

Muisspelletjes



Door op het linker icoon (schermbeeld) te klikken komt u op de site van de OWG.

Muisspelletjes

Auteur: J. Boonstra

© 1995-2003

Rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of enige wijze, hetzij elektronisch, door kopiëren, opnamen of enige manier, zonder voorafgaande toestemming van het OWG-Bureau BV.

Copyright OWG-Bureau BV 2003

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave.....	1
Inleiding.....	2
Doel van het programma:.....	2
1. Het programma (leerlingendeel).....	3
Starten	3
Naam opgeven.....	3
Hoofdmenu	4
Puzzelen	5
Plaatje pakken	6
Mannetjes	7
Mozaïeken	8
Plaatjes meten	9
Kleuren	10
Schaduwen	11
Muizenholletje.....	12
Doolhof	13
2. Het lerarendeel.....	14
Leraarmenu.....	14
Resultaten.....	14
Instellingen.....	15
3. OWG Central Unit, een centrale database.....	16
4. De spraaksynthese, ScanSoft® RealSpeak™	17
5. Systeemeisen.....	17
6. Taalkeuze.....	17
7. Installatie	17

Adres

OWG-Bureau BV
Postbus 1206
6040 KE ROERMOND (NL)

Fax : +31(0)475 - 333 866
Servicedesk : +31(0)475 - 355 850

Bereikbaar

Maandag, donderdag, vrijdag: 08.30 – 13.00 uur
Dinsdag: 08.30 – 12.00 uur
Woensdag: 13.30 – 16.30 uur

E-mail: helpdesk@bureau.owg.nl

E-mail: bureau@owg.nl

Bezoek ook www.owg.nl en www.owgthuis.nl

Muisspelletjes

Inleiding

Muisspelletjes is een programma voor de onderbouw van het basisonderwijs. Het bevat een aantal speelse oefeningen om te schuiven met de muis en het klikken te oefenen.

Doel van het programma:

- Verbetering van de oog-hand (muis) coördinatie,
- Het kunnen opmerken van verschillen en overeenkomsten,
- Creatief inkleuren van een afbeelding.

1. Het programma (leerlingendeel)

Starten

Dubbelklik op het icoontje 'Muisspelletjes'
Klik in het introductiescherm op de knop 'Starten'.

Naam opgeven.

In het volgende scherm kan de leerling zijn/haar groep kiezen en daarna zijn/haar naam.
Deze namenlijst wordt actueel gehouden door de OWG Central Unit. Waar in de OWG Central Unit een icoon gekoppeld is aan een naam, worden deze iconen voor de namen van de leerlingen geplaatst.

Kinderen van de onderbouw herkennen dan hun naam aan het plaatje én aan de naam die er achter staat.



Klik op de knop Verder om verder te gaan.

