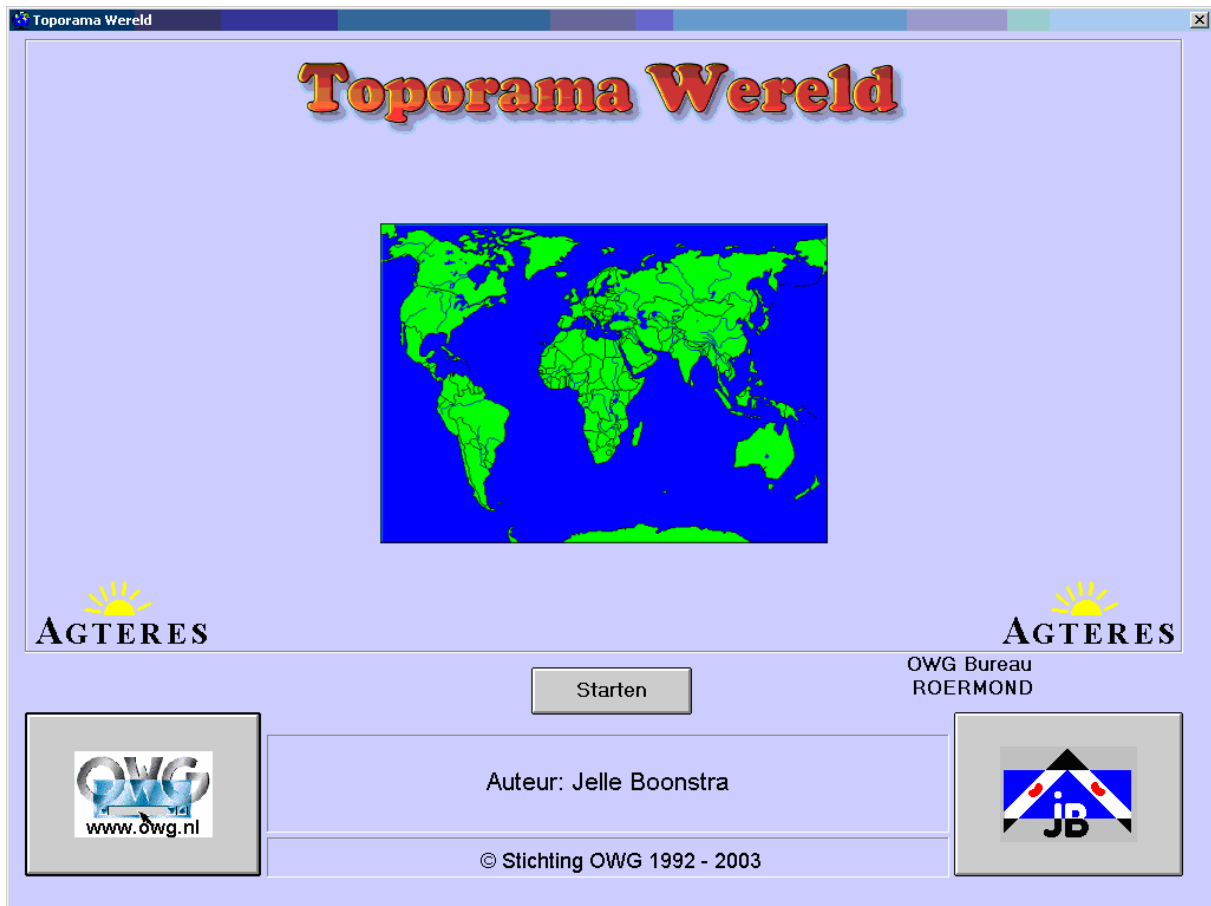


Toporama Wereld Agteres



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

Toporama Wereld Agteres

Auteur: J. Boonstra

Let op: **De Toporama's werken maar gedeeltelijk samen met de centrale database. Alleen de namen worden gebruikt. De resultaten enz. kunt u in de Toporama's zelf bekijken.**

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.

