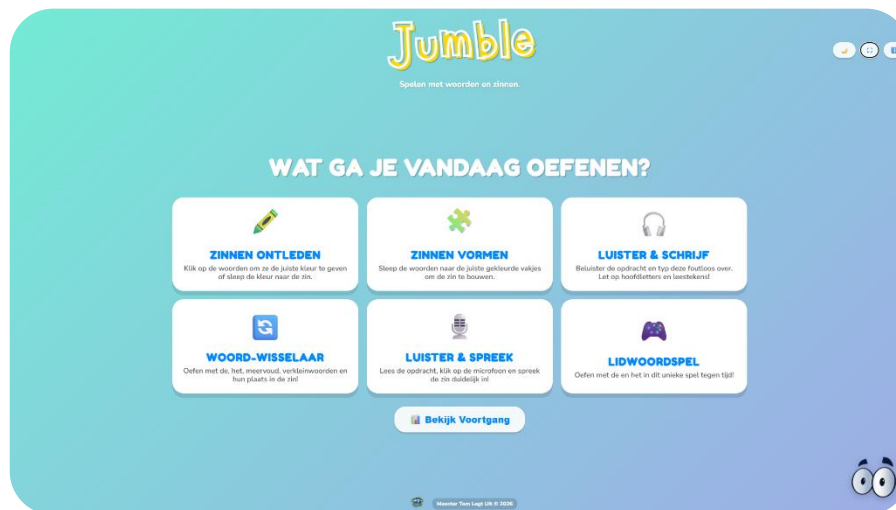




DE FILOSOFIE: ZIEN IS SNAPPEN

De kern van **Jumble** is het koppelen van zinsdelen aan specifieke kleuren op basis van vraagwoorden. Dit helpt leerlingen om de structuur van een zin te doorgronden zonder overspoeld te worden door puur abstracte terminologie.



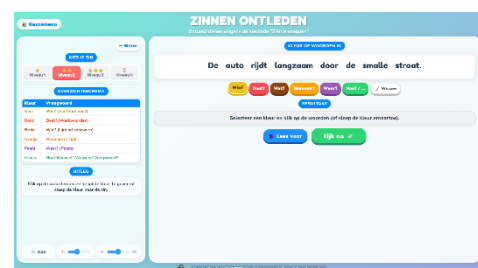
DE VIER OEFENVORMEN

In het hoofdmenu kunnen leerlingen kiezen uit **zes verschillende modi**:

ZINNEN ONTLEDEN

De leerling krijgt een volledige zin te zien.

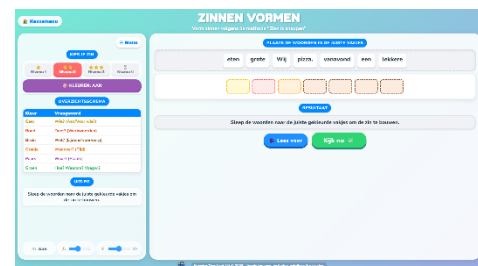
- **Actie:** De leerling kiest een kleur uit het palet en klikt op de woorden in de zin (of sleept de kleur naar de woorden) om ze te markeren.
- **Doel:** Correct identificeren van de functie van elk woord in de zin.



ZINNEN VORMEN

De zin is opgesplitst in losse woorden in een "woordenpool".

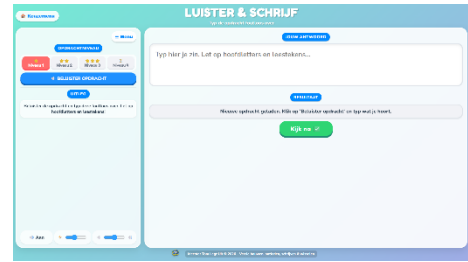
- **Actie:** Sleep de woorden naar de juiste gekleurde vakjes (slots) om de zin weer op te bouwen.
- **Extra uitdaging:** Via de knop "Kleuren: AAN/UIT" kun je de kleuren van de vakjes verbergen om het moeilijker te maken.



LUISTER & SCHRIJF

Een digitale dictée-modus.

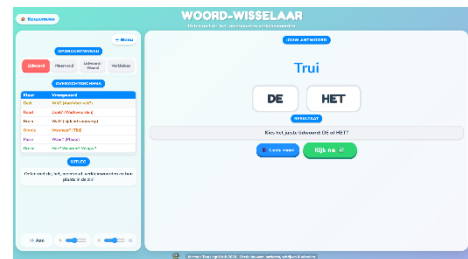
- Actie: De leerling luistert naar een gesproken opdracht ("Schrijf dat de zon schijnt") en typt de zin foutloos over.
- Focus: Spelling, hoofdletters en leestekens.



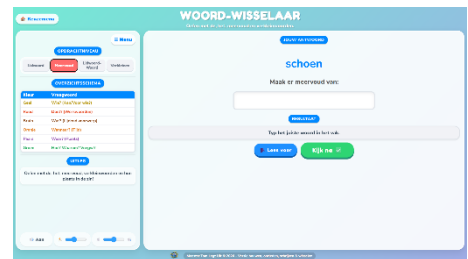
WOORD-WISSELAAR

Gericht op woordenschat en morfologie.

