



dainamic software

LOGIPLUS



LOGIPLUS

speelt met de 48 logiblokken.

Logiplus biedt speelse activiteiten met de logiblokken.

In het instructieprogramma kan kennis worden gemaakt met de eigenschappen van de 48 logiblokken.

In dit programma leren de kinderen:

- een logiblok analyseren naar vorm, kleur, dikte en grootte;
- een logiblok rangschikken volgens de vier eigenschappen;
- een logiblok selecteren op basis van de 4 eigenschappen (positieve en/of negatieve).

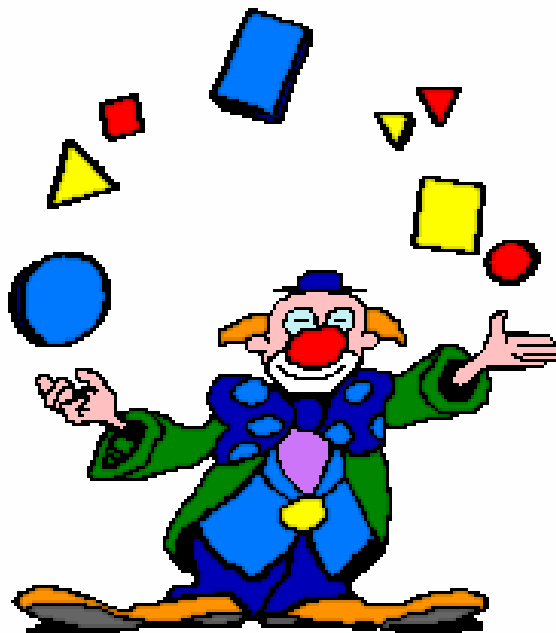
In het hoofdmenu kunnen naar believen zes scenario's worden geselecteerd:

- de holbewoner beitelde een logiblok;
- de ridder kiest een logo voor zijn wapenschild;
- Cleopatra verandert haar interieur;
- de indiaan seint rooksignalen;
- de toerist identificeert zijn reiskoffer;
- de robot vult het rooster in.

In het hoofdmenu kunnen de volgende opties worden geselecteerd:

- het niveau bepalen (drie moeilijkheidsgraden);
- het instructieprogramma starten.

In het hoofdmenu worden bij elk scenario het aantal gemaakte oefeningen, de procentuele score en de tijdsduur getoond.



Algemene afspraken

Toegekende toetsen en toetsencombinaties

TOETS	FUNCTIE	TOEPASBAAR
[ESC]	Afbreken van een scenario.	In alle scenario's.
[TAB]	Verplaatsen van de cursor.	In alle scenario's en in het hoofdmenu.
[A]	Selecteren van alle scenario's.	Enkel in het hoofdmenu.
[X]	Deselecteren van alle scenario's.	Enkel in het hoofdmenu.
[F1]	Hulp vragen in de scenario's.	Enkel in de scenario's.
[F2]	Keuze van de muiscursor: 1. kleine witte pijl 2. potlood 3. grote witte pijl	In alle scenario's en in het hoofdmenu.
[F10]	Het programma verlaten.	Enkel in het hoofdmenu.
[ALT] + [F1]	Oproepen van de rapportagemodule.	In alle scenario's en in het hoofdmenu.
[ALT] + [F3]	Oproepen van de identificatiemodule.	Enkel in het hoofdmenu.
[ALT] + [F10]	Actiegeluiden aan/uit zetten.	In alle scenario's en in het hoofdmenu.
[CTRL] + [F1]	Oproepen van de algemene instellingen.	Enkel in het hoofdmenu.
[CTRL] + [F2]	Oproepen van het insteldialoogvenster.	Enkel in het hoofdmenu.
[CTRL] + [F3]	Oproepen van de geluidsinstellingen.	Enkel in het hoofdmenu.

De [RETURN]-toets en de linkermuisknop kunnen als actietoets worden gebruikt.

Muisgebruik

Beweeg de muiscursor naar de gewenste actietoets. Als de aanwijscursor op een plaats (bijvoorbeeld een toets) komt waarbij een actie mogelijk is, zal de cursor in een aanwijshandje veranderen.

Druk op de linkermuisknop of op de [ENTER] of [RETURN] toets voor elke selectie of handeling.

In plaats van het klassieke '**slepen**' kan men ook voor de '**kindersleep**' kiezen: een voorwerp wordt dan gekozen door het aan te wijzen met de muiscursor en even op de muisknop te drukken. Het voorwerp kan nu met de muis worden gestuurd en wordt geplaatst door opnieuw even op de muisknop te drukken.

OPMERKING

In het insteldialoogvenster kunnen de reactiesnelheid van de cursor en de keuze 'klassieke muissleep' of 'kindersleep' worden bepaald.