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	1
Inleiding	2
1. Het leerlingenprogramma	3
Starten	3
Het namenscherm	3
Het kaartkeuze scherm	4
Het menuscherm	5
Andere kaart	5
Ander niveau	5
Andere naam	5
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
Vliegende schotel	9
Topscorelijst	9
Stoppen	9
Schuifkaart	10
2. Het lerarenprogramma	10
Kaart afdrukken	11
Kaart bewerken	12
Een symbool verplaatsen	12
De niveau-indeling bepalen	12
De positie van het label bepalen	12
Een ander symbool kiezen	12
Een plaats wissen	12
Afkorting bepalen	12
Een plaats toevoegen	13
De uitspraak bepalen (alleen met spraak)	13
De gemaakte veranderingen opslaan	13
Een niveau-overzicht	13
Topscorelijst	14
Resultaten	15
Planning	16
3. OWG Central Unit, een centrale database	17
4. De spraaksynthese, ScanSoft® RealSpeak™	17
5. Systeemeisen	18
6. Taalkeuze	18
7. Installatie	18
8. Toporama Wereld fonetisch schrijven van de plaatsnamen enz.	18

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 de *Toporama*-reeks Agteres kan er echt topografie worden geoefend met behulp van fraaie grafische kaarten op het scherm. De grote kracht van het pakket schuilt in het feit dat de leerkracht zelf de leerstofinhoud bepaalt. De leraar is dus niet gebonden aan een standaard aantal ingegeven plaatsen. Via het lerarenprogramma kunnen die plaatsen, rivieren, zeeën, gebergten en streken ingegeven worden. Dat kan in vier niveaus, waarbij de leraar kan bepalen op welk niveau een plaats gevraagd zal worden. Deze optie maakt *Toporama* tot een uiterst flexibel pakket! Het is verkrijgbaar in de onderdelen *Nederland*, *Europa en Wereld*.

Ter ontspanning is het topografiespel *Vliegende schotel* toegevoegd, dat punten en tijd noteert.

