



dynamic software

ORTHOGRAF



Orthograf

Orthograf biedt 6 scenario's met lees- en spellingsoefeningen. Het programma wordt geleverd met een grote voorraad woord- en zinsbestanden (de woordenschat van het andere dainamic programma "Spelling en Structuurlijsten" is ook hernomen).

U kunt met de beschikbare data mengbestanden samenstellen.

Ieder scenario legt zijn eigen accent op het vlot herkennen en reproduceren van woordbeelden of zinnen:

- Geschreven woorden of zinnen;
- gesproken woorden of zinnen (enkel indien er geluidsbestanden zijn);
- woorden worden verminkt door letters te verwijderen, bij zinnen worden er woorden weggelaten;
- een woord of een zin schuift voorbij;
- de letters van een woord of de woorden van een zin flitsen op een Tv-scherm;
- een woord of een zin wordt gedeeltelijk verborgen met balken of wordt gearceerd aangeboden;
- een woord wordt aangeboden als anagram;
- van een woord moet de passende constructie, bestaande uit letters en punten, worden aangeduid.

Diverse parameters zijn door u instelbaar:

- Snelheid;
- kijktijd;
- wachttijd;
- verminkingsfactor;
- structuuroptie;
- manuele bediening;
- ...

Voor de beginnende lezers bestaat de optie om een schermtoetsenbord met kleine letters te gebruiken. In het hoofdmenu worden bij elk spel het aantal gemaakte oefeningen, de procentuele score en de tijdsduur getoond.



Algemene afspraken

Toegekende toetsen en toetsencombinaties

Toets	Functie	Toepasbaar
[ESC]	Afbreken van een scenario.	In alle scenario's.
[TAB]	Verplaatst de cursor.	In alle scenario's en in het hoofdscherm.
[A]	Selecteert al de scenario's.	Enkel in het hoofdscherm.
[X]	Deselecteert al de scenario's.	Enkel in het hoofdscherm.
[F1]	Toont hulp in de scenario's. Toont de inhoud van een oefenbestand. Herhaalt het gesproken woord of de gesproken zin.	Enkel in de scenario's. Enkel in het hoofdmenu. Enkel in scenario 1.
[F2]	Keuze van de muiscursor: 1. kleine witte pijl. 2. potlood. 3. grote witte pijl.	In alle scenario's en in het hoofdscherm.
[F3]	Oproepen correctiemodule.	Niet in scenario 6.
[F4]	Toont de opgave in een wolk bij het gebruik van geluid.	Enkel in scenario 1.
[F10]	Het programma verlaten.	Enkel in het hoofdscherm.
[ALT] + [F1]	Oproepen rapportagemodule.	In alle scenario's en in het hoofdscherm.
[ALT] + [F3]	Oproepen identificatiemodule.	Enkel in het hoofdscherm.
[ALT] + [F10]	Actiegeluiden aan/uit.	In alle scenario's en in het hoofdscherm.
[CTRL] + [F1]	Oproepen instellingen.	Enkel in het hoofdscherm.
[CTRL] + [F2]	Oproepen menu met scenario instellingen.	Enkel in het hoofdscherm.
[CTRL] + [F3]	Oproepen geluidsinstellingen.	Enkel in het hoofdscherm.
[CTRL] + [F4]	Oproepen opgaveneditor.	Enkel in het hoofdscherm.
[UP-↑]	Toont de vorige bestandsnaam.	Enkel in het hoofdscherm.
[DOWN-↓]	Toont de volgende bestandsnaam.	Enkel in het hoofdscherm.

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

Taalopties

Er is een onderscheid tussen **menutaal** en **programmataal**.

- **Menutaal** is de taal van de teksten op de verschillende knoppen en mappen.
De menutalen zijn: Systeemtaal, Nederlands, Frans en Engels.
Ze zijn te kiezen via de instellingen [CTRL] + [F1].
- **Programmataal** is de taal van de oefeningen die aangeboden worden.
Deze is instelbaar via het instelmenu [CTRL] + [F2].

Muisgebruik

Beweeg de muiscursor naar de gewenste actietoets.

Wanneer de aanwijscursor op een plaats (een toets bijv.) komt waarbij een actie mogelijk is, zal deze in een aanwijshandje veranderen.

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

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 de **OK**-toets om een keuze te bevestigen.
Klik op de **Opslaan**-toets om de instellingen te bewaren.
Klik op de **Annuleren**-toets om een keuze te negeren.

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.

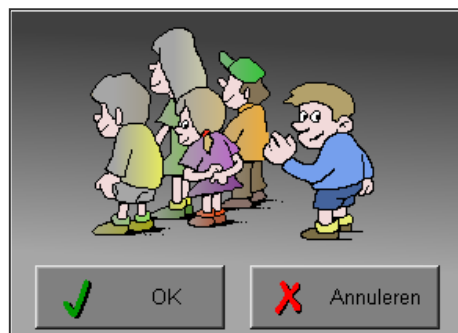
Bij het verlaten van het menu via de **Annuleren**-toets worden terug de vorige instellingen gebruikt.

Naar het hoofdmenu

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

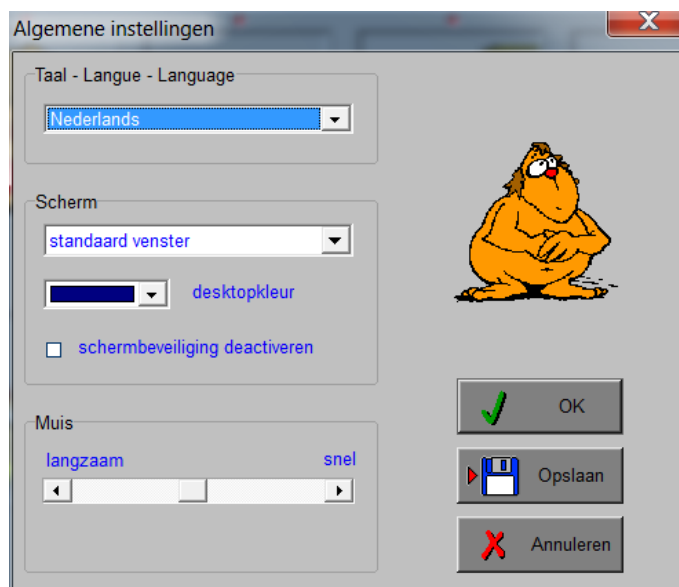
Het programma verlaten

Druk [F10] om het programma te verlaten. Bevestig de keuze met een druk op de groene toets of annuleer met de rode toets.



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 instelmenu te verlaten.

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

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

De volgende instellingen zijn mogelijk:

Kies taal



Hier kunt u de menutaal van het programma kiezen:

- Systeeltaal (automatisch bepaald via gebruikerstaal in Windows, NL, FR of E);
- Nederlands;
- Frans;
- Engels.

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

Weergave

Deze instelling bepaalt in welke schermmodus het programma weergegeven wordt.

Er kan in 3 schermmodi gewerkt worden:

- Windows standaard;
- Windows met afgeschermd desktop;
- Gehele scherm (640x480).

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

Schermb beveiliging

Schermb beveiliging deactiveren: activeer 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 (640x480) wordt de taakbalk tijdens het spelen verborgen.

Het programma heeft geen optie om de reactiesnelheid van de cursor in te stellen.

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

Map voor geluidsbestanden

In het programma is er een mogelijkheid voorzien om zelf gesproken woorden en zinnen te bewaren. De editor gebruikt deze instelling. Zie hoofdstuk “De opgaveditor”.

Het instelmenu

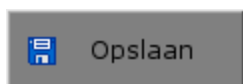


Druk in het hoofdmenu op  of [CTRL] + [F2] om het instelmenu op te roepen.

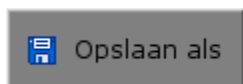
Deze dialoog geeft u de mogelijkheid de instellingen te maken van de verschillende scenario's.

Rechts bovenaan in het instelmenu zijn de verschillende scenario's weergegeven.

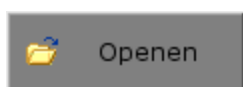
Indien u met de cursor over een keuzemogelijkheid gaat, licht het scenario waarvoor deze instelling van toepassing is, op.



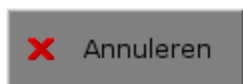
Klik op deze toets om de instellingen te bewaren.
De instellingen worden bewaard onder de huidige bestandsnaam.



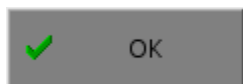
Klik op deze toets om de instellingen te bewaren onder een zelf te kiezen naam.
De instellingen worden bewaard onder deze bestandsnaam (nieuw of bestaand).
Deze nieuwe naam wordt vanaf dan de huidige bestandsnaam.



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.