Het insteldialoogvenster kan worden opgeroepen met [CTRL] + [F1].

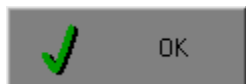
Klikmuis



Klik als de klikmuis verschijnt op de linkermuisknop, de spatiebalk of [RETURN], om verder te werken.

Druk [ESC] voor het hoofdmenu.

Commandotoetsen



Klik op deze toets om een keuze te bevestigen.



Klik op deze toets om de instellingen te bewaren.



Klik op deze toets om een keuze te annuleren.

De instellingen tijdelijk wijzigen

Druk op de knop van de verschillende instellingen om die te wijzigen.

Verlaat het menu met de **OK**-toets.

De nieuwe instellingen worden vanaf nu gebruikt in het programma.

Bij een nieuwe start van het programma worden opnieuw de vorige instellingen gebruikt.

De instellingen definitief wijzigen

Druk op de knop van de verschillende instellingen om die te wijzigen.

Druk op de **Opslaan**-toets en verlaat het menu met de **OK**-toets.

De nieuwe instellingen worden vanaf nu gebruikt in het programma.

Bij een nieuwe start van het programma worden de nieuwe instellingen gebruikt.

Bij het verlaten van het menu via de **Annuleren**-toets worden terug de vorige instellingen gebruikt.

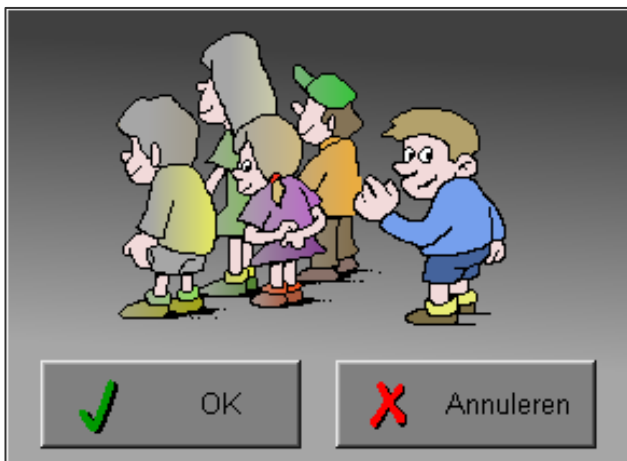
Naar het hoofdmenu

Druk tijdens het spel op [ESC] om naar het hoofdmenu terug te keren.

Het programma verlaten

Druk [F10] om het programma te verlaten.

Bevestig de keuze met een druk op de **OK**-toets of annuleer met de **Annuleren**-toets.

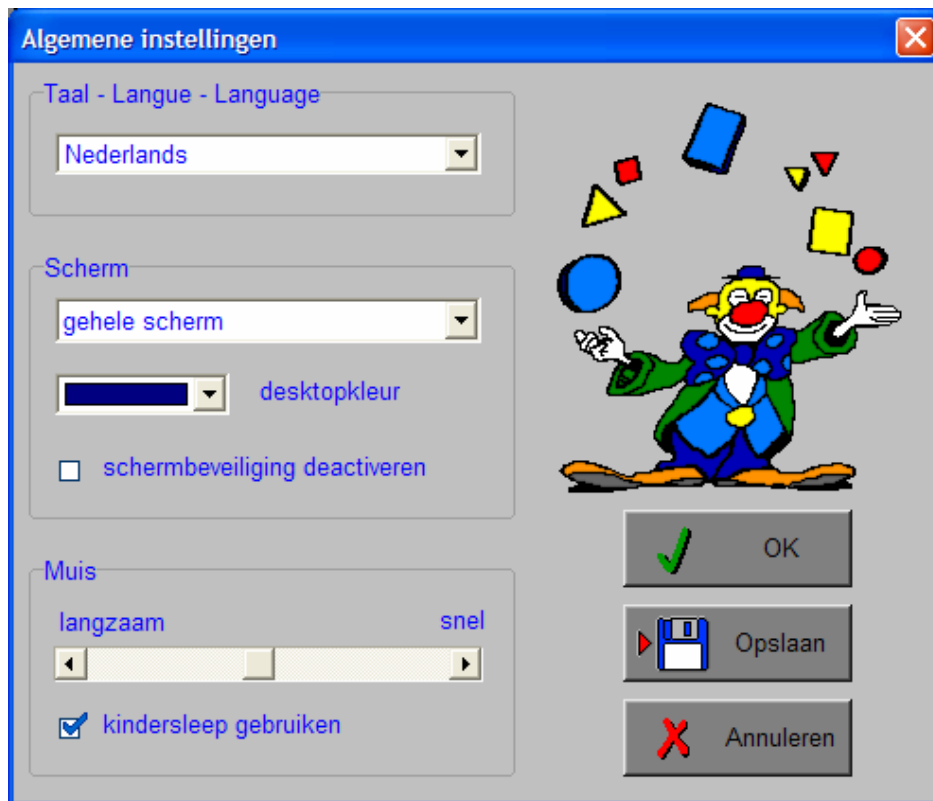


Instellingen

Oproepen van de algemene instellingen

Druk in het hoofdmenu op [CTRL] + [F1] om het set-up gedeelte op te roepen.

