

Look To Learn

Activiteiten voor
oogbolbesturing

Handleiding



INHOUDSOPGAVE

Over Look to Learn	3
Installeren van Look to Learn	4
Software licentie	4
Aan de slag	5
Kalibratie	5
Look to Learn activiteiten	8
Zintuigen	9
Ontdekken	11
Doelen	12
Kiezen	13
Besturen	15
Activiteiten analyseren	17
Wijzigen afbeeldingen en video's	18
Sneltoetsen	19

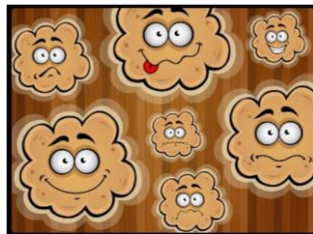


OVER LOOK TO LEARN

Look to Learn bestaat uit 40 activiteiten voor mensen die starten met oogbolbesturing. De activiteiten zijn speciaal gemaakt om op een leuke manier de vaardigheden van bewegen en kiezen te verbeteren.

Elke activiteit ontwikkelt een andere vaardigheid, van eenvoudig oorzaak-gevolg tot gevorderde oogbolbesturing. De software is gemaakt in samenwerking met docenten en therapeuten en zorgt voor de benodigde gereedschappen voor oefening.

Boven alles, Look to Learn is gemaakt voor plezier en motivatie!



Opmerking: Look to Learn werkt op Windows XP en hoger. Er is een oogbolbesturing nodig met cursor controle om deze activiteiten te gebruiken.

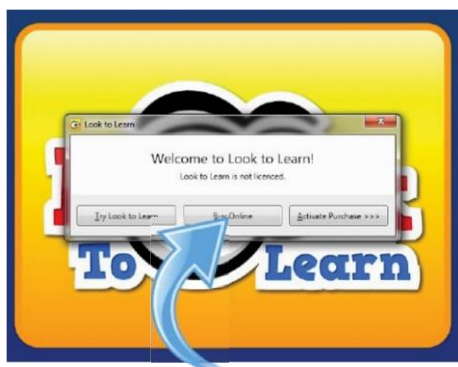
INSTALLEREN VAN LOOK TO LEARN

1. Start de installatie door de DVD in de DVD-speler van de computer te doen.
2. Volg de installatie instructies op het scherm.
3. Look to Learn kan ook geïnstalleerd worden vanaf de website: <http://installers.sensorysoftware.com>.

SOFTWARE LICENTIE

Bij de eerste installatie van Look to Learn hebt u toegang tot drie activiteiten: Waterspuit, Taarten en Etenstijd.

Om de andere activiteiten te activeren moet de activatiecode worden ingevoerd die u gekregen heeft bij de aankoop van Look to Learn. Als u de software nog niet heeft gekocht kunt u dat doen door op de onderstaande knop “Koop online” te klikken, zoals hieronder te zien is:



U komt dan op onze beveiligde online winkel waar u de software kan kopen en een activatiecode ontvangt om de overige activiteiten te activeren.

NB: Hiervoor is een internet aansluiting en een credit card nodig

AAN DE SLAG

Beginnen

Er is een oogbolbesturing nodig om Look to Learn te gebruiken. De Windows besturing moet zo zijn ingesteld zodat uw ogen de muisaanwijzer beweegt.

De meeste eenvoudige activiteiten gebruiken alleen muisbewegingen en zullen direct reageren. Daar waar selectie nodig is, zal de gebruiker naar een object op het scherm moeten kijken voor 1-2 seconden om de selectie te bevestigen.

KALIBRATIE

De oogbolbesturing moet uw ogen kunnen meten om te bepalen waar u op het scherm kijkt. Dit proces heet kalibratie.

Een goede kalibratie is belangrijk voor een nauwkeurige oog bediening van Look to Learn, hoewel het minder belangrijk is voor de activiteiten die een groot of geen doel zoals de Magische muis en Magische blokken.

Indien iemand oogbolbesturing voor het eerst gebruikt, kan het handig zijn om iemand anders de calibratie te laten doen om aan de slag te kunnen.