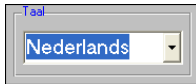


Klik op deze toets om de wijzigingen te bevestigen en de dialoog te sluiten.
Met 'OK' worden de instellingen wel actief, maar niet automatisch bewaard voor later gebruik. Bewaren moet vooraf gebeuren met de toetsen 'Opslaan' of 'Opslaan als' in de dialoog of via de bewaartoets in het hoofdmenu.

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.

De taalkeuze



Hier kiest u de programmataal. Het is de taal van de oefeningen die aangeboden worden.

De kijktijd



Deze instelling bepaalt hoelang de opgave zichtbaar is.

De kijktijd kan worden ingesteld in stappen van 1 seconde, de minimum kijktijd is 1 seconde, de maximum kijktijd is 15 seconden.

Deze parameter geldt alleen voor scenario 1.

De wachttijd



Deze instelling bepaalt hoelang u, na het aanbieden van een oefening, moet wachten vooraleer u het antwoord kan geven.

De wachttijd kan worden ingesteld in stappen van 1 seconde, de minimum wachttijd is 0 seconden (er kan onmiddellijk worden ingevoerd), de maximum wachttijd is 15 seconden.



Tijdens de wachttijd verschijnt een slaapdiertje, een geluidssignaal meldt als de wachttijd voorbij is. De wachttijd geldt voor de scenario's 1, 2 en 3.

Het schermtoetsenbord



Voor de beginnende lezers kunnen de hoofdletters op het computertoetsenbord een probleem vormen. Selecteer deze optie om de invoer via een schermtoetsenbord mogelijk te maken. Het schermtoetsenbord kan worden gebruikt in alle scenario's, behalve in scenario 6. Het schermtoetsenbordje bevat 26 lettertoetsen, een spatietoets en 3 controlettoetsen.



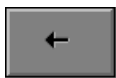
De controlettoetsen

De wisseltoets



Telkens er op de wisseltoets wordt gedrukt, verschijnen er andere symbolen op de lettertoetsen. Als een symbool wordt gekozen door op een toets te klikken, wordt meteen de standaardlayout (met kleine letters) opnieuw getoond.

De verwijderstoets (= [backspace])



De verwijderstoets verwijdert het symbool links van de tekstcursor.

De bevestigingstoets (= [ENTER])



Het schermtoetsenbord wijzigen of uitbreiden

De toetsen van het schermtoetsenbord worden bepaald door de inhoud van het bestand "KEYS.*". Zie onderstaande tabel voor de juiste naam per taal. Dit bestand kan door u worden uitgebreid en gewijzigd. Zie hoofdstuk "De editor".

Taal	Bestand
Nederlands	KEYS.N
Frans	KEYS.F
Duits	KEYS.D
Engels	KEYS.E
Italiaans	KEYS.I
Spaans	KEYS.S
Zweeds	KEYS.Z
Fins	KEYS.FI
Portugees	KEYS.5 / 6

De manuele bediening



Het flitsen van de letters of de woorden op het Tv-scherm in scenario 3 en het oplichten van de visjes in scenario 5 worden bediend met de muistoets indien deze optie gekozen is. De klikmuis verschijnt telkens er op een klik wordt gewacht.

De structuurtoets



Deze optie zorgt ervoor dat bepaalde letterstructuren in scenario 3 en in scenario 5 steeds samen worden aangeboden (ui, oe, ch, sch...).

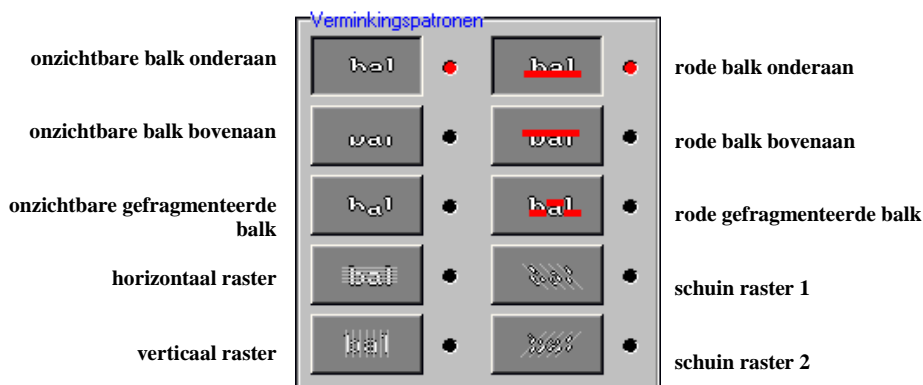
De structuren zijn opgenomen in het bestand 2VOC.* met de passende extensie per taal, zie tabel. Dit bestand kan ook door u worden uitgebreid en gewijzigd (maximaal 20 structuren). Zie hoofdstuk “De opgaveneditor”.

De structuurtoets heeft enkel effect bij woordbestanden.

Taal	Bestand
Nederlands	2VOC.N
Frans	2VOC.F
Engels	2VOC.E
Duits	2VOC.D
Italiaans	2VOC.I
Spaans	2VOC.S
Zweeds	2VOC.Z
Fins	2VOC.FI
Portugees	2VOC.5 / 6

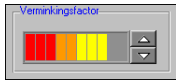
De verminkingspatronen

Enkel van toepassing voor scenario 4. Er is keuze uit 10 verminkingspatronen. Ze kunnen allen worden geselecteerd, er moet minstens één worden geselecteerd.



Kies voor een eerste kennismaking de verminkingen met de rode balken: deze geven het beste verminkingsbeeld!

De verminkingsfactor



Woordbestanden

Deze instelling (een schaal van 1 tot 10) bepaalt de verhouding van het aantal letters dat verdwijnt na het aanbieden van het woord in scenario 1 (indien niet gekozen is voor gesproken woorden of zinnen). Bij maximale instelling (10 kleur trips) blijft het woord volledig zichtbaar, bij minimale instelling (1 rode kleurstrip) verdwijnen alle letters.

Zinsbestanden

Deze instelling (een schaal van 1 tot 10) bepaalt de verhouding van het aantal woorden dat verdwijnt na het aanbieden van een zin in scenario 1 (indien niet gekozen is voor gesproken woorden of zinnen).

Bij maximale instelling (10 kleur trips) blijft de zin volledig zichtbaar, bij minimale instelling (1 rode kleurstrip) verdwijnen alle woorden.

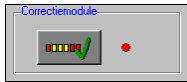
De snelheidsfactor



De snelheid kan worden ingesteld in 5 stappen. Klik op de toets rechts of de toets links van het snelheidssymbool om een dier te kiezen (schildpad = minimum, luipaard = maximum).

Deze parameter geldt voor de scenario's 2, 3, 4 en 5.

De correctiemodule



Selecteer deze optie om de correctiemodule, die de fouten in uw antwoord kan markeren, actief te maken.

Ze geldt voor alle scenario's behalve scenario 6.

Ik ben een geus*

Ik ben een reus.

De volgende markeringen worden gebruikt:

- **een correcte letter:** wit op een groene achtergrond;
- **een foutieve letter:** wit op een rode achtergrond;
- **een overbodige letter:** zwart op een gele achtergrond;
- **een ontbrekende letter:** een zwart sterretje op een gele achtergrond.

De correctiemodule verschijnt automatisch in het speelscherm bij [ENTER] indien de optieknop in het instelmenu is ingedrukt.

Opmerking:

Onafhankelijk van de stand van de optieknop in het instelmenu, kan de correctiemodule toch in het speelscherm worden opgeroepen met [F3], ook als het antwoord nog niet volledig is ingevoerd.

De correctiemodule verschijnt niet:

- Als er nog geen letters zijn ingevoerd;
- als het antwoord volledig en correct is.

Geluid

Druk in het hoofdmenu op  of [CTRL] + [F3] om de geluidsinstellingen te wijzigen.

Opmerking:

Een geluidskaart 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 instelmenu te verlaten.

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

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

Actie

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

Via de schuiver **Volume** wordt het geluidsniveau ingesteld.

De **Testen**-toets geeft een geluid weer voor het evalueren van het volume.

Opmerking:

In het programma zijn de actiegeluiden beperkt tot korte goed- en foutgeluiden.

De actiegeluiden worden willekeurig gekozen en blijven behouden tot er terug naar het hoofdscherm gegaan wordt en de scenario's weer gestart worden via de starttoets.

Spraak

De **Aan/Uit**-toets bepaalt of de opgaven in scenario 1 al dan niet worden uitgesproken.

Via de schuiver **Volume** wordt het geluidsniveau ingesteld.

De **Testen**-toets geeft een opgave weer voor het evalueren van het volume.

Het hoofdmenu

Het hoofdmenu biedt 6 selectietoetsen voor de keuze van de scenario's.



