

First Keys 3

First Keys 3 Handleiding



First Keys 3 Copyright © Widgit Software 2009

Software International Ltd



First Keys 3 werd ontwikkeld
door Sensory

www.sensorysoftware.com



In de Benelux wordt First Keys 3 geleverd door Eelke Verschuur
Voor hulp en ondersteuning neem contact op met:

Eelke Verschuur
035 6028727
info@eelkeverschuur.nl
www.eelkeverschuur.nl



First Keys 3 maakt gebruik van Clevy Dyscover klanken software en toetsenbord lay out.

www.clevy.nl

Het font gebruikt voor de oefeningen is van Sassoon Infant. Sassoon is een geregistreerd trade mark van Dr. Rosemary Sassoon en Adrian Williams Design Limited, United Kingdom. www.clubtype.co.uk
Met dank aan Ian Farquhar voor het maken van de geluiden.

Noteer hier uw registratiecode

.....

Voorwoord

Van harte gefeliciteerd met de aanschaf van dit Widgit product! Onze software is uitvoerig getest op verschillende systemen. Mocht u problemen ondervinden met deze Widgit software, dan verwijzen wij naar onze website waarop veel gestelde vragen zijn beantwoord. Lees ook altijd de pagina met meest gestelde vragen (en de antwoorden daarop). U vindt deze pagina op: www.EelkeVerschuur.nl/software/Widgit/faq of ga naar www.symbolensoftware.nl

Deze handleiding is met grote zorg samengesteld. Het is mogelijk dat het programma na een up-date anders werkt of er soms iets anders uitziet dan hier beschreven. De elektronische versie van de handleiding zal op de website www.symbolensoftware.nl regelmatig worden bijgewerkt.

Licentie

De Widgit symbolen die gebruikt worden, zijn beschermd door copyright. Een klein aantal geprinte of via het web verspreide documenten mogen verdeeld worden. Hierbij is een uitgangspunt een hoeveelheid van niet meer dan 100 symbolen.

Bij iedere manier van verspreiden moet duidelijk zijn dat het hier gaat om Widgit symbolen, door vermelding ervan.

Binnen de eigen organisatie kunnen de documenten vrij verspreid worden.

Er is altijd toestemming vereist bij het op een andere manier van verspreiden van de symbolen.

Worden de symbolen gebruikt voor verkoop dan dient altijd contact opgenomen te worden met Eelke Verschuur.

Andere producten uit de Widgit serie

Communicate In Print

Een software programma ter ondersteuning bij het leren lezen en schrijven. Symbolen verschijnen bij intypen boven de tekst en spraakuitvoer verduidelijkt de tekst. In Print is bij uitstek geschikt om geprinte materialen ondersteund met symbolen te maken.

Communicate By Choice

Een software programma met veel speel leer activiteiten ondersteund met symbolen en plaatjes. Alle activiteiten zijn zowel met de muis als met schakelaars te bedienen, waardoor deze software met name ook geschikt is voor kinderen die aangepaste computerbediening gebruiken. Meer dan 75 multiple choice en vraag en antwoord activiteiten worden meegeleverd. Met behulp van de By Choice editor is het mogelijk om zelf spelletjes te maken of aan te passen.

Communicate Symwriter

Communicate Symwriter is een eenvoudige tekstverwerker waarbij met symbolen getypt kan worden. Het programma is vooral geschikt voor kinderen die beginnen met leren lezen en schrijven. Doordat bij ieder geschreven woord een symbool verschijnt en het woord uitgesproken wordt, leren de kinderen gemakkelijker de betekenis van een woord kennen. De symbolen verschijnen automatisch boven de tekst of in een venster naast het tekstdocument. Kinderen die niet met het toetsenbord kunnen schrijven kunnen uit een dynamisch kaart (ook wel raster genoemd) op het scherm, de symbolen en woorden kiezen en in de tekst plaatsen.

Eelke Verschuur

Clauslaan 25

3761 CX Soest

+ 31 35 6028727

info@eelkeverschuur.nl

www.eelkeverschuur.nl

www.symbolensoftware.nl

Inhoudsopgave

First Keys 3 Handleiding	1
Voorwoord	3
Licentie	3
Andere producten uit de Widgit serie	3
Communicate In Print	3
Introductie	5
Wat is First Keys 3	5
Leren omgaan met het toetsenbord	5
Eigen oefeningen maken	5
Kies persoonlijke instellingen	5
Volgsysteem	5
Installatie	5
De twee programma onderdelen	6
Gebruikte termen: 'Tekstlijsten' en 'Spellingsregels'	6
Tekstlijsten	6
Spellingsregels	6
Aan de slag met <i>First Keys 3</i>	7
Het Welkomstscherf	7
Gast	7
Nieuwe leerling	7
Bestaande leerling	7
Een oefening starten	8
Hints en mislukte pogingen	8
Het tussentijds sluiten van een oefening	8
Beloningen	9
Certificaat	10
Eigen oefening spelen	11
The <i>First Keys 3</i> Editor	14
Aan de slag met de Editor	14
Tabblad 'Oefeningen'	15
Oefeningen beheren	15
Een nieuwe oefening aanmaken	16
Tabblad Tekstlijsten	18
Tekstlijst bewerken	19
Woorden toevoegen	20
Symbolen toevoegen	20
Eigen afbeeldingen gebruiken	20
Spelling wijzigen	21
Handmatig ontbrekende letters maken	21
Een woord verwijderen	21
Wijzigingen opslaan	21
Hernoem tekstlijst	22
Kopieer tekstlijst	22
Verwijder tekstlijst	22
Oefening met handmatig ingestelde ontbrekende letters maken	23
Oefening met nieuwe spellingsregel maken	26
Tabblad Leerlingen	28
Leerlingen resultaten	28
Uitgebreid resultaat van de oefening	29
Leerling Instellingen bewerken	30
Overzicht instellingen	33
Verwijder leerling	34
Licentieovereenkomst	35

Introductie

Wat is First Keys 3

Leren omgaan met het toetsenbord

First Keys 3 software is een introductie voor het werken met het toetsenbord. Kinderen leren lezen en schrijven door het uitvoeren van letteroefeningen waarbij gebruik wordt gemaakt van de gekleurde Widgit symbolen en fonetische spraakuitvoer.



First Keys 3 bevat een reeks oefeningen die de ontwikkeling van de woordenschat en het omgaan met het toetsenbord op een leuke manier stimuleren.

Eigen oefeningen maken

Kies uit de reeks meegeleverde oefeningen of ontwerp uw eigen oefeningen met behulp van de First Keys Editor. Maak spellingsoefeningen voor het stimuleren van de lees- en schrijfvaardigheid, maak zelf een thema leerplan of persoonlijke oefeningen. Met de First Keys Editor kunnen Tekstlijsten en Spellingsregels worden samengevoegd tot nieuwe oefeningen met een bepaald thema of onderwerp.

Kies persoonlijke instellingen

Met de Editor kunnen voor elke leerling persoonlijke instellingen worden opgeslagen en beheerd. Zo kan worden ingesteld hoe het voorbeeld moet worden weergegeven, welk toetsenbord wordt gebruikt en hoeveel pogingen een leerling kan doen totdat hij een hint ontvangt.

Volgsysteem

First Keys 3 heeft de mogelijkheid om de behaalde resultaten achteraf te bekijken en te analyseren. De resultaten laten zien waar leerlingen moeite hebben met de oefeningen, welke keuzes ze maken en wanneer er verkeerde letters worden ingetoetst. Op deze manier is het mogelijk om de oefeningen op persoonlijk niveau aan te passen.

Installatie

Volg de instructies in de meegeleverde installatiehandleiding.

Na de installatie komen er twee snelkoppelingen op het bureaublad van uw computer te staan: First Keys 3 en First Keys 3 Editor

De twee programma onderdelen

First Keys 3 is onderverdeeld in twee onderdelen:

- Het **First Keys 3** programma is wat de leerlingen zien en waar zij in kunnen werken.
- De **First Keys 3 Editor** is het onderdeel waar oefeningen (tekstlijsten en spellingsregels) kunnen worden ingesteld en aangemaakt. Ook kunnen hier de behaalde resultaten worden bekeken en georganiseerd.

In deze korte handleiding leert u over beide programmaonderdelen.

Gebruikte termen: ‘Tekstlijsten’ en ‘Spellingsregels’

In *First Keys 3* wordt verwezen naar ‘tekstlijsten’ en ‘spellingsregels’. Voor iedere oefening zijn twee onderdelen nodig: een tekstlijst en een spellingsregel.

Met deze termen wordt het volgende bedoeld:



Tekstlijsten

Tekstlijsten zijn lijsten met woorden over bepaalde onderwerpen of met verschillende letter thema's. Het zijn de woorden die aan bod komen in de oefening. Denk hierbij aan het alfabet of woorden met dubbelklanken die geoefend kunnen worden. Het programma bevat standaard al een groot aantal Tekstlijsten en u kunt zelf nieuwe tekstlijsten aanmaken.



Spellingsregels

Spellingsregels bepalen de spelregels van de oefening. Met alleen een woordenlijst is het nog geen oefening. Er moet nog worden bepaald welke letters er ingevuld moeten worden door de leerling. Voorbeelden zijn: vul de eerste letter in, vul alle letters of alle letters behalve de eerste in. Het is ook mogelijk om eigen spellingsregels te maken zodat alleen bepaalde letters ingevuld moeten worden. U kunt bestaande spellingsregels gebruiken en u kunt nieuwe spellingsregels toevoegen.

