

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

Menselijk lichaam

Auteur: J. Boonstra

© 1992-2004

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave.....	1
Inleiding.....	2
1. Het leerlingenprogramma.....	3
Starten.....	3
Het namenscherm.....	3
Het plaatkeuze scherm.....	4
Het niveauscherm.....	5
Het menuscherm.....	5
Andere plaat.....	5
Ander niveau.....	5
Andere naam.....	6
De oefenvormen.....	6
Opzoeken : aanwijzen.....	6
Opzoeken: lijst.....	7
Opzoeken: typen.....	8
Oefenen: aanwijzen.....	8
Oefenen: lijst.....	8
Oefenen: typen.....	9
Toets: aanwijzen.....	9
Toets: lijst.....	9
Toets: typen.....	9
Knipoogje.....	10
Topscorelijst.....	10
Stoppen.....	10
2. Het lerarenprogramma.....	11
Plaat afdrukken.....	12
Plaat bewerken.....	13
Een symbool verplaatsen.....	14
De niveau-indeling bepalen.....	14
De positie van het label bepalen.....	14
Een ander symbool kiezen.....	14
Een item wissen.....	14
Afkorting bepalen.....	14
Een item toevoegen.....	14
De uitspraak bepalen.....	14
De gemaakte veranderingen opslaan.....	14
Een niveauoverzicht.....	14
Planning.....	16
Scorelijst.....	17
Resultaten.....	17
3. Systeemvereisten.....	18
4. OWG Central Unit, een centrale database.....	19
5. De spraaksynthese, ScanSoft® RealSpeak™.....	20
6. Installatie.....	20

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

Inleiding

Met het programma *Menselijk lichaam* kunnen allerlei onderdelen van het menselijk lichaam worden benoemd. Dit gaat met behulp van fraaie grafische afbeeldingen op het scherm. De grote kracht van het pakket schuilt in het feit dat de leerkracht zelf de leerstofinhoud bepaalt. Via het lerarenprogramma kunnen extra onderdelen worden toegevoegd of juist worden weggehaald. Dat kan in vier niveaus, waarbij de leraar kan bepalen op welk niveau een item gevraagd zal worden. Er kan per leerling een planning worden gemaakt welke afbeeldingen door de leerlingen geoefend kunnen worden en welke niveaus beschikbaar zijn. Deze optie maakt *Menselijk lichaam* tot een uiterst flexibel pakket!

Ter ontspanning is het spel *Knipoogje* toegevoegd, dat punten en tijd noteert.

1. Het leerlingenprogramma

Starten

Klik op het icoon: **Menselijk lichaam**

Klik in het introductiescherm op vak **Starten**.

Het namenscherm

De groepen en leerlingen die in het namenscherm worden getoond, worden gehaald uit de centrale OWG database. Klik op een van de groepen en vervolgens op de naam van een leerling uit die groep.



Klik vervolgens op de knop 'Verder' om naar het volgende scherm te gaan.

Het plaatkeuze scherm.

De zestig afbeeldingen van het programma Menselijk lichaam zijn onderverdeeld in vijf onderdelen: Botten en gebit, Stofwisseling, Zintuigen, Bloed en ademhaling en Voortplanting. Afhankelijk van de planning voor een leerling zijn er één of meerdere knoppen beschikbaar.

Is er voor de leerling geen planning gevonden, dan wordt er een standaard planning gebruikt. Het onderdeel Voortplanting is daarin niet opgenomen!

Na een klik op een knop van een onderdeel kan er een keuze worden gemaakt uit de bij dat onderdeel horende afbeeldingen. In de spraakversie van Menselijk lichaam wordt de naam van de plaat uitgesproken.

Klik op de groene knop 'Verder' om naar het niveauscherm te gaan.



Het niveauscherm

Selecteer een van de vier niveaus.



Klik op de groene knop 'Verder' om naar het menuscherm te gaan.

Het menuscherm.

In het menu kan gekozen worden uit de volgende onderdelen:



Andere plaat

Geeft de mogelijkheid een andere plaat te selecteren in het plaatkeuze scherm.

Ander niveau

Geeft de mogelijkheid een ander niveau te kiezen in het niveauscherm.

Andere naam

Geeft de mogelijkheid een andere naam of groep te kiezen in het namenscherm.

