

Graad 3

Graadhandleiding vir alle vakke



Doel van die dokument

Die doel met hierdie dokument is om 'n ouer/onderwyseres leiding te gee om 'n graad 3 kind te begelei met al die werk wat in graad 3 gedoen word.

Dit bestaan uit 'n voorgestelde weekprogram wat tydensgewys aantoon wat elke dag van die week gedoen kan word. 'n Beplanningsvorm word verskaf waarop die kind sy rekenaartyd se werk beplan. In die vakgidse word in besonderhede vir die ouer/onderwyseres voorgestel watter aktiwiteite per vak gedoen kan word. Op die doelwitvelle kan die werk wat die kind gedoen het, afgeteken word.

* Hierdie graadhandleiding voldoen aan die vereistes van Kenweb se ervaringsfondamente.

Uittreksel

Inhoudsopgawe

Inleiding: Selfgedrewe op hierdie ouderdom	3
Apparaat benodig	5
Voorgestelde weekprogram	6
Ingrif en eksamen	8
Vakgidse	
Afrikaans en Lewensvaardighede (werk saam in temas)	9
Tabel van temas vir Afrikaans en Lewensvaardighede	12
Afrikaanse Lees	37
Bybelonderrig	38
Engels	43
Kunsopvoeding	46
Liggaamsopvoeding	51
Musiekopvoeding	54
Skrif	60
Spelling en woordbou	93
Wiskunde	109
Beskrywing van rekenaarprogramme wat afsonderlik beskikbaar is	
Rekenaarinoefenprogram vir spelling	113
Rekenaar-Kenwebvaardighede	113
Rekenaarprogram vir Visuele Persepsie	113
Rekenaartik	113
Rekenaarwiskunde	114
Rekenaarprogram: Wiskundekombinasies	114
Rekenaarprogram: Ken jou tafels	114
Bepanningsvorm vir kind om rekenaarwerk te beplan	115
Riglyne vir die gebruik van Kenweb se Aanvangsonderrig-gradhandleidings vir meer as een graad gelyktydig	116
Bylae	
Doelwitvelle vir elke vak (aparte pakkie wit vorms)	
Bepanningsvorm vir rekenaarwerk	1
Afrikaanse Lees	2
Afrikaanse Skryfwerk	4
Lewensvaardighede	5
Bybelonderrig	6
Kunsopvoeding	7
Liggaamsopvoeding	8
Musiekopvoeding	10
Skrif	11
Wiskunde	14

Apparaat benodig

Die belangrikste apparaat wat vir die program benodig word, is die volgende:

Kleiner apparaat

Stomppunskertjie, vetkryt, bordkryt, 'n swartbord(jie) vir kind om woordsomme op uit te werk, ou tydskrifte, papier, gom, speelklei, groterige plastiekbal, tennisballe, boontjiesakkie, knope, appelkoospitte, ander klein voorwerpe, kassetspeler, kassette, roomysstokkies, kleurpotlode, HB potlood, uitveër, skerpmaker.

'n Swartbord waarop die ouer/onderwyseres kan skryf. Dit hoef nie baie groot te wees nie, maar is belangrik omdat dit 'n vaardigheid oefen om op te kyk en ver te sien en dan weer af te kyk en naby te sien. Dit is sowel vir die oë as vir oriëntasie 'n aanpassing, want die letters wat op die bord vertikaal wys, moet horisontaal op die boek oorgedra word.

Skryfboeke

'n Skrif met een kant lyntjies en een kant skoon vir Afrikaanse skryfwerk en die Lewensvaardighede-aktiwiteite wat skryfwerk vereis.

2 skrifte met skoon bladsye, een vir die teken van prentjies van Bybelonderrig en die ander vir Wiskunde handboekaktiwiteite

3 skrifte met waterlyne, een vir Skrif, een vir Spelling en een vir Woordbou

'n Blokkiesboek

Uittreksel

Voorgestelde weekprogram graad 3

Maandag

- 08:00 Bybel
- 08:20 Nuus, praat oor die dinge wat die naweek gebeur het
- 08:45 Wiskunde telaktiwiteite, woordsomme
- 09:10 Skoonmaaktyd
- 09:30 Pouse
- 10:00 Wiskunde handboekaktiwiteite
- 10:15 Skrif
- 10:45 Afrikaans rekenaarwerk
- 11:15 Afrikaans bespreking
- 11:30 Lewensvaardighede: Geskiedkundige aspek
- 11:45 Engelse mondeling
- 12:00 Pouse
- 12:30 Lees
- 12:45 Rekenaarwerk
- 13:30 Opruim en afsluit

Dinsdag

- 08:00 Bybel Teken enige van die vorige week se verhale in Bybelboek
- 08:30 Wiskundige telaktiwiteite, woordsomme
- 08:45 Wiskunde handboekaktiwiteite
- 09:10 Skoonmaaktyd
- 09:30 Pouse
- 10:00 Skrif
- 10:30 Spelling
- 11:00 Liggaamsoefening
- 11:15 Afrikaans taalaspek
- 11:30 Lewensvaardighede: Gesondheidsaspek
- 11:45 Engelse storie voorlees, ook Engels lees
- 12:00 Pouse
- 12:30 Lees
- 12:45 Engels: bespreek oefeninge uit handboek
- 13:30 Opruim en afsluit

Vakgids: Afrikaans en Lewensvaardighede

In hierdie deel word verduidelik hoe die Lewensvaardighede en Afrikaanse aspekte aangepak word. Hierby hoort die doelwitvelle met die titels: "Kyk hoe vorder ek met Lewensvaardighede se aktiwiteite " en "Kyk hoe vorder ek met Afrikaanse Skryfwerk". Dit kom in die kind se lêer en daarop word elke week afgeteken sodra die week se aktiwiteit of skryfwerk afgehandel is. In die algemene hersieningsweke word geen aktiwiteite of Skryfwerk gedoen nie.

Dit is belangrik om wanneer op die doelwitvel afgeteken word, met die kind te gesels oor hoeveel hy al gedoen het en soms ook terug te dink aan lekker dinge wat al gedoen is.

Doel van Afrikaans

Die doel met Afrikaans is om die kind geleentheid te gee om homself mondelings en skriftelik in sy moedertaal uit te druk en ook meer van die woordeskat en gebruike van die taal te leer. Dit vind in die eerste twee jaar veral, heel informeel plaas.

