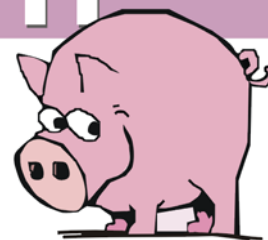




dynamic software

LEGANTI



LEGANTI

is een prettige training voor beginnende lezertjes.

Er is een keuze uit tien scenario's. Hierin komen de volgende activiteiten aan bod:

- een prent associëren met het correcte woord;
- een woord vormen door de correcte 'kop, buik of staart' te kiezen;
- de aangeboden letters op de correcte positie in een woord plaatsen;
- de ontbrekende letters plaatsen met kaartjes uit de letterdoos;
- een woord associëren met de correcte prent;
- woorden construeren op een schuifbord;
- de signaalgroep aansluiten bij de correcte kop;
- een woord samenstellen met letterwielen;
- de correcte letterverzameling aanduiden;
- het correcte woord vormen met de letters die in volgorde op een flitsbord verschijnen.

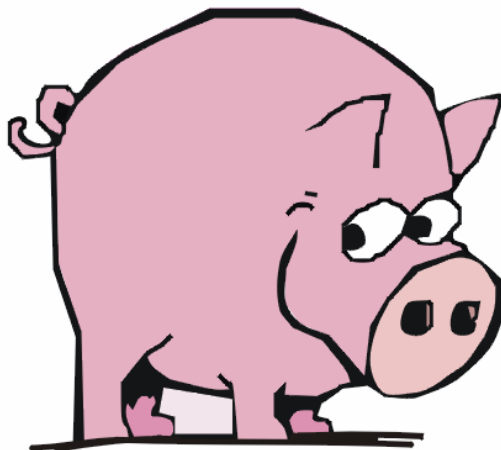
In het hoofdmenu kan het gewenste oefenbestand worden gekozen door te bladeren in de profiellijst. In het insteldialogvenster kan de gebruiker oefenbestanden samenstellen en bewaren.

Leganti is een open programma; de gebruiker kan woorden toevoegen.

Verder zijn de volgende opties mogelijk:

- geluid aan of uit;
- een hulpmodule met het gesproken woord;
- symbolische aanduiding van het woord.

In het hoofdmenu worden de score, het aantal oefeningen en de tijdsduur getoond.



Algemene afspraken

Toegekende toetsen en toetsencombinaties

TOETS	FUNCTIE	TOEPASBAAR
[ESC]	Afbreken van een scenario.	In alle scenario's.
[TAB]	Verplaatsen van de cursor.	In alle scenario's en in het hoofdmenu.
[A]	Selecteren van alle scenario's.	Enkel in het hoofdmenu.
[X]	Deselecteren van alle scenario's.	Enkel in het hoofdmenu.
[F1]	Hulp vragen in de scenario's.	Enkel in de scenario's.
[F2]	Keuze van de muiscursor: 1. kleine witte pijl 2. potlood 3. grote witte pijl	In alle scenario's en in het hoofdmenu.
[F10]	Het programma verlaten.	Enkel in het hoofdmenu.
[ALT] + [F1]	Oproepen van de rapportagemodule.	In alle scenario's en in het hoofdmenu.
[ALT] + [F3]	Oproepen van de identificatiemodule.	Enkel in het hoofdmenu.
[ALT] + [F10]	Actiegeluiden aan/uit zetten.	In alle scenario's en in het hoofdmenu.
[CTRL] + [F1]	Oproepen van de algemene instellingen.	Enkel in het hoofdmenu.
[CTRL] + [F2]	Oproepen van het insteldialoogvenster.	Enkel in het hoofdmenu.
[CTRL] + [F3]	Oproepen van de geluidsinstellingen.	Enkel in het hoofdmenu.

De [RETURN]-toets, de spatiebalk en de linkermuisknop kunnen als actietoets worden gebruikt.

Muisgebruik

Beweeg de muiscursor naar de gewenste actietoets. Als de aanwijscursor op een plaats (bijvoorbeeld een toets) komt waarbij een actie mogelijk is, zal de cursor in een aanwijshandje veranderen.

Druk op de linkermuisknop of op de [ENTER] of [RETURN] toets voor elke selectie of handeling.

In plaats van het klassieke 'draggen' kan men ook voor de 'kindersleep' kiezen: een voorwerp wordt dan gekozen door het aan te wijzen met de muiscursor en even op de muisknop te drukken. Het voorwerp kan nu met de muis worden gestuurd en wordt geplaatst door opnieuw even op de muisknop te drukken.

Deze instelling kan in het configuratiemenu (eigenschappen van de muis-kindervergrendeling) van WINDOWS worden gekozen.

OPMERKING

Het programma heeft in het insteldialoogvenster (op te roepen met [CTRL] + [F1]) een optie om de reactiesnelheid van de cursor en de kindersleep in te stellen.

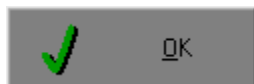
Klikmuis



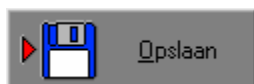
Klik als de klikmuis verschijnt op de linkermuisknop, de spatiebalk of [RETURN], om verder te werken.

Druk [ESC] voor het hoofdmenu.

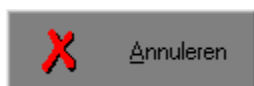
Commandotoetsen



Klik op deze toets om een keuze te bevestigen.



Klik op deze toets om de instellingen te bewaren.



Klik op deze toets om een keuze te annuleren.

De instellingen tijdelijk wijzigen

Druk op de knop van de verschillende instellingen om die, zoals gewenst, te wijzigen. Verlaat het menu met de **OK**-toets.

De nieuwe instellingen worden vanaf nu gebruikt in het programma.

Bij een nieuwe start van het programma worden opnieuw de vorige instellingen gebruikt.

De instellingen definitief wijzigen

Druk op de knop van de verschillende instellingen om die te wijzigen zoals gewenst.

Druk op de **Opslaan**-toets en verlaat het menu met de **OK**-toets.

De nieuwe instellingen worden vanaf nu gebruikt in het programma.

Bij een nieuwe start van het programma worden de nieuwe instellingen gebruikt.

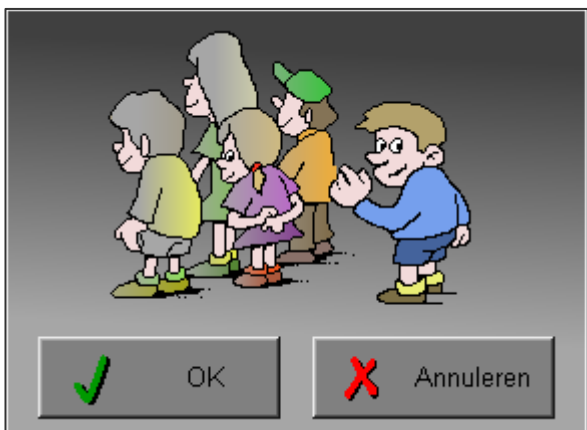
Bij het verlaten van het menu via de **Annuleren**-toets worden terug de vorige instellingen gebruikt.

Naar het hoofdmenu

Druk tijdens het spel op [ESC] om naar het hoofdmenu terug te keren.

Het programma verlaten

Druk [F10] om het programma te verlaten. Bevestig de keuze met een druk op de **OK**-toets of annuleer met de Annuleren-toets.

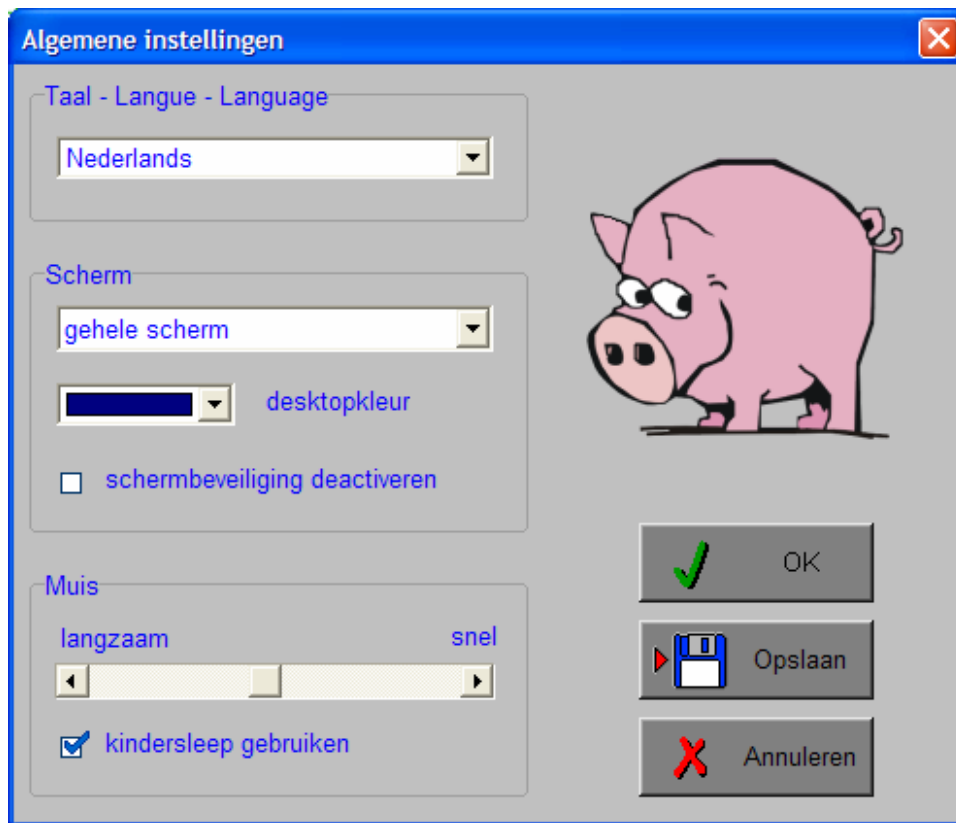


Instellingen

Oproepen van de instellingen

Druk in het hoofdmenu op **[CTRL] + [F1]** om het set-up gedeelte op te roepen.

Deze dialoog geeft u de mogelijkheid globale instellingen van het programma te maken.



Algemeen

Druk op de **OK**-toets om de instellingen te bevestigen en het insteldialoogvenster te verlaten.

Druk op de **Opslaan**-toets om de instellingen te bewaren.

Druk op de **Annuleren**-toets om het insteldialoogvenster te verlaten en naar het hoofdmenu terug te keren.

Kies programmataal

De **programmataal** is de taal van de teksten op de verschillende **knoppen** en **mappen**.

De programmatalen zijn: Systeemtaal (automatisch bepaald via de gebruikerstaal in Windows), Nederlands, Frans en Engels.

OPGELET

De oefentaal kan worden ingesteld met **[CTRL] + [F2]** in het insteldialoogvenster).

Scherm

Deze instelling bepaalt in welke schermmodus het programma wordt weergegeven.

Er kan in 3 schermmodi worden gewerkt:

- Windows standaard;
- Windows met afgeschermd desktop;
- Gehele scherm (800 x 600).

Bij de keuze van Windows met afgeschermd desktop is de kleur van de achtergrond door de gebruiker vrij instelbaar. Standaard is deze kleur donkerblauw.



Schermb beveiliging

Schermb beveiliging deactiveren: kies deze optie om tijdens het gebruik van het programma de schermbeveiliging van Windows uit te schakelen.

OPMERKING

Tijdens het gebruik van het programma in Windows met afgeschermd desktop en gehele scherm (800 x 600) wordt de taakbalk tijdens het spelen verborgen.

Muismode

Hier kan worden gekozen voor het klassieke 'draggen' of voor de kindvriendelijke 'kindersleep'. De snelheid van de muis kan in drie gradaties (van langzaam naar snel) worden ingesteld.



Oproepen van de geluidsinstellingen

Druk in het hoofdmenu op [CTRL] + [F3] of



druk op deze toets om de geluidsinstellingen te wijzigen.

OPMERKING

Een geluidskaat dient aanwezig te zijn. Indien deze niet aanwezig is, wordt er geen geluid weergegeven en is de geluidsknop gedeactiveerd.



Algemeen

Druk op de **OK**-toets om de instellingen te bevestigen en het insteldialogvenster te verlaten.

Druk op de **Opslaan**-toets om de instellingen te bewaren.

Druk op de **Annuleren**-toets om het insteldialogvenster te verlaten en naar het hoofdmenu terug te keren.

