

WELKOM BIJ TYPEWORLD – KORTE HANDLEIDING VOOR LEERLINGEN

Lees dit document goed door om meer te weten te komen over TypeWorld en vergeet niet op **Meer informatie** te klikken als je vragen hebt!

**TYPEWORLD**

Via TypeWorld leer je blindtypen. Daar is veel oefening voor nodig. Probeer minstens één eiland per week af te ronden. Op de eilanden vind je genoeg dorpen met oefeningen. In het eerste dorp op een eiland staat meestal een film, deze films zijn heel belangrijk. Bekijk ze goed. In het laatste dorp staat een test. Als je deze hebt gehaald, mag je naar het volgende eiland.

DE SYMBOLEN IN HET SCHERM

In TypeWorld staan onder in het scherm een aantal symbolen. Hieronder staat wat je ermee kunt:

**Overzicht**

Er verschijnt een overzicht van de twintig eilanden.

**Jouw eiland**

Je bekijkt je eigen eiland.

**Meer informatie**

De introductiefilm en veelgestelde vragen zijn hier te vinden.

**Uitdagingen**

Je kunt zelf een oefening of game samenstellen en via de e-mail iemand hiervoor uitdagen.

**Resultaten**

Er verschijnt een overzicht met je persoonlijke resultaten.

**Geluid**

Hier kun je het achtergrondgeluid aan- en uitzetten.

**Log uit en Gegevens wijzigen**

Hiermee sluit je het programma af. Je kunt via **Gegevens wijzigen** zelf je wachtwoord wijzigen.

Als je bij de typecursus een begeleider hebt, zijn er nog meer mogelijkheden beschikbaar:



Berichten

Lezen en versturen van berichten. Als er nieuwe ongelezen berichten zijn, zie je dit aan het symbool.



Teksten docenten

Oefeningen die door je begeleider zijn klaargezet, kun je via deze knop maken.



Bekijk de eilanden van je klasgenoten

Als je je eigen eiland bekijkt, is de verrekijker beschikbaar. Hiermee kun je de eilanden van je klasgenoten bekijken.

WERKHOUDING

Let op een goede werkhouding:

- Rechte rug
- Voeten plat op de grond (bijv. door voetensteun)
- Schouders ontspannen
- Vingers als gebogen hamertjes op de toetsen

SPIEKEN, KIJKEN OP JE HANDEN

Het is belangrijk dat je niet naar je handen kijkt bij het typen. Eigenlijk gebeurt dat alleen als je te snel wilt gaan. Doe zeker in het begin rustig aan, **kijk niet** maar **bedenk** welke toets je nodig hebt! Je zult merken dat het na een poosje vanzelf gaat!

Als je toch blijft spieken, kun je tijdelijk de spiekstopper gebruiken die speciaal hiervoor ontworpen is. Heb je geen spiekstopper, leg dan een doek over je handen of zet een lange strook karton als een brug van links naar rechts over het toetsenbord. Dan merk je al snel dat je echt wel kunt typen zonder te kijken.

Alleen bij de toetsen met de cijfers op de bovenste rij mag je stiekem spieken. Deze toetsen zijn namelijk een erg grote uitstap.

INLOGGEGEVENS KWIJT

Via het inlogscherf kun je zoekgeraakte inloggegevens opvragen. Je kunt alleen je gegevens opvragen als je e-mail adres bekend is bij TypeWorld.

DE LEGENDA

Aan de rechterkant staat altijd de legenda. Deze legenda kun je oprollen door helemaal onderaan op de legenda te klikken.

Op de legenda zie je hoeveel dorpen je moet afronden om een gadget te verdienen.

Via **Print resultaten** op de legenda kun je je eigen voortgangsrapport bekijken en eventueel uitprinten.



DE DORPEN

Op elk eiland zijn er dorpen in verschillende kleuren:

- Blauw - Verplichte route
- Oranje - Extra oefeningen
- Groen - Eigen oefeningen
- Goud - Bonusoefeningen



Via de blauwe route kom je vanzelf bij de test uit. Als je de test gehaald hebt, mag je naar het volgende eiland. In een dorp hoef je de oefeningen niet allemaal te halen (=groen) maar je moet ze wel allemaal maken, pas daarna gaat het slotje van het volgende dorp. Natuurlijk is het veel leuker om alle oefeningen op groen te krijgen, want pas dan telt het dorp mee voor je gadget!

