



dainamic software

MULTI



Multi

Multi traint de maal- en deeltafels met de volgende activiteiten:

- Een maaltafel systematisch opbouwen;
- maal- en deelbewerkingen sorteren volgens product of quotiënt;
- een maal- of deelbewerking construeren met de juiste elementen;
- een matrix oplossen door telkens het correcte product of quotiënt aan te duiden;
- in een rooster het product kleuren;
- bij een product of quotiënt een passende bewerking invoeren.

Twee test modi, met tijdslimiet, kunnen worden gekozen.

Een instelmenu voorziet in de volgende parameters:

- Maal- of deeloefeningen (eventueel met rest);
- de te behandelen tafel(s);
- het maximum niveau;
- de tijdslimiet;
- de hulp mode: op een getallenlijn of in een honderdveld;
- de vorm van de opgave (puntoefeningen).



Algemene afspraken

Toegekende toetsen en toetsencombinaties

Toets	Functie	Toepasbaar
[ESC]	Afbreken van een scenario.	In alle scenario's.
[TAB]	Verplaatst de cursor.	In alle scenario's en in het hoofdscherm.
[A]	Selecteert alle scenario's.	Enkel in het hoofdscherm.
[X]	Deselecteert alle scenario's.	Enkel in het hoofdscherm.
[F1]	Toont hulp 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 hoofdscherm.
[F3]	Oproepen van het takenoverzicht.	Enkel in het hoofdscherm en in scenario 9, indien er oefeningen opgelost zijn.
[F10]	Het programma verlaten.	Enkel in het hoofdscherm.
[ALT] + [F1]	Oproepen rapportagemodule.	In alle scenario's en in het hoofdscherm.
[ALT] + [F3]	Oproepen identificatiemodule.	Enkel in het hoofdscherm.
[ALT] + [F10]	Actiegeluiden aan/uit.	In alle scenario's en in het hoofdscherm.
[CTRL] + [F1]	Oproepen instellingen Multi.	Enkel in het hoofdscherm.
[CTRL] + [F2]	Oproepen menu met scenario instellingen.	Enkel in het hoofdscherm.
[CTRL] + [F3]	Oproepen geluidsinstellingen.	Enkel in het hoofdscherm.

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

Taalopties

Je kunt de **menutaal** wijzigen.

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

De menutalen zijn: Systeemtaal, Nederlands, Frans en Engels.

Ze zijn te kiezen via de instelling [CTRL] + [F1].

Muisgebruik

Beweeg de muiscursor naar de gewenste actietoets.

Wanneer de aanwijscursor op een plaats (een toets bijv.) 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.

Verplaatsen van voorwerpen

U kunt in plaats van het klassieke “**draggen**” ook voor de “**kindersleep**” kiezen: een voorwerp wordt 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.

Muissnelheid

Het programma biedt u ook de optie om de reactiesnelheid van de muis in te stellen.

Opmerking:

Deze instellingen kunnen ook in het configuratiemenu (eigenschappen van de muis

“-kindervergrendeling” en “-opties voor de aanwijzer”) van WINDOWS gekozen worden.

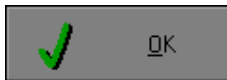
Klikmuis



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

Druk [ESC] voor het hoofdmenu.

Bevestigingstoetsen



Klik op de **OK**-toets om een keuze te bevestigen.
Klik op de **Opslaan**-toets om de instellingen te bewaren.
Klik op de **Annuleren**-toets om een keuze te negeren.

De instellingen tijdelijk wijzigen

Druk op de knop van de verschillende instellingen om die, zoals gewenst, 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 zoals gewenst.
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.

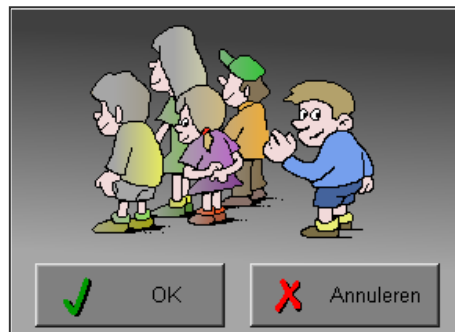
Bij het verlaten van het menu via de **Annuleren**-toets worden terug de vorige instellingen gebruikt.