Actie



Deze **Aan/Uit** toets bepaalt of er al dan niet actiegeluiden in de scenario's worden weergegeven.

Spraak



Deze **Aan/Uit** toets bepaalt of het gesproken woord kan worden opgevraagd in de scenario's.



Druk op deze toets om het geluidsniveau te testen. Via de schuiver wordt het geluidsniveau ingesteld.

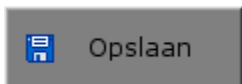
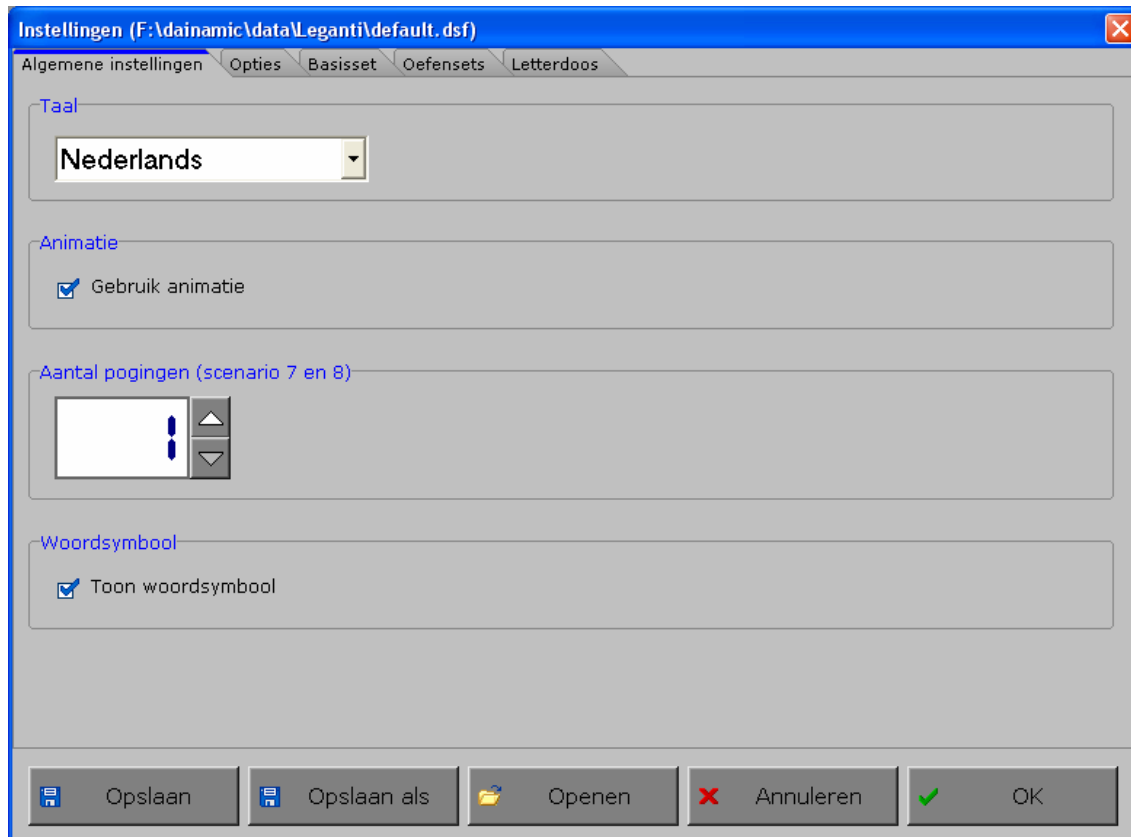


Oproepen van het insteldialogvenster

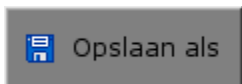
Druk in het hoofdmenu op [CTRL] + [F2] of



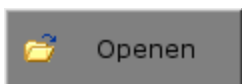
druk op deze toets om het set-up scherm op te roepen. Deze dialoog geeft u de mogelijkheid globale instellingen van het programma te maken en specifieke instellingen per scenario.



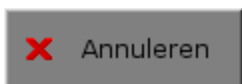
Klik op deze toets om de instellingen te bewaren.
De instellingen worden bewaard onder de huidige bestandsnaam.



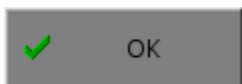
Klik op deze toets om de instellingen te bewaren onder een zelf te kiezen naam.
De instellingen worden bewaard onder deze bestandsnaam (nieuw of bestaand).
Deze nieuwe naam wordt vanaf dan de huidige bestandsnaam.



Klik op deze toets om een bestand met instellingen te openen uit een keuzelijst.
Deze gekozen bestandsnaam wordt vanaf dan de huidige bestandsnaam.



Klik op deze toets om eventuele wijzigingen ongedaan te maken en de dialoog te sluiten. Als 'Opslaan' en 'Opslaan als' werden gebruikt, kunnen wijzigingen die daarvoor werden ingegeven niet meer ongedaan worden gemaakt.



Klik op deze toets om de wijzigingen te bevestigen en de dialoog te sluiten.
Met 'OK' worden de instellingen wel actief, maar niet automatisch bewaard voor later gebruik. Bewaren moet vooraf gebeuren met de toetsen 'Opslaan' of 'Opslaan als' in de dialoog of via de bewaartoets in het hoofdmenu.

OPMERKING

Als de gebruiker zelf geen bestandsnaam kiest, worden de instellingen bewaard in een bestand met de naam 'default'. Deze naam wordt ook gebruikt voor het laden van de instellingen bij de start van het programma.

Tabbladen

Algemene instellingen

Opties

Basisset

Oefensets

Letterdoos

Met de tabbladen kunnen, naast de algemene instellingen, ook specifieke instellingen worden gekozen. De specifieke instellingen van de afzonderlijke tabbladen worden verder toegelicht.

Met het tabblad 'Opties' kunnen extra opties worden gekozen voor de scenario's 2, 4, 8, 9 en 10. Deze opties worden toegelicht bij het betreffende scenario.

Algemene instellingen

Oefentaal

Taal

Nederlands

De **oefentaal** is de taal die wordt gebruikt in de oefeningen. Er kan worden gekozen om te oefenen in het Nederlands of het Engels.

AANDACHT

*Een taalomschakeling reset alle woordinstellingen !
Een dialoog waarschuwt de gebruiker hiervoor.*

Opgelet:

De programmataal kan worden ingesteld met **[CTRL] + [F1]** in het insteldialoogvenster ' Algemene instellingen '.

Animatie

Animatie

Gebruik animatie

Als het vakje bij ' Animatie ' werd aangevinkt, verschijnt na een correct antwoord een vuurwerk.

Aantal pogingen

Aantal pogingen (scenario 7 en 8)



Het aantal pogingen (van 1 tot en met 5) kan worden verhoogd met het pijltje omhoog en verlaagd met het pijltje omlaag. Het aantal pogingen wordt op het scherm aangeduid met blauwe bollen.

Woordsymbool

Woordsymbool

Toon woordsymbool

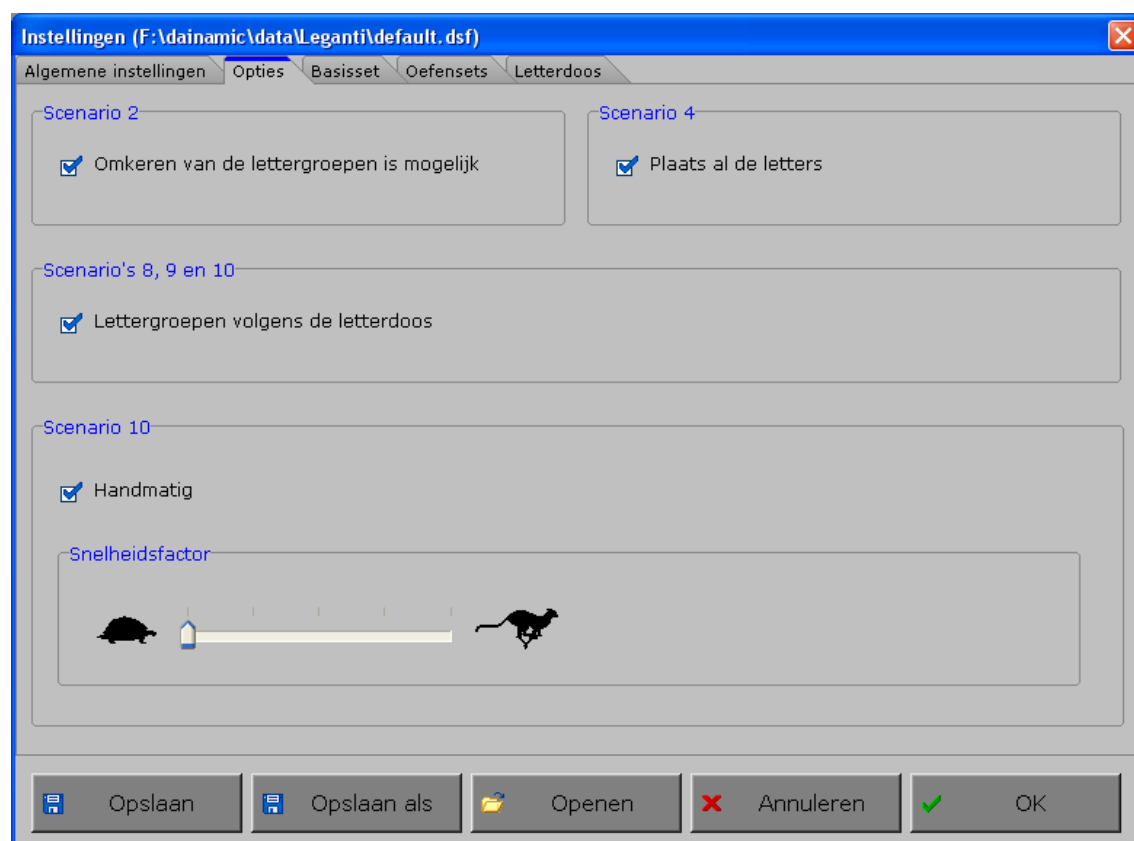
Als het vakje bij ' Woordsymbool ' werd aangevinkt, wordt het woordsymbool onder elk plaatje getoond. Het woordsymbool is een schematische afbeelding van de samenstelling van het woord: medeklinker (wit bolletje), klinker (oranje bolletje).

Voorbeeld

Als de afbeelding **schaap** op het scherm wordt getoond dan is dit het woordsymbool:



Opties



Met het tabblad 'Opties' kunnen extra opties worden gekozen voor de scenario's 2, 4, 8, 9 en 10. Deze opties worden toegelicht bij het betreffende scenario.

De opbouw, de structuur en de woordenlijst

Leganti wordt geleverd met een uitgebreide standaard woordenlijst.

De standaard woordenlijst bevat meer dan 1100 woorden. Elk woord is gekoppeld aan een tekening en meestal is er ook een geluidsbestand met het gesproken woord.

De woorden zijn maximaal 9 karakters lang.

De gebruiker heeft de mogelijkheid om de woordenlijst van Leganti uit te breiden.

Zie verder onder 'Uitbreiden van de woordenlijst'.

In Leganti kan de gebruiker via twee filters (één globale filter en één specifieke filter) een 'beperkte set' van woorden samenstellen. Deze set wordt dan gebruikt in de verschillende scenario's.

De volgende filters kunnen worden gebruikt:

→ 1. De woordfilter (globaal)

Via het tabblad ' **Basisset** ' komen we terecht in de globale woordfilter.

Hier kunnen woorden uit de standaard woordenlijst worden uitgesloten en kunnen woorden van specifieke leesmethodes of eigen woordenlijsten worden toegevoegd.

OPMERKING

Deze globale filter moet normaal maar één keer worden toegepast.

Het verkregen woordbestand vormt dan de basis om via de specifieke woord- en letterfilter te worden verfijnd.

→ 2. De woord- en letterfilter (specifiek)

Via het tabblad ' **Oefensets** ' komen we terecht in de specifieke woord- en letterfilter.

Hier kan geopteerd worden om te werken met verschillende profielen.

Via de instelknoppen kan de woordenlijst worden verfijnd (het selecteren van de woordcategorieën, het wel of niet gebruiken van bepaalde letters, ...) en kan de aangepaste woordenlijst worden bewaard onder een eigen gekozen profiel.

Terminologie

Standaard woordenlijst

Dit is de vaste lijst van meer dan 1100 woorden.