1. Het leerlingenprogramma

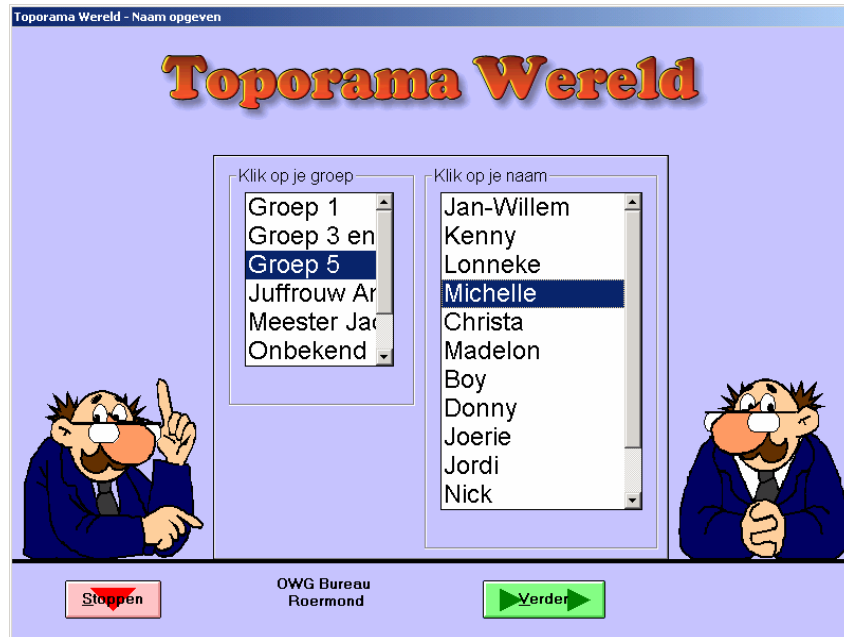
Starten

Klik op het icoon: **Toporama Wereld**

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

Het namenscherm

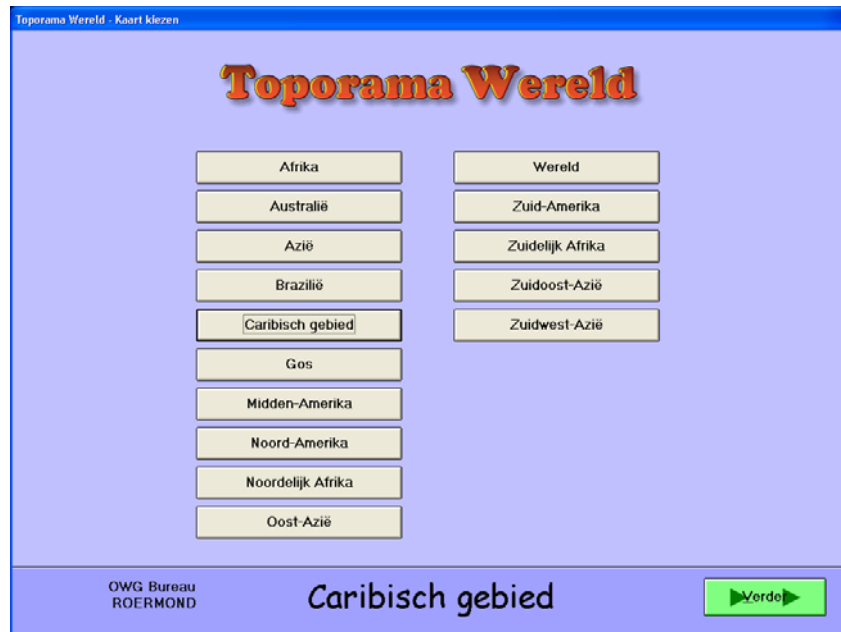
De groepen en leerlingen die in het namenscherm worden getoond, worden gehaald uit de centrale OWG database. Klik op een van de groepen en vervolgens op de naam van een leerling uit die groep.



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

Het kaartkeuze scherm.

Hier kan een keuze gemaakt worden uit een van de kaarten. Klik op een van de knoppen. Gebruikt u de spraaksynthese dan wordt de naam van de kaart uitgesproken.



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

Het niveauscherm

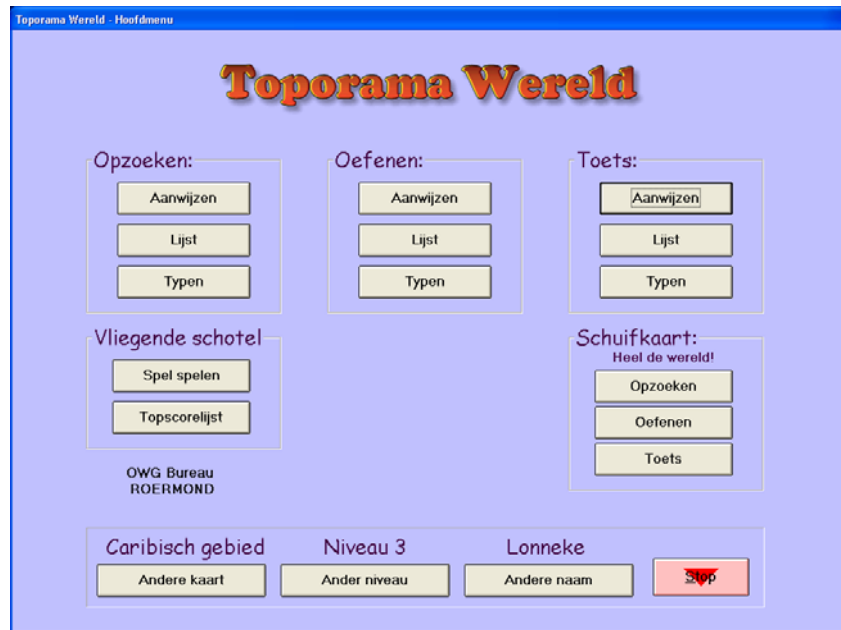
Selecteer een van de vier niveaus.



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 kaart

Geeft de mogelijkheid een andere kaart te selecteren in het kaartkeuze 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

Opzoeken : aanwijzen

Klik op een van de symbolen die op de kaart staan.

De naam ervan wordt dan onder de kaart getoond en op de kaart 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 kaart 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. Bovenaan de plaatsen, daarna de wateren, dan de streken, eilanden, provincies en landen en tenslotte de bergen.

Wanneer in de keuzelijst op een naam wordt geklikt, wordt de naam bij het betreffende symbool op de kaart 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 één van de symbolen die op de kaart 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 de knop Ja of Nee te klikken. Wordt er een andere naam getypt dan van een symbool op de kaart, dan volgt de melding: *Die is niet op de kaart!*

Gebruikt u de spraaksynthese dan wordt bij een correct getypte of herkende naam van Toporama de naam van de plaats uitgesproken. Terug naar het menu door op **Menu** te klikken.



Oefenen: aanwijzen

Er wordt gevraagd de plaatsen die op de kaart 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 plaats 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 kaart begint te knipperen. De naam ervan moet worden aangeklikt in de keuzelijst die rechts op het scherm staat.

