

---

# Academix

---

## Hulpmodule vir onderwysers

Doel .....	1
Wat is Academix? .....	1
Onderrigbeginsels ten grondslag van die program .....	1
Modusse waarin die program funksioneer. ....	2
Onderwysersmodus.....	2
Funksies van onderwysersmodus: .....	3
Leerlingmodus .....	3
Afdelings in die program: .....	4
Laerskoolvlakke (0-7).....	4
Hoërskoolvlakke (8-12) .....	4
Pret met Kleure .....	5
Flitspoed.....	7
Verwagte Leespoedtabel .....	8
Pret met Vorms .....	11
Pret met Prente, Syfers en Letters. ....	12
Pret met Woorde .....	12
Remediërende gebruik.....	15
Pret met Sinne en ander speletjies .....	28
Pret met Stories .....	33
A: Toets Leespoed.....	33
B: Progressiewe Lees .....	34
C: Oogbewegingslees .....	34
D: Fiksasielees (3, 2 of 1 fiksasies – in hierdie volgorde).....	34
E: Merklees (3, 2 of 1 fiksasies – in hierdie volgorde).....	35
F: Toepassingslees.....	36
Gereedskap (Slegs in onderwysersmodus beskikbaar).....	37
Vordering met leespoed. ....	37
Vordering met begrip. ....	38
Voeg les by. (Slegs in Onderwysersmodus) .....	38
Woordsom Administrasie. ....	44
Onderwysersbystand.....	45
Administrasie.....	46
Pret met Speletjies .....	52
Aanbevole skema vir Lesbeplanning.....	53

## Doel

---

Die doel van hierdie dokument is om die basiese werking van die program asook die praktiese implementering van die program te verduidelik.

## Wat is Academix?

---

Academix is 'n opvoedkundige program wat op 'n dinamiese wyse akademiese vordering in al hulle vakke by leerlinge kan bewerkstellig. Die volgende areas word alles in die program aangespreek:

- Visuele diskriminasie
- Opeenvolging
- Analise en Sintese
- Letterherkenning (Grondslagfase)
- Woordbou
- Konsentrasie
- Geheue
- Spelling
- Sekere grammatikale beginsels soos bv. meervoude, verkleinwoorde, sinonieme en antonieme
- Sinsbou
- Leesvaardighede
- Begrip

## Onderrigbeginsels ten grondslag van die program

---

1. Academix is nie in die eerste plek bedoel om 'n aanvangsleesprogram te wees nie, of selfs net om 'n leesontwikkelingsprogram te wees nie, maar eerder 'n tweetalige opvoedkundige program wat akademiese vordering in al hulle vakke by leerders kan bewerkstellig, waarvan leesvaardighede natuurlik 'n essensiële onderdeel vorm. Daar word van die standpunt uitgegaan dat leerlinge op elke vlak van die skoolprogram met nuwe en uitdagende metodiek gehelp moet word om hierdie vaardighede meer doeltreffend te ontwikkel. Terselfdertyd is die leesstukke so gegradeer dat dit die belangstellings- en ouderdomsvlak van elke leerling sal bevredig. Daarom kan die program as 'n korrektiewe leesprogram en/of as 'n ontwikkelingsleesprogram toegepas word. Daar kan bv. vir die swak leser in Graad 5, goedsikks van die Graad 4 materiaal gebruikgemaak word. Aan die ander kant kan die goeie leser in Graad 4 van die Graad 5 materiaal gebruik om sy leesvaardigheid te ontwikkel.
2. Lees en skryf hou direk met mekaar verband en die een kan nie sonder die ander een suksesvol onderrig word nie. Om lees te onderrig, of te verbeter, of selfs verkeerde leestegnieke reg te stel, sal nie suksesvol wees indien daar nie vir die leeshandeling en die skryfhandeling voorsiening gemaak word nie.
3. Leespoed en begrip

Die bevordering van hierdie twee kardinale vaardighede is baie belangrik. Om die een sonder die ander een te doen is om op 'n meganistiese grondslag te werk te gaan. Leesspoed sonder begrip is niks werd nie, en maksimum begrip sonder effektiewe leesspoed werk inhiberend in op maksimum skolastiese prestasie. Dit is verder baie belangrik om nie net te kyk hoeveel vrae korrek beantwoord is nie, maar wel watter vrae korrek beantwoord is. Ten einde insigtelike lees te bevorder word aanbeveel dat die leerling die vrae wat foutief beantwoord is, se korrekte antwoorde weer in die leesstuk oplees. Hierdie oefening sal kritiese lees en soeklees bevorder.

#### 4. Spelling

Academix maak daarvoor voorsiening dat die leerling voldoende geleentheid kry om die spelling van die belangrike of moeilike nuwe woorde in te oefen. Dit word eerstens met die flitswoorde gedoen (Pret met Woorde). By hierdie afdeling is daar ook nog die blokkiesraaisels, soek die woorde, hangman speletjie, ontsyfer die woorde speletjie, asook die skommel die woorde speletjie. Verder is daar ook addisionele oefening vir spelling by die Pret met Sinne afdeling.

### Modusse waarin die program funksioneer.

#### *Onderwysersmodus*

Die onderwysersmodus vertoon ekstra keuses, bv. al die funksies in verband met die byvoeg en wysig van lesmateriaal asook die leerlingadministrasie is sigbaar, terwyl dit nie in die leerlingmodus sigbaar is nie.

**LW:** Die program sal slegs toelaat dat een onderwyser in die stelsel geregistreer kan word. Die doel hiervan is vir sekuriteitsdoeleindes sodat 'n leerling homself nie as 'n onderwyser kan registreer en sodoende toegang tot die onderwysersmodus kan verkry nie.



Hoe word iemand as onderwyser geregistreer?

Wanneer die Academix program oopgemaak word, word 'n wagwoord gevra.

Indien u die program vir die eerste keer oopmaak sal nog geen wagwoord geregistreer wees nie. Tik dan vir uself 'n wagwoord. Gebruik iets wat u sal onthou in die toekoms soos bv. die woord 'admin' of u naam of enige iets wat u nie maklik sal vergeet nie.

Wanneer u die woord of kode intik, sal die program vir u vra of u 'n nuwe leerling is.

Antwoord dan 'Yes'

Die volgende skerm sal vertoon word:

**Complete the following information**

Password:	<input type="text" value="admin"/>
Name:	<input type="text"/>
Surname:	<input type="text"/>
Class name:	<input type="text"/>
Level:	<input type="text" value="1"/>
Language:	<input type="text" value="Afrikaans"/>
Type of User:	<input type="text" value="Student"/>

*(Note: The 'Type of User' dropdown menu is open, showing 'Student' and 'Teacher' options.)*

Dit is baie belangrik dat u by die 'Type of User' die opsie 'Teacher' moet kies. Indien u dit nie kies nie, sal die gebruiker wat bygevoeg word as 'Leerling' bygevoeg word. Onthou gerus dat indien u die eerste gebruiker nie as 'Teacher' geregistreer het nie, sal die program u toelaat om met die byvoeg van 'n tweede of daaropvolgende leerling steeds die opsie 'Teacher' te kies.



Indien die program nie die opsie as 'Teacher' vertoon nie, beteken dit dat u reeds 'n 'Teacher' geregistreer het. wat u die 'Teacher' se wagwoord

In so 'n geval moet u probeer onthou gemaak het. As u glad nie kan onthou wat die wagwoord was nie, is daar ongelukkig geen manier hoe u dit self kan opspoor in die program nie.

**DIT IS DAAROM UITERS BELANGRIK DAT U 'n NOTA HIERVAN MOET MAAK.**

Die enigste manier om dit dan reg te stel, sou wees om die program te 'un-install' en ook na die 'un-install' die 'folder' waarin die program gelaai is, te 'delete'. Daarna moet die program dan weer gelaai word.

Indien u nie die program wil 'un-install' nie, omdat daar dalk reeds te veel punte van leerlinge in die databasis is, sal Info-Edu u teen 'n geringe fooi kan help om die wagwoord te 'herwin'. In so geval moet u rekenaar 'aanlyn' wees, en u moet ons toegang tot u rekenaar gee dmv. die Teamviewer program om die navorsing op u rekenaar te doen.

### Funksies van onderwysersmodus:

---

1. Byvoeg van nuwe lesse of wysig van bestaande lesse.
2. Druk van verslae van leerlinge se resultate.
3. Administrasie van klasse.
4. Administrasie van leerlinge.
5. Toegang tot die 'Vaste Parameters' skerm.
6. Toegang tot die parameterskerm waar leesspoed en flitsspoed verander kan word, indien die funksie nie aan leerlinge toegeken was nie.

### Leerlingmodus

---

Funksies soos in die voorafgaande paragraaf bespreek is, is nie beskikbaar nie, maar verder kan die leerling alle oefeninge doen.

## Afdelings in die program:

Dit is belangrik om daarop te let dat die program se hoofblad anders daaruitsien wanneer 'n les op laerskoolvlak gekies word as wanneer 'n les op die hoërskoolvlak gekies word.

### Laerskoolvlakke (0-7)

Die onderstaande skerm is die hoofskerm van die program wanneer lesse tussen Graad 0 en Graad 7 gekies is.



### Hoërskoolvlakke (8-12)

Die onderstaande skerm is die hoofskerm van die program wanneer lesse tussen Graad 8 en Graad 12 gekies is.



Op beide die hoofskerms van die program word tien prentjies vertoon wat elkeen 'n afdeling van die program verteenwoordig. Deur op enige van die prentjies te klik word daardie afdeling van die program in die regterkantste blok vertoon. Indien daar byvoorbeeld op die 'ballonne' geklik word, word die Pret met Kleure oefeninge se verskillende vlakke op die regterkant van die skerm vertoon soos in die voorbeeld hierbo vir die laerskoolprogram. Wanneer daar bv. aan die linkerkant op die prentjie van die 'boek' geklik word, word aan die regterkant die skerm vertoon waar verskillende oefeninge met stories gedoen kan word soos in die voorbeeld hierbo vir die hoërskoolprogram.

Die verskillende afdelings is soos volg:

1. Pret met Kleure
2. Pret met Vorms
3. Pret met Prente
4. Pret met Letters
5. Pret met Syfers
6. Pret met Woorde
7. Pret met Sinne
8. Pret met Stories
9. Pret met Speletjies
10. Gereedskap

## Pret met Kleure



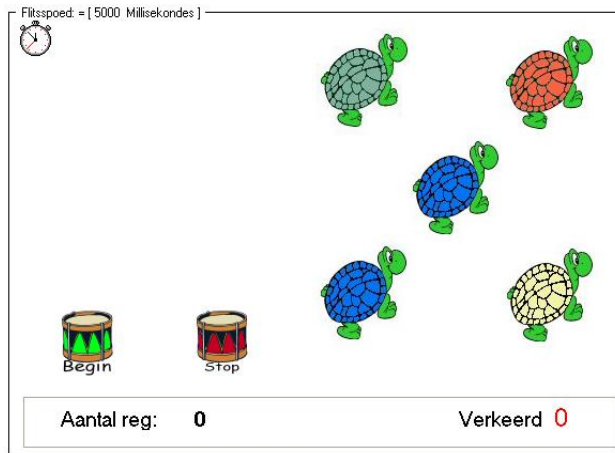
In hierdie afdeling word 3 soorte oefeninge gedoen.

### 1. Ooreenkomste

Die ooreenkomste oefeninge het 4 verskillende vlakke. Die moeilikheidsgraad van die oefeninge word moeiliker namate die vlak hoër word. Oefeninge op vlak 1 gebruik die skilpadjies soos hieronder aangedui.

#### Werking:

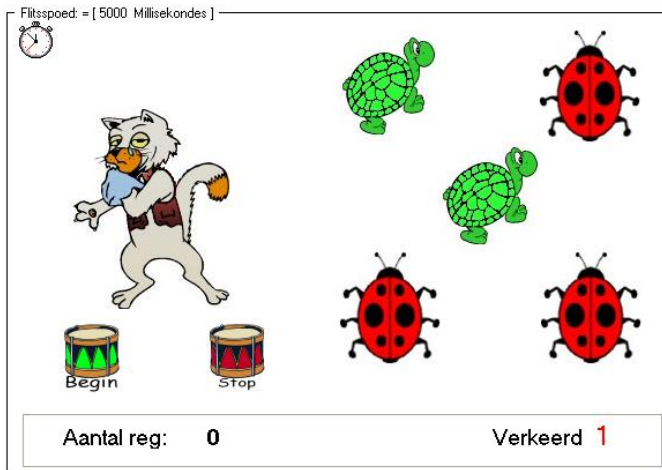
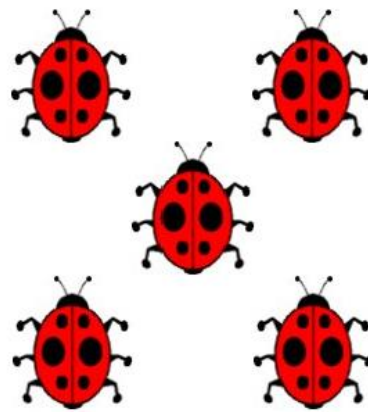
Die oefening werk so: Wanneer daar met die muis op die groen drom geklik word, sal daar 5 skilpadjies geflits word. Omdat die oefening met kleure te doen het, sal die kleure van die skilpadjies se doppe verskil. Die prentjie in die middel sal altyd ooreenstem met een van die prentjies in een van die vier hoeke.



Nadat die prentjies teen die gekose flitsspoed geflits het, word hulle toegemaak met ander prentjies wat almal dieselfde is soos hieronder aangetoon. Die leerling moet nou op een van die prentjies in die vier hoeke klik waar hulle dink dat hulle die regte een gesien het. Indien die regte een gekies is, sal die program 'n geluid maak wat aandui dat dit reg is, en daar sal ook 'n prentjie vertoon word wat aandui dat die regte antwoord gegee is.

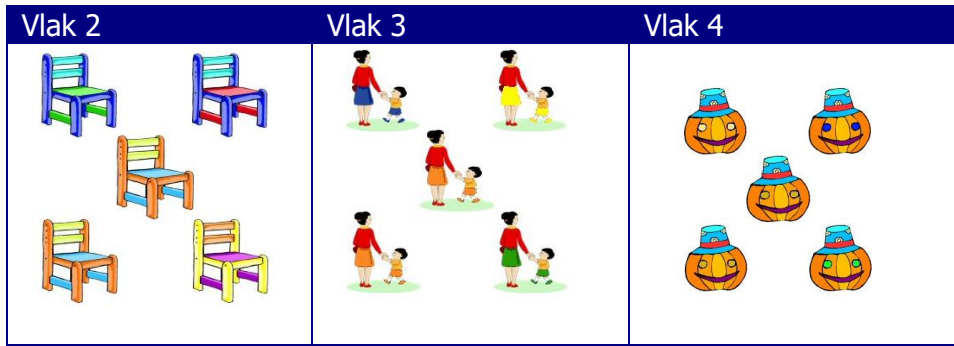
Indien die verkeerde antwoord verskaf word, word 'n geluid en prentjie vertoon wat aandui dat die antwoord verkeerd is, maar die korrekte paar word ook verlig.

Die oefening is voltooi wanneer die leerling 10 regte antwoorde verskaf het.



Moelijkheidsgraad.

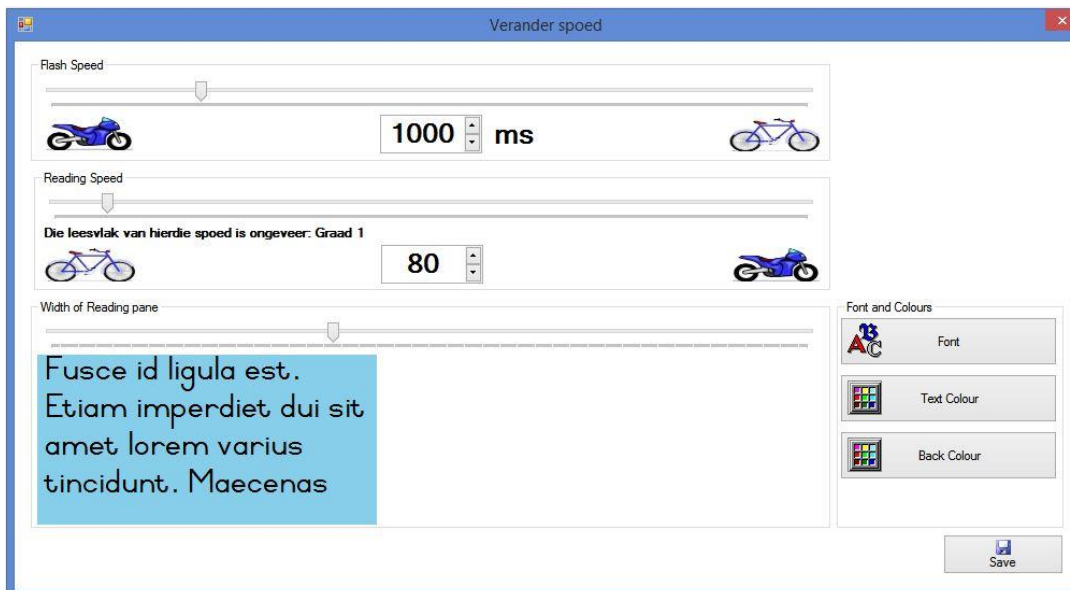
Daar is vier verskillende vlakke. Vlak 1 flits die skilpadjies soos hierbo aangedui. Voorbeelde van die tipe materiaal wat op elkeen van die vlakke geflits word, word hieronder aangedui.



## Flitsspoed



Die flitsspoed word in millisekondes gemeet. Dit beteken dus hoe groter die getal is, hoe langer word die prentjie op die skerm vertoon voordat dit weer toegemaak word. Die moeilikheidsgraad is dus binne enige van die vier vlakke verder verstelbaar deur die flitsspoed vinniger of stadiger te maak. Die ikoon met die stophorlosie word gebruik om die flitsspoed, leesspoed sowel as ander parameters te verstel. Wanneer daar op die stophorlosie ikoon geklik word, word die volgende skerm vertoon:



In hierdie skerm kan die leerling die leesspoed en die flitsspoed verstel na gelang van die behoefte. In bg. voorbeeld word die leesspoed aangedui as 80 woorde per minuut. Daarmee saam word ook aangedui dat die leesvlak vir hierdie spoed (80 w.p.m.) ongeveer op leesvlak 1 is.




Indien daar by die 'Vaste Parameters' in die Gereedskap afdeling aangedui is dat die 'Leerling kan self parameters verstel', sal die leerling toegelaat word tot hierdie skerm. Indien die leerling nie oor die nodige regte beskik nie, sal die 'Stelsel Administrateur' (Onderwyser) se wagwoord vereis word om toegang te verkry.



Die leesspoed kan op een van 2 maniere verander word, nl. 1. Tik die verlangde leesspoed in die blokkie in waar die bestaande leesspoed vertoon word of 2. gebruik die "Slider bar" om die leesspoed heen en weer te skuif. Gebruik die "Stoor" knoppie om die veranderde waardes mee te stoor.

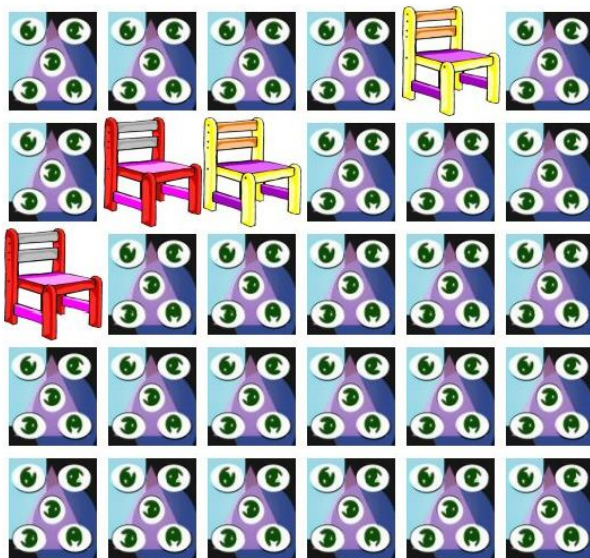
Die flitsspoed kan op dieselfde manier as die leesspoed verander word.

		<i>Verwagte Leesspoedtabel</i>			
Leerlinge, aan die einde van die betrokke jaar, behoort teen die volgende leesspoed in woorde per minuut te kan lees met 'n 80% begrip.					
Gr 1	80	Gr 8	204	Gr 15	400
Gr 2	115	Gr 9	214	Gr 16	1000+
Gr 3	138	Gr 10	224		
Gr 4	158	Gr 11	237		
Gr 5	173	Gr 12	250		
Gr 6	185	Gr 13	280		
Gr 7	195	Gr 14	340		
<b>LW:</b> Hierdie tabel is slegs 'n riglyn en kan van leerling tot leerling verskil.					

As deel van die ooreenkomste oefening, is ook 'n pret geheuespeletjie. Dit word geaktiveer met die volgende ikoon:



Die onderstaande geheuespeletjie word dan opgeroep. Die doel van die speletjie is om pare van prentjies wat dieselfde is, te identifiseer en hulle direk na mekaar te merk.



(Klik) Indien die korrekte paar geïdentifiseer en geklik is, sal die paar oop bly. So kan die leerling dan aangaan totdat al die pare geïdentifiseer is.

Die speletjie kan ook oor en oor gedoen word aangesien die prentjies ook d.m.v. 'n ewekansige funksie geplaas word. Daar sal dan ook nooit enige patroon wees wat op enige manier aangeleer kan word nie.

## 2. Opeenvolging

### Vlak 1.

Flits Spoed [1000 ms]

Begin Stop

Reg: 0 Verkeerd: 0

Die opeenvolging oefeninge het 5 verskillende vlakke. Die moeilikheidsgraad van die oefeninge word moeiliker namate die vlak hoër word. Oefeninge op vlak 1 gebruik die skilpadjies soos hierbo aangedui. Die oefening werk so: Wanneer daar met die muis op die groen drom geklik word, sal daar 3 skilpadjies geflits word. Daar sal eers een geflits word en dan sal hy weggevat word. Dan sal die tweede skilpadjie geflits word en weggevat word en dan die derde een. Elke prentjie word geflits teen die gekose flitsspoed. Indien die flitsspoed 1000 millisekondes is, soos in meegaande voorbeeld, sal elke prentjie vir 1 sekonde lank geflits word. Nadat die laaste prentjie geflits is, word hulle geskommel en in 'n ander volgorde net bokant die drommetjies geplaas. **Deur van die normale "Drag en Drop" aksie gebruik te maak, moet elke prentjie na sy regte plek in die ry gesleep word.**

Wanneer al drie op hulle regte plekke is, sal daar 'n geluid gespeel word wat aandui dat dit reg is. Daar moet dan weer op die groen drommetjie geklik word sodat die volgende reeks geflits kan word. So moet daar aangegaan word totdat daar 10 reg geantwoord is. Die oefening is dan voltooi. Soos met al die vorige speletjies kan ook hierdie speletjie ook oor en oor gedoen word, aangesien die prentjies ook d.m.v. 'n ewekansige funksie geplaas word.

Vlak 2.

In vlak 2 word die skilpadjies vervang met die stoele en daar word 4 prentjies geflits. Verder is die oefening presies dieselfde as vlak 1.

Vlak 3.

In vlak 3 word ook van die stoele gebruikgemaak maar daar word 4 prentjies geflits. Verder is die oefening presies dieselfde as vlak 1 en 2.

Vlak 4.

In vlak 4 word van die ma en seuntjie gebruikgemaak met 5 prentjies wat geflits word. Verder is die oefening presies dieselfde as die vorige oefeninge.

Vlak 5.

In vlak 5 word die ma en seuntjie vervang met die pampoene en verder is die oefening presies dieselfde as die vorige oefeninge.

### 3. Konsentrasie en geheue



Geselekteerde kleur



Die konsentrasie en geheue oefening met kleure het 3 verskillende vlakke. In vlak 1 word daar 3 kleure gelyktydig geflits teen die gekose flitsspoed. In vlak 2 word daar 4 kleure gelyktydig geflits en in vlak 3 word daar 5 kleure gelyktydig geflits.

In bostaande voorbeeld word die kleure geflits teen 1000 millisekondes of dan 1 sekonde. Al drie kleure word gelyktydig vir 1 sekonde geflits.

Om die oefening te begin moet daar op "Begin" geklik word. Dit sal onmiddellik die drie kleure flits. Kies dan die regte kleur uit die kleurpalet. Dit wys in die geselekteerde kleurblokkie regs op die skerm. Die leerling moet dan klik waar hy/sy dink dié kleur geplaas moet word. Kies dan die volgende kleur en klik weer waar dit geplaas moet word. Nadat al drie die kleure geplaas is, sal die program dan aandui of dit reg of verkeerd is. Daar moet dan weer op "Begin" geklik word om die volgende reeks kleure te flits. Indien die kleure in die verkeerde volgorde geplaas is, sal die program net onder dit die regte kleure wys soos in ondergenoemde voorbeeld. Die oefening is voltooi wanneer 10 antwoorde reg aangedui is.

Flits Spoed [1000 ms]

Geselekteerde kleur

Begin Stop

Reg: 0 Verkeerd: 1

## Pret met Vorms



Die Pret met Vorms oefeninge werk presies dieselfde as die Pret met Kleure oefeninge.

Daar is ook oefeninge met Ooreenkomste, Opeenvolging en Konsentrasie en Geheue oefeninge.

Die enigste verskil is dat die prente wat geflits word, nie prentjies van die skilpadjies, stoele ens. is nie, maar dat dit nou verskillende vorms is wat geflits word. By die ooreenkomste is daar drie vlakke en by opeenvolging sowel as by konsentrasie en geheue is daar nege vlakke.

Vorms wat met vlak 1 gebruik word.



Vorms wat met vlak 2 gebruik word.



Vorms wat met vlak 3 gebruik word.



## Pret met Prente, Syfers en Letters.

Al drie hierdie soorte oefeninge werk ook presies dieselfde as die voorafgaande oefening met kleure en vorms.

## Pret met Woorde

Die Pret met Woorde oefening verskil heeltemal van die vorige oefeninge en verdien dus 'n meer breedvoerige verduideliking.



Wanneer daar op die Pret met Woorde prentjie in die hoofskerm geklik word, verskyn bg. skerm. Die eerste belangrike verskil wat ons oplet, is dat die keuseskerm vir Pret met Woorde heeltemal anders as die ander skerm lyk.

Die skerm is 'n drie areas verdeel.

Heel bo is die verskillende soorte oefeninge wat met klein prentjies aangedui word. Deur met die muis oor elkeen van die prentjies te beweeg, word daar links onder op die skerm 'n beskrywing vertoon van waaroor die oefening handel.

Die middelste area dui die name van die lesse aan en onder op die skerm word 'n prentjie van die les vertoon. Prentjies is so ontwerp dat dit iets oor die inhoud van die les uitbeeld.



Die doel van die prentjies is nie om die program bietjie op te helder nie, maar het 'n baie spesifieke waarde. Die doel van die prentjies is om voorafdenke by leerlinge te stimuleer. Leerlinge moet aangemoedig word, om na die prentjie te

kyk en vir hulle 'n beeld te vorm van wat hulle dink waarom die les gaan handel. Leerlinge kan selfs aangemoedig word om met mekaar te gesels oor hulle ervaring van die betekenis van die prentjie vir hulle.

Die boonste area van die skerm bevat ook die vlak waarop die lesse is, wat tans vertoon word. Leerlinge kan op enige tyd hulle vlak self verstel. Wanneer daar, soos in onderstaande skerm vertoon word, op die afpyltjie langs die vlak geklik word, word 'n lysie met al die vlakke vertoon.



Indien die gebruiker slegs 'n laerskoolprogram aangekoop het, sal slegs vlakke 0 – 7 vertoon word. Elke vlak het 'n A of 'n E aan die agterkant. Dit dui die taal van die lesse aan. Indien die leerling bv. op vlak 03A sou klik sal die Afrikaanse lesse op vlak 3 vertoon word.



LW: Hoewel die leerling self die vlak kan verander, word

dit aanbeveel dat die verandering van die vlak altyd in samewerking met die onderwyser of ouer gedoen word. 'n Verandering van die vlak mag heel waarskynlik ook 'n verandering in leesspoed of dalk ook flitsspoed meebring of noodsaak en om daardie veranderinge te doen is dit meestal ook nodig om die 'Stelselbestuurder' (Ouer of onderwyser) se wagwoord in te tik.