De oefenvormen.

Opzoeken : aanwijzen

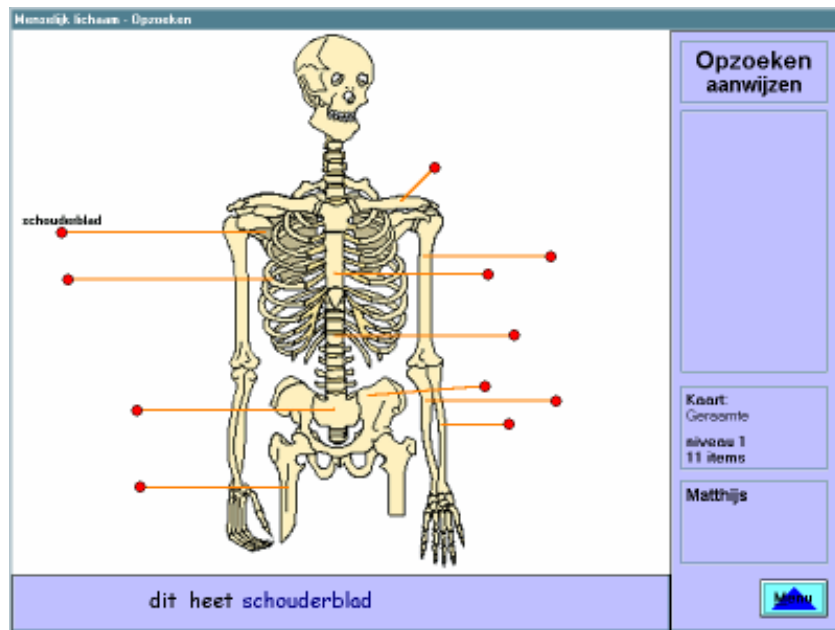
Klik op een van de rode symbolen die op de plaat staan.

De naam ervan wordt dan onder de afbeelding getoond en op de plaat bij het aangeklikte symbool.

In de versie met spraak wordt de naam van het symbool ook nog uitgesproken.

Er kan daarna direct een ander symbool worden aangewezen.

Terug naar het menu door op **Menu** te klikken.



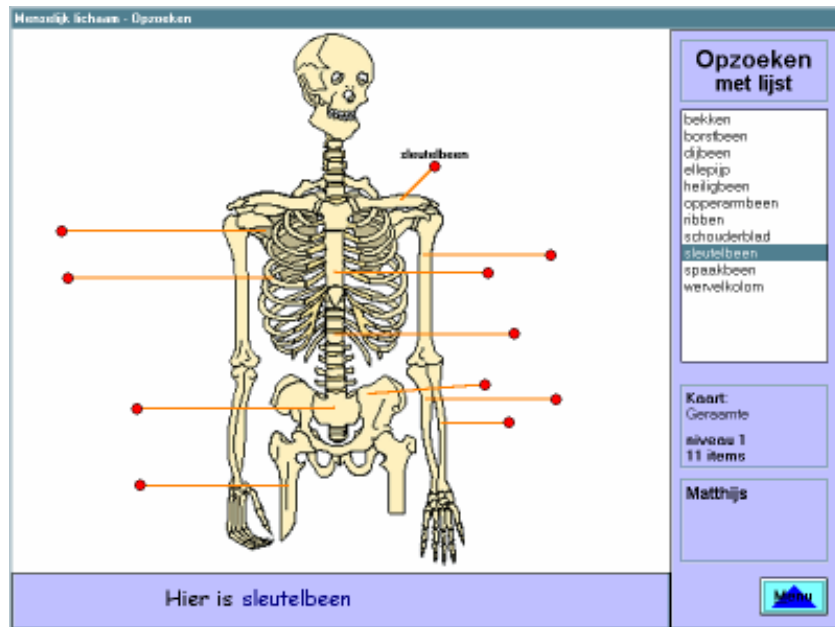
Opzoeken: lijst

Alle namen van symbolen die op de plaat staan, staan in een keuzelijst rechts op het scherm. Wanneer er meer namen zijn dan in de keuzelijst passen, dient er "gescrolld" te worden. De namen staan in alfabetische volgorde.