Aan de slag met *First Keys 3*

Dit gedeelte gaat over het speel programma: *First Keys 3*.

- Dubbelklik op het *First Keys 3* icoon op uw bureaublad en het programma zal starten. Het welkomstschermb verschijnt.

Het Welkomstschermb



Gast

Om snel een oefening te spelen kunt u inloggen als gast. Let op dat na het inloggen als gast de scores tijdens het spelen van de oefeningen niet bewaard blijven, maar alleen te zien zijn in een certificaat aan het einde van de oefening.

Nieuwe leerling

Als u het programma voor het eerst gebruikt dan kunt u een nieuw leerlingenprofiel aanmaken. Na het aanmaken van een leerling is het mogelijk om voor hem of haar persoonlijke instellingen te bepalen en een uitgebreid scoreverloop bij te houden.

- Klik met de muis in het invulvenster onder 'Mijn naam is' en typ de naam van de leerling. De naam verschijnt in het voorbeeld eronder.

U kunt nu een plaatje kiezen. Dit is een afbeelding of foto welke wordt gekoppeld aan de naam.

- Klik op de knop 'verander plaatje'

Bij iedere muisklik verschijnt er een ander plaatje naast uw naam in het voorbeeld. Het plaatje dat u kiest wordt het plaatje van de leerling.

- Klik in het rechterpaneel op uw naam in de lijst.

U kunt nu oefeningen gaan spelen onder uw eigen naam.

Bestaande leerling

Wanneer u al bent aangemeld als nieuwe leerling in *First Keys 3* dan staat de naam in het rechter paneel.

- Klik op de naam om te beginnen

Tip: Als u een persoonlijke afbeelding als plaatje wilt gebruiken, sla deze dan op als .jpg, .emf of .png en kopieer de afbeelding naar het volgende pad:

C:\Documents and Settings\All Users\Documents\Widgit\First Keys 3\Avatars

Een oefening starten



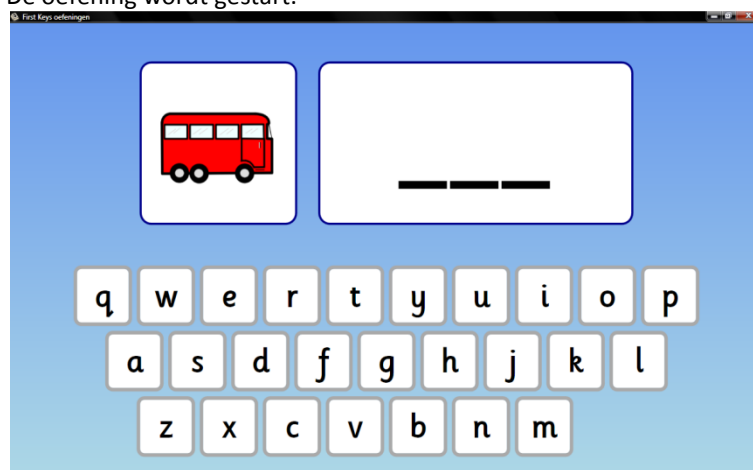
Kies in het welkomtscherm een leerling of log in als gast.

Dit is het startvenster om oefeningen te gaan spelen. In dit scherm kunt u direct een keuze maken uit de bestaande oefeningen.

Het hoofdpaneel aan de rechterzijde toont een lijst met mappen. Elke map heeft een naam (bijv. 'begin en eindletters' of 'korte klanken'). Iedere map bevat een aantal verschillende oefeningen om te spelen.

- Dubbelklik op een map om deze te openen (bijv. 'korte klanken').
- Een lijst met de oefeningen uit de map verschijnt eronder.
- Klik op één van de oefeningen (bijv. 'korte klank klinkermix') . De geselecteerde oefening wordt blauw.
- Klik vervolgens op de knop 'Start oefening'.

De oefening wordt gestart.



Na het compleet maken van het woord, krijgt u direct feedback.

- Speel de oefening tot het certificaat verschijnt.

Hints en mislukte pogingen

Als drie keer een verkeerde toets ingedrukt wordt, verschijnt er een hint. De juiste letter wordt dan rood gemarkeerd op het schermtoetsenbord.

Wanneer vijf keer een verkeerd antwoord gegeven wordt, gaat de oefening door naar het volgende woord uit de lijst.

Het aantal fouten welke gemaakt mogen worden voordat de oefening verder gaat staat standaard ingesteld op 5. Deze instelling kan worden aangepast in de *Editor* (zie verderop in deze handleiding).

Het tussentijds sluiten van een oefening

Om een oefening eerder te sluiten, klikt u in de linker bovenhoek op het First Keys symbool en hierna kiest u sluiten (of gebruik de sneltoets Alt-F4).

Beloningen

Na het geven van een juist antwoord komt het plaatje van de leerling in beeld en volgt er een reactie.



Gouden Ster

Uitstekend. Je hebt geen fouten gemaakt.



Zilveren Ster

Goed. Je hebt minstens 1 fout gemaakt.



Bronzen Ster

Correct. Je hebt minstens één hint gekregen.



Zwarte Stip

Niet zo best. Je hebt het woord niet opgelost.



Certificaat

Na het spelen van een oefening verschijnt er een certificaat van de oefening. Hierop staat hoe goed de oefening is gespeeld, uitgebeeld met de verschillende sterren. Het certificaat kan worden uitgeprint met de printknop.



Klik op 'OK' om terug te gaan naar het oefeningenoverzicht.

Eigen oefening spelen



In het oefeningenoverzicht kunt u ook kiezen voor het spelen van eigen oefeningen. U kunt een bestaande tekstlijst aan een spellingsregel koppelen en zo een nieuwe oefening spelen.

- Klik op de knop 'stel zelf een oefening samen' onder overige opties.
- Maak de eigen oefening door eerst de spellingsregel aan te maken of eerst de tekstlijst te maken. Voor deze korte handleiding, kiezen we eerst voor het kiezen van de 'spellingsregel'.
- Klik op de knop 'Kies een spellingsregel'.

Het scherm 'kies spellingsregels' verschijnt.



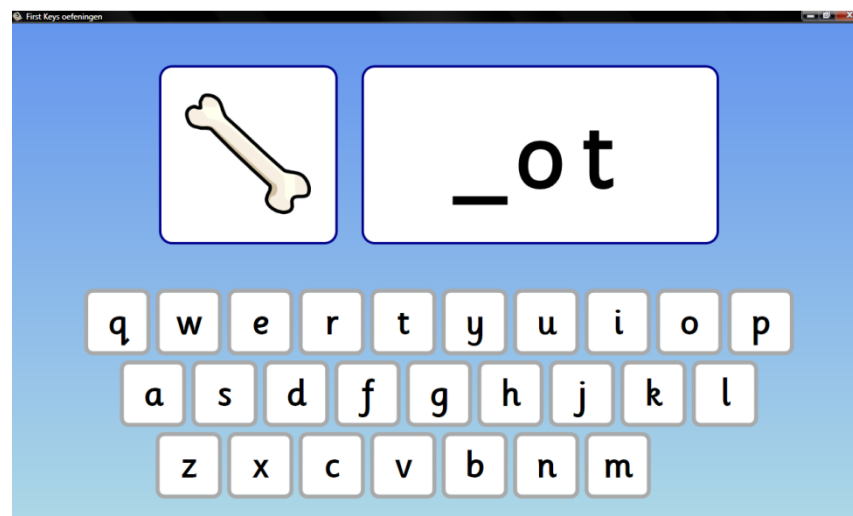
In het hoofdpaneel aan de rechterzijde verschijnt een lijst met beschikbare Spellingsregels in alfabetische volgorde. Voor deze handleiding wordt 'Alleen de eerste letter invullen' gekozen. Dit betekent dat alleen de eerste letters ingevuld moeten worden.

- Klik op 'Alleen de eerste letter invullen' en de Spellingsregel kleurt blauw
- Klik op de knop 'Volgende' onderaan het paneel.



Het scherm 'kies een tekstlijst' verschijnt. Hier staat een overzicht van alle tekstlijsten onderverdeeld in mappen.

- Dubbelklik op één van de mappen. (bijv. 'begin en eindletters')
- De tekstlijsten uit deze map verschijnen eronder.
- Klik op een van de tekstlijsten. (bijv. 'beginletters b-d')
- De tekstlijst kleurt nu blauw.
- Klik onderaan op de knop 'Start' om de oefening te beginnen.



U heeft als spellingsregel gekozen dat alleen de eerste letter moet worden ingevuld. Het plaatje (widgit symbool) aan de linkerkant helpt bij het vinden van de oplossing. Het woord wordt eerst volledig getoond en uitgesproken en vervolgens wordt de in te vullen letter weggelaten. Na het typen van de juiste letter wordt deze fonetisch uitgesproken. Dit zijn allemaal standaard instellingen en deze kunnen worden gewijzigd in de *First Keys 3 Editor*.

- Typ de juiste letters.
- Speel de oefening tot het eind.

Na het volbrengen van de oefening verschijnt het certificaat met daarop de resultaten. Als er een printer is aangesloten op de computer kunt u het certificaat printen.

U heeft nu uw eerste eigen oefening gespeeld.

- Klik op de knop 'OK' om terug te gaan naar het oefeningen overzicht en om een andere activiteit te kiezen.