Naar het hoofdmenu

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

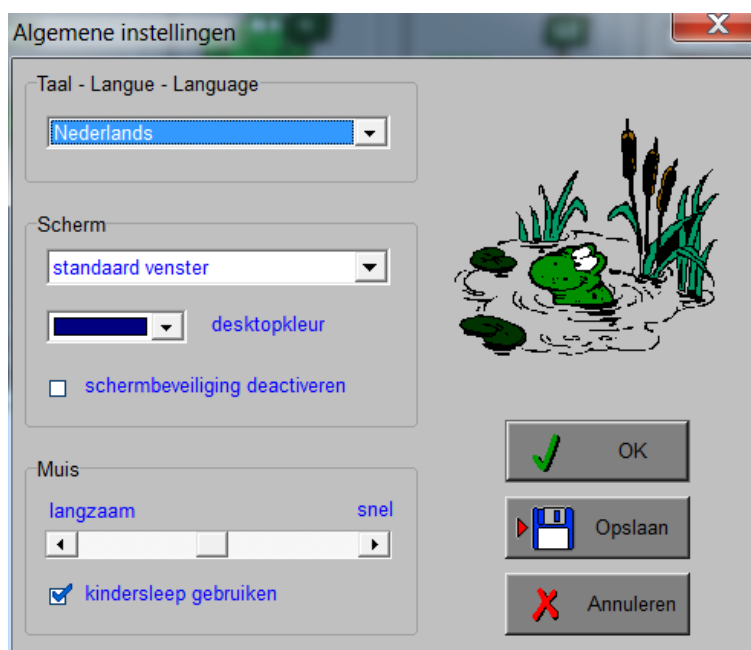
Het programma verlaten

Druk [F10] om het programma te verlaten. Bevestig de keuze met een druk op de **OK** toets of annuleer met de **Annuleren** toets.



Instellingen

Druk in het hoofdmenu op [CTRL] + [F1] om de instellingen van Multi op te roepen. Deze dialoog geeft u de mogelijkheid globale instellingen van het programma te maken.



Algemeen

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

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

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

De volgende instellingen zijn mogelijk:

Kies taal



Hier kunt u de menutaal van het programma kiezen:

- Systeemtaal (automatisch bepaald via de gebruikerstaal in Windows, NL, FR of E);
- Nederlands;
- Frans;
- Engels.

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

Weergave

Deze instelling bepaalt in welke schermmodus het programma weergegeven wordt.

Er kan in 3 schermmodi gewerkt worden:

- Windows standaard;
- Windows met afgeschermd desktop;
- gehele scherm (640x480).

Bij de keuze van Windows met afgeschermd desktop is de  van de achtergrond door u vrij instelbaar.

Standaard is deze kleur donkerblauw.

Schermb beveiliging

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

Opmerking:

Tijdens het gebruik van het programma in Windows met afgeschermd desktop en gehele scherm (640x480) wordt de taakbalk tijdens het spelen verborgen.

Het instelmenu

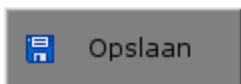
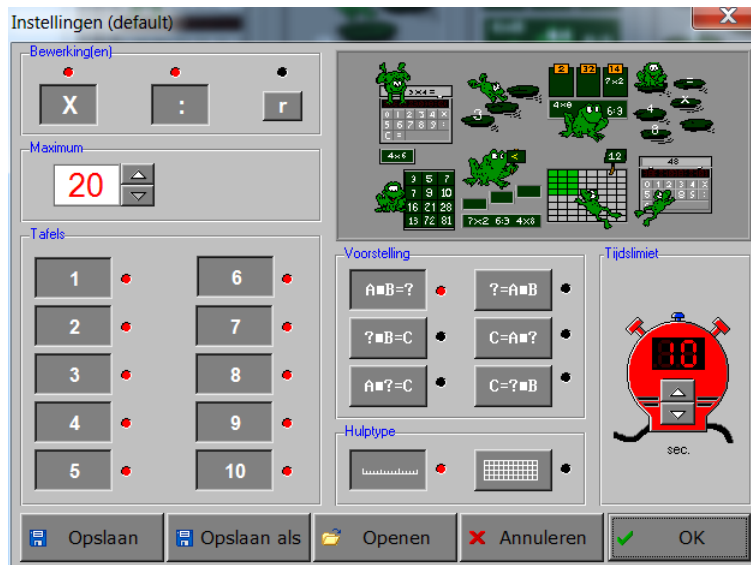


Druk in het hoofdmenu op  of [CTRL] + [F2] om het instelmenu op te roepen.

Deze dialoog geeft u de mogelijkheid de instellingen te maken voor de verschillende scenario's.

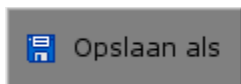
Rechts bovenaan in het instelmenu zijn de verschillende scenario's weergegeven.

Indien u met de cursor over een keuzemogelijkheid gaat, licht het scenario waarvoor deze instelling van toepassing is, op.

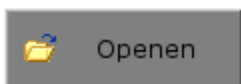


Klik op deze toets om de instellingen te bewaren.

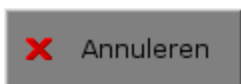
De instellingen worden bewaard onder de huidige bestandsnaam.



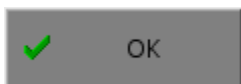
Klik op deze toets om de instellingen te bewaren onder een zelf te kiezen naam. De instellingen worden bewaard onder deze bestandsnaam (nieuw of bestaand). Deze nieuwe naam wordt vanaf dan de huidige bestandsnaam.



Klik op deze toets om een bestand met instellingen te openen uit een keuzelijst. Deze gekozen bestandsnaam wordt vanaf dan de huidige bestandsnaam.



Klik op deze toets om eventuele wijzigingen ongedaan te maken en de dialoog te sluiten. Als 'Opslaan' en 'Opslaan als' werden gebruikt, kunnen wijzigingen die daarvoor werden ingegeven niet meer ongedaan worden gemaakt.



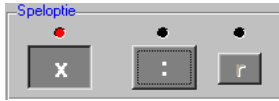
Klik op deze toets om de wijzigingen te bevestigen en de dialoog te sluiten. Met 'OK' worden de instellingen wel actief, maar niet automatisch bewaard voor later gebruik. Bewaren moet vooraf gebeuren met de toetsen 'Opslaan' of 'Opslaan als' in de dialoog of via de bewaartoets in het hoofdmenu.

OPMERKING

Als de gebruiker zelf geen bestandsnaam kiest, worden de instellingen bewaard in een bestand met de naam 'default'. Deze naam wordt ook gebruikt voor het laden van de instellingen bij de start van het programma.

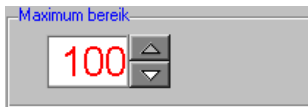
Speloptie

Maaltafels / deeltafels / rest



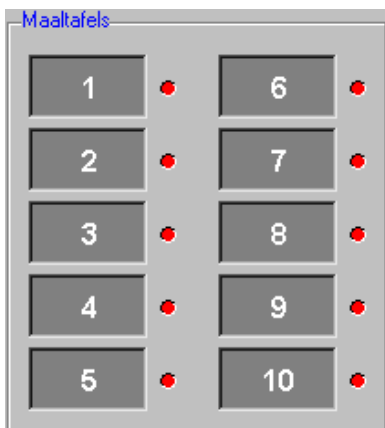
Kies **x** voor de maaloefeningen, kies: voor de deeloefeningen.
Ze kunnen beide worden geselecteerd, minstens één van beide moet aan staan.
Als de toets “deeloefeningen” aan staat, kan ook de optie “r” (met rest) worden gekozen.
Bewerkingen met rest komen alleen aan bod in scenario 1.

Maximum bereik



De instelling maximum bereik kan worden verhoogd met het pijltje omhoog naast het getal en kan worden verlaagd met het pijltje omlaag.
Het minimum is 20, het maximum is 10 x de grootste geselecteerde tafel.