Wanneer in de keuzelijst op een naam wordt geklikt, wordt de naam bij het betreffende symbool op de plaat getoond en gaat het betreffende symbool knipperen.

In de versie met spraak wordt de naam bovendien nog uitgesproken.

Terug naar het menu door op **Menu** te klikken.



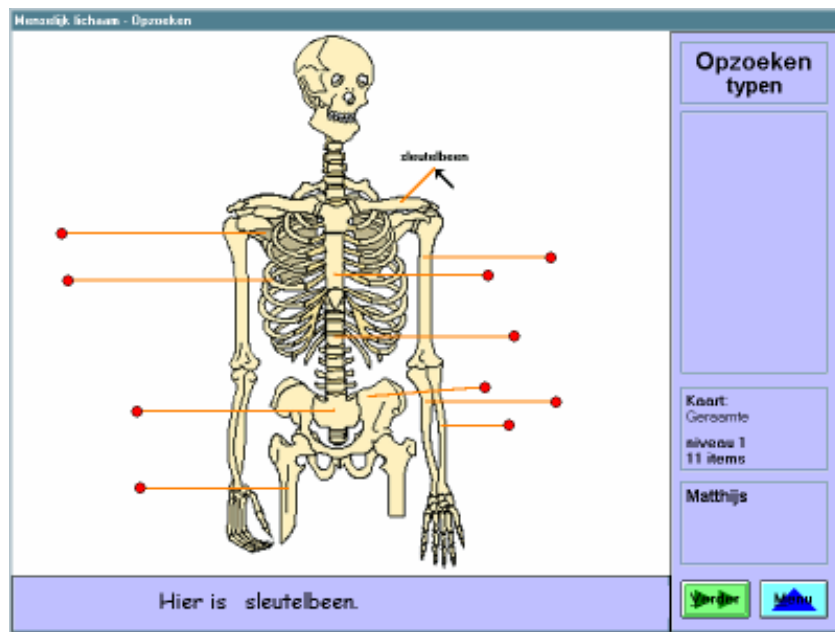
Opzoeken: typen

Typ de naam van een van de symbolen die op de plaat staan. Dan gaat het betreffende symbool knipperen. Er wordt niet gelet op het verschil in gebruik van hoofdletters en kleine letters. Klik hierna op de knop 'Verder' (of druk nogmaals op de Entertoets) om verder te gaan.

Foutief getypte namen worden herkend indien 75% van de letters overeenkomt. De correcte naam wordt getoond ter controle in een messagebox. Als antwoord dient de leerling op knop Ja of Nee te klikken. Wordt er een andere naam getypt dan van een symbool op de plaat, dan volgt de melding: *Die is niet op de plaat!*

Bij een correct getypte of herkende naam wordt in de spraakversie van Menselijk lichaam de naam van de item uitgesproken.

Terug naar het menu door op **Menu** te klikken.



Oefenen: aanwijzen

Er wordt gevraagd de items die op de plaat staan aangegeven aan te klikken.

In de spraakversie van het programma wordt de naam ook nog uitgesproken.

Wordt een verkeerd symbool aangewezen, dan wordt de naam van dat symbool even getoond.

Na twee verkeerde keuzes wordt de juiste item getoond. Klik dan op de knop 'Verder' voor vervolg.

Wanneer alle symbolen zijn geweest of op **Menu** is geklikt, verschijnt het menu.

Oefenen: lijst

Een van de symbolen op de plaat begint te knipperen. De naam ervan moet worden aangeklikt in de keuzelijst die rechts op het scherm staat.

Wanneer tot twee keer toe een verkeerde naam is geklikt, wordt de juiste naam even onder de plaat getoond.

Terug naar het menu door op **Menu** te klikken.

Oefenen: typen

Een van de symbolen op de plaat begint te knipperen. De naam ervan moet worden getypt, gevolgd door <Enter>. Er wordt niet gelet op het verschil in gebruik van hoofdletters en kleine letters.

Foutief getypte namen worden herkend, indien 75% van de letters overeenkomt. Ter controle wordt de juiste naam (of namen) getoond in een messagebox. Als antwoord dient de leerling een van de knoppen Ja of Nee te klikken.