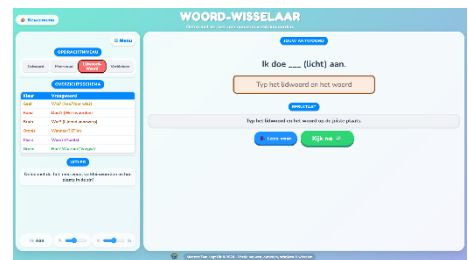
- **Opdracht 1:** Kiezen tussen 'De' of 'Het'.



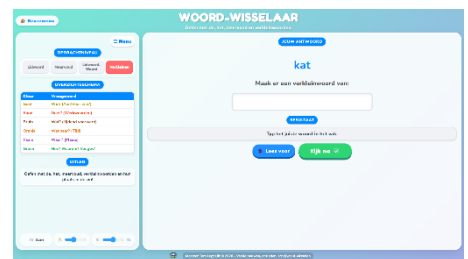
- **Opdracht 2:** Meervoudsvormen maken.



- **Opdracht 3:** Lidwoord + zelfstandig naamwoord invullen in een contextzin.



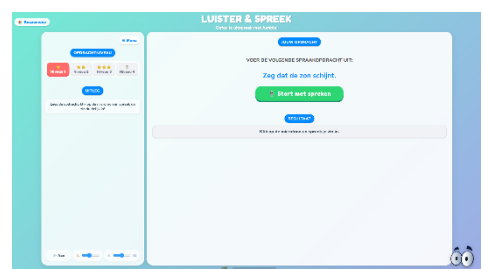
- **Opdracht 4:** Verkleinwoorden maken.



LUISTER & SPREEK

De leerling krijgt een zin te zien.

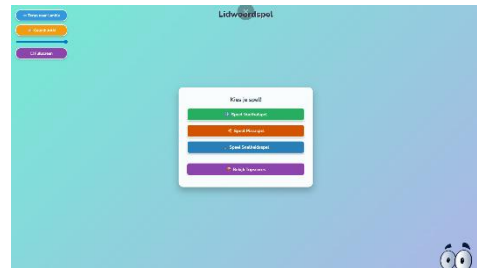
- Actie: De leerling leest de zin en spreekt de opdracht correct uit.
- Doel: Correct uitspreken van woorden en zinnen.



LIDWOORDSPEL

De leerling krijgt de keuze uit 3 spelletjes in verband met de lidwoorden:

- Voetbalspel: De leerling leest het woord en krijgt 2 seconden om op het juiste lidwoord te drukken. Bij 3 fouten herbegint het spel.
- Pizzaspel: De leerling leest het woord en krijgt 2 seconden om op het juiste lidwoord te drukken. Bij 3 fouten herbegint het spel.
- Snelheidspel: De leerling moet zo snel mogelijk het juiste lidwoord aanduiden.



DIFFERENTIATIE EN NIVEAUS

Elke modus beschikt over vier niveaus om aan te sluiten bij de vaardigheden van de leerling:

- Niveau 1: Korte, eenvoudige zinnen.
- Niveau 2: Langere zinnen met meer bepalingen.
- Niveau 3: Samengestelde zinnen met voegwoorden (bijv. "Omdat het regent...").
- Niveau 4: De "Boss Mode". De zinnen zijn van Niveau 2, maar er loopt een timer van 50 seconden. Bij succes kleurt de hele interface goud als beloning.

ONDERSTEUNENDE FUNCTIES

- Voortgangsbewaking

Klik in het menu op "Bekijk Voortgang". Hier zie je per niveau en per modus hoeveel oefeningen er vandaag juist (groen) of fout (rood) zijn gemaakt. Ook de all-time records worden hier bijgehouden.

Tip: Je kunt de statistieken resetten via het informatie-icoontje (i) als een nieuwe leerling start.

JOUW VOORTGANG (VANDAAG)				
Niveau	Ontleden (J/F)	Bouwen (J/F)	Schrijven (J/F)	Wisselen (J/F)
Niveau 1	2 / 1	0 / 0	4 / 2	1 / 0
Niveau 2	2 / 1	0 / 0	0 / 0	1 / 0
Niveau 3	1 / 1	0 / 0	0 / 0	1 / 0
Niveau 4	0 / 0	0 / 0	0 / 0	3 / 1

Hoogste dagscore (Juist):
Ontleden: 5 | Bouwen: 4 | Schrijven: 4 | Wisselen: 16

Totaal gemaakte oefeningen (All-time):
Ontleden: 14 | Bouwen: 4 | Schrijven: 14 | Wisselen: 24

- Voorleesfunctie & Toegankelijkheid
 - De tool bevat een ingebouwde Vlaamse stem.
 - Je kunt de **spreeksnelheid** en het **volume** aanpassen via de sliders in het linkerpaneel.
 - Er is een **Dark Mode** voor leerlingen die gevoelig zijn voor fel licht.

DIDACTISCHE TIPS

1. **Klassikaal:** Gebruik de modus "Zinnen Ontleden" op het digibord. Laat leerlingen naar voren komen om woorden de juiste kleur te geven.
2. **Zelfstandig werken:** Zet de leerlingen op Niveau 4 voor een "high score challenge" om de automatisering te bevorderen.
3. **Correctie:** De tool geeft direct visuele feedback (groene of rode gloed). Moedig leerlingen aan om bij een fout eerst zelf te kijken welk "vraagwoord" ze gemist hebben voordat ze opnieuw nakijken.