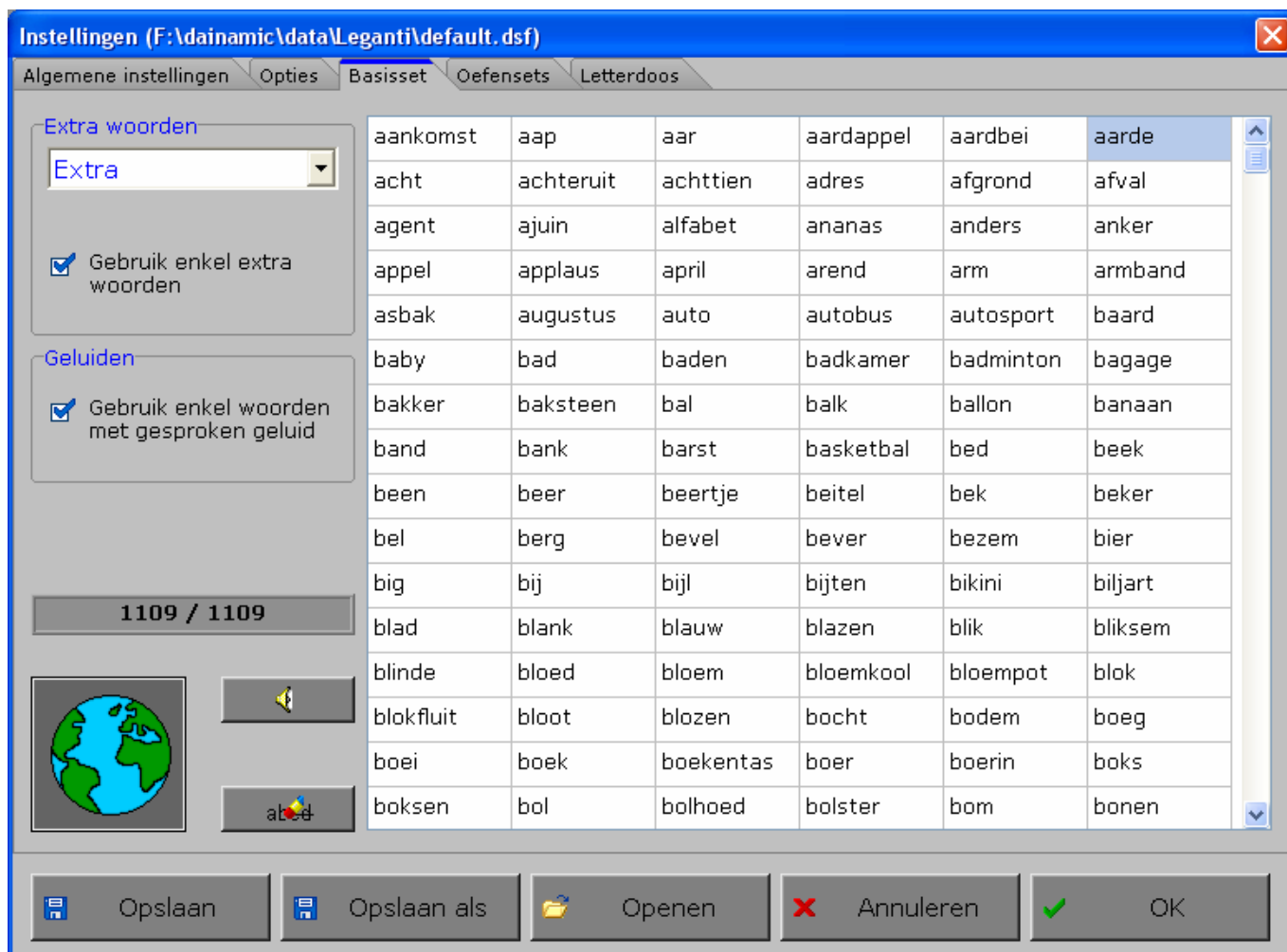
Basisset

Na het toepassen van de globale woordfilter (woorden uitsluiten en/of woorden toevoegen) maakt de gebruiker een eigen basisset van woorden.

Oefensets

Na het toepassen van de specifieke woord- en letterselecties op deze basisset, die kunnen worden bewaard in een profiel, maakt de gebruiker één of meerdere oefensets.

Het insteldialogvenster 'Basisset'

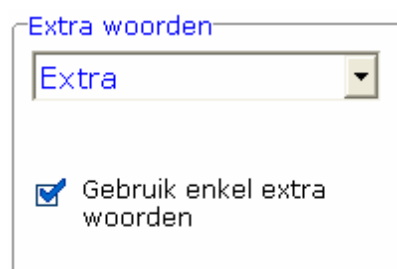


Het insteldialogvenster 'Basisset' is een globale woordfilter.

Hier kunnen woorden uit de standaard woordenlijst worden uitgesloten en kunnen woorden van specifieke leesmethodes of eigen woordenlijsten worden toegevoegd.

Onderdelen en functies

Extra woorden



De gebruiker heeft de mogelijkheid om één woordenlijst toe te voegen aan de standaard woordenlijst.

De woorden (en tekeningen) van deze nieuwe lijst worden toegevoegd aan de standaard woordenlijst en vormen samen de basisset.

Reeds bestaande woorden worden gekoppeld aan een specifieke tekening van deze leesmethode. De woorden van deze toegevoegde lijst worden in het woordvenster blauw gekleurd.

Voorbeeld




Zo kan bijvoorbeeld in Leganti de woordenlijst van de lijst 'Extra' worden toegevoegd.

Als het vakje, 'Gebruik enkel extra woorden' wordt aangevinkt, wordt de basisset beperkt tot deze extra woorden.

Het woordvenster

aankomst	aap	aar	aardappel	aardbei	aarde
acht	achteruit	achttien	adres	afgrond	afval
agent	ajuin	alfabet	ananas	anders	anker
appel	applaus	april	arend	arm	armband
asbak	augustus	auto	autobus	autosport	baard
baby	bad	baden	badkamer	badminton	bagage
bakker	baksteen	bal	balk	ballon	banaan
band	bank	barst	basketbal	bed	beek
been	beer	beertje	beitel	bek	beker
bel	berg	bevel	bever	bezem	bier
big	bij	bijl	bijten	bikini	biljart
blad	blank	blauw	blazen	blik	bliksem
blinde	bloed	bloem	bloemkool	bloempot	blok
blokfluit	bloot	blozen	bocht	bodem	boeg
boei	boek	boekentas	boer	boerin	boks
boksen	bol	bolhoed	bolster	bom	bonen

1109 / 1109



Het woordvenster toont de woorden die op dat moment als basisset worden gebruikt voor de scenario's van Leganti. De woorden van de standaard woordenlijst zijn zwart gekleurd. Als er extra woorden werden toegevoegd, worden deze woorden blauw gekleurd.

Met de hulp van de cursortoetsen, de scrollbalk en de navigatietoetsen kan door de woordenlijst worden gebladerd.

selectie van 1 woord

Klik met de linkermuisknop op een woord of gebruik de cursortoetsen om het selectievak te verschuiven (scrollen zoals nodig). Met een druk op een toets ' a ... z ' gaat men zeer snel naar de woorden die met die letter beginnen.

Op deze manier kan een woordvakje worden geselecteerd.

Het geselecteerde woordvakje krijgt een lichtblauwe achtergrond en de afbeelding wordt getoond in het afbeeldingvenster.

Als het luidsprekerknopje actief is, kan met een druk op deze knop het gesproken woord worden gehoord.

selectie van meerdere woorden

- Ofwel: selecteer 1 woord, houdt de shift toets ingedrukt en klik met de linkermuisknop op een ander woord (vakje). De totale rechthoek is nu geselecteerd (lichtblauwe achtergrond).
- Ofwel: selecteer 1 woord, houdt de linkermuistoets ingedrukt en verplaatst de muis naar een ander woord. De totale rechthoek is nu geselecteerd.

Als er meerdere woorden zijn geselecteerd, wordt er geen afbeelding getoond en kan geen geluid worden opgevraagd.

uitsluiting van woorden

Als een woord of een groep woorden is geselecteerd, kan met een klik op de rechtermuisknop of een druk op de spatiebalk de uitsluiting van woorden uit of aan worden geschakeld.

Druk op deze knop om de uitsluiting van alle woorden ongedaan te maken.



aarde



basketbal



Geluiden

Gebruik enkel woorden met gesproken geluid

Als de gebruiker dit vakje heeft aangevinkt, worden automatisch alle woorden die geen geluidsbestand (gesproken woord) bevatten uit de woordenlijst verwijderd.

OPMERKING

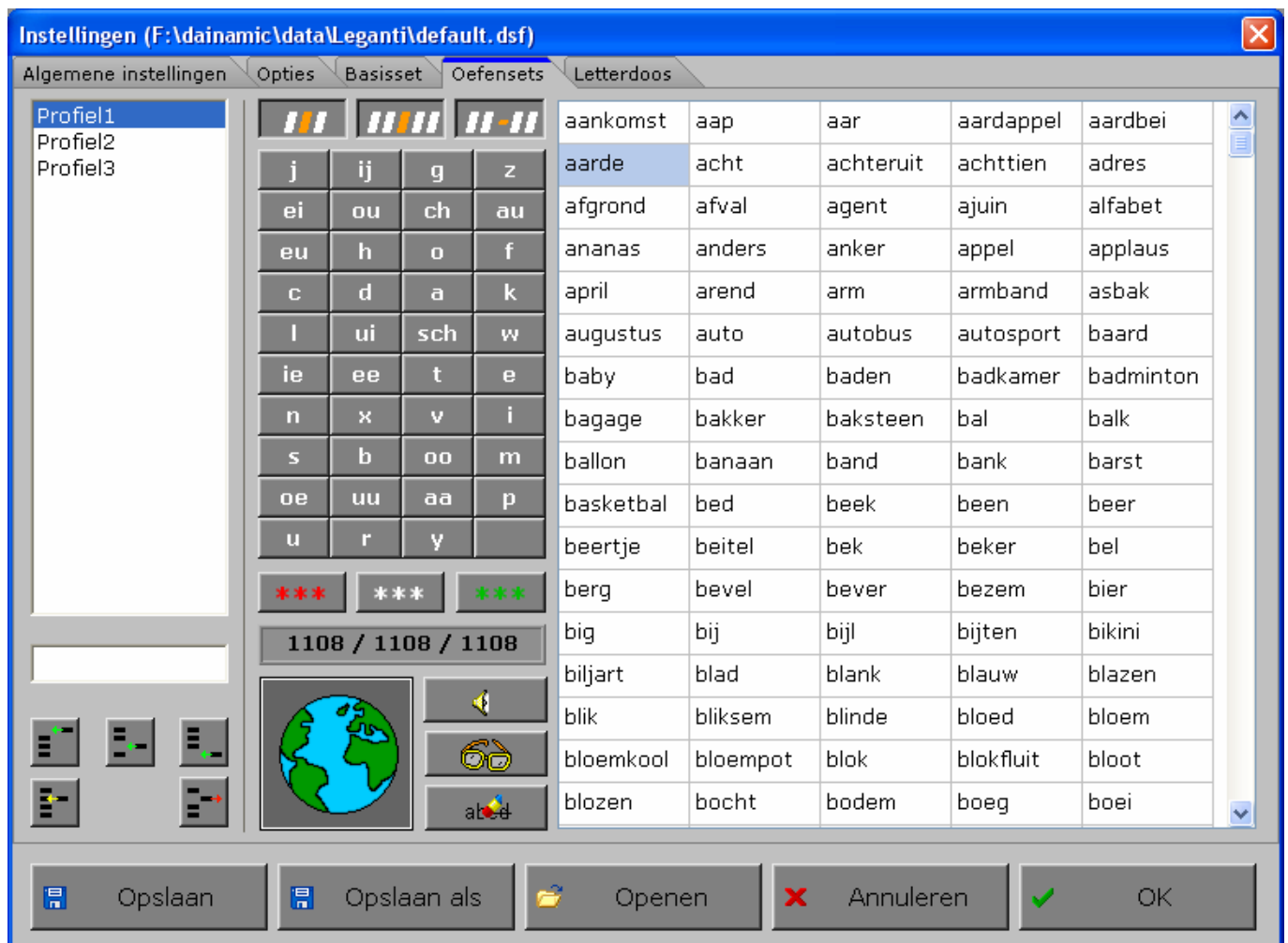
Het gesproken woord wordt in de scenario's gebruikt als hulp.

Op deze manier kan de woordenlijst via deze globale filter worden gereduceerd tot een basisset van ' te gebruiken woorden '.