Deze dialoog geeft u de mogelijkheid globale instellingen van het programma te bepalen.



Algemeen

Druk op de **OK**-toets om de instellingen te bevestigen en het insteldialoogvenster te verlaten.

Druk op de **Opslaan**-toets om de instellingen te bewaren.

Druk op de **Annuleren**-toets om het insteldialoogvenster te verlaten en naar het hoofdmenu terug te keren.

Kies taal

De **taal** is de taal van de teksten op de verschillende **knoppen** en **mappen**.

De talen zijn: Systeemtaal (automatisch bepaald via de gebruikerstaal in Windows), Nederlands, Frans en Engels.

OPGELET

De oefentaal kan worden ingesteld in het insteldialoogvenster (op te roepen met [CTRL] + [F2]).

Weergave

Deze instelling bepaalt in welke schermmodus het programma wordt weergegeven.

Er kan in 3 schermmodi worden gewerkt:

- Windows standaard;
- Windows met afgeschermd desktop;
- Gehele scherm (640 x 480).

Bij de keuze van Windows met afgeschermd desktop is de kleur van de achtergrond door de gebruiker vrij instelbaar. Standaard is deze kleur donkerblauw.

Schermb beveiliging

Schermb beveiliging deactiveren: kies deze optie om tijdens het gebruik van het programma de schermb beveiliging van Windows uit te schakelen.

OPMERKING

Tijdens het gebruik van het programma in Windows met afgeschermd desktop en gehele scherm (640 x 480) wordt de taakbalk tijdens het spelen verborgen.

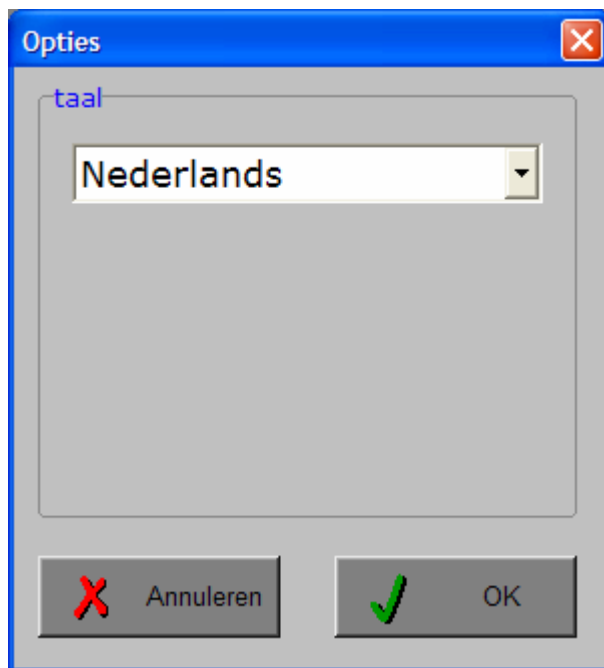
Muismode

Hier kan worden gekozen voor het klassieke '**slepen**' of voor de kindvriendelijke '**kindersleep**'. De snelheid van de muis kan in drie gradaties (van langzaam naar snel) worden ingesteld.



Oproepen van de oefentaal

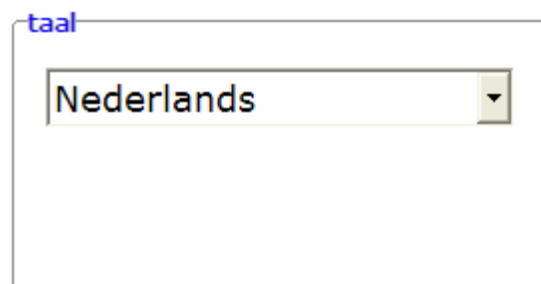
Druk in het hoofdmenu op [CTRL] + [F2] om de oefentaal te kiezen.



Algemeen

Druk op de **OK**-toets om de taalkeuze te bevestigen en het insteldialoogvenster te verlaten.

Druk op de **Annuleren**-toets om het insteldialoogvenster te verlaten en naar het hoofdmenu terug te keren.



Taal

De oefentaal is de taal die wordt gebruikt in het instructieprogramma.

