

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

## **Woordpakket**

**Auteur: Jelle Boonstra**

© 1995-2005

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

## Inhoudsopgave

Inhoudsopgave.....	1
Inleiding.....	2
1. Het programma (leerlingendeel).....	3
Starten .....	3
Naam opgeven.....	3
Woordpakket kiezen .....	4
Menu.....	5
Woorden kiezen.....	6
Dictee.....	7
Half om half.....	9
Zeilschepenrace.....	10
Woorden raden .....	11
Woordzoeker.....	12
Letterbos .....	13
Spookhuis .....	14
Memory .....	15
2. Het lerarendeel.....	16
Woordpakket afdrukken .....	17
Resultaten bekijken.....	19
Woorden bewerken .....	20
Een pakket toevoegen .....	20
Een pakket wissen .....	20
De naam van een pakket wijzigen .....	20
De woorden van een woordpakket wijzigen .....	21
Een woord toevoegen.....	21
Een woord wissen.....	21
Woordlijsten importeren .....	21
Instellingen.....	23
3. OWG Central Unit, een centrale database.....	24
4. De spraaksynthese, ScanSoft® RealSpeak™ .....	25
5. Systeemeisen.....	25
6. Taalkeuze.....	25
7. Installatie .....	25

### 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](mailto:helpdesk@bureau.owg.nl)  
E-mail: [bureau@owg.nl](mailto:bureau@owg.nl)  
Bezoek ook [www.owg.nl](http://www.owg.nl) en [www.owgthuis.nl](http://www.owgthuis.nl)

## **Inleiding**

Met het programma Woordpakket kunt u het oefenen van het wekelijkse woordpakket met dicteewoorden ondersteunen. Dit kan via gewoon oefenen als visueel dictee, waarbij de woorden op verschillende manieren gepresenteerd kunnen worden. Ook zijn er verschillende speelse oefenvormen om de woorden te oefenen en bovendien kan er een werkblad op papier worden afgedrukt.

Wanneer U de spraaksynthese van Scansoft heeft geïnstalleerd is er bovendien auditieve ondersteuning bij de oefenvormen.

De mogelijkheid bestaat om ook woorden uit andere talen te oefenen wanneer u in het bezit bent van de betreffende spraaksynthese.

## 1. Het programma (leerlingendeel)

### Starten

Druk met behulp van de muis op Start.

### Naam opgeven.

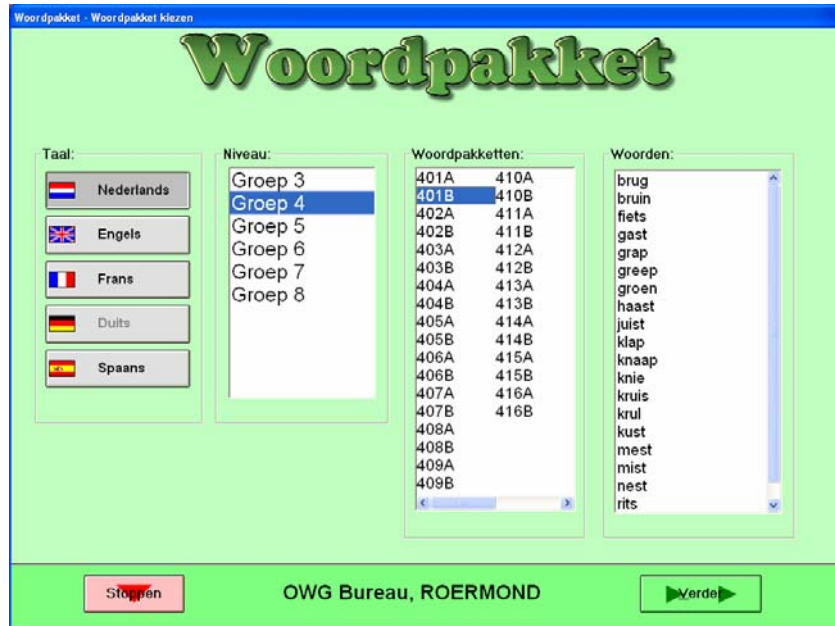
In het volgende scherm kan de leerling zijn/haar groep kiezen en daarna zijn/haar naam. Deze namenlijst wordt actueel gehouden door de OWG Central Unit.