Selecteer één of meerdere scenario's door op de betreffende grote toets(en) te klikken. Een geselecteerd scenario wordt gemarkeerd met een rood lampje.

Deselecteer een scenario door opnieuw op de betreffende selectietoets(en) te klikken.

Alle scenario's kunnen tegelijk worden geselecteerd met de toets [**A**].

Alle scenario's kunnen tegelijk worden gedeselecteerd met de toets [**X**].

Scenario 5 en scenario 6 kunnen alleen met de woordbestanden worden gespeeld.

Indien de zin(s)-bestanden zijn gekozen, zijn de selectietoetsen van scenario 5 en scenario 6 niet beschikbaar (ze worden grijs getekend). Ze worden ook gedeselecteerd indien ze waren ingedrukt.

In het hoofdmenu worden bij elk spel het aantal gemaakte oefeningen, de procentuele score en de tijdsduur getoond.

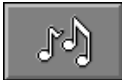
Duur van een sessie

Als slechts één scenario is geselecteerd, worden alle oefeningen van het gekozen bestand (of het mengbestand) één keer aangeboden. Het programma keert daarna terug naar het hoofdmenu.

Als meerdere scenario's zijn geselecteerd, blijft het programma oefeningen aanbieden tot het wordt beëindigd met [**ESC**].

De controletoetsen


De geluidsinstellingen oproepen

Druk op  of [CTRL] + [F3] om de geluidsinstellingen op te roepen.

Opmerking:

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


Het instelmenu oproepen

Druk op  of [CTRL] + [F2] om het instelmenu op te roepen.

Instellingen bewaren

Druk op  om de instellingen in het hoofdmenu te bewaren.


Rapportagemodule

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


Identificatie module

Druk op  of [ALT] + [F3] om het dialoogvenster voor de identificatiemodule op te roepen.

De opgaveneditor oproepen

Druk op  of [CTRL] + [F4] om het editor menu op te roepen.

Starttoets

Druk op  om een of meer geselecteerde scenario's te starten.

Opmerking:

De starttoets kan pas ingedrukt worden nadat minstens één scenario is geselecteerd. De pijl op de toets wordt dan groen gekleurd.

Oefenbestanden

Keuze van het oefenbestand



Woorden of zinnen



Klik de bovenste toets aan voor de selectie van woordbestanden.



Klik de onderste toets aan voor de selectie van zinsbestanden.

In het selectievenster verschijnen de bestanden die tot de gekozen rubriek behoren.

Weergeven bestandsinhoud

De inhoud van het geselecteerde oefenbestand kan weergegeven worden door op [F1] te drukken of door op het selectievenster te klikken.

Indien er een mengbestand aangemaakt is, kan de inhoud van het geselecteerde oefenbestand enkel weergegeven worden door op [F1] te drukken en wordt elk oefenbestand in een afzonderlijk tabblad weergegeven.

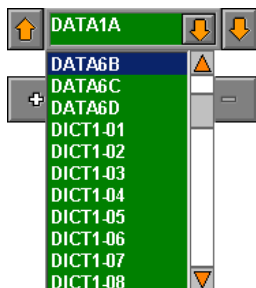
Oefenen met één bestand



In het hoofdmenu kan het oefenbestand worden gekozen.

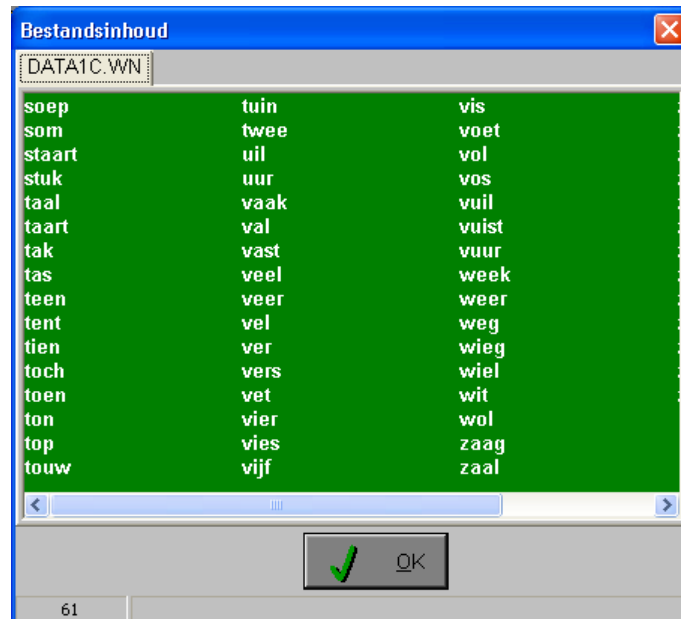
Druk op de pijltjestoets links of rechts **naast** het groene selectievenster om te bladeren. Het bestand dat zichtbaar is in het groene selectievenster zal worden gebruikt.

De pijl **in** het groene selectievenster toont de lijst van alle bestanden van de gekozen selectie. Voor het snel selecteren van een opgegeven bestand is er een keuzelijst toegevoegd.



Een oefenbestand bekijken

Het bestand dat getoond wordt in het groene bestandsselectievenster kan worden bekeken door op het selectievenster te klikken of door op [F1] te drukken.



Links boven staat de naam van het gekozen bestand.

Op het groene veld wordt de bestandsinhoud getoond. Met de schuifbalk onderaan kan u de verdere inhoud bekijken.

Links onderaan staat het aantal woorden of het aantal zinnen dat de oefening bevat.

Met de **OK**-toets komt u terug in het hoofdscherm

Om bestanden te wijzigen of toe te voegen zie: “De opgaveneditor”.


Oefenen met een mengbestand

Als meerdere bestanden gebruikt worden, kan er een mengbestand aangemaakt worden.

Bestanden toevoegen

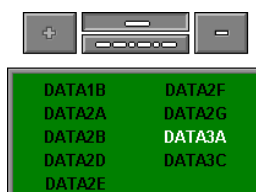
Maximaal tien bestanden kunnen worden samengevoegd tot één mengbestand.



Kies een bestand dat je aan het mengbestand wenst toe te voegen (zie oefenen met één bestand) en klik op de  -toets.


Het toegevoegde bestand wordt getoond op een mengbordje.

Tegelijk wordt het groene bestandsselectievenster wit gekleurd.



Bestanden verwijderen

In het mengbestand kan een bestand worden aangeduid door op de naam te klikken. Dit bestand wordt dan wit gekleurd.

Het wit gekleurde bestand kan uit het mengbestand worden verwijderd door op de  toets te klikken. Als alle bestanden uit het mengbestand worden verwijderd, verdwijnt het mengbordje en is het bestandsselectievenster opnieuw actief (het wordt groen gekleurd).

Opmerking:

Er kan een mengbestand zijn voor woorden en één voor zinnen. Bij omschakeling van woorden naar zinnen (of omgekeerd) wordt het betreffende mengbestand getoond indien het niet leeg is.

De scenario's

Algemeen

Als [ESC] wordt gedrukt tijdens de eerste aanbieding van een opgave of tijdens de invoer, keert het programma terug naar het hoofdmenu. Scenario 3 vormt een uitzondering.

Als [ESC] wordt gedrukt tijdens een hulpaanbieding, stopt de hulp en wordt, eventueel na de wachttijd, naar de invoer gesprongen.

Tekstinvoer

In alle scenario's, behalve in scenario 6, gebeurt de invoer in het tekstveld onderaan het scherm. Invoer is mogelijk met het computertoetsenbord en met het schermtoetsenbord (indien deze optie is geselecteerd).

De lettergrootte is voor de opgave en voor het antwoord steeds afhankelijk van de lengte van de opgave en van de beschikbare ruimte.

De maximale lengte van het antwoord is bepaald door de grootte van het invoerveld.

De tekstcursor kan worden verplaatst met de cursortoetsen links of rechts.

Om onduidelijkheden bij de invoer te vermijden zijn er beperkingen ingebouwd:

- Een antwoord kan niet beginnen met een spatie;
- er kunnen geen 2 spaties na elkaar voorkomen;
- hoofdletters, punten en komma's **moeten** correct ingevoerd worden!

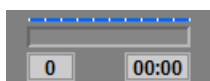
Hulp

Wordt er tijdens het spel op [F1] gedrukt dan verschijnt er hulp.

Het vragen van hulp wordt in de rapportagemodule gemeld.

Overzicht in het hoofdmenu

In het hoofdmenu wordt onder elke scenariotoets volgende informatie getoond:



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

De score wordt bij de start van een nieuwe oefening automatisch gewist.

Scenario 1

Scenario 1 biedt twee mogelijkheden:

- Geschreven woorden of zinnen (het aapmannetje);
- gesproken woorden of zinnen (het aapvrouwkje).

De keuze wordt bepaald in het menu voor de geluidsinstellingen door de knop “spraak” aan of uit te schakelen.

Geschreven woorden of zinnen

In een tekstballon wordt een woord of een zin aangeboden.

Na de kijktijd verdwijnt een aantal letters of een aantal woorden.

Een verdwenen letter wordt vervangen door een punt, een verdwenen woord wordt vervangen door een streep.

Tijdens de wachttijd is het slaapdiertje zichtbaar.

Als de wachttijd afgelopen is, kan het antwoord worden ingevoerd.

De opgave moet **volledig** worden nagetikt, dus niet alleen de verdwenen letters of woorden!



Evaluatie

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets.

Correct antwoord

Het aapmannetje lacht, een goed-geluidje weerklinkt, de opgave verschijnt opnieuw in de tekstballon en de klikmuis verschijnt.

Foutief antwoord

Het aapmannetje kijkt boos, een fout-geluidje weerklinkt en het antwoord moet worden verbeterd.



Hulp

Bij een druk op [F1] wordt de opgave opnieuw getoond, ze blijft gedurende de kijktijd zichtbaar en na een eventuele wachttijd kan er verder worden gewerkt.

Bij een druk op [F3] wordt de correctiemodule getoond, ook als het antwoord nog niet volledig is ingevoerd.

Gesproken woorden of zinnen

Een aapvrouwtje spreekt een woord of een zin uit.

Opmerking:

Enkel indien het betreffende geluidsbestand aanwezig is!

De opgave moet **volledig** worden ingevoerd!

Evaluatie

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets.

Correct antwoord


Het aapvrouwtje lacht, een goed-geluidje weerklinkt en de klikmuis verschijnt.

Foutief antwoord

Het aapvrouwtje kijkt boos, een fout-geluidje weerklinkt en het antwoord moet worden verbeterd.




Hulp

Bij een druk op  of [F1] wordt het woord of de zin opnieuw uitgesproken.

Bij een druk op [F3] wordt de correctiemodule getoond, ook als het antwoord nog niet volledig is ingevoerd.

Bij een druk op [F4] wordt de opgave even in een tekstballon getoond.

De  toets verschijnt **niet** wanneer u voor het gehele scherm (640 x 480) **en** het schermtoetsenbord gekozen heeft.

Scenario 2

Op het bordje bij de rivier schuift de opgave voorbij.
De **breedte** van het bordje wordt bepaald door de verminkingsfactor.
De **schuifsnelheid** is afhankelijk van de snelheidsinstelling.
Tijdens de wachttijd is het slaapdiertje zichtbaar.
Als de wachttijd afgelopen is, kan het antwoord worden ingevoerd.



Let op!

Door een eerste maal op [ESC] te drukken zal het voorbyschuiven van het woord of de zin onderbroken worden. U kunt nu nog steeds het juiste antwoord intikken. Bij de tweede keer dat u op [ESC] drukt, keert u weer naar het hoofdmenu.

Evaluatie

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets.

Correct antwoord

De slang lacht, een goed-geluidje weerklinkt en de klikmuis verschijnt.

Foutief antwoord

De slang kijkt sip, een fout-geluidje weerklinkt en het antwoord moet worden verbeterd.



Hulp

Bij een druk op [F1] wordt de opgave opnieuw getoond en na een eventuele wachttijd kan er verder worden gewerkt.

Bij een druk op [F3] wordt de correctiemodule getoond, ook als het antwoord nog niet volledig is ingevoerd.

Scenario 3

De letters of de woorden van de opgave verschijnen één voor één op het Tv-scherm.

De volgende instellingen bepalen mede het aanbieden van de opgave (zie instelmenu):

- De manuele bediening;
- de structuurtoets;
- de snelheidsfactor (niet bij manuele bediening).



Let op!

Een lage snelheid bij scenario 3 maakt de oefening niet noodzakelijk minder moeilijk!

Evaluatie

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets.

Correct antwoord

De aap kijkt vrolijk, een goed-geluidje weerklinkt en de klikmuis verschijnt.

Foutief antwoord

De aap kijkt boos, een fout-geluidje weerklinkt en het antwoord moet worden verbeterd.



Hulp

Bij een druk op [F1] wordt de opgave opnieuw getoond en na een eventuele wachttijd kan er verder worden gewerkt.

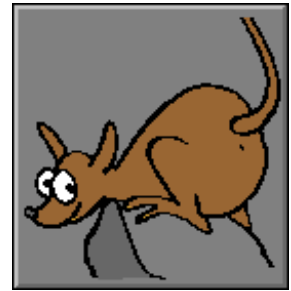
Bij een druk op [F3] wordt de correctiemodule getoond, ook als het antwoord nog niet volledig is ingevoerd.

Scenario 4

In een grot toont de rat een opgave die met balken of strepen is verminkt.

Het verminkingspatroon wordt gekozen uit de geselecteerde opties (zie instelmenu).

Er is geen wachttijd, het antwoord kan meteen worden ingevoerd.



Evaluatie

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets.

Correct antwoord

De rat lacht, een goed-geluidje weerklinkt en de opgave wordt volledig getoond en de klikmuis verschijnt.

Foutief antwoord

De rat kijkt boos, een fout-geluidje weerklinkt en het antwoord moet worden verbeterd.

Didactische tips

Het is zinvol om samen met de kinderen een aantal opgaven te behandelen:

- Welk woord (zin) zou er kunnen verborgen zijn?
- zijn er misschien nog andere woorden (zinnen) die ook aan de opgave beantwoorden?
- weten we het zeker na 1x, 2x, 3x, ... hulp?



Hulp

In scenario 4 is de hulp pittig uitgebouwd: bij elke druk op [F1] wordt er iets meer getoond van de opgave.

Na een korte kijktijd, afhankelijk van de snelheidsinstelling, wordt opnieuw de volledige verminking aangebracht.

Bij een druk op [F3] wordt de correctiemodule getoond, ook als het antwoord nog niet volledig is ingevoerd.

Scenario 5

Scenario 5 kan alleen worden gebruikt met woordbestanden, er is geen wachttijd.

De volgende instellingen bepalen mede het aanbieden van de opgave (zie instelmenu):

- De manuele bediening;
- de structuurtoets;
- de snelheidsfactor (niet bij manuele bediening).



Let op!

Een lage snelheid bij scenario 5 maakt de oefening niet noodzakelijk minder moeilijk!

De letters van een woord zijn verdeeld over een aantal visjes. Het visje met de beginletter(s) licht bij de eerste aanbieding even op. Als er met deze beginletter(s) slechts één antwoord mogelijk is, kan het antwoord meteen worden ingevoerd.

Vaak zal het echter mogelijk zijn om met de getoonde beginletter(s) en de overige letters verschillende woorden te vormen. Dan is het noodzakelijk om één of meer keren hulp te vragen.

Evaluatie

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets.

Correct antwoord

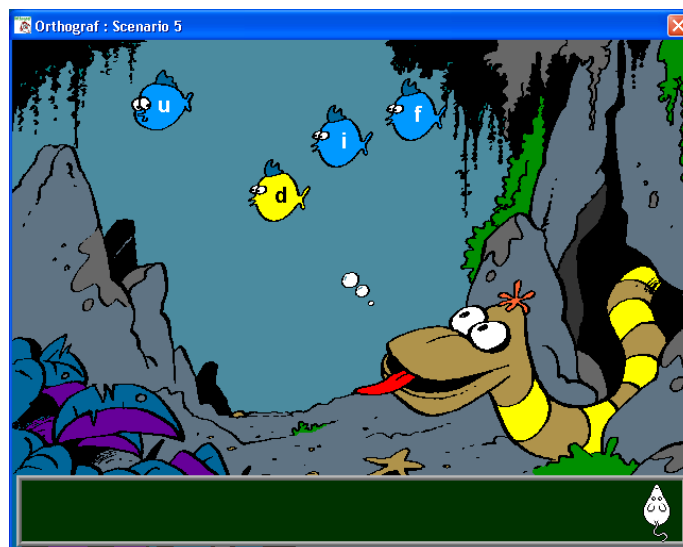
De slang kijkt blij, een goed-geluidje weerklinkt en de klikmuis verschijnt.

Foutief antwoord

De slang kijkt boos, een fout-geluidje weerklinkt en het antwoord moet worden verbeterd.

Didactische tips

Zie de didactische tips bij scenario 4.



Hulp

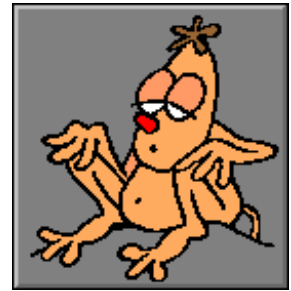
Bij iedere druk op [F1] zal er, startend bij de beginletter(s), steeds één visje meer worden opgelicht. Bij een druk op [F3] wordt de correctiemodule getoond, ook als het antwoord nog niet volledig is ingevoerd.

