



## **WinSom handleiding**

(c) JopSoft

# Inhoudsopgave

<b>Hoofdstuk I Inleiding</b>	<b>1</b>
<b>Hoofdstuk II Beginscherm</b>	<b>2</b>
<b>Hoofdstuk III Instellingen</b>	<b>3</b>
<b>Hoofdstuk IV Sommenbestand</b>	<b>4</b>
<b>Hoofdstuk V Aan de slag</b>	<b>5</b>
<b>Hoofdstuk VI Resultaten</b>	<b>6</b>
<b>Hoofdstuk VII Huiswerk</b>	<b>7</b>
<b>Hoofdstuk VIII Registreren</b>	<b>8</b>
<b>Index</b>	<b>9</b>

# 1 Inleiding

Dit programma is een windowsvervolg op het aloude DOS-programma JOPSOM.

Voor het idee dat voor elke leerling **maximaal 10 rekenopdrachten** klaargezet konden worden, maakte het programma populair.

De leerkracht bepaalde het **percentage goed gemaakte sommen** dat bepalend is voor de leerling naar de volgende opdracht of niet.

Op een overzicht was te zien hoever iedereen is.

Al deze mogelijkheden (en nog veel meer!) vindt u ook in WinSom.

Dit programma werkt met zogenaamde **leerlingenlijsten**.

Dat zijn eekstbestanden met extensie `lll`

In zo'n bestand hoort op elke regel een naam te staan.

In het gratis te downloaden bestand [winlijst2.exe](#) kunt u ze aanmaken.

***Wilt u aan het begin van het schooljaar met nieuwe leerlingenlijsten beginnen, kunt u de oude gegevens wissen door winsom.dat te wissen plus alle bestanden met extensie .winsom; wilt u individuele resultaten bewaren, dan hoeft u het bestand <naam>.winsom niet te wissen...***

Veel plezier ermee!

JopSSft

Voor vragen en opmerkingen: [info@jopsoft.nl](mailto:info@jopsoft.nl)

## 2 Beginscherm



Van links naar rechts ziet u de volgende knoppen:

- de stopknop om uit het programma te gaan
- de Infoknop om dit bestand (WinSom\_help.exe) op te roepen
- de knop om het programma te registreren
- de knop die naar de Instellingen gaat (beveiligd met een [wachtwoord](#))
- de Aboutknop die communicatie met JopSoft mogelijk maakt en waar men kan checken of een nieuwere versie van WinSom beschikbaar is
- de knop om naar de individuele resultaten te gaan
- de knop om naar het overzicht te gaan waar de leerlingen en hun vorderingen staan (de leerling die wil beginnen, moet hier ook op klikken)
- de knop voor leerlingen die een [huiswerkopdracht](#) hebben gekregen; om te beginnen heb je een geldige **opdrachtcode** nodig

### 3 Instellingen

0005.III

Arthur Kaspersen

Wissen Opslaan

Geheugen Dumpen

Sommen maken of bewerken

Wachtwoord wijzigen

Nieuwe wachtwoord:  
WinSom

Geen wachtwoord

Terug

Arthur Kaspersen

1	6-delen1.bt	80%
2	3-plus-tot10-1.bt	80%
3	3-plus-tot20.bt	80%
4	3-plus-tot20-1.bt	80%
5	3-plus-tot20-1.bt	80%
6		80%
7		80%
8		80%
9		80%
10		80%

U kunt hier:

- Leerlingenlijsten inlezen
- de opdrachten voor een leerling klaarzetten
- de leerlingopdrachten wissen (b.v. als de leerling klaar is en u een nieuw pakketje wilt maken)
- te schakelen naar een plaats waar een [sommenbestand](#) gemaakt kan worden
- het **wachtwoord** wijzigen of uitschakelen
- het gewenste **percentage** instellen (let op: als u de bovenste instelt, nemen de knoppen eronder automatisch de bovenste waarde over)
- via de knop Geheugen kunt u instellingen die meerdere leerlingen moeten hebben, in het geheugen zetten
- met Dumpen kunt u de opgeslagen instellingen naar andere leerlingen kopiëren

Vergeet niet steeds via Opslaan te save!

p.s. U kunt een sommenbestand niet meerdere keren invoeren. Wilt u toch hetzelfde bestand willen gebruiken, maak dan een nieuw bestand met dezelfde sommen aan en gebruik dat.

## 4 Sommenbestand



Dit is het kloppend hart van WinSom.

U kunt hier sommenbestanden maken. Sommenbestanden kunnen veel soorten som en oefenen. Veel **voorbeelden** zijn toegevoegd. We hopen dat u ons zelf gemaakte bestanden toestuurt. Iedereen kan op deze manier profiteren van de veelzijdigheid van dit programma.

Een paar dingen zijn van belang:

- op elke regel komt een som met het antwoord tussen twee **hekjes** (#)
- bij lange sommen wordt de som automatisch in een kleiner lettertype weergegeven
- opmerkingen voor eigen gebruik (zie voorbeeld) kunt u zonder bezwaar toevoegen; het programma slaat ze over als de sommen worden ingelezen
- u kunt aan de linkerkant altijd zien, hoeveel bruikbare sommen u heeft gemaakt (tip: u kunt sommen ook tijdelijk uitschakelen door b.v. een hekje weg te halen)
- wilt u bij de beurt van de leerling een **tip** geven, dan moet de regel beginnen met 'Tip='; wat daarachter komt, krijgt de leerling te zien tijdens het werken
- het is aan te bevelen, duidelijke zinvolle namen te geven aan het bestand; wij beginnen steeds met dn groep en daarna de soort sommen die men kan verwachten.
- 15 sommen vinden we een mooi gemiddelde; dat komt neer op 30 sommen die gemaakt moeten worden (immers: elke som wordt twee keer aangeboden)

## 5 Aan de slag

Alessio Biagioni werkt met '7-procent2.txt'

50% van 300 is

Tip: vertaal procent in een breuk!

0%

U ziet hier:

- wie aan het werk is
- met welk sommenbestand wordt gewerkt
- welke som aangeboden wordt
- welk **percenaage** op dit moment gehaald is
- welke tip aan het bestand is toegevoegd (in blauw)

De leerling mag een fout **2x proberen** te verbeteren. Daarna wordt het antwoord gegeven.

Belangrijk:

Als het sommenbestand 10 sommen bevat, worden er 20 aangeboden.  
De leerling maakt dus elke som 2x!

## 6 Resultaten

Leerling	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Alessio Biagioni	70									
Jelle de Jong	100	85								

Als in het Overzicht getallen worden gebruikt, zijn dat de behaalde percentages.

**Rood** betekent: het gewenste percentage was hoger dan het behaalde percentage

**Groen** betekent: het behaalde percentage was hoger dan of gelijk aan het gewenste percentage

**Geel** betekent: geplande opdrachten die nog niet gemaakt zijn

**Wit** betekent: hier zijn geen opdrachten gepland

De opdrachten en de gewenste en behaalde percentages, worden vastgelegd in het bestand **WinSom.dat**.

Wist u dit bestand, dan zijn er geen leerlingen in het Overzicht meer te zien.

Daarnaast worden de **individuele resultaten** van elke leerling vastgelegd op de manier zoals de JopSoft-gebruikers gewend zijn:

- begindatum en -tijd wordt bewaard
- de naam van het gebruikte sommenbestand
- de plaats van dit programma in het totale opdrachten pakket
- de gemaakte fouten plus het verkeerde antwoord (handig voor een foutenanalyse)
- een melding als de leerling de beurt heeft afgebroken
- alle gegevens worden opgeslagen of toegevoegd aan eerdere resultaten met WinSom
- de naam is <leerlingnaam>.winsom
- de plaats van deze **resultaatbestanden** is dezelfde als waar de leerlingenlijsten staan (in netwerk: op de server)

*Als de leerling alle opdrachten van het opdrachtenpakket heeft gemaakt, kan de leerling g/s extra oefening een **blad met gemaakte fouten** uitprinten. Er kunnen maximaal 40 sommen op zo'n blad.*