Klik op de knop Verder om verder te gaan.

### Woordpakket kiezen

Kies eerst een taal, (wanneer u in het bezit bent van andere spraakmodules zijn deze ook zichtbaar) daarna een groep en daarna een woordpakket. De woorden van het pakket worden ter controle getoond.



Klik daarna op de knop Verder

**Menu.**

Dan verschijnt het menuscherm:



Afhankelijk van de instelling die voor de leerling geldt zijn een of meerdere onderdelen voor de leerling niet beschikbaar. (zie Instellingen bij het lerarendeel)  
Van hieruit kan de leerling de oefeningen en spelletjes met de woorden starten, een selectie maken uit de woorden van het eerder gekozen woordpakket, een andere woordenlijst kiezen, een andere leerling de beurt geven of stoppen met het programma.

### Woorden kiezen.

Dit geeft u de mogelijkheid om de leerling zelf een aantal (moeilijke) woorden uit het pakket te laten kiezen om mee te oefenen. Klik op de paarse knop **Woorden kiezen** om een selectie te kunnen maken. (deze optie staat standaard uit, maar kan in het lerarendeel aangevinkt worden)

U kunt per leerling instellen wie van deze mogelijkheid om woorden te kiezen gebruik mag maken. (zie instellingen bij het lerarendeel)



In het bovenstaande venster kan de selectie worden gemaakt.

De woorden kunnen worden aangeklikt. Alleen geselecteerde woorden worden geoefend.

Betekenis van de knoppen in dit venster:

**Annuleer:** verlaat dit venster zonder een selectie te maken.

**Kies alles:** alle woorden worden geselecteerd.

**Kies niets:** de gemaakte selectie wordt ongedaan gemaakt.

**Akkoord:** de geselecteerde woorden worden in de oefenlijst opgenomen.

**Dictee.**

Bij het onderdeel dictee wordt een woord op een schoolbord gepresenteerd. Bovendien wordt het woord uitgesproken (behalve bij de oefening Letter voor letter) Het woord blijft net zo lang op het scherm staan tot de leerling begint te typen. Dan verdwijnt het woord. Het betreffende woord moet foutloos worden nagetypt.

Wordt er een fout gemaakt, dan wordt het woord opnieuw op dezelfde manier gepresenteerd.



Wordt dan het woord weer foutief getypt, dan blijft het woord daarna op het scherm staan als extra hulp.

De lettertekens é, è, ê, ë, ï en ç kunnen worden ingevoegd door met de muiscursor op het betreffende teken te klikken in het vakje Bijzondere tekens boven de menuknop.

Hieronder ziet u voorbeelden van de verschillende manier van presenteren:

**Natypen:**

bedrijven

**Brede woorden:**

hoogtepunt

**Golvende woorden:**

omslag

**Medeklinkers:**

sl.v.n

**Letter voor letter:**

v

Bij deze oefening moet de leerling steeds op de spatieblak drukken om de volgende letter van het woord te zien. Zijn alle letters van het woord op deze manier gepresenteerd, dan kan het woord worden getypt.

**Halve woorden:**

kneel

**Groot en klein:**

buitengewoon

Nadat alle woorden zijn getypt of als de leerling stopt met de oefening, krijgt hij/zij de resultaten van de oefening te zien.



### Half om half

Links staat een rij met de onderste helft van maximaal 15 woorden uit het woordpakket en rechts de bovenste helft van dezelfde woorden. De leerling moet eerst een van de woorden in de linkerrij aanklikken en vervolgens het corresponderende deel in de rechterrij. Dit wordt dan boven het eerder geklikte deel geschoven zodat duidelijk te zien is of beide helften een woord vormen.



Kloppen beide helften, dan wordt het woord uitgesproken en kan er opnieuw een woord in de linkerrij worden aangeklikt.