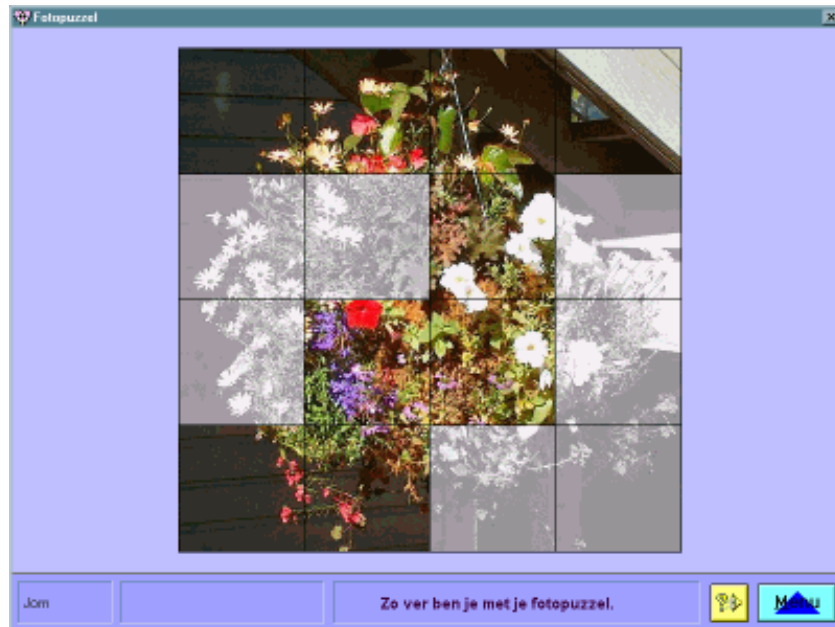
Hoofdmenu



Op het scherm staan negen plaatjes, die de verschillende onderdelen van het programma Muisspelletjes voorstellen. Wanneer met de muis over een plaatje wordt bewogen, verschijnt de naam van het onderdeel onder aan het scherm en wordt deze ook uitgesproken, wanneer de Real Speak spraaksynthese is geïnstalleerd op de computer. Klik dan met de muis op het plaatje van het onderdeel om het te starten.

Puzzelen

De fotopuzzel vormt een centraal onderdeel binnen Muisspelletjes. Telkens als een van de andere onderdelen klaar is, krijgt de leerling een nieuw puzzelstukje en gaat dan automatisch naar het scherm met de fotopuzzel wanneer op de blauwe Menuknop wordt geklikt. Alleen bij het onderdeel Kleuren kan geen puzzelstukje worden verdiend.



In het begin zijn nog alle stukjes van de fotopuzzel grijs, maar een verdiend puzzelstukje is gekleurd en de juiste plek ervan moet worden aangeklikt in het puzzelrooster. Zo wordt dus na verloop van enige tijd de foto helemaal gekleurd en kan aan een volgende foto worden begonnen.

Wordt er vanuit het menu op het onderdeel puzzelen geklikt, dan is er alleen te zien hoe ver de puzzel klaar is. Er is op dat moment geen nieuw puzzelstukje, dat kan alleen 'verdiend' worden met de andere onderdelen.

Plaatje pakken

Bij Plaatje pakken gaat het erom zo snel mogelijk een afbeelding op het scherm te klikken. Nadat het plaatje aangeklikt is, verdwijnt het van het scherm en komt op een andere plek weer tevoorschijn.

Het spel stopt wanneer er 20 keer een plaatje is aangeklikt.



Mannetjes

In het onderdeel Mannetjes moet een grote afbeelding gelijk worden gemaakt aan een kleine.

Nek, mond, neus, ogen en haar is variabel en kan worden aangepast.

Door te klikken op de zwarte driehoekjes aan weerszijden van de losse onderdelen nek, mond, neus, ogen en haar kan naar het overeenkomstige plaatje worden gebladerd. Door dan te klikken op de afbeelding, wordt deze toegepast op de grote afbeelding.

Is de grote afbeelding dezelfde als de kleine, dan kan er op de groene nakijkknop worden geklikt.

Bij de eerste opdracht is er visuele en auditieve ondersteuning wat het kind precies moet doen.

Na 5 opdrachten is er een nieuw puzzelstukje verdiend. Door op de blauwe menuknop te klikken verschijnt automatisch het puzzelscherm.