Scenario 6

Scenario 6 is een meerkeuze opdracht, er is geen wachttijd.
In een tekstveld onderaan wordt de opgave getoond.
U moet ontdekken welk van de zes woordbeelden klopt met de opgave.
Elk puntje staat voor een verdwenen letter.

Evaluatie

Er is slechts één antwoordpoging toegestaan: tik op een cijfertoetsje (op de rotsen) of tik het cijfer op het toetsenbord.

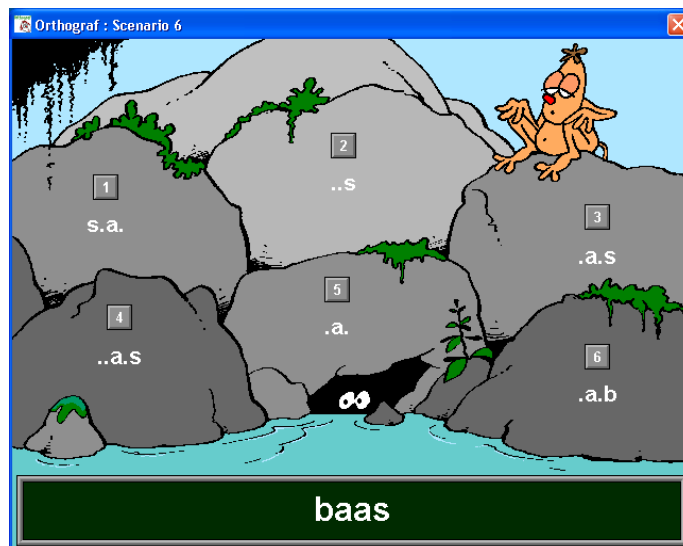


Correct antwoord

De krottenbewoner lacht vrolijk, een goed-geluidje weerklinkt en de klikmuis verschijnt.

Foutief antwoord

De krottenbewoner kijkt boos, een fout-geluidje weerklinkt, het juiste antwoord wordt getoond en de klikmuis verschijnt.



Hulp

Er is geen hulp in scenario 6.

Oefenbestanden

Oefenbestanden geordend per leerjaar

In het pakket zitten 145 oefenbestanden die volledig aansluiten bij de leerinhouden van het nieuwe leerplan spelling.

De gebruikte woorden komen uit de woordfrequentielijst opgesteld door G. Decin en F. Cokelaere (1996).

Samenstelling

De oefenpakketten worden best in de bestaande volgorde afgewerkt. In elk pakket komt een nieuwe leerinhoud aan bod en worden vorige leerinhouden verder ingeoeft maar wel met telkens nieuwe woorden.

DICT1: 15 pakketten van telkens 15 woorden, van DICT1-01 tot en met DICT1-15;

DICT2: 30 pakketten van telkens 20 woorden, van DICT2-01 tot en met DICT2-30;

DICT3: 30 pakketten van telkens 20 woorden, van DICT3-01 tot en met DICT3-30;

DICT4: 30 pakketten van telkens 20 woorden, van DICT4-01 tot en met DICT4-30;

DICT5: 20 pakketten van telkens 20 woorden, van DICT5-01 tot en met DICT5-20;

DICT6: 16 pakketten van telkens 20 woorden, van DICT6-01 tot en met DICT6-16.

Naam van de oefenbestanden

De volledige naam van een oefenbestand wordt als volgt samengesteld:

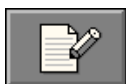
- De naam;
- de eerste letter van de extensie is “W” voor een woordbestand, “Z” voor een zinsbestand;
- de extensie wordt aangevuld met de taal volgens de volgende tabel:

Taal	Woorden	Zinnen
Nederlands	.WN	.ZN
Frans	.WF	.ZF
Engels	.WE	.ZE
Duits	.WD	.ZD
Italiaans	.WI	.ZI
Spaans	.WS	.ZS
Zweeds	.WZ	.ZZ
Fins	.WFI	.ZFI
Portugees	.W.5/6	.Z.5/6

b.v.: DATA27.ZF

Dit is oefenbestand “DATA27”. Het bestaat uit zinnen en bevat oefeningen in het Frans.

De opgaveneditor

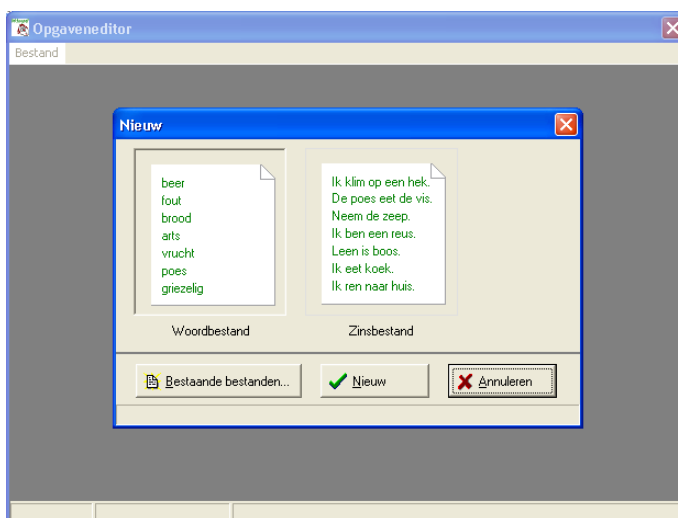


Druk in het hoofdmenu op  of [CTRL] + [F4] om de opgaveneditor op te roepen.

Algemeen

Met de opgaveneditor heeft u de volgende mogelijkheden:

- Opgavenbestanden (woord- en zinsbestanden) aanmaken, wijzigen en een link leggen tussen tekst en een bijhorend geluidsbestand;
- verwijderen van opgavenbestanden;
- wijzigen van het bestand met de toetsenbordindeling;
- wijzigen van het bestand met letterstructuren;
- afdrukken van opgavenbestanden, toetsenbordindeling en het bestand met letterstructuren;
- importeren van oude “orthograf DOS” bestanden.

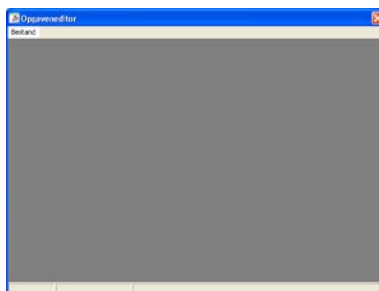


Woordbestand

Druk  De al bestaande woordbestanden worden getoond.

Druk  Nieuwe woordbestanden kunnen aangemaakt worden


Druk  Het scherm wordt verlaten en [bestand] kan gekozen worden.

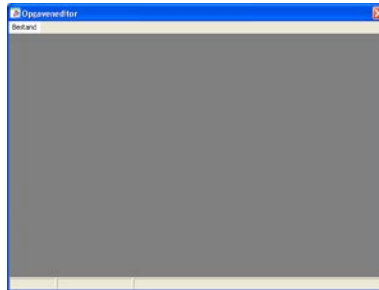


Zinsbestand

Druk  De al bestaande zinsbestanden worden getoond.

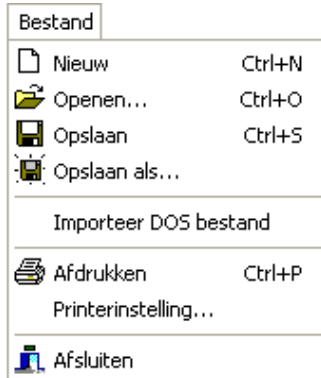
Druk  Nieuwe zinsbestanden kunnen aangemaakt worden

Druk  Het scherm wordt verlaten en [**bestand**] kan gekozen worden.



Menu indeling

Bestand



Nieuw [CTRL] + [N]



Wist heel de matrix en maakt een nieuw opgavenbestand aan met de naam “Untitled”. Indien er al data ingegeven is, wordt eerst bevestiging gevraagd of het bestand hoeft te worden opgeslagen vooraleer de matrix gewist wordt.