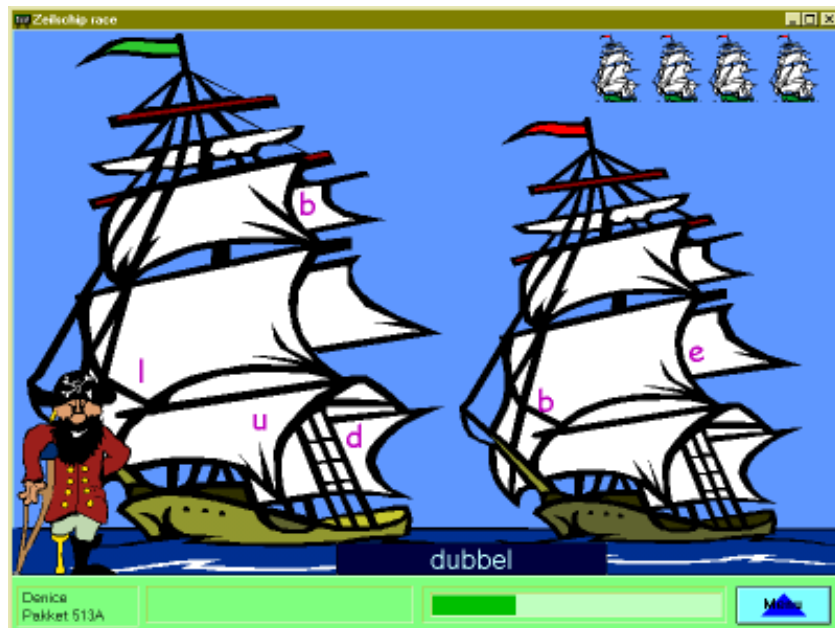
### **Zeilschepenrace**

Een woord wordt in het donkerblauwe vak onder de schepen getoond en wordt uitgesproken. De letters van het woord staan verspreid in de zeilen van de twee schepen.

De letters van het woord moeten in de goede volgorde worden aangeklikt in de zeilen. Voor elk woord is een beperkte tijd waarin dat moet gebeuren. Voor langere woorden is er meer tijd dan voor kortere woorden.

Lukt het niet om de letters van een woord binnen de tijd aan te klikken, dan verliest de leerling een van de scheepjes boven aan het scherm. Zijn deze scheepjes alle vier verdwenen, dan stopt het spel. Het spel is ook afgelopen als alle woorden aan bod zijn geweest.

De tijd waarin het woord getypt moet worden is afhankelijk van het ingestelde niveau. Komt er in het woord een spatie voor (zoals in 's middags of Den Haag) dan wordt dit voorgesteld door een open vierkantje.



### Woorden raden

Dit spel is een variant op het galgje spel. De letters van een woord worden als stippen gepresenteerd op het scherm. Door telkens een letter op het toetsenbord te typen gevolgd door Enter moet de leerling het woord raden. Komt de getypte letter in het woord voor, dan wordt deze op de juiste plaats in het woord gezet.

Komt de letter echter niet in het woord voor, dan verdwijnt er een deel van het achterliggende kasteel.

Is het kasteel (na 19 foute letters) helemaal verdwenen, dan stopt het spel.

Wie kan op deze manier de meeste woorden raden?



N.b. De letter ij geldt als één letter (één stip) en kan als enige met twee tekens worden ingetypt!

**Woordzoeker**

Een aantal woorden van het woordpakket is verborgen in een puzzeldiagram. Is er een woord gevonden, dan moeten de letters van dit woord worden aangeklikt. Gebruik de knop **Herstel** om een per ongeluk fout aangeklikte letter te deselecteren.