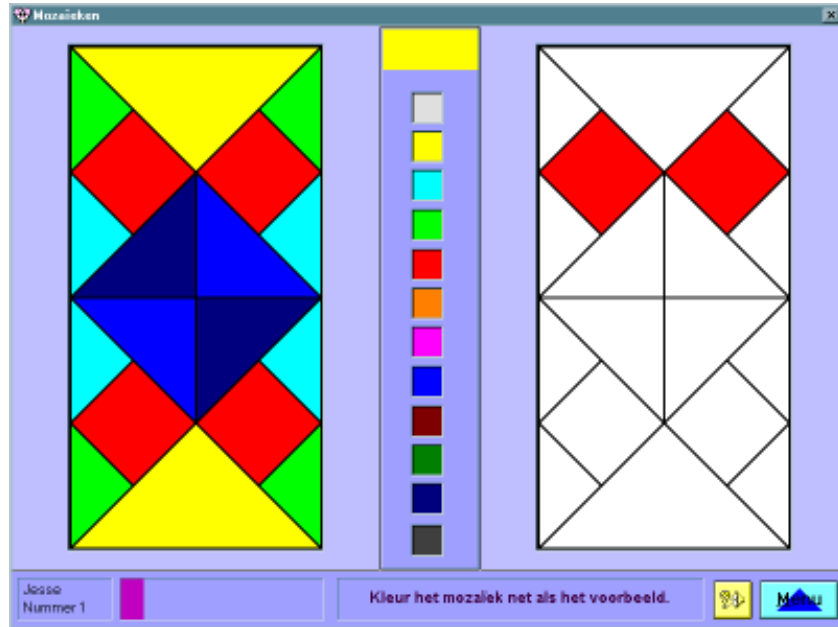
Mozaïeken

Een ingekleurd mozaïek links en een ongekleurde rechts.

Het rechter mozaïek moet op dezelfde manier worden ingekleurd als het voorbeeld links.

De invulkleur kan worden gekozen in de middelste kolom. De kleur in het grote vak boven is de actieve invulkleur.

Zijn de twee mozaïeken precies gelijk, dan is er een nieuw puzzelstukje verdiend. Door op de blauwe menuknop te klikken verschijnt automatisch het puzzelscherm.

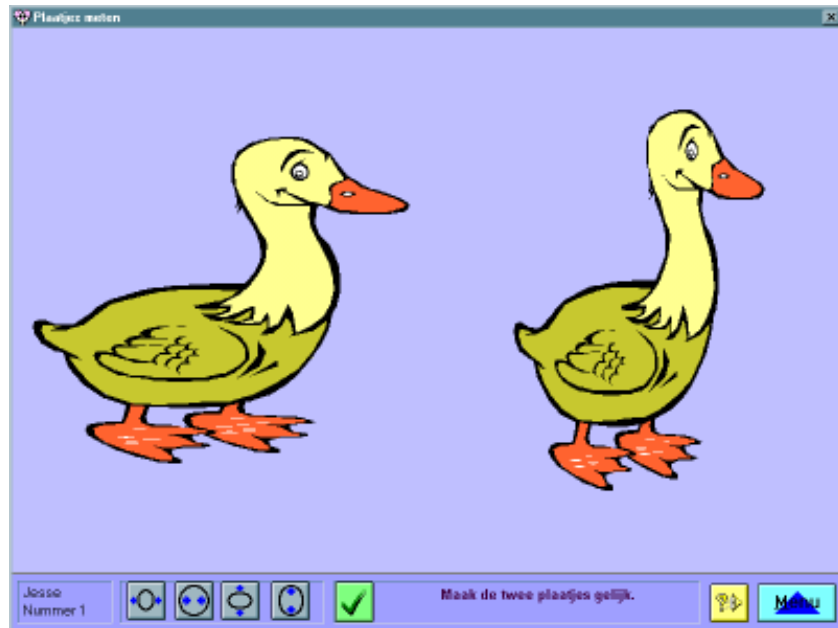


Plaatjes meten

Hier moeten twee plaatjes qua afmeting hetzelfde worden gemaakt. De hoogte en de breedte van het linkerplaatje kan worden aangepast door op een van de knopjes met een zwarte cirkel met blauwe pijltjes te klikken. De blauwe pijltjes geven aan in welke richting het plaatje vergroot of verkleind gaat worden.

Zijn de plaatjes even groot, dan moet er op de groene nakijkknop worden geklikt.

Na vijf opdrachten is er een nieuw puzzelstukje verdiend. Door op de blauwe menuknop te klikken verschijnt automatisch het puzzelscherm.



Kleuren

Een kleurplaat die op het scherm kan worden ingekleurd.