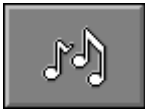
Er kan worden gekozen om te spelen in het Nederlands, het Frans, het Engels, het Spaans, het Duits en het Italiaans.

OPGELET

De programmataal kan worden ingesteld in het insteldialoogvenster (op te roepen met [CTRL] + [F1]).

Oproepen van de geluidsinstellingen

Druk in het hoofdmenu op [CTRL] + [F3] of



druk op deze toets om de geluidsinstellingen te wijzigen.

OPMERKING

Een geluidskaart dient aanwezig te zijn. Indien deze niet aanwezig is, wordt er geen geluid weergegeven en is de geluidsknop gedeactiveerd.



Algemeen

Druk op de **OK**-toets om de instellingen te bevestigen en het insteldialoogvenster te verlaten.

Druk op de **Opslaan**-toets om de instellingen te bewaren.

Druk op de **Annuleren**-toets om het insteldialoogvenster te verlaten en naar het hoofdmenu terug te keren.

Actie



De **Aan/Uit** toets bepaalt of er al dan niet actiegeluiden in de scenario's worden weergegeven.



Druk op deze toets om het geluidsniveau te testen. Via de schuiver wordt het geluidsniveau ingesteld.



Het hoofdmenu

De scenario's

Het hoofdmenu biedt 6 selectietoetsen voor de keuze van de scenario's.

Selecteer één of meerdere scenario's door de betreffende toets in te drukken.

Een geselecteerd scenario wordt gemarkeerd met een rood lampje.

Deselecteer een scenario door opnieuw op de betreffende selectietoets te klikken.

Via het toetsenbord kan op de volgende manier een snelle selectie gebeuren van de scenario's:

- druk 'A': dit selecteert alle scenario's;
- druk 'X': dit deselecteert alle scenario's.

In het hoofdmenu kan met de functietoets [F2] een andere vorm van de muiscursor worden gekozen.

Algemeen

Als [ESC] wordt gedrukt tijdens de aanbieding van een opgave of tijdens de invoer, keert het programma terug naar het hoofdmenu.

Starttoets



Klik op de starttoets nadat minstens één scenario is geselecteerd.



De controletoetsen



Het instructieprogramma

Druk op deze toets om het instructieprogramma te starten (zie verder).



De geluidsinstellingen

Druk op deze toets of [CTRL] + [F3] om de geluidsinstellingen te wijzigen.

Opmerking

Als er geen geluidskaart aanwezig is, is deze knop niet geactiveerd.



Instellingen bewaren

Druk op deze toets om de keuze van de scenario's te bewaren. Ook de instellingen van het insteldialoogvenster worden bewaard onder de huidige bestandsnaam.

De niveautoetsen

Het niveau van de scenario's kan worden ingesteld met de niveautoetsen. Hoe meer sterren, hoe moeilijker de oefeningen. Ook het instructieprogramma volgt de niveauinstelling.



Algemeen

Overzicht in het hoofdmenu

In het hoofdmenu wordt onder elke scenariotoets de volgende informatie getoond:



- de procentuele score (bovenaan);
- het aantal gemaakte oefeningen (links);
- de totale tijdsduur van dit scenario (rechts).

Afspraken in elk scenario



- ⇒ Klik op een kleurtoets om een 'set' met een andere kleur te vragen (scenario's 1, 3 en 6).
- ⇒ Klik op een blok om deze op te nemen en klik opnieuw om deze te plaatsen.

Antwoord en evaluatie

In alle scenario's moet het antwoord worden bevestigd met een druk op de bevestigingstoets of met [RETURN].

bevestigingstoets:  of [RETURN]

Het instructieprogramma


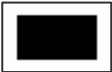
















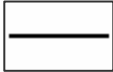







In het instructieprogramma kan kennis worden gemaakt met de eigenschappen van de 48 logiblokken.

Associeer elke verbale omschrijving van een eigenschap met het correcte icoontje. Selecteer een icoontje met de linkermuisknop en plaats het op het antwoordveld. De volgorde van plaatsen speelt geen rol.

Druk op de bevestigingstoets, als alle antwoordvelden werden gevuld, om het antwoord te evalueren. Bij een foutief antwoord worden de foutieve iconen aangeduid en moet de oefening worden verbeterd.

Het instructieprogramma kan worden afgebroken met [ESC]. De gebruiker keert dan terug naar het hoofdmenu.