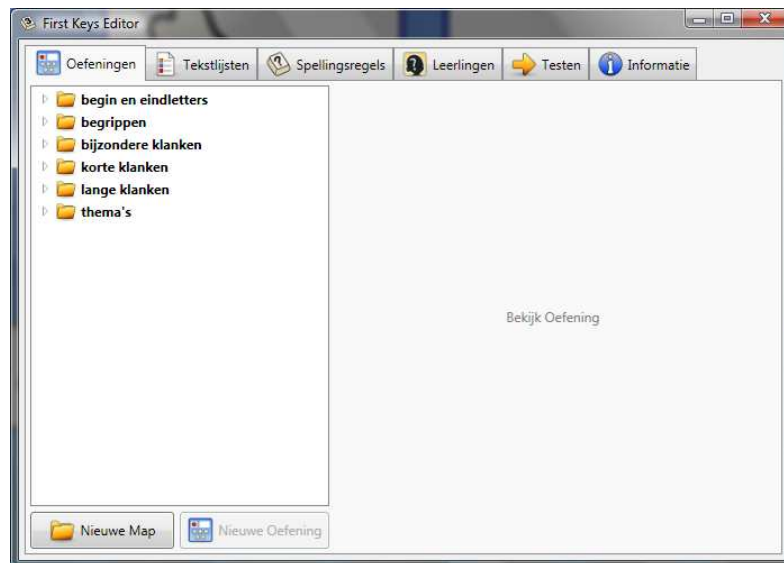
The *First Keys 3 Editor*

Met de *First Keys 3 Editor* kunt u zelf nieuwe oefeningen ontwerpen door nieuwe tekstlijsten en spellingsregels aan te maken of bestaande te wijzigen. Met de *First Keys 3 Editor* kunt u ook de resultaten van de leerlingen bekijken en analyseren.

Aan de slag met de Editor

- Dubbelklik op het icoon van de *First Keys 3 Editor* op uw bureaublad om het programma te starten.

De editor wordt geopend in het tabblad 'oefeningen'.



Dit is het hoofdvenster van de *First Keys 3 Editor*. In het hoofdvenster zijn verschillende tabbladen te zien. Van links naar rechts zijn dit de tabbladen: 'Oefeningen', 'Tekstlijsten', 'Spellingsregels', 'Leerlingen', 'Testen' en 'Informatie'.



Tabblad 'Oefeningen'

Oefeningen zijn samengesteld uit Tekstlijsten en Spellingsregels en kunnen worden gespeeld door de leerlingen. Het programma bevat een aantal standaard oefeningen als basis, onderverdeeld in de volgende categorieën:

1. Begin- en eindletters
2. Begrippen
3. Bijzondere klanken
4. Korte klanken
5. Lange klanken
6. Thema's

Oefeningen beheren

- Als het venster met oefeningen nog niet is geopend, klik dan op het tabblad 'Oefeningen' boven in het scherm en het venster wordt geopend.

Er verschijnen verschillende mappen met namen (bijv. 'korte klanken'). Iedere map bevat een aantal oefeningen welke standaard zijn meegeleverd.

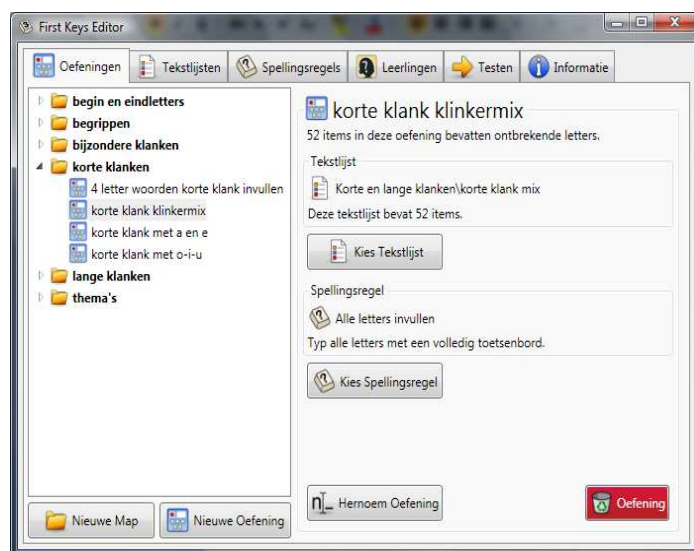
- Dubbelklik op de map 'korte klanken' om deze te openen.

De lijst met oefeningen uit deze map verschijnt.

Het is mogelijk om oefeningen te creëren door de bestaande tekstlijsten met elkaar te combineren en hieraan Spellingsregels toe te voegen.

- Selecteer een van de oefeningen uit de map 'korte klanken', bijvoorbeeld 'korte klank klinkermix'.

De instellingen van de desbetreffende oefening verschijnen in het rechter venster naast het overzicht met oefeningen.



Van de geselecteerde oefening verschijnen de volgende eigenschappen:

- De naam van de tekstlijst (korte klank klinkermix)
 - Hoeveel items de tekstlijst bevat (52 items)
 - Hoeveel items kunnen combineren met de spellingsregel, dus de hoeveelheid items van de oefening.
- Onder 'Spellingsregels' staat de Spellingsregel welke bij de oefening hoort, bijvoorbeeld, 'Alle letters invullen'. Hier staat ook vermeld welk type toetsenbord in de oefening wordt gebruikt, bijvoorbeeld: 'Typ alle letters met een volledig toetsenbord'.

Een nieuwe oefening aanmaken

Hier volgt een voorbeeld over hoe u een eigen oefening kunt aanmaken door een zelfgemaakte tekstlijst te gebruiken en deze te combineren met een bestaande spellingsregel. Open hiervoor de editor en selecteer het tabblad 'Oefeningen'.

Nieuwe map aanmaken

- Klik op de knop 'Nieuwe map' (links onderin het oefeningen venster) en er wordt een venster geopend waarin de naam van de nieuwe map wordt gevraagd.
- Typ de naam van de nieuwe map, bijvoorbeeld, 'Zelfgemaakt' en klik op 'OK'.

De nieuwe map met de zojuist ingevoerde naam wordt aangemaakt in het bestaande oefeningen venster (in alfabetische volgorde). De map bevat nog geen inhoud.

Nieuwe oefening aanmaken

Nu moet er een nieuwe oefening aan de lege map toegevoegd worden. Zorg dat de lege map 'Zelfgemaakt' geselecteerd is.

- Klik op knop 'Nieuwe oefening' in het oefeningen venster en er verschijnt een venster waar de naam van de nieuwe oefening moet worden ingevuld.
- Typ een naam voor de oefening die u gaat maken, bijvoorbeeld 'test oefening' en klik op 'OK'.

In het overzicht met oefeningen aan de linkerkant verschijnt nu de oefening 'test oefening' in de map 'Zelfgemaakt'. Bij het selecteren van de oefening 'test oefening' is in het rechter paneel de titel van de oefening te zien, maar is er nog geen Tekstlijst of Spellingsregel ingevuld.

Er moet een tekstlijst en spellingsregel toegevoegd worden zodat de oefening inhoud krijgt.

Tekstlijst en spellingsregel aan oefening toevoegen

- Klik op de knop 'Kies Tekstlijst' in het rechter paneel

Er verschijnt een nieuwe venster met daarin de tekstlijsten. Kies een tekstlijst door te dubbelklikken op de categorie en vervolgens een tekstlijst te selecteren (bijvoorbeeld thema's -> dieren).

- Selecteer een tekstlijst en klik op OK.

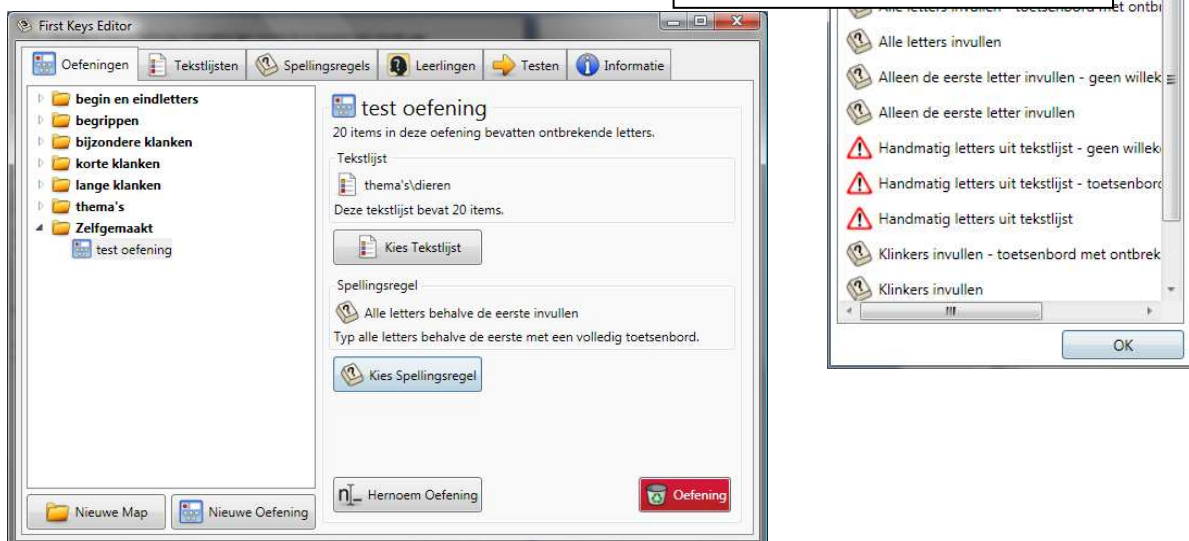
De tekstlijst komt nu in het rechterpaneel te staan. Er staat nog een uitroepteken want er moet nog een spellingsregel gekozen worden.