Klik op een kleurtje in het palet en klik daarna in de afbeelding.

Bij dit onderdeel is geen puzzelstukje te verdienen! Bij het werken met voor ingestelde niveaus gaat de leerling naar een volgend niveau als er meer dan 15 keer in de tekening geklikt is.



Schaduwen



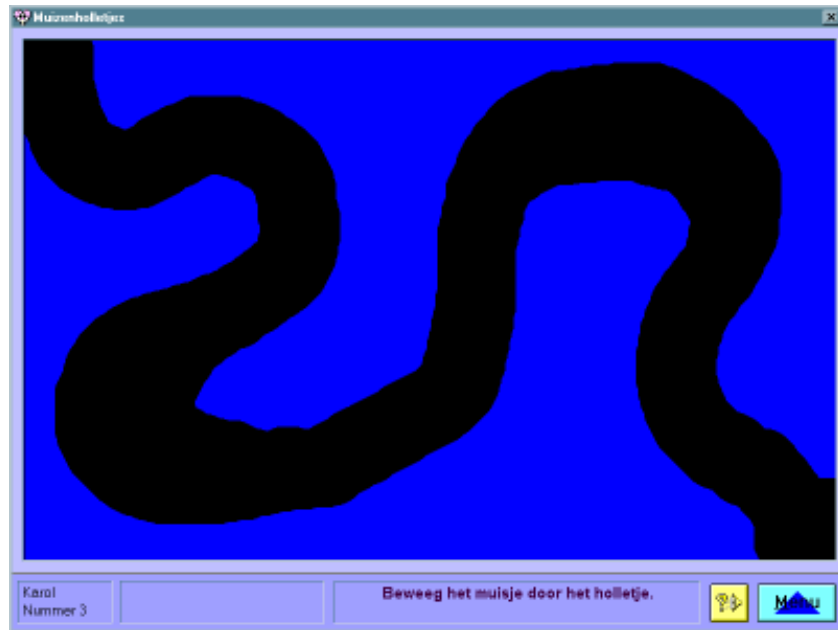
Op het scherm staan tien afbeeldingen die helemaal zwart zijn ingekleurd, de schaduwen van tien gekleurde afbeeldingen die een voor een op een kaartje onder aan het scherm komen staan.

Het kaartje met de gekleurde afbeelding moet worden geslept naar de overeenkomstige schaduw. Daar blijft het plakken, op een andere plek geplaatst, schiet het weer terug naar de beginpositie.

Het slepen gebeurt volgens de 'kindersleep' methode. Een keer klikken en het plaatje beweegt mee, nog een keer klikken om het vast te 'plakken'.

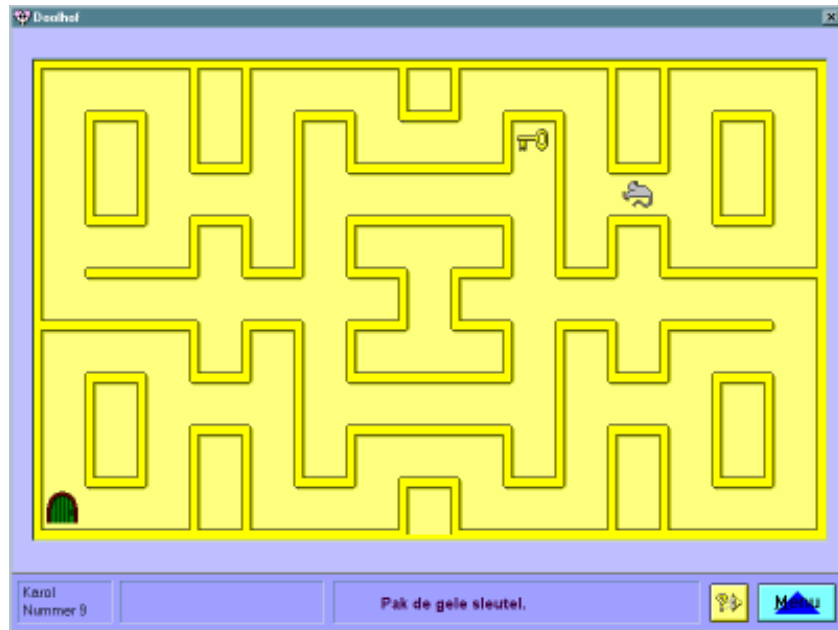
Staan alle plaatjes op hun plek, dan is er een nieuw puzzelstukje verdiend. Door op de blauwe menuknop te klikken verschijnt automatisch het puzzelscherm.