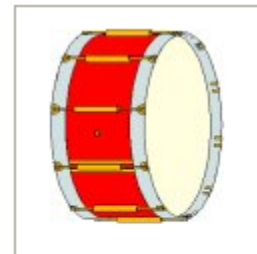
Die primêre verskil by Pret met Woorde is dat die meeste oefeninge iets met die les te doen het. In bg. voorbeeld is daar 10 ikone. Die boonste 7 ikone is vir graad 4 tot 7. Die onderste drie ikone is vir die kleiner grade. Die ikone is van links na regs: Verkleinwoorde, Flitswoorde, Ontsyfer die woorde, Blokkiesraaisels, Hangman, Soek die woorde en Bou woorde.



Die laaste drie ikone is drie speletjies wat slegs verskyn as die vlak van die les as 01A of 01E tot en met 03A of 03E aangedui is.




Die eerste speletjie is 'n speletjie waar 'n prentjie vertoon word tesame met 'n woord waarvan 1 letter ontbreek. Die speletjie is nie aan enige les gekoppel nie. Al wat die leerder moet doen is om die regte letter op die sleutelbord te druk. 'n Voorbeeld hiervan is soos volg:



d r ■ m

Dit kan gebeur dat dieselfde prentjie meer as een keer vertoon kan word, maar die ontbrekende letter word ewekansig gegenereer en kan eintlik enige van die letters wees. Die speletjie is ook voltooi wanneer 10 reg geantwoord


is. Hierdie speletjie kan oor en oor gespeel word aangesien daar telkens ander prentjies of woorde waarvan 'n ander letter ontbreek, vertoon word. Indien die verkeerde letter gedruk word, sal die program die regte woord aandui.

 Hierdie speletjie is eintlik slegs vir Gr 0 en Gr 1 leerders bedoel. Hier word drie- of vierletter woorde uit die les uitgehaal en vertoon sonder die middelste een of twee letters. Die leerder moet dan op die sleutelbord die regte letter(s) druk. Begin deur op die groen drommetjie te klik. 'n Leidraad word gegee van wat die woord behoort te wees. Indien reg beantwoord, verskyn die volgende leidraad.

Hy vang muise.

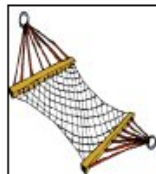
k | t



 Die derde speletjie het ook soos die eerste een niks met die les te doen nie, maar is ook 'n lekker speletjie vir die grondslagfase leerders. In hierdie speletjie moet die regte woordpare aangedui word soos in meegaande voorbeeld.

Kies in elke kolom 'n woord om die regte paar te vorm

- heng
- hong
- hang



- mat
- mot
- met

Een woord in die linkerkolom en een woord in die regterkolom moet gemerk word om die regte woord te vorm. Indien die regte twee woorde gekies is, sal die program aandui dat dit korrek is. Klik weer op die groen drommetjie om die volgende woorde te sien. Indien verkeerd beantwoord, dui die program die regte antwoord aan.

Al die res van die speletjies is almal speletjies met woorde waarvan die woorde uit die les kom.



Hierdie ikoon aktiveer die flitswoorde of spelwoorde afdeling van die program.



Hierdie is seker een van die belangrikste oefeninge in die program omdat daar 'n aantal areas is wat hierdeur ingeoefen word.

In hierdie oefening word die belangrike woorde uit die les een vir een geflits. Nadat die woord geflits is, moet die leser die korrekte woord wat geflits is, intik. Die eerste belangrike area wat hier ingeoefen word, is natuurlik die korrekte spelling van die woorde. 'n Tweede area wat ingeoefen word, is natuurlik die oefening van die oogspanwydte. Namate die lesse moeiliker word, word die moeilike woorde langer. 'n Derde belangrike aspek wat hiermee ingeoefen word, is die duur van fiksasie. Leerlinge kan met die normale flitsspoed van 1000 millisekondes begin. Hulle flitsspoed moet dan geleidelik versnel word na 250 millisekondes wat 'n goeie riglyn vir enige vlak is.



#### *Remediërende gebruik.*

Hoewel die program ontwikkel is met die oog op die gemiddelde leerder, werk dit ewe goed vir die sterk leerder om sy of haar leesvaardighede te verbeter, maar dit kan ook ewe goed vir die onderpresteerder gebruik word in welke geval die flitsspoed natuurlik selfs heelwat langer as 1000 millisekondes gestel kan word na gelang van die behoefte van die betrokke leerder.

Laastens word geheue natuurlik ook ingeoefen.







Hierdie ikoon aktiveer die ontsyfer die woorde speletjie.  
Wanneer daar op die ikoon geklik word, word die onderstaande skerm vertoon.

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
☉	♋	♌	♍	♎	♏	♐	♑	♒	♓	♈	♉	♊
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
■	□	▣	▤	▥	◆	♦	♠	♣	♣	⊠	⊡	⊞

□□◆♎

  
 Begin

  
 Stop

**Reg: 0**
**Aantal woorde 10**
**Verkeerd: 0**

Die leidraad bokant die blokkie word eers vertoon sodra daar op die groen drommetjie geklik word.


Die leidraad word in 'n geheime skrif vertoon.


Die doel van die oefening is nou dat die leerling moet gebruikmaak van die kodes wat bo-aan die bladsy vertoon word, om te bepaal wat die woord is wat in geheime skrif in die leidraad vertoon word.

Sodra die woord ingetik is, en die leerling seker is dat hy/sy die woord reg getik het, moet daar weer op die groen drommetjie geklik word om die antwoord te toets.

♓♎●♍□  

➔

  
 Begin

  
 Stop

Die program sal dan wys of die antwoord reg of verkeerd is, en daar sal langs die blokkie 'n pyltjie verskyn.

Die leerling kan nou op die groen drommetjie of op die blou pyltjie kliek om aan te gaan na die volgende woord toe.

Indien die antwoord verkeerd was, sal die program die regte antwoord onder vertoon.

♍□■&♎□  

➔

Die regte antwoord was

**donker**



Hierdie ikoon aktiveer die blokkiesraaisel.

1 Af: Nie lig nie.



Dit is belangrik om daarop te let dat hierdie deel van die program nie met die muis werk nie. Die rooi blokkie moet beweeg word deur van die rigtingpyltjies op die sleutelbord gebruik te maak om die blokkie te beweeg. Wanneer die rooi blokkie beweeg word tot op 'n blokkie wat 'n syfer bevat, sal die leidraad vir daardie woord vertoon word. Die regte woord moet dan ingetik word.

Dit is ook belangrik om te verstaan hoe die plasing van letters werk wanneer sleutels op die sleutelbord gedruk word. Let op na die voorbeeld hierbo. Indien die rooi blokkie met die pyltjies beweeg word tot by die blokkie met die syfer 3 in, kan daar dan 'n letter op die sleutelbord gedruk word. Enige letter kan gedruk word en die rooi blokkie sal dan outomaties na die volgende blokkie beweeg. Dit beteken dat die woord 'h-e-l-d-e-r' dus aanmekaar getik kan word sonder om die rigtingpyltjies te beweeg. Nadat die letter 'h' getik is, sal die rooi blokkie outomaties aanbeweeg na die blokkie waar die 'e' ingetik moet word.

Indien die woord 'helder' nou klaar ingetik is, kan daar met die pyltjies beweeg word tot op die blokkie met die syfer 5 in. Daar sal nou reeds 'n letter 'l' in geskryf staan. Die woord 'lemoene' kan ook nou aaneen getik word en die rooi blokkie sal outomaties 1 blokkie op 'n slag na regs beweeg soos die res van die letters ingetik word.



Indien die woord 'helder' klaar ingetik is en daar word met die pyltjie beweeg tot op die blokkie waar die eerste 'e' van 'lemoene' ingetik moet word, kan die 'e' gedruk word, en die program sal die 'e' tik, MAAR DIE ROOI BLOKKIE SAL NIE AANBEWEEG NIE. Die pyltjie na regs moet dan gedruk word om een blokkie na regs aan te beweeg sodat die 'm' getik kan word.

Indien mens dus wil hê dat die rooi blokkie outomaties moet aanbeweeg nadat 'n letter getik is, moet jy begin deur die rooi blokkie te beweeg na die blokkie met die syfer in.

Dit is verder ook belangrik om te let op die kleure van letters. Soos wat die letters getik word, word dit in swart getik. Sodra die hele woord getik is, sal die letters na blou verander, indien die woord reg ingetik was. Die enigste letters van die woord wat nog swart sal wees, is letters wat nog deel van 'n ander woord vorm. Sodra die ander woord ook heeltemal klaar en reg ingetik is, sal die swart letter(s) ook blou word.



Sodra al die woorde reg ingetik is, sal alle letters blou wees en sal daar 'n boodskap vertoon word wat aandui dat die blokkiesraaisel suksesvol voltooi is. Die blokkiesraaisel sal dan toemaak en die program sal terugkeer na die hoofskerm.





Hierdie ikoon aktiveer die "Hangman" speletjie.

a	b	c	d	e	f
g	h	i	j	k	l
m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x
y	z				

   
 Begin Stop

**Reg: 0**

a	b	c	d	e	f
g	h	i	j	k	l
m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x
y	z				

   
 Help Stop



**Reg: 0**

Wanneer die oefening begin word, word die skerm hierbo aan die linkerkant vertoon. Die leerling moet dan op die groen drommetjie kliek. Die plekhouers met die aantal letters word dan vertoon soos in die regterkantste prentjie.

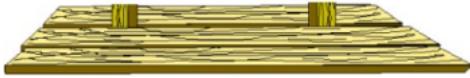
Sodra daar op 'Help' gekliek word, word die eerste stap in die 'hangproses' begin, maar daar word 'n leidraad voorsien.

**Die binneste vlak van die hande.**

a	b	c	d	e	f
g	h	i	j	k	l
m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x
y	z				

   
 Help Stop

**Reg: 0** **Verkeerd: 0**

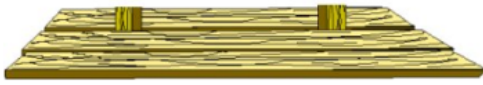




Letters kan op die sleutelbord gedruk word, of daar kan met die muis op 'n letter gekliek word. Indien 'n letter gekies word, en dit is een van die letters in die woord, sal daardie letters ingevul word in die plekhouer blokkies. Indien 'n letter meer as een keer in die woord voorkom, sal dit orals waar dit voorkom ingevul word.

Die binneste vlak van die hande.

h a    a

a	b	c	d	e	f
g	h	i	j	k	l
m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x
y	z				

Help Stop

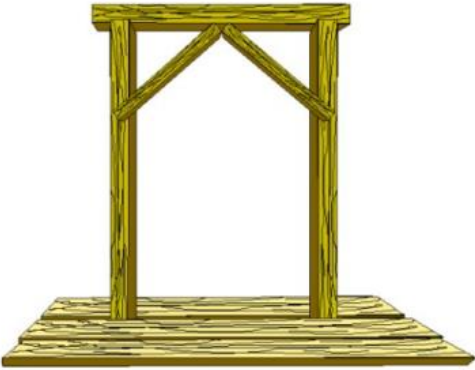


Reg: 0 Verkeerd: 0

Indien 'n verkeerde letter gekies word sal die hangproses 'n stappie verder aangaan.

Die binneste vlak van die hande.

h a    a

a	b	c	d	e	f
g	h	i	j	k	l
m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x
y	z				

Help Stop

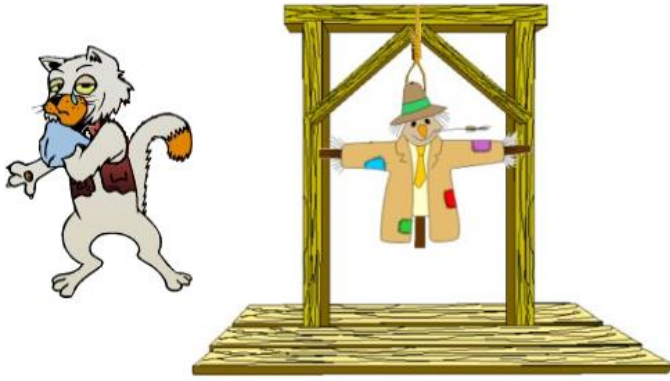
Reg: 0 Verkeerd: 0



Die doel van die oefening is natuurlik om al die letters te vind voordat die strooiop heeltemal opgehang is soos in onderstaande voorbeeld.

Die binneste vlak van die hande.

h a n d p a l m  
s

a b c d e f  
g h i j k l  
m n o p q r  
s t u v w x  
y z



 Begin  Stop

Reg: 0 Verkeerd: 1

Indien die leerling nie die woord sou kon identifiseer nie, sal die program wys dat dit verkeerd is, en die regte letters sal in rooi ingevul word, soos hierbo vertoon.



Die speletjie kan vanaf twee verskillende plekke in die program gespeel word. Die eerste is natuurlik hier vanaf die 'Pret met Woorde' afdeling van die program en die tweede is vanaf die 'Pret met Speletjies' afdeling van die program.

Onderstaande skerm word vertoon indien die speletjie opgeroep word vanaf die 'Pret met Woorde' afdeling.

Aantal Blokkies

10 x 10  Deurmekaar letters

15 x 15

20 x 20

Soek rigting

Links na regs en bo na onder

Links na regs en bo na onder skuins links bo na regs onder

Alle rigtings

Sonder lyne


Met lyne

Wanneer die speletjie vanaf die 'Pret met Woorde' afdeling vertoon word, sal die matriks wat vertoon word, gevul word die woorde vanuit die les waarop die leerling staan. Die aantal blokkies, die soek rigting en die met of sonder lyne, word gebruik om verskillende vlakke van moeilikheidsgraad aan te dui. As 'n verdere moeilikheidsgraad is


daar die opsie ingebou om die letters wat as leidrade vertoon word, ook deurmekaar te vertoon.

d	o	n	k	e	r	g	m	u	o
z	v	s	q	d	d	r	a	f	f
x	r	c	x	n	f	a	a	k	i
b	o	d	q	d	b	s	n	r	l
l	l	f	c	p	c	u	a	o	e
g	i	h	e	l	d	e	r	s	m
r	k	j	a	f	g	z	y	e	o
o	w	o	r	a	n	j	e	w	e
e	z	m	w	j	a	l	n	y	n
n	a	g	b	r	u	i	n	p	e

groen  
 gras  
 rose  
 helder  
 lemoene  
 bruin  
 donker  
 vrolik  
 oranje  
 maan



Tyd: 14




Bostaande skerm vertoon die leidraad woorde aan die regterkant as normale woorde. Wanneer die keuse 'Deurmekaar letters' gekies word, lyk die skerm soos hieronder.

c	n	r	o	s	e	q	s	l	o
u	l	b	f	v	r	o	l	i	k
s	e	y	l	u	f	m	f	b	i
w	m	f	g	h	e	a	u	r	r
f	o	j	r	k	f	a	z	u	t
w	e	z	a	d	a	n	v	i	g
j	n	m	s	s	s	n	t	n	d
y	e	n	t	h	e	l	d	e	r
z	g	g	r	o	e	n	l	r	b
d	o	n	k	e	r	j	s	y	x

gsra  
 rsoe  
 derelh  
 lenemoe  
 uibrn  
 onkrde  
 ivlork  
 nmaa



Tyd: 28



Die woord aan die regterkant moet eers ontsyfer word, alvorens die woord op die linkerkant gesoek word. Dit is belangrik om daarop te let dat die woorde in die matriks reggespel is en nie op dieselfde manier deurmekaar vertoon word in die matriks nie.