1109 / 1109

Boven het afbeeldingsvenster wordt in een kader getoond hoeveel woorden deze ' basisset ' bevat in verhouding tot de standaard woordenlijst + eventuele extra woorden.

Het insteldialogvenster 'Oefensets'



Via deze specifieke woord- en letterfilter kan deze basisset worden verfijnd (het selecteren van de woordcategorieën, het wel of niet gebruiken van bepaalde letters, ...) zodat een geschikte oefenset ontstaat waarmee de oefeningen worden gegenereerd.

Elke verfijning kan worden bewaard in een profiel zodat de leerstof (de lijst van woorden) gradueel kan worden opgebouwd.

Onderdelen en functies

De woordcategorieën



Met deze knoppen kan een selectie worden gemaakt op basis van de drie woordcategorieën waarmee de woordenlijst is opgebouwd.

Als een knop wordt ingedrukt of een knop wordt uit gezet, is het effect onmiddellijk zichtbaar in het woordvenster. Alleen de woorden die beantwoorden aan de geselecteerde woordcategorie worden getoond in het woordvenster.



1. eenvoudige woorden (maximaal één medeklinker vooraan en/of achteraan)

Voorbeelden

kat - poes - muur - bed ...



2. woorden met meerdere medeklinkers vooraan en/of achteraan

Voorbeelden

brood - clown - klomp - damp ...



3. meerlettergrepige woorden

Voorbeelden

aarde - banaan - bliksem - spiegel ...

De letterselectie

j	ij	g	z
ei	ou	ch	au
eu	h	o	f
c	d	a	k
l	ui	sch	w
ie	ee	t	e
n	x	v	i
s	b	oo	m
oe	uu	aa	p
u	r	y	

Via de letterselectie kan een verdere selectie worden gemaakt van de woordenlijst. Elke letter (of lettergroep) is een schakelknop die drie kleuren kan vertonen.

OPMERKING

De schikking van de letters in het lettervenster wordt bepaald door de schikking van de letters in de letterdoos (zie het insteldialoogvenster van de letterdoos).

Als een knop wordt ingedrukt of een knop wordt uit gezet, is het effect onmiddellijk zichtbaar in het woordvenster. Elk woord van de lijst wordt gekozen volgens de volgende afspraken:

rood

Dit is de mag-niet-filter.

Deze letter of lettergroep is niet actief en mag in het woord niet voorkomen.

wit

Dit is de mag-filter.

Deze letter of lettergroep is actief en mag in het woord voorkomen.

groen

Dit is de moet-filter.

Minstens één van deze letters of lettergroepen moet in het woord voorkomen.



Via deze knoppen kan de status van alle letters in één keer worden gewijzigd.

DE LETTERSELECTIE EN DE ANALYSEMETHODE VAN DE WOORDEN

Belangrijk voor de correcte samenwerking tussen de woorden (zowel de woorden van de standaardlijst als de extra woorden) en de letterselectie is de correcte analyse van de woorden.

Voor de analyse van de woorden worden de letter(groepen) ingedeeld per lengte:

- lengte 3: sch
- lengte 2: ij - ei - ou - ch - au - eu - ui - ie - ee - oo - oe - uu - aa
- lengte 1: j - g - z - h - o - f - c - d - a - k - l - w - t - e - n - x - v - i - s - b - m - p - u - r - y

Binnen één lengte wordt de volgorde van de vaste letterdoos, zoals hierboven is aangegeven, behouden (de volgorde van de vakjes in het insteldialoogvenster 'letterdoos' heeft dus geen belang voor de analyse).

De analyse gebeurt dan woord per woord:

- er wordt eerst gezocht naar de lettergroep van 3 karakters, vervolgens 2 en dan 1;
- binnen één lengte gebeurt de afwerking van links naar rechts;
- als een lettergroep wordt gevonden, worden die karakters van een woord gemarkeerd: die kunnen dan niet meer worden gebruikt voor een andere letter(groep).

Er is dus duidelijk een onderscheid tussen een selectie van één letter en een selectie van een lettergroep. Enkele voorbeelden maken dit onderscheid duidelijk.

Voorbeelden

Als de lettergroep **sch** in de **mag-niet** filter zit, worden de woorden met **s**, **c** en **h** nog wel toegelaten in de basisset. Enkel de woorden met de lettergroep **sch** worden uit de basisset verwijderd (bijvoorbeeld: schaaap, schaar, schild, schroef, school, ...).

Als de lettergroep **oo** in de **mag-niet** filter zit, worden de woorden met **o** nog wel toegelaten in de basisset. Enkel de woorden met de lettergroep **oo** worden uit de basisset verwijderd (bijvoorbeeld: boog, kroon, rood, roos, spook, troon, ...).

Als de lettergroep **ou** in de **mag-niet** filter zit, worden de woorden met **o** en **u** nog wel toegelaten in de basisset. Enkel de woorden met de lettergroep **ou** worden uit de basisset verwijderd (bijvoorbeeld: fout, kous, vrouw, ...).

Als de letter **y** in de **mag-niet** filter zit, worden enkel de woorden met de letter **y** uit de basisset verwijderd (bijvoorbeeld: baby, cowboy, ...).

Als de letter **a** in de **mag-niet** filter zit, worden de woorden met **au** en **aa** nog wel toegelaten in de basisset. Enkel de woorden met de letter **a** worden uit de basisset verwijderd (bijvoorbeeld: arm, dans, mast, tram, zwart, ...).

Als de lettergroep **sch** in de **moet-filter** zit, worden alleen de woorden met de lettergroep **sch** toegelaten in de basisset.

Als de lettergroepen **sch** en **a** in de **moet-filter** zitten, worden alle woorden met een **sch** en/of een **a** in het woord toegelaten in de basisset.

De gebruikte analysemethode garandeert voor de standaard woordenlijsten dat alle woorden correct worden opgesplitst.

In extra woordenlijsten, door de gebruiker aangemaakt, zou het probleem van een foutieve splitsing wel kunnen voorkomen. De gebruiker kan de automatische splitsingsregels van het programma negeren door het plaatsen van een koppelteken.

Voorbeeld

Als de gebruiker het woord **spreeuw** zou toevoegen, wordt dit woord volgens de huidige regels opgesplitst in: "s", "p", "r", "ee", "u", "w".

Als de gebruiker een andere splitsing wil forceren, gebruikt hij in het woord een koppelteken om aan te duiden waar de splitsing anders moet gebeuren.

Voorbeeld

De gebruiker voegt het woord **spreeuw** toe op de volgende manier: spre-euw.

Het woord wordt nu door het programma opgesplitst in: "s", "p", "r", "e", "eu", "w".

Het koppelteken is niet zichtbaar in de insteldialoogvensters en niet zichtbaar tijdens het oefenen.

Het woordvenster

Het woordvenster toont alle woorden die beantwoorden aan het profiel dat is geselecteerd (de uitgesloten woorden, de selectie van de woordcategorieën, de letterselectie).

Alle woorden van het woordvenster zijn zwart of grijs gekleurd (ook de extra woorden die via het tabblad 'Basisset' zijn toegevoegd).

Met de hulp van de cursortoetsen, de scrollbalk en de navigatietoetsen kan door de woordenlijst worden gebladerd.

aankomst	aap	aar	aardappel	aardbei
aarde	acht	achteruit	achttien	adres
afgrond	afval	agent	ajuin	alfabet
ananas	anders	anker	appel	applaus
april	arend	arm	armband	asbak
augustus	auto	autobus	autosport	baard
baby	bad	baden	badkamer	badminton
bagage	bakker	baksteen	bal	balk
ballon	banaan	band	bank	barst
basketbal	bed	beek	been	beer
beertje	beitel	bek	beker	bel
berg	bevel	bever	bezem	bier
big	bij	bijl	bijten	bikini
biljart	blad	blank	blauw	blazen
blik	bliksem	blinde	bloed	bloem
bloemkool	bleempet	blok	blokfluit	bloot
blozen	bocht	bodem	boeg	boei

691 / 696 / 1108



Als deze knop niet is ingedrukt, worden alleen de woorden getoond die beantwoorden aan de mag/moet filter.



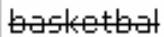
Als deze knop is ingedrukt, worden ook de woorden die niet beantwoorden aan de mag/moet filter getoond. Deze woorden worden grijs gekleurd.

691 / 696 / 1108

Boven het afbeeldingsvenster worden in een kader de volgende aantallen getoond:

- **rechts**
het aantal woorden rekening houdend met de woordcategorieën;
- **midden**
het aantal woorden rekening houdend met de woordcategorieën en de mag/moet filtering;
- **links**
het aantal woorden rekening houdend met de woordcategorieën en de mag/moet filtering en ook rekening houdend met de individuele uitsluitingen.

Als een woordvakje is geselecteerd, kan met een klik op de rechtermuisknop of een druk op de spatiebalk een woord individueel worden uitgesloten (als extra aan de selectie via categorieën en de mag/moet filters). Het woord wordt dan doorstreept getoond in het woordvenster.



Via deze knop kan de individuele uitsluiting van alle woorden ongedaan worden gemaakt.

OPGELET

Het individueel uitsluiten van een woord in het insteldialoogvenster ' Oefensets ' is bedoeld als uitzondering. De basissetselectie van de woorden moet gebeuren in het insteldialoogvenster ' Basisset ' en om die reden is het uitsluiten van meerdere woorden tegelijk niet mogelijk.

Het profielvenster



Het profielvenster bevat:

- een lijst met de verschillende profielnamen;
- een vakje om de naam van een nieuw profiel in te geven (onderaan de lijst);
- 5 profielknoppen

Een profiel omvat de keuzes van de woordselectie, gemaakt met de andere onderdelen van het dialoogvenster ' Oefensets ' :

- de geselecteerde categorieën;
- de geselecteerde mag- en moet letters;
- de individueel uitgesloten woorden.

Het profielvenster moet minstens 1 profiel bevatten (voor een totaal nieuw bestand van instellingen wordt automatisch een profiel aangemaakt). Het laatste profiel kan nooit verwijderd worden.

Ook de volgorde van profielen is belangrijk, want die bepaalt de volgorde van aanbieden in het keuzemenu op het hoofdscherm.

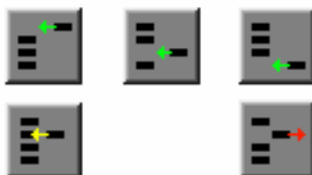
De profielen zijn dus niet alfabetisch gesorteerd.

Het geselecteerde profiel wordt aangeduid met een blauwe balk en de woorden die met dit profiel overeenstemmen, worden getoond in het woordvenster. Tevens worden ook de selecties van de woordcategorieën en de mag- en moet-filters zichtbaar.



De gegevens van een profiel wijzigen en bewaren

- selecteer het profiel in het profielvenster;
- wijzig de keuzes in de andere onderdelen van de dialoog;
- het profiel wordt aangepast en het resultaat kan onmiddellijk worden bekeken in het woordvenster;
- druk op de knop ' opslaan ' om het gewijzigde profiel te bewaren.



OPMERKING

Zie ook de beschrijving van het opslaan van instellingen.

De profielknoppen

In het invoerveldje kan de naam van een nieuw profiel worden ingevoerd (maximaal 15 karakters).

Met behulp van de volgende **drie toevoegknoppen** kan dit profiel in de bestaande lijst worden toegevoegd op een plaats naar keuze.



Het profiel wordt bovenaan de lijst toegevoegd.



Het profiel wordt toegevoegd op de plaats waar de blauwe balk staat.



Het profiel wordt onderaan de lijst toegevoegd.

De twee andere knoppen hebben de volgende functie:



Na het ingeven van een nieuwe naam in het invoerveldje krijgt met een druk op deze knop het geselecteerde bestand de nieuwe naam.



Het geselecteerde bestand wordt met een druk op deze knop verwijderd.

Een nieuw profiel aanmaken

- geef optioneel een naam in het invoerveldje (als men dit niet doet, wordt automatisch een naam gegenereerd, bijvoorbeeld Profiel1, Profiel2, ... bij het drukken op één van de toevoegknoppen);
- druk één van de toevoegknoppen onder het vakje om het nieuwe profiel op de gewenste plaats toe te voegen;
- het nieuwe profiel start altijd met de gegevens van het momenteel geselecteerde profiel;
- na het toevoegen kan men de gegevens van het nieuwe profiel aanpassen aan de gewenste instellingen.