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

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

Oefenen: typen

Een van de symbolen op de kaart begint te knippen. 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 plaatsen die op de kaart 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 één van de plaatsen die op de kaart 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 knippen. 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.

Vliegende schotel

Klik op **START**.

Er moet met een vliegende schotel zo snel mogelijk over de aangegeven plaats worden gevlogen. Als de vliegende schotel boven de goede plaats vliegt wordt de betreffende naam in de kaart getoond.

Voor elke plaats is er een score van 10 punten.

Zijn alle plaatsen geweest, dan krijgt men een bonus van 20 punten, waarna de plaatsen 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 plaats in de eregalerij verdient is, wordt deze automatisch ingevoegd.

Topscorelijst

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

Stoppen

Door te klikken op deze knop stop je met Toporama.

Schuifkaart

Een extra optie is het om te werken met een schuifkaart. Dit is een hele grote kaart van heel Wereld die zo groot is dat die niet binnen het scherm past.

De kaart kan in allerlei richtingen met de linkermuisknop ingedrukt worden verschoven, waardoor andere delen van de kaart zichtbaar worden.

Er zijn bij deze grote kaart de oefeningen:

Opzoeken, oefenen en toets.

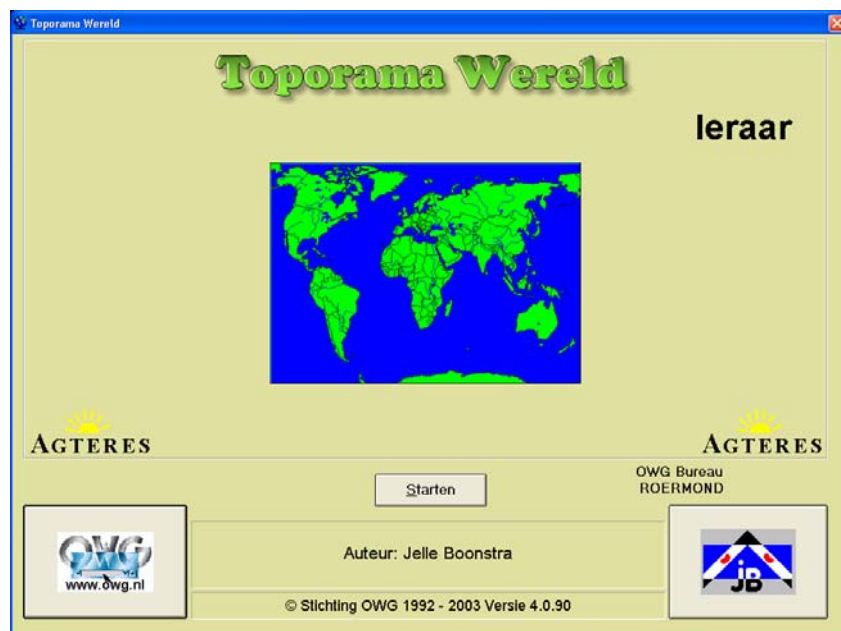
De werkwijze is dezelfde als bij de gewone kaarten.

2. Het lerarenprogramma

Met het lerarenprogramma van Toporama kunt u:

- Een kaart met alle plaatsnamen van een bepaald niveau afdrukken.
- De plaatsen en niveaus van een kaart aanpassen
- De uitspraak van de bestaande plaatsen aanpassen (indien spraakmodule aanwezig is)
- Een planning maken voor een hele groep
- De scorelijst van de vliegende schotelspel 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:



Kaart afdrukken

U kiest in het hoofdmenu eerst een kaart en een niveau en klikt vervolgens op de knop **Kaart afdrukken**.

U kunt echter geen afdruk maken van de schuifkaart met bijhorende plaatsen!