Wanneer die speletjie egter vanaf die 'Pret met Speletjies' afdeling oopgemaak word, moet die leerling eers ten minste 5000 'Experience Points' (XP) verdien het om die speletjie te kan speel.

Your current XP is **0**  
You need **5000** XP to unlock **Find the words**

**How to earn XP:**  
1. Read lessons  
2. Play games

Close

Indien die leerling genoeg XP het, word die speletjie vertoon met ekstra keuses om van te kies.

Aantal Blokkies

10 x 10  
 15 x 15  
 20 x 20

Deurmekaar letters  
 Kies uit woord lys

My woorde lys

Soek rigting

Links na regs en bo na onder  
 Links na regs en bo na onder skuins links bo na regs onder  
 Alle rigtings

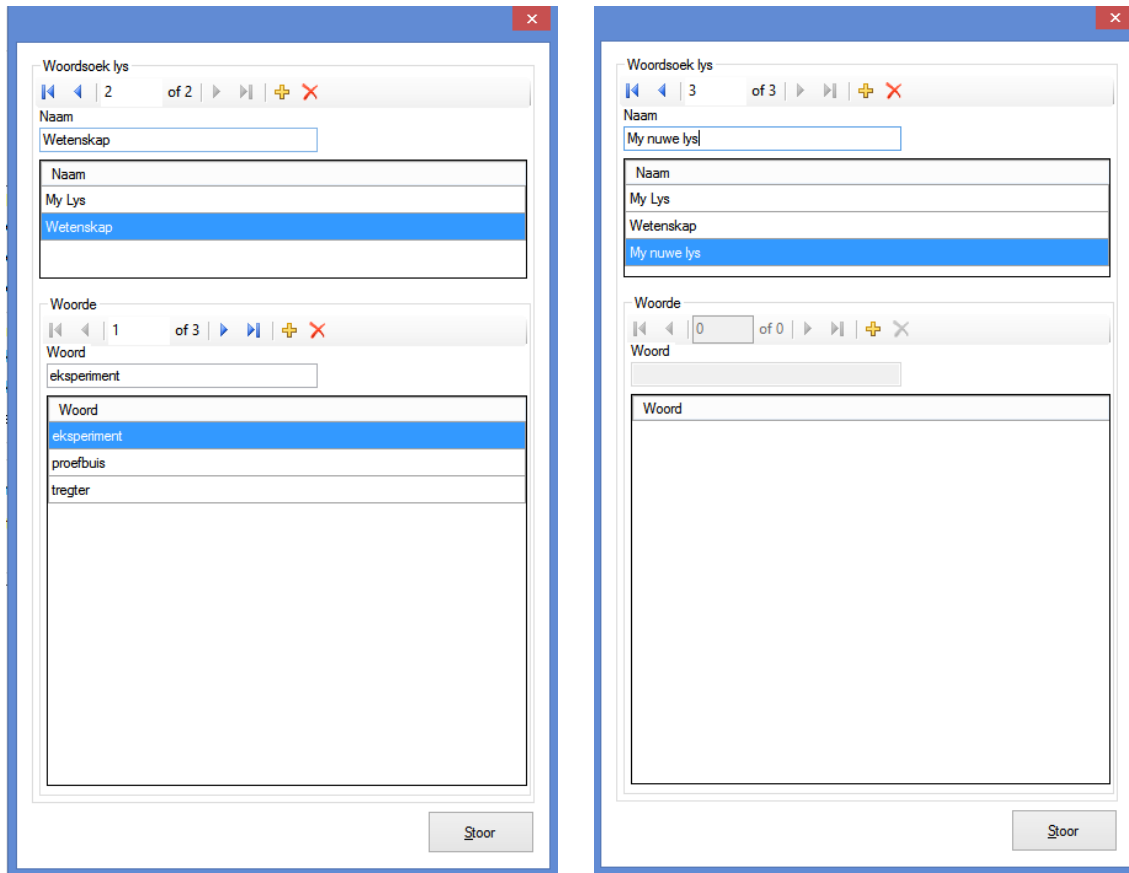
Sonder lyne  
 Met lyne


Wit Blou Hout Groen Pers


Daar is 2 belangrike byvoegings wanneer die speletjie vanaf die 'Pret met Speletjies' afdeling oopgemaak word. Die eerste is dat die woorde wat hier in die matriks vertoon word, nie iets met enige les te doen het nie, maar uit die eie woordelys gekies moet word.


Om woorde in die eie woordelys te kry, moet dit eers self opgestel word. Wanneer daar op 'My Woordelys' geklik word, word die volgende skerm vertoon.





In die skerm aan die linkerkant is reeds 2 eie woordelyste opgestel, nl. My Lys en Wetenskap. Om 'n nuwe woordelys by te voeg, moet daar op die ikoon met die plussie  in die boonste ry ikone gekliek word. Tik dan 'n naam vir die lys in die oop blokkie aan die bokant van die skerm. Soos die naam getik word, sal dit ook in die blou verligte lyntjie vertoon word.

Nadat die naam klaar getik is, kan daar op die ikoon met die plussie  in die onderste ry ikone gekliek word om 'n woord by te voeg.

As die eerste woord klaar getik is, kan daar dadelik weer op die  gekliek word om die tweede woord by te voeg. So kan daar dan aangegaan word, totdat al die woorde bygevoeg is. Nadat al die woorde klaar ingetik is, moet daar op die onderste 'Stoor' knoppie gekliek word om die nuwe lys te stoor.



Dit is belangrik om daarop te let dat elke leerling wat in die program aanteken, slegs woordelyste kan sien wat hy/sy self opgestel het. Die doel is dat leerders self woordelyste kan opstel en dit self kan doen. Alle leerlinge kan egter hulle eie, of 'n woordelys van enige ander leerling, kies om te speel.

Wanneer daar gekies word om 'n lys uit die woordelyste te kies, word die volgende skerm vertoon waar al die leerlinge se lesse vertoon word.

Sterrekunde	Jan Venter
Wetenskap	Jan Venter
Tyd	Jan Venter
Ons klaskamer	Koos van der Merwe
Die Suidpool	Eugenié Venter
Die Noordpool	Eugenié Venter
Tuinbou	Eugenié Venter
Boerdery	Eugenié Venter

Gaan Voort

Kanselleer

z	p	o	e	w	o	b	u	r	u	p	m	v	j	r
y	i	s	k	x	m	g	x	u	l	r	n	c	x	t
p	e	m	s	w	y	t	c	k	s	p	b	v	n	y
v	b	k	p	p	r	o	e	f	b	u	i	s	d	r
a	g	n	e	g	u	l	o	h	x	w	u	u	m	f
j	j	m	r	k	t	e	r	k	e	r	x	e	z	c
e	o	o	i	o	f	p	n	a	e	f	g	h	w	t
o	n	c	m	l	f	a	o	k	g	o	e	y	l	r
r	v	c	e	l	b	g	y	n	i	y	f	t	f	e
b	q	f	n	u	f	s	q	l	y	c	j	z	r	g
q	a	d	t	e	b	m	b	o	h	v	x	p	s	t
h	s	f	w	z	v	c	v	m	l	k	d	f	p	e
d	s	d	p	r	d	v	h	w	p	a	t	k	x	r
s	x	l	n	m	d	b	x	q	w	r	o	t	k	z
s	d	p	d	r	l	b	u	i	c	h	j	v	h	z

eksperiment  
 proefbuis  
 tregher

Wanneer die speletjie gedoen word vanaf die 'Pret met Speleties' afdeling, kan daar opsioneel ook verskillende kleurtemas gekies word as agtegrond van die oefening. Sien onderstaande 2 voorbeelde.

r	o	b	e	r	t	r	x	c	i	n	u	r	b	e
a	q	u	z	e	k	d	c	h	i	p	y	y	i	k
v	h	l	a	g	o	k	u	y	j	d	p	n	n	u
e	k	t	g	j	e	v	g	t	y	e	h	d	s	l
z	w	u	x	e	i	n	a	z	x	y	j	p	f	f
x	t	h	m	k	x	n	p	u	b	q	a	h	h	t
c	t	j	p	s	i	d	i	k	c	k	f	p	q	c
e	r	d	s	p	z	m	o	c	l	t	h	r	r	i
r	e	t	f	e	n	b	p	h	q	h	l	s	k	n
d	g	l	y	r	k	f	v	v	a	b	t	l	y	g
g	t	k	k	i	g	u	s	q	f	k	k	u	m	q
w	e	g	h	m	p	r	o	e	f	b	u	i	s	o
r	r	z	c	e	f	j	i	t	v	f	n	p	e	f
m	l	b	g	n	k	z	p	f	f	w	l	w	x	c
k	q	y	r	t	n	g	n	h	d	u	q	o	f	g

u	z	u	y	k	m	d	w	b	m
h	g	p	p	b	p	q	l	l	v
b	z	r	f	e	i	f	g	t	p
q	b	o	f	n	d	i	y	g	u
c	e	e	v	h	z	j	m	l	b
n	b	f	p	y	l	k	u	m	l
k	d	b	y	q	d	y	j	z	c
g	b	u	m	q	k	w	h	g	u
l	t	i	c	c	m	r	x	m	v
r	c	s	t	r	e	g	t	e	r



Hierdie ikoon aktiveer die "Skommel die woorde" speletjie.

Game interface for "Skommel die woorde".

Letters: e e d r h l

Empty boxes: [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Icons: Begin Stop

Reg: 0      Aantal woorde 10      Verkeerd: 0

In hierdie speletjie word die belangrike woorde uit die les geneem en word die letters geskommel en in 'n verkeerde volgorde vertoon. D.m.v. 'n "Drag en Drop" aksie moet die regte woord op die onderste ry gebou word. Wanneer al die letters korrek onder neergesit is, sal die program aandui dat dit korrek is. Die oefening is voltooi wanneer al die woorde van die les reg gebou is.

Game interface for "Skommel die woorde" featuring a cat illustration.

Letters: g r n e o

Letters: g r o n e

Word: groen ✓

Icons: Begin Stop

Reg: 0      Aantal woorde 10      Verkeerd: 1

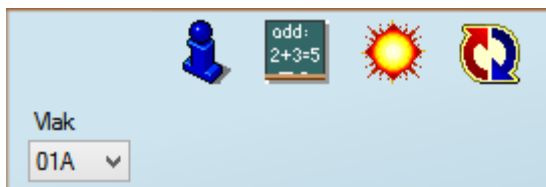
Indien die woord verkeerd is, sal die regte woord onder op die skerm vertoon word.

By 'Pret met Woorde' verskil die Hoofskerm wanneer daar verskillende vlakke gekies word.



Indien die vlak verstel word na enige vlak groter as vlak 7, dan verander die Hoofskerm. Die programkeuses is dieselfde as vir vlakke kleiner as vlak 7, maak die ikone is meer gepas vir die Hoërskool.

### Pret met Sinne en ander speletjies



Indien die vlak gestel word na 0 – 3 sal die bostaande 4 prentjies vertoon word.



Hierdie speletjie is slegs sigbaar indien die graad van die leerling gestel is tussen 0 en 3. Die doel van die speletjie is om sekere vokale en tweeklanke te soek en te verlig (Highlight). Wanneer die leerling almal verlig het, is die speletjie oor en kan daar dan gekies word om weer te speel. Vokale en tweeklanke uit die les word ewekansig vertoon, en daarom is dit moontlik om veral op die kleiner vlakke 2 of selfs meer male, dieselfde vokaal te moet soek. Sien onderstaande voorbeeld.

Jan is 'n man.

Jan het 'n kat.

Sy kat jag.

Sy kat jag  
op die dak.

Sy kat jag  
in die pad.

Sy kat jag  
'n rot. Sy kat  
vang die rot.



Soek na: **a**

Daar is: **16**

Aantal Reg: **0**



odd:  
2+3=5

Vlak  
04A

Indien die vlak gestel word na 4 – 7 sal die bostaande 3 prentjies vertoon word.



Hierdie prentjie verteenwoordig die 'Woordsomme' gedeelte van die program. Dit is belangrik om daarop te let dat Academix nie bedoel is as 'n Wiskunde program nie, maar bloot die leesaspek van die woordsomme wil verbeter.

LW: Woorsomme is slegs beskikbaar indien die leerling se vlak gestel is tussen 1 en 7. Woordsomme se moeilikheidsgraad word moeiliker namate die vlak groter word. Die taal van die woordsomme word ook bepaal deur die taal van die program wat by die rooi gereedskapkas gestel word.



Hierdie ikoon aktiveer die fraseflitswoorde afdeling van die program.

'n Frase uit die les uit word geflits teen die betrokke flitspoed wat gestel was. Die hele frase moet dan ingetik word. Indien daar hoofletters in die frase verskyn, moet dit ook so ingetik word. Die spasies tussen woorde moet ook ingetik word. Ons het gepoog om nie woorde met spesiale karakters soos bv. ê of ë of ô ens. in die sinne te gebruik nie, al sou sulke woorde wel in die lesse kon voorkom.





Hierdie ikoon aktiveer die 'maak die geskommelde sinne reg' afdeling van die program. Die woorde van 'n sin uit die les word geskommel en in 'n verkeerde volgorde op die skerm vertoon. Die leerling moet dan die sin regmaak. Sien

onderstaande voorbeeld.

is blou klei Die

[ ] [ ] [ ] [ ]

---

Reg: 0 Aantal woorde 10 Verkeerd: 0

Die leerling moet dan die woorde uit die boonste reeks 'drag + drop' na die onderste reeks, maar in die regte volgorde.








Vlak

08A ▾

Indien die vlak gestel word na 8 – 12 sal die bostaande 6 prentjies vertoon word.