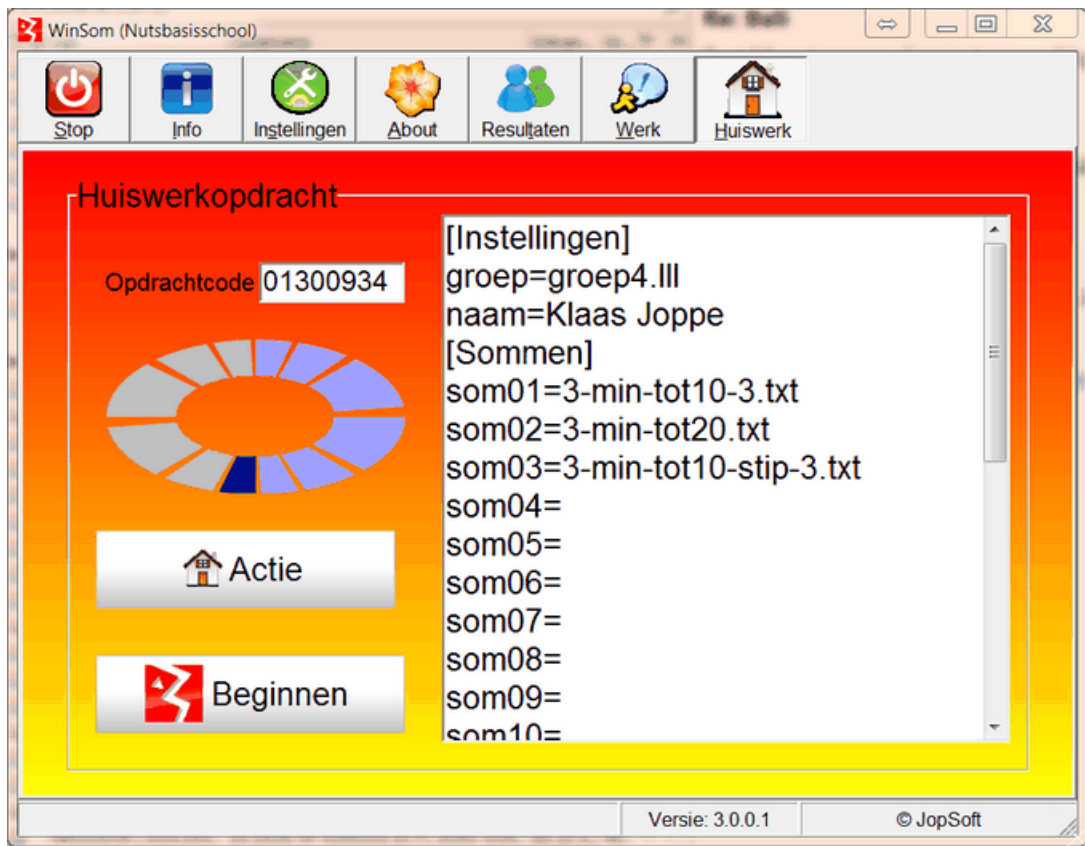
Als het gewenste percentage behaald wordt, krijgt de leerling een geluidsbestandje te horen. Standaard zijn 4 zogenaamde **wav-bestanden** bijgeleverd.

Zu staan in de map \sounds\

U kunt zelf wavbestanden maken en bijvoegen: de kinderen vinden het meestal prachtig een bekende stem te horen!



## 7 Huiswerk



WinSom is na Te po het tweede programma dat **Huiswerkgeschied** is. Dat houdt in dat met behulp van het programma [Huiswerk](#) een digitale huiswerkopdracht kan worden gemaakt. Die opdracht wordt op de server van JopSoft opgeslagen onder een bepaalde opdrachtcode. De leerling installeert thuis WinSom.exe en klikt op de knop Huiswerk om die code in te kunnen tikken. U ziet hierboven welke instellingen bij de opdracht horen. Zodra de leerling op Beginnen klikt, begint de beurt met de specifieke instellingen. De resultaten worden op de **server van JopSoft** opgeslagen. De leerkracht (die met Huiswerk.exe werkt) kan ze daar ophalen/downloaden.

## 8 Registreren

WinSom.exe kunt u onder de naam 'DEMO' onbeperkt gebruiken.  
Mocht u uw eigen schoolnaam/organisatie ipv DEMO bovenaan het scherm zien, zult u het programma moeten registreren.

Bij het registreren heeft u een naam (b.v. van uw school) nodig en een daaraan gekoppeld **wachtwoord**.

Stort **€10** op rekening NL59 INGB 0005472862 t.n.v. C A JOPPE en vermeld uw e-mailadres plus 'registratie WINSOM' plus de naam waarop het programma geregistreerd moet worden..

# Index

## - 2 -

2x proberen 5

## - B -

blad met gemaakte fouten 6

## - G -

Geel 6

Groen 6

## - H -

hekje 4

Huiswerk 7

Huiswerkgeschied 7

huiswerkopdracht 2

## - I -

individuele resultaten 6

Inleiding 1

Instellingen 3

## - L -

leerlingenlijsten 1

## - M -

maximaal 10 rekenopdrachten 1

## - O -

opdrachtcode 2

## - P -

percentage 3, 5

percentage goed gemaakte sommen 1

## - R -

Registreren 8

resultaatbestanden 6

Resultaten 6

Rood 6

## - S -

server van JopSoft 7

sommenbestanden 3

## - T -

tip 4

## - V -

voorbeelden 4

## - W -

wachtwoord 3, 8

wav-bestanden 6

winlijst2.exe 1

WinSom.dat 6

Wit 6