Dit maakt het mogelijk voor de gebruiker om direct plezier te hebben met Look to Learn zonder de kalibratie.

Kalibratie tips en technieken

1. Gebruik een goede opstelling

Elke oogbolbesturing werkt op een iets andere manier, maar voor een standaard kalibratie worden de volgende instellingen geadviseerd:

- Een donkere achtergrond kleur
- 5 punts kalibratie
- Een motiverende afbeelding of een felle contrast kleur
- Medium snelheid of een stap-voor-stap kalibratie

2. Toetsenbord stap-voor-stap

Sommige oogbolbesturingen maken gebruik van een stap-voor-stap toetsenbord kalibratie. Dit betekent dat u zelf kunt bepalen wanneer de kalibratie punten worden opgenomen. U drukt op de toets op het moment dat de gebruiker rechtstreeks naar het kalibratie doel kijkt.

Om dit effectief te doen moet er naar de ogen van de gebruiker kijken en analyseren wanneer ze naar het kalibratie doel kijken.

3. Kalibratie met afbeelding

Een goede manier om gebruikers aan te moedigen om te kalibreren is het gebruik van voor hen bekende afbeeldingen. Controleer of de oogbolbesturing over deze functie beschikt.

4. Verbeteren van punten

Bij sommige oogbolbesturingen kan een enkel kalibratie punt over gedaan worden. Het is de moeite waard om te proberen om mislukte kalibratie punten te verbeteren voor een betere nauwkeurigheid.

5. Wijzigen van kleur contrast

Met een fel kleur contrast is het voor sommige gebruikers makkelijker om kalibratie punt te vinden. Het meest effectieve kleur contrast voor slechtzienden is blauw op een gele achtergrond.

6. Waar u op moet letten

- Reflecterende randen op brillen
- Hangende oogleden of lange wimpers (prober het scherm hoger te zetten zodat de ogen verder open staan)
- Een fel licht dat op de camera van de oogbolbesturing schijnt

7. Tips voor het positioneren

- Gebruik de afstandsmeter van de camera om er zeker van te zijn dat de ogen zich op de juiste hoogte en afstand van het scherm bevinden.
- Zet de computer in de juiste positie, niet de gebruiker!

8. Aandacht voor de omgeving

De omgeving waarin de oogbolbesturing wordt gebruikt kan verschil maken voor het succes. Voor de beste resultaten:

- Verwijder onnodige afleidingen zoals poster, televisies en mensen!
- Gebruik een rustige locatie
- Vermijd te veel licht - in een donkerdere kamer zal de inhoud er aantrekkelijker uitzien



LOOK TO LEARN ACTIVITEITEN

Zintuigen: Leert om een effect te veroorzaken.

Ontdekken: Moedigt de gebruiker aan om het hele scherm te gebruiken.

Doelen: Helpt om de nauwkeurigheid van het gebruik van oogbolbesturing te verbeteren.

Kiezen: Ontwikkelt de vaardigheid van het kiezen.

Besturen: Verfijnt het gebruik van oogbolbesturing en de vaardigheden van het slepen.



ZINTUIGEN	ONTDEKKEN	DOELEN	KIEZEN	BESTUREN
Taarten	Flessen	Waterspuit	Etenstijd	Darts
Magische muis	Magische blokken	Bellen	Speer werpen	Toverdrank
Eieren	Graffiti	Schieten	Sneeuwpop	Penalties
Kanon	Windjes	Video muur x2	Banden	Jungle
Verwijder figuren	Gezicht besmeuren	Video muur x4	Drummer	Dinosaurussen
Verwijder blokken	Kraskaart	Video muur x6	Mening	Beestjes
Boerderij	Park leven	Fruitmoes	Monster fabriek	Onder water
Muziek maken	Klaslokaal	Sneeuw vlokken	Steen, papier, schaar	Bos

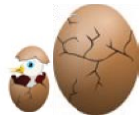
ZINTUIGEN

Taarten

Kijk naar elke foto die op het scherm verschijnt om een taart te gooien. Er zijn 6 foto's bijgevoegd, deze kunnen worden veranderd in je eigen foto's (zie pagina 18). Deze activiteit is bedoeld voor het onderzoeken van reacties op beelden die op verschillende plaatsen op het scherm verschijnen.