Muizenholletje



Een muisje moet door een gangenstelsel worden geleid zonder de randen te raken. Dit vereist een goede muisvaardigheid. Om te starten moet de muispijl voorzichtig op een lichtblauw vierkantje worden gezet. De pijl verandert dan in het muisje dat door de gang moet kruipen. Wordt de rand geraakt, dan kan er opnieuw worden begonnen door de groene knop met een geel ovaal erin aan te klikken. Slaagt het muisje erin de rechter onderhoek te halen, dan is er een nieuw puzzelstukje verdiend. Door op de blauwe menuknop te klikken verschijnt automatisch het puzzelscherm.

Doolhof



Een muisje moet door een doolhof lopen. Eerst de gele sleutel pakken, dan gaat het deurtje open en daarna door de deur gaan.

Het muisje wordt bestuurd door op de cursortoetsen (pijltjestoetsen) te drukken. Door op de blauwe menuknop te klikken verschijnt automatisch het puzzelscherm.

2. Het lerarendeel

U komt in het lerarenmenu wanneer u in het namenscherf de toetscombinatie Ctrl – L indrukt op het toetsenbord.



Leraarmenu

U kunt hier kiezen uit het leraarmenu: **Resultaten bekijken** of **Instellingen** maken.

Resultaten.

U kunt de resultaten bekijken door in het lerarenmenu te klikken op de knop Resultaten. De resultaten worden per groep bewaard. Klik in de lijst op de naam van de groep waarvan u resultaten wilt zien.

Door op de titel van een van de kolommen Datum, Naam, Niveau, Oefening, Opdr., Goed, Fout of Tijd te klikken wordt de hele lijst gesorteerd op het geklikte onderdeel.

Opdr. = het aantal opdrachten dat gemaakt is

Goed = het aantal opdrachten dat in één keer goed is gedaan.

Fout = het aantal keren dat er een fout is gemaakt.

Muisspelletjes

Datum	Naam	Nummer	Oefening	Opdr.	Goed	Fout	Tijd
03-10-2004	Jur	10	Mozelaken	28	28	1	1.33
03-10-2004	Jur	4	Plaatsje pakken	20	20	0	0.46
03-10-2004	Jur	9	Plaatsje meten	20	5	2	4.43
03-10-2004	Jur	7	Mozelaken	47	47	0	1.26
03-10-2004	Jur	2	Plaatsje pakken	20	20	0	0.32
03-10-2004	Jur	3	Plaatsje meten	20	5	1	3.12
03-10-2004	Jur	8	Mozelaken	35	0	0	0.05
03-10-2004	Jur	6	Plaatsje pakken	20	20	0	1.21
03-10-2004	Jur	0	Plaatsje pakken	20	20	0	0.19
03-10-2004	Jesse	7	Plaatsje pakken	20	20	0	0.30
03-10-2004	Jesse	0	Plaatsje pakken	20	20	0	0.20
03-10-2004	Jesse	1	Plaatsje pakken	20	20	0	0.21
03-10-2004	Jesse	0	Plaatsje pakken	20	20	0	0.18
03-10-2004	Jesse	2	Plaatsje pakken	20	20	0	0.29
03-10-2004	Jesse	1	Plaatsje pakken	20	20	0	0.19
03-10-2004	Jesse	0	Plaatsje pakken	20	20	0	3.02

U kunt de hele lijst afdrukken of, wanneer u een of meer regels heeft geselecteerd, alleen de geselecteerde regels.

