. Maar wel: 'Wat heb je allemaal gedaan met je vriendinnetje?'

Tips voor de leesontwikkeling (dit past bij Letters in Beweging)

- Doe samen rijmspelletjes. Bedenk samen zoveel mogelijk woordjes die op elkaar rijmen.
- Doe een spelletje om zoveel mogelijk woordjes te bedenken waarin de eerste letter van het kind voorkomt. Dus als het kind Bas heet: probeer samen zoveel mogelijk woordjes met de b te bedenken.
- Doe het raad spelletjes 'welk woord zeg ik nu?'. Je spreekt een woord klank voor klank uit. In het begin is het makkelijker als je de klanken aan elkaar plakt (bijvoorbeeld bij mes: mmmeeesss). Later kun je de klanken los zeggen (bijvoorbeeld m-e-s).
- Samen letters uitknippen uit kranten/tijdschriften/folders. Je kunt bijvoorbeeld letters knippen die samen de naam van je kind vormen.
- Een Lettermemory maken van letters die het kind al kent. Of van letters die al een beetje bekend zijn omdat ze in een naam of een woord zitten die het kind vaak gebruikt. Doe niet teveel letters tegelijk. Dan kan het te moeilijk worden.
- Speel het spelletje: "Ik ga op reis en ik neem mee..." Er mogen dan alleen dingen opgenoemd worden die met een vooraf afgesproken letter beginnen.

Tips om goed leergedrag te stimuleren (dit past bij Samenslim, maar ook bij de andere spellen)

Tips om impulsief leergedrag te verminderen

- Ga samen met het kind achter de computer zitten. Laat het kind spelen en geef opdracht om eerst na te denken voordat het klikt;
- speel samen een spelletje. Moedig het kind aan om na te denken voordat het iets doet. Dit kan bijvoorbeeld zo:
 - speel het spel 'Memory'. Help het kind om na te denken voordat het een kaartje omdraait;
 - speel het spel 'Kwartet'. Help het kind om na te denken over welke kaart het kind vraagt. Ook moet het goed nadenken aan wie hij of zij deze kaart vraagt;



- geef een complimentje als het kind goed nadenkt voordat het antwoord geeft op een vraag;
- geef een complimentje als het kind zijn of haar werk goed afmaakt;
- geef een complimentje als het werkje (bijvoorbeeld een kleurplaat of een knutselwerk) van het kind er netjes uitziet;
- zeg tegen het kind dat het eerst naar de opdracht moet luisteren. Daarna mag hij of zij pas antwoord geven.

Tips om afwachtend leergedrag te verminderen

- Ga samen met het kind achter de computer zitten. Laat het kind spelen. Geef het kind voldoende tijd om na te denken, maar moedig aan om actief mee te doen. Dit kan bijvoorbeeld zo:
 - vraag: 'Waar zou Sanne zitten? Weet jij dat?'
 - zeg: 'Ik denk dat je het wel weet!'
 - zeg: 'Klik maar als je het weet!'
 - zeg: 'Toe maar, probeer maar eens!'
- speel samen een spelletje. Moedig het kind aan om actief mee te doen. Dit kan bijvoorbeeld zo:
 - speel het spel 'Memory'. Moedig het kind aan om een kaartje om te draaien;
 - speel het spel 'Kwartet'. Moedig het kind aan om een kaart van iemand te vragen;
- geef een complimentje als het kind antwoord geeft op een vraag;
- zeg dat het niet erg is om fouten te maken;
- zeg dat je best iets mag proberen;
- zeg dat het kind vragen mag stellen;
- zeg dat het kind hulp mag vragen.

Tips om flexibel leergedrag aan te moedigen

- Geef een complimentje als het kind goed nadenkt voordat het antwoord geeft op een vraag;
- geef een complimentje als het kind zijn of haar werk goed afmaakt;
- speel samen een spelletje. Vraag regelmatig waarom het bepaalde keuzes heeft gemaakt. Dit kan bijvoorbeeld zo:
 - speel het spel 'Memory'. Als het kind een kaartje om heeft gedraaid, vraagt u: 'Waarom heb je die gekozen?' Of: 'Hoe weet je dat?' Geef een complimentje als het kind het goed heeft aangepakt.
 - speel het spel 'Kwartet'. Als een kind een kaartje aan iemand heeft gevraagd, vraagt u: 'Waarom vraag je dat kaartje?' Of: 'Waarom vraag je dat kaartje aan papa?' Geef een complimentje als het kind het goed heeft aangepakt.