Keuze van de tafels

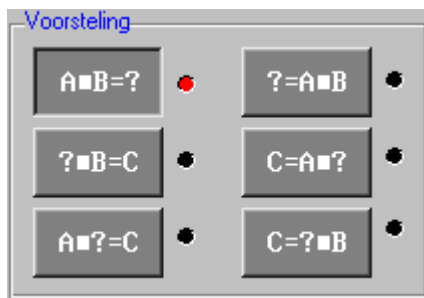


Selecteer de gewenste tafels. Minstens één tafel moet geselecteerd zijn.
Het maximumniveau wordt telkens automatisch aangepast aan de grootste geselecteerde tafel.

Uitzonderingen:

Scenario's 3 biedt oefeningen van alle tafels, ook van de tafels die niet geselecteerd zijn.

De vorm van de opgaven (puntoefeningen)



Kies de gewenste puntoefening(en). Minstens één vorm moet geselecteerd zijn.
Deze selectie bepaalt de vorm van de opgaven in scenario 1 en in scenario 5.
De selectie bepaalt ook de vorm van de oefeningen in de testmodule (scenario 9 en 10).

De hulp mode



Kies één van beide opties:

- Voorstelling op een getallenlijn;
- voorstelling in een honderdveld.

De chronometer



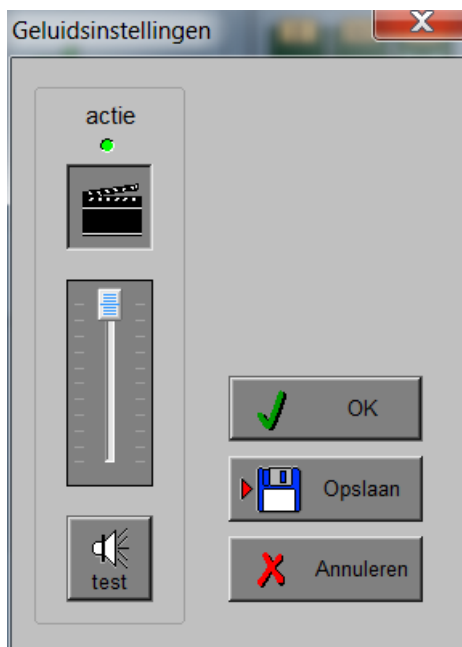
Op de chronometer kan de tijdslijmet voor de testmodule worden ingesteld.
De tijd wordt getoond in seconden.
De minimumtijd is 1 seconde, de maximumtijd is 60 seconden.

Geluid

Druk in het hoofdmenu op  of [CTRL] + [F3] om de geluidinstellingen 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 instelmenu te verlaten.

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

Druk op de **Annuleren**-toets om het instelmenu 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.

Bij het aanzetten van de **Aan/Uit** toets klinkt een geluidje.

Via de schuiver **Volume** wordt het geluidsniveau ingesteld.

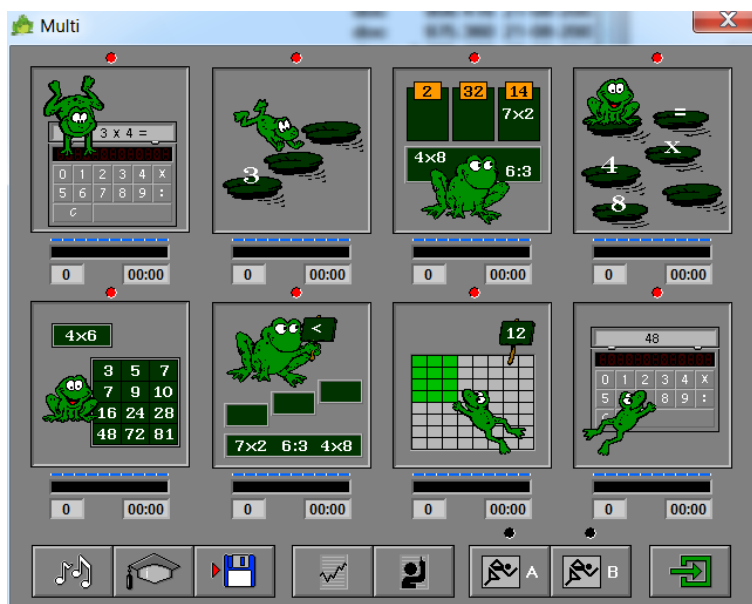
Het geluidje stopt zodra u een van de bevestigingstoetsen indrukt.