Magische muis

Een prima activiteit om de eerste keer oogbolbesturing te gebruiken. Daar waar je op het scherm kijkt is een speciaal effect te zien samen met een geluidseffect. Zodra de ster verschijnt kun je ernaar kijken om naar het volgende effect te gaan.



Eieren

Kijk naar het ei om de schaal te breken en kijk welk dier erin zit. Het duurt 5 seconden voor het dier om te voorschijn te komen. Deze activiteit stimuleert je om te focussen op een bepaald deel van het scherm.

Kanon

Spuit verf overal op de muur door naar verschillende punten te kijken. Het kanon vuurt automatisch, dus dit is een eenvoudige activiteit.

Verwijder figuren

Achter de figuren is een afbeelding verstopt. Kijk naar de figuren en deze zullen verdwijnen zodat de afbeelding te voorschijn komt. Voor een betere motivatie kan de afbeelding worden veranderd in een bekende foto. (zie pag. 18).

Verwijder blokken

Verwijder blokken werkt op dezelfde manier als Verwijder figuren, maar met minder visuele afleiding. Het is een goede opstap naar alternatieve communicatie zoals The Grid 2 (ook van Sensory Software).

Boerderij

Kijk 3 seconden lang naar de schuurdeur om hem te openen en één van de dieren te zien.

Muziek maken

Kijk naar elk instrument om het te horen spleen. Alle instrumenten spelen dezelfde melodie. Probeer de hele band te laten spelen door naar elk instrument te kijken. Kijk nogmaals naar een instrument om het laten stoppen met spelen.



ONTDEKKEN



Flessen

Het doel van Flessen is om zoveel mogelijk flessen kapot te gooien. Kijk naar een fles om hem kapot te gooien en probeer alle flessen te raken.

Magische blokken

Door op het scherm te kijken verschijnen de muzikale blokken. Door vaker naar hetzelfde blok te kijken zal het van kleur veranderen en een andere melodie spelen.

Graffiti

Spuit verf op de muur door op het scherm te kijken. Kijk naar de verschillende kleuren om de kleur van de verf te veranderen of kijk naar de cirkels om de afmeting van de spuit te veranderen. Kijk naar de rechter onderhoek van het scherm om het scherm schoon te maken.

Windjes

Voor mensen met een zeker gevoel voor humor! Kijk naar de wolken om zodat ze windjes laten.

Gezicht besmeuren

Gooi een taart naar elk van de figuren door naar ze te kijken. Deze activiteit is zeer belonend, zelfs voor mensen die niet op kleine doelen kunnen richten.

Kraskaart

Kijk over het scherm om de structuren weg te krassen en de afbeeldingen te voorschijn te laten komen. Voor een betere motivatie kunnen de afbeeldingen worden veranderd.

Park leven

Ontdek deze interactieve visuele scene en laat het tot leven komen.

Klaslokaal

Kijk naar de voorwerpen in deze interactieve visuele scene en laat het klaslokaal tot leven komen.

DOELEN



Waterspuit

Was de auto, blus de vuurtjes, geef de planten water, spetter de beestjes nat en laat de vogels schrikken - door de enorme waterspuit te gebruiken. Kijk naar de voorwerpen om de waterspuit aan te zetten en maak het level af.

Bellen

Door naar de bellen te kijken zullen deze uit elkaar spatten en opgesplitst worden in steeds kleinere bellen.

Schieten

Bij de hogere niveaus zullen steeds meer doelen moeten worden geraakt. Bij deze activiteit wordt er op tijd gespeeld. Probeer het eens en ga voor de hoogste score.

Video muur x2, x4 en x6

De Video muur activiteiten maken het mogelijk om 2,4 of 6 video's op het scherm te zien. De video wordt afgespeeld zodra er naar gekeken wordt. Zodra er niet meer naar gekeken wordt zal de video stoppen met spelen.