Wanneer tot twee keer toe een foutieve naam is getypt, wordt de juiste naam even getoond. Terug naar het menu door op **Menu** te klikken.

Toets: aanwijzen

Om de beurt wordt gevraagd de items die op de plaat staan aangegeven aan te wijzen (aanwijzen + druk muisknop); hierna de volgende enz.

Pas wanneer alle symbolen zijn geweest of op **Menu** is geklikt, wordt het resultaat getoond. Daarnaast wordt de vraag gesteld of je de fouten wilt zien. Zo ja, dan worden deze een voor een getoond.

Toets: lijst

Om de beurt knippert een van de items die op de plaat staan. Klik op de bijhorende naam in de keuzelijst rechts op het scherm.

Pas wanneer alle symbolen zijn geweest of op **Menu** is geklikt, wordt het resultaat getoond. Daarnaast wordt de vraag gesteld of je de fouten wilt zien. Zo ja, dan worden deze een voor een getoond.

Toets: typen

Een symbool gaat knipperen. De naam ervan moet worden getypt, gevolgd door <Enter>. Er wordt niet gelet op het verschil in gebruik van hoofdletters en kleine letters. Foutief getypte namen worden herkend indien 75 % van de letters overeenkomt.

Wanneer alle symbolen zijn geweest (of als er op **Menu** wordt geklikt) wordt het resultaat getoond. Daarnaast wordt de vraag gesteld of je de fouten wilt zien. Zo ja, dan worden ze een voor een getoond.

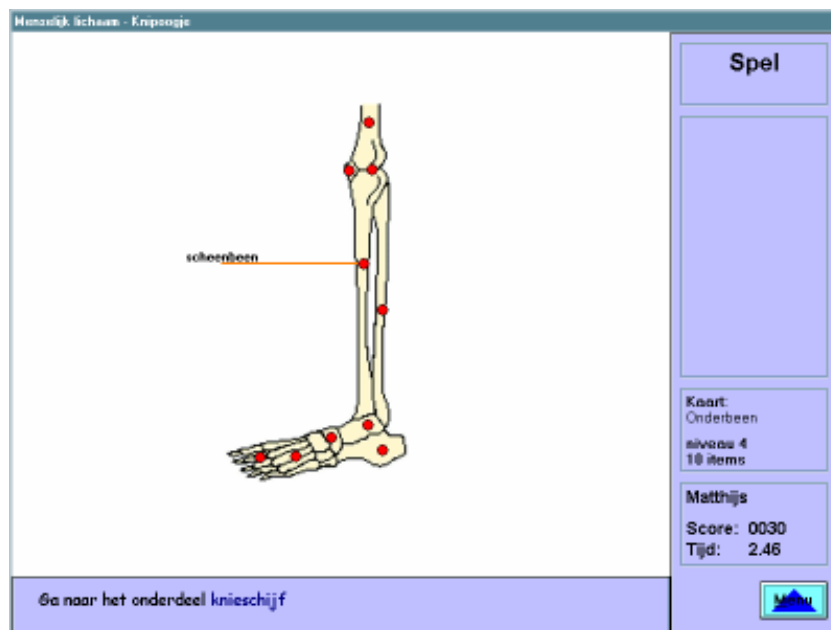
Knipoogje

Zodra er op de knop **START** is geklikt, verandert de muisaanwijzer in twee ogen. Het midden van die twee ogen moeten op een gevraagd rood symbool worden gezet.

Als de ogen zich boven het gevraagde symbool bevinden, wordt de betreffende naam in de plaat getoond en gaan de ogen even dicht en wordt daarna de volgende opdracht getoond. Voor elke item is er een score van 10 punten.

Zijn alle items geweest, dan krijgt men een bonus van 20 punten, waarna de items in een andere volgorde nogmaals komen. Na drie minuten of wanneer op de knop **Menu** is geklikt, is het spel afgelopen.

Hierna wordt de topscorelijst getoond. Indien de score zo hoog is, dat er een item in de eregalerij verdiend is, wordt deze automatisch ingevoegd.



Topscorelijst

De namen van de 20 hoogst scorende leerlingen worden afgebeeld. De lijst kan worden afgedrukt (in het lerarenprogramma) en blijft bewaard tot hij in het lerarenprogramma wordt gewist.