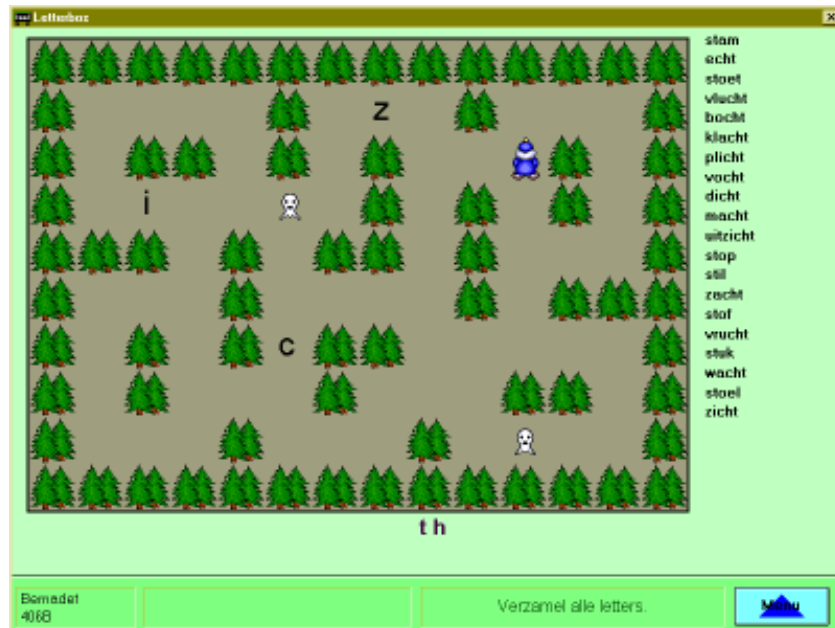
Zijn alle letters van een woord aangeklikt, dan verdwijnt het woord automatisch uit de lijst die rechts boven op het scherm staat. De woorden kunnen zowel horizontaal als verticaal geplaatst worden.

### Letterbos

In dit spel staat het mannetje Piet centraal. Piet moet worden gemanoeuvreerd door een bos door op de cursor besturingstoetsen (pijltoetsen) te drukken. Het doel is om alle letters die op de paden in het bos liggen te verzamelen.

In het bos zijn echter ook twee bosspoken. Als die zich op dezelfde plek bevinden als Piet, is het spel meteen afgelopen.

Komt er in het woord een spatie voor (zoals in 's middags of Den Haag) dan wordt dit voorgesteld door een open vierkantje.



Nadat Piet alle letters heeft verzameld, moet er met deze letters een woord uit het woordpakket worden gevormd en getypt. Als hulp staat de lijst met woorden rechts op het scherm.

Wanneer tot twee keer toe het verkeerde woord, of een woord foutief wordt getypt, zal het goede woord groen oplichten in de lijst.

De snelheid waarmee de spookjes bewegen is afhankelijk van het ingestelde niveau.

## Spookhuis

In het spookhuis lichten zo nu en dan ramen op met letters erin. Ramen die geel worden bevatten letters die in het te raden woord horen en moeten snel worden aangeklikt. De betreffende letter wordt dan op de juiste plaats in het woord gezet. Wanneer het gele raam niet op tijd wordt aangeklikt wordt de betreffende letter in het te raden woord vervangen door een geel vraagteken.

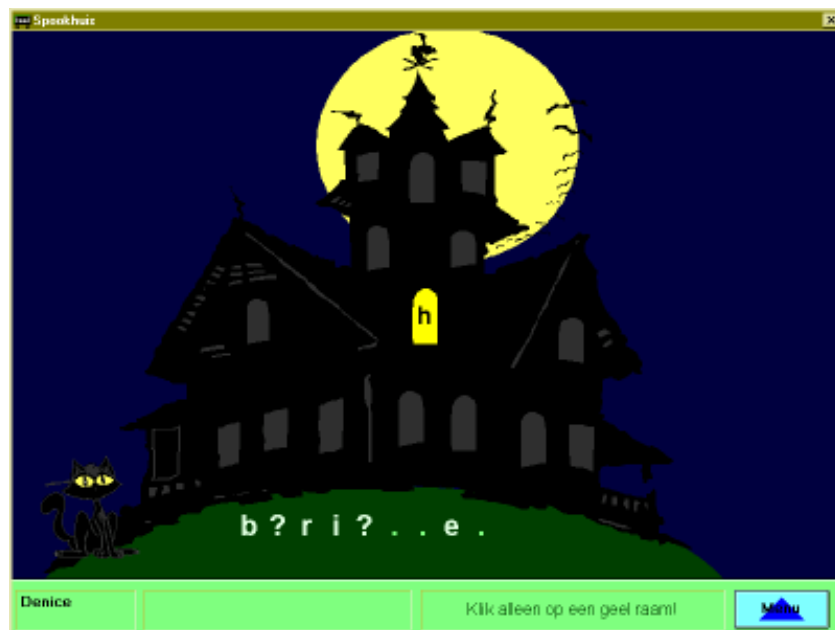
Ramen die rood oplichten bevatten letters die niet in het woord voorkomen. Zo'n raam moet niet worden aangeklikt. Klikte een leerling dit toch aan, dan wordt een van te nog te raden letters vervangen door een rood vraagteken. Het wordt dan iets moeilijker het woord te raden.