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

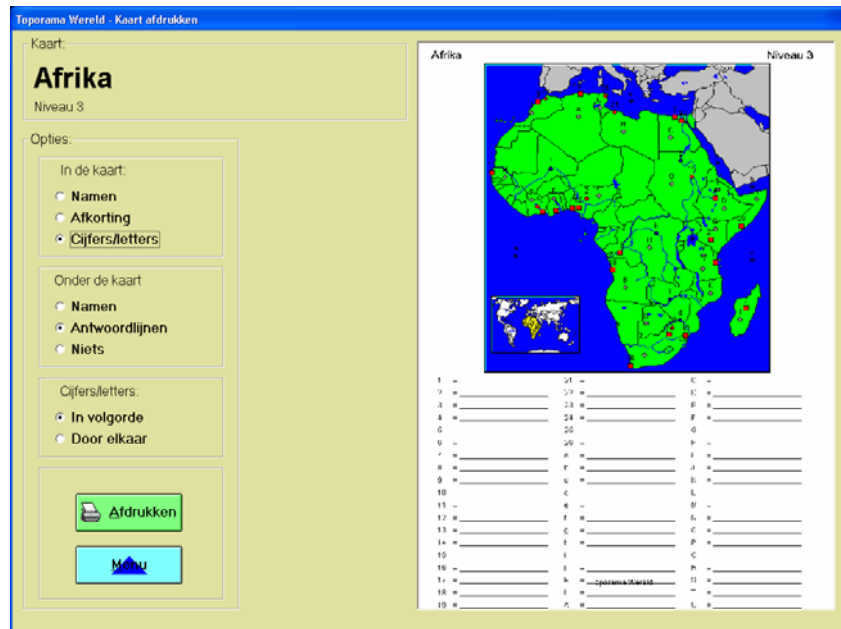
U kunt aangeven wat er op de kaart moet komen staan: volledige naam, afkorting of cijfers/letters

Bij cijfers/letters worden symbolen op de volgende manier weergegeven:

steden	cijfers
wateren	kleine letters
streken/landen/provincies/eilanden	hoofdletters
bergen/gebergtes	romeinse cijfers

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 kaart is ruimte voor maximaal 45 antwoordlijnen of namen.



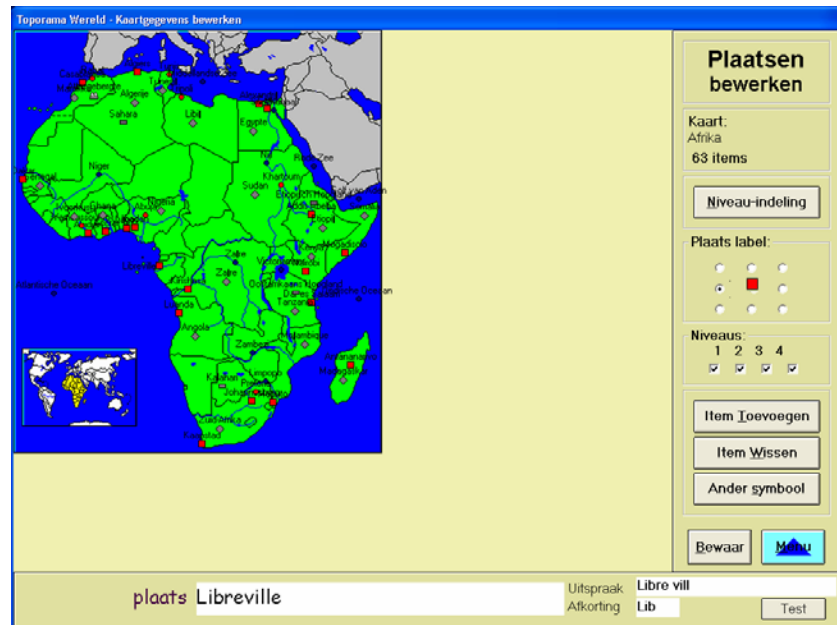
Klik op de knop Afdrukken om een afdruk te maken van de kaart met de ingestelde opties. Terug naar het menu door op **Menu** te klikken.

Kaart bewerken.

U kiest in het hoofdmenu eerst een kaart en klikt daarna op de knop **Kaart bewerken**.

U kunt ook de plaatsen van de schuifkaart bewerken. Deze staat helemaal onderaan in de lijst met kaartjes.

Dan komt u in het ontwerpscherm waar u de plaatsnamen van de gekozen kaart kunt wijzigen.



U heeft hier de volgende mogelijkheden:

Een symbool verplaatsen.

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

De niveau-indeling bepalen

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

De positie van het label bepalen

Op acht verschillende manieren kan het label bij het symbool worden geplaatst. Klik in een keuzerondje in het vakje Plaatsing 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 kaart staan.

Een plaats 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 kaart is het mogelijk een afkorting van de plaats op de kaart af te zetten. Max. 3 letters. Klik in het witte tekstvakje naast Afkorting en wijzig deze eventueel.

Een plaats toevoegen.

Klik op de knop 'Item toevoegen'.

Kies een van de symbolen die onder de kaart verschijnen.

Typ de naam van de toe te voegen plaats of een ander symbool.

Sleep met de linkermuisknop ingedrukt het nieuwe symbool naar zijn plek.

Verander indien nodig de positie van het label.

Bepaal de niveau-instelling van de nieuwe plaats.

De uitspraak bepalen (alleen met spraak)

Klik op de knop Test rechtsonder op het scherm om de uitspraak van de geselecteerde plaats 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 niveau-overzicht

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.



Bovendien kunt u dit overzicht afdrukken.

Terug naar het vorige scherm door 'Menu' te klikken

Topscorelijst

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	Kaart	Niveau	Datum
0230	Lonneke	Wereld	1	10 jan 2003

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	Kaart	Niveau	Opdr.	Goed	Fout	Tijd
10-01-2003	Michelle	Oefen 1	Afrika	1	10	9	5	1.00

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 foutenscherm.

Goed:	Eerste fout:	Tweede fout:
Accra	Mogadiscio	Khartoem
Kinshasa	Mogadiscio	Khartoem

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

Planning

In het planningsscherm kunt u voor een hele groep bepalen welke onderdelen, kaarten en niveaus wel en niet gekozen kunnen worden.

Is er voor een groep helemaal geen planning gemaakt, dan staan alle keuzes 'aan'. Geef aan uit welke kaarten mag worden gekozen. Is hier slechts één kaart aangevinkt, dan wordt het kaartkeuze scherm overgeslagen.

Geef aan uit welke niveaus mag worden gekozen. Is er slechts één niveau aangevinkt, dan wordt het niveau scherm overgeslagen. Geef aan welke onderdelen voor de leerlingen beschikbaar zijn. Bij de opties kunt u bepalen of de leerlingen de topcorelijst wel of niet kunnen afdrukken en in de spraakversie kunt u aangeven of de spraak aan of uit is.

Door op de knop Standaard te klikken, wordt alles aangevinkt en klikt u op 'Alles uit', dan wordt alles uitgevinkt. Klik op de knop Opslaan om de instelling op te slaan. De instelling blijft gehandhaafd tot u in dit scherm een nieuwe instelling heeft gemaakt en bewaard.

De wijzigingen worden pas van toepassing als de groep in het namenscherm opnieuw is aangeklikt.

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** - intern al afgekort tot "ookuu" (OCU) - is een volgende stap om het **gebruik** van software te vereenvoudigen. Op het moment worden nog alle namen van leerlingen en groepen per programma afzonderlijk ingevoerd. Elke programmeur doet dat op zijn eigen wijze. Dat is ook zo met de presentatie van de resultaten. Het grote nadeel hiervan is dat bij het gebruik van veel verschillende OWG programma's telkens de namen opnieuw moeten worden ingevoerd. Bij enkele programma's bestaat al de mogelijkheid om leerlingnamen te importeren uit een centrale leerlingadministratieprogramma.

De OCU is een databasefaciliteit die in de toekomst 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 programmamodule worden één keer alle leerlingennamen ingevoerd. Dit kan door intypen of door het importeren vanuit een centraal leerlingadministratieprogramma. Is deze database eenmaal gevuld met leerlinggegevens, dan zullen alle nieuwe programma's hiervan automatisch gebruik maken. De resultaten die leerlingen behalen, worden ook in de meeste 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.

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.

Systeemeisen voor de spraakmodule
Vaste schijf 50 MB (per module)
Windows 98
Minimaal 32 MB intern geheugen

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.

8. Toporama Wereld fonetisch schrijven van de plaatsnamen enz.

Spraaksynthese :

Aanpassing van de spraak van de plaatsen, rivieren enz. van het werelddeel Australië
Dit is een voorbeeld.

Auckland	- Aucklend
Adelaide	- Eideleet
Brisbane	- Brisbeen
Perth	- Peurf

Men kan deze veranderingen zelf aanpassen in het lerarengedeelte.

Hier kan men de spraak testen kijken of er een spatie of een letter of andere letters moeten worden toegevoegd of weggelaten, om zo volledig mogelijk bij de juiste uitspraak te komen.