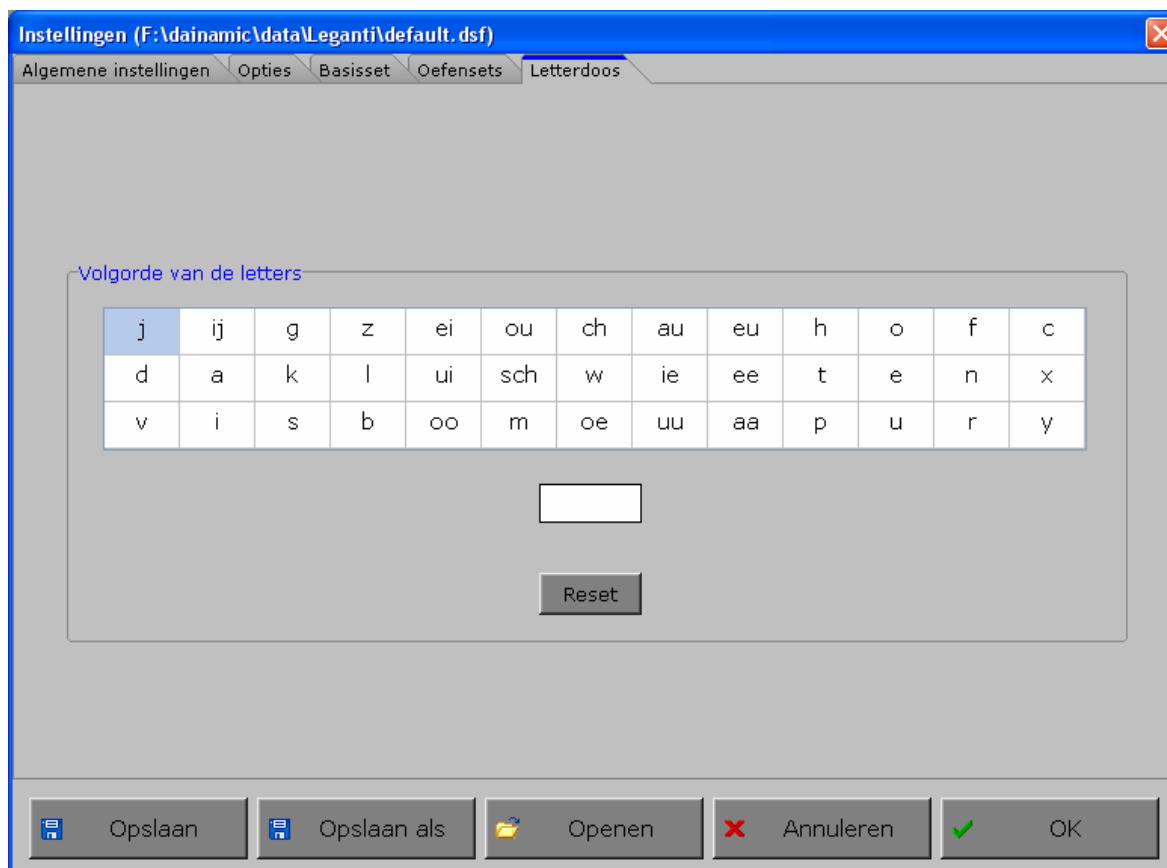
OPMERKING

De volgorde van de profielen kan in het profielvenster eenvoudig worden gewijzigd door de profielnamen te slepen met de muis.

AANDACHT

De wijzigingen die een gebruiker aanbrengt in het insteldialoogvenster 'Oefensets' worden bij het bewaren automatisch bewaard onder het geselecteerde profiel (met blauwe achtergrond).

Het insteldialogvenster 'Letterdoos'



In dit insteldialogvenster kan de volgorde van de letters en lettergroepen worden gewijzigd.

Werkwijze

- selecteer een letter en houdt de linkermuisknop ingedrukt, de letter wordt dan uit de letterdoos verwijderd en getoond in het aparte vakje;
- laat de muisknop los boven het vakje waarin de letter moet worden geplaatst (de oorspronkelijke letter in dit vakje en de volgende letters schuiven 1 plaats naar rechts op);
- druk op ' Opslaan ' om deze letterdoos te bewaren. De instelling wordt bewaard in de Leganti settings.

Druk op deze knop om de oorspronkelijke standaardschikking van de letterdoos terug actief te maken.

OPMERKING

De inhoud van de letterdoos is taalafhankelijk.

Belangrijk

De wijze waarop een insteldialogvenster wordt verlaten is zeer belangrijk:

- Bij het verlaten van een insteldialogvenster met de OK-knop worden de gekozen en/of gewijzigde settings onmiddellijk actief in de oefensessie, maar ze worden niet bewaard. Om deze settings te behouden is het belangrijk om deze eerst te bewaren alvorens het insteldialogvenster te verlaten.
- Bij het verlaten met de Annuleren-knop gaan alle ingegeven settings verloren, dit wil zeggen dat ze niet actief worden en ook niet worden bewaard.

Uitbreiden van de woordenlijst

⇒ De gebruiker heeft de mogelijkheid om nieuwe woorden toe te voegen.
Een woord toevoegen, betekent dat er een tekening wordt gemaakt (of ergens vandaan wordt gehaald) die wordt bewaard onder de naam van het nieuwe woord, rekening houdend met de specificaties van de categorie waartoe dit woord behoort in Leganti.
Extra woorden zijn (per taal) te verzamelen onder een groepsnaam, bijvoorbeeld 'Extra'.

- Extra woorden voor Nederlands moeten worden toegevoegd in de folder:
"C:\dainamic\data\Leganti\Nederlands\<>groepsnaam>"

Voorbeeld

C:\dainamic\data\Leganti\Nederlands\Extra

In Leganti kan men onder het tabblad 'Basisset' onder de rubriek 'Extra woorden' het bestand Extra selecteren. Dit zijn woorden (en uiteraard tekeningen) die aan het programma werden toegevoegd.

- Extra woorden voor Engels moeten worden toegevoegd in de folder:
"C:\dainamic\data\Leganti\English\<>groepsnaam>"

⇒ Per toe te voegen extra woord moet de gebruiker een afbeelding toevoegen met als bestandsnaam <nieuw_woord>.<leganti_categorie>.bmp. Het woord mag maximaal 9 karakters lang zijn.

Voorbeeld

pad.1.bmp (de extra tussenextensie kan met de meeste tekenprogramma's worden ingegeven bij het bewaren)

paddenstoel.3.bmp (dit woord is te lang en wordt **niet** toegevoegd !)

⇒ De mogelijkheid van woorden toevoegen, kan ook worden gebruikt om extra of gewijzigde afbeeldingen van eigen werk of educatieve uitgeverij toe te voegen.

⇒ Nieuwe woorden zijn slechts geldig voor één bepaalde taal.

⇒ Aan nieuwe woorden kan het gesproken woord niet worden toegevoegd.

Als men een afbeelding van een bestaand woord wijzigt, blijft een eventueel gekoppeld geluid geldig.

Om de afbeelding van een bestaand standaard woord te wijzigen moet de gebruiker een afbeelding toevoegen met als bestandsnaam <bestaand_woord>.<leganti_categorie >.bmp

Voorbeeld

olifant.3.bmp

In dit voorbeeld werd de oorspronkelijke tekening van de olifant vervangen door een eigen creatie (onder de directory 'Voorbeeld'). Aangezien er voor dit woord een geluid bestaat, zal bij het aanbieden van dit woord ook de mogelijkheid bestaan om het gesproken woord te horen. Als men de oorspronkelijke tekening terug wil gebruiken, moet men de zelfgemaakte tekening olifant.3.bmp verwijderen uit de gecreëerde directory (Voorbeeld).



Specificaties van de afbeeldingen

- de grootte van de afbeelding: 90 x 90 pixels, minimum 256 kleuren;
- extra afbeeldingen met dezelfde naam hebben voorrang op de standaard afbeeldingen of categorie;
- de woorden moeten eenduidig te analyseren zijn met de gebruikte letterdoos (zie het insteldialogvenster 'De letterdoos'). Eventueel kan in het woord een koppelteken worden gebruikt om de woordanalyse bij te sturen.

Het hoofdmenu

De 10 scenario's

Het hoofdmenu biedt 10 selectietoetsen voor de keuze van de scenario's. Meerdere scenario's kunnen afwisselend worden aangeboden, die dan in willekeurige volgorde aan bod komen.

Scenario's 2, 4, 8, 9 en 10 bieden nog extra opties. Deze opties kunnen worden ingesteld in het tabblad 'Opties'.

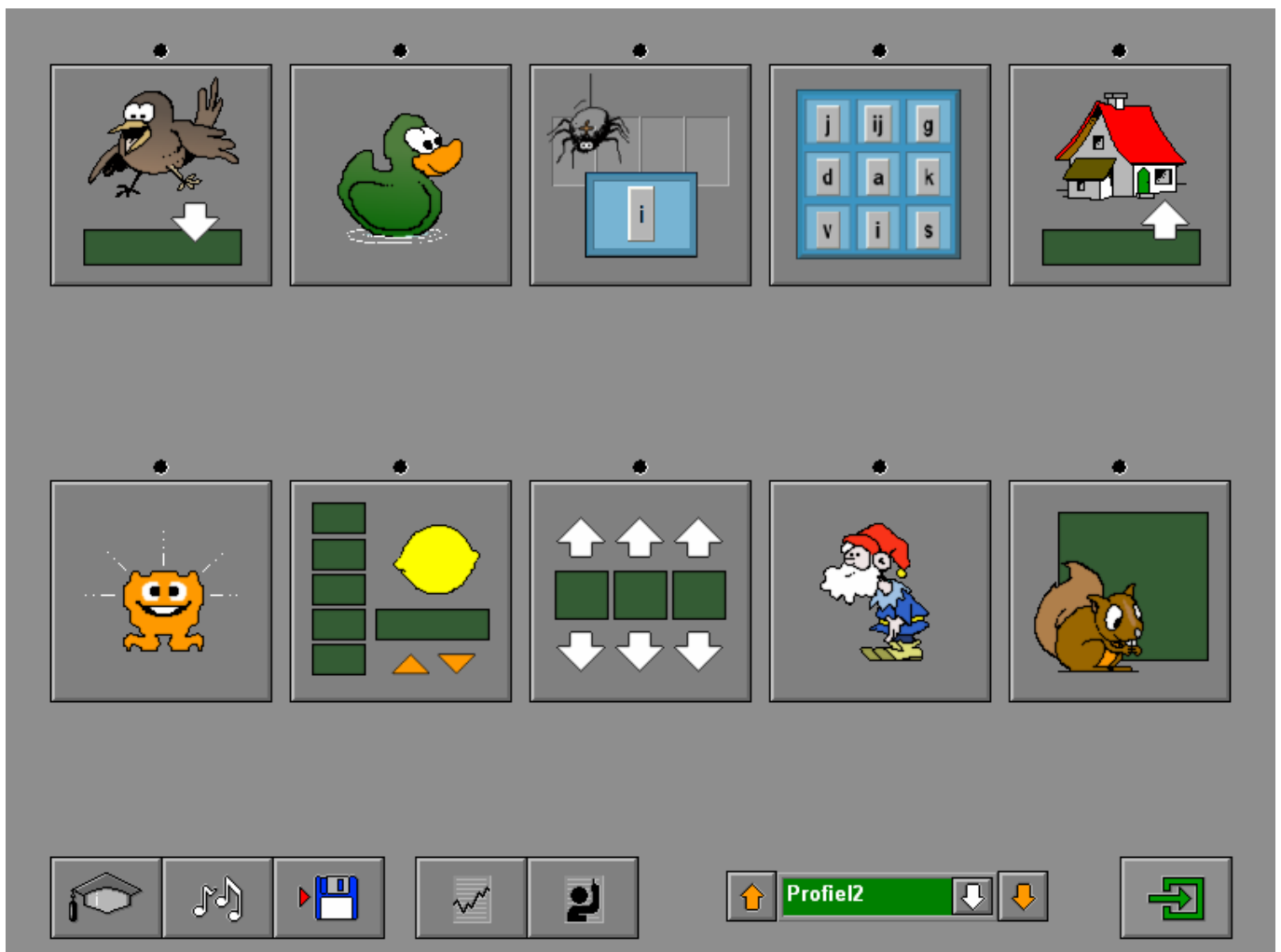
Selecteer één of meerdere scenario's door het betreffende logo in te drukken. Een geselecteerd scenario wordt gemarkeerd met een rood ledje. Deselecteer een scenario door opnieuw op de betreffende selectietoetsen te klikken.