Doel van Lewensvaardighede

Die doel met lewensvaardighede is om die kind bekend te stel aan die wêreld om hom en aan hom vaardighede te leer om doeltreffend in die omgewing te kan lewe. Daarom word baie tyd afgestaan aan besprekings. Deur die besprekings kan die kind kennis bekom en sy houdings oor die onderwerp ontwikkel. Met die aktiwiteite leer hy sekere vaardighede aan en oefen homself in die beheersing van die onderwerp.

Implementering

Die werk wat in hierdie gids aangedui word, neem sowat 'n uur en 'n half van elke werksdag op. Op die vasgestelde tyd word daar bymekaar gesit en vind eers die Lewensvaardighede bespreking plaas. (Dit word verder hieronder uiteengesit). Daarna word die taaltema hanteer, of gaan die kind(ers) na sy werkplek toe en skryf/teken sy Skryfwerk. Op 'n Donderdag begin die kinders dadelik met die aktiwiteit of vertrek op die uitstappie. Uitstappies is baie belangrik omdat dit die kind met die werklikheid in kontak bring en hy ook leer hoe om homself te gedra in sulke omstandighede.

Herhaling

Hierdie gids maak voorsiening vir aktiwiteite vir graad 1, 2 en 3 vir ouers of klasse waar daar kinders in meer as een graad is. Kinders wat dus nou in graad 2 is, gaan nie volgende jaar die aktiwiteite wat in hierdie gids vir graad 3 gemerk is, doen nie, maar ander soortgelyke aktiwiteite op nuwe temas in die graad 3 gids.

TEMAS VIR DERDE JAAR

Week	Onderwerp vir lewensvaardighede	Afrikaans
1	<p>Die see: Strande, speelplek, gevaar van sonbrand</p> <p>Uitstalling: Verskillende sonbrandrome, prentjies van strande</p> <p>Geskiedkundig: Hoe mense van plase met ossewaens by see uitgekamp het.</p> <p>Gesondheid: Gevaar van te veel son, velkanker, voorkoming en behandeling van sonbrand.</p> <p>Aardrykskundig: Waar kom strande voor, verskil tussen sandstrande en rotsstrande, aktiwiteite op die strand.</p> <p>Alg Natuurwetenskaplik: Wat is sonstrale, hoe kom dit van die son tot op die aarde. Waarom brand sommige mense bruiner as ander.</p> <p>Aktiwiteite: Gr 1, 2 en 3 Soek advertensies vir sonbrandroom in 'n tydskrif en plak dit in. Lees die inligting wat daarin verskaf word saam en bespreek dit.</p>	<p>Bespreking: Is dit ideaal om bruingebrand te wees?</p> <p>Taalkundig: Intensiewe vorms: potblou (see), spierwit (sand), yskoue (water), vuurwarm (son), hemelhoë / toringhoë (branders), prentjiemooi (sandkasteel), piepklein (vissie), doodmoë (kinders)</p> <p>Skryfwerk: Gr 1: Teken 'n strandtoneel – onthou van die kinders se sonskermmiddel</p> <p>Gr 2: Skryf twee of drie sinne oor wat 'n mens op die strand kan doen en teken 'n prentjie daarby.</p> <p>Gr 3: Skryf vier tot vyf sinne oor lekker strandaktiwiteite</p> <p>Woordeskat: see, strand, sandstrand, rotsstrand, duin, water, branders / golwe, sandkasteel, vlugbal, strandkrieket, branderplank ry, swem, sonstrale, sonbrand, sonskermmiddel, na-brandroom, velkanker</p>
2	<p>Die see: Seekos (vis word in week 5 behandel, doen hier ander seekos)</p> <p>Uitstalling: Blikkies met seekos, pakkies waarin seekos was, prentjies van seegeregte</p> <p>Geskiedkundig: Eerste bekende bewoners van ons land was die strandlopers. Hulle het hoofsaaklik geleef van seekos; hoe hulle geleef het.</p> <p>Gesondheid: Seekos bevat jodium wat baie belangrik is vir liggaam, seesout bevat ook jodium, seekos het baie fyn tekstuur en is gewoonlik sag.</p> <p>Aardrykskundig: Suid-Afrika se kus baie ryk en krewes en perlemoene. Hoe perlemoen en krewes geduik word en ander seekos versamel word.</p> <p>Alg Natuurwetenskaplik: Bewaring van krewes en perlemoen op die oomblik baie belangrik – waarom? Nuusberigte oor smokkelary.</p> <p>Aktiwiteite: Maak 'n eenvoudige seekosgereg, bv. krapstokkies of mossel op 'n soutbeskuitjie.</p>	<p>Bespreking: Eet jy graag seekos, watter soorte?</p> <p>Taalkundig: Meervoude: vis visse, krap krappe, seekat seekatte, kreef krewes, garnaal garnale, perlemoen perlemoene, oester oesters, sardientjie sardientjies, mossel mossels</p> <p>Skryfwerk: Gr 1, 2 en 3: Besluit saam-saam op 'n lekker seekosete. Die ete kan bestaan uit voorgereg, 'n sop en 'n hoofgereg wat almal een of ander seekos moet bevat. Die nagereg hoef nie iets met die see te doen te hê nie. Skryf dan hierdie spyskaart mooi neer soos 'n spyskaart gewoonlik uitgeskryf word.</p> <p>Gr 1: Ouer/onderwyser skryf die spyskaart en hulle versier dit net.</p> <p>Gr 2 skryf hulle spyskaart van die bord af en versier.</p> <p>Gr 3 ontwerp hulle eie spyskaart.</p> <p>Woordeskat: krap, kreef, garnaal, perlemoen, oester, calamari, seekat, sardiens, mossels, voorgereg, hoofgereg, nagereg, spyskaart</p>

Uittreksel

Vakgids: Bybelonderrig

In hierdie deel word die Bybelgedeeltes aangegee wat daagliks gelees kan word in die Bybelonderrig. Daar word vier leesstukke vir elke week gegee sodat een dag gebruik kan word vir tekenaktiwiteite. Hierby hoort die doelwitvel met die titel "Kyk hoe vorder ek met Bybeltekenaktiwiteite". Dit kom in die kind se lêer en daarop word elke week afgeteken sodra die week se tekenaktiwiteit afgehandel is.

