

<p><b>Kenmerken</b> Visie &amp; achtergronden &amp; koppeling andere VVG</p>	<p><b>EXOVA CODE26</b> 2014 EXOVA <a href="http://www.exova.nl">www.exova.nl</a></p> <p>CODE26 is:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• een compleet en geïntegreerd aanbod voor lezen, spelling, taal, woordenschat, schrijven voor de groepen 1 t/m 8;</li> <li>• gebaseerd op de meest recente inzichten en onderzoeken;</li> <li>• koppelt leerervaringen in de echte wereld aan een digitale leeromgeving;</li> <li>• gaat uit van leerlijnen en is afgestemd op de kerndoelen en de leerdoelen van SLO/TULE;</li> <li>• sluit aan op het niveau van de leerling;</li> <li>• wordt uitgewerkt in ontdekhoeken, games en praktische opdrachten die de lees- en schrijfmotivatie bevorderen;</li> <li>• zet in op ontdekkend leren, samen aan de slag met de wereld verkennen middels spreken, lezen en schrijven.</li> </ul>
<p><b>Lesopbouw</b> Methodeorganisatie gedurende het schooljaar</p>	<p>CODE26 start in de kleuterbouw met de game LetterRijk en diverse leeractiviteiten met concrete materialen en in de echte wereld. De kinderen leren alle letters bij naam en in verschillende lettertypen. LetterRijk loopt door in m-k-m woorden (en zelfs verder). Flankerende activiteiten vanuit de lopende thema en leefwereld zoals gebruikelijk in deze groepen stemmen af op het niveau van de leerling.</p> <p>In het zandkasteel kunnen leerlingen van alle groepen aan de slag met leeractiviteiten in vier domeinen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• klanken en Letters;</li> <li>• woorden;</li> <li>• zinnen;</li> <li>• teksten.</li> </ul> <p>In elk domein worden 4 levels onderscheiden.</p> <p>De leeractiviteiten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Binnen een activiteit staat beschreven wat het kind gaat doen, met een plan van aanpak en tips.</li> <li>• Bij leeractiviteiten worden leermiddelen aangeboden. Deze bestaan uit films, websites, games, prentenboeken, liedjes, spellen, etc.</li> <li>• De leerkracht bepaalt in hoeverre leerlingen al hun eigen leerlijn mogen opzetten.</li> </ul>

<p><b>Differentiatie</b> Passend onderwijs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Met CODE26 kunnen kinderen hun eigen lees- en schrijfproces doorlopen in een eigen leerroute qua tempo, niveau, leerstijl, verwerking en hoeveelheid.</li> <li>• De inzet van de digitale tools maakt het afstemmen op individuele leerbehoeftes en talenten mogelijk.</li> <li>• De leerling kan zelf bijhouden welke doelen zijn bereikt en waar hij verder aan gaat werken.</li> <li>• De leerkracht kan leidend zijn in dit proces, of stapt in de rol van coach / friendly mediator en geeft instructie waar nodig.</li> </ul>
<p><b>Evaluatie</b> Toetsing, LVS, etc. en rol van de leerling hierin per les, blok, thema, jaar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De persoonlijke leeromgeving van EXOVA biedt de mogelijkheid om het beheersingsniveau van een leerling te koppelen aan de DLE. Hiermee wordt afstemming van lesactiviteiten en bijbehorende leerdoelen mogelijk.</li> <li>• Leerlingen verzamelen gaandeweg de bewijslast (bijv. foto's/film, uitleg, oefenbladen, werkstukken e.d.) voor hun persoonlijke leerdoelen. Deze bewijsstukken worden bewaard in een concreet én digitaal portfolio. Educatief partnerschap is vanwege de toegankelijkheid van de tool gemakkelijk te realiseren.</li> </ul>
<p><b>Software/ICT</b> Beschrijving inzet van tools</p>	<p>Elke leerling heeft een eigen EXOVA-account - een persoonlijke leeromgeving - met daarin toegang tot CODE26. De games en leeractiviteiten zijn eigentijds qua inhoud en vormgeving. De teksten kunnen digitaal worden voorgelezen door een spraakprogramma voor leerlingen die auditieve ondersteuning nodig hebben.</p> <p>Leerkrachten kunnen via de beheerdersconsole instellen waar kinderen wel/geen toegang tot krijgen. De leerkracht heeft overzicht van en inzicht in de voortgang van de leerlingen per leerlijn en kan zodoende het onderwijsaanbod efficiënt inrichten en beheren. Aanvankelijk stelt de leerkracht de doelen voor of in overleg met de leerling vast. Meer en meer zullen kinderen medeverantwoordelijk worden voor het stellen en behalen van hun eigen doelen. Kinderen kunnen zowel op school als thuis aan het werk. Betrokkenheid van ouders bij het leerproces is mogelijk. De helpdesk EXOVA is beschikbaar voor technische ondersteuning, maar ook voor feedback en tips. EXOVA kan de goede ideeën van gebruikers snel integreren in de digitale methodieken.</p>
<p><b>Pakketamenstelling</b></p>	<p>Digitaal dashboard EXOVA met toegang tot:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• alle EXOVA-methodieken, toegang tot Looqin (SEO-lvs) en toegang tot DLE-rapportage;</li> <li>• in elke methodiek een overzicht met alle leerdoelen verdeeld over domeinen en levels;</li> <li>• de etalage; een database met verantwoording, inspiratie voor boeken, materialen, leermiddelen en spellen.</li> </ul>
<p><b>Nieuws</b></p>	<p>Samenwerking met Klasseplan en Looqin.</p>