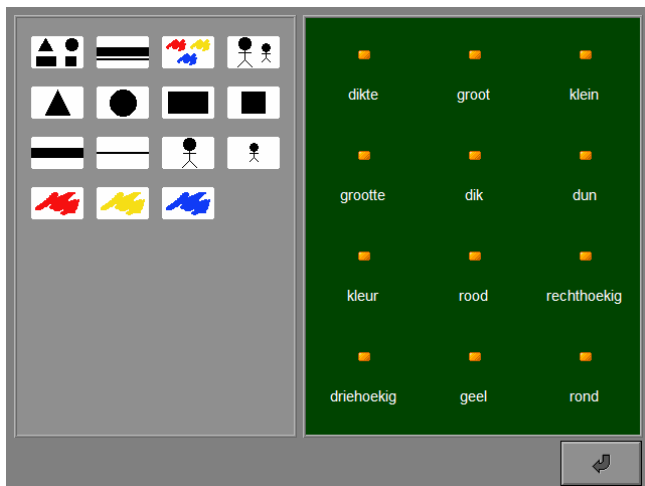
De kenmerken en de eigenschappen van de logiblokken

kenmerk	positieve eigenschappen	negatieve eigenschappen
 vorm	 rechthoekig  driehoekig  vierkant  rond	 niet rechthoekig  niet driehoekig  niet vierkant  niet rond
 kleur	 rood  geel  blauw	 niet rood  niet geel  niet blauw
 dikte	 dik  dun	 niet dik  niet dun
 grootte	 groot  klein	 niet groot  niet klein

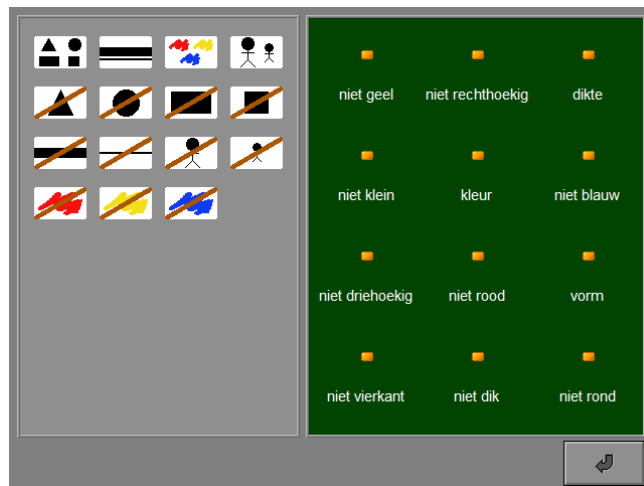
Gradatie



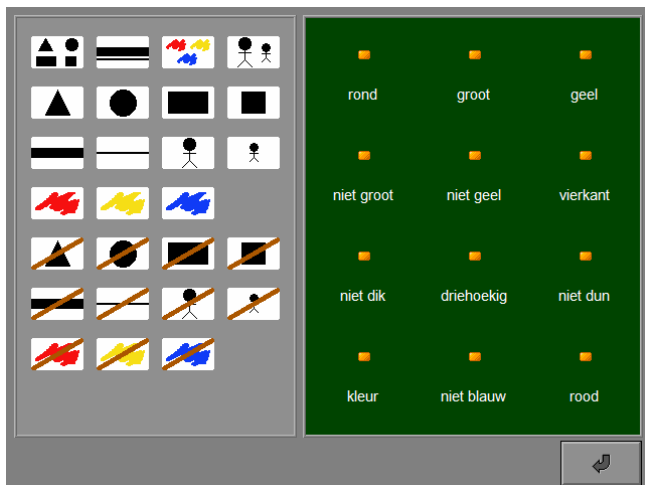
- alleen positieve eigenschappen (vb. geel, dik, klein, ...);
- de vier kenmerken (grootte, dikte, kleur en vorm).



- alleen negatieve eigenschappen (niet rood, niet dun, niet vierkant, ...);
- de vier kenmerken (grootte, dikte, kleur en vorm).



- alle eigenschappen;
- de vier kenmerken.



Scenario 1



Op de wand van de grot worden 4 eigenschappen (positieve en/of negatieve) afgebeeld. Kies het logiblok dat beantwoordt aan de gegeven eigenschappen en plaats dit op het rotsblok.

Bevestig het antwoord met een druk op de bevestigingstoets.
De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.

Evaluatie

⇒ **correct antwoord**

De holbewoner is tevreden. De klikmuis verschijnt.

⇒ **foutief antwoord**

De holbewoner is niet tevreden. Het antwoord moet worden verbeterd.

Moeilijkheidsgraad



- geen negatieve eigenschappen;
- eigenschappen in vaste volgorde.



- 3 of 4 negatieve eigenschappen;
- eigenschappen niet in vaste volgorde.



- 1 of 2 negatieve eigenschappen;
- eigenschappen niet in vaste volgorde.