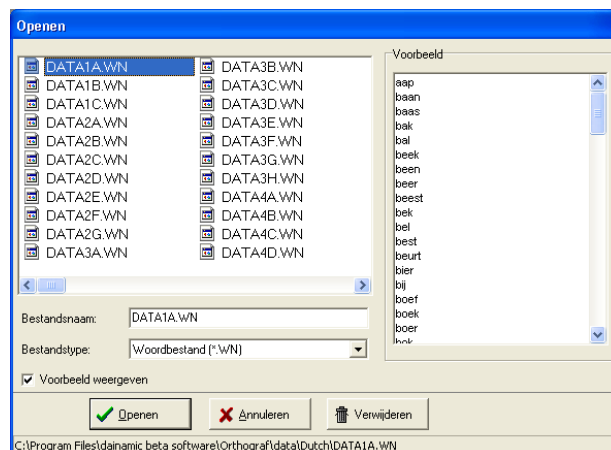
Openen...[CTRL] + [O]



Bestandstype opent:

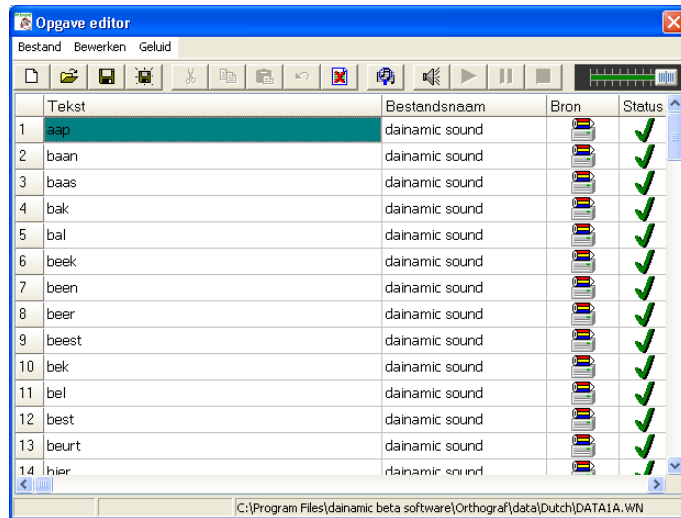
- Een woordbestand;
- een zinsbestand;
- de toetsenbordindeling;
- een letterstructuur bestand.

De taal van het te openen bestand is afhankelijk van de taalinstelling van Orthograf. Klikte u op een bestand dan wordt in “voorbeeld” de inhoud van dat bestand getoond.

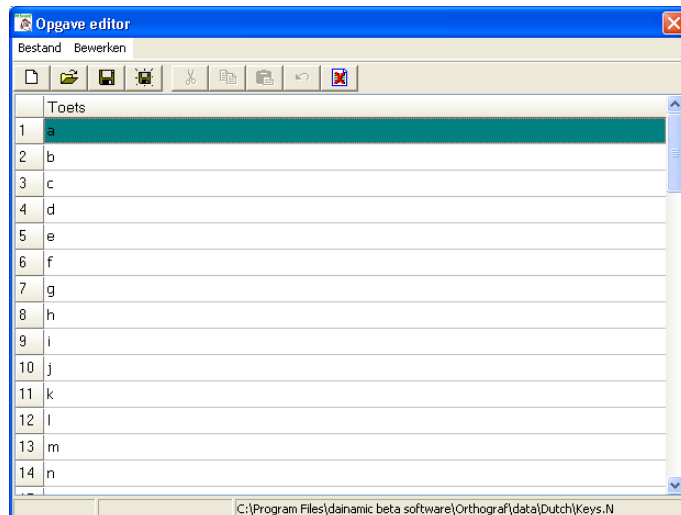


De matrix wordt aangepast aan het type van het geopende bestand.

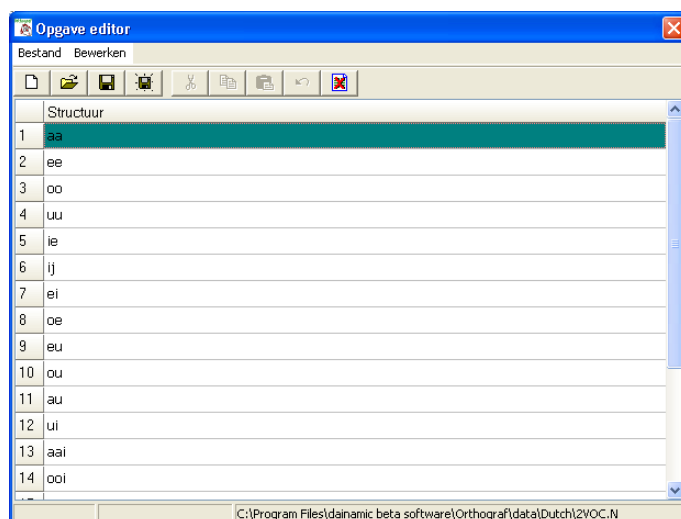
Voor woord- en zinsbestanden:



Voor het bestand met de toetsenbordindeling:




Voor het bestand met de letterstructuren:



Opslaan [CTRL] + [S] 

Bewaart het bestand. Indien het een nieuw bestand is, wordt de “opslaan als” dialoog weergegeven.

Opslaan als... 

Geeft de mogelijkheid om een bestand als woord- of zinsbestand op te slaan onder een andere bestandsnaam.

Opmerking:

Toetsenbordindeling- en letterstructuurbestanden kunnen NIET onder een andere naam opgeslagen worden. (deze naam is KEY.<taalparam> of 2VOC.<taalparam>, waarbij de taalparameter afhankelijk is van de taalinstelling van Orthograf.)

Indien het bestand al bestaat, wordt bevestiging gevraagd.



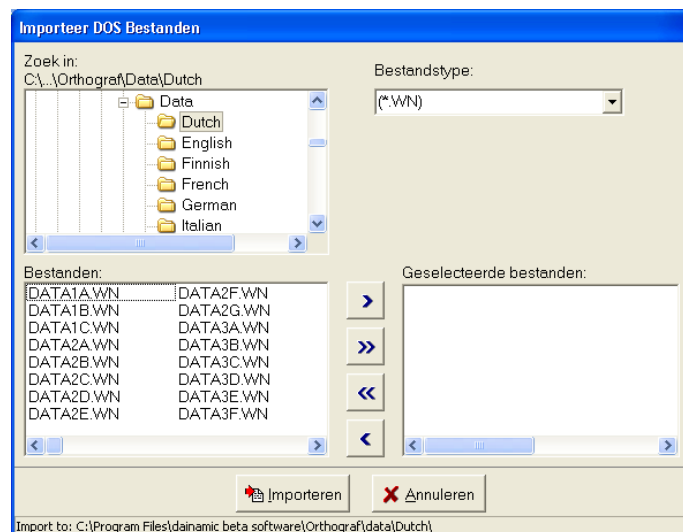
Importeer DOS-bestand...

Geeft u de mogelijkheid om een woord- of zinsbestand van Orthograf voor DOS te importeren om dit om te zetten naar een nieuwe indeling.





De om te zetten bestanden kunnen vanuit elke directory geïmporteerd worden.

Een omgezet bestand wordt steeds in de map <DRIVE>\ **ORTHOGRAF\DATA\<taal>** opgeslagen, waarbij “taal” afhankelijk is van de programmataal.

Al de verschillende bestanden kunnen hier geselecteerd worden (talen).



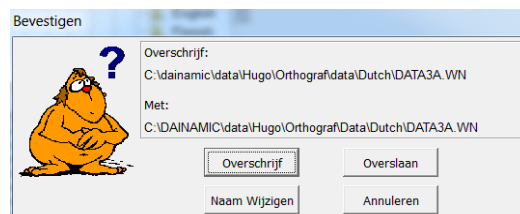
U kunt, via drag en drop, bestanden toevoegen of gebruik maken van de knoppen tussen de twee lijsten.

-  : Voeg geselecteerde bestanden toe;
-  : Voeg alle bestanden toe;
-  : Verwijder al de bestanden;
-  : Verwijder al de geselecteerde bestanden.

Opmerking:

Er kunnen enkel bestanden via **drag en drop** toegevoegd worden uit de linkse kolom en niet vanuit een andere toepassing. (b.v. Verkenner of Total Commander)

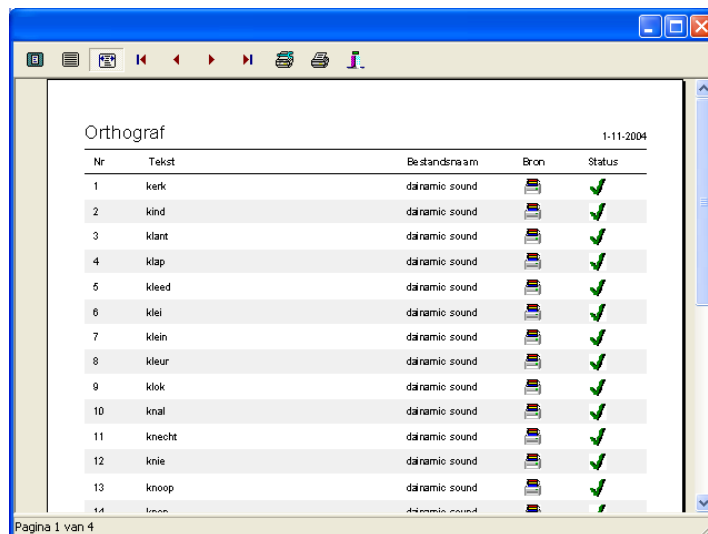
Indien het bestand al aanwezig is, wordt een “bevestigen” dialoog weergegeven.
U hebt hier de volgende keuzemogelijkheden:



- **Overschrijf:** Het bestand wordt overschreven.
- **Overslaan:** Het bestand wordt niet geïmporteerd.
- **Naam Wijzigen:** Het Naam Wijzigen dialoog wordt getoond.
- **Annuleren:** De actie wordt afgebroken bij dit bestand.

Afdrukken [CTRL] + [P]

Drukt het bestand af.



Orthograf 1-11-2004

Nr	Tekst	Bestandsnaam	Eron	Status
1	kerk	dainamic sound		
2	kind	dainamic sound		
3	klant	dainamic sound		
4	klap	dainamic sound		
5	kleed	dainamic sound		
6	klei	dainamic sound		
7	klein	dainamic sound		
8	kleur	dainamic sound		
9	klok	dainamic sound		
10	knal	dainamic sound		
11	knecht	dainamic sound		
12	knie	dainamic sound		
13	knoop	dainamic sound		
14	...	dainamic sound		

Pagina 1 van 4



zoom passend



zoom 100%



zoom naar breedte



eerste pagina



vorige pagina



volgende pagina



laatste pagina



printer instellingen



afdrukken



sluiten

Printerinstellingen

Toont de normale Windows printerinstellingen.

Afsluiten

Hiermee wordt het afdrukvoorbeeld verlaten.

Bewerken



Knippen [CTRL] + [X]



Knipt de geselecteerde tekst.

Kopiëren [CTRL] + [C]



Kopieert de geselecteerde tekst.

Plakken [CTRL] + [V]



Plakt de tekst op de cursorpositie.

Alles selecteren [CTRL] + [A]

Selecteert de hele tekst.

Ongedaan maken [CTRL] + [Z]



Wist de laatste actie.

Wis alles



Wist na bevestiging de inhoud van het bestand.

Geluid



Zoek bestanden [CTRL] + [F]



Laat het programma zoeken in de geluidsbestanden van Dainamic of er een passend geluidsbestand is voor het woord of de zin in de kolom tekst.

Aanmaken van opgavenbestanden

Algemeen

- De editor volgt steeds de ingestelde programmataal van het programma.
- Het aantal woorden of zinnen is beperkt tot 100 per bestand.
- Voor het ingeven en linken van een opgavenbestand aan een passend geluid is gebruik gemaakt van een matrix structuur die voor een opgavenbestand onderstaande indeling heeft:

Tekst:

Bevat het woord of de zin voor de opgave.

Bestandsnaam:

Bevat de naam van het geluidsbestand dat aan de tekst gekoppeld is.

Bron:

Geeft via een pictogram informatie weer op welke plaats het geluidsbestand aanwezig is.



Een dainamic geluidsbestand op de installatie-CD;



Een dainamic geluidsbestand op harde schijf;



Een zelf aangemaakt MP3-geluidsbestand op harde schijf;



Een zelf aangemaakt WAV-geluidsbestand op harde schijf;



Een zelf aangemaakt OGG-geluidsbestand op harde schijf.

Status:

Geeft via een pictogram weer of er voor het item een geluidsbestand geselecteerd is.



Het geluidsbestand is aanwezig;



Het geluidsbestand is niet aanwezig.

Opmerking:

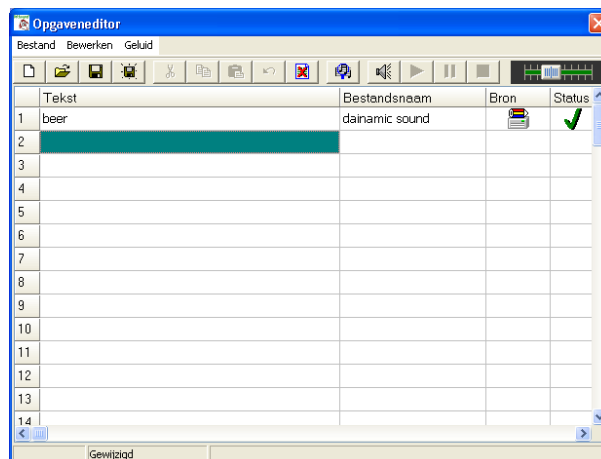
Het is niet noodzakelijk dat er voor elke opgave een geluid aanwezig is. Indien er géén geluid opgegeven is, wordt de opgave in scenario 1 enkel visueel getoond.

Voorbeeld voor het aanmaken van een nieuw opgavenbestand

1. Start de opgaveneditor in het hoofdscherm.
2. De eerste cel is automatisch geselecteerd, of klik op de cel om deze te selecteren.
3. Vul in de eerste cel een tekst als opgave in (b.v. beer).
4. Bij het verlaten van de cel via
 - [TAB]-toets;
 - pijltoetsen;
 - [ENTER]-toets;
 - menu <geluid> <zoek bestanden >;
 - **zoek dainamic geluidsbestanden**-toets,wordt er in de dainamic geluidsbestanden gezocht naar een passend geluidsbestand.
5. Indien er een passend geluidsbestand gevonden is, worden de andere cellen van de rij automatisch aangevuld.
 - In de kolom “Bestandsnaam” wordt “dainamic sound” weergegeven.
 - In de kolom “Bron” wordt het pictogram “dainamic geluidsbestand” weergegeven.
 - In de kolom “Status” wordt het pictogram “OK” weergegeven.

Op deze manier kunnen op elke nieuwe regel woorden of zinnen worden ingevoerd.

Hierdoor is er een geluidsbestand met de tekst verbonden.



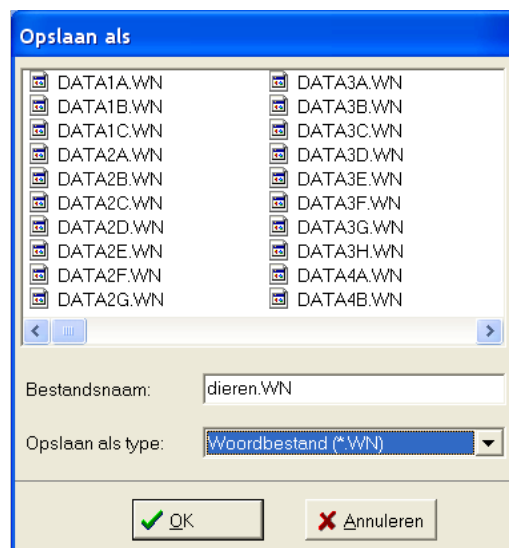
6. Selecteer de tweede kolom in deze rij en druk de **afspelen**-toets in voor het weergeven van het geluid.

Wissen van een geselecteerd geluidsbestand

Klik met de muis op de cel waarvan je de link wilt verwijderen. Druk vervolgens op de [DEL]-toets. Hierdoor wordt de cel leeggemaakt en is de link verwijderd.

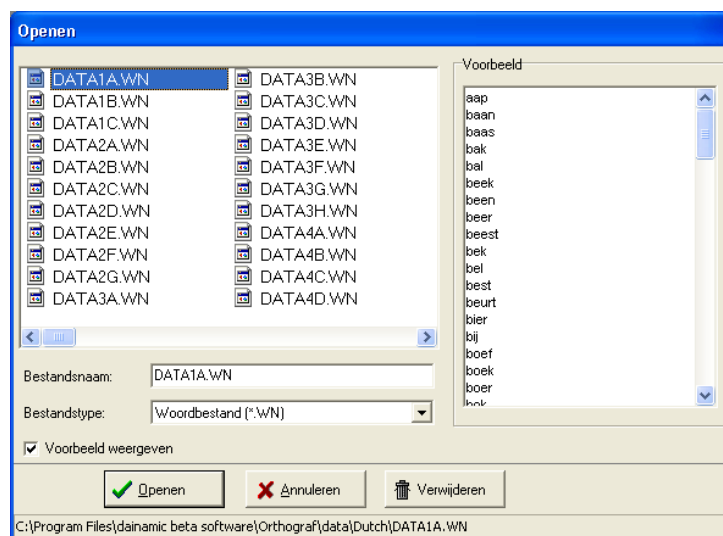
Bewaren van het opgavenbestand

1. Kies menu <bestand>, daarna <Opslaan > om de opslaan dialoog op te roepen.
2. Geef een passende bestandsnaam op.
3. Selecteer in “de opslaan als” dialoog bij “opslaan als type”; het type woordbestand.
4. Druk op de **OK**-toets om het opgavenbestand te bewaren.
5. Indien het bestand al aanwezig is, wordt gevraagd of het bestaande bestand mag overschreven worden, of er een nieuwe naam gegeven wordt.
6. Bij het verlaten van de opgaveneditor is het nieuwe bestand nu eveneens selecteerbaar in de lijst met beschikbare bestanden in het hoofdscherm.




Openen van een opgavenbestand

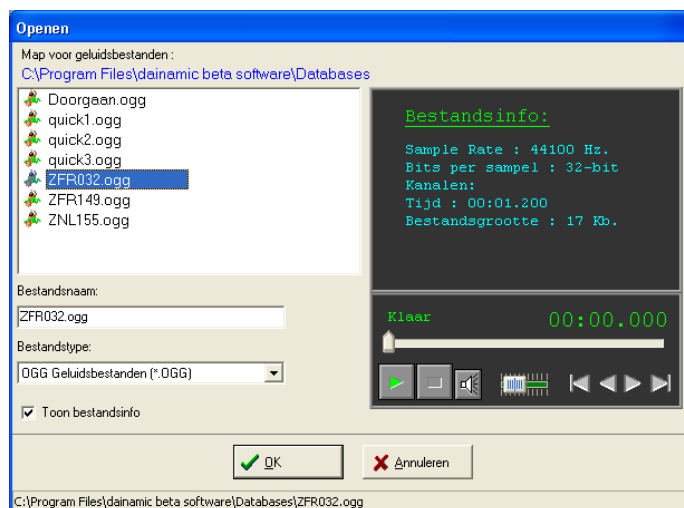
1. Kies menu <bestand>, daarna <Openen> om de “openen dialoog” op te roepen.
2. Selecteer bestandstype woord- of zinsbestand.
3. In de bestandslijst wordt de lijst weergegeven van de aanwezige bestanden, en dit voor de gemaakte selectie.
4. Selecteer in de bestandslijst het gewenste bestand.
5. Onder voorbeeld wordt steeds de inhoud van een geselecteerd bestand weergegeven.
6. De optie “Voorbeeld weergegeven” toont of verbergt de inhoud van het geselecteerde bestand.
7. Klik op de **Openen**-toets om het bestand te openen waarna het in de editor geopend wordt.
8. Een geselecteerd bestand verwijderen is mogelijk door het bestand te selecteren en de **Verwijderen**-toets in te drukken.



Aanpassen geluidsbestand

Door op het betreffende veld van de bestandsnaam te klikken wordt het  icoontje in dat veld zichtbaar.

Bij het indrukken van deze toets, wordt de “openen” dialoog getoond. Hier kan een passend geluidsbestand geselecteerd worden.



Onder “map voor geluidsbestanden” wordt de inhoud van de map getoond, waarin u als gebruiker zelf aangemaakte bestanden kan plaatsen.

Het instellen van deze map kan in het “set-up” gedeelte dat in het hoofdscherm via [CTRL] + [F1] op te roepen is.

1. Selecteer het gewenste bestandstype (OGG, WAV of MP3).
2. Selecteer het gewenste bestand uit de lijst.
3. Nu wordt in de rechter schermhelft informatie weergegeven over het geselecteerde bestand.
4. De optie “Toon bestandsinfo” toont of verbergt het informatieblok.
5. Gebruik eventueel de geluidsspeler voor het weergegeven van het geluid. Deze heeft onderstaande mogelijkheden:
 - afspelen, pauze en stop;
 - geluid aan / uit;
 - instellen volume;
 - naar begin, einde, snel voor - en achteruit.
6. Druk op de **OK**-toets om de dialoog te sluiten.

In de editor wordt automatisch de bestandsnaam en bron aangepast t.o.v. het geselecteerde geluidsbestand.

ORTHOGRAF	2
ALGEMENE AFSPRAKEN	3
TOEGEKENDE TOETSEN EN TOETSENCOMBINATIES.....	3
TAALOPTIES	4
MUISGEBRUIK	4
KLIKMUIS	4
COMMANDOTOETSEN.....	5
<i>De instellingen tijdelijk wijzigen</i>	5
<i>De instellingen definitief wijzigen</i>	5
NAAR HET HOOFDMENU.....	5
HET PROGRAMMA VERLATEN.....	5
INSTELLINGEN	6
ALGEMEEN	6
KIES TAAL	6
WEERGAVE.....	6
SCHERMBEVEILIGING	7
MAP VOOR GELUIDSBESTANDEN	7
HET INSTELMENU	8
DE TAALKEUZE.....	9
DE KIJKTIJD	9
DE WACHTTIJD	9
HET SCHERMTOETSENBORD.....	10
DE CONTROLETOETSEN.....	10
<i>De wisseltoets</i>	10
<i>De verwijderoets (= [backspace])</i>	10
<i>De bevestigingstoets (= [ENTER])</i>	10
<i>Het schermtoetsenbord wijzigen of uitbreiden</i>	10
DE MANUELE BEDIENING	11
DE STRUCTUURTOETS.....	11
DE VERMINKINGSPATRONEN	11
DE VERMINKINGSFACTOR.....	12
<i>Woordbestanden</i>	12
<i>Zinsbestanden</i>	12
DE SNELHEIDSFACTOR	12
DE CORRECTIEMODULE	13
GELUID	14
ALGEMEEN	14
ACTIE	14
SPRAAK.....	14
HET HOOFDMENU	15
DUUR VAN EEN SESSIE.....	15
DE CONTROLETOETSEN	16
DE GELUIDSINSTELLINGEN OPROEPEN	16
HET INSTELMENU OPROEPEN.....	16
INSTELLINGEN BEWAREN.....	16
RAPPORTAGEMODULE.....	16
IDENTIFICATIE MODULE	16
DE OPGAVENEDITOR OPROEPEN.....	16
STARTTOETS.....	16

OEFENBESTANDEN	17
KEUZE VAN HET OEFENBESTAND.....	17
<i>Woorden of zinnen</i>	17
<i>Weergeven bestandsinhoud</i>	17
OEFENEN MET ÉÉN BESTAND	17
EEN OEFENBESTAND BEKIJKEN	18
OEFENEN MET EEN MENGBESTAND	18
<i>Bestanden toevoegen</i>	18
<i>Bestanden verwijderen</i>	19
DE SCENARIO'S	20
ALGEMEEN	20
TEKSTINVOER	20
HULP.....	20
OVERZICHT IN HET HOOFDMENU	20
SCENARIO 1	21
GESCHREVEN WOORDEN OF ZINNEN	21
EVALUATIE.....	21
<i>Correct antwoord</i>	21
<i>Foutief antwoord</i>	21
HULP.....	21
GESPROKEN WOORDEN OF ZINNEN	22
EVALUATIE.....	22
<i>Correct antwoord</i>	22
<i>Foutief antwoord</i>	22
HULP.....	22
SCENARIO 2	23
<i>Let op!</i>	23
EVALUATIE.....	23
<i>Correct antwoord</i>	23
<i>Foutief antwoord</i>	23
HULP.....	23
SCENARIO 3	24
<i>Let op!</i>	24
EVALUATIE.....	24
<i>Correct antwoord</i>	24
<i>Foutief antwoord</i>	24
HULP.....	24
SCENARIO 4	25
EVALUATIE.....	25
<i>Correct antwoord</i>	25
<i>Foutief antwoord</i>	25
DIDACTISCHE TIPS	25
HULP.....	25
SCENARIO 5	26
<i>Let op!</i>	26
EVALUATIE.....	26
<i>Correct antwoord</i>	26
<i>Foutief antwoord</i>	26
DIDACTISCHE TIPS	26
HULP.....	26

SCENARIO 6	27
EVALUATIE.....	27
<i>Correct antwoord</i>	27
<i>Foutief antwoord</i>	27
HULP.....	27
OEFENBESTANDEN	28
OEFENBESTANDEN GEORDEND PER LEERJAAR.....	28
SAMENSTELLING	28
<i>Naam van de oefenbestanden</i>	28
DE OPGAVENEDITOR	29
ALGEMEEN	29
WOORDBESTAND.....	29
ZINSBESTAND	30
MENU INDELING.....	31
<i>Bestand</i>	31
<i>Bewerken</i>	36
<i>Geluid</i>	37
AANMAKEN VAN OPGAVENBESTANDEN	38
ALGEMEEN	38
<i>Tekst:</i>	38
<i>Bestandsnaam:</i>	38
<i>Bron:</i>	38
<i>Status:</i>	38
VOORBEELD VOOR HET AANMAKEN VAN EEN NIEUW OPGAVENBESTAND	39
WISSEN VAN EEN GESELECTEERD GELUIDSBESTAND	40
BEWAREN VAN HET OPGAVENBESTAND.....	40
OPENEN VAN EEN OPGAVENBESTAND.....	41
AANPASSEN GELUIDSBESTAND	42