De bonusoefening in het gouden dorp komt pas vrij, als je een paar eilanden verder bent. Je krijgt vanzelf een melding als het bonusdorp voor jou geopend is!

DE OEFENINGEN





Als je een dorp aanwijst (niet klikken) dan zie je welke soort oefeningen je gaat doen, welke letters je gaat leren, hoeveel oefeningen het dorp heeft en hoever je al bent.



Er zijn drie soorten oefeningen:

- Typ heel nauwkeurig, je kunt pas door als je de goede toets hebt gebruikt.
- Typ precies in het ritme, fouten kun je niet verbeteren.
- Typ maar rustig door, ook als je een fout maakt. Vanaf eiland 12 mag je in oefeningen met **Zinnen** de Backspace gebruiken om fouten te verbeteren.

Je kunt typen in zinnen, woorden, letters of maar één letter.

-  **Letter**, je ziet maar één letter tegelijk
-  **Letters**, hier zijn de volgende letters al in beeld
-  **Woorden**, er worden hele woorden getypt
-  **Zinnen**, er worden teksten getypt

HET OVERZICHT MET DE OEFENINGEN

Als je op een dorp klikt, komt er een overzicht met de oefeningen. Je ziet alle oefeningen en aan de rechterkant zie je hoe je beeldscherm er straks uit ziet.



Aan het groene bolletje achter een oefening zie je, dat je een oefening goed hebt gemaakt. Als je de muis op een bolletje achter een oefening zet, zie je in zwarte cijfers wat je moet scoren en in groene cijfers je resultaat.

Wanneer alle oefeningen in een dorp één keer zijn gedaan, kun je jezelf gaan verbeteren. Er verschijnen dan selectievakjes voor de oefeningen. Je selecteert de oefeningen die je nog eens wilt herhalen en klikt op **start!**.

Onder in het venster kunnen nog drie verschillende knoppen staan die je AAN of UIT kunt zetten.



Toetsenbord weergeven onder de oefening



Foutsignaal bij oefeningen



Letter uitspreken

UITLEG VAN DE GAMES

In sommige oranje dorpen kunnen games worden gespeeld. Er zijn drie verschillende games:

LETTERJUMP (RITME)



Hier spring je op ritme omhoog. De kastanjes en de klemmen zorgen voor vertraging, de paddenstoelen helpen je juist omhoog. Pas op voor het water dat omhoog komt. Als het water je inhaalt, is het spel afgelopen. Maar als je de finishvlag haalt, heb je de oefening goed gedaan.

BALLONGAME (NAUWKEURIGHEID)






Spaar je ballonnen door snel genoeg de letters te typen. Typ je een fout dan moet je het hele tekstvak opnieuw doen. Zorg dat je nog met ten minste 1 ballon de finish haalt!

LETERRACE (DOORTYPEN)



Typ de letters in de tekstvakken en zorg ervoor dat je eerder over de finishlijn komt dan de krab. Fouten kun je niet verbeteren; ze zorgen voor vertraging. Als je verder in het programma komt, wordt het spel uitgebreider. Je ziet meerdere regels die je naar keuze kunt typen. Je kunt onderweg versnellingsvlakken of blokkades tegenkomen, waardoor je wel van regel moet verspringen. Deze game is te spelen vanaf eiland 5, Bergarije.

TIPS

-  Voor het typen van hoofdletters heb je altijd twee handen nodig. De ene hand (pink) drukt de Shift-toets in en de ander hand de letter. Vanaf eiland 12 wordt het niet meer fout gerekend als je de verkeerde Shift-toets gebruikt.
-  Gebruik de functietoets F11 om het beeldscherm volledig te benutten. En nogmaals F11 om dit weer uit te zetten.
-  Als het indrukken van een goede toets wordt fout gerekend staat meestal de Caps-Lock aan (hoofdletters) of is het **Nederlandse** toetsenbord ingesteld. Dit moet **Verenigde Staten** zijn, dit kun je wijzigen via het pictogram van het toetsenbord in de statusbalk:

