

Handleiding bij

Scholenversie

Bas gaat digi-taal

Hét project voor
de taalontwikkeling van
het jonge kind!

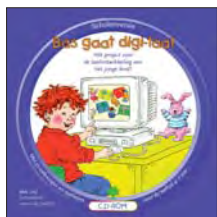


Met Lvs!
Ontwikkeld
vanuit de praktijk

Met 32 oefeningen en spelletjes

CD-ROM

voor de leeftijd 4-7 jaar



Bas gaat digitaal (CD-ROM)

Idee en uitwerking: Werkgroep OVG-Staphorst

Illustraties: Dagmar Stam

Productie: Zoutewelle Media Groep bv,
Doorn

Algehele leiding: Uitgeverij Groen,
Heerenveen

ISBN 90-5829-171-5
(scholenversie)

ISBN 90-5829-174-X
(consumentenversie I)

ISBN 90-5829-271-1
(consumentenversie II)

NUR 044

Trefwoord: Bas, CD-ROM

Helpdesk

Mocht u of uw systeembeheerder vastlopen met *Bas gaat digitaal* dan kunt u de helpdesk raadplegen.

Op de helpdesk-website <http://bas.zmg.nl> (zonder www!) worden veel voorkomende vragen beantwoord. Ook kunt u op deze site uw vraag invullen en versturen via de contactpagina.

Website <http://bas.zmg.nl>

Telefoon 0343-473899 (ZMG b.v.)

E-mail helpdesk@zmg.nl

© 2001 Uitgeverij Groen, Heerenveen

(Uitgeverij Groen is onderdeel van
Uitgeverijgroep Jongbloed te Heerenveen)

Alle rechten voorbehouden.

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of op enig andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Ontwerp booklet:

AlphaZet prepress, Waddinxveen



Doelstellingen	3
Toelichting bij de oefeningen en spelletjes	
Geel Auditief of visueel geheugen	6
Rood Goed luisteren	10
Blauw Visueel onderscheid	14
Groen Spelletjes	18
Netwerk-versie	22
Leerling Volg Systeem (LVS)	23

Voor de algemene opzet van deze CD-ROM verwijzen we u naar het boeklet dat u in het CD-ROM doosje aantreft.

Aankoop cd-rom

Bas gaat digi-taal is in eerste instantie een demo-versie die vijftig maal kan worden opgestart. Na vijftig keer hebt u een licentiecode nodig om de demo-versie in een officiële versie van *Bas gaat digi-taal* om te zetten, die onbeperkt speelbaar is. Uitgeverij Agteres verkoopt deze licentie-codes:

Website <http://www.agteres.nl>
E-mail info@agteres.nl
Telefoon 0548-512977 / 038-3557517
Fax 038-3557199

Afsluiten cd-rom

Het programma *Bas gaat digi-taal* kan op twee manieren worden afgesloten

- toetsencombinatie ALT + F4
- in hoofdmenu de pijl ← activeren met toetsencombinatie CTRL + ALT.

Bas gaat digi-taal is ontwikkeld voor kinderen in de leeftijd van vier tot zeven jaar. Het programma richt zich voornamelijk op de stimulering van de taalontwikkeling in de fase van de beginnende geletterdheid.

Het programma telt vier dozen: de gele, de rode, de blauwe en de groene doos.

De **gele doos** stelt de auditieve en visuele vaardigheden centraal, met name op het gebied van het geheugen.

De **rode doos** richt zich op de auditieve vaardigheden, vooral op het gebied van de analyse, synthese en discriminatie.

De **blauwe doos** stimuleert de visuele vaardigheden, met nadruk op het gebied van de analyse, synthese en discriminatie.

De **groene doos** bevat allerlei doe- en luisteropdrachten. We spreken hier over spelletjes, omdat het spelelement in deze doos voorop staat.

Het taalaanbod in *Bas gaat digi-taal* is boeiend, relevant en concreet. Het is in eerste instantie gericht op het hier-en-nu en gaat uit van spelsituaties. Voor oudere kinderen is een zekere abstractie aangebracht. In de gele, rode en blauwe doos wordt bij de meeste oefeningen de passieve taalontwikkeling (onder andere de woordenschat) gestimuleerd.

Het programma is ook interactief, met name wat betreft het element 'betekenisvol leren'. Dat wil zeggen dat het programma aanspraak maakt op de intrinsieke motivatie van kinderen en dat er rekening gehouden is met de natuurlijke leefsituatie van kinderen.

Bas gaat digi-taal heeft een afzonderlijk leerkrachtdeel, waarbinnen de administratie gevoerd kan worden. Dit is het *Leerling Volg Systeem* (zie pag. 23 en verder).

Gele
doos1. **Wat is het?**

Een omschrijving en een afbeelding van een woord stimuleren de passieve woordenschat.

2. **Welke ontbreekt?**

Deze oefening richt zich op de ontwikkeling van het auditieve geheugen: het onthouden van een aantal woorden.

3. **Welke volgorde?**

Het onthouden van de goede volgorde is belangrijk voor het verklanken van de letters; letters die samen weer een woord vormen. Er wordt ook een beroep gedaan op de leesrichting: het van links naar rechts zetten van de plaatjes.

4. **Welke is nieuw?**

Het visueel geheugen wordt gestimuleerd. De ontwikkeling hiervan is van belang voor het aanvankelijk leesproces; het kunnen maken van de grafeem-foneemkoppeling.

5. **Welke was het?**

Deze oefening beoogt zowel de training van het visueel geheugen als de plaatsbepaling.

6. **Welk plaatje?**

Het kind moet kritisch luisteren en kijken om het juiste plaatje aan te kunnen klikken. Er wordt ook een beroep gedaan op de ontwikkeling van de ruimtelijke oriëntatie. De begrippen die gehanteerd worden, zijn van belang voor het aanvankelijk leesproces.

7. **Beantwoord de vraag**

Het doel van deze oefening is het kunnen beantwoorden van een vraag, door middel van het aanklikken van een plaatje. Ook wordt hier een kritische luisterhouding ontwikkeld.

8. **Welk woord?**

Een eerste oriëntatie op de geschreven taal. Het kind hoeft de zinnen echter niet te lezen, maar moet de begrippen die nodig zijn voor het aanvankelijke lezen hanteren. Misschien herkent het kind de letters wel uit de eigen naam. Voor het kind dat al kan lezen is het een uitdaging om de zinnen te lezen.

Rode
doos1. **Herken het geluid**

Het meest basale onderdeel van de auditieve discriminatie wordt hier beoogd.

2. **Herken het trefwoord**

In de verdere ontwikkeling van de auditieve discriminatie komt het reageren op een trefwoord aan de orde.

3. **Kortste of langste woord**

Dit heeft twee doelen: objectiviteit (het woord los zien van het voorwerp) en auditieve analyse (het kunnen onderscheiden van het aantal lettergrepen).

4. **Meervoudige luisteropdracht**

Deze opdracht doet een beroep op het auditieve geheugen en visuele analyse – vanuit een totaliteit losse voorwerpen vinden.

5. **Rijmwoorden**

De rijmvorm is de meest geabstraheerde vorm in de ontwikkelingsdoelen ten aanzien van de auditieve discriminatie. Wanneer het kind kan rijmen, heeft het de taal als 'taal' ontdekt.

6. **Hoeveel lettergrepen?**

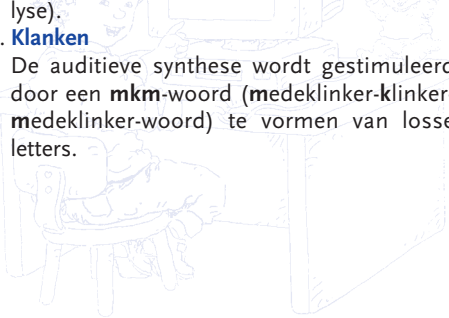
Het doel hiervan is de stimulering van de auditieve analyse. Het doet ook een beroep op het kunnen objectiveren van woorden.

7. **Dezelfde beginletter?**

Hier moet in eerste instantie weer geobjectiveerd worden. Daarnaast moet het kind weten dat een woord uit letters bestaat, die afzonderlijk benoembaar zijn (auditieve analyse).

8. **Klanken**

De auditieve synthese wordt gestimuleerd door een mkm-woord (medeklinker-klinker-medeklinker-woord) te vormen van losse letters.



Blauwe doos



1. Welke kleur?

Het kind moet het verschil in kleuren aan-geven. Zo wordt een beroep gedaan op de ontwikkeling van de visuele discriminatie.

2. Waar is de knuffel?

Vanuit een totaliteit moet het kind losse onderdelen (de knuffel) herkennen (visuele analyse). De moeilijkheid die hierin is aan-gebracht, is dat de knuffel steeds op een andere plek naar voren komt.

3. Welke zijn gelijk?

Door kritisch te kijken moet het kind twee identieke plaatjes zien. Dit is een vergeworde-vorm van visuele discriminatie.

4. Welke letter?

Enerzijds wordt hier een beroep gedaan op de visuele discriminatie, anderzijds op de symboolherkenning.

5. Maak de plaat na

Het kind moet delen samenvoegen tot een geheel (visuele synthese) volgens de boven-staande plaat (visuele discriminatie).

6. Stempelen

Ook hier is sprake van het samenvoegen van delen (letters) tot een geheel (visuele syn-these) volgens een voorbeeld (visuele dis-criminatie). Omdat het hier om letters gaat en het gevormde woord uitgesproken en ge-visualiseerd wordt, komen we hier tegelijk in het gebied van het aanvankelijk lezen.

7. Wat is het verschil?

Een oefening met visuele discriminatie in zeer gedetailleerde vorm.

8. Welk puzzelstukje?

Het ontbrekende puzzelstuk moet uit een viertal bijna identieke stukjes gekozen worden – ook een gedetailleerde vorm van visuele dis-criminatie.

Groene doos



1. Voorlezen

Het doel van dit spel is de ontwikkeling van het passieve taalgebruik en de luisterhouding.

2. Kleuren

Dit heeft niet een directe link met de taal-ontwikkeling. Echter, dit spel komt de ontwik-keling van de fijne motoriek ten goede en geeft daarmee een aanzet voor het schrijven.

3. Stempelen

Deze activiteit is ten behoeve van de moto-rische ontwikkeling.

4. Puzzelen

Er zit een opbouw in van eenvoudige naar complexe puzzels (visuele synthese).

5. Liedjes

Het kind krijgt de mogelijkheid mee te zingen; het actieve taalgebruik staat hierbij centraal.

6. Zoek dezelfde

Dit spel doet een beroep op het visuele geheu-gen. Er is een opbouw van concreet naar abs-tract.

7. Letters

Het kind kan vrij experimenteren met de symbolen van de geschreven taal. De schrijf-richting komt ook aan de orde.

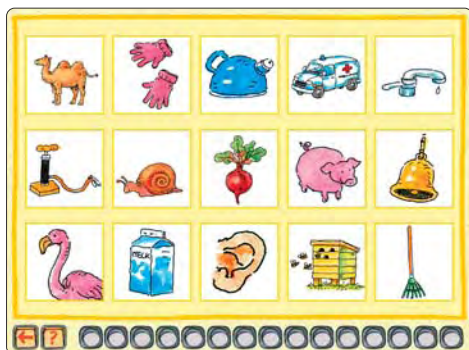
8. Instrumenten

Dit spel is vooral gericht op auditieve discri-minatie: het luisteren naar verschillen tussen de diverse muziekinstrumenten.





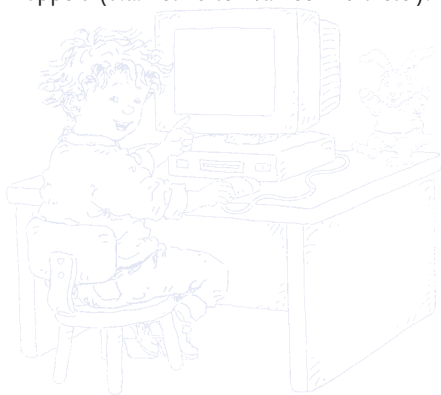
Geel 1 – Wat is het?



Geel 2 – Welke ontbreekt?



- Het kind ziet vijftien willekeurig gekozen plaatjes en hoort een raadseltje (*het maakt geluid als het water kookt*).
 - Het kind moet het raadseltje oplossen door op het bijpassende plaatje te klikken.
 - Als het kind op het juiste plaatje klikt, hoort het het volgende raadseltje.
 - Als het kind op een fout plaatje klikt, licht eerst het juiste plaatje op. Pas daarna hoort het het volgende raadseltje.
 - Er zijn in totaal vijfenveertig plaatjes waaruit de computer willekeurig kiest.
 - Aan vijftien plaatjes is een geluidseffect gekoppeld (o.a. het fluiten van een fluitketel).
- Het kind ziet acht willekeurig gekozen plaatjes en hoort de namen van drie van de plaatjes en daarna nog een keer de namen van twee van de drie.
 - De tweede keer ontbreekt er dus één van de drie namen. Het kind moet op het plaatje van de ontbrekende naam klikken.
 - Als het kind op het goede plaatje klikt, worden de volgende acht plaatjes gepresenteerd en hoort het kind een nieuwe serie van drie namen.
 - Als het kind op een fout plaatje klikt, licht eerst het goede plaatje op. Pas daarna worden de volgende acht plaatjes met bijpassende opdracht gepresenteerd.
 - Er zijn in totaal tweeëndertig plaatjes met bijpassende namen waaruit de computer willekeurig kiest.





Geel 3 – Welke volgorde?



- Het kind ziet vier willekeurig gekozen plaatjes met daaronder vier lege hokjes en hoort de namen van de vier plaatjes in een bepaalde volgorde.
- Het kind moet de vier plaatjes in de volgorde zetten waarin de namen van de vier plaatjes worden uitgesproken.
- In de volgorde waarin het kind op de vier plaatjes klikt, komen ze terecht in de vier lege hokjes.
- Als het kind de plaatjes in de juiste volgorde zet, wordt eerst een verrassingsplaatje getoond. Daarna worden de volgende vier plaatjes gepresenteerd.
- Als het kind de vier plaatjes in een foute volgorde zet, wisselen de vier plaatjes eerst van plaats zodat ze in de goede volgorde komen te staan. Pas daarna worden de volgende vier nieuwe plaatjes gepresenteerd.
- Er zijn in totaal tweeëndertig plaatjes met bijpassende namen waaruit de computer willekeurig kiest.

Geel 4 – Welke is nieuw?

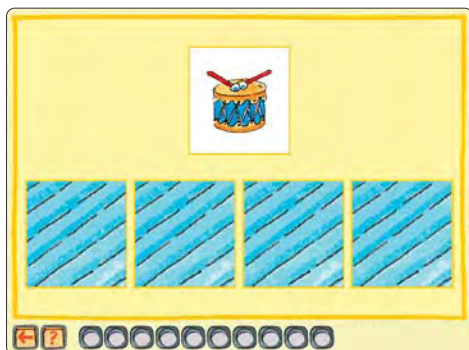


- Het kind ziet drie willekeurig gekozen plaatjes en één plaatje met een neutraal patroontje.
- Na enkele seconden wisselen de plaatjes willekeurig van plaats en wordt het neutrale plaatje vervangen door een gewoon plaatje.
- Het kind moet klikken op het plaatje dat er nieuw is bijgekomen.
- Als het kind op het juiste plaatje klikt, worden de volgende plaatjes gepresenteerd.
- Als het kind op een fout plaatje klikt, licht eerst het juiste plaatje op. Pas daarna worden de volgende vier plaatjes gepresenteerd.
- Er zijn in totaal veertig plaatjes waaruit de computer willekeurig kiest.
- Aan vijf van die veertig plaatjes is een animatie gekoppeld (bijv. een fladderende vlinder).
- Als het juiste plaatje één van de vijf animatieplaatjes is, wordt eerst de animatie getoond.





Geel 5 – Welke was het?



- Het kind ziet vier plaatjes met daarboven één plaatje met een neutraal patroontje.
- Na een aantal seconden krijgen de vier plaatjes allemaal hetzelfde neutrale patroontje en wordt één van die vier plaatjes hierboven gepresenteerd.
- Het kind moet op het neutrale plaatje klikken dat identiek was met het getoonde plaatje. Het plaatje waarop het kind klikt, wordt getoond.
- Als het kind op het juiste plaatje klikt, wordt de juiste combinatie getoond. Daarna worden de volgende vier plaatjes gepresenteerd.
- Als het kind op een fout plaatje klikt, wordt eerst de foute combinatie getoond en vervolgens de juiste combinatie. Pas daarna worden de volgende vier plaatjes gepresenteerd.
- Er zijn in totaal tweeëndertig plaatjes waaruit de computer willekeurig kiest.

Geel 6 – Welk plaatje?

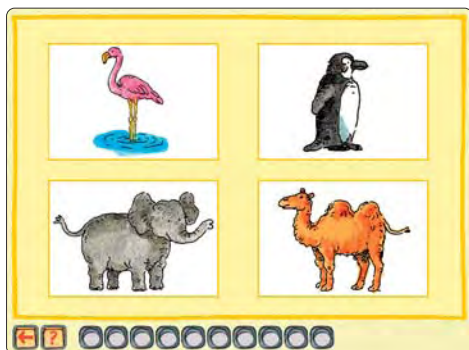


- Het kind ziet vier overeenkomstige plaatjes en hoort een zin die slechts bij één van de plaatjes past.
- Als het kind op het juiste plaatje klikt, wordt het volgende setje plaatjes met een bijpassend zinnenetje gepresenteerd.
- Als het kind op een fout plaatje klikt, licht eerst het juiste plaatje op. Pas daarna wordt het volgende setje gepresenteerd.
- Er zijn in totaal vijf setjes van vier plaatjes waaruit de computer willekeurig kiest.
- Per setje zijn er acht bijpassende zinnenetjes (twee per plaatje).





Geel 7 – Beantwoord de vraag

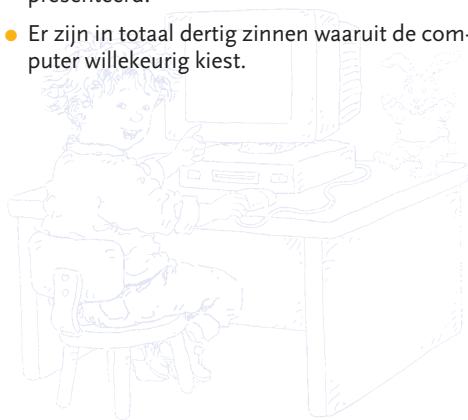


- Het kind ziet vier plaatjes en hoort een kort verhaaltje met daaraan gekoppeld een bijpassende vraag.
- Het kind moet de vragen beantwoorden door op één van de vier plaatjes te klikken.
- Als het kind op het juiste plaatje klikt, wordt het volgende plaatje met bijpassend verhaaltje en vraag gepresenteerd.
- Als het kind op een fout plaatje klikt, licht eerst het juiste plaatje op. Pas daarna wordt het volgende plaatje met verhaaltje en vraag gepresenteerd.
- Er zijn in totaal tien verhaaltjes met ieder twee vragen en vier plaatjes waaruit de computer willekeurig kiest.

Geel 8 – Welk woord?

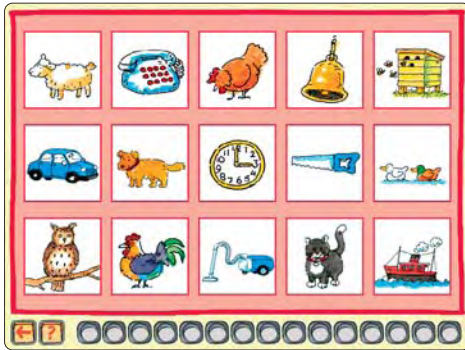


- Het kind ziet de buitenkant van het huis met daaronder een zin bestaande uit drie, vijf of zeven woorden.
- Het kind hoort de uitgesproken zin met daaraan gekoppeld een opdracht (*klik het eerste / middelste / laatste woord aan*).
- Als het kind op het juiste woord klikt, krijgen de drie banen van de vlag een kleurtje. Daarna wordt er een nieuwe zin met een bijpassende opdracht gepresenteerd.
- Als het kind op een fout woord klikt, licht eerst het juiste woord op. Pas daarna wordt er een nieuwe zin met een bijpassende opdracht gepresenteerd.
- Er zijn in totaal dertig zinnen waaruit de computer willekeurig kiest.





Rood 1 – Herken het geluid



- Het kind ziet vijftien willekeurig gekozen plaatjes en hoort, achtereenvolgens vijftien bijpassende geluiden.
- Het kind klikt op het bijpassende plaatje als het het geluid denkt te herkennen.
- Als het kind op het juiste plaatje klikt, klinkt het volgende geluid.
- Als het kind op een fout plaatje klikt, licht eerst het juiste plaatje op. Pas daarna klinkt het volgende geluid.
- Er zijn in totaal dertig geluiden met bijpassende plaatjes waaruit de computer willekeurig kiest.

Rood 2 – Herken het trefwoord



- Het kind moet in een voorgelezen reeks van vijftien woorden drie keer het trefwoord herkennen.
- Zodra het kind het trefwoord hoort, moet het klikken op de winkeldeur. Speelelement is het gordijntje voor de ruit van de winkeldeur.
- Als het kind drie keer op het juiste moment heeft geklikt, wordt het gordijn even opzij geschoven en is er een verrassing te zien.
- Als het kind een fout maakt, wordt het gordijn ook even opzij geschoven, maar is er niets te zien.
- Er zijn in totaal twintig reeksen van vijftien woorden waaruit de computer willekeurig kiest.





Rood 3 – Kortste of langste woord



Rood 4 – Meervoudige luisteropdracht



- Tegen de achtergrond van een woonkamer, badkamer of gang zie je twee bijpassende objecten.
- Het kind hoort de namen van deze objecten en moet op het object met de minste of meeste lettergrepen klikken (*klik op het kortste/langste woord*).
- Als het kind op het juiste plaatje klikt, worden de volgende twee plaatjes gepresenteerd.
- Als het kind op het foute plaatje klikt, licht eerst het juiste plaatje even op. Pas daarna worden de volgende twee plaatjes gepresenteerd.
- Er zijn in totaal drie achtergronden met ieder twintig plaatjes van tien éénlettergrepige en tien drielettergrepige objecten.
- De computer toont telkens willekeurig een éénlettergrepige en een drielettergrepige object.
- Het kind ziet het interieur van een keuken en krijgt een meervoudige luisteropdracht (*klik eerst op de kraan en daarna op de koelkast*).
- Als het kind in de juiste volgorde op de juiste objecten klikt, volgt de volgende opdracht.
- Na vijf goede opdrachten reageert de hond.
- Als het kind iets fout doet, worden eerst de bedoelde objecten (in dit geval de kraan en de koelkast) in de juiste volgorde aangeduid met een sterretje. Pas daarna volgt de volgende opdracht.
- Er zijn in totaal dertig luisteropdrachten waaruit de computer willekeurig kiest.





Rood 5 – Rijmwoorden



Rood 6 – Hoeveel lettergrepen?



- Tegen de achtergrond van een schoolklas zie je drie plaatjes. Na het benoemen van de plaatjes (*brood – stuur – verf*) hoor je een bijpassende rijmvraag (*wat rijmt er op duur?*).
 - Het kind moet de vraag beantwoorden door op één van de drie plaatjes te klikken.
 - Als het kind op het juiste plaatje klikt, worden de volgende drie plaatjes gepresenteerd.
 - Als het kind op een fout plaatje klikt, licht het juiste plaatje even op en hoort het kind tegelijkertijd de juiste rijmcombinatie (*duur – stuur*). Pas daarna worden de volgende drie plaatjes gepresenteerd.
 - Er zijn in totaal achtenveertig plaatjes met bijpassende vragen waaruit de computer willekeurig kiest.
- Tegen de achtergrond van een bos of dieren-tuin zie je een bijpassend object.
 - Het kind hoort de naam van het getoonde object en moet bepalen uit hoeveel lettergrepen het bestaat door van links naar rechts op het juiste aantal hokjes onder het plaatje te klikken.
 - Als het kind op het juiste aantal hokjes klikt, volgt de volgende opdracht.
 - Na vijf goede opdrachten lichten de vier hokjes op en speelt er een melodietje.
 - Als het kind op een fout aantal hokjes klikt, wordt het woord in lettergrepen uitgesproken, terwijl tegelijkertijd het juiste aantal hokjes oplicht. Pas daarna volgt de volgende opdracht.
 - Er zijn in totaal vijftig objecten (vijfentwintig per achtergrond) waaruit de computer willekeurig kiest.



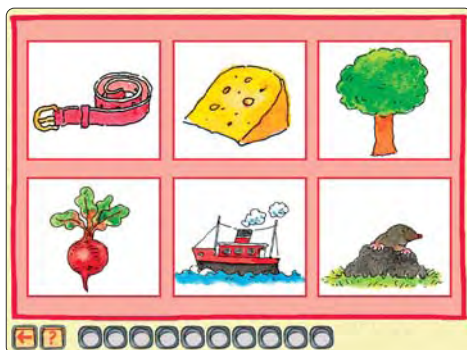


Rood 7 – Dezelfde beginletter?

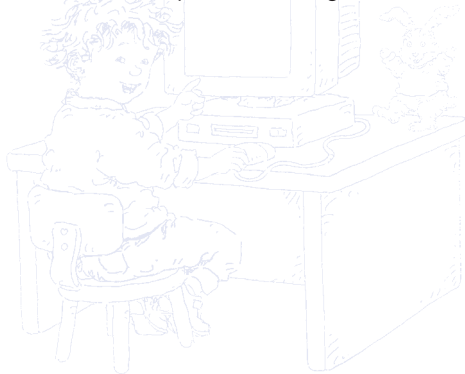


- Het kind ziet zes willekeurig gekozen plaatjes. Drie van die zes plaatjes beginnen met dezelfde beginletter. Het kind moet op de drie plaatjes met dezelfde beginletter klikken.
- Er is directe, auditieve feedback: van elk plaatje waarop het kind klikt, wordt de naam uitgesproken.
- Als het kind op de drie juiste plaatjes klikt, worden de volgende zes plaatjes gepresenteerd.
- Als het kind in de serie van drie plaatjes op een fout plaatje klikt, lichten de drie juiste plaatjes achter elkaar op (in willekeurige volgorde), terwijl de drie bijpassende namen worden uitgesproken. Pas daarna volgt een nieuwe serie van zes plaatjes.
- Er zijn in totaal zestig plaatjes. De computer kiest willekeurig drie plaatjes met dezelfde beginletter en willekeurig drie plaatjes met een andere beginletter.

Rood 8 – Klanken

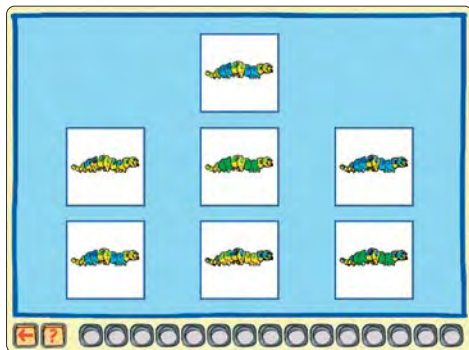


- Het kind ziet zes willekeurig gekozen plaatjes en hoort een 'klank voor klank' uitgesproken woord (*b-oo-m*).
- Het kind moet het woord herkennen en op het bijpassende plaatje klikken.
- Als het kind op het juiste plaatje klikt, wordt eerst het woord uitgesproken (*boom*). Daarna worden de volgende zes plaatjes getoond.
- Als het kind op een fout plaatje klikt, licht het juiste plaatje even op en hoort het kind het juiste woord (*boom*). Pas daarna worden de volgende zes nieuwe plaatjes gepresenteerd.
- Er zijn in totaal dertig 'klank voor klank' uitgesproken woorden met bijpassende plaatjes waaruit de computer willekeurig kiest.

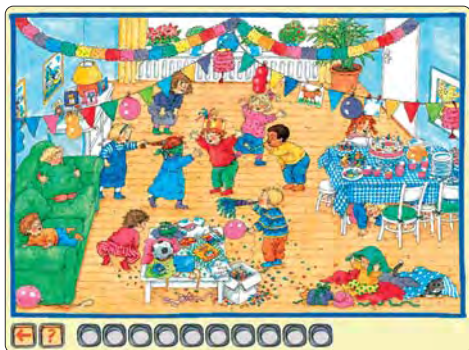




Blauw 1 – Welke kleur?



Blauw 2 – Waar is de knuffel?

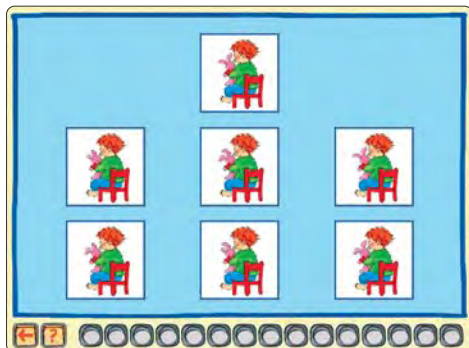


- Het kind ziet zes willekeurig gekozen plaatjes die alleen qua kleur van elkaar verschillen.
- Daarboven wordt een voorbeeldplaatje getoond.
- Eén van de zes plaatjes is identiek aan het voorbeeldplaatje.
- Het kind moet het plaatje zoeken dat de identieke kleur van het voorbeeldplaatje heeft.
- Als het kind op de identieke kleurvariant klikt, wordt de volgende serie plaatjes (met bijbehorend voorbeeldplaatje) gepresenteerd.
- Als het kind op een fout plaatje klikt, licht eerst het identieke plaatje even op. Pas daarna worden de volgende plaatjes gepresenteerd.
- Er zijn in totaal tien setjes van zes kleurvarianten.
- De computer bepaalt willekeurig welke kleurvariant het voorbeeldplaatje is.
- Het kind kan in de huiskamer de half verstopte knuffel van Bas zoeken.
- Als het kind de knuffel vindt en erop klikt, komt de knuffel helemaal tevoorschijn.
- Vervolgens wordt de knuffel op een andere plek verstopt.
- Als het kind ergens anders klikt, wordt de verstoppelplek getoond door een sterretje. Pas daarna wordt de knuffel op een andere plek verstopt.
- De computer kiest willekeurig uit de dertig verstoppelplekken voor de knuffel.

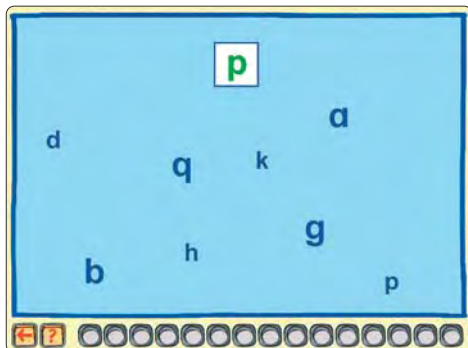




Blauw 3 – Welke zijn gelijk?



Blauw 4 – Welke letter?



- Het kind ziet zes willekeurig gekozen plaatjes die nauwelijks van elkaar verschillen.
- Daarboven wordt een voorbeeldplaatje gepresenteerd.
- Eén van de zes plaatjes is identiek aan het voorbeeldplaatje.
- Het kind moet 'vorm bij vorm' zoeken door op het identieke plaatje te klikken.
- Als het kind op de identieke vormvariant klikt, wordt de volgende serie plaatjes (met bijpassend voorbeeldplaatje) gepresenteerd.
- Als het kind op een fout plaatje klikt, licht eerst het identieke plaatje even op. Pas daarna worden de volgende plaatjes gepresenteerd.
- Er zijn in totaal vijftien setjes van zes vormvarianten.
- De computer bepaalt willekeurig welke vormvariant het voorbeeldplaatje is.
- Het kind ziet acht willekeurig gekozen letters die op elkaar lijken.
- Daarboven wordt een voorbeeldletter getoond.
- Eén van de acht letters is dezelfde letter als de voorbeeldletter.
- Het kind moet 'letter bij letter' zoeken door op dezelfde letter te klikken.
- Als het kind op de juiste letter klikt, worden de volgende acht letters (met bijpassende voorbeeldletter) gepresenteerd.
- Als het kind op een foute letter klikt, licht eerst de juiste letter even op. Pas daarna worden de volgende acht letters gepresenteerd.



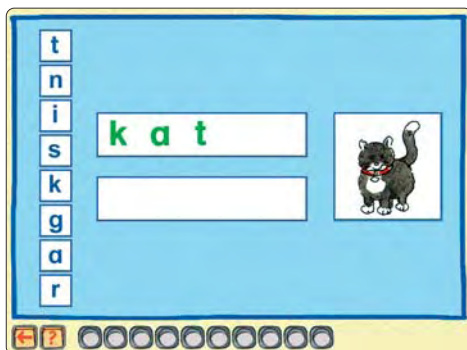


Blaauw 5 – Maak de plaat na



- Bovenaan het scherm staat een plaat met zes verschillende plaatjes.
- De plaatjes zijn willekeurig verspreid en links of rechts gespiegeld.
- Daaronder wordt een bijna lege plaat gepresenteerd (één plaatje is voorgedaan).
- Het kind kan de voorbeeldplaat namaken door deze met nog eens vijf plaatjes te vullen. Daarvoor moet het uit de plaatjes links in de rand de juiste variant kiezen (links of rechts gespiegeld) en op de juiste plek op de onderste plaat neerzetten.
- Als het kind op de juiste variant en op de juiste plek klikt, wordt het juiste plaatje neergezet.
- Als het kind op een fout plaatje of op een foute plek klikt, wordt er geen plaatje neergezet.
- Na vijf keer is de plaat nagemaakt (of niet, maar dan vult de computer de ontbrekende plaatjes aan) en worden er zes nieuwe voorbeeldplaatjes neergezet.

Blaauw 6 – Stempelen



- Het kind ziet een plaatje en de naam van een begrip (bijv. kat).
- Verder zijn er acht knoppen met letters erop. Bovendien hoort het kind de naam van het begrip (kat).
- Het kind moet het woord nastempelen door in de juiste volgorde op de juiste letterknoppen te klikken.
- Elke klik op een letterknop zorgt ervoor dat die letter onder het naamplaatje wordt neergezet.
- Als er juist is nagestempeld, wordt het volgende begrip met bijpassend naamplaatje en letterknoppen gepresenteerd.
- Als er onjuist is nagestempeld, worden eerst de juiste letters in de juiste volgorde gepresenteerd. Pas daarna wordt het volgende begrip gepresenteerd.
- Er zijn in totaal twintig begrippen waaruit de computer willekeurig kiest. Ook de volgorde van de letterknoppen is willekeurig.



Blauw 7 – Wat is het verschil?

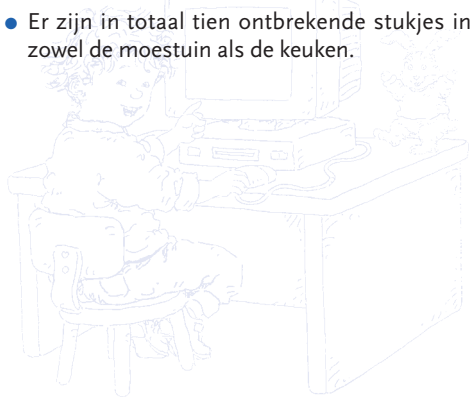


- Het kind moet tien verschillen vinden tussen twee bijna identieke platen van een garage.
- De ontdekte verschillen moeten worden aangeklikt op de rechterplaat.
- Als het kind ergens anders klikt, wordt willekeurig één van de nog niet ontdekte verschillen getoond door een sterretje.
- Er zijn in totaal dertig verschillen.
- De computer toont willekeurig tien van die verschillen op de rechterplaat.

Blauw 8 – Welk puzzelstukje?

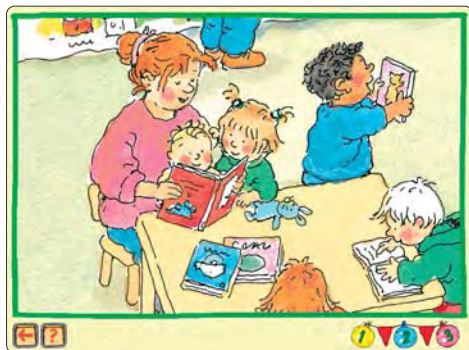


- Het kind ziet een moestuin of een keuken waaruit een stukje ontbreekt.
- Naast de plaat zie je vier willekeurig gekozen 'ontbrekende stukjes' die veel op elkaar lijken, maar waarvan slechts één het juiste stukje is.
- Het kind moet op de juiste van de vier 'ontbrekende stukjes' klikken.
- Klik het kind op het juiste stukje, dan wordt dat stukje op zijn plaats gezet. Vervolgens ontbreekt er een ander stukje.
- Als het kind op één van de andere stukjes klikt, licht eerst het juiste stukje even op en wordt dan op zijn plaats gezet. Pas daarna ontbreekt er een ander stukje.
- Er zijn in totaal tien ontbrekende stukjes in zowel de moestuin als de keuken.





Groen 1 – Voorlezen



- Het kind kan een verhaal kiezen door op één van de 1-2-3 knoppen rechtsonder te klikken.
- Het kind hoort een voorgelezen verhaal. Er worden tien bijpassende platen getoond.
- Er zijn drie verhalen beschikbaar.



Groen 2 – Kleuren



- Het kind kan een kleurplaat kiezen door op één van de 1-2-3 knoppen rechtsonder te klikken.
- Het kind ziet een kleurplaat en een bijbehorende kleurenkaart.
- Een kleurplaat bestaat uit een lijntekening.
- De objecten in de kleurplaat kunnen meermalen ingekleurd worden door met de cursor (in de vorm van een kwastje) op één van de kleuren te klikken en vervolgens op de kleurplaat.
- Het object in de kleurplaat krijgt dan de gekozen kleur.
- Het kind kan van kleur wisselen door op een andere kleurknop te klikken.
- Door op het printertje te klikken wordt de kleurplaat uitgeprint (in het *Leerling Volg Systeem* kan de printerfunctie aan- en uitgezet worden).





Groen 3 – Stempelen



- Het kind kan een stempelplaat kiezen door op de 1-2-3 knoppen rechtsonder te klikken.
- Het kind ziet een stempelplaat en heeft de keuze uit veertien tot twintig stempels.
- De plaat kan met figuurtjes worden gevuld: in de dierentuin kunnen beesten gestempeld worden, in de speeltuin spelende kinderen en bij het verjaardagspartijtje snoepgoed, ballonnen en dergelijke.
- Het kind kan van stempel wisselen door op een ander figuurtje te klikken.
- Met een gummetje kunnen stempels worden verwijderd.



Groen 4 – Puzzelen



- Het kind kan rechtsonder op de 1-2-3 knoppen klikken om een legpuzzel te kiezen.
- Het kind ziet een leeg legpuzzelveld met daaromheen twaalf, vierentwintig of zesendertig willekeurig gekozen puzzelstukjes.
- Door op een puzzelstukje te klikken en vervolgens op de juiste plek in het puzzelveld, kan het kind de legpuzzel maken.
- Als het kind op een onjuiste plek in het puzzelveld klikt, wordt het puzzelstukje niet gelegd.
- Het kind kan van puzzelstukje wisselen door op een ander puzzelstukje te klikken.



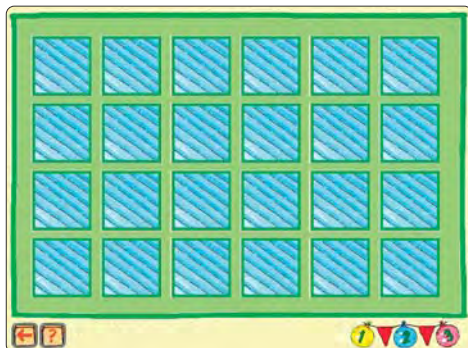


Groen 5 – Liedjes



- Door op de 1-2-3 knoppen rechtsonder te klikken, kan het kind een liedje selecteren.
- Het kind hoort een liedje en ziet een bijpassende plaat.
- Er zijn drie liedjes beschikbaar.