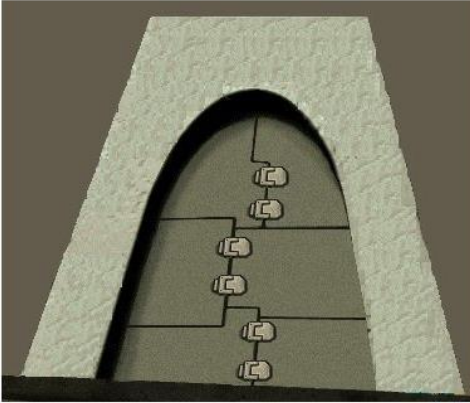



Hierdie prentjie aktiveer die 'versamelname' oefening.

'n Skerm soos in die onderstaande voorbeeld word dan vertoon waar die oefening gedoen moet word. Die ontbrekende woord wat deur \_\_\_ aangedui word, moet in die blokkie ingetik word.

Baie skepe is 'n \_\_\_ skepe.

Tik die regte antwoord



Reg: 0



Die prentjie aktiveer die 'idiome deel' van die program. 'n Skerm soos in die onderstaande voorbeeld, word dan vertoon. Die idioom word bo vertoon en die leerling moet dan die verduideliking van die idioom onder kies, deur op die regte syfer langs die antwoord te kliek.

**Met die hoed in die hand na iemand gaan.**

1 Om iemand eerbiedig te nader met 'n versoek.

2 Om iemand binne 'n gebou te besoek.

3 Die son is nie so warm nie.

Aantal Reg: 0










Die prentjie aktiveer 'n tweede idiome deel van die program. 'n Skerm soos in die onderstaande voorbeeld, word dan vertoon.



Tik die regte antwoord in en klik dan op die blou pyltjie om dit te toets en aan te gaan na die volgende idioom.

Twee \_\_\_ op een kussing, daar lê die duiwel tussen.

Tik die regte antwoord  




 


Reg: 5





Die prentjie aktiveer 'n voornaamwoorde deel van die program. 'n Skerm soos in die onderstaande voorbeeld word dan vertoon

Is \_\_\_ na Kaapstad verplaas, mnr. Nel?

Tik die regte antwoord  



Reg: 0 Incorrect: 0

Tik die regte voornaamwoord in en klik op die blou pyltjie.

## Pret met Stories



Wanneer daar op die 'Pret met Stories' prentjie geklik word, word 'n skerm soos in die onderstaande voorbeeld vertoon.



Die 'Pret met Stories' afdeling is die afdeling waar die leerder die lesse gaan lees met gebruikmaking van verskillende leestegnieke. Die program het 9 leestegnieke waarmee die stories gelees kan word. Dit is belangrik dat die tegnieke in volgorde ge-oefen moet word soos dit hier op die skerm verskyn. Die leerder moet by die A blokkie begin, dan na die Blokkie B beweeg, dan na C ens. tot en met die F blokkie.

LW: Blokkie G is nie 'n leestegniek nie, maar staan bekend as die 'Studiemodule'. Hierdie deel van die program is slegs beskikbaar indien die gebruiker die 'Skoolweergawe' van Academix aangekoop het.

### *A: Toets Leesspoed*

Die toets van die leesspoed moet heel eerste gedoen word. Hiermee kan bepaal word op watter vlak die leerling geplaas moet word. Dit is vandag 'n algemene tendens dat die meeste leerlinge sukkel om te lees. Ons beveel aan dat die leesspoedtoets dan soos volg gedoen moet word:

Vir leerlinge van Graad 3 en ouer word aanbeveel dat hierdie oefening begin word met 'n les van 2 grade laer as wat die leerling is.

Graad 3 leerlinge sal dan die toets van die leesspoed doen met 'n les uit Graad 1 lesse.

Nadat die leerling die lestekke klaar gelees het, sal die program die leesspoed vertoon.

Daar word aanbeveel dat die leesspoed afgeskryf word. Nadat die leerling die begripstoets voltooi het, sal die persentasie gewys word van die vrae wat reg geantwoord is.

Vergelyk nou die leerling se leesspoed en persentasie begrip met die verwagte leesspoed tabel op bl 9.

Kyk eerstens na die persentasie begrip. Enige persentasie van 80% of hoër, is goed. Indien die leerling se persentasie laer as 80% is, dui dit op 'n moontlike probleemarea wat aangespreek moet word.

Tweedens moet daar na die leesspoed gekyk word.

Omdat die leerling se leesspoed getoets was op 2 grade laer as waarin die leerling is, behoort die leesspoed hoër te wees as die graad waarin die leerling op skool is. Indien die leerling se leesspoed heelwat hoër is, as die graad waarin die leerling tans is en die persentasie begrip 80% of meer was, kan die leerling op die vlak begin lees waarin hy/sy tans in die skool is en kan die leesspoed vir die leerling gestel word na die verwagte leesspoed vir die graad.

Indien die leerling se leesspoed gelykstaande is of laer is as wat die norm vir die leerling se graad is, moet die leerling een of meer grade laer geskuif word as wat die leerling op skool is. Indien die leerling se begrip laer as 80% is, kan dit selfs oorweeg word om die leerling selfs tot 3 grade laer mee te laat begin.

Die oefening wat die leesspoed toets, kan na sowat 10 sessies weer getoets word. Doen die toets weer soos in die voorafgaande gedeelte beskryf is. Indien daar 'n beduidende verbetering is, kan die vlak van die leerling verhoog word totdat dit op dieselfde vlak is as waarin die leerling op skool is.

Op dieselfde manier kan daar dan voortgegaan word om die leesspoed van die leerling gelydelik hoër maak.

Nadat die leerling op die regte vlak geplaas is, kan daar begin word om met oefeninge van B tot F te lees.

#### *B: Progressiewe Lees*

---

In hierdie oefening word die lestekke lyn vir lyn vertoon. Die letters word karakter vir karakter teen die betrokke leespoed op die skerm vertoon. Dit lyk dus asof die letters van links na regs oor die skerm aangeskuif word. Soos wat letters aangeskuif word bly hulle op die skerm staan totdat die laaste letter van die lyn vertoon is, en dan word die hele lyn weggevat en word die lyn net onder die lyn weer op dieselfde wyse vertoon totdat die laaste lyn heel onder op die bladsy vertoon was. Sodra die onderste lyn vertoon was, begin die proses weer om die letters van die boonste lyn aan te skuif.

#### *C: Oogbewegingslees*

---

Die oogbewegingslees is baie dieselfde as die progressiewe lees, maar met die verskil dat die letters nie van links na regs vertoon word nie. 'n Hele lyn word op 'n slag vertoon, maar dan word die letters van links na regs toegemaak, sodat dit bykans lyk asof iets van links na regs die letters opeet, totdat die laaste letter toegemaak is. Dan word die tweede lyn op presies dieselfde wyse as die eerste lyn vertoon. Die proses word ook herhaal tot op die laaste lyn van die bladsy, en dan begin dit weer bo-aan die bladsy.

#### *D: Fiksasielees (3, 2 of 1 fiksasies – in hierdie volgorde)*

---

1. Fiksasielees met 3 fiksasies.

van die stories

gaan oor  
die twee wyse

Daar moet altyd met fiksasieles met 3 fiksasies begin word. Korter gedeeltes van die lyn vertoon en die oog moet oefen om die kort gedeelte oor die skerm te volg. Namate die leerling se oog begin gewoon raak aan die korter fiksasies, kan daar geleidelik oorgegaan word na die volgende oefening met 2 fiksasies.

2. Fiksasieles met 2 fiksasies

van die stories gaan  
oor die twee wyse

Let daarop dat die lyn nou in 2 gedeel word, en nie meer in 3 soos in die vorige oefening nie. Dit beteken dus dat die spanwydte van fiksasie nou effens langer word. Hierdie oefening moet goed ingeoefen word, en dan kan daar oorgegaan word na die oefening met 1 fiksasie.

3. Fiksasieles met 1 fiksasie

van die stories gaan oor die twee wyse

Hierdie oefening staan ook bekend as 'Lyn vir lyn' lees, waar 'n lyn op 'n slag vertoon word en die leerder moet oefen om 1 lyn op 'n slag as geheel te kan waarneem, voordat die volgende lyn vertoon word.

*E: Merklees (3, 2 of 1 fiksasies – in hierdie volgorde)*

Die 'Merklees' oefeninge het groot ooreenkomste met die 'Fiksasieles'. Beide die leestegnieke het oefeninge met 3, 2 of 1 fiksasies. Wat 'Merklees' anders maak is dat waar by 'Fiksasieles' die hele bladsy verberg was, en slegs die paar woorde wat gelees moet word, sigbaar is, is die hele bladsy nou sigbaar. Die hele bladsy se woorde is egter grys, en slegs die gedeelte wat gelees moet word, word verlig. Die leser se oë moet dus die gedeelte wat verlig word, volg.

1. Merklees met 3 fiksasies

Net so warm en gasvry as wat die  
Weskussers is, so slim het die wêreld  
om hulle, hulle getemper, totdat man  
en muis elk 'n filosoof op sy of haar

2. Merklees met 2 fiksasies


Net so warm en gasvry as wat die  
Weskussers is, so slim het die wêreld  
om hulle, hulle getemper, totdat man  
en muis elk 'n filosoof op sy of haar

3. Merklees met 1 fiksasie


Net so warm en gasvry as wat die  
Weskussers is, so slim het die wêreld  
om hulle, hulle getemper, totdat man  
en muis elk 'n filosoof op sy of haar

*F: Toepassingslees*

Toepassingslees lyk net soos die 'Bepaling van Leesspoed' leestegniek, behalwe dat die knoppie wat die bladsy laat omblaai het, nie meer daar is nie.



Net so warm en gasvry as wat die  
Weskussers is, so slim het die wêreld  
om hulle, hulle getemper, totdat man  
en muis elk 'n filosoof op sy of haar  
gebied geraak het. Kan die mense  
kuier en gesels! "Kuier vir d-o-o-d,"  
sê hulle en dan spoel die stories en  
staaltjies soos vatwyn. Gewoonlik om  
die kostafel en meestal kosstories  
terwyl jy die sappige, soet wangvleis  
met jou knipmes van die skaapkop  
stroop en skaap se kind vir jou innig



Stop

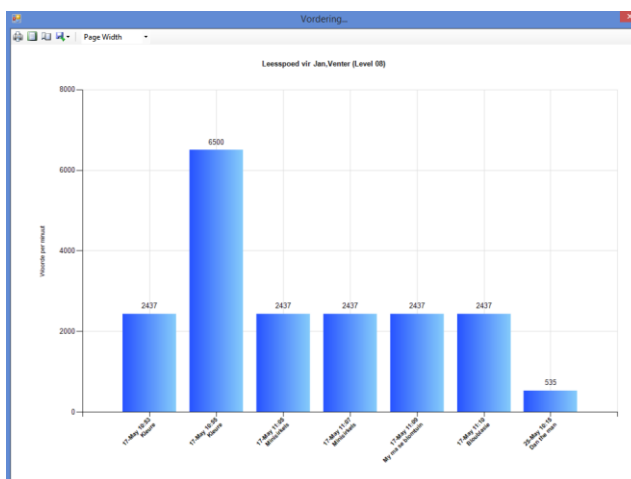
Die bladsy sal nou self omblaai na die volgende bladsy op grond van die leesspoed waarteen die oefening gedoen word.

Hierdie oefening is nou die toepassing van alles wat die student so ver geleer het.



Wanneer daar op die gereedskapkasie geklik word, word die skerm aan die linkerkant vertoon wanneer die gebruiker wat aangeteken is, 'n 'Onderwyser' is. Indien die gebruiker wat aangeteken is, 'n 'Leerling' is, word die skerm soos aan die regterkant vertoon. Leerlinge kan dus net 2 grafieke van hulle vordering sien. Die een vertoon die laaste 20 leesresultate en die ander een vertoon die laaste 20 begripstoets resultate.

### *Vordering met leesspoed.*



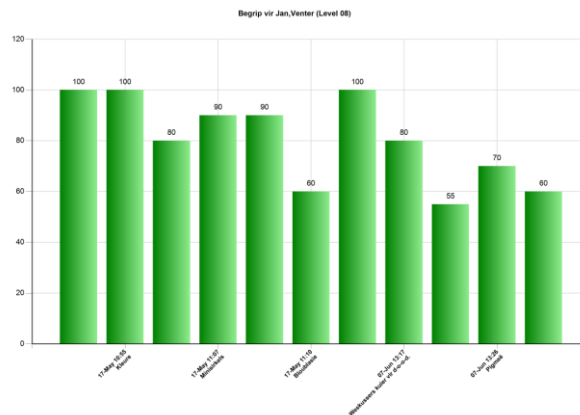
In hierdie opsie word die laaste 20 resultate van die leerling se leesspoed d.m.v. 'n grafiek voorgestel. Indien al die leespunte van die begin af gesien wil word, moet dit by die Leerling Administrasie afdeling besigtig word. Die laaste 20 datums word onder aan die grafiek vertoon op die X – as en op die Y – as word getalle geteken wat min of meer in gelyke intervalle verdeel word tussen die laagste waarde en die hoogste waarde wat die leerling behaal het. LW: Hierdie waardes mag

dalk nie presies ooreenstem met die werklike leesspoed nie, maar is 'n getal baie naby aan die werklike getal. Indien daar 'n groter verskil tussen die hoogste en laagste waardes is, sal die intervalle groter wees. Dit is belangrik om daarop te let dat indien

daar 'n hele aantal lesings op dieselfde dag sou voorkom, hulle nie noodwendig in tyd volgorde sal voorkom nie. Die inskrywings kom wel in datumvolgorde voor.

**LW:** Resultate van flitsspoedoefeninge word nie op die grafiek vertoon nie, hoewel dit by die leerlingadministrasie wel tussen die leespunte voorkom.

### Vordering met begrip.



Die % wat die leerling vir elke begripstoets behaal het, word hier op grafiese wyse vertoon. Net soos by die leespoed word die laaste 20 waardes gebruik om in die grafiek te vertoon. Aangesien die resultate wat hier vertoon word, persentasies is, word die Y – as waardes in intervalle van 10 tussen 0 en 100 vertoon.

### Voeg les by. (Slegs in Onderwysersmodus)

Indien 'n mens graag self eie lesmateriaal wil byvoeg, is hierdie die plek om mee te begin. Die 'Byvoeg' of 'Wysig' skerm, soos in die onderstaande skerm, word vertoon.