Stoppen

Door te klikken op deze knop stop je met *Menselijk lichaam*.

2. Het lerarenprogramma

Met het lerarenprogramma van Menselijk lichaam kunt u:

- Een plaat met alle items van een bepaald niveau afdrukken.
- De items en niveaus van een plaat aanpassen
- Een planning maken voor enkele leerlingen of voor een hele groep
- De scorelijst van het knipoogspel bekijken en wissen.
- De resultaten van de onderdelen oefenen en toets bekijken, afdrukken en wissen.

Nadat u in het opstartscherm op de knop **Starten** hebt geklikt, komt u in het hoofdmenu:



Plaat afdrukken

U kiest in het hoofdmenu eerst een van de vijf onderdelen waarin de platen verdeeld zijn en dan een plaat en een niveau en klikt vervolgens op de knop **Afdrukken**.

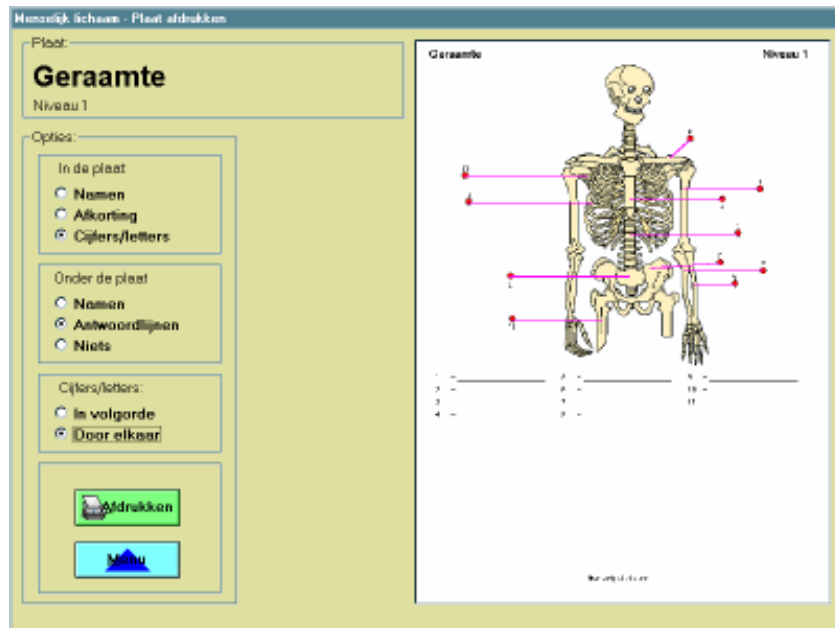
De gekozen plaat met alle symbolen van het gekozen niveau kan worden afgedrukt.

U kunt aangeven wat er op de plaat moet komen te staan: volledige naam, afkorting of cijfers/letters

Bovendien kunt u nog kiezen of de letters/cijfers in volgorde moeten, of door elkaar.

Kiest u voor door elkaar, dan is het blad uitstekend te gebruiken voor een proefwerk!

Onder de plaat is ruimte voor maximaal 45 antwoordlijnen of namen.



Klik op de knop Afdrukken om een afdruk te maken van de plaat met de ingestelde opties. Terug naar het menu door op **Menu** te klikken.

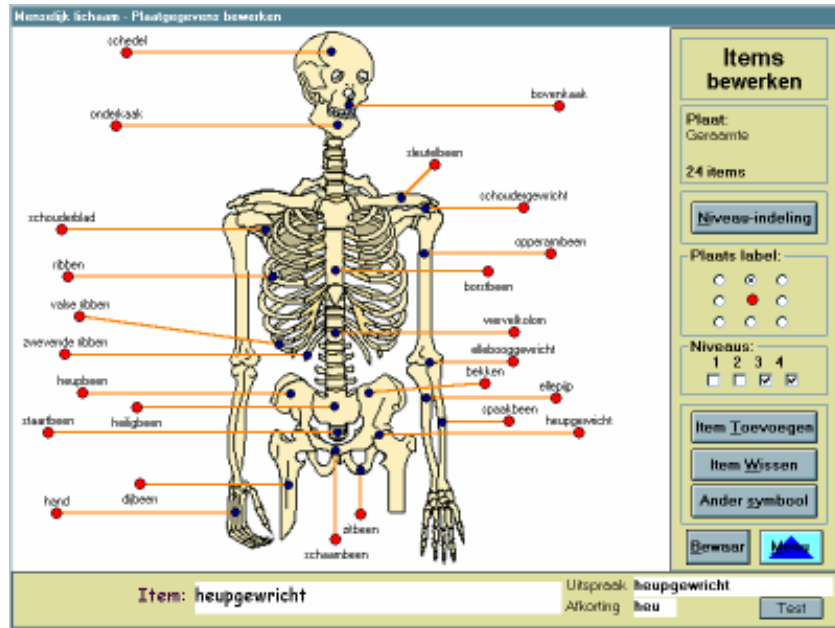
Plaat bewerken.