Alle scenario's kunnen tegelijk worden geselecteerd met de **A**-toets, alle scenario's kunnen tegelijk worden gedeselecteerd met de **X**-toets.

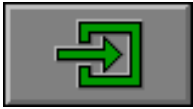
In het hoofdmenu worden bij elk spel het aantal gemaakte oefeningen, de procentuele score en de tijdsduur getoond en kan met de functietoets **[F2]** een andere vorm van de muiscursor worden gekozen.

Algemeen

Als **[ESC]** wordt gedrukt tijdens de aanbieding van een opgave of tijdens de invoer, keert het programma terug naar het hoofdmenu.



Starttoets



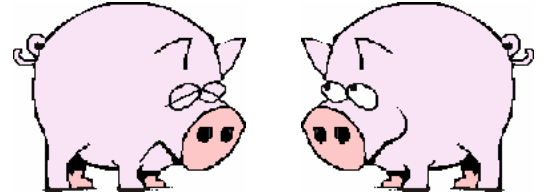
Klik op de starttoets nadat minstens één scenario is geselecteerd.

Antwoord en evaluatie



In de scenario's 7, 8 en 9 moet het antwoord worden bevestigd met een druk op de bevestigingstoets of [RETURN].

Zodra een oefening is beëindigd, verschijnt het varkentje. Het varkentje lacht als de oefening correct werd gemaakt, zoniet kijkt het varkentje droevig.



Overzicht in het hoofdmenu

In het hoofdmenu wordt onder elke scenariotoets de volgende informatie getoond:



- de procentuele score (bovenaan);
- het aantal gemaakte oefeningen (links);
- de totale tijdsduur van dit scenario (rechts).

De hulpmodule

Alle scenario's bevatten een hulpmodule.



Wordt er tijdens het spel op deze knop gedrukt of op [F1] dan verschijnt er hulp. Het woord wordt gedurende een korte tijd in het plaatje getoond. Het vragen van hulp wordt in het prestatieoverzicht gemeld.

Het gesproken woord

Als in de geluidinstellingen de spraaktoets werd geselecteerd, kan het gesproken woord in de scenario's worden opgevraagd met deze toets.

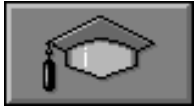


OPMERKING

Niet alle plaatjes hebben een corresponderend 'gesproken woord'. Raadpleeg hiervoor de tabbladen 'Basisset' of 'Oefensets'.

Het opvragen van het gesproken woord wordt eveneens in het prestatieoverzicht gemeld.

De controletoetsen



Het insteldialoogvenster oproepen

Druk op deze toets of **[CTRL] + [F2]** om het insteldialoogvenster op te roepen.



De geluidsinstellingen oproepen

Druk op deze toets of **[CTRL] + [F3]** om de geluidsinstellingen te wijzigen.

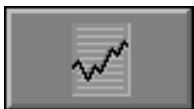
Opmerking

Als er geen geluidskaart aanwezig is, is deze knop niet geactiveerd.



Instellingen bewaren

Druk op deze toets om de keuze van de scenario's te bewaren. Ook de instellingen van het insteldialoogvenster worden bewaard onder de huidige bestandsnaam.



Rapportagemodule

Druk op deze toets of **[ALT] + [F1]** om de rapportagemodule op te roepen.



Identificatiemodule

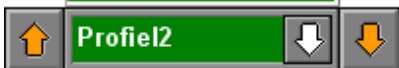
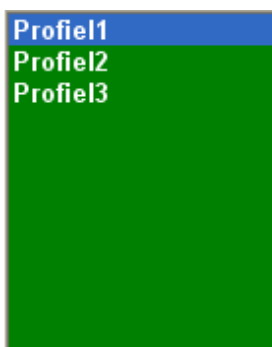
Druk op deze toets of **[ALT] + [F3]** om de identificatiemodule op te roepen.



Profielkiezer

Druk op de oranje pijl naar boven om het vorige profiel te kiezen.

Druk op de oranje pijl naar beneden om het volgende profiel te kiezen.



Druk op de witte pijl om uit de lijst van de beschikbare profielen te kiezen.

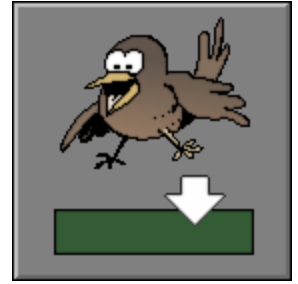
Scenario 1

Een plaatje associëren met het woord

Er zijn drie manieren om deze oefening op te lossen:

- plaats de muiscursor op het plaatje en verplaats het plaatje tot in het kader boven het passende woord;
- plaats de muiscursor op het passende woord en druk op de linkermuisknop;
- plaats de muiscursor in het correcte lege kader boven het passende woord en druk op de linkermuisknop.

De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.



Evaluatie

⇒ correct antwoord

Het volgende plaatje wordt bovenaan getoond.

Als alle plaatjes correct zijn geplaatst, lacht het varkentje en de klikmuis verschijnt.

⇒ foutief antwoord

Het foutief geplaatste plaatje schuift terug naar zijn beginlocatie. Het antwoord moet worden verbeterd.



Scenario 2

Een woord vormen met kop, buik en staart

Kies de correcte kop (1ste kolom eendjes), buik (2de kolom eendjes) en staart (3de kolom eendjes) om het woord te vormen.

Plaats de muiscursor op de letters van het passende eendje en druk op de linkermuisknop.

De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.



Evaluatie

⇒ correct antwoord

De letter(s) van het gekozen eendje schuiven naar het eendje bovenaan de kolom. Als alle eendjes correct zijn gevuld, lacht het varkentje en de klikmuis verschijnt.

⇒ foutief antwoord

Het eendje bovenaan de kolom wordt eventjes rood.
Het antwoord moet worden verbeterd.

The screenshot shows the game interface. On the left, there is a window containing a rabbit. Below the window is a speaker icon and four colored circles (white, orange, orange, white). The main area is a 3x3 grid of ducks. The top row consists of three grey ducks. The middle row consists of three green ducks with letters: 'h', 'ou', and 'b'. The bottom row consists of three green ducks with letters: 'ks', 'aa', and 's'. A small icon of a boat is in the bottom right corner.

Optietoets

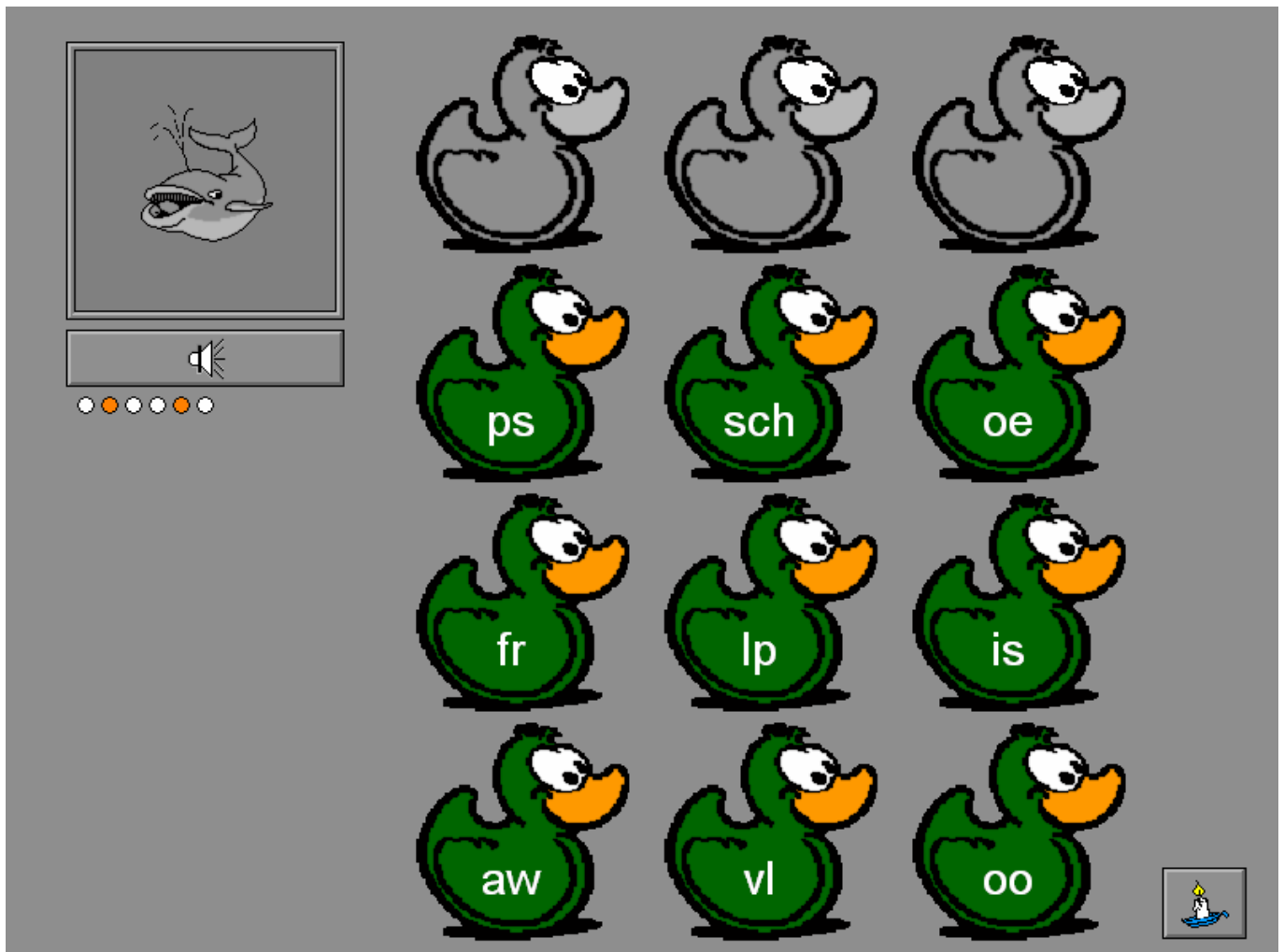
Als de optietoets bij scenario 2 is aangevinkt in het tabblad 'Opties', is de omkering van de lettergroepen mogelijk.

Soms is er dan een stout eendje dat de letters in omgekeerde volgorde aanbiedt.

Plaats de muiscursor op de (oranje) kop van het eendje en druk op de linkermuisknop om de letters in de correcte volgorde te zetten.

Scenario 2

Omkeren van de lettergroepen is mogelijk



Scenario 3

De aangeboden letters plaatsen

Er zijn twee manieren om deze oefening op te lossen:

- verplaats de letter of lettergroep naar de correcte positie en druk op de linkermuisknop;
- plaats de muiscursor in een passend hokje en druk op de linkermuisknop.

De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.

Let op !

De lettergroepen en tweeklanken volgen de instellingen van de letterdoos.