Nadat alle stippen van het te raden woord ingevuld zijn door letters en/of vraagtekens, moet het woord worden getypt. Degenen die snel en goed hebben geklikt zien het complete woorden en kunnen het zo natypen. Degenen die een of meer letters hebben gemist zullen moeten raden wat het woord is.

En woord kan tweemaal fout worden ingetypt, daarna wordt de juiste oplossing gegeven en uitgesproken.

De snelheid waarmee de ramen oplichten is afhankelijk van het ingestelde niveau.

Komt er in het woord een spatie voor (zoals in 's middags of Den Haag) dan wordt dit voorgesteld door een open vierkantje.



### Memory

Het bekende spel waarbij twee identieke woorden bij elkaar moeten worden gezocht. Als op een kaartje wordt geklikt en het woord is zichtbaar, dan wordt dit ook uitgesproken.

Als extraatje is hier paalzitter Jaap op het scherm. Worden er twee bij elkaar horende kaartjes aangeklikt, dan stijgt Jaap een eind. Bij twee niet bij elkaar horende kaartjes zakt Jaap een stukje.

Is Jaap helemaal niet meer zichtbaar, dan stopt het spel.

Het aantal kaartjes wat er op het scherm te zien is, is afhankelijk van het ingestelde niveau.

Niveau 1: 15 paren

Niveau 2: 12 paren

Niveau 3: 10 paren

Niveau 4: 8 paren

Niveau 5: 5 paren



## 2. Het lerarendeel

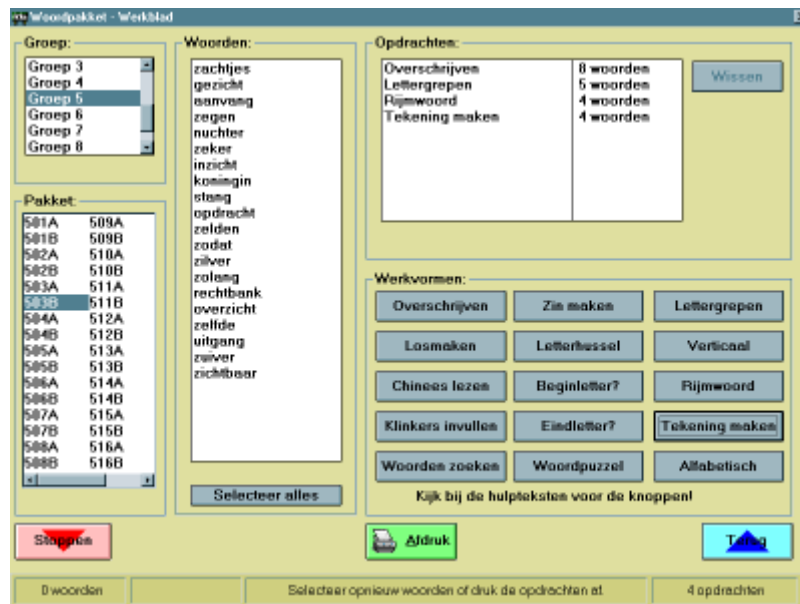
U komt in het lerarenmenu wanneer u in het namenscherf de toetscombinatie Ctrl – L indrukt op het toetsenbord.