Doel

Die doel met Bybelonderrig is om die kinders vertrouwd te maak met die inhoud van die Bybel. Daarom word 'n kronologiese verloop gevolg en word Ou sowel as Nuwe Testamentiese dele die jaar behandel.

Daar word aanvaar dat huisgodsdienste of skoolopeninge bo en behalwe Bybelonderrig elke dag gedoen word, waar die toepassing van die Christelike beginsels op elke dag se lewenswyse ter sprake kom, daarom gaan dit hier oor kennisinhoud.

Wat om te doen

Lees aan die kind(ers) die voorgestelde gedeelte uit die Bybel voor. Bespreek daarna die mense, gebeure, oorsake en/of gevolge om te kyk of die kinders gehoor en verstaan het wat gelees is. Onthou dit gaan in hierdie lesse veral oor die kennisinhoud. Hou die verband met die vorige dae se werk deur vooraf af te vra: "Wat / Waarvan / Van wie het ons gister geleer?" en miskien 'n inleidingsin soos: "Vandag gaan ons sien wat toe gebeur het. / Vandag lees ons van iets nuuts / iemand anders." Waar daar langs 'n gedeelte (opgesom) staan, is die stuk gewoonlik te lank vir die kinders om by te hou, maar dit het ook nie soveel inligting dat 'n mens twee dae daaraan wil afstaan nie. Lees dan self die hele stuk vooraf en besluit waar die belangrike inligting lê en lees net daardie verse aan die kind(ers) voor – sonder om konteks te verloor.

Herhaling

Die program word in 'n siklus van drie jaar opgestel sodat kinders in gr 1, 2 en 3 almal hierdie jaar dieselfde aktiwiteite kan aanpak. Indien 'n mens dus meer as een kind in die fase het, doen 'n mens almal saam hierdie jaar dié werk en dan volgende jaar die werk in die graad 2 vakgids.

Tyd

Ongeveer 20-30 minute word spandeer aan die lees en bespreking van die gegewe gedeelte. Een dag van die week word gebruik om 'n tekening te maak oor een van die week se gedeeltes. Bo-aan word datum en 'n opskrif geskryf.

Eerste kwartaal

Week 1

Rig 1:1-2:10 opgesom Die verowering van die land

Rig 2:11-3:6 opgesom Die Here stuur leiers om sy volk te lei

Rig 3:7-11 Otniël

Rig 3:12-31 Ehud en Samgar

Week 2

Rig 4:1-13 Debora

Rig 4: 14-24 Debora (vervolg)

Rig 6:1-14 Gideon

Rig 6:15-32 Gideon (vervolg)

Week 3

Rig 6:33-40 Gideon (vervolg)

Rig 7:1-15 Gideon (vervolg)

Rig 7:16-25 Gideon (vervolg)

Rig 8:1-35 opgesom Gideon (vervolg)

Vakgids: Kunsopvoeding

In hierdie deel word verduidelik hoe om u kind(ers) te laat kuns doen. Hierby hoort die doelwitvel met die titel: “Kyk hoe vorder ek met kuns.” Dit kom in die kind se lêer en daarop word elke week afgeteken sodra die week se kunsaktiwiteit afgehandel is. Die uitstappies wat op die aftekenvel voorkom verwys na uitstappies wat vir Lewensvaardighede onderneem word en gewoonlik soveel tyd in beslag neem dat daar nie tyd is vir kuns nie. Ook in die algemene hersieningsweke word geen kuns gedoen nie.

Dit is belangrik om wanneer op die vorderingsvel afgeteken word, met die kind te gesels oor hoeveel hy al gedoen het en soms ook terug te dink aan lekker dinge wat al gedoen is.

Doel

Die doel met kunsopvoeding is om kinders te leer om hulleself kreatief uit te druk. Dit is nie tekenlesse nie, eerder handvaardigheid en die uitdrukking van gedagtes in 'n konkrete vorm. Oog-handkoördinasie word met alle kunsaktiwiteite geoefen. Kunsopvoeding gee 'n kind die geleentheid om te waag en te kyk of die konsep wat hy het, goed uitwerk. Daarom moet 'n mens nie baie inmeng as die kind besig is om te skep nie, tensy hy natuurlik 'n gevaarlike ding doen of sommer net mors. Dit is belangrik om die kind aan te moedig om onafhanklik te dink. Agterna kan die taak in oënskyn geneem word en kan konstruktiewe kritiek gelewer word. Waardering vir elke kunswerk is egter baie nodig. Wys dat jy van die werk hou en praat met die kind daaroor. Lei die kind om die klem veral te laat val op die skoonheid van die voorwerp of kunswerk. 'n Kind moet ook self kan verklaar *hoekom* iets vir hom mooi is. So ontwikkel kunswaardering.

Wanneer dit by skets en teken veral, maar ook modellering en verf kom, is dit belangrik dat hulle leer om fyn waar te neem met soveel moontlik sintuie. Laat kinders dus toe om dinge aan te raak en te bevoel, daaraan te ruik en selfs, indien prakties, daaraan te proe. Hierdie stap kan bv. tydens 'n uitstappie gedoen word en dan kan die kind die ervaring herroep wanneer hy met 'n kunsaktiwiteit besig is. Sinvolle waarneming lei ook tot kennis en begrip van ander mense se kunswerke.

Herhaling

Die program word in 'n siklus van drie jaar opgestel sodat kinders in gr 1, 2 en 3 almal hierdie jaar dieselfde aktiwiteit kan aanpak.

Integrering

Waar die Lewensvaardighede-program 'n aktiwiteit het wat dieselfde doel as bogenoemde dien, neem dit gewoonlik langer as die gewone tyd en word die aktiwiteit ook as kunsopvoeding gedoen.

Kunsopvoeding word op Donderdae gedoen om saam met die aktiwiteite vir Lewensvaardighede te val, en verval as 'n uitstappie onderneem word, omdat dié ook gewoonlik heelwat tyd in beslag neem. Vir die aard van die uitstappies: kyk op die Afrikaans en Lewensvaardighede-program.

Voorgestelde aktiwiteite

Week 1

Bou almal saam 'n sandkasteel in die sandput of op die sandtafel.

Week 2

Maak 'n krap of 'n kreef uit klei.

Week 3

Gaan aan met aktiwiteite soos op Lewensvaardighede-program – maak van skulpturiek.