Les Detail

Les Id

Lesbeskrywing

Mak

Font grootte

Spell Check Afrikaans

Skep nuwe Wysig Print Stoor Mask toe

Indien daar gekies is om 'n nuwe les by te voeg, sal 'n leë invoerskerm soos bo vertoon word.

Dit is belangrik dat daar 'n 'LesId, Beskrywing en Vlak' vir die les voorsien moet word. Die LesId moet uniek wees. Dieselfde LesId mag dus nie alreeds gebruik gewees het nie.

Die lesID mag ook nie langer as 12 karakters wees nie.

As wenk om te voorkom dat die LesId gedupliseer word, kan die volgende voorstel gemaak word, met die naamgee proses van LesId's. Gebruik 6 karakters wat bestaan uit vandag se datum. 4 Mei 2015 kan dus geskryf word as 150504. Gebruik dan nog 2 karakters vir die vlak. Gestel u wil 'n les op Vlak 0 byvoeg. Die naam sal dan wees 15050400. Gebruik nou die laaste 4 karakters om iets beskrywends van die les mee aan te dui. Gestel die les handel oor 'Woef my mooi hond'. Noem dan die les 15050400WMMH

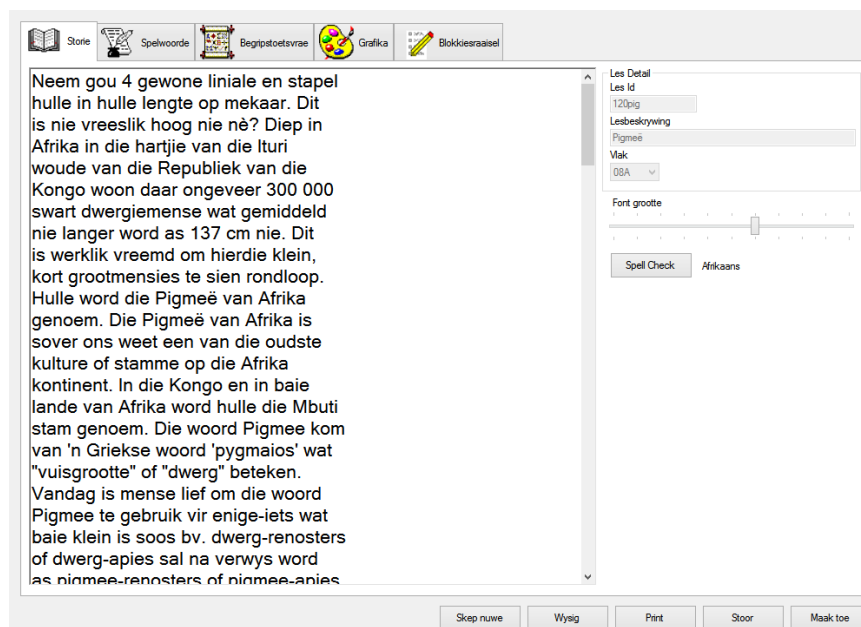
By die beskywing kan daar dan die volledige beskywing ingetik word, nl. Woef my mooi hond.

Kies dan by die vlak 00A om aan te dui dat die op watter vlak moet die les gestoor word.

Daar kan nou op hierdie stadium een van twee keuses uitgeoefen word.

- Klik op "Stoor" en die les word bygevoeg in die lys van lesse. Om die les nou te redigeer, moet daar by enige van die afdelings 'Pret met Woorde', 'Pret met Sinne' of 'Pret met Stories', die les gesoek word wat sopas bygevoeg is. Wanneer die les gevind is, moet daar op die les geklik word om dit te kies. Nadat dit gekies is, moet op die les met die regter muisknoppie geklik word. Dit sal 'n 'pop-up' wys wat sê 'Wysig les'. Klik dan op die 'Wysig les' 'pop-up' om die 'Oorsig oor die Les' oop te maak.
- Gaan aan om die res van die les se inhoud by te voeg. Voeg dan eers die lesteke, spelwoorde, begripstoetsvrae, prentjie asook die blokkiesraaisel by, en klik daarna eers op die 'Stoor' knoppie.

Wanneer die 'Oorsig oor die les' skerm in 'Wysig' modus oopgemaak word, word die inhoud van die betrokke les hier vertoon.





Dit is natuurlik heeltemal moontlik om in hierdie skerm enige veranderinge aan te bring aan enige van die bestaande Academix lesse of dan natuurlik aan enige van die lesse wat uself reeds bygevoeg het.

### Storie

Die eerste area waar veranderinge aangebring kan word, is onder die afdeling 'Storie'. In hierdie blok word die les self wat tydens die leeslesse gelees word, vertoon. Enige woord of sin in hierdie gedeelte kan verander word. Die hele les sou selfs verwyder kon word en met heeltemal nuwe inhoud vervang word.



Daar is 'n paar sake om van kennis te neem aangaande die blok waarin die les vertoon word.

- a. Lesse kan uit ander Windows programme 'ge-copy' en 'paste' word. Let net asb daarop dat die 'Regsklik' opsie NIE deur die program gebruik word vir 'copy' en 'paste' nie, maar vir die speltoets afdeling van die program. Om dus inligting uit 'n ander program te 'paste' moet die inligting op enige manier in daardie program 'ge-copy' word, en dan in Academix 'ge-paste' word deur 'Ctrl-V' te druk.
- b. Die lyne van 'n les in Academix moet geskei word van mekaar deur 'n 'Enter' te druk aan die einde van elke lyn. As daar dus 'n stukkie teks uit 'n Woordverwerker 'ge-copy' word, en dit word in Academix 'ge-paste' moet die hele teks lyn vir lyn geredigeer word deur 'Enter' aan die einde van elke reël te druk.
- c. Dit is verder belangrik om te let op die wydte van lyne van die les. Indien u in geheel na die lesse van Academix kyk, sal opgelet word dat lesse se lyne baie kort begin en dan namate die vlak hoër word, word die lengte van lyne ook geleidelik langer. Namate studente ouer word, groei die fisiese vermoë van die oog ook, om weier oogspanwydte te bereik. Selfs by volwassenes is dit fisies onmoontlik om baie lang sinne met een fiksasie te kan waarneem. Omdat ons in Academix poog om studente te help om 'n hele lyn op 'n slag te kan waarneem en interpreteer, word die lyne, selfs tot Graad 12 vlak kort gehou. Die Graad 12 lyne is wel bietjie langer as Graad 1 lyne, maar is nie bv. 12 x langer nie. Sien onderstaande voorbeeld van lengtes uit sommige verskillende Grade. LW: Hierdie onderstaande voorbeelde is slegs illustratief en is nie bedoel om die norm vir verskillende grade te wees nie. Sommige lyne binne een les kan moontlik effens langer of selfs effens korter wees. Verder kan verskillende lesse se lyne se lengtes selfs binne dieselfde graad ook wissel.

Graad	Voorbeeld
1	Oral om ons is baie
2	Dit gaan nie goed met
3	My ma is lief vir blomme
7	In Italië staan 'n baie mooi berg. Sy
9	Ek sal ophou om negatiewe gedagtes te
12	Naas die olifant is die witrenoster die grootste

Die belangrikse konsep wat uit bostaande tabel geleer moet word, is dat die fisiese vermoë van die oog groei namate die student ouer word, en moet in aanmerking geneem word met die lengte van die lyne.



As algemene riglyn wanneer nuwe lesse bygevoeg word, kan die gemiddelde lengte van lyne van bestaande lesse in Academix vir die graad waarop die les bygevoeg wil word, gebruik word as riglyn vir die lengte van nuwe lesse se lyne.

## Spelwoorde

Die onderstaande skerm word vertoon wanneer daar op die 'Spelwoorde balkie' gekliëk word. Die regterkantste tabel vertoon al die woorde met hulle omskrywings wat reeds vir hierdie les bygevoeg is. Daar kan op een van 2 maniere deur die woorde genavigeer word. Aan die linkerkant kan daar op die links en regs pyltjies gekliëk word om deur die woorde te blaai, of daar kan aan die regterkant van die skerm op 'n woord gekliëk word.

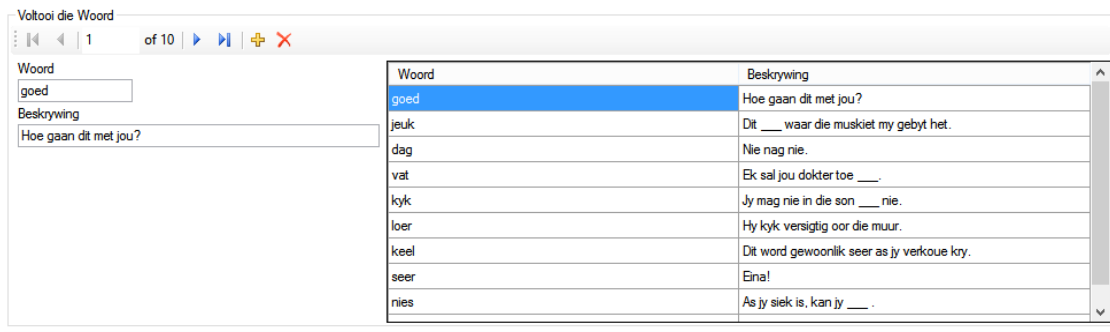
Woord	Omskrywing
jeuk	My keel jeuk.
patoloog	Die dokter is 'n patoloog.
keel	Haar keel jeuk.
neus	Sy neus is toe.
allergies	Sy is allergies vir gras.
toets	Die dokter toets die allergie.
koors	Sy koors is hoog.
alkohol	Alkohol maak haar arm skoon.
nies	Die kind nies.
verpleegster	Die verpleegster is vriendelik.

Om 'n woord by te voeg moet daar op die plussie gekliëk word. Dit sal die blokkies by 'Woord', 'Omskrywing' ens. leeg maak, indien dit nie leeg is nie. Daar kan dan 'n woord asook omskrywing en hangman leidraad ingetik word.

Die woord word gebruik in die oefeninge by 'Pret met Woorde' as Flitswoorde, asook ander oefeninge onder die 'Pret met Woorde' afdeling.

Die omskrywing word gebruik in die 'Pret met Sinne' afdeling as die 'Frase flits' oefening asook in die 'Maak die geskommelde sinne reg' oefening.

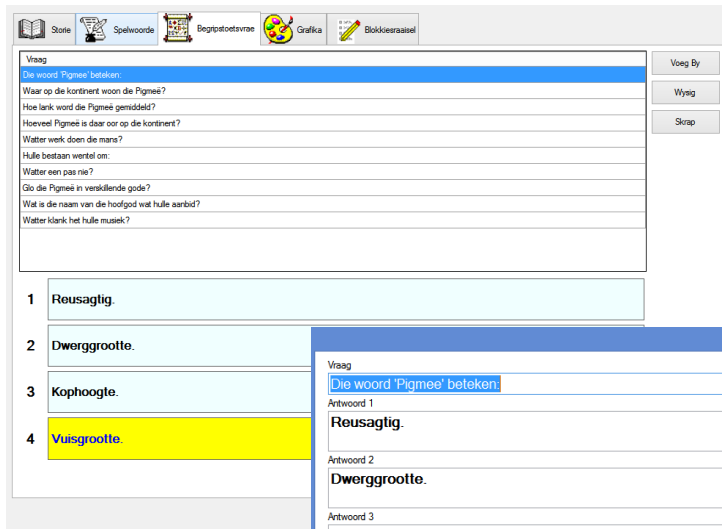
Wanneer die graad van die les tussen 0 en 3 is, sal die onderstaande saam met bostaande skerm vertoon word. Beide skerms word dan vertoon, maar as die graad tussen Gr 4 – 12 is, word slegs die bo-staande skerm vertoon.



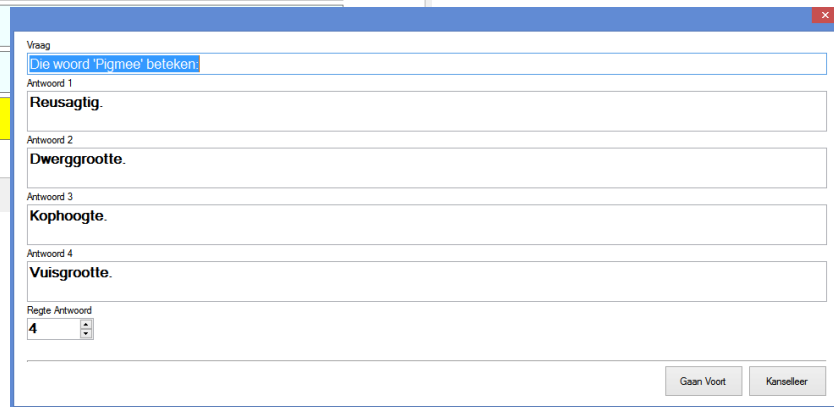
Hierdie woorde en omskrywings word gebruik by die 'Pret met Woorde' afdeling van die program wanneer die vlak van die program gestel is tussen 0 en 3.

Dit word slegs vir een oefening gebruik.  Die oefening staan bekend as 'Vul die regte letters in'.

### Begripstoetsvrae



Wanneer daar op 'Begripstoetsvrae' geklik word, word die skerm hierlangsantoon. Vrae kan bygevoeg, gewysig of geskrap word. Die byvoeg en wysig skerm lyk soos die onderstaande skerm.



Indien daar gekies was om 'n nuwe vraag by te voeg sal 'n leë skerm verskyn waarin die vraag asook moontlike antwoorde ingevul moet word. Daar moet 'n vraag en ten minste 2 moontlike antwoorde ingevul word. Dit is ook belangrik om die nommer aan te dui van die antwoord wat die regte antwoord is op die vraag.

## Grafika.

Wanneer daar op hierdie opskrif gekliek word, word die prentjie van die les vertoon. Indien 'n nuwe les bygevoeg word, sal daar nog geen prentjie verskyn nie, en moet daar op die "Soek" knoppie gekliek word, om 'n prentjie vir les te kies.

Al die bestaande Academix prentjies se grootte is 386 x 330 pixels. Enige grootte prentjie kan egter gekies word en dit sal deur die program self 'ge-resize' word. Die 'resizing' vind egter plaas in verhouding tot bg. Academix prentjies se afmetings.

## Blokkiesraaisel.

Woord Rigting

Dwars

Af

Naam	Leidraad
kontinent	Vasteland.
tuisblyers	lemand wat by die huis bly.
verskeidenheid	'n Groep dinge van verskillen...
donderstorms	'n Harde donderbui met blitse...
reptiele	Kruipende diere wat koudblo...
mediese	Geneeskundige.
toegang	Reg om binne te gaan.
produseer	Maak.
wetenskaplikes	lemand wat die wetenskap b...
lewensgevaarlik	Wat jou lewe bedreig.