- Klik op de knop 'Kies Spellingsregel'

Er wordt een nieuw venster geopend met daarin alle spellingsregels.

- Selecteer een spellingsregel (bijvoorbeeld 'alle Letters behalve de eerste invullen') en klik op OK.

Let op: als er een uitroepteken voor een spellingsregel staat, betekent dit dat deze niet gebruikt kan worden in combinatie met de gekozen tekstlijst



De oefening testen

- Om te kijken of de oefening naar behoren werkt, kunt u de oefening testen door op het tabblad 'Testen' te klikken.

Het testscherm wordt nu geopend. (Dit is hetzelfde scherm als het welkomsscherm in *First Key 3*)



- U kunt iedere naam uit de lijst selecteren. Dit is ook handig als u de oefening met de verschillende instellingen van de leerlingen wil testen. U kunt ook inloggen als gast, waardoor er geen scores worden bijgehouden.
- Selecteer de map 'Zelfgemaakt'.
- Selecteer de oefening 'test oefening'.
- Klik op de knop 'Start oefening' en speel de nieuwe oefening om te kijken of u er tevreden over bent..



Een oefening hernoemen

Ga naar het tabblad oefeningen. Als u een oefening wil hernoemen:

- Selecteer een oefening in het oefeningen overzicht.
- Klik op de knop 'hernoem oefening' in het rechterpaneel en typ een andere naam.



Een oefening verwijderen

Als u een oefening wil verwijderen:

- Selecteer een oefening in het oefeningen overzicht.
- Klik op de rode knop 'Oefening' onder in het rechterpaneel.
- Klik op 'ja' om te bevestigen.



Tabblad Tekstlijsten

Tekstlijsten zijn lijsten met woorden welke gebruikt worden in de oefeningen. De volgende tekstlijsten zitten standaard in het software pakket *First Keys 3*:

Begin en eindletters

Beginletters b - d

Beginletters sch – schr

Eindletters d – t

Eindletters ng – nk

Begrippen

Kleuren

Kleuren voorwerpen

Tegenstellingen

Voorzetsels

Korte en lange klanken

Korte klank a

Korte klank a – e

Korte klank e

Korte klank i

Korte klank i – o – u

Korte klank mix a-e-i-o-u

Korte klank o

Korte klank u

Lange klank aa

Lange klank ee

Lange klank mix aa-ee-oo-uu

Lange klank oo

Twee tekenklank eu – ie – oe – ui

Overige klanken

4 letter woorden korte klank

5 letter woorden lange klanken

Aai – ooi – oei woorden

Ei – ij woorden

Fopletters eer – eur – oor - ool

Uw – eeuw – ieuw woorden

Vloeiende klanken

Thema's

Alfabet

Circus

Dieren

Engelse woorden

Lijmwoorden

Tijd

Weer

Laten we kijken naar het tabblad tekstlijsten in de Editor

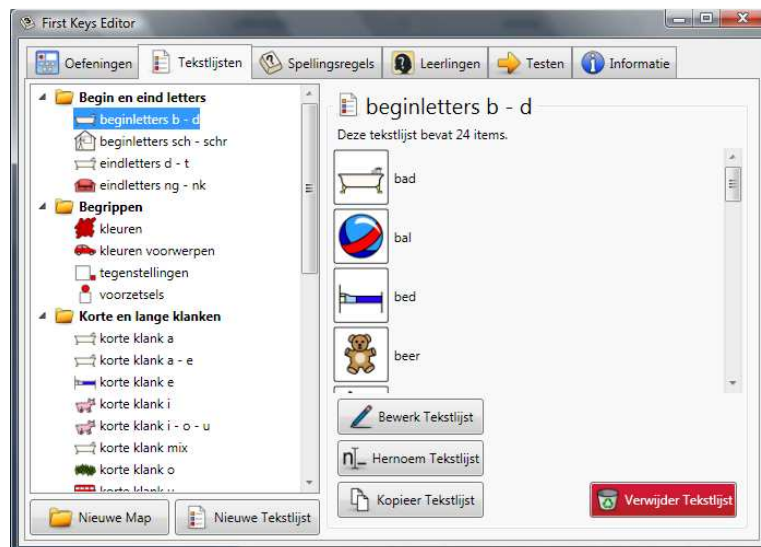
- Klik op het tabblad 'tekstlijsten' om het venster met tekstlijsten te openen.

In het linker paneel bevinden zich de mappen met tekstlijsten. Iedere map bevat een aantal tekstlijsten.

- Dubbelklik op een map om te openen

De tekstlijsten uit de map verschijnen onder de map. Voor iedere tekstlijst staat een symbool van het eerste woord uit de lijst.

- Klik op een tekstlijst om deze te openen. De tekstlijst wordt geopend in het rechter paneel.



- De geselecteerde tekstlijst kan worden bewerkt met de knop 'Bewerk tekstlijst'.
- De naam van de tekstlijst kan worden gewijzigd met de knop 'Hernoem tekstlijst'.
- De tekstlijst kan worden gekopieerd met de knop 'Kopieer tekstlijst'. U kunt dan een andere naam voor de gekopieerde tekstlijst invoeren.

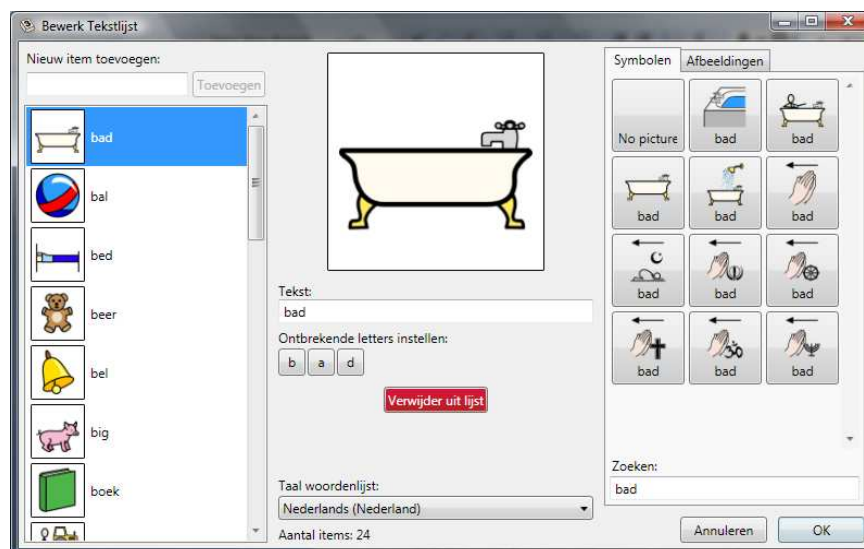
Tekstlijst bewerken

Voordat we een van de tekstlijsten gaan bewerken, kopiëren we deze, zodat de originele tekstlijst blijft bestaan.

- Dubbelklik in het tabblad 'tekstlijsten' op de map 'Begin- en eindletters' en selecteer de tekstlijst 'Beginletters b - d'
- Klik aan de rechterkant op de knop 'Kopieer Tekstlijst', en vul een nieuwe naam in.

Dit voorkomt dat we de bestaande tekstlijst gaan bewerken zodat deze niet meer beschikbaar is.

- Klik op de knop 'Bewerk tekstlijst' en het venster 'Bewerk tekstlijst' wordt geopend.



Woorden toevoegen

- Om een nieuw item aan de tekstlijst toe te voegen, typt u het nieuwe woord in het invulvenster onder 'Nieuw item toevoegen'. Klik vervolgens op de knop 'Toevoegen'.

Het woord verschijnt in de linker kolom en de editor zal naar een passend symbool zoeken.

Tip: Als u het moeilijk vindt om voldoende woorden over een bepaald onderwerp te vinden, kunt u de **Woordenlijst Manager** gebruiken. U kunt de Woordenlijst Manager openen via start alle **Programma's ->Widgit-> Gedeeld-> Woordenlijst Manager**.

U kunt de woorden in de linker kolom ordenen door ze te selecteren en naar onder of boven te slepen.

Symbolen toevoegen

Bij het toevoegen van een nieuw item, zoekt de *First Keys 3 Editor* automatisch naar een passend plaatje in de Widgit symbool database en toont deze in het tabblad 'Symbolen' aan de rechterkant.

Als u naar een ander symbool wilt zoeken dan kunt u het zoekvenster onder het tabblad 'Symbolen' gebruiken. Typ het te zoeken woord en de symbolen verschijnen erboven.

Wanneer u tevreden bent met een symbool, klik erop om het te selecteren en het symbool verschijnt bij het woord.

Eigen afbeeldingen gebruiken

Als u in plaats van de Widgit symbolen, eigen afbeeldingen wilt gebruiken, kunt u zoeken naar uw eigen afbeeldingen op uw computer:

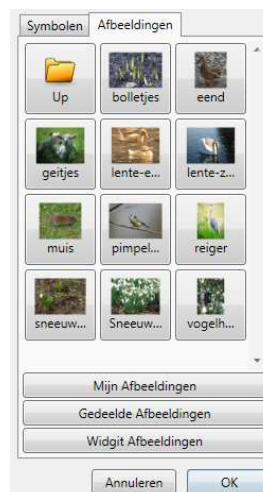
- Klik op het tabblad 'Afbeeldingen'.

De knop 'Mijn afbeeldingen' verwijst standaard naar de map 'Mijn afbeeldingen' op de desbetreffende computer.