Groen 6 – Zoek dezelfde



- Het kind kan een memoryspel selecteren door op de 1-2-3 knoppen rechtsonder te klikken.
- Het kind ziet dan vierentwintig kaartjes van een memoryspel.
- Door op twee van de vierentwintig kaartjes te klikken, worden twee plaatjes getoond.
- Twee niet-identieke plaatjes verdwijnen weer, twee identieke plaatjes blijven staan. Daarna kan er opnieuw op twee kaartjes geklikt worden.



© Liedjes Disky communications Europa bv
mmv Celebrity Licensing Europe.



Groen 7 – Letters



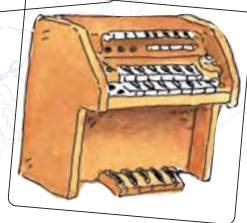
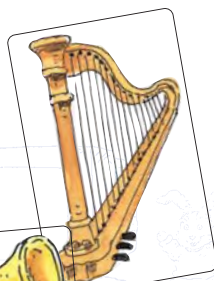
- Het kind ziet zesentwintig letterknoppen die samen het complete alfabet vormen.
- Door op de letterknoppen te klikken, kan het kind de eigen naam stempelen (alle lettercombinaties zijn mogelijk).
- Met een gummetje kunnen de letters worden verwijderd.
- Door op het printertje te klikken wordt de gestempelde naam uitgeprint (in het *Leerling Volg Systeem* kan de printerfunctie aan- en uitgezet worden).



Groen 8 – Instrumenten



- Het kind ziet een muziekwinkel.
- Er zijn twintig muziekinstrumenten in de winkel die een melodietje kunnen laten horen.
- Ze worden aangeduid met een sterretje als het kind er met de cursor overheen gaat.
- Als het kind erop klikt, hoort het de naam van het instrument en aansluitend enkele regels van een kinderliedje gespeeld op dat instrument.



- Deze scholenversie bevat ook een netwerkversie van het programma *Bas gaat digi-taal*. Het voordeel van een netwerksituatie is dat meerdere kinderen tegelijkertijd met *Bas gaat digi-taal* kunnen spelen.
- Het gebruik van *Bas gaat digi-taal* in een netwerksituatie kan worden beperkt door de bandbreedte van het netwerk (10 of 100 MB), door de server (snelheid van de processor of de harde schijf) en door het programma *Bas gaat digi-taal* zelf.
- Het programma *Bas gaat digi-taal* plus alle data wordt op de harde schijf van de server gekopieerd. Dat is samen bijna 300 MB (zo veel vrije ruimte moet dus op de harde schijf van de server beschikbaar zijn). Dit doet u als volgt:

1 Handelingen te verrichten op de server

- Stop de scholenversie van *Bas gaat digi-taal* in de CD-ROM speler van de server.
- Open het CD-ROM pictogram door één keer op de rechter muisknop en vervolgens op openen te klikken. (Het pictogram bevindt zich in *mijn computer*.) Open NIET de snelkoppeling op het bureaublad: hiermee start u het programma *Bas gaat digi-taal* op.
- Er verschijnt een scherm met daarin het programma *Netwerk-Setup*.
- Dubbelklik op het programma *Netwerk-Setup* om de netwerkversie van *Bas gaat digi-taal* te installeren. Volg de aanwijzingen op het beeldscherm.
- Vervolgens moet de gekopieerde map met de netwerkversie (standaard *Bas* geheten) gedeeld worden met de leerling-PC's. Dit doet u als volgt:
 - Klik één keer met de rechter muisknop op de gekopieerde map met de netwerkversie (standaard is dit de map C:\Program Files\Bas op de harde schijf van de server).
 - Klik vervolgens op *Eigenschappen* en op het tabblad *Delen*.
 - Klik de opties *Deze map delen* ('Share naam Bas') en *Maximaal toegestane aantal* (van Gebruikerslimiet) aan. Klik vervolgens op *Toepassen* en *OK*.

2 Handelingen te verrichten op de leerling-PC's

- Op elke leerling-PC waarop de netwerkversie gaat draaien, moet een snelkoppeling komen. Dat doet u als volgt:
 - Dubbelklik op het pictogram van het netwerk. Het pictogram heet vaak *Netwerk Locaties*, *Network Neighborhood* of iets dergelijks. (Het pictogram bevindt zich op het bureaublad.) Indien u een dergelijk pictogram niet kunt vinden, is deze leerling-PC waarschijnlijk niet verbonden met het netwerk (raadpleeg uw systeembeheerder).
 - Er verschijnt een scherm met daarin de server (als u de naam van de server niet kent, vraag het uw systeembeheerder). Indien dat niet gebeurt, is deze leerling-PC waarschijnlijk niet verbonden met de server (raadpleeg uw systeembeheerder).
 - Dubbelklik op de server. De gekopieerde map met de netwerkversie van de server verschijnt (standaard *Bas* geheten). Als deze map niet verschijnt, is er waarschijnlijk iets niet goed gegaan met het delen van de map (zie de procedure hierboven of raadpleeg uw systeembeheerder).
 - Klik één keer met de rechter muisknop op de map en klik vervolgens op *Snelkoppeling maken*.
 - U krijgt de vraag of u de snelkoppeling op het bureaublad wilt plaatsen: klik op 'ja'. U kunt de naam van de snelkoppeling wijzigen in *Bas gaat digi-taal*.

3 Opstarten van de netwerkversie van *Bas gaat digi-taal* vanaf een leerling-PC

- Zolang de gemaakte snelkoppeling blijft staan, hoeft u de procedure niet meer te herhalen. Om op een leerling-PC met de netwerkversie van het programma *Bas gaat digi-taal* te spelen, doet u het volgende:
 - Dubbelklik op de snelkoppeling. Er verschijnt een scherm met daarin het programma *Bas.exe*. Indien dat niet gebeurt, is deze leerling-PC waarschijnlijk niet verbonden met de server (raadpleeg uw systeembeheerder).
 - Dubbelklik op *Bas.exe*. De netwerkversie van *Bas gaat digi-taal* start op. Indien dat niet goed gaat, is waarschijnlijk de data van de

netwerkversie (bijna 300 MB) niet naar de harde schijf van de server gekopieerd (zie

de procedure hierboven of raadpleeg uw systeembeheerder).

Leerling Volg Systeem (LVS)

Inleiding

Het LVS is een software-programma dat het gebruik van het programma *Bas gaat digi-taal* registreert, verwerkt en presenteert. Het LVS wordt apart van *Bas gaat digi-taal* gestart. De uitwisseling tussen het LVS en *Bas gaat digi-taal* gebeurt door middel van leerlingbestanden.

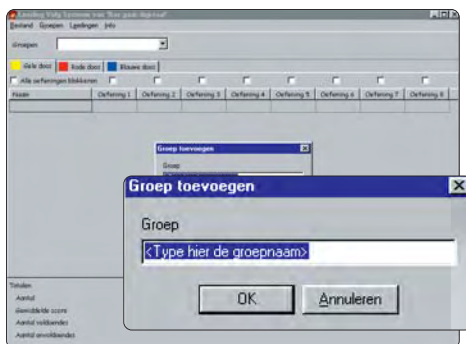
Installatie

Op de CD-ROM bevindt zich het programma *LVS-Setup*. Dit programma installeert het LVS op een PC (zie achterkant van deze handleiding). Dit kan dezelfde PC zijn als waarop *Bas gaat digi-taal* gedraaid wordt. Ook is het mogelijk om het LVS op een centrale PC te installeren (dat al dan niet door een netwerk verbonden is met één of meerdere leerling-PC's). Bij het ontbreken van een netwerkverbinding moet de uitwisseling van bestanden plaatsvinden met behulp van een diskette. Als het LVS geïnstalleerd is, kan met hetzelfde programma *LVS-setup* het geïnstalleerde LVS weer van de PC verwijderd worden (indien gewenst).

Het opstarten van het LVS

Na installatie van het LVS kan het programma opgestart worden via de startknop (linker benedenhoek) en dan:

Programma's | *Bas gaat digi-taal* | *Leerling Volg Systeem*, of vanaf de C-schijf:
C:\Program Files\Bas\LVS.exe.



Groepen

Het openingsscherm toont een leeg groepscherm met in de linker bovenhoek een veld waarin de naam van de geselecteerde groep komt te staan. Eerst moet u die groepen toevoegen.

Klik met de muis op het menu *Groepen* en kies vervolgens de optie *Groep toevoegen*.

Leerlingen

In de linkerkolom van het groepscherm komen de leerlingen te staan. Deze kunnen ingevoerd worden door met de muis op het menu *Leerlingen* te klikken en vervolgens te kiezen voor de optie *Leerling toevoegen* of *Meerdere leerlingen toevoegen*.



Hoe u het LVS kunt gebruiken

Voor elke leerling maakt het LVS een leerlingbestand aan. Dit bestand wordt door *Bas gaat digi-taal* gebruikt om de score in op te slaan. Deze bestanden worden door het LVS weer gelezen om de individuele score alsmede de groepsscore te kunnen bepalen. Het beheer van leerlingbestanden wordt dus voor u gedaan.

Voor de uitwisseling van de leerlingbestanden zijn er nu drie mogelijkheden, afhankelijk van de PC-opstelling op uw school.

- 1 U heeft de beschikking over één PC. U installeert dan het LVS op deze PC en draait *Bas gaat*

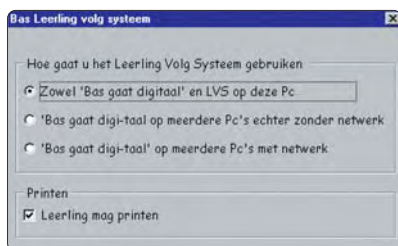
digi-taal op deze pc. De leerlingbestanden hoeven niet uitgewisseld te worden.

- 2 U heeft de beschikking over meerdere PC's die **niet** door middel van een netwerk met elkaar zijn verbonden. U installeert dan het LVS op één van deze PC's. De leerlingbestanden moeten per diskette uitgewisseld worden.
- 3 U heeft de beschikking over meerdere PC's die door middel van een netwerk met elkaar verbonden zijn. U installeert dan het LVS op de centrale PC (*server*). De leerlingbestanden worden via het netwerk uitgewisseld.

Instelling LVS

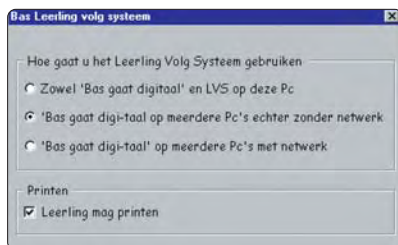
Afhankelijk van de toepassingssituatie moet het LVS ingesteld worden.

De instelling kunt u bekijken/wijzigen door met de muis op het menu *Bestand* te klikken en te kiezen voor *Instellingen...* Standaard staat de eerste mogelijkheid (installatie op de C-schijf van de lokale computer) ingesteld.



Uitwisseling via diskettes

Als het LVS met meerdere PC's zonder netwerk is ingesteld vindt de uitwisseling van leerlingbestanden plaats via diskette. Op de diskette worden alle leerlingbestanden van de geselecteerde groep gezet.



Dit doet u door eerst een diskette te plaatsen en met de muis op het menu *Groepen* te klikken en te kiezen voor *Schrijf naar groepsbestand*.

(Als u deze keuze niet kunt vinden, staat het LVS niet goed ingesteld. Verander de instelling zoals hierboven omschreven.)

Deze diskette kunt u gebruiken om de leerlingbestanden op de diverse PC's te kopiëren.

Bas gaat digi-taal

Nadat er een groep en leerlingen zijn ingevoerd, kan het programma *Bas gaat digi-taal* opgestart worden. Nu moet het LVS geactiveerd worden. Daarvoor moet de leerkracht zich in het hoofdmenu met de vier dozen aanmelden met de toetscombinatie CTRL+ALT+L.

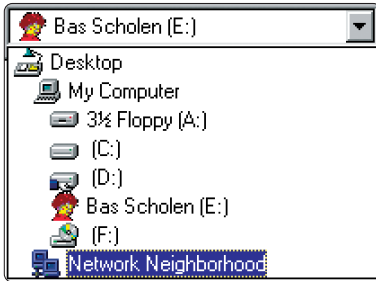


De eerste keer dat u dit doet, moet u ook *Bas gaat digi-taal* laten weten hoe u het LVS gebruikt. Klik hiervoor op de knop *Instellingen* en maak uw keuze.

Verder biedt dit scherm de mogelijkheid om aan te geven of de leerling mag printen. Met de knop *Leerling selectie* gaat u weer terug naar het vorige scherm.

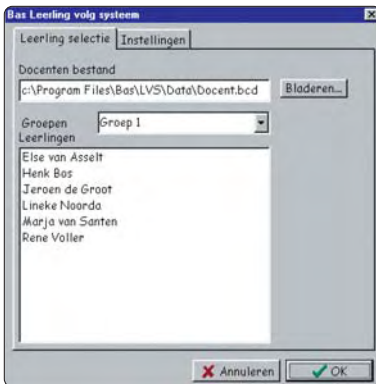
Afhankelijk van uw keuze moet u het volgende doen.

- In een **netwerksituatie** moet u op zoek naar het docentenbestand dat op de centrale PC (*server*) staat. U kunt dit doen door op de knop *Bladeren* te klikken en in het volgende scherm het docentenbestand te lokaliseren.



Mocht het niet lukken, neem dan contact op met uw systeembeheerder op school.

- In een **diskettesituatie** plaatst u de diskette met de leerlingbestanden in de computer en klikt u op de knop *Lees leerlingen van diskette*. Als de leerlingen klaar zijn met de oefeningen klikt u op de knop *Schrijf leerlingen naar diskette*. Met deze diskette kunt u de leerlingbestanden weer inlezen op de pc waar het LVS is geïnstalleerd.



Als alles goed is verlopen, ziet u een lijst met leerlingen. Uit deze lijst kan de naam van een leerling geselecteerd worden. Door op OK te klikken is het LVS in *Bas gaat digi-taal* geactiveerd. De groene doos is nu uitgeschakeld. Met behulp van dezelfde toetscombinatie CTRL+ALT+L kan het LVS selectiescherm weer worden opgeroepen en kan een andere leerling geselecteerd worden of kan het LVS worden uitgezet. De groene doos wordt hierbij weer ingeschakeld. Als een leerling nu een oefening doet, verschijnt zijn/haar naam links boven in beeld.

De scores

In het groepsscherm van het LVS worden de resultaten getoond van de acht oefeningen van de geselecteerde doos. De drie tabbladen, die ondersteund worden door de kleuren geel, rood en blauw corresponderen met de gele, rode en blauwe doos van het programma *Bas gaat digitaal*. Het wisselen van een doos geschiedt door het gewenste tabblad aan te klikken.

Per oefening wordt de score (uitgedrukt in een percentage) en het aantal keren dat de oefening gedaan is, vermeld. Alleen de laatste score wordt opgeslagen en weergegeven. Onderaan het scherm zijn de groepstotalen per oefeningen te vinden (aantal scores, gemiddelde scores, aantal voldoende en onvoldoendes).

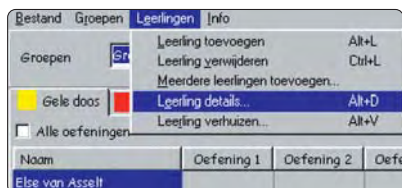
Alles oefeningen inlezen	Oefening 1	Oefening 2	Oefening 3	Oefening 4	Oefening 5	Oefening 6	Oefening 7	Oefening 8
Elise van Asselt								
Henk Bos								
Jeroen de Groot								
Lineke Noorda								
Marja van Santen								
Rene Voller								
Totaal								
Aantal	0	0	0	0	0	0	0	0
Gemiddelde score	0	0	0	0	0	0	0	0
Aantal voldoende	0	0	0	0	0	0	0	0
Aantal onvoldoendes	0	0	0	0	0	0	0	0

Het is mogelijk een oefening voor de gehele groep te blokkeren door de box bovenaan de tabbladen aan te vinken. Ook bestaat er de mogelijkheid om alle oefeningen te blokkeren (en daarna eventueel bepaalde oefeningen weer te deblokkeren).

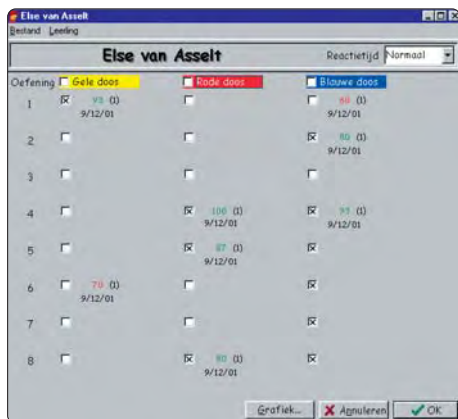
Het blokkeren van oefeningen werkt alleen als een leerkracht zich aanmeldt in het programma *Bas gaat digitaal* met behulp van de toetscombinatie CTRL+ALT+L.

Het LVS is dan geactiveerd; er kunnen nu scores, opdrachten en instellingen uitgewisseld worden.

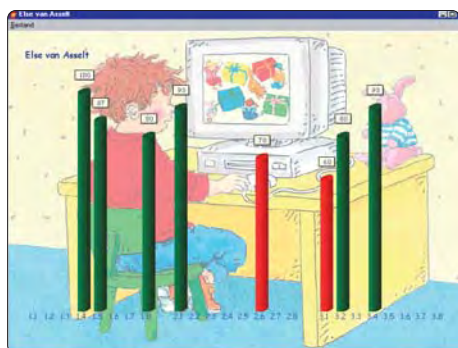
In het groepsscherm van het LVS kunnen de leerlingen apart geselecteerd worden door op de naam van de gewenste leerling te dubbelklikken. Er verschijnt dan een leerlingsscherm met de scores van de drie dozen.



De scores zijn gekleurd: **groen** als de score hoger is dan tachtig procent, **rood** als de score lager is dan tachtig procent. Behalve de score wordt ook het aantal keren dat de oefening gedaan is en de datum van de laatste score vermeld. Iedere oefening in dit menu kan apart geblokkeerd worden door de box aan te vinken.



Verder kan er een staafdiagram van de scores getoond worden door op de knop **Grafiek** te klikken. In de rechterbovenhoek van het leerling-scherm is de selectie mogelijk van de reactietijd. Standaard staat deze op *Normaal*.



Het blokkeren van oefeningen en veranderen van de reactiesnelheid werkt alleen als de leerkracht zich aanmeldt in het programma *Bas gaat digi-taal* met behulp van de toetsencombinatie CTRL+ALT+L.

Menubalk

De menubalk bevat de volgende onderdelen:



Bestand

Instellingen: met deze optie kan gekozen worden voor het gebruik van *Bas gaat digi-taal* op één pc, of meerdere pc's zonder netwerk of meerdere pc's met netwerk. Bedenk dat voor een groep het LVS slechts op één systeem geïnstalleerd en gebruikt kan worden, anders kunnen de scores en instellingen van een groep niet centraal worden bijgehouden en gerepresenteerd.

Als tekst exporteren: met deze optie kunnen de scores van alle groepen en de afzonderlijke leerlingen bewaard of afgedrukt worden. De mogelijkheid bestaat dan om dit bestand in een ander programma te importeren.

Afsluiten: het stoppen van het LVS.



Groepen

Groep toevoegen: met deze optie kan een groep toegevoegd worden.

Groepsnaam wijzigen: met deze optie kan een groepsnaam gewijzigd worden.

Groep verwijderen: met deze optie kan een groep verwijderd worden.

Groep vernieuwen: met deze optie worden de scores vernieuwd (het programma leest de laatste scores in). Er kan met de toetsencom-

binatie CTRL+TAB gewisseld worden tussen het programma *Bas gaat digi-taal* en het LVS. Een voorwaarde is wel dat beide programma's geopend moeten zijn.

Als tekst exporteren: met deze optie kunnen de scores van de geselecteerde groep en de afzonderlijke leerlingen bewaard of afgedrukt worden. De mogelijkheid bestaat dan om dit bestand in een ander programma te importeren.

Grafiek: geeft een staafdiagram van de gemiddelde scores van de gehele groep voor alle oefeningen.



Leerlingen

Leerling toevoegen: met deze optie kan een leerling toegevoegd worden. Het programma geeft een leerling een bestandsnaam en een schermnaam.



In principe zijn beide namen identiek, behalve bij het gebruik van bijzondere tekens. Deze zijn niet toegestaan in een bestandsnaam, maar wel bij een schermnaam. Op uw beeldscherm vindt u een knop met drie puntjes, waarachter u een menu met bijzondere tekens vindt als u het aanklikt. Bestandsnaam Joel Garcon kan dan schermnaam Joël Garçon worden.



Leerling verwijderen: met deze optie kan een leerling uit een groep verwijderd worden.

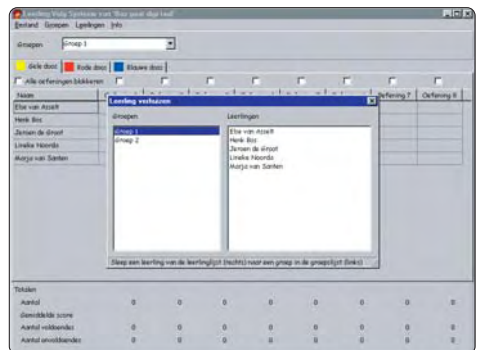
Meerdere leerlingen toevoegen: met deze optie kunnen meerdere leerlingen tegelijk aan de groep toegevoegd worden. Dit kan eventueel gebeuren door een tekstbestand te importeren.



Leer-

ling details: geeft het score overzicht van de geselecteerde leerling in het hoofdscherm. Als er geen leerling geselecteerd is, geeft het programma de gegevens van de eerste leerling.

Leerling verhuizen: met deze optie kan een leerling naar een andere groep verplaatst worden. Sleep een leerling van de leerlinglijst (rechts) naar een groep in de groepslijst (links).



Scholenversie

Bas gaat digi-taal



Plaats de CD-ROM *Bas gaat digi-taal* in de CD-ROM-speler. Op het bureaublad verschijnt het pictogram *Bas gaat digi-taal*. Dubbelklik op het pictogram *Bas gaat digi-taal* om het programma op te starten. Na een welkomstwoord van Bas toont het programma een aantal spelende kinderen met vier dozen. Klik op één van de vier dozen om een doos te openen. Elke doos bevat acht pakjes. Klik op een pakje om een oefening of spelletje te starten.

Installatie van het *Leerling Volg Systeem* (LVS).

Open het CD-ROM pictogram door **één keer** op de **rechter muisknop** en vervolgens op *openen* te klikken. (Het pictogram bevindt zich in *mijn computer*.) Open **NIET** de snelkoppeling op het bureaublad: hiermee start u het programma *Bas gaat digi-taal* op. Door het cd-rom pictogram te openen verschijnt er een scherm met daarin het programma 'Lvs-Setup'. Dubbelklik op het programma 'Lvs-Setup' om het *Leerling Volg Systeem* te installeren: volg de aanwijzingen op het beeldscherm. Het geïnstalleerde *Leerling Volg Systeem* kan worden opgestart door via de startknop (in de linker benedenhoek) op *Programma's / Bas gaat digi-taal / Leerling Volg Systeem* te klikken.

Minimale systeemeisen

PC Pentium 100 MHz	SVGA grafische kaart 256 kleuren
32 MB Intern geheugen	Schermbresolutie 800 x 600
4 speed (4x) CD-ROM-speler	Koptelefoon of luidsprekers
Windows 95	16-bits geluidskaart



Met 32 oefeningen en spelletjes

voor de leeftijd 4-7 jaar

CD-ROM

Bas gaat digi-taal wordt afgesloten door:

- toetsencombinatie ALT + F4 of
- in het hoofdmenu de pijl ← te activeren met toetsencombinatie CTRL + ALT.