Week 4

Maak 'n skinkbordlappie. Gebruik 'n lap met 'n redelike growwe tekstuur, soos linne; wol van een of twee passende kleure, of bont wol; en 'n wolnaald. Sny die lap die regte grootte vir die skinkbord waarvoor dit gebruik kan word, of so 30 x 18 cm groot. Soom met 'n naaimasjien om. Laat die kind(ers) die lap in die dwarste voor hulle neersit. Hulle trek dan met 'n potlood 'n lyn net onder die soom en dan elke 3 cm of so dat die lyne mooi oor die lap gespaseer is. Daarna maak hulle op die lyne duidelike kolletjies 2 cm uitmekaar uit. 'n Stukke wol word afgemeeet om 'n entjie (sowat 10cm) langer as die lap te wees. Werk nou steke van

Vakgids: Musiekopvoeding

In hierdie deel word verduidelik hoe om u kind(ers) te laat musiek doen en beleef. Hierby hoort die doelwitvel met die titel: “Kyk hoe vorder ek met musiek.” Dit kom in die kind se lêer en daarop word elke week afgeteken sodra die week se musiekaktiwiteit afgehandel is.

Dit is belangrik om wanneer op die vorderingsvel afgeteken word, met die kind te gesels oor hoeveel hy al gedoen het en soms ook terug te dink aan lekker dinge wat al gedoen is.

Doel

Die doel met musiekopvoeding is om die sinvolle kommunikasie tussen mense deur musiek te beleef en self daaraan mee te doen. Dit is 'n noodsaaklike deel van die totale opvoeding van die kind, want dit bied die kind 'n geleentheid om sy emosies, kennis en belewenisse uit te druk anders as deur te praat.

Sake om in gedagte te hou

Dit is baie belangrik dat musiekopvoeding altyd 'n genotvolle ervaring moet wees en dit is net moontlik as die ouer/onderwyseres entoesiasies is oor wat in hierdie tyd gedoen word.

Die mikpunt van sing is om suiwer en soet te sing en daarom moet skree-sing ten alle koste vermy word. Dit plaas in elk geval onnodige spanning op die stembande.

Musiekopvoeding omvat vier komponente wat voortdurend afgewissel word, nl. luisteraktiwiteite, sing, musiek en beweging en instrumentale spel. Vir instrumentale spel is dit baie lekker as 'n mens 'n driehoekie, 'n tamboeryn, 'n ratel en 'n trom kan hê. Indien te duur om aan te koop, kan meeste daarvan tuisgemaak word. Instrumente van kombuisapparaat kan ook goed werk. Twee stokkies waarmee die ritme getik word is maklik om te kry.

Musiektyd kan soms net aan een komponent gewy word en ander kere weer aan twee of selfs meer. Die begin van die les hoef amper nooit formeel aangekondig te word nie. Die juffrou of ouer gaan sit eenvoudig op haar stoel by die mat en begin sing, die kinders sing saam en kom bymekaar; of sy skakel 'n kasset aan met die inleidingsmusiek van les en dit dien as teken vir die kinders dat hulle bymekaar moet kom.

Wanneer musiek en beweging gedoen word, is dit baie belangrik om kinders geleentheid te gee om spontaan te beweeg en hulle eie uitdrukking aan die musiek te gee. Later kan hulle geleer word om te wals en soms kan 'n eenvoudige volkspele(dansie) ook aangeleer word. Die beweging op musiek kan met die hele liggaam gedoen word, of net met sekere liggaamsdele, soos die arms, die hande of die kop. 'n Groot verskeidenheid bewegings is moontlik met die hande: klap, tik op bene of die grond, vingers klap, vloeiende handbewegings, instrument (soos trom) speel.

In die voorstelle hieronder word slegs die hooftek van die les gegee. Die begin en afsluiting word self uitgewerk om by persoonlike omstandighede te pas. 'n Ouer of onderwyseres wat klavier of 'n ander instrument kan bespeel, het natuurlik 'n groot voordeel, maar die afwesigheid daarvan hoef nie die musiekopvoeding te benadeel nie.

Herhaling

Die program word in 'n siklus van drie jaar opgestel sodat kinders in gr 1, 2 en 3 almal hierdie jaar dieselfde aktiwiteit kan aanpak.

Voorgestelde aktiwiteite

Week 1

Leer 'n nuwe liedjie aan en sing al die liedjies waaraan die kind(ers) kan dink wat die meeste kinders in die klas ken.

Week 2

Luister na strelende musiek terwyl die oë toegemaak word. Laat die kind(ers) visualiseer en gee hulle kans om te vertel wat hulle hoor en in hulle verbeelding sien. Prys die kind(ers) wat oorspronklik dink.

Vakgids: Skrif

In hierdie deel word verduidelik hoe om u kind te leer skryf. Daarby kry u 'n vel met die titel: “Kyk hoe vorder ek met skryf.” Dit kom in die kind se lêer en daarop word elke dag afgeteken sodra die dag se werk afgehandel is. Lees vir die kind die opskrifte op die aftekenvel (by weke 6, 14 en 35) wanneer toepaslik, sodat hy ook daarmee 'n oorsig oor die werk kan kry. Indien daar 'n dag nie skrif gedoen is nie, maak net 'n >-teken wat beteken dat die dag se werk oorstaan en teken dit dan die volgende dag wanneer dit afgehandel is, af. Daar is vier weke waarin werk ingewerk kan word. (Kyk onder by **Dae oorslaan**)

Doel van skrif

Die doel van skrif is om die kind te lei om 'n goeie, leesbare, duidelike handskrif aan te kweek. Om dit suksesvol reg te kry, moet hy die korrekte houding hê, die boek reg voor hom neersit en die skryfding reg vashou.

Die korrekte sithouding

Die ideaal is om op 'n stoel te sit wat laag genoeg is dat die voete gemaklik op die grond kan rus. Die tafel moet dan net so hoog wees dat die voorarm gemaklik daarop kan beweeg sonder dat die rug onnodig buig of die skouer moet ophig. Die oë moet ongeveer 30 cm van die boek of papier af wees.

Die boek se plek

Die regshandige kind sit sy boek of papier aan die regterkant van die middelpunt van die liggaam en hou die boek teen 'n hoek van 15-20° met die onderste rand van die tafel.