De knop 'Gedeelde afbeeldingen' verwijst standaard naar de map 'Gedeelde afbeeldingen' op de computer.

Via de knop 'Widgit afbeeldingen' komt u in de map met bijgevoegde illustraties van Widgit. (± 1500) Deze zijn gedetailleerder dan de symbolen en onderverdeeld in categorieën.

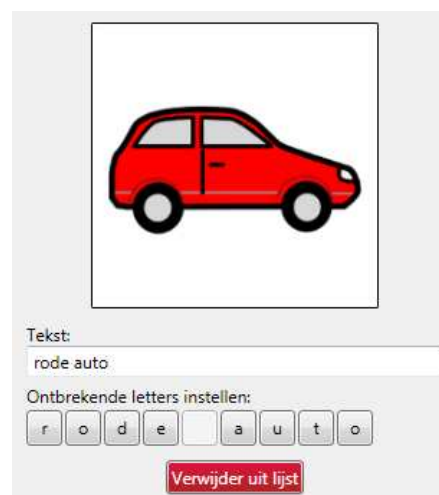
- Navigeer met behulp van de knoppen door de mappen en selecteer de gewenste afbeelding.



Spelling wijzigen

U kunt de spelling van ieder woord aanpassen zonder het symbool te wijzigen.

- Selecteer het te veranderen woord zodat het voorbeeld in het midden van het bewerkvenster verschijnt.
- Typ onder de grote voorbeeldafbeelding het woord wat getoond moet worden en het wordt automatisch gewijzigd in de Tekstlijst aan de linkerkant.

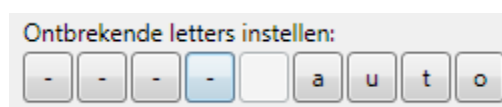


Handmatig ontbrekende letters maken

Het is mogelijk om handmatig de ontbrekende letters in te stellen van een woord. Wanneer u bijvoorbeeld alleen het woord 'rode' van het voorbeeld hierboven in wil laten vullen en dat het woord 'auto' al ingevuld staat.

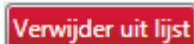
Klik dan één voor één op de letters r,o,d en e en de letters veranderen in streepjes wat aangeeft dat deze letters ingevuld moeten worden door de leerling.

Let op: Om deze handmatig ontbrekende letters te gebruiken in een oefening, dient de spellingsregel 'Handmatig letters uit tekstlijst' gekozen te worden.



Een woord verwijderen

U kunt een woord verwijderen door in de Tekstlijst het woord te selecteren en in het midden van het venster op de knop 'Verwijder uit lijst' te klikken.



Taal woordenlijst

Wanneer er ook symbolenreeksen met een andere taal geïnstalleerd zijn kunt u uw voorkeur aangeven onder 'Taal woordenlijst'.

Wijzigingen opslaan

Als u tevreden bent met de gemaakte wijzigingen in de tekstlijst, kunt u deze opslaan door de knop 'OK' te gebruiken. Met de knop 'Annuleren' worden de wijzigingen niet opgeslagen en alleen het venster afgesloten.

Het rechter paneel van het tabblad Tekstlijsten heeft de volgende bruikbare knoppen onderin het paneel:

Hernoem tekstlijst



Als u een tekstlijst wil hernoemen:

- Selecteer een tekstlijst uit het tekstlijsten overzicht.
- Klik op de knop 'hernoem tekstlijst' in het rechterpaneel en typ een andere naam.
- Klik op 'OK' om te bevestigen.

De geselecteerde tekstlijst krijg direct de nieuwe naam toegewezen.

Let op: Als u buiten de editor de naam van een tekstlijst wijzigt, zal deze niet meer gevonden worden in de oefeningen die naar desbetreffende tekstlijst verwijzen. Verander daarom altijd de naam van een tekstlijst of map in de *First Keys 3 Editor*.



Kopieer tekstlijst

- Klik op de knop 'Kopieer tekstlijst' als u de geselecteerde lijst wilt kopiëren binnen dezelfde map. Een venster wordt geopend waar u een nieuwe naam kunt invoeren.
- Typ een naam voor deze kopie en deze verschijnt in de lijst aan de linkerkant van het tabblad 'tekstlijsten'.

Verwijder tekstlijst



- Selecteer een tekstlijst in het tabblad 'tekstlijsten'.
- Klik op de knop 'Verwijder tekstlijst' rechts onderin het tabblad.
- De tekstlijst wordt nu definitief verwijderd uit de lijst.

Oefening met handmatig ingestelde ontbrekende letters maken

In dit stuk handleiding gaan we een nieuwe tekstlijst en oefening maken.

Nieuwe map en tekstlijst

Voorafgaand aan het maken van de oefening gaan we een nieuwe map en tekstlijst maken.

Ga naar het tabblad tekstlijsten.

- Dubbelklik op de map Thema's zodat de map open gaat en de tekstlijsten zichtbaar worden.
- Klik op de knop 'Nieuwe tekstlijst'.
- Typ een naam voor de tekstlijst, in dit voorbeeld gebruiken we de naam 'Gezegden'.

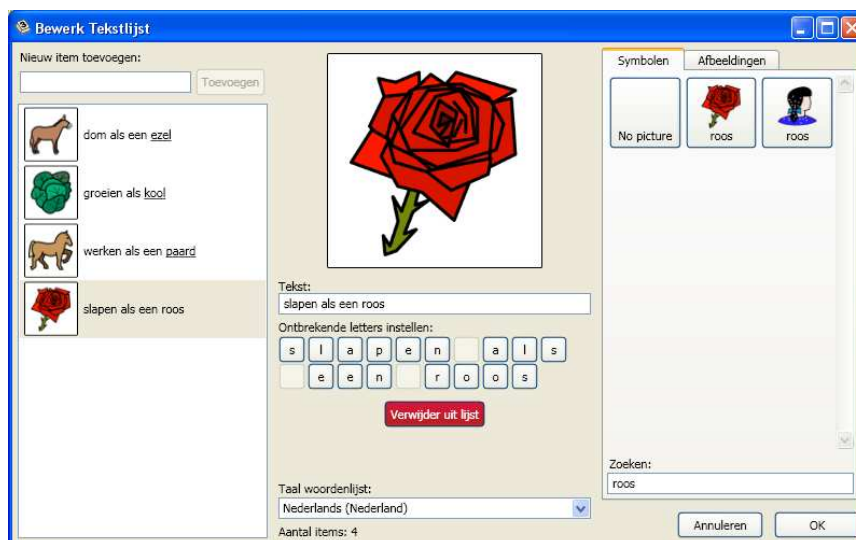
Een venster wordt geopend waarin u nieuwe items aan de tekstlijst kunt toevoegen.

- Typ het eerste woord dat u uit de lijst wil gebruiken, bijvoorbeeld: 'roos'.

Symbolen toevoegen

Het woord 'roos' bevat twee verschillende symbolen welke verschijnen in de rechter kolom.

- Klik op het symbool met de bloem, dat is degene die we gaan gebruiken.



Handmatig ontbrekende letters instellen

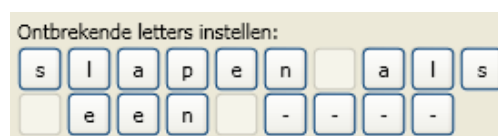
Het is nu mogelijk om zelf te bepalen welke tekst er bij het symbool komt en welke letters moeten worden ingevuld in deze oefening.

- Klik op het aangemaakte woord 'roos' in de linker kolom.
- Typ in de middelste kolom onder het plaatje de tekst 'slapen als een roos'

De tekst verschijnt vervolgens in vakjes eronder. Nu kunnen we bepalen welke letters er ingevuld moeten worden. In dit voorbeeld willen we dat alleen het laatste woord ingevuld wordt.

- Klik op de lettervakjes van het woord roos.

De letters worden vervangen door een streepje en in de linker kolom worden de letters van het laatste woord onderstreept. Nu is duidelijk dat in de oefening het laatste woord wordt weggelaten en moet worden ingevuld door de leerling.



- Maak nu meerdere gezegdes aan zoals in het voorbeeld en klik op de letters van het laatste woord om de ontbrekende letters in te stellen.
- Klik op 'OK' om af te sluiten.

Het bewerk venster wordt afgesloten en u komt automatisch terug in het tabblad 'Tekstlijsten'. Bij de Tekstlijst 'Gezegdes' staat nu vermeld dat deze 4 items bevat en dat de letters van het laatste woord moeten worden ingevuld.



De oefening 'Gezegdes' samenstellen

We gaan nu een oefening maken over gezegdes waar telkens de letters van het laatste woord moeten worden ingevuld.

Een oefening maakt u door een tekstlijst aan een spellingsregel te koppelen. We gebruiken in dit geval de zojuist gemaakte tekstlijst.

- Open in de editor het eerste tabblad 'Oefeningen'.
- Dubbelklik op de map 'Thema's'
- Selecteer de map en klik op de knop 'Nieuwe oefening'.
- Noem de oefening 'gezegdes oefenen'.

Aan de rechterkant staat de inhoud van de nieuwe oefening. Hier staat aangegeven dat de oefening nog geen tekstlijst en spellingsregel bevat. Eerst gaan we de zojuist gemaakte tekstlijst aan de oefening koppelen.

- Klik op de knop 'Kies Tekstlijst'.
- Ga naar de map 'Thema's' en selecteer de Tekstlijst 'gezegdes' en klik op 'OK'.