In het lerarendeel kunt u:

- woordpakketten afdrukken op papier,
- de resultaten bekijken, afdrukken en wissen
- de woordpakketten bewerken, toevoegen, verwijderen en importeren
- Instellingen maken per groep of per leerling.

**Woordpakket afdrukken**



Om een blad met oefeningen met de woorden van het woordpakket te kunnen afdrukken moet u de volgende stappen doorlopen:

- Klik in het lerarenmenu op de knop **Woordpakketten afdrukken**.
- In het venster Woordpakket werkblad: klik op de juiste groep.
- Klik in het vak Pakket de naam van het pakket.
- Selecteer een of meer woorden door in de lijst elk woord aan te klikken of gebruik de knop **Selecteer alles** om alle woorden in een keer te selecteren.
- Klik op een knop met een oefening, de keuze wordt in de lijst met opdrachten gezet.
- Selecteer opnieuw een aantal woorden en kies een andere oefening.
- Om het werkblad af te drukken: Klik op de knop Afdruk.



- In het dan volgende dialogoscherm kunt u het lettertype en de lettergrootte van het werkblad instellen.
- U kunt een opschrift dat links boven het werkblad komt te staan ingeven. Bijv. Groepsnaam en pakketnaam.
- U kunt hier ook aangeven of de complete lijst met woorden moet worden afgedrukt.
- U kunt de printer instellen (of eventueel een andere printer kiezen)

Woordpakket

- Klik op de knop Afdrukken om het werkblad af te drukken of op de knop Annuleren om terug te gaan zonder werkblad af te drukken.

In de onderstaande tabel vindt u een overzicht van de mogelijkheden.

<b>oefening</b>	<b>voorbeeld</b>	<b>opmerkingen</b>
Overschrijven	achteraf _____	2 woorden per regel
Zin maken	vervoer _____	1 regel per woord
Lettergrepen	achterover _____	2 woorden per regel
Losmaken	dichterverdervoorbijkasteel	5 woorden per regel
Letterhussel	cheditr _____	2 woorden per regel
Verticaal	v e r d e r	maximaal 9 woorden
Chinees lezen	tiunav _____	2 woorden per regel
Beginletter?	. ochter _____	2 woorden per regel
Rijmwoord	tuin _____	2 woorden per regel
Klinkers invullen	d . cht . r	4 woorden per regel
Eindletter?	volgen . _____	2 woorden per regel
Tekening maken	  kasteel	5 woorden per regel
Woorden zoeken	e s k d j e p a a r d e n k d w q d s f	2 woorden per regel
Woordpuzzel	. . . . . n r .	2 woorden per regel woordenlijst moet aanwezig zijn
Alfabetisch	geselecteerde woorden moeten op alfabetische volgorde worden opgeschreven	3 woorden per regel

**Resultaten bekijken**

U kunt de resultaten bekijken door in het lerarenmenu te klikken op de knop Resultaten.

Woordpakket - Resultaten

# Woordpakket

obs De Schakel  
Hoogezand

Resultaten van groep 4

Datum	Naam	Pakket	Oefening	Opdr.	Goed1	Goed2	Fout	Tijd
24-05-2004	Denice	515A	Half om half	15	3	0	0	0.23
24-05-2004	Denice	408B	Zeijschepenrace	2	2	0	1	0.17
24-05-2004	Denice	403B	Woorden raden	20	1	0	0	1.35
24-05-2004	Denice	403B	Woorden raden	20	3	0	2	0.46
24-05-2004	Denice	403B	Woorden zoeken	14	2	0	0	0.23
24-05-2004	Denice	403B	Letters in't bos	20	2	0	0	1.07
24-05-2004	Denice	403B	Letters in't bos	20	2	0	0	1.02
24-05-2004	Denice	403B	Memory	15	2	0	10	1.26
24-05-2004	Denice	403B	Spookhuis	5	5	0	0	1.30
24-05-2004	Denice	403B	Spookhuis	2	1	0	1	0.53
24-05-2004	Denice	403B	Spookhuis	2	1	0	1	0.36
24-05-2004	Denice	414B	Letters in't bos	2	2	0	0	1.02
24-05-2004	Denice	414A	Spookhuis	1	1	0	0	0.16
24-05-2004	Denice	414A	Letters in't bos	1	1	0	0	0.38
25-05-2004	Dick	608B	Woordzoeker	14	0	0	0	0.01
25-05-2004	Dick	601B	Woordzoeker	14	0	0	0	0.01

Afdruk      Dubbelklik een regel voor een beurtverslag      Toefing

De resultaten worden per groep bewaard.