Scenario 2

De ridder draagt een logiblok op zijn harnas. De eigenschappen van dit logiblok moeten op het schild worden aangebracht.

Kies de ontbrekende eigenschappen en plaats deze op het schild.

Bevestig het antwoord met een druk op de bevestigingstoets.

De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.



Evaluatie

⇒ **correct antwoord:** De ridder is tevreden. De klikmuis verschijnt.

⇒ **foutief antwoord:** De ridder is niet tevreden. Het antwoord moet worden verbeterd.

Moeilijkheidsgraad



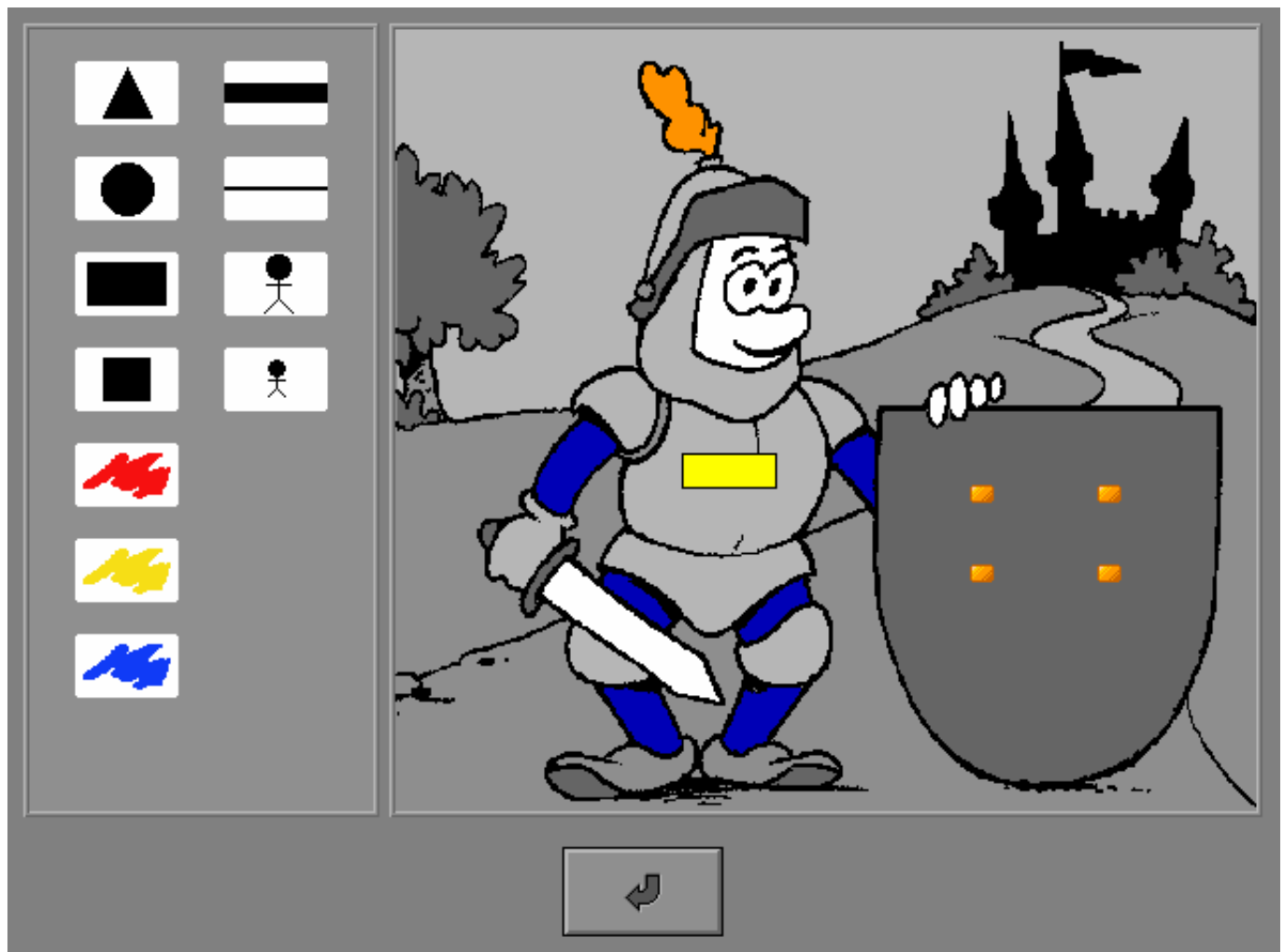
- 3 eigenschappen gegeven, 1 gevraagd;
- geen negatieve eigenschappen.



- 1 of 0 eigenschappen gegeven, 3 of 4 eigenschappen gevraagd;
- geen negatieve eigenschappen.