Let op: de eigen te gebruiken videos in Look to Learn moeten van het flash (.flv) formaat zijn (zie pag.18).

Fruitmoes

Plet de geinige fruitgezichten met een enorme bokshandschoen. Kijk naar elk stuk fruit dat over het scherm beweegt. Plet 20 stuks fruit om de activiteit te voltooien.

Sneeuwvlokken

Door naar de sneeuwvlokken te kijken terwijl ze vallen kan een sneeuwpop gemaakt worden. Door naar 25 sneeuwvlokken te kijken wordt de activiteit voltooid en zal de sneeuwpop tot leven komen.

KIEZEN

Om selecties te maken in de activiteiten van Kiezen moet er gedurende 1-2 seconden naar gekeken worden.

Etenstijd

Kies wat de man gaat eten voor het avondeten aan de rechterkant van het scherm.

Speer werpen

Kies een voorwerp voor de atleet om te gooien. Kijk naar de te kiezen opties aan de linkerkant van het scherm.

Sneeuwpop

Kies op welke manier de sneeuwpop geholpen gaat worden. Kijk naar de opties aan de rechterkant van het scherm.

Banden

Kies de banden voor Colin de auto. Kijk naar de opties aan de linkerkant van het scherm.

Drummer

Kies de drumstokjes voor Diego de drummer om te gebruiken. Kijk naar de opties aan de rechterkant van het scherm.

Mening

Kijk eerst naar de afbeelding in het midden voor je beslist of dit leuk vindt of niet! Als je het leuk vindt kijk je naar het groene blije gezicht en als je het niet leuk vindt kijk je naar het rode boze gezicht.

Dit is een goede activiteit voor de overgang naar alternatieve communicatie en het maken van keuzes.

Monster fabriek

Maak zelf een geinig of eng monster in de Look to Learn Monster fabriek! Kijk naar jouw keuze van de mond, ogen, accessoires en lijf.



Steen, papier, schaar

De bekende activiteit van Steen, papier, schaar.

- Papier verslaat steen door het in te pakken;
- Steen verslaat schaar door deze bot te maken;
- Schaar verslaat papier door dit te knippen.

Bij deze activiteit gaat het om de beste van de 3. Het helpt de ontwikkeling van het doel zoeken en het maken van keuzes.



BESTUREN



Darts

Kijk naar het café om de activiteit te starten. Klik zo dicht mogelijk bij de roos als mogelijk. Darts in de buitenste ring zijn 10 punten waard, 50 punten in de blauwe ring en 100 punten als het lukt om in de roos te gooien.

Toverdrank

De tovenaar maakt een toverdrank met 4 ingrediënten. Kijk goed als hij ze in de ketel doet en kopieer dit recept. Selecteer elk van de gekleurde ingrediënten in de juiste volgorde. Probeer zoveel mogelijk stappen te onthouden.

Penalties

Deze activiteit is een penalty-serie. Je speelt omstebeurt tegen Molly het monster en hebt 5 pogingen om een doelpunt te scoren.

Begin de activiteit door naar de voetbal te kijken. Kies een speler en een kleur shirt.

Kijk, om de penalty te nemen, naar het gebied van het doel waar je wilt schieten. De speler schiet en Molly het monster zal proberen de bal tegen te houden.

Kies het wissel symbool om als keeper te spelen; kijk naar de hoek van het doel waar je in wilt duiken.

Jungle

Maak de jungle compleet: kijk naar een dier om het te selecteren en vervolgens naar één van de sterren om het dier in de jungle te plaatsen.

Dinosaurussen

Maak de pre-historie compleet: kijk naar een dinosaurus om het te selecteren en vervolgens naar één van de sterren om de dinosaurus in de pre-historie te plaatsen.

Beestjes

Maak een omgeving met griezelige kruiers: kijk naar een beestje om het te selecteren en vervolgens naar één van de sterren om het in de omgeving te plaatsen.



