

17.1. Inleiding

In de klas

Ann is 11 jaar en kampt met een leerstoornis. Zij moet 4 tot 5 keer meer herhalen bij het leren van tafels, woordjes of hoofdsteden. Dat komt doordat haar korte termijngeheugen minder goed werkt. De mama vertelt dat ze al van in het tweede leerjaar 's avonds uren naast Ann zit. Om te oefenen en op te vragen. Dat zorgt voor spanningen. Sinds kort werkt Ann zowel thuis als in de klas met het programma *Overhoor*. Daarmee oefent ze zelfstandig. Ze laat zich ook opvragen door het programma.

Bert is 13 jaar. Hij start net met Engels. 's Avonds moet hij nog lang oefenen om de woordjes in zijn hoofd te krijgen. Hij vergeet ook telkens hoe een woord moet uitgesproken worden. Hij werkt nu met *Overhoor* en laat daarbij de woorden voorlezen door *Sprint*. Zo lukt het 'stampwerk' veel beter. Tijdens de les Engels oefenen alle leerlingen van de klas met *Overhoor*.

Anton is 14 jaar. Hij leest heel moeizaam. Dat compenseert hij handig met *voorleessoftware* die ook markeert en samenvat. Tijdens de les in de klas leest hij de tekst mee en markeert hij de kernzinnen. Thuis maakt hij met één druk op de knop de samenvatting. Die zet hij op zijn mp3-speler. Tijdens het sporten beluistert hij zijn lessen. Studeren gaat zo veel vlotter.

Lene is 14 jaar. Bij het studeren ziet zij moeilijk structuur in een tekst. De leerkracht leerde alle leerlingen werken met 'mindmappen'. Dat werkt bij Lene prima. Zij kan snel verbanden leggen en onthoudt zo makkelijk de leerstof. Lene schrijft onleesbaar en heel slordig. Met *mindmapsoftware* maakt ze een duidelijke en leesbare mindmap.

Doelgroep voor deze toepassing

Niveau	Probleem
<input type="checkbox"/> 4-8 j.	en ook
<input checked="" type="checkbox"/> 8-10 j.	<input checked="" type="checkbox"/> buitengewoon onderwijs
<input checked="" type="checkbox"/> 10-15 j.	<input checked="" type="checkbox"/> volwassenenonderwijs
<input checked="" type="checkbox"/> 15+	

Lezen	Schrijven	Studeren
ernstige leesproblemen	ernstige spellingproblemen	problemen met geheugen, aandacht en onthouden

Wat en hoe?

Memoriseren en laten opvragen

Software die overhoort vraagt woorden, tafels, data en feiten op verschillende manieren op. Het programma onthoudt fouten en biedt die opnieuw aan. De leerling kan zo zelfstandig oefenen en zichzelf opvragen.

Markeren, samenvatten en laten voorlezen

De betere programma's *voorleessoftware* markeren woorden, zinnen of alinea's in verschillende kleuren. Met één klik op de knop maken ze de samenvatting. Die kan de leerling laten voorlezen. Of omzetten naar een mp3-bestand en beluisteren. De leerling verwerkt de leerstof actief door kernzinnen en kernwoorden te markeren. Hij onthoudt beter door te beluisteren.

Mindmap-software

Software die helpt om informatie te structureren. De leerling maakt snel een duidelijk schema. Bij het studeren ziet hij duidelijk de kern en de verbanden. Kleuren en afbeeldingen helpen leerlingen met lees - en of structuurproblemen.

Tips voor de coach

Overhoorsoftware

- 👉 Er bestaat gratis *overhoorsoftware* die prima werkt¹. De programma's zijn geschikt voor alle leerlingen. Voor een leerling met leesproblemen is het laten voorlezen een echte meerwaarde. Indien de leerling niet over *voorleessoftware* beschikt, installeer dan gratis *voorleessoftware*.
- 👉 Dit programma is interessant voor alle leerlingen.

Leer de leerling:

- 👉 hoe hij de bestanden zelf snel kan vinden
- 👉 op welke manier hij best oefent
- 👉 de opties die voor hem nuttig zijn
- 👉 hoe hij de woorden kan laten voorlezen.

Markeren en samenvatten met voorleessoftware

Leer de leerling:

- 👉 werken met kleuren:
 - titels met eenzelfde kleur: hoofdstuktitels, alineatitels
 - besluiten of definities in een andere kleur.
- 👉 hoe hij kernzinnen kan vinden (hij kan dit meestal niet uit zichzelf)
- 👉 de samenvatting op mp-3 speler te zetten.

Mindmapsoftware

Leer de leerling:

- 👉 te werken met de 6 W- en 2 H-vragen: Wat? Waar? Wie? Wanneer? Waarom? Waarmee? Hoe? Hoeveel?
- 👉 gebruik te maken van kleuren en afbeeldingen.

¹ De wegwijzer 'Oefen met *Overhoor*' vind je in deel 3, hoofdstuk 11.