- 2 eigenschappen gegeven, 2 eigenschappen gevraagd;
- geen negatieve eigenschappen.



Scenario 3

Cleopatra heeft een logiblok als geschenk ontvangen. Zij is niet tevreden over het logiblok en geeft aan welke kenmerken moeten worden veranderd.



OPGELET

Alleen de aangegeven kenmerken mogen worden gewijzigd !

Kies het logiblok en plaats dit aan de andere kant van de troon.

Bevestig het antwoord met een druk op de bevestigingstoets.

De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.

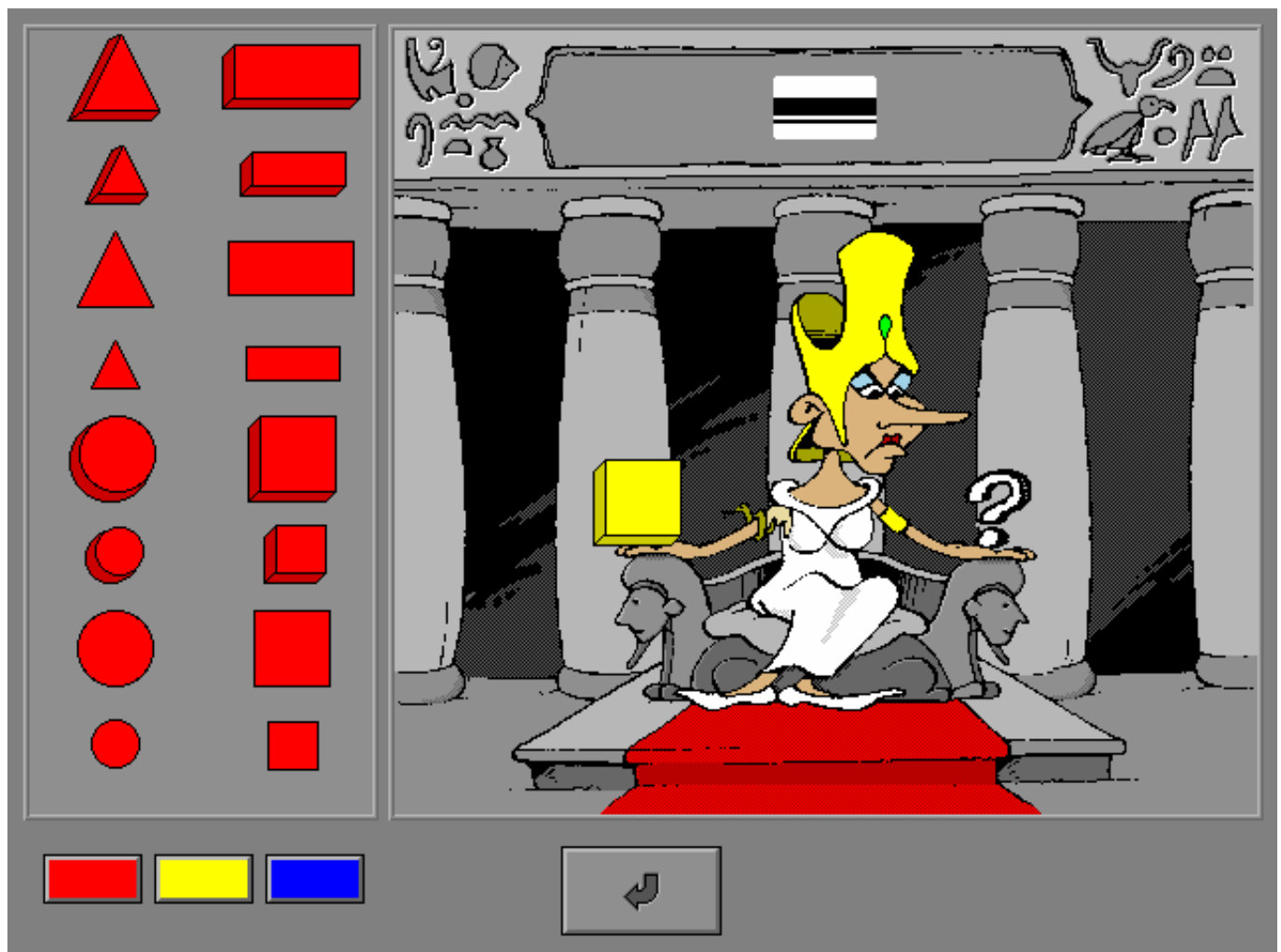
Evaluatie

⇒ **correct antwoord:** Cleopatra is tevreden. De klikmuis verschijnt.

⇒ **foutief antwoord:** Cleopatra is niet tevreden. Het antwoord moet worden verbeterd.