Die linkshandige kind sit sy boek aan die linkerkant van die middel van die liggaam. Die boek moet skuins na regs gedraai te word met 'n hoek van 50° met die tafelrand. Die hoek is baie belangrik anders kan die kind se pols ombuig en kan hy 'n ongewenste handposisie gebruik.

Skryfinstrumente

Eers word van vetkryte gebruik gemaak. Dit moet die dikker stewige soort wees wat die kind gemaklik met sy duim en voorvingers kan vashou. Die hand- en vingerspiere moet ontspanne wees, maar die greep moet ferm wees.

Wanneer potloodkryte en later 'n potlood gebruik word, word dit net met die duim en middelvinger van die skryfhand vasgehou terwyl die wysvinger liggies daarop rus, sodat die potlood met 'n gemaklike beweging oor die papier getrek (regshandiges) of gestoot (linkshandiges) word.



Vingeroefeninge

Voor elke skrifles word eers een of twee vingeroefeninge gedoen. Wissel dit na willekeur af. “Braingym” is ook baie nuttig.

Klavierspeel op die tafel

Speel gelyktydig met altwee hande op 'n denkbeeldige klavier op die tafel. Sorg dat alle vingers speel. Elke kind speel na willekeur met sy vingers.

Geordende klavierspeel

Soos bo, maar onderwysers/ouer sê voor: Duim, (*tik met die duim op die tafel*) een (*tik weer*), twee (*tik weer*), voorvinger, een, twee, middelvinger, een, twee, ringvinger, een, twee, pinkie, een, twee. Eers net regterhand, dan linkerhand, dan albei hande saam. Later kan vingers en hande deurmekaar geoefen word, bv. links voorvinger, een, twee, regs pinkie, een, twee, links ringvinger, een, twee, ens.

Frommeloefening

Gebruik 'n ou telefoongids. Maak die boek oop op die tafel voor die kind. Hy sit dan elke hand op 'n bladsy en frommel die bladsy op, sonder om dit te skeur. Net daarna word die gefrommelde bladsy weer platgestryk, gebruik al die vingers van 'n hand gelyktydig op 'n bladsy daarvoor. Blaai om en frommel en stryk nog 'n bladsy glad. Doen so vyf op 'n slag.

Sterretjies skiet

Maak die hande vuiste en skiet die vingers oop. Doen sowat 10 keer agter mekaar.

Tik die vingers

Tik twee keer met die duim op die voorvinger, dan met die duim op die middelvinger, dan op die ringvinger en dan op die pinkie. Doen hande apart en dan gesamentlik. Vir afwisseling kan die vingervolgorde later na willekeur verander word en meer as een keer teen elke vinger getik word.

Ontspanne krabbeloefeninge

Op 'n rofwerkpapier kan vir 'n minuut of twee ontspanne krabbels gemaak word. Dit is veral vir die linkshandige kind belangrik om 'n natuurlike beweging van die potlood te verseker en die korrekte greep van die skryfinstrument by almal in te skerp.

Skud altyd die hande saggies los na die oefeninge.

Musiek en motivering

Rustige klassieke musiek is bevorderlik vir 'n rustige, ontspanne skryftyd.

Die kind moet aangemoedig word om sy bes te probeer om die letter reg te vorm. Die regte beginplek is die heel belangrikste in die aanleer van 'n letter omdat dit die aanleer van verdere soortgelyke letters vergemaklik.

Prys die kind se pogings. Probeer om nie te sê: “Nee, dis verkeerd nie,” behalwe as die kind duidelik moedswillig is. As die kind enigsins probeer, wys hom vriendelik hoe om dit nog beter reg te kry. Lê klem om die aspekte of letters wat hy reg kry. Indien 'n mens skrif negatief benader, raak die kind(ers) soms so benoud dat hulle glad nie wil skryf nie.

Dae oorslaan

Indien daar op 'n dag nie skrif gedoen kan word nie, moet daar die volgende dag met die volgende letter aangegaan word, moenie bv. as Dinsdag uitgeval het met Woensdag aangaan en Dinsdag se letter oorslaan nie. Maak op die dag wat skrif nie gedoen kon word nie net 'n > teken op die doelwitvel en teken die werk dan die volgende dag wanneer dit gedoen is, af. Die volgorde waarin die letters geleer word, is baie belangrik. Daar is vier weke (9, 19, 29 en 39) ingeruim wat gebruik kan word om weer by te kom of ekstra oefeninge te doen. Moet dus nie deurmekaar werk om by die dagname te hou nie – verander die dagname en nie die volgorde nie. Indien die vier weke nie genoeg ruimte bied nie, kan na week 34 eers tyd gebruik word om in te haal; voordat begin word met die sinnetjies.

Week 1

Maandag

Stappe

- Musiek aan
- Vingeroefeninge: Soos bo gegee
- Skryf soos langsaan

mmmmmm
i i i i i
iii iii iii
is in ink
is in ink

Dinsdag

Stappe

- Musiek aan
- Vingeroefeninge: Soos bo gegee
- Skryf soos langsaan

mmmmmm
t t t t t
t t t t t
tien tone

Woensdag

Stappe

- Musiek aan
- Vingeroefeninge: Soos bo gegee
- Skryf soos langsaan

mmmmmm
n n n
nnn nnn
neus nee nege
neus nee nege

Donderdag

Stappe

- Musiek aan
- Vingeroefeninge: Soos bo gegee
- Skryf soos langsaan

mmmmmm
m m m
mmm
meel maal
meel maal

Week 2

Maandag

Stappe

- Musiek aan
- Vingeroefeninge: Soos bo gegee
- Skryf soos langsaan

mmmmmm
r r r r r
rrr rrr rrr
rooi raai riet
rooi raai riet

Vakgids: Spelling en woordbou

Die spelling- en woordbouaktiwiteite wat hieronder aangegee word, word as deel van die onderrigtyd gedoen en die rekenaarprogram vir spelling word dan in die rekenaarhalfuur van die dag volgens die kind se beplanning, gebruik om die kennis vas te lê, soos verduidelik op die doelwitvel wat saam met die rekenaarprogram vir spelling verskaf word.

Geen doelwitvel word vir hierdie aktiwiteit gegee nie, omdat aanvaar word dat die kind se aandeel op die rekenaarprogram se doelwitvelle afgeteken word.