Er verschijnt een waarschuwing dat u een geldige Spellingsregel moet kiezen (waarschuwingsdriehoek).

- Klik op de knop 'Kies Spellingsregel'. Selecteer 'Handmatig letters uit tekstlijst'.

Deze regel gebruikt de zojuist handmatig ingevoerde invulletters. (op de volgende bladzijde vindt u meer informatie over spellingsregels)



De oefening testen

U kunt nu naar het tabblad 'Testen' om de oefening uit te proberen.

- Log in als leerling of gast en dubbelklik op de map 'Thema's'.
- Selecteer de oefening 'gezegdes oefenen'
- Klik op de knop 'Start oefening'



Tip: de functie 'ontbrekende letters instellen' kun je ook gebruiken om de leerling hele woorden, een woord uit een zin of een deel van een woord in te laten vullen.

Een voorbeeld hiervan is de basis oefening 'Lijmwoorden' uit de categorie 'Thema's'



Tabblad spellingsregels

Een spellingsregel is een middel waarmee de spelregels van een oefening bepaald kunnen worden. Zo bepaalt een spellingsregel welke letters er ingevuld moeten worden tijdens een oefening. Standaard bevat het programma *First Keys 3* de volgende Spellingsregels:

- Alle letters
- Alle letters – toon ontbrekende letters
- Alleen de eerste letter
- Alleen de eerste letter – mix
- Alles behalve de 1^e letter
- Alles behalve de 1^e letter – mix
- Gebruik tekstlijst
- Gebruik tekstlijst – mix
- Gebruik tekstlijst – toon ontbrekende letters
- Klinkers – toon ontbrekende letters
- Klinkers invullen
- Medeklinkers invullen

- Klik op het tabblad 'Spellingsregels' in de *First Keys 3 Editor* om het venster 'Spellingsregels' te openen.

Aan de linkerkant van het venster staat een lijst met bestaande Spellingsregels.

- Klik op een Spellingsregel uit de lijst, bijvoorbeeld: 'Alleen de eerste letter invullen'.

Er verschijnt een korte beschrijving van de Spellingsregel aan de rechterkant:

'Typ de eerste letter met een volledig toetsenbord'

Dit betekent dat de leerling een lijst met woorden krijgt waarvan de eerste letter telkens mist. De opdracht is om de missende letter in te typen met het toetsenbord.

Verder staan de volgende knoppen in het tabblad spellingsregels:

Nieuwe Spellingsregel

Onderaan de linkerkolom staat de knop 'Nieuwe Spellingsregel'. Hiermee kunt u uw eigen spellingsregels maken.

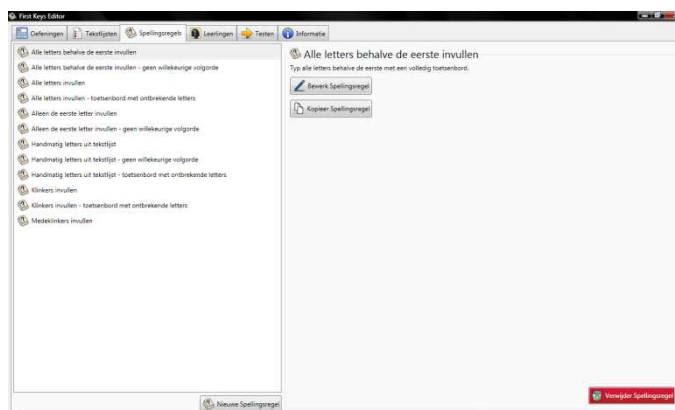
Bewerk Spellingsregel

Selecteer een spellingsregel uit de linker kolom.

Onder de omschrijving van een

spellingsregel staan twee knoppen: 'Bewerk Spellingsregel' en 'Kopieer Spellingsregel'.

Klik op de knop 'Bewerk Spellingsregel':



Kopieer Spellingsregel

Onder de knop 'Bewerk Spellingsregel' staat de knop 'Kopieer Spellingsregel'. Met deze knop kunt u een bestaande spellingsregel kopiëren en opslaan onder een andere naam. Wanneer u op de knop klikt wordt gevraagd een nieuwe naam in te voeren. Typ de naam in het invulvenster en de 'Spellingsregel bewerker' wordt geopend.

Verwijder Spellingsregel

Onderin het rechter paneel staat de knop 'Verwijder Spellingsregel' in rood. Selecteer een spellingsregel die u wilt verwijderen en klik op deze knop.

Oefening met nieuwe spellingsregel maken

We gaan nu een nieuwe spellingsregel aanmaken en deze koppelen aan een bestaande tekstlijst.

- Klik op het tabblad 'Spellingsregels'
- Klik op de knop 'Nieuwe Spellingsregel'.

Er wordt een venster geopend waar een naam voor de Spellingsregel moet worden ingevoerd.

- Typ de naam 'ng of nk' en klik op 'OK'

De naam van de Spellingsregel verschijnt in het rechter paneel en het venster 'Bewerk Spellingsregel' wordt geopend.

Naam

In dit venster kunt u de spellingsregel een naam geven door deze erin te typen. De Spellingsregel die bovenaan staat zal in dit geval 'ng of nk' heten.

Ontbrekende letters

Met deze optie kunt u de instellingen voor de invulletters kiezen door er één uit het drop down menu te kiezen.

- Klik op alle letters en het drop down menu klikt open. Kies 'Handmatig - letters uit lijst met ontbrekende letters (zie hieronder)'.

Lijst met ontbrekende letters

Onder 'Lijst met ontbrekende letters':

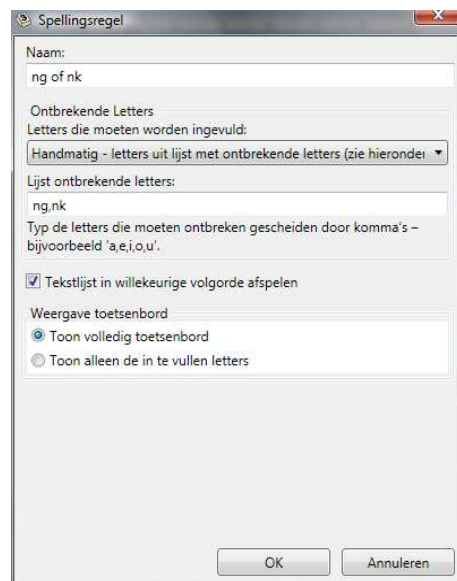
- Typ in het invul veld 'ng,nk', en gebruik hierbij geen spaties.

Tekstlijst in willekeurige volgorde afspelen

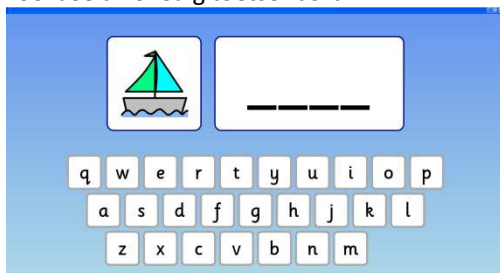
Met deze optie kunt u kiezen om de volgorde van de tekstlijst aan te houden of de woorden in willekeurige volgorde te gebruiken.

Weergave toetsenbord

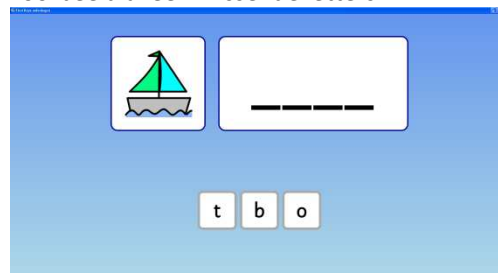
Hier kunt u instellen of het volledige toetsenbord weergegeven moet worden, of alleen de missende letters. Kies in dit geval voor 'Toon volledig toetsenbord'.



Voorbeeld volledig toetsenbord:



Voorbeeld alleen missende letters:



- Klik op 'OK' en u gaat terug naar het tabblad 'Spellingsregels'.

De nieuwe Spellingsregel staat nu in de lijst aan de linkerkant.

Nu gaan we de Spellingsregel koppelen aan een bestaande tekstlijst en hiervan een nieuwe oefening maken.

- Ga naar het tabblad 'Oefeningen'.
- Klik op de map 'Zelfgemaakt' welke u eerder in deze handleiding heeft aangemaakt of maak een nieuwe map aan.
- Selecteer de map en klik op de knop 'Nieuwe oefening'.
- Vul als naam 'ng of nk invullen' in en klik op 'OK'.

Nu moet er een tekstlijst bij gekozen worden.

- Klik op de knop 'Kies tekstlijst' en het venster 'kies tekstlijst' wordt geopend.
- Ga naar de map 'begin en eindletters', selecteer de tekstlijst 'eindletters ng of nk' en klik op 'OK'.

Er verschijnt een waarschuwing dat u een geldige Spellingsregel moet kiezen (gevaerdriehoek)

- Klik op de knop 'Kies Spellingsregel' en selecteer de spellingsregel 'ng of nk' in het venster 'Spellingsregels'.
- Klik op 'OK' en de nieuwe oefening is te zien in het tabblad 'Oefeningen'.