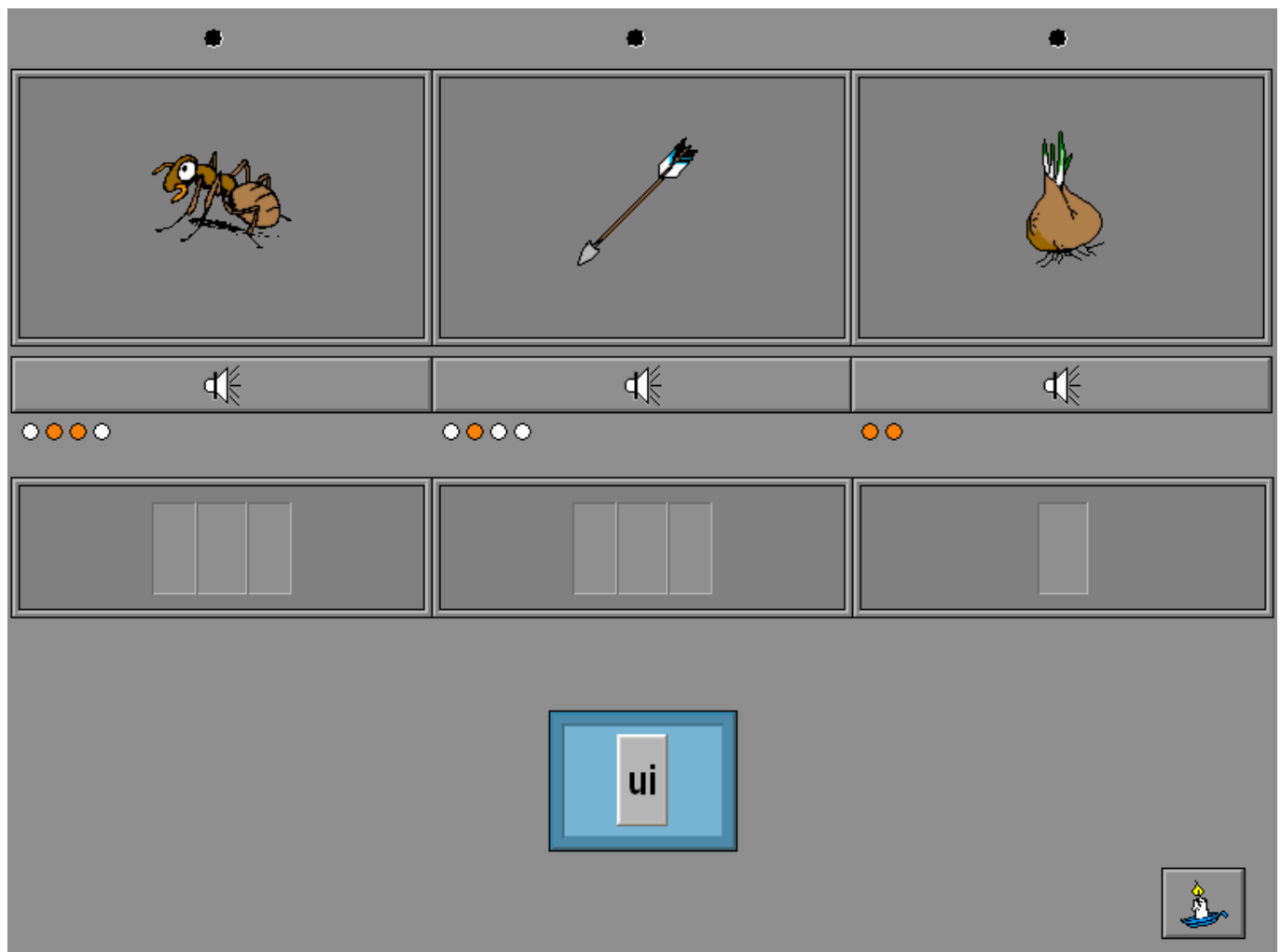
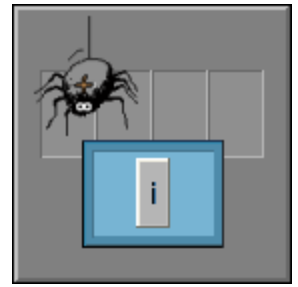
Evaluatie

⇒ **correct antwoord**

De volgende letter of lettergroep wordt aangeboden. Als alle woorden zijn gevormd, lacht het varkentje en de klikmuis verschijnt.

⇒ **foutief antwoord**

Het foutief geplaatste letterblokje schuift terug naar zijn beginpositie of de aangeduide locatie wordt even rood gekleurd. Het antwoord moet worden verbeterd.



Scenario 4

Woorden maken met de letterdoos

De leerling moet de ontbrekende letters plaatsen. Hij mag tegelijk aan meerdere woorden werken.

Verplaats het letterkaartje naar de correcte positie en druk op de linkermuisknop.

De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.



Extra hulp

Na drie fouten blijven alleen de letters die nog moeten worden geplaatst zichtbaar. Na elke bijkomende fout verdwijnen de letters die niet meer moeten worden gebruikt.

Evaluatie

⇒ correct antwoord

De leerling kan een volgende letter of lettergroep nemen. Als alle woorden zijn gevormd, lacht het varkentje en de klikmuis verschijnt.

⇒ foutief antwoord

Het foutief geplaatste letterblokje schuift terug naar zijn beginpositie. Het antwoord moet worden verbeterd.

Optietoets

Als de optietoets bij scenario 4 is aangevinkt in het tabblad 'Opties', moet de leerling alle letters plaatsen.

Scenario 4

Plaats al de letters

The interface consists of three main panels, each representing a word to be spelled. Each panel contains an illustration, a speaker icon, and a row of four empty boxes for letter placement. Below the panels is a keyboard with 36 buttons containing various Dutch letters and digraphs.

j	ij	g	z	ei	ou	ch	au	eu	h	o	f	c
d	a	k	l	ui	sch	w	ie	ee	t	e	n	x
v	i	s	b	oo	m	oe	uu	aa	p	u	r	y

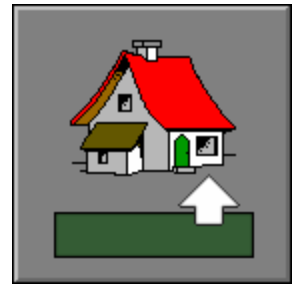
Scenario 5

Een woord associëren met het plaatje

Dit scenario kan op twee manieren worden gespeeld:

- plaats de muiscursor op het correcte plaatje en druk op de linkermuisknop;
- plaats het woord in het kader onder het correcte plaatje.

De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.



Evaluatie

⇒ correct antwoord

Het volgende woord verschijnt. Als alle woorden zijn geplaatst, lacht het varkentje en de klikmuis verschijnt.

⇒ foutief antwoord

Het foutief geplaatste woord schuift terug naar zijn beginpositie. Het antwoord moet worden verbeterd.

The screenshot shows a game interface with four image boxes in a row. Below each image box is a speaker icon and a progress indicator (a row of five circles, some orange, some white). Below the progress indicators are four green rectangular boxes for placing words. The word 'sneeuwman' is placed in the third box from the left. Below the four boxes is a central green button labeled 'pijl'. In the bottom right corner, there is a small icon of a candle on a boat.

Scenario 6

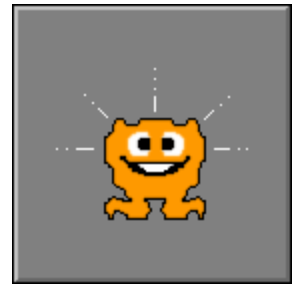
Woorden construeren op een schuifbord

Duw, met de hulp van het diertje, de letters op hun plaats en vorm de drie gevraagde woorden. Het diertje is sterk en kan meerdere letters tegelijkertijd verplaatsen.

Het spel kan gespeeld worden met de muis en met de cursortoetsen.

De woorden mogen op een willekeurige plaats worden gevormd.

De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.



Let op !

- de leesrichting moet worden gerespecteerd;
- de woorden mogen horizontaal niet aan elkaar plakken.

Evaluatie

⇒ correct antwoord

Telkens een woord correct is gevormd, licht het ledje bij de tekening op.

Als alle woorden zijn gevormd, doet het beestje een rondedans van plezier, lacht het varkentje en de klikmuis verschijnt.

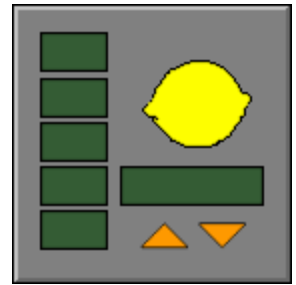
Scenario 7

De signaalgroepen aansluiten bij de kop

Kies in elke wisselrij de correcte kop.

Plaats de muiscursor op een pijltje onder/boven en druk op de linkermuisknop om de signaalgroep aan te sluiten bij de passende kop.

Druk op de bevestigingstoets als de drie woorden zijn gevormd.



Opmerking

Afhankelijk van het aantal pogingen (zie het tabblad 'Algemeen'), krijgt de leerling tot 5 kansen om het correcte antwoord te vormen. Het aantal pogingen wordt aangeduid door blauwe bollen.

Evaluatie

⇒ correct antwoord

Als alle woorden correct zijn geplaatst, lacht het varkentje en de klikmuis verschijnt.

⇒ foutief antwoord

Voor elke foutieve poging wordt een blauwe bol vervangen door een rood kruis. Zolang er nog pogingen zijn, kan het antwoord worden verbeterd. Als er binnen de voorziene pogingen geen correct antwoord wordt gevormd, toont de computer de correcte antwoorden in het groen en de foutieve antwoorden in het rood. Het varken is droevig en de klikmuis verschijnt.

The screenshot displays three word puzzles side-by-side. Each puzzle consists of a picture, a speaker icon, a progress indicator (five circles), and a grid of letters. The first puzzle shows a pig's legs with the word 'vkeenj' and 'l' below. The second puzzle shows a pig's face with the word 'spsmiedel' and 'kr' below. The third puzzle shows a toucan with the word 'ktstsz' and 'doekan' below. At the bottom right, there are three blue circles, a green arrow button, and a pig icon button.

Scenario 8

Het woord samenstellen met letterwielen

De letters zijn alfabetisch gerangschikt op de letterwielen.

Plaats de muiscursor op een pijltje onder/boven en druk op de linkermuisknop om het letterwiel één stap in de gewenste richting te laten draaien. Als men een pijltje ingedrukt houdt, blijft het letterwiel draaien.

Druk op de bevestigingstoets als het woord is gevormd.

Opmerking

Afhankelijk van het aantal pogingen (zie het tabblad 'Algemeen'), krijgt de leerling tot 5 kansen om het correcte antwoord te vormen. Het aantal pogingen wordt aangeduid door blauwe bollen.

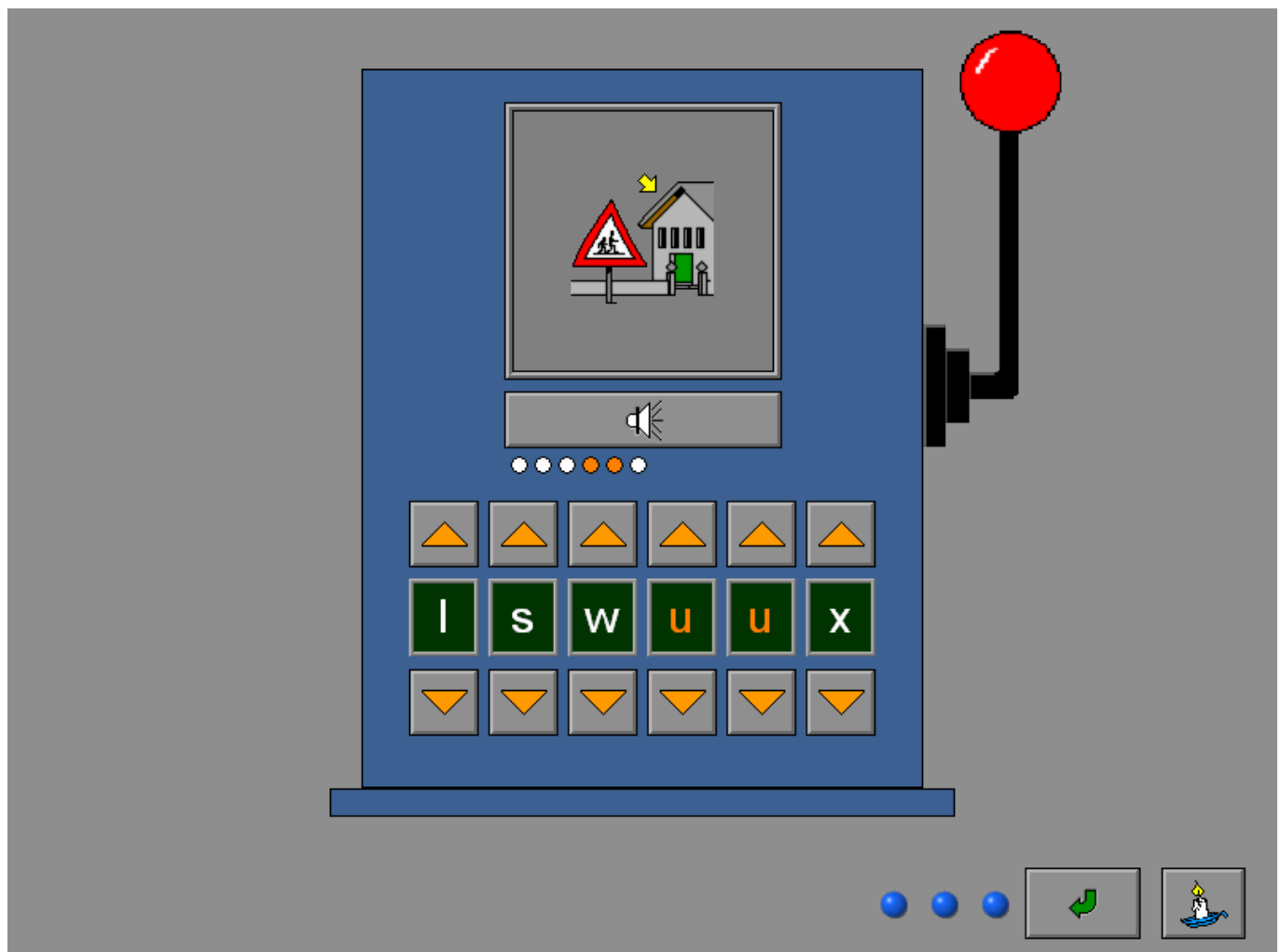
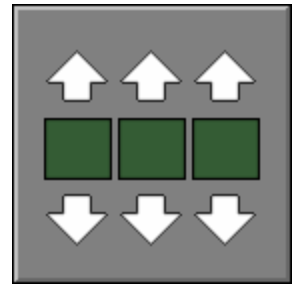
Evaluatie

⇒ correct antwoord

Als het woord correct is gevormd, lacht het varkentje en de klikmuis verschijnt.