1 Ierland  
2 repteiele  
3 m  
4 verskeidenheid  
5 d  
6 t  
7 wetenskaplikes  
8 plikes  
9 tuisblyers

Die manier waarop blokkiesraaisels opgestel word, is om woorde uit die linkerkantste lys van woorde te 'drag and drop' op die regterkantste blokkies.

Woord Rigting

Dwars

Af

Naam	Leidraad
man	Hy het 'n baard
kat	Dis 'n troeteldier wat pmmr maak.
jas	Jy trek dit aan as dit koud is
kas	Plek om klere in te sit
kar	Jy ry daarmee
fiets	Dit ry met 2 wiele

1 fiets

Onder die opskrif 'Woord Rigting' is daar 'n knoppie waarop 'Dwars' staan. Dit dat wanneer 'n woord van links af gesleep word, sal dit dwars op die matriks neergesit word.

As 'n woord 'Af' neergesit moet word, moet daar op die 'Dwars' knoppie gekliek word. Die knoppie sal dan verander na 'Af' en woorde sal dan wanneer hulle gesleep word, vertikaal op die skerm geplaas word.

### Woord Rigting

Naam	Leidraad
man	Hy het 'n beard
kat	Dis 'n troeteldier wat pmm maak.
jas	Jy trek dit aan as dit koud is
kas	Plek om kler in te sit
kar	Jy ry daarmee
fiets	Dit ry met 2 wiele

Dwars

Af Plek om kler in te sit

Nadat enige wysiginge aangebring is, moet eers op 'Stoor' gekliek word voordat daar op 'Maak toe' gekliek word, om te verseker dat veranderinge nie verlore gaan nie.

Print      Stoor      Maak toe

### Woordsom Administrasie.

Wanneer daar op 'Woordsom administrasie' gekliek word, word die volgende skerm vertoon.

Word sums

of 118 | Filter by Level: 5

Vlak	Text Afr	Text Eng	Getallesin	Antwoord
5	Boet het 34 somme reg gehad en 23 verkeerd. Hoeveel somme het hy gedoen?	Brad had 34 sums correct and 23 incorrect. How many sums did he complete?	$34 + 23 = ?$	57
5	'n Reis per trein kos R65.95 en per boot R87.75. Hoeveel kos...	A train trip costs R65.95 and a boat trip R87.75. How much m...	$87.75 - 65.95 = ?$	21,8
5	Bennie het 7 sent by sy oupa gekry en 8 sent by sy ouma. Hy ...	Ben received 7 cents from his Grandad and 8 cents from his G...	$(7 + 8) - 5 = ?$	10
5	Oom Piet koop 12 pakkies saad teen R1.85 en 23 pakkies sa...	The farmer buys 12 packets of seed at R1.85 and 23 packets ...	$(5 \times 20) - ((12 \times 1.85) + (23 \times 2.4) + 0.6) = ?$	22
5	Oom Jan koop 6 koeie vir R568.20. Wat is die prys van 1koei?	John buys 6 cows for R568.20. What is the price of 1cow?	$568.2 \div 6 = ?$	94,7
5	Die reënval van 'n gebied is soos volg: 27 mm, 34 mm, 56 mm ...	The rainfall in our area is the following: 27 mm, 34 mm, 56 mm ...	$27 + 34 + 56 + 23 = ?$	140
5	'n Fiets se wiel draai een keer, dan gaan dit oor 'n afstand van...	If a bicycle wheel moves 1.345 m for each rotation, how far wil...	$5 \times 1.345 = ?$	6,73
5	Daar is 889 kinders in die skool. Daar is 234 dogters. Daar is 2...	There are 889 pupils in a school. 234 are girls. There are 221 ...	$889 - (234 + 221) = ?$	434
5	Jan betaal R98.40 vir 12 kissies pere. Wat het hy vir 1 kissie b...	John pays R98.40 for 12 trays of pears. What does 1 tray of p...	$98.4 \div 12 = ?$	8,2
5	Die skoolvakansie is 4 weke en 5 dae. San gaan see toe vir 2...	The school holiday is 4 weeks and 5 days long. Sally spends 2...	$((4 \times 7) + 5) - ((2 \times 7) + 3) = ?$	16
5	Koos loop 3.75km, Jacob loop 4.25km en Jan loop 4.9km sko...	Jack walks 3.75km, Joe walks 4.25km and John walks 4.9km ...	$3.75 + 4.25 + 4.9 = ?$	12,9
5	Jan het 23 sent. Pa deel 48 sent tussen Jan en sy boetie. Hoe...	John has 23 cents. Dad divides 48 cents between John and h...	$23 + (48 \div 2) = ?$	47
5	In die skool is daar 76 minder dogters as seuns. Daar is 432 se...	There are 76 less girls than boys in the school. If there are 432...	$432 - 76 = ?$	356
5	Petrol kos 45 c/liter. 'n Motor gebruik 10 liter vir elke 100 km. ...	Petrol costs 45c/litre. A car uses 10 litre for each 100 km. Ho...	$(400 \div (100 - 10)) \times 45 = ?$	1800
5	Daan het 3 potlood. Een is 175 mm lank, die volgende een 13...	Danie has 3 pencils. One is 175 mm long, the next one is 135 ...	$175 - 115 = ?$	60
5	'n Boer pluk 43 kissies met pere. As elke kissie 112 pere bevat...	A farmer picks 43 trays of pears. If each tray has 112 pears, h...	$43 \times 112 = ?$	4816
5	100 liter melk word in bottels afgelewer. Hoeveel 500ml bottels...	100 litres of milk is delivered in bottles. How many 500ml bottle...	$100 \div 0.5 = ?$	200
5	Daar is 230 albasters in 'n sakkie. As jy eers 56 uithaal en later...	There are 230 marbles in a bag. If you first remove 56 and late...	$230 - 56 - (56 \times 2) = ?$	62
5	Die massa van 1 kissie perskes is 2.5 kg. Die trailer op to which the...	One tray of peaches weighs 2.5 kg. The trailer on to which the...	$12.4 \div (7 \times 2.5) = ?$	29,9
5	Daar is 890 naartjies. 98 word weggegooi en die res word tuss...	There are 890 nartjies. 98 are thrown away and the rest divide...	$(890 - 98) \div 44 = ?$	18

Hierdie skerm kan gebruik word om bestaande woordsomme te wysig, of om nuwe woordsomme by te voeg.

Text Afrikaans

Boet het 34 somme reg gehad en 23 verkeerd. Hoeveel somme het hy gedoen?

Text English

Brad had 34 sums correct and 23 incorrect. How many sums did he complete?

Getallesin


**34 + 23 = ?**

Antwoord

57

Vlak


5

Om 'n bestaande woordsom te wysig kan daar op die som gekliek word, en dan in enige van die 5 bostaande blokkies gekliek word. Bring dan die veranderinge aan en kliek dan op die 'Stoor' ikoon  bo-aan die skerm.



Onthou dat woordsomme net voorkom wanneer die leerling se vlak gestel is na enige vlak tussen 01 en 07. Woordsomme word moeiliker namate die vlak hoër word.

Wanneer 'n woordsom op 'n spesifieke graad gewysig moet word, kan daar op die afpultjie langs 'Filter by Level' gekliek word. 'n Lysie van vlakke wat strek van 1 – 7 word vertoon. Kliek op die vlak waarop die les is wat gewysig moet word. Slegs woordsomme van daardie vlak sal vertoon word.

Om 'n nuwe woordsom by te voeg, kliek op die  en voltooi alle velde. Onthou om die vlak aan te dui met 'n syfer van 1 – 7.

### *Onderwysersbystand.*

---

Die dokument wat jy nou lees.

## Administrasie.

Wanneer daar op 'Administrasie' geklik word, word onderstaande skerm vertoon.

The screenshot shows a window titled 'Punte' with a menu bar containing 'Students' and 'Reports'. Below the menu bar is a search and filter section. The main area is divided into two tables.

Van	Noemnaam	Vlak	Graad	Gebruiker tipe	Wagwoord
Venter	Jan	01A	Gr 01	Teacher	1
van der Merwe	Koos	08A	Gr 02	Student	123
Venter	Eugenié	01A	Gr 01	Student	a

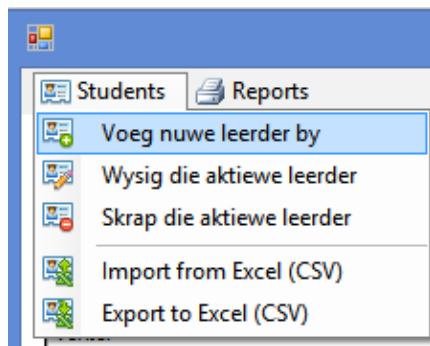
Datum	Lesnaam	Tipe Oefening	Vlak	Punte	Lees- of Pitspoed
07-06-2015 13:32	Lekker slaap	Merk Lees	08A	60	500
07-06-2015 13:26	Pigmeë	Toepassingslees	08A	70	400
07-06-2015 13:22	Die dolfin wat hulp kom vra het	Merk Lees	08A	55	360
07-06-2015 13:17	Weskussers kuier vir d-o-o-d.	Oogbewegingslees	08A	80	360
31-05-2015 12:23	Weskussers kuier vir d-o-o-d.	Hangman	08A	-33	1718
30-05-2015 13:26		Hangman	08A	13	1718
25-05-2015 10:15	Dan the man	Toets Leespoed	00A	100	535
23-05-2015 11:27	Kleure	Missing Letter	01A	100	138

Die skerm is in 3 areas verdeel.

Die eerste area bestaan uit knoppies en opsies.

Die tweede area bevat 'n lys van al die name van studente wat reeds in die stelsel ingevoer is.

Die derde area bevat die resultate van die student wie se naam in die boonste area verlig is.

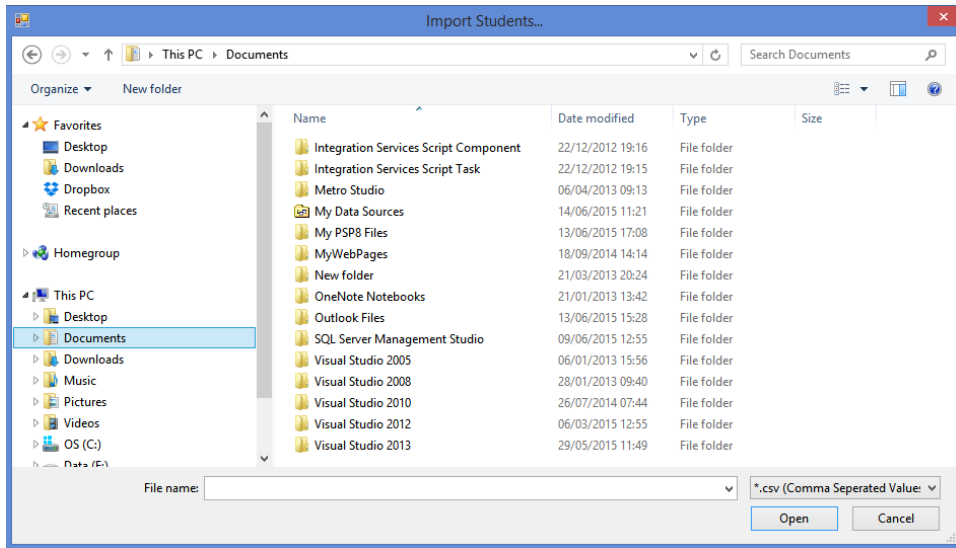


Wanneer daar op die 'menu' opsie 'Students' geklik word, word die volgende keuseblad vertoon.

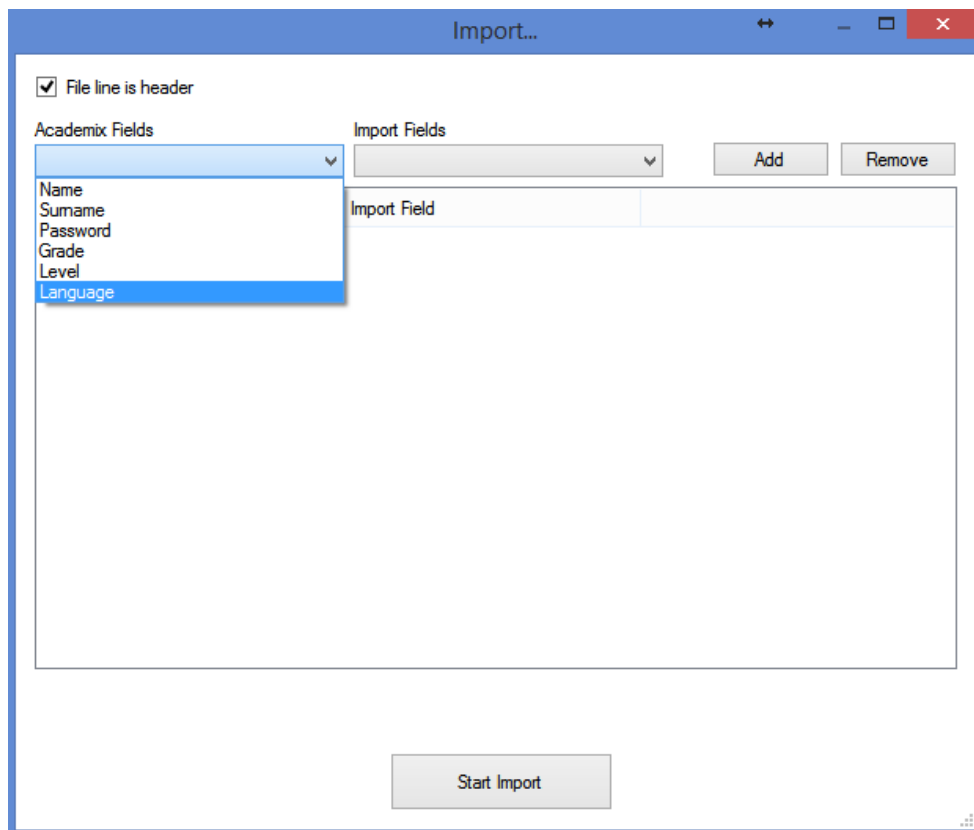
Leerders kan bygevoeg, gewysig of geskrap word.