Geselecteerde regels kunnen ook worden verwijderd door op de knop Wissen te klikken en daarna het verwijderen te bevestigen door op knop Ja te klikken.

Instellingen

Klikt u in het leraarmenu op de knop Instellingen, dan komt u terecht in het volgende scherm:

Groepen:

- Groep 1
- Groep 3 en 4
- Groep 5
- Groep 6
- Groep 7
- Groep 8
- Juffrouw Angela
- Meester Jack

Leerlingen:

- Ere
- Jorn
- Kim
- Lisanne
- Roland
- Steven
- Toine
- Veerte

Instelling voor Jorn

Onderdelen:

- Plaatsje pakken: 1 (zelf kiezen)
- Mannetjes: 3 (zelf kiezen)
- Mozelaken: 6 (zelf kiezen)
- Plaatsjes meten: 1 (zelf kiezen)
- Kleurplaat: 1 (zelf kiezen)
- Schaduwen: 8 (zelf kiezen)
- Muizenholletje: 1 (zelf kiezen)
- Doolhof: 3 (zelf kiezen)

Resultaten opslaan:

- Niets opslaan.
- Resultaten opslaan.

OBS de Schakel
HOOGEZAND

De instellingen worden per kind bewaard, maar u kunt wel voor meerdere leerlingen tegelijk (of zelfs de hele groep) een instelling in één keer maken.

Met behulp van de Shift toets kunt u meerdere leerlingen in de lijst selecteren.

Bij het testen van het programma bleek dat sommige kinderen steeds het makkelijkste onderdeel kozen om maar zo snel mogelijk een nieuw puzzelstukje te krijgen.

Om te zorgen dat alle niveaus (nummers) aan bod komen, kan er voor worden gekozen om het niveau in te stellen. Dit kan per onderdeel gebeuren.

Wanneer u bijvoorbeeld het onderdeel **Plaatje pakken** instelt op nummer 1, dan kan het kind bij dit onderdeel niet meer zelf kiezen, maar wordt er gewerkt met plaatje 1.

Is de leerling hiermee klaar, en heeft een nieuw puzzelstukje verdiend, dan wordt ook automatisch het nummer verhoogd.

Dit gaat zo door tot het hoogste nummer klaar is, daarna mag de leerling weer zelf kiezen.

Wanneer de leerling een aantal keren heeft gewerkt, kunt u hier ook zien hoe ver elk onderdeel gevorderd is, omdat het laatst gekozen niveau wordt weergegeven.

U kunt ook aangeven of de resultaten bewaard moeten worden:

Niets opslaan – U krijgt dan ook geen overzicht van de resultaten.

Resultaten opslaan – De resultaten worden wel opgeslagen.

n.b. Vergeet niet een gekozen instelling op te slaan door op de knop Opslaan te klikken.

3. OWG Central Unit, een centrale database

Dit programma maakt gedeeltelijk gebruik van de OWG Central Unit. Hierbij worden alleen de namen ingelezen.

Een van de onderdelen van de OWG software is de centrale opslag van gegevens. De **OWG Central Unit (OCU)** - is een volgende stap om het **gebruik** van software te vereenvoudigen. Tot voor kort moesten nog alle namen van leerlingen en groepen per programma afzonderlijk door de leerkracht worden ingevoerd. Elke programmeur had zijn eigen idee over hoe dat moest gebeuren. Dat is ook zo met de presentatie van de resultaten. Het grote nadeel hiervan was dat bij het gebruik van veel verschillende OWG programma's telkens de namen opnieuw moesten worden ingevoerd. Bij enkele programma's bestaat al de mogelijkheid om leerlingnamen te importeren uit edex bestanden.