U kiest in het hoofdmenu eerst een onderdeel en een plaat en klikt daarna op de knop **Bewerken**.

Dan komt u in het ontwerpscherm waar u de itemnamen van de gekozen plaat kunt wijzigen.

U ziet hier naast de rode symbolen ook kleine blauwe symbooltjes. Hiermee kunt u het einde van de oranje lijn verschuiven om de plek van het onderdeel nauwkeurig op de plaat aan te geven.

Het is ook mogelijk de oranje lijnen niet "onzichtbaar" te maken. U zet dan het rode symbool exact boven op het blauwe rondje. De oranje lijn is dan heel klein en bevindt zich onder het rode symbool.



U heeft hier de volgende mogelijkheden:

Een symbool verplaatsen.

Elk symbool kan met de linkermuisknop ingedrukt worden versleept naar een andere plek.

De niveau-indeling bepalen

Klik een symbool aan en bepaal dan met de aankruisvakjes in welk(e) niveau(s) deze item gevraagd wordt

De positie van het label bepalen

Op acht verschillende manieren kan het label bij het symbool worden geïtemt. Klik in een keuzerondje in het vakje Iteming label. De wijziging wordt meteen toegepast.

Een ander symbool kiezen

Klik het te wijzigen symbool aan en klik dan op de knop 'Ander symbool'. Kies daarna een van de symbolen die onder de plaat staan, een rood vierkantje of een rood rondje.

Een item wissen

Klik het te wissen symbool aan en klik dan op de knop 'Item wissen'. Bevestig de verwijdering.

Afkorting bepalen

Bij het afdrukken van de plaat is het mogelijk een afkorting van de item op de plaat af te zetten. Max. 3 letters. Klik in het witte tekstvakje naast Afkorting en wijzig deze eventueel.

Een item toevoegen.

Klik op de knop 'Item toevoegen'.

Kies een van de symbolen die onder de plaat verschijnen.

Typ de naam van de toe te voegen item.

Sleep met de linkermuisknop ingedrukt het blauwe rondje naar de gewenste plek op de afbeelding en daarna het rode symbool aan de buitenrand van de plaat.

Verander indien nodig de positie van het label.

Bepaal de niveau-instelling van de nieuwe item.

De uitspraak bepalen

Klik op de knop Test rechtsonder op het scherm om de uitspraak van de geselecteerde item te testen. Bent u niet tevreden, klik dan in het witte tekstvakje naast Uitspraak en pas de naam enigszins aan. Dit woord dient alleen voor de uitspraak en wordt niet in het programma getoond!

De gemaakte veranderingen opslaan

Door op de knop 'Bewaar' te klikken kunt u de wijzigingen opslaan.

Een niveauoverzicht

Door op de knop Niveau-indeling te klikken, krijgt u een niveauscherm, waarin alle namen van symbolen staan, met hun niveau-indeling. U kunt hier veranderingen in aanbrengen door een of meer keuzevakjes aan te klikken.

Menselijk lichaam

Menselijk lichaam - Niveau:inleidend

Menselijk lichaam

 **Afdruk**  **Terug**

bekken	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	heupgewricht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	spaanbeen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
borstbeen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	oederkaak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	staartbeen	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
bovenkaak	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	opperarmbeen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	valse ribben	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
dijbeen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	ribben	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	wervelkolom	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ellebooggewricht	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	schaambeens	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	zilbeen	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ellepip	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	schedel	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	zwevende ribben	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
hand	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	schoouderblad	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
heiligbeen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	schooudergewricht	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
hespbeen	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	sleutelbeen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				

Bovendien kunt u dit overzicht afdrukken.

