

## Stiptekenen



**Stiptekenen**

**Starten**

OWG Bureau  
ROERMOND

© Stichting OWG 1995 - 2003

www.owg.nl

JB

## Stiptekenen

Een programma om de ordening van getallen en letters te oefenen.  
Leeftijd: 6 – 8 jaar

**Auteur: Jelle 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 kopieën, opnamen of enige manier, zonder voorafgaande toestemming van het OWG-Bureau BV.*

Copyright OWG-Bureau BV 2003

## Stiptekenen

### Inhoudsopgave

Inhoudsopgave.....	1
Inleiding.....	2
1. Het leerlingprogramma.....	3
Starten.....	3
Namenschermb.....	3
Hoofdmenu.....	4
Niveaukeuze.....	4
Stiptekenen.....	5
Hulp.....	6
Logboek.....	7
3. OWG Central Unit, een centrale database.....	8
4. De spraaksynthese, ScanSoft® RealSpeak™.....	9
5. Systeemeisen.....	9
6. Taalkeuze.....	9
7. Installatie.....	9

#### 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**

Stiptekenen is een eenvoudig programma waarmee getallenrijen tot 100 op een speelse wijze kunnen worden geoefend. Nadat een opdracht klaar is, kan de afbeelding op het scherm worden ingekleurd.

Dit gedeelte is bestemd voor de groepen 3 en 4 in het Nederlandse basisonderwijs en voor de leerjaren 1 en 2 in het Vlaamse onderwijs.

In plaats van getallenrijen kan ook de volgorde van de letters van het alfabet worden geoefend.

Dit onderdeel is bestemd voor de groepen 4 en 5 van het Nederlandse basisonderwijs en voor de leerjaren 2 en 3 van het Vlaamse onderwijs.

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

## 1. Het leerlingprogramma

### Starten

Klik dubbel op icoon **Stiptekenen**.

Klik in het introductiescherm op **Starten**.

### Namenscherm



In het nu volgende scherm kan de leerling zijn/haar groep aanklikken en daarna zijn/haar naam. Daarna kan er op de groene knop Verder worden geklikt om naar het hoofdmenu te gaan.

## Hoofdmenu

In het hoofdmenu kan er worden gekozen of er met cijfers of letters moet worden gewerkt. De reeksen kunnen in oplopende of aflopende volgorde worden geoefend. Dit kan worden aangegeven in het vak **Volgorde**.

Zijn de instellingen gemaakt, klik dan op de groene knop **Verder** die dan in het vak Volgorde staat.

In dit hoofdmenu kan een andere leerlingnaam worden gekozen door op de paarse knop **Leerling** te klikken.

De leerkracht kan een overzicht van de resultaten per groep krijgen wanneer op de knop **Logboek** geklikt wordt.



## Niveaukeuze

Nadat een oefening (cijfers of letters) gekozen is, volgt een keuze voor het niveau.

Een overzicht:

Cijfers:

- niveau 1: tellen van 1 tot 10 of 12
- niveau 2: tellen van 1 tot 20
- niveau 3: tellen vanaf 1 tot 30 tot 50
- niveau 4: tellen vanaf een tiental +1
- niveau 5: tellen met willekeurige sprongen

## Stiptekenen

Stiptekenen - Kies een plaat.

# Stiptekenen

Kies een van de platen.

Niveau 1:	Niveau 2:	Niveau 3:	Niveau 4:	Niveau 5:
Huis	Ladderauto	Beertje	Ster	Huis
Klok	Takelauto	Duveltje	Zeilboot	Blokken
Kubus	Vlag	Olifant	Takelauto	Vlag
Ster	Vlieger	Vlinder	Vlieger	Ladderauto
Vliegtuig 1	Toren	Engel	Lorre	Kasteel
<b>Zeilboot</b>	Station	Doggie	Amor	Trein
Blokken	Vliegtuig 2	Poes	Duveltje	Beertje
Spiro	Machine	Ezeltje	Engel	Poes

Zeilboot ▶ Verder ▶ obs De Schakel Hoogezand

### Letters:

niveau 1: Letters vanaf A of a ( 10 of 12 stippen)

niveau 2: Letters vanaf A of a ( meer stippen)

niveau 3: Startend met willekeurige letter, opeenvolgende letters

niveau 4: Startend met willekeurige letter, willekeurige sprongen

Nadat een van de afbeeldingen is gekozen kan er op de groene knop **Verder** worden geklikt om met de oefening te beginnen.

### Stiptekenen

Stiptekenen

?

Menu

De **cijfers (of letters)** moeten in de juiste volgorde worden aangeklikt. Bij een goed antwoord wordt er een lijn getrokken van de vorig aangeklikte stip naar de stip die bij het zojuist aangeklikte cijfer (letter) hoort.

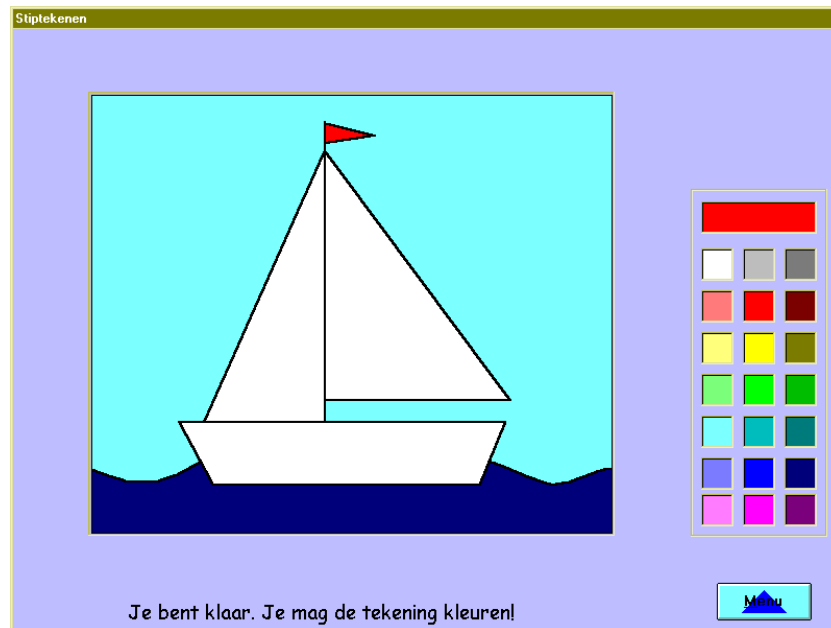
**Hulp.**

Door op de knop met het vraagteken te klikken licht het goede antwoord op, zolang de knop ingedrukt gehouden wordt.

Zijn de lijnen allemaal getrokken, dan mag de afbeelding worden ingekleurd.

Aan de rechtekant van het scherm staan dan gekleurde vakjes met de kleuren die kunnen worden gekozen. Klik ergens in de afbeelding en dat gedeelte zal worden ingekleurd met de gekozen kleur.

Door op de knop **Menu** te klikken komt de leerling terug in het hoofdmenu.



## Logboek

Door in het scherm met het hoofdmenu op de knop **Logboek** te klikken, krijgt u een overzicht van de resultaten van de groepen die met het programma hebben gewerkt.

U kunt een keuze maken uit de verschillende groepen in het lijstje naast de tekst **Resultaten van**

De resultaten kunnen worden gesorteerd door op een van de kolomkoppen te klikken.

Wanneer er een of meerdere regels zijn geselecteerd, kunt u de geselecteerde regels wissen door op de rode knop **Wissen** te klikken of afdrukken door op de groene knop **Afdruk** te klikken.

U kunt ook alle regels afdrukken door niets te selecteren en op de groene knop **Afdruk** te klikken.

Datum	Naam	Oefening	Plaetje	Manier	Opdr.	Goed	Fout	Tijd
0-09-2003	Marjolein	Cijfers	Zeilboot	omhoog	10	10	0	1.11
0-09-2003	Marjolein	Letters	Takelauto	omhoog	20	11	0	0.46

In de kolom "Goed" wordt het aantal opdrachten dat in één keer goed is aangeklikt vermeld. In de kolom "Fout" staan alle keren dat er een fout getal of letter is aangeklikt. Een opdracht kan maar één keer goed worden geklikt, maar wel tien keer fout.

De aantallen die staan onder "goed" en "fout" kunnen dus samen meer zijn dan het aantal opdrachten!

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

Het invoeren /inlezen van namen en groepen gaat bij *het programma Stiptekenen* 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 dichtbij 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.

*Stiptekenen* heeft de mogelijkheid om gebruik te maken van de spraaksynthese. Als deze is geïnstalleerd, zal de spraaksynthese in het programma gebruikt worden. In het programma zelf kan de spraaksynthese dan nog eventueel uitgezet 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.