### Import from Excel (CSV):

Wanneer hierdie keuse ge-aktiveer word, word die volgende skerm vertoon waar die .csv lêer gestoor is waarvan leerlinge se name ingevoer moet word.



Kies nou die regte lêer en klik op 'Open'. Die volgende skerm word dan vertoon.

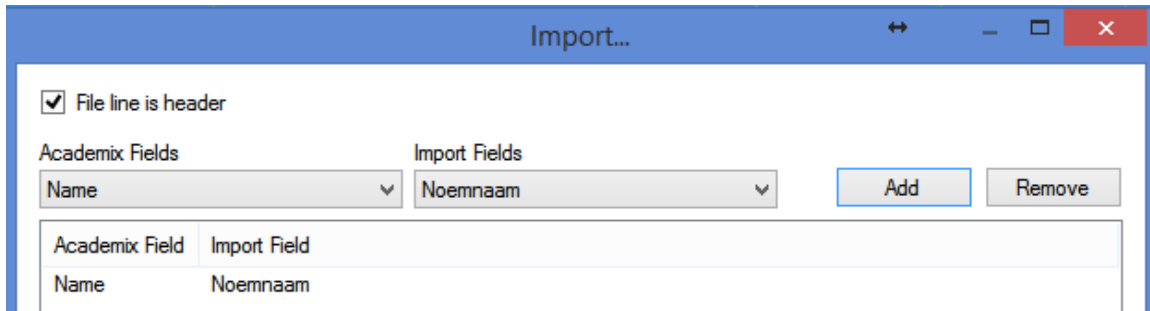


Om leerlinge se inligting in Academix in te voer, word 6 velde benodig in die .csv lêer. Die 6 velde is: Naam, Van, Wagwoord (Daar mag nie duplikate wees nie.) Graad, Vlak en Taal.



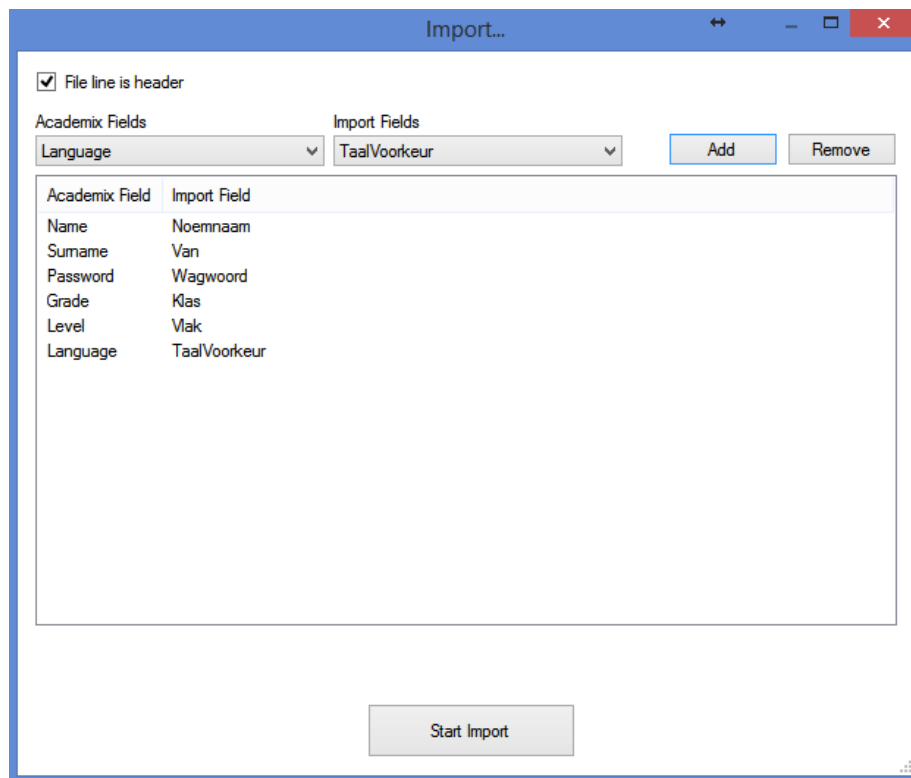
Daar moet nou vir die program aangedui word, watter inligting uit die .csv lêer in watter veld in die Academix databasis ingevoeg moet word.

LW: Dit is belangrik dat die .csv lêer wel reg geformateerde .csv lêer moet wees. Velde moet met kommas geskei wees en nie bv. met kommapunte nie. Dit is ook verkieslik dat die eerste lyn van die lêer die veldname moet bevat.



Kies in die linkerkantste kolom die 'Name' veld en dan 'n ooreenstemmende veld in die regterkantste lysie. Klik dan op 'Add'. Die 2 velde word dan soos in bogenoemde voorbeeld, in die lysie gevoeg.

Kies dan al die ander velde ook.



Wanneer al die velde gekies is, kan daar geklik word op 'Start Import'. Die invoer word dan gedoen.

## Export to Excel (CSV)

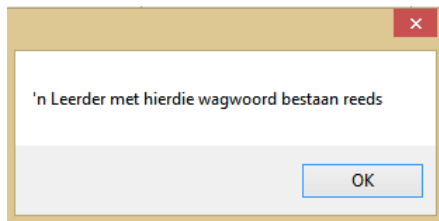
Die export funksie voer die resultate van alle leerlinge uit na 'n lêer.  
Die formaat van die lêer wat geskep sal word, lyk soos volg:  
Surname,Name,Class,Level,LessonName,Type,Mark,Speed,Date

Die doel van die uitvoer na .csv, is om die lêer weer in Excel oop te maak om data te kan manipuleer om moontlik ander tipe verslae te druk of selfs moontlik grafieke uit die data te kan voorberei.

## Verduideliking van boonste ry ikone.



- **Soek na:**  
Gebruik die eerste 'Dropdown' om te kies of daar na vanne of noemname gesoek moet word. Kliek die afpyltjie en kies dan die opsie. Tik daarna die naam of van in waarna gesoek moet word en kliek dan die ikoon met die vergrootglas. Slegs leerlinge wat aan die kriterea voldoen, sal vertoon word.
- **Filter:**  
Die filter 'dropdown' word gebruik om 'n klas te filter.
- **Voeg by:**  
Die 'Voeg By' knoppie maak die skerm oop waar leerlinge se name bygevoeg kan word. Sien die volledige verduideliking op bladsy 3. Die enigste verskil tussen die skerm wat oopgemaak word met die aanvang van die program en hierdie skerm is, dat in hierdie skerm sal daar nog nie 'n 'wagwoord' vir die leerling staan nie, en moet saam met die res van die inligting ook 'n wagwoord ingetik word.



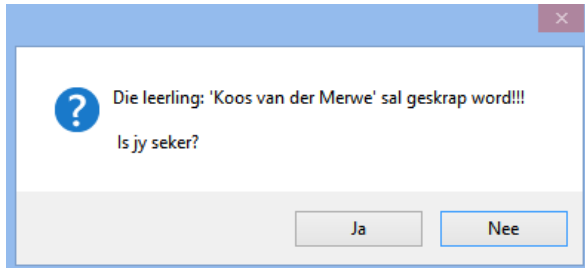
Onthou net dat die wagwoord uniek moet wees. Daar kan nie 2 leerders met dieselfde wagwoord ingevoer word nie. Indien dit sou gebeur dat 'n 2de leerder met dieselfde wagwoord ingevoer sou word, sal die skerm soos hierlangsaaan vertoon word. Gee dan 'n ander wagwoord en stoor weer.

- **Wysig:**

Die 'Wysig' skerm lyk net soos die 'Byvoeg' skerm, maar die inligting van die aktiewe leerling word reeds vertoon in die skerm. Enige inligting vanaf die wagwoord tot en met die taal kan verander word. Dit is slegs die 'gebruiker' wat nie verander kan word nie. As 'n gebruiker dus as 'n 'student' aangedui is, kan die persoon nie verander word om 'n onderwyser te word

nie, en omgekeerd kan 'n 'onderwyser' ook nie verander word na 'n 'student' toe nie.

- Skrap:



Die 'Skrap' knoppie sal die aktiewe leerder skrap.

- Wys aktiewe leerder se studiepunte:  
Hierdie knoppie vertoon die resultate van die aktiewe leerder se studiepunte. Hierdie is die resultate van die begripstoets wat gedoen was met die 'G' oefening by die 'Pret met Stories' afdeling van die program.

- Skrap klas as geheel:

Dui die klas aan om te skrap:  Skrap klas as geheel  
Gr 01  Skrap slegs punte van ALLE leerlinge

**Onthou dat hierdie aksie sal al die LEERLINGE van die betrokke klas wat hier aangedui word skrap! Al hulle resultate sal ook geskrap word!**

Gaan voort Keer terug

Wanneer daar op hierdie knoppie geklik word, word die skerm hierlangsaaan vertoon. Daar is 2 opsies om van te kies. Eerstens kan 'n klas as geheel geskrap word.

Tweedens kan slegs die resultate van alle leerlinge geskrap word.

Skrap klas as geheel  
 Skrap slegs punte van ALLE leerlinge

**Onthou dat hierdie aksie sal die punte van ALLE leerlinge skrap**

Gaan voort Keer terug

- Vaste parameters:

#### Klasname:

Aan die linkerkant van die skerm word die name van die klasse vertoon. Om 'n nuwe klas by te voeg, kan daar op die ikoon met die plussie gekliek word en om 'n klas te skrap, op die ikoon met die kruisie. Om 'n klas te wysig kan daar op die klas gekliek word, en dan kan die verandering in die blokkie by 'Naam' aangebring word. Om die verandering te stoor, kan daar net in die lysie onder op enige ander inskrywing gekliek word.

LW: Hierdie veranderinge het net met die name van die klasse te doen, en niks met die leerlinge wat aan 'n klas behoort nie.

#### Leerlingregte:

##### Kyk weer

Daar is 2 verstellings by die leerling se regte. Die eerste is die aktivering van die 'Kyk weer' funksie. Wanneer die 'Kyk weer' funksie aangeskakel is, kan leerlinge tydens die beantwoording van begripstoetsvrae, weer terugverwys na die les om antwoorde op te spoor. Hierdie funksie kan aangewend word om 'Soeklees' of 'Vluglees' in te oefen. Wanneer die 'Kyk weer' funksie nie aan is nie, moet leerlinge op hulle geheue staatmaak om die vrae te antwoord.

### Leerling kan self parameters verander.

Wanneer hierdie funksie aktief is, kan leerlinge self toegang tot die parameters skerm verkry, om bv. hulle leesspoed, flitsspoed, voorgrond- of agtergrondkleure, te stel.

'n Verdere funksie van hierdie parameter, is dat wanneer dit aktief is, en daar word 'n bepaling van die leesspoed gedoen, sal dit die leerling blok om aan te gaan, indien die leesspoed of begrip nie binne die paramaters van normaliteit vir die graad val nie.

Wanneer hierdie funksie nie aktief is nie, moet die onderwyser se wagwoord eers ingetik word, om toegang tot hierdie skerm te verkry.

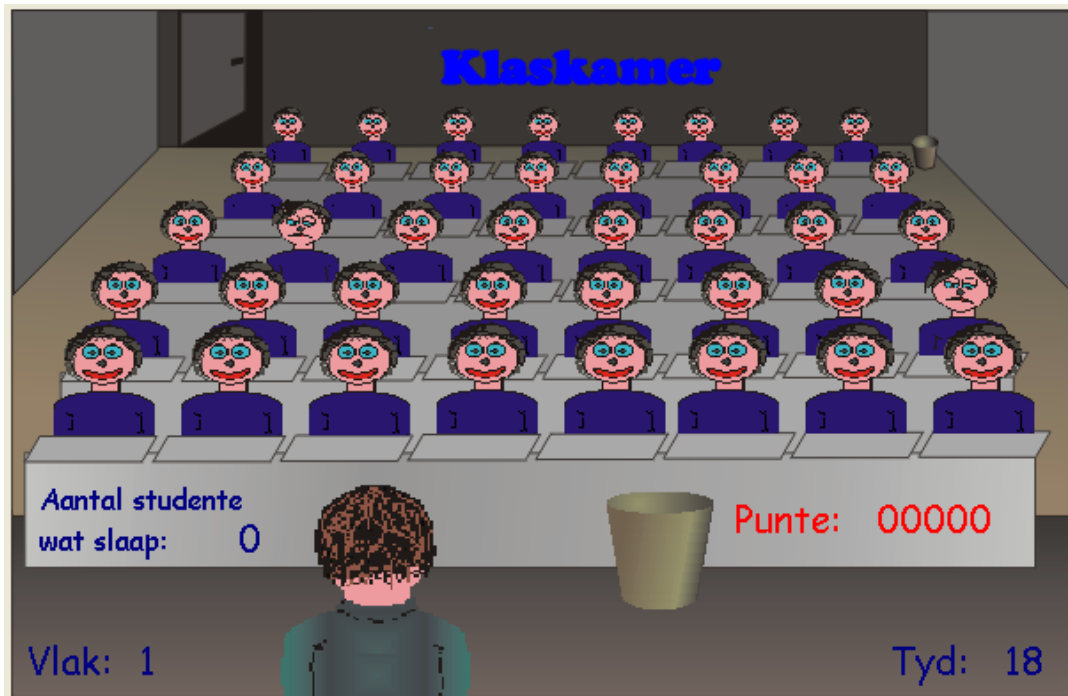
### Pret met Speletjies



By die afdeling, 'Pret met speletjies', is daar addisionele grondslagfase oefeninge ingebou, nl. 1. Begin met. 2. Eindig met. 3. Assosiasie (2 speletjies) wat oog-hand koördinasie bevorder, en 4. Meervoudige keuses (select multiple). Die doel van hierdie speletjies is, om vir die leerling in die grondslagfase, speletjies op hulle eie vlak te gee wat vir hulle lekker is om te speel.

Die volgende speletjie is die klaskamer speletjie.

Die doel van die speletjie is om met die muis elke student wakker te maak wanneer hulle vaak word. Daar is nie 'n manier om die speletjie klaar te maak nie, maar die telling kan verbeter word. Die doel van die speletjie is oogspanwydte optimalisasie en oogbewegingsoefening.



## *Aanbevole skema vir Lesbeplanning*

---

Oefening	Tyd in minute
Voorkennis	<b>2-4</b>
Visuele diskriminasie (Oogopwarming)	<b>4-6</b>
Flitsoefeninge	<b>8</b>
Leesoefeninge	<b>10-12</b>
Begripstoets	<b>8</b>
Vaslegging	<b>7</b>
Totaal	<b>40-45 minute</b>