Door op de titel van een van de kolommen datum, naam, pakket, oefening, opdr., goed1, goed2 fout of tijd te klikken wordt de hele lijst gesorteerd op het geklikte onderdeel.

Goed1 = het aantal woorden dat in één keer goed is ingetypt.

Goed2 = het aantal woorden dat pas de tweede keer goed is getypt.

Fout = het aantal woorden dat twee keer foutief is getypt.

Ook van de spelletjes worden resultaten bijgehouden.

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.

U kunt een overzicht krijgen van de fout getypte woorden door een regel te **dubbelklikken**.

U ziet dan het volgende scherm met de fout getypte woorden.

Woordpakket - beurtverslag

# Woordpakket

Beurtverslag van Denice

Pakket: 613B Natypen 30-05-2004

opdrécht:	eerste keer fout	tweede keer fout
sleven	slesven	hieboven
hierboven	hierbofen	
buitengewoon	buitengewoon	

obs De Schakel  
Hoogezand

Afdruk      Toefing

U kunt deze lijst afdrukken door op de knop Afdrukken te klikken.  
Terug naar het resultatenscherf door op Menu te klikken.

### Woorden bewerken

U kunt de woordpakketten naar eigen inzicht (en methode) aanpassen.  
Klik in het lerarenmenu op de knop **Woorden bewerken**.

Let op!

Wanneer u een woordpakket wijzigt waarmee op dat moment leerlingen mee werken, worden de wijzigingen pas van kracht wanneer het woordpakket opnieuw gekozen wordt in het scherm Woordpakket kiezen.



Klik eerst op een groep.

### Een pakket toevoegen

Klik op de knop **Nieuw**. U kunt dan een naam opgeven voor de nieuwe lijst. Deze naam wordt daarna toegevoegd in de lijst met woordpakketten. Klik deze naam aan, dan kunt u daarna woorden toevoegen.

### Een pakket wissen

Selecteer de te wissen pakketnaam in de lijst met woordpakketten en druk daarna op de knop **Wissen**. Bevestig de verwijdering nogmaals.

### De naam van een pakket wijzigen

Selecteer een van de pakketten en klik op de knop **Naam wijzigen**. Geef in het navolgende dialoogscherf de nieuwe naam en klik op de knop **OK**.

#### De woorden van een woordpakket wijzigen

Selecteer het betreffende woordpakket in de lijst met woordpakketten. De woorden verschijnen dan in de woordenlijst. Klik met de muis op een te wijzigen woord. Het woord komt dan in de twee invulvakjes bovenaan te staan. Verbeter het woord, druk op de Enter-toets, verbeter daarna eventueel de uitspraak van het woord en druk opnieuw op de Enter-toets of klik op de knop **OK**. Het veranderde woord wordt dan in de lijst opgenomen.

#### Een woord toevoegen

Elk woord dient in tweevoud te worden ingevoerd. In het bovenste invulvakje naast "Visueel" typt u het woord zoals het er op het scherm uit moet zien. Druk daarna op de Enter-toets, dan verschijnt hetzelfde woord in het invulvakje eronder. Bij computers die werken met de spraaksynthese is er naast het woord auditief een knopje met een luidspreker. Klik daarop om te horen of het woord correct uitgesproken wordt. Wijzig eventueel een of meer letters of zet een spatie tussen de lettergrepen van het woord zodat de uitspraak beter klinkt. Is de uitspraak goed, druk dan weer op de Enter-toets of klik op de knop **OK**, dan wordt het nieuwe woord in de lijst opgenomen.

#### Een woord wissen

Klik op een woord en daarna op de knop **Wissen**. Bevestig het wissen van het woord, daarna is het woord verdwenen.