Onder water

Maak de zee compleet: kijk naar een dier om het te selecteren en vervolgens naar een plek in de zee om het te plaatsen.

Bos

Maak het bos compleet: kijk naar een dier om het te selecteren en vervolgens naar een plek in het bos om het te plaatsen.

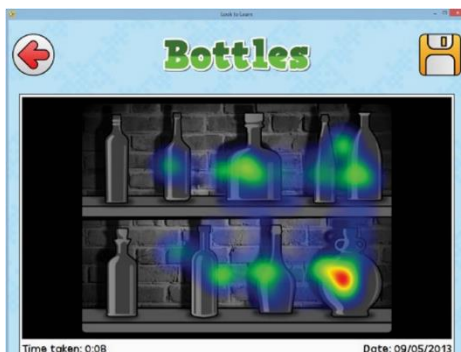


ACTIVITEITEN ANALYSEREN

Look to Learn bevat een ingebouwd analyse instrument dat aangeeft waar de gebruiker van de oogbolbesturing gekeken heeft tijdens de activiteit. Het kan ook worden gebruikt om de bereik op het scherm te bekijken, de relevantie waar de gebruiker naar kijkt en om vooruitgang te meten.

Gebruik van Analyse instrument

Klik na het voltooien van een activiteit op 'Analyse'. Er verschijnt een scherm zoals onderstaand:



- De gekleurde lijnen geven aan waar de gebruiker heeft gekeken
- Hoe langer er naar bepaalde delen op het scherm is gekeken zal de kleur terugkoppeling veranderen van blauw > groen > geel > rood
- De totale tijd dat de activiteit geopend was
- Klik op de diskette om kleurenkaart op te slaan als een afbeelding. Deze kan afgedrukt worden voor de rapportage over de gebruiker.

Let op: voor activiteiten met een statische achtergrond, is de kleurenkaart afgebeeld op een algemene schermafbeelding.

Het is belangrijk om deze resultaten zorgvuldig te interpreteren of iemand naar de relevante plaatsen kijkt.

WIJZIGEN AFBEELDINGEN

Bij veel activiteiten kunnen de afbeeldingen worden gewijzigd. Klik op 'Afbeeldingen' in het startscherm van de activiteit. Klik op de afbeelding om een nieuwe afbeelding te kiezen.



Klik op de groene pijl in de rechter bovenhoek om de standaard afbeeldingen weer terug te zetten.

WIJZIGEN VIDEO'S

De Video muur activiteiten kunnen gebruik maken van eigen video's. Alleen video's van het flash (.flv) formaat kunnen worden gebruikt. Er zijn 2 eenvoudige manieren om een video bestand te converteren naar .flv

1. Any Video Converter

(<http://www.any-video-converter.com>) is een te downloaden toepassing, eenvoudig in gebruik en kan alle typen video bestanden converteren. Met de gratis evaluatie versie zijn video's met een maximale lengte van 3 minuten te converteren.

2. SaveTube

(<http://www.savetube.com/>) maakt het mogelijk om iedere video van YouTube te converteren in .flv formaat:

- Zoek de gewenste video op YouTube
- Kopieer de URL
- Ga naar de website <http://www.savetube.com/>
- Plak de URL
- Kies om de video op te slaan in het .flv formaat
- Windows zal de video automatisch opslaan in de map downloads - de bestanden kunnen daarna verplaatst worden naar Mijn video's

SNELTOETSEN

Gebruik deze sneltoetsen om Look to Learn te bedienen zonder een muis of aanraakscherm:

A	laad analyse instrument
D	herstelt standaard afbeeldingen of video's
P of V	wijzig afbeelding / wijzig video
S	start Look to Learn / start een activiteit / slaat een kleurenkaart op
1-9	laad de corresponderende activiteit op het scherm / wijzigt de corresponderende afbeeldingen of video's
Enter	start Look to Learn in het startvenster
Backspace	gaat terug naar het vorige scherm
Escape	gaat terug naar het vorige scherm / verlaat een activiteit



Sensory Software International

www.sensorysoftware.com