De OCU is een databasefaciliteit die met alle nieuwe programma's meegeleverd gaat worden en is ontstaan door de vraag uit het veld om leerlingennamen en resultaten op een eenvoudige manier toegankelijk te maken. Als OWG kennen we als geen ander dit probleem door het grote aanbod aan educatieve software. In deze databasefaciliteit worden één keer alle leerlingennamen ingevoerd. Dit kan door intypen of door het importeren vanuit edex bestanden. Is deze database eenmaal gevuld met leerlinggegevens, dan zullen alle nieuwe programma's hiervan automatisch gebruik maken. Ook de resultaten die leerlingen behalen, worden van een aantal programma's in deze OCU overzichtelijk per programma bijgehouden. Zo ontstaat er per leerling per programma een duidelijk overzicht van de resultaten van de leerling.

De resultaten van *Muisspelletjes* worden (nog) niet in deze OCU bijgehouden; deze worden in het programma bijgehouden en gepresenteerd.

Het invoeren /inlezen van namen en groepen gaat bij *Muisspelletjes* wel via de OCU.

4. De spraaksynthese, ScanSoft® RealSpeak™

Een van de onderdelen van de OWG software is de toevoeging van spraaksynthese. De OWG heeft in het verleden steeds gezocht naar mogelijkheden om de software voor een zo groot mogelijk "publiek" toegankelijk te maken. Bij sommige programma's komt dat tot uiting door aparte versies te ontwikkelen voor Nederland en Vlaanderen. Andere programma's werden raamwerkprogramma's die d.m.v. vullingen voor meerdere groepen inzetbaar zijn. Op het moment is de techniek zover dat de toevoeging van geluid aan educatieve programma's erg dicht bij komt: De ontwikkeling van spraaksynthese biedt mogelijkheden die ook toepasbaar zijn in de OWG software. Het geluid kan dan op 2 manieren van toegevoegde waarde zijn:

De opdrachten die de voortgang van het programma bepalen, zullen worden uitgesproken: "Klik nu op de groene knop" is nu ook te horen. Voor kinderen die auditief zijn ingesteld en voor kinderen die moeite hebben met het leesproces, zal dit een welkome toevoeging zijn. Zij kunnen zich zo meer concentreren op de inhoud van het programma.

Daarnaast zullen ook inhoudelijke elementen als plaatsnamen, woorden en sommen worden uitgesproken bij programma's waar dit wenselijk en functioneel is. Ook hier geldt weer dat van deze toevoeging van geluid aan de software, alle kinderen zullen profiteren, maar met name de kinderen die moeite hebben met het leesproces, waaronder dyslectische kinderen en kinderen met een visuele handicap.

De spraaksynthese wordt uitgeleverd als apart programma. Dit programma zal dan eenmalig op iedere computer die gebruik wil maken van de spraak, geïnstalleerd moeten worden (maximaal 30 computers). Elk OWG programma waarin de spraaksynthese is verwerkt kan dan dit aparte programma "aanspreken" waardoor de toevoeging van geluid wordt gerealiseerd.

Muisspelletjes heeft de mogelijkheid om gebruik te maken van de spraaksynthese. Als deze is geïnstalleerd, zal de spraaksynthese in het programma gebruikt worden.

5. Systeemeisen

Intel-Pentium III-/500 MHz-Processor (of gelijkwaardige AMD-Processor) of hoger.

128 MB RAM of hoger.

Microsoft Windows XP, Windows Millennium, Windows 2000, Windows 98 SE met IE 5.5 of hoger.

Creative Labs Sound Blaster 16 of gelijkwaardig.

6. Taalkeuze

In de OCU (Owg Central Unit) vindt u onder het menu EXTRA de optie 'Zet spraakmodule voor programma'. Hiermee kunt u de aangeven welke spraakmodule het betreffende programma moet gebruiken.

Het spreekt vanzelf, dat u moet beschikken over minimaal een spraakmodule van de OWG.

7. Installatie

Zie handleiding op cd-rom.