Tabblad Leerlingen

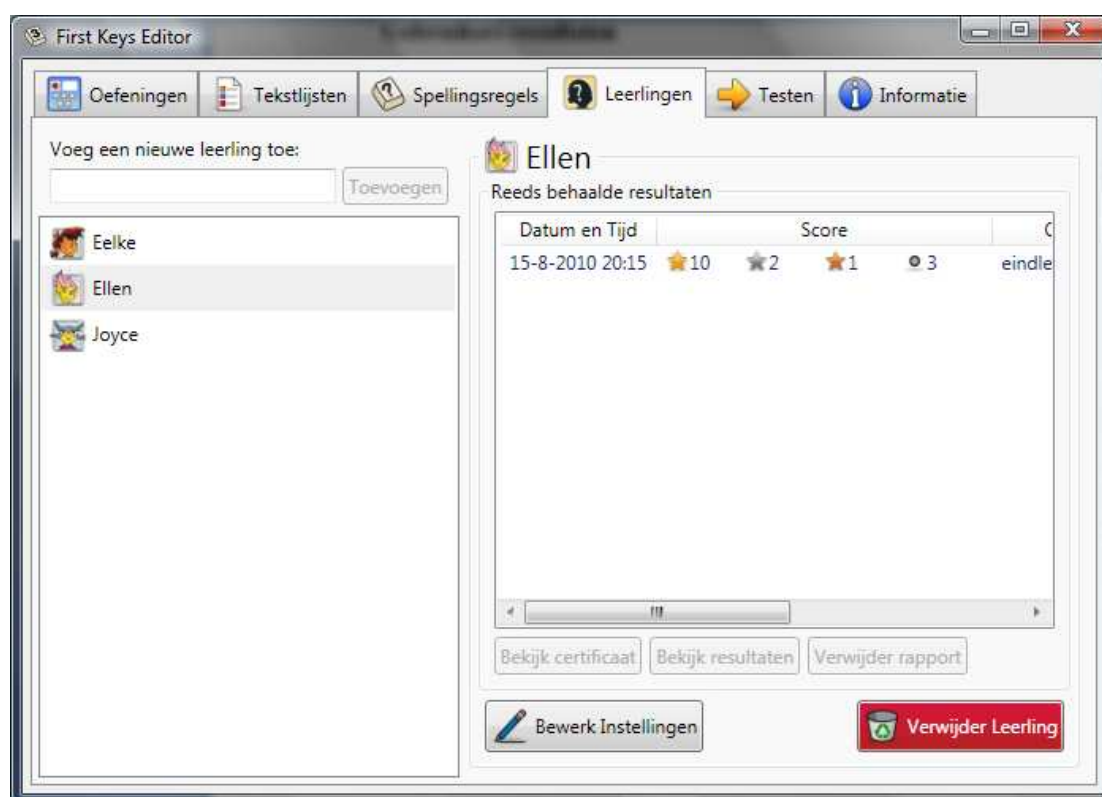
Nieuwe leerlingen kunnen worden toegevoegd in het welkomtscherm van het afspeel programma of via het tabblad 'Leerlingen' in de editor. De editor biedt ook de mogelijkheid om standaard instellingen per leerling in te stellen om zo oefeningen moeilijker of juist eenvoudiger te maken.

- Klik op het tabblad 'Leerlingen'.

Als er nog geen leerlingen zijn kunt u deze toevoegen door een naam te typen in het invulvenster 'Voeg een nieuwe leerling toe' aan de linkerkant. Klik op de knop 'Toevoegen' om deze toe te voegen.

Leerlingen kunnen worden verwijderd door op de rode knop 'Verwijder leerling' te klikken.

Leerlingen resultaten



- Klik op een leerling.

In de rechter kolom is een overzicht te zien van alle behaalde resultaten van de geselecteerde leerling. Elke gespeelde oefening wordt getoond in de lijst en bevat:

- De naam van de gespeelde oefening
- Gebruikte tekstlijst
- Gebruikte spellingsregel
- De datum en tijd wanneer de oefening is gespeeld
- Leerlingenscore: het aantal gouden, zilveren en bronzen sterren en het aantal mislukte pogingen

Als u een van de gespeelde oefeningen selecteert kunt u:

- Het behaalde certificaat bekijken (en printen).
- Een uitgebreid resultaat van de oefening bekijken.

Uitgebreid resultaat van de oefening

Tekst van de oefening	Getypt door leerling	Commentaar
dank	dank	★ Uitstekend (zonder fouten)
bank	bank	★ Uitstekend (zonder fouten)
wang	wang	★ Uitstekend (zonder fouten)
streng	streng	★ Uitstekend (zonder fouten)
gang	g---	⊙ Jammer (woorden niet afgemaakt)
jong	---	⊙ Jammer (woorden niet afgemaakt)
ring	ring	★ Goed (enige fouten)
tong	tong	★ Uitstekend (zonder fouten)
vang	vang	★ Uitstekend (zonder fouten)
lang	lang	★ Uitstekend (zonder fouten)
zink	z---	⊙ Jammer (woorden niet afgemaakt)
kring	kring	★ Voldoende (de hint gebruikt)
plank	plank	★ Uitstekend (zonder fouten)
ding	ding	★ Uitstekend (zonder fouten)
klank	klank	★ Uitstekend (zonder fouten)
bang	bang	★ Goed (enige fouten)

Het uitgebreide resultaat van een gespeelde oefening toont:

- De naam van de speler, datum en tijd wanneer de oefening gespeeld is.
- De naam van de oefening
- De gebruikte Spellingsregel en Tekstlijst

Hieronder is het complete verloop van de oefening te zien. Hierin staat per woord precies hoeveel pogingen de leerling nodig heeft gehad en of hij of zij een hint heeft gebruikt, hiervan worden de letters rood weergegeven.

Een streepje in plaats van een letter geeft aan dat de leerling ook met behulp van de hints de letter niet heeft kunnen invullen.

Dit gedetailleerde rapport laat zien met welke letters de leerling nog moeite heeft. Zo kunt u in het vervolg uw nieuwe oefeningen hierop afstemmen.

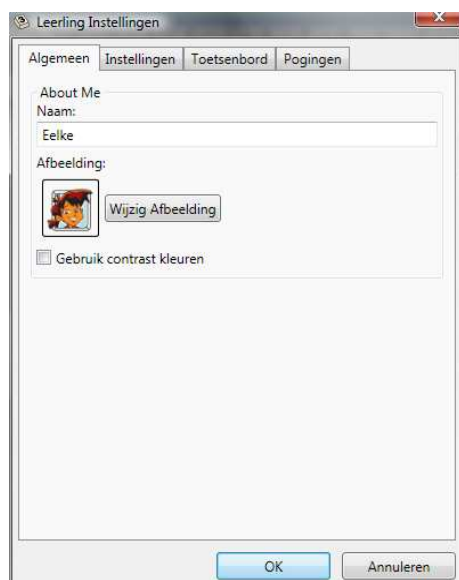
Leerling Instellingen bewerken

- Selecteer een leerling en klik op de knop 'Bewerk instellingen'.

Een nieuw venster met de tabbladen 'Algemeen', 'Instellingen', 'Toetsenbord' en 'Pogingen' wordt geopend.

Tabblad algemeen

Hier kunt u de naam en afbeelding van de leerling wijzigen. Typ de naam in het invulvenster en klik (meerdere keren) op de knop 'Wijzig Afbeelding' om te bladeren tussen de afbeeldingen.



Tip: Als u een persoonlijke afbeelding als plaatje wilt gebruiken, sla deze dan op als .jpg, .emf of .png en kopieer de afbeelding naar het volgende pad:

C:\Documents and Settings\All Users\Documents\Widgit\First Keys 3\Avatars

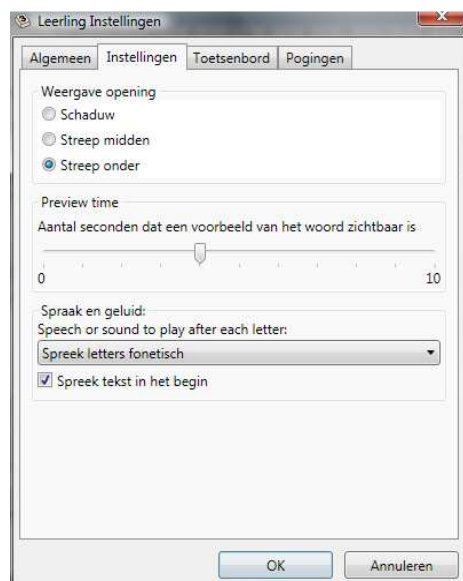
Hoge contrast kleuren gebruiken

Selecteer deze optie voor bijvoorbeeld leerlingen met een visuele beperking. Wanneer u deze optie selecteert worden hoge contrast kleuren gebruikt om de oefening duidelijker zichtbaar te maken. Standaard is deze optie uitgeschakeld.



Tabblad instellingen

In dit tabblad kunt u instellen hoe de oefening moet worden weergegeven op het scherm.



Weergave opening

Selecteer hoe u de in te vullen letters wilt weergeven. U kunt kiezen uit Schaduw, Streek midden of Streek onder. De standaard instelling is een streek onder.

Voorbeeld tekst

Stel hier in hoe lang de voorbeeld tekst zichtbaar moet zijn. De schuifbalk geeft het aantal seconden aan hoe lang de voorbeeld tekst zichtbaar is. Als u geen voorbeeld tekst wilt, schuif dat pijl dan naar '0'. Als u langdurig een voorbeeld tekst wilt, schuif de pijl dan naar '10'.