#### Woordlijsten importeren

U kunt een woordenlijst importeren door in het menu Bewerken te kiezen voor Importeer woordpakketten...

Er kunnen drie soorten woordpakketten worden geïmporteerd binnen het programma Woordpakket.

\*.txt bestanden. Dit zijn tekstbestanden, waarbij elk woord op een nieuwe regel hoort te staan.

\*.pak bestanden. Afkomstig van de oude versie van het programma Spelen met woorden. Op het Internet zijn van diverse methodes de woordpakketten beschikbaar om te downloaden in dit formaat.

\*.owg bestanden. Afkomstig van Spelen met woorden OWG programma's.

Geef in het invulvakje Bestemd voor groep: aan voor welke groep de geïmporteerde woordpakketten zijn of maak een keuze uit de lijst met groepen waarvoor u reeds woordpakketten heeft. De geïmporteerde pakketten worden toegevoegd aan de bestaande.

Blader in het vakje met de mappen naar de map waarin zich de te importeren bestanden bevinden. Als er bestanden van de geselecteerde soort zijn in de aangeklikte map, dan worden deze getoond in de lijst eronder.

Selecteer een of meer bestanden die bestemd zijn voor de door u opgegeven groep en klik daarna op de knop **Importeer**.

Herhaal voorgaande stappen om woordpakketten te importeren die bestemd zijn voor een andere groep.

## Woordpakket

**Importeren van extreme woordpakketten**

Soort pakket:

.txt pakketten

.pak pakketten

.owg pakketten

Bestemd voor groep:

Groep 5

Selecteer een of meer woordpakketten:

VB6map

Woordpakket

Data

Pak-bestanden

501A	507A	513A
501B	507B	513B
502A	508A	514A
502B	508B	514B
503A	509A	515A
503B	509B	515B
504A	510A	516A
504B	510B	516B
505A	511A	Boekweek
505B	511B	Eigen_1
506A	512A	Eigen_2
506B	512B	

Importeer

Annuleer

n.b. Bij de \*.owg bestanden wordt de auditieve vorm van het woord overgenomen uit de auditieve lijst met woorden.

Bij de \*.txt en \*.pak bestanden wordt de auditieve vorm gekopieerd van de visuele vorm. U dient zelf te controleren of de uitspraak kloppend is!

## Instellingen

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



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.

De leerling kan bij het oefenen en spelen alleen kiezen uit de oefeningen en spelletjes die voor hem of haar hier geselecteerd zijn. (Kaders Oefeningen en Spelletjes)

Ook kunt u aangeven wanneer de spelletjes gespeeld mogen worden.

Spelletjes altijd beschikbaar – de geselecteerde spelletjes zijn altijd beschikbaar in het menu voor de leerling.

Spelletjes beschikbaar na een oefening – de geselecteerde spelletjes zijn pas beschikbaar als de leerling eenmaal **alle** woorden van het woordpakket (of van de selectie) heeft getypt. De spelletjes zijn op deze manier een beloning.

Spelletjes nooit beschikbaar – de geselecteerde spelletjes komen niet beschikbaar. Te gebruiken bijv. als (tijdelijke) strafmaatregel.

Het niveau van de spelletjes kunt u instellen op 5 verschillende niveaus, van snel (moeilijk) tot langzaam (makkelijk) Dit is van toepassing op de onderdelen Zeilschepenrace, Letterbos, Spookhuis en Memory.

**Gebruik de spraak.** Wanneer dit niet aangevinkt is, zullen teksten en woorden voor de betreffende leerling niet worden uitgesproken.

**Selectie maken mogelijk.** Wanneer dit is aangevinkt kan de betreffende leerling zelf een selectie maken uit de woorden van het woordpakket om ermee te oefenen. Alleen gebruiken voor gemotiveerde leerlingen.

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 *Woordpakket* worden (nog) niet in deze OCU bijgehouden; deze worden in het programma bijgehouden en gepresenteerd.

Het invoeren /inlezen van namen en groepen gaat bij *Woordpakket* 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.

*Woordpakket* 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.