Wat die spelwoorde betref, is dit baie belangrik dat die kinders die woorde moet begryp en in konteks kan gebruik. Wanneer die woorde dus op dag 2 aan die kinders bekend gestel word om af te skryf moet die betekenis beklemtoon word. Terwyl die woord geskryf word, kan die ouer/onderwyseres of een van die kinders 'n kort sinnetjie met die woord maak. Maak veral seker dat kinders abstrakte woorde goed verstaan, help die kind om 'n gedagteprentjie vir die woord te vorm. Hierdie aspek van die verstaan van woorde met 'n gedagteprentjie kan nie genoeg beklemtoon word nie.

Spelwoorde bied ook 'n gawe geleentheid vir die oefening van geheue. Wanneer die kind die spelwoorde op die rekenaar geleer het, kan hy gevra word om te kyk hoeveel van die woorde hy kan onthou en neerskryf. Selfs wanneer die toetsie op dag 5 geskryf word, kan gekyk word hoeveel van die week se woorde die kind self kan onthou.

Die woordbou-aktiwiteite word op dag 4 gedoen en is daarop gemik om die kind se begrip van die vorming van woorde deur klanke te bevorder. Om 'n woord te kan neerskryf (bv. met Skryfwerk op 'n Woensdag) moet 'n kind na die woord in sy gedagtes luister, dit kan klank indien nodig, en die klanke in die regte volgorde kan neerskryf. Hy moet ook die patrone ken wat bepaal hoe sekere woorde gevorm en geskryf word. Op die manier kan hy woorde wat hy nog nooit apart geleer het nie, maar al gehoor het of uitdink, reg skryf. Woordbou-aktiwiteite is ook belangrik vir die bevordering van lees. Hoe beter 'n kind die samesmelting van klanke soos t en e tot te en k en l tot kl inoefen, hoe makliker lees hy woorde wat met dié samestellings begin. 'n Mate van taalkennis en taalvaardigheid – veral spelreëls – word ook deur die woordbou-aktiwiteite bevorder.

Die woordbou-aktiwiteite in graad 3 gee ook die spesifieke geleentheid om taalaspekte neer te skryf. In die temas word baie woordeskat en taalkunde mondelings gedoen en met die handboekie word werk op die rekenaar gedoen. In hierdie woordbou-aktiwiteite word die vaslegging deur die neerskryf daarvan bevorder. Indien die kind in graad 2 ook hierdie program gebruik het, sal van die beginsels reeds bekend wees. Dit is belangrik om die beginsels in graad 3 goed vas te lê, want dit is die soort foute wat kinders tot in matriek maak.

Dit is wenslik om 'n aparte boekie vir die Woordbou-aktiwiteite te hê, want as dit tussen die spelwoorde in geskryf word, is dit nie so maklik om die logiese patroon wat gevolg word, te kan sien nie. Die neerskryf van die woorde is deel van die aanbieding en word nie agterna of individueel gedoen nie. Die eerste sinnetjie onder die opskrif: Woordbou-aktiwiteite, hieronder som die werk op en moet as opskrif in die kind se boek geskryf word om te verseker dat die logiese patroon wat gevolg word en die doel van die oefening, raakgesien word.

Week 1

Dag 2

Bekendstelling van die spelwoorde

skraps, straks, strand, sing, sink, bring, blink, bo, so, glo

- Skryf die woorde op die bord en laat die kind(ers) dit afskryf en op die betekenis fokus.
- Teken af op die spellingprogram (rekenaarprogram) se doelwitvel

Dag 4

Woordbou-aktiwiteite

Woorde met kort binneklanke

Maak seker dat kind(ers) die klinkers a, e, i, o en u ken. Verduidelik die begrip kort klinker, gebruik hoofsaaklik drie-letterwoorde in die verduideliking. Laat kind(ers) tien woorde skryf met kort klinkers. Laat kind(ers) hulle woorde lees en elkeen dié doodtrek wat nie reg is nie en 'n ander woord skryf.

Vakgids: Wiskunde

In hierdie deel word verduidelik hoe om u kind(ers) te laat Wiskunde doen. Hierby hoort die doelwitvel met die titel: “Kyk hoe vorder ek met Wiskunde.” Dit kom in die kind se lêer en daarop word elke keer afgeteken sodra die opdragte afgehandel is.

Dit is belangrik om wanneer op die vorderingsvel afgeteken word, met die kind te gesels oor hoeveel hy al gedoen het en soms ook terug te dink aan wat al bereik is.

Doel

Die doel met Wiskunde is om die fasette van die lewe te leer ken waar Wiskunde 'n rol speel. Dit sluit onder andere die gebruik van logika, simbole en abstrakte begrippe in.

Handboek

Die handboek **Moderne Basiese Wiskunde Graad 3** deur Ansie du Toit en Gert van der Westhuizen uitgegee deur Maskew Miller Longman, word voorgeskryf. Die onderwysershandleiding wat daarmee saamgaan: **Gebruik so Moderne Basiese Wiskunde Junior Primêre Onderwysgids** deur dieselfde skrywers en uitgewers, word ook baie sterk aanbeveel. Lees die inleidings en vooroorde van beide boeke om 'n goeie begrip te kry waarheen gemik word met Wiskunde op hierdie vlak. Die onderwysersgids is dieselfde boek vir graad 1, 2 en 3.

Herhaling

Hierdie program is spesifiek gerig op graad 3's en verskil van die programme vir die graad 1's en 2's en word dus nie soos sommige ander aspekte in 'n siklus van drie jaar aangebied nie.

Differensiëring

Soos ook in die handboek en onderwysgids aangetoon, is dit baie belangrik om elke kind op sy vlak te ontmoet en vandaar af te vorder.

Daarom moet die ouer/onderwyser sorg dat elke kind die opdragte goed begryp en kan doen. Wiskunde moet 'n uitdaging bly, die kind(ers) wat sukkel moet genoeg oefening en hulp op hulle vlak kry en dié vir wie dit maklik is, kan meer doen en vinniger werk as wat hier gegee word en moet nooit teruggehou word nie.