Moeilijkheidsgraad

- ☆ 1 te wijzigen kenmerk
- ☆☆ 2 te wijzigen kenmerken
- ☆☆☆ 3 of 4 te wijzigen kenmerken



Scenario 4



De indiaan seint rooksignalen in de vorm van 2 logiblokken die van elkaar verschillen.

Duidt de kenmerken aan die verschillend zijn. Klik op een icoontje om een kenmerk te selecteren, dit wordt gemarkeerd met een rood lampje.

Bevestig het antwoord met een druk op de bevestigingstoets.

De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.

Evaluatie

⇒ **correct antwoord:** De indiaan is tevreden. De klikmuis verschijnt.

⇒ **foutief antwoord:** De indiaan is niet tevreden. Het antwoord moet worden verbeterd.

Moeilijkheidsgraad

- ★ 1 te wijzigen kenmerk
- ★★ 2 te wijzigen kenmerken
- ★★★ 3 of 4 te wijzigen kenmerken



Scenario 5



De toerist vertrekt op reis en neemt in zijn koffer een aantal logiblokken mee. Op de koffer is plaats voorzien voor één of meerdere etiketten.

Plaats op de voorziene ruimte de gemeenschappelijke eigenschappen van de logiblokken in de koffer.

Bevestig het antwoord met een druk op de bevestigingstoets.
De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.

Evaluatie

⇒ **correct antwoord:** De toerist is tevreden. De klikmuis verschijnt.

⇒ **foutief antwoord:** De toerist is niet tevreden. Het antwoord moet worden verbeterd.

Moeilijkheidsgraad



- 1 eigenschap plaatsen;
- geen negatieve eigenschappen.



- 2 of 3 eigenschappen plaatsen;
- geen negatieve eigenschappen.



- 1 of 2 eigenschappen plaatsen;
- geen negatieve eigenschappen.



Scenario 6



De robot heeft een leeg logiblokkrooster getekend. Dit rooster moet volledig worden ingevuld.

Plaats op de vakken van het rooster de logiblokken die beantwoorden aan de opgegeven X- en Y-eigenschappen.

Bevestig het antwoord met een druk op de bevestigingstoets.

De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.

Evaluatie

⇒ **correct antwoord:**

De robot is tevreden. De klikmuis verschijnt.

⇒ **foutief antwoord:**

De robot is niet tevreden. De foutief geplaatste elementen worden aangeduid.

Het antwoord moet worden verbeterd.

Moeilijkheidsgraad



- 20 invulplaatsen;
- 2 X-Y-eigenschappen;
- geen negatieve eigenschappen.



- 20 invulplaatsen;
- 2 X-Y-eigenschappen;
- wel negatieve eigenschappen.



- 12 invulplaatsen;
- 4 X-Y-eigenschappen;
- wel negatieve eigenschappen.

The interface shows a 4x4 grid of empty cells on a green background. To the left of the grid is a palette of red 3D blocks: triangles, rectangles, circles, and spheres. Above the grid are icons for a robot, a yellow diagonal line, a yellow scribble, a black diagonal line, and a red scribble. Below the grid are icons for a black square, a white square with a diagonal line, a black square with a diagonal line, a white horizontal bar, and a black circle. At the bottom are three colored buttons (red, yellow, blue) and a grey button with a curved arrow.

LOGIPLUS	2
Algemene afspraken	3
Toegekende toetsen en toetsencombinaties	3
Muisgebruik	3
Commandotoetsen	4
Naar het hoofdmenu	4
Het programma verlaten	4
Instellingen	5
Oproepen van de algemene instellingen	5
Kies taal	5
Weergave	5
Schermbeveiliging	6
Muismode	6
Oproepen van de oefentaal	7
Oproepen van de geluidsinstellingen	8
Actie	8
Het hoofdmenu	9
De scenario's	9
Algemeen	9
Starttoets	9
De controletoeetsen	10
De niveautoetsen	10
Algemeen	10
Overzicht in het hoofdmenu	10
Afspraken in elk scenario	10
Antwoord en evaluatie	10
Het instructieprogramma	11
De kenmerken en de eigenschappen van de logiblokken	11
Gradatie	12

Scenario 1	13
Evaluatie	13
Moeilijkheidsgraad.....	13
Scenario 2	14
Evaluatie	14
Moeilijkheidsgraad.....	14
Scenario 3	15
Evaluatie	15
Moeilijkheidsgraad.....	15
Scenario 4	16
Evaluatie	16
Moeilijkheidsgraad.....	16
Scenario 5	17
Evaluatie	17
Moeilijkheidsgraad.....	17
Scenario 6	18
Evaluatie	18
Moeilijkheidsgraad.....	18

20 december 2008