Spraak en geluid

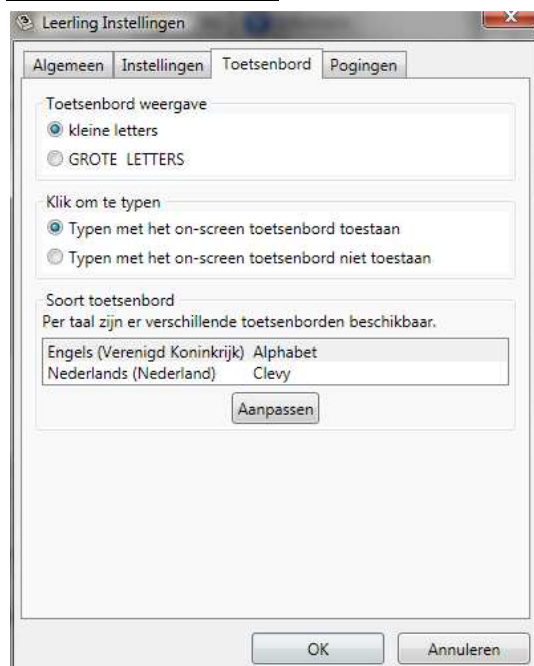
Gebruik het drop down menu om een instelling voor spraak en geluiden te kiezen:

- Geen spraak of geluid: alle geluiden UIT.
- Spreek Letters: Een synthetische stem (computerstem) spreekt de juiste letters zoals ze worden getypt en het volledige woord aan het einde.
- Spreek letters fonetisch: een stem spreekt de juiste letters fonetisch uit en de synthetische stem spreekt het volledige woord uit aan het einde. Dit is een standaard instelling.
- Speel een geluid: een geluid wordt afgespeeld wanneer de juiste letters worden ingetoetst en een synthetische stem spreekt het volledige woord uit aan het einde.

Spreek tekst in het begin

Als u deze optie aanvinkt, wordt het volledige woord uitgesproken aan het begin van de opdracht. Deze optie geeft ook aan dat de leerling kan starten met de opdracht. Standaard staat deze optie ingeschakeld.

Tabblad toetsenbord



In dit tabblad kunt u het volgende instellen:

Toetsenbord weergave:

- Kiezen tussen het typen met kleine letters of hoofdletters

Klik om te typen:

- Typen met het on-screen toetsenbord toestaan of niet toestaan.

Soort toetsenbord

Hier kunt u het gewenste toetsenbord typen.

Clevy

Het Clevy toetsbord is een aantrekkelijk vormgegeven toetsbord, speciaal ontwikkeld om jonge kinderen te ondersteunen bij het aanleren van schrijf- en toetsbordvaardigheden.

De kleuren van de toetsen benadrukken de verschillende functies van het toetsbord. Het is mogelijk om met één druk op de knop ook twee-tekenklanken zoals ui, aa en zelfs sch te laten uitspreken. Dé perfecte combinatie om het leren te stimuleren met een auditieve- en een visuele waarneming; het biedt hulp bij het automatiseringsprobleem van kinderen met dyslexie.

De Clevy layout en de spraaksoftware is in samenwerking met Clevy in First Keys opgenomen.



Pogingen



In het pogingen tabblad kunt u het volgende instellen:

- Het aantal mislukte pogingen die een leerling kan maken alvorens een hint wordt getoond. De standaard instelling is 3.
- Het aantal pogingen dat is toegestaan voordat er naar het volgende woord wordt gegaan. De standaard instelling is 5.

Overzicht instellingen

In deze tabel ziet u welke instellingen u voor uw eigen leerlingen kunt instellen.

De instellingen zijn als volgt:

Opties:	Makkelijk	Gemiddeld	Moelijk
Weergave opening	Schaduw (de letters zijn zichtbaar in grijs)	Streep midden	Streep onder
Voorbeeld tekst (4 sec)	schuifbalk		
Spraak	Fonetisch	Fonetisch	Speel een geluid
Spreek tekst in begin	Aan	Uit	Uit
Toetsenbord	Kleine letters	Kleine letters	Hoofdletters
On-screen toetsenbord	Aan	Aan	Uit
Geef hint na	3 pogingen	2 pogingen	4 pogingen (is hoger dan stoppen dus geen hints)
Fout/ stoppen na	5 pogingen	4 pogingen	3 pogingen

De standaard instellingen wanneer een nieuwe leerling wordt toegevoegd zijn als volgt:

Opties:	Standaard
Weergave opening	Streep onder
Voorbeeld tekst (4 sec)	Aan
Spraak	Fonetisch
Spreek tekst in begin	Aan
Toetsenbord	Kleine letters
On-screen typen	Aan
Geef hint na	3 pogingen
Fout/ stoppen na	5 pogingen

Verwijder leerling

- Ga naar het tabblad leerlingen in de *First Keys 3 Editor*.

Met de rode knop rechtsonderin dit tabblad kunt u een leerling uit de lijst verwijderen. Wees voorzichtig met deze functie, u krijgt de waarschuwing dat 'Alle opgeslagen gegevens voor de leerling worden verwijderd' en u wordt gevraagd om een bevestiging.



Tabblad Testen

Via het tabblad 'testen' kunt u alle oefeningen of Tekstlijst en Spellingsregel combinaties testen. Dit geeft u een beeld van hoe de oefeningen er in de praktijk uit zullen zien.

- Selecteer het tabblad 'Testen' bovenin de *First Keys 3 Editor*. Het testvenster wordt nu geopend. Dit is hetzelfde venster als te zien is in de *First Keys 3* speler.
- U kunt een leerling selecteren uit de lijst. Dit is handig als u bijvoorbeeld de leerlinginstellingen wilt testen.
- Selecteer uw nieuwe oefening
- Klik op de knop 'Start oefening' en doorloop de oefening om te kijken of deze naar wens is.

test via een



First Keys 3 Copyright © Widgit Software 2009-09-30

Licentieovereenkomst

1. Intellectuele eigendom

De data, afbeeldingen en software op deze CD-Rom (verder: "het Product") zijn beschermd door het recht van de intellectuele eigendom. De intellectuele eigendom van de structuur, organisatie, data en overige software behoort toe aan © Widgit software in de Benelux vertegenwoordigd door Eelke Verschuur.

Het is de eindgebruiker niet toegestaan aanduidingen die het recht van de intellectuele eigendom van Eelke Verschuur of diens licentiegevers aangeven, zoals merken, logo's en copyrightnotities te verwijderen.

De eindgebruiker verwerft geen enkel recht van intellectuele eigendom op het Product. Dat blijft volledig in handen van Eelke Verschuur en diens licentiegevers.

2. Licentieverlening

Met toestemming van haar licentiegevers verleent Eelke Verschuur de eindgebruiker een niet-overdraagbare en niet-exclusieve (sub)licentie voor het gebruik van het Product. Dit recht is beperkt tot het gebruik van het Product op een single user computersysteem. Uitsluitend wanneer aan de eindgebruiker de netwerk versie van de CD-Rom is geleverd omvat het gebruiksrecht eveneens het gebruik van de CD-Rom op een afgesloten (intra-) netwerk.

Het gebruiksrecht van het Product omvat uitsluitend het gebruiken van het Product door de eindgebruiker op een beeldscherm en het uitprinten van data en afbeeldingen met behulp van de op de CD-Rom vervatte software.

Het is niet toegestaan het Product te verveelvoudigen, aan derden ter beschikking te stellen, te wijzigen, te combineren met andere Producten, of er een afgeleid Product van te maken.

Het (trachten te) achterhalen van de broncode, het bronbestand of de bronstructuur van het Product of een deel daarvan door middel van reverse engineering of decompilatie of welke andere techniek ook, is niet toegestaan, tenzij en tot de mate waarin de wettelijke regeling zulks uitdrukkelijk toelaat.

3. Aansprakelijkheid

Het Product wordt de eindgebruiker geleverd "as is", dus met mogelijke fouten erin. Het Product is complex van aard en kan afwijkingen, defecten, fouten en onjuistheden bevatten. Eelke Verschuur garandeert niet dat het Product aan de behoeften of verwachtingen van de eindgebruiker zullen voldoen, en dat alle afwijkingen, defecten, fouten en onjuistheden kunnen of zullen worden gecorrigeerd.

Eelke Verschuur is niet aansprakelijk voor directe en/of indirecte schade van de eindgebruiker als gevolg van een (toerekenbare) tekortkoming jegens de eindgebruiker, die niet te wijten is aan opzet of grove schuld van Eelke Verschuur. De aansprakelijkheid is in elk geval beperkt tot directe schade aan zaken en directe schade door dood of letsel, en tot ten hoogste een bedrag ter grootte van het aankoopbedrag van de door de eindgebruiker gedane aankoop.

Eelke Verschuur is niet aansprakelijk voor schade aan de zijde van de eindgebruiker die is veroorzaakt door derden, die al of niet gebruik maken van het Product van Eelke Verschuur en diens licentiegevers.

De eindgebruiker vrijwaart Eelke Verschuur voor alle aanspraken van derden verband houdende met het gebruik van het Product door de eindgebruiker en/of onvoldoende naleving door de eindgebruiker van enige verplichting jegens Eelke Verschuur, al of niet voortvloeiend uit deze licentieovereenkomst.

Eelke Verschuur is niet aansprakelijk indien een tekortkoming het gevolg is van omstandigheden die niet aan haar toerekenbaar zijn, zoals (maar niet beperkt tot) storingen in de elektriciteitsvoorziening, storingen in de hardware of (systeem)software en andere storingen die buiten de macht van Eelke Verschuur liggen of enige derden die diensten aan Eelke Verschuur leveren.

Eelke Verschuur

© Widgit software