Aktiwiteite Telaktiwiteite

Telaktiwiteite bly die basis van meeste wiskundige begrippe. Daarom word daar drie ooggende van die week met telaktiwiteite begin. Die kind wat een aktiwiteit maklik reg kry moet uitgedaag word met moeiliker opdragte, terwyl die kind wat 'n maklike aktiwiteit nog nie regkry geoefen moet word tot dit vasgelê is, al word daar nie by al die ondergenoemde aktiwiteite uitgekome nie. Wissel egter die aktiwiteite af om dit interessant te hou. In graad 3 word dieselfde telaktiwiteite gedoen maar nou in 'n groter getalgebied. Kind(ers) behoort noual gemaklik tot by 104 en aan die einde van die jaar tot by ten minste 1004 te kan werk; maar weer eens moenie die kind wat sukkel, druk nie. Wees geduldig en sorg liewer dat hy die aktiwiteite goed onder die knie kry. Die Wiskundekombinasies-rekenaarprogram kan hier van groot hulp wees, want daarmee kry die kind op sy eie tyd soveel oefening as wat hy maar kan kry. Die kind wat egter meer kan doen, moet uitgedaag word om self verder te tel en in al groter spronge.

Daar is 'n verskeidenheid telaktiwiteite waaruit gekies kan word, bv.

- Tel gewoon tot by 'n sekere getal (bv. 54, 87, 93, 103, 145 ens.en tot ten minste 1000.)
- Tel terug van enige getal tot by 'n laer getal.
- Begin by 'n sekere getal, bv. 37 en tel verder tot bv. 96; of van 199 tot 230 en later bv. 687 tot 732, ens
- Tel ook terug van 'n getal, bv. 64 tot 36; 123 tot 99; 658 tot 591; ens.
- Tel in die verbeelding hoeveel bene het 12 mense, 20 hane, 8 honde, ens.
- Tel groter getalle as wat uit die kop getel word, op 'n getalkaart, tel tot oor 1000 later.
- Tel in sesse, sewes, agts en neges op die getalkaart en later sonder hom.
- Druk met die vinger op 'n bepaalde getal met drie syfers op die getalkaart, sê watter getal kom net daarna en watter een net voor dit, watter getal is tien kleiner, vyf groter, twintig groter, ens.

Beskrywing van rekenaarprogramme wat afsonderlik beskikbaar is.

Rekenaarinoefenprogram vir Spelling

Die rekenaarprogram word gebruik om die spelwoorde wat op Dinsdae bekendgestel is, te oefen.

Verdere inligting oor die gebruik van die rekenaarprogram verskyn op die doelwitvel daarvoor wat afsonderlik saam met die rekenaarprogram verskaf word.

Die metode waarvolgens die spelwoorde gegee en getoets word, verskyn in die vakgids: "Spelling en Woordbou" later in hierdie gids.

Rekenaar-Kenwebvaardighede

Die rekenaarprogram is 'n hulpmiddel om die kind voor te berei vir die manier van werk van graad 4 af. Dit word gedoen aan die hand van vier boekies wat oor interessante onderwerpe handel. Dit is baie belangrike oefening vir goeie lees en die ontwikkeling van rekenaarvaardighede.

Dit is belangrik dat die kind eers die boekie as eenheid deurlees om te verstaan waaroor dit handel, voordat die rekenaarwerk aangepak word.

Verdere inligting oor die gebruik van die rekenaarprogram verskyn op die doelwitvel daarvoor wat afsonderlik saam met die rekenaarprogram verskaf word.

Rekenaarprogram vir Visuele persepsie

Die rekenaarprogram van Junior Sergio is ideaal vir die inoefening van visuele vaardighede wat kinders help om Wiskunde en spelling makliker en akkurater te kan doen.

Daar is vier modules wat elke jaar van graad 0 – 3 met verskillende vereistes deurgewerk word. Die vier modules is visuele diskriminasie: verskille en ooreenkomste; ruimtelike oriëntasie, visuele geheue en visuele opeenvolging.

In elkeen van die modules word prentjies, kleure, vorms, syfers, letters, woorde en sinne op drie moeilikheidsgrade gebruik om die vaardighede mee te oefen.

In graad 3 word die oefeninge met ander vereistes as graad 1 en 2 gedoen. Dus vind kinders gewoonlik nie dat hulle die program al uitgeput het nie. In hierdie jaar moet 'n mens daarna strew om die doelwitvel deurgewerk te kry. Werklike begrip is belangriker as die blote afteken van oefeninge. Kinders sukkel soms met aspekte van die visuele opeenvolging. As hulle dit na twee dae se probeer, nog nie onder die knie kry nie, moet die ouer/onderwyseres die kind na die volgende oefening toe skuif en wanneer die doelwitte almal voltooi is, terugkom na die oefeninge.

Verdere inligting oor die gebruik van die rekenaarprogram verskyn op die doelwitvel daarvoor wat afsonderlik saam met die rekenaarprogram verskaf word.

Rekenaartik

Om met 10 vingers te kan tik is in hierdie eeu 'n belangrike vaardigheid. Kinders leer dit maklik aan as hulle van die begin af dit reg begin doen. Sorg dus dat u kind die regte vingers vir elke toets gebruik, al neem dit aan die begin langer as die doelwitte, kinders is nie ewe handvaardig nie en dis baie belangriker om dit **reg** te doen as om te "vorder" op die verkeerde manier. Dit bly baie belangrik dat 'n kind nie die doelwitte ten alle koste sal najaag nie, maar eerstens reg sal leer tik. Daar is nog baie jare oor om vinnig te leer tik.

Verdere inligting oor die gebruik van die rekenaarprogram verskyn op die doelwitvel daarvoor wat afsonderlik saam met die rekenaarprogram verskaf word.

Rekenaarwiskunde

Die rekenaarprogram bevestig en bevorder die wiskundige begrippe en vaardighede wat in die werktid op ander maniere behandel word. Die kinders geniet dit gewoonlik baie. Dit is belangrik dat die ouer/onderwyseres byderhand is om te help waar nodig. Begrip vir die wiskunde wat nodig is om by die antwoord uit te kom is baie belangriker as die antwoord self.

Verdere inligting oor die gebruik van die rekenaarprogram verskyn op die doelwitvel daarvoor wat afsonderlik saam met die rekenaarprogram verskaf word.

Rekenaarprogram Wiskundekombinasies

Die rekenaarprogram se eerste paar vraestelle is baie eenvoudig. Dit begin by die kombinasies van 2 en 3 en vorder tot by al die kombinasies tot 20. As die vrae gedoen word in die gewone volgorde, volg hulle logies opmekaar wat die kinders help om patrone raak te sien en in te oefen. Die vrae kan egter ook geskommel word om te sorg dat daar verder as 'n meganiese kennis gevorder word.

Die program word net so ook vir grade 4 tot 7 gebruik. Daarvoor is meer feite bygewerk wat 'n mens graag wil hê die kind outomaties moet ken soos $50\% = \frac{1}{2}$, 'n $\frac{1}{10}$ e is 0,2 en andere. Die doelwitvel wat 'n mens daarmee saam kry, dui aan watter werk 'n mens van graad 3's kan verwag. Die idee is ook dat hulle in ouer grade sal oefen om die antwoorde al vinniger te kry.

Rekenaarprogram Ken jou tafels

Die program werk op dieselfde beginsel as die bogenoemde kombinasiesprogram, maar is slegs vir die vaslegging van tafels bedoel. In graad 2 en 3 word tafels op verskillende maniere aangeleer. Om hierdie tafels goed vas te lê en ook in jare vorentoe te hersien, is die program ideaal.

Uittreksel

Riglyne vir die gebruik van Kenweb se Aanvangsonderrig- graadhandleidings vir meer as een graad gelyktydig

Voorbeelde van situasies waarin hierdie werkswyse nodig is

'n Tuisskool met kinders in graad 1 en graad 3. Omdat aanvangsonderrig soveel direkte interaksie behels, is daar nie genoeg tyd om albei grade se werk aan te bied nie.

'n Klein skool met kinders in graad 1, graad 2 en graad 3. Omdat daar min kinders is, word dié drie grade saam geplaas, maar die onderwyseres het nie tyd om elke graad se werk afsonderlik te doen nie.

Kenweb se aanvangsonderrigpakkette vir graad 1 tot graad 3 is ontwerp om hierdie probleme grootliks te ondervang.

Vakke met een inhoud vir al drie grade

Die vakke wat hoofsaaklik mondelings gedoen word en bespreking vereis, is in 'n siklus van drie jaar beplan en word in een groep saam behandel.

Toepassing op die tuisskoolvoorbeeld hierbo met een vak, Bybelonderrig as voorbeeld

Jaar 1. U eersteling is in graad 1

Gebruik die graad 1 graadhandleiding. U begin volgens die handleiding met Bybelonderrig by Genesis 1.

Jaar 2. U eersteling is in graad 2

Gebruik die graad 2 graadhandleiding. U gaan volgens die handleiding in Bybelonderrig aan met Eksodus

Jaar 3. U eersteling is in graad 3 en die tweede een in graad 1

Gebruik die graad 3 graadhandleiding. U gaan volgens die handleiding in Bybelonderrig aan met

Jaar 4. U tweede kind is in graad 2

Gebruik die graad 1 graadhandleiding. U begin volgens die handleiding met Bybelonderrig by Genesis 1

Jaar 5. U tweede kind is in graad 3

Gebruik die graad 2 graadhandleiding. U gaan volgens die handleiding met Bybelonderrig aan met Eksodus

Wanneer albei die kinders dus met graad 3 klaar is, het elkeen al die werk gedoen, net in 'n verskillende volgorde.

Hierdie beginsel geld net so vir die volgende vakke:

Afrikaans en Lewensvaardighede temas *

Engels

Kuns

Liggaamsopvoeding

Musiekopvoeding

* Die skryfwerk vir Afrikaans en die aktiwiteite vir Lewensvaardighede is so opgestel dat daar vir elke graad 'n aparte opdrag is om by sy vlak van ontwikkeling te pas, wat by die week se tema inpas.

Vakke met aparte inhoud vir elke graad

Die vakke wat op die kind se spesifieke ontwikkelingsvlak gemik is, kan egter nie ook in so 'n drie-jaarsiklus gedoen word nie. Daar is dus in die graadhandleidings vir elke vak spesifieke aanduidings van hoe en wat in elke jaar gedoen moet word. Indien u kinders in meer as een graad het, sal u die graadhandleidings vir elkeen van die grade benodig om die spesifieke inligting te bekom.

Hierdie beginsel geld vir die volgende vakke:

Afrikaans lees

Spelling en woordbou

Skrif

Wiskunde

Rekenaarprogramme

Vier van die rekenaarprogramme wat vir graad 1 tot 3 gebruik word, is telkens een program wat eenmalig aangekoop en elke jaar weer gebruik word. Daar is egter vir elke graad 'n ander doelwitvel wat gemik is op vordering en 'n groter natuurlike vaardigheid soos die kind ouer word.

Die vier rekenaarprogramme wat eenmalig gekoop word, is:

Visuele persepsie
Rekenaartik: Vinnige Vingere
Wiskundekombinasies
Ken jou tafels

Die ander rekenaarprogramme verskil elke jaar en 'n nuwe een moet vir elke graad aangekoop word. Hierdie programme is:

Afrikaanse sigwoorde: net vir graad 1 en 2
Engelse sigwoorde
Kenwebvaardighede
Spelling
Rekenaarwiskunde
Afrikaans: net vir graad 3
Engels: net vir graad 3

Hierdie rekenaarprogramme het elkeen hulle eie vakgids of doelwitvel wat die gebruik en indeling van die vak gee.

Dagprogram

Die dagprogram vir elke graad is so opgestel dat die vakke wat gesamentlik gedoen word, op dieselfde tyd val. Ook vakke waarvan die aktiwiteite verskil van graad tot graad soos Wiskunde en skrif val op dieselfde tyd want elke kind kan op sy eie aangaan. Waar daar egter spesifiek van die begeleier se aandag vir een graad benodig word, is gepoog om die werk, bv spelling en woordbou op verskillende tye in te pas. Die ander grade kan gewoonlik dan met 'n eie aktiwiteit aangaan terwyl die ouer/onderwyseres met een van die grade besig is. Die graad 3's het al meer tyd op die rekenaar nodig en daarvoor is ook tyd ingeruim as die ander grade met individuele werk besig is. Dit is soms goed om die graad 1's 'n bietjie vroeër huistoe te laat gaan, die graad 2's op hulle eie te laat aangaan sodat die werk in die Engelse en moontlik Afrikaanse handboek met die graad 3's behandel kan word.

Om dieselfde rede is die woordbou-aktiwiteite van die graad 3's op 'n ander dag en tyd as die ander twee grade s'n.