⇒ foutief antwoord

Voor elke foutieve poging wordt een blauwe bol vervangen door een rood kruis. Zolang er nog pogingen zijn, kan het antwoord worden verbeterd. Als er binnen de voorziene pogingen geen correct antwoord wordt gevormd, toont de computer het correcte antwoord in het geel. Het varken is droevig en de klikmuis verschijnt.



Optietoets

Als de optietoets bij scenario 8 is aangevinkt in het tabblad 'Opties', volgen de afzonderlijke letterwielen de indeling van de letterdoos.

Aandacht

Het letterwiel behandelt in dit scenario de 'sch' en de 'ch' niet als lettergroep maar als aparte letters.

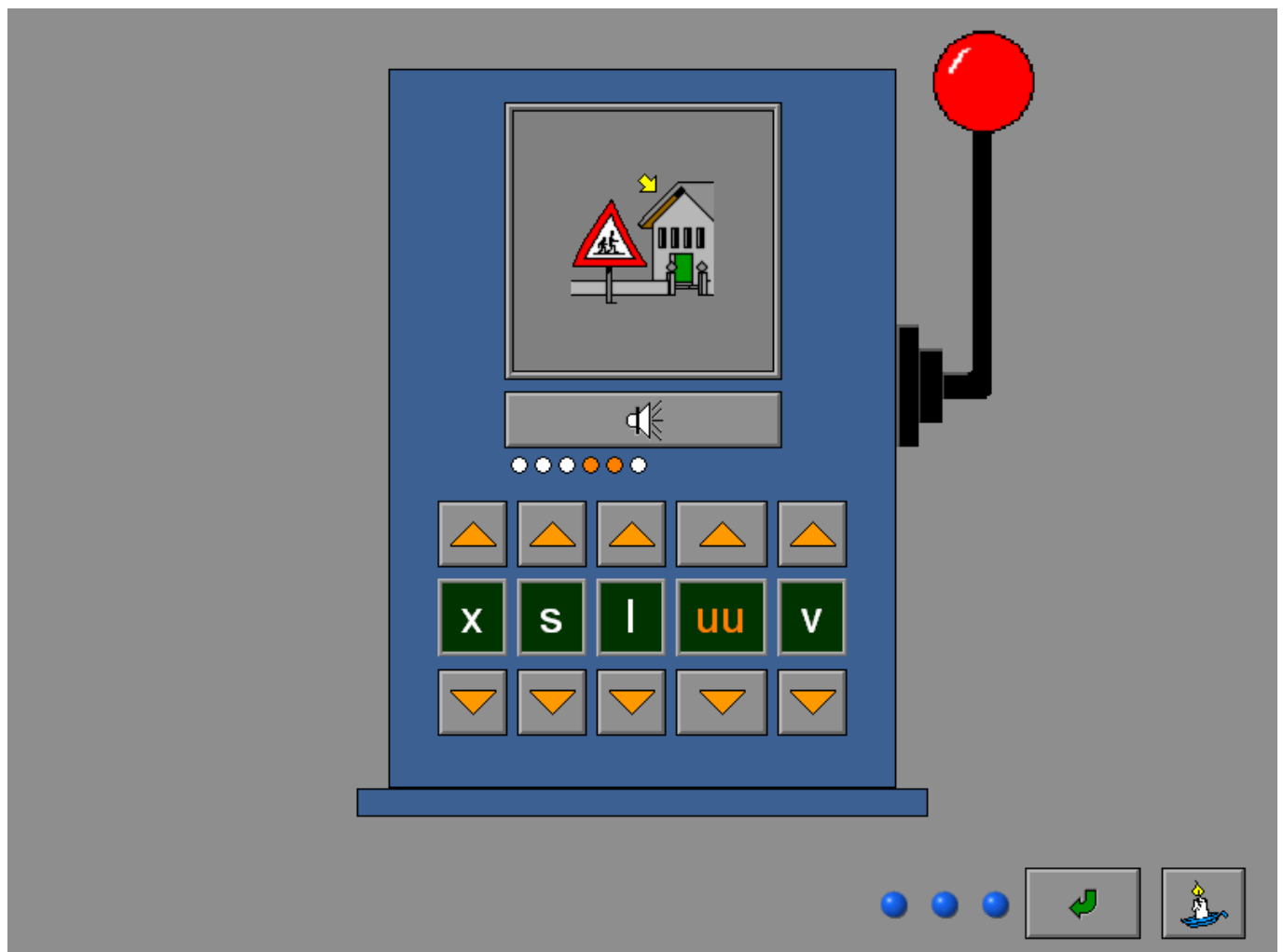
Scenario 8,9 en 10

Lettergroepen volgens de letterdoos

Voorbeeld

Het woord kangoeroe wordt gevormd met 7 letterwielen: k - a - n - g - oe - r - oe.

Het woord school wordt gevormd met 5 letterwielen: s - c - h - oo - l.



Scenario 9

De letterverzameling aanduiden

Verplaats de kabouter met de oranje pijltjes of met de cursortoetsen naar de paddenstoel met de correcte letterverzameling.

Bevestig de keuze met de bevestigingstoets.



Evaluatie

⇒ correct antwoord

De slimme kabouter vormt nu het woord, het varkentje lacht en de klikmuis verschijnt.

⇒ foutief antwoord

De letters van de correcte paddenstoel worden vervangen door witte stippen en het correcte woord wordt bovenaan gevormd. Het varken is droevig en de klikmuis verschijnt.

The screenshot shows a game interface with a grey background. At the top left, there is a speaker icon and a boot icon with a progress bar below it. Below these are three mushroom houses with red caps and white stems. The letters on the caps are: House 1: a, h, s, c, a, s, t; House 2: a, h, s, d, a, s, t; House 3: a, h, s, f, a, s, t. The goblin character is in front of the middle house. At the bottom, there are navigation buttons: left and right arrows, a green arrow button, and a goblin character button.

Optietoets

Als de optietoets bij scenario 9 is aangevinkt in het tabblad 'Opties', volgen de lettergroepen de indeling van de letterdoos.

Scenario 8,9 en 10

Lettergroepen volgens de letterdoos

Voorbeeld

Het woord kangoeroe wordt gevormd met 7 groepen: k - a - n - g - oe - r - oe.

Het woord schaats wordt gevormd met 4 groepen: sch - aa - t - s.

The screenshot shows a spelling game interface. At the top left, there is a speaker icon and a large image of a boot. Below the boot are five colored dots (white, white, white, orange, white). Below this are three mushroom-shaped houses. The first house contains the letters 's', 'c', 'sch', and 'aa'. The second house contains 's', 'd', 'sch', and 'aa', with a cartoon character standing in the doorway. The third house contains 's', 't', 'sch', and 'aa'. At the bottom are navigation buttons: left and right arrows, a green arrow pointing down, and a small boat icon.

Scenario 10

Het woord herkennen op het flitsbord

Onderaan het scherm worden vier plaatjes getoond.

De letters van een woord verschijnen om de beurt in de correcte volgorde op het flitsbord. Plaats de muiscursor op het passende plaatje en druk op de linkermuisknop.

De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.



Optietoetsen speelmode

AUTOMATISCH FLITSEN

Scenario 10

Handmatig

Snelheidsfactor

Als de optietoets 'Handmatig' bij scenario 10 niet is aangevinkt in het tabblad 'Opties', verschijnen de letters automatisch. De gebruiker kan het tempo in vijf stappen instellen tussen traag (schildpad) en zeer snel (jachtluipaard).

MANUEEL FLITSEN

Scenario 10

Handmatig

Als de optietoets 'Handmatig' bij scenario 10 is aangevinkt in het tabblad 'Opties', bepaalt de leerling (of de begeleider) zelf het tempo.

Druk op de linkermuisknop om de eerste letter te tonen. Druk telkens opnieuw op de linkermuisknop om de volgende letter of lettergroep te tonen.

Extra hulp



Druk deze toets om het woord nog eens te tonen op het flitsbord.

Na driemaal opvragen van de extra hulp, komen de letters één voor één achter elkaar op dezelfde hoogte op het flitsbord.

Evaluatie

⇒ correct antwoord

Het correcte plaatje krijgt een groen ledje. Het volgende woord wordt getoond op het flitsbord. Als alle woorden correct zijn gelezen, lacht het varkentje en de klikmuis verschijnt.

⇒ foutief antwoord

De achtergrond van het foutief gekozen plaatje licht eventjes rood op. Het antwoord moet worden verbeterd.

Optietoets

Als de optietoets bij scenario 10 is aangevinkt in het tabblad 'Opties', volgen de lettergroepen de indeling van de letterdoos.

Scenario 8,9 en 10

Lettergroepen volgens de letterdoos

Voorbeeld

Het woord kool wordt geflitst als: k - oo - l.

The screenshot shows a digital learning interface. At the top center, a large green box contains the letter 'k'. To its right is a play button. Below these are four image cards, each with a speaker icon and a progress indicator (three dots, with the second dot highlighted in orange). The cards contain: 1. A cabbage. 2. A cat. 3. A wooden plank. 4. A shovel digging in the soil. In the bottom right corner, there is a small icon of a pig and a mouse.

LEGANTI	2
Algemene afspraken	3
Toegekende toetsen en toetsencombinaties	3
Muisgebruik	3
Commandotoetsen	4
Naar het hoofdmenu	4
Het programma verlaten	4
Instellingen	5
Oproepen van de instellingen	5
Kies programmataal	5
Scherm	5
Muismode	6
Oproepen van de geluidsinstellingen	7
Actie	7
Sprak	7
Oproepen van het insteldialoogvenster	8
Tabbladen	9
Algemene instellingen	9
Opties	10
De opbouw, de structuur en de woordenlijst	11
Terminologie	11
Het insteldialoogvenster 'Basisset'	12
Onderdelen en functies	12
Het insteldialoogvenster 'Oefensets'	15
Onderdelen en functies	16
Het insteldialoogvenster 'Letterdoos'	22
Belangrijk	22
Uitbreiden van de woordenlijst	23

Het hoofdmenu	25
De 10 scenario's	25
Algemeen	25
Starttoets	26
Antwoord en evaluatie	26
Overzicht in het hoofdmenu	26
De hulpmodule	26
Het gesproken woord	26
De controletoetsen	27
Scenario 1	28
Een plaatje associëren met het woord	28
Evaluatie	28
Scenario 2	29
Een woord vormen met kop, buik en staart	29
Evaluatie	29
Optietoets	30
Scenario 3	31
De aangeboden letters plaatsen	31
Evaluatie	31
Scenario 4	32
Woorden maken met de letterdoos	32
Extra hulp	32
Evaluatie	32
Optietoets	33
Scenario 5	34
Een woord associëren met het plaatje	34
Evaluatie	34
Scenario 6	35
Woorden construeren op een schuifbord	35
Evaluatie	35
Scenario 7	36
De signaalgroepen aansluiten bij de kop	36
Evaluatie	36

Scenario 8.....	37
Het woord samenstellen met letterwielen.....	37
Evaluatie	37
Optietoets.....	38
Scenario 9.....	39
De letterverzameling aanduiden.....	39
Evaluatie	39
Optietoets.....	40
Scenario 10.....	41
Het woord herkennen op het flitsbord	41
Optietoetsen speelmode	41
Extra hulp.....	41
Evaluatie	42
Optietoets.....	42

20 september 2008