Terug naar het vorige scherm door op de knop 'Terug' te klikken

Planning

U kunt een planning maken per leerling welke onderdelen en welke platen van dat onderdeel voor de leerling beschikbaar zijn, op welke niveaus alle platen aangeboden worden en uit welke oefenvormen de leerling mag kiezen.



Voor het maken van een planning gaat u als volgt te werk:

1. Selecteer de groep in de lijst met groepsnamen.
2. Selecteer één of meerdere leerlingen (met de Ctrl – toets ingedrukt)
3. Bepaal welke onderdelen voor de geselecteerde leerlingen beschikbaar zijn.
4. Bepaal per onderdeel uit welke platen de geselecteerde leerlingen kunnen kiezen.
5. Bepaal welke niveaus voor de leerling beschikbaar zijn.
6. Bepaal uit welke oefenvormen de geselecteerde leerlingen mogen kiezen.
7. Bepaal of de leerlingen de spraak kunnen gebruiken en of ze mogen afdrucken (topscorelijst)
8. Klik op de knop **Opslaan** om de gemaakte instelling van te leggen. U krijgt hiervan een bevestiging.

Scorelijst

De namen van de 20 hoogst scorende leerlingen worden afgebeeld.
De lijst kan worden afgedrukt door op de knop **Afdruk** te klikken.
De lijst kan worden verwijderd door op de knop **Wissen** te klikken.

Score	Naam	Plaats	Niveau	Datum
0120	Daniëk	gebitt onder	3	14 aug 2004
0030	Matthijs	Onderbeen	4	15 sep 2004

Resultaten

In het resultatscherm krijgt u een overzicht van de resultaten van de onderdelen Oefenen en Toets.
De resultaten worden per groep weergegeven.
Selecteer een groep in de keuzelijst achter Resultaten van

Datum	Naam	Oefening	Plaats	Niveau	Opdr.	Goed	Fout	Tijd
25-02-2003	Tamara	Oefen 2	Belken	1	4	4	0	0.51
06-08-2004	Dick	Oefen 2	Onderlichaam man	3	1	1	0	0.12
07-08-2004	Graaije	Oefen 1	Skelet	1	1	1	0	0.09
07-08-2004	Graaije	Oefen 2	Skelet	1	2	2	0	1.27
07-08-2004	Graaije	Oefen 3	Skelet	1	2	2	0	0.36
07-08-2004	Graaije	Oefen 3	Skelet	3	1	1	0	0.17
07-08-2004	Graaije	Oefen 2	Skelet	3	1	1	0	0.15
07-08-2004	Graaije	Oefen 2	Skelet	3	3	3	1	1.53
07-08-2004	Graaije	Oefen 1	Skelet	3	4	4	0	0.31
07-08-2004	Haster	Oefen 1	Skelet	3	3	2	5	0.42

U kunt deze lijst op verschillende manieren sorteren door op een van de kopjes te klikken.
U kunt de gesorteerde lijst afdrukken door op de knop Afdruk te klikken.
Wanneer u een of meer regels heeft geselecteerd, kunt u de geselecteerde regels wissen door op de knop Wissen te klikken en dit daarna nog eens te bevestigen.

Door een regel te dubbelklikken krijgt u een overzicht van de fout gegeven antwoorden in het foutenscherf.



Menselijk lichaam - Beurtverslag

Menselijk lichaam

OBS de Schakel
HOOGZAND

Beurtverslag van Hester
Skelet Oefen 1 op 07-08-2004

Soedi	Berste fout:	Tweede fout:
opperarmbeen	wervelkolom	
sleutelbeen	schoudergewricht	
valse ribben	ribben	schouderblad

Afdruk Terug

Klik op de knop Terug om naar het resultatenscherf terug te keren.

3. Systeemvereisten

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.

4. 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 *Euphoria in een notendop* worden (nog) niet in deze OCU bijgehouden; deze worden in het programma bijgehouden en gepresenteerd.

Het invoeren /inlezen van namen en groepen gaat bij *Euphoria in een notendop* wel via de OCU.

5. 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.

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

6. Installatie

Zie handleiding op cd-rom.