Opmerking:

In het programma zijn de actiegeluiden beperkt tot korte goed- foutgeluiden.

Het hoofdmenu

Het hoofdmenu biedt 8 selectietoetsen voor de keuze van de scenario's.



Selecteer één of meerdere scenario's door op de betreffende grote toets(en) te klikken. Een geselecteerd scenario wordt gemarkeerd met een rood lampje.

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

Alle scenario's kunnen tegelijk worden geselecteerd met de toets [A].

Alle scenario's kunnen tegelijk worden gedeselecteerd met de toets [X].

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

Duur van een sessie

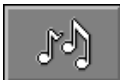
Als meerdere scenario's geselecteerd zijn, worden alle oefeningen één keer aangeboden.

Scenario 1 en 8 bieden telkens vijf oefeningen aan.

Als slechts één scenario is geselecteerd, blijft het programma oefeningen aanbieden tot het wordt beëindigd met [ESC].

De controletoetsen


De geluidsinstellingen oproepen

Druk op  of [CTRL] + [F3] om de geluidsinstellingen op te roepen.

Opmerking:

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

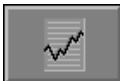
Het instelmenu oproepen

Druk op  of [CTRL] + [F2] om het instelmenu op te roepen.

Instellingen bewaren

Druk op  om de instellingen in het hoofdmenu te bewaren.


Rapportagemodule

Druk op  of [ALT] + [F1] om de rapportagemodule op te roepen.

Identificatiemodule

Druk op  of [ALT] + [F3] om het dialoogvenster voor de identificatiemodule op te roepen.

Starttoets

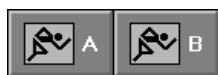
Druk op  om een of meer geselecteerde scenario's te starten.

Opmerking:

De starttoets kan pas ingedrukt worden nadat minstens één scenario is geselecteerd.

De pijl op de toets wordt dan groen gekleurd.

Testmodule



Testmodule kiezen

Kies een van beide opties voor de testmodule. Scenario 1 wordt aangezet, andere geselecteerde scenario's worden uitgezet.

Testmodule uitzetten

Deselecteer scenario 1, de toetsen testmodule of selecteer een van de andere scenario's.

De testmodules worden beschreven in het hoofdstuk scenario 9 en scenario 10.

De scenario's

Algemeen

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

Als [ESC] wordt gedrukt tijdens een hulpaanbieding, stopt de hulp en wordt naar de invoer gesprongen

Overzicht per tafel

Druk [F3] voor een prestatieoverzicht per tafel in scenario 9.

De tabel geeft een overzicht van al de opgaven die in de test mode aangeboden worden, waarbij de kleur van elke oefening de status weergeeft.



Druk om het overzicht te verlaten.

Hulp



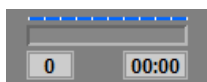
Als een scenario een hulpmodule bevat, is de hulptoets beschikbaar:

Wordt er tijdens het spel op deze knop of op [F1] gedrukt dan verschijnt er hulp.

Het vragen van hulp wordt in de rapportagemodule gemeld.

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).

De score wordt bij de start van een nieuwe oefening automatisch gewist.

De calculator



De calculator bevat de volgende toetsen:

- De cijfers van **0** tot **9**;
- de **x en ;**;
- “**C**” om het laatst ingevoerde symbool te verwijderen;
- de groene bevestigingstoets om de invoer af te sluiten.

Opmerking:

“**x**” kan ook worden ingevoerd met de “*”-toets van het numerieke toetsenbord.

“**C**” kan ook worden ingevoerd met de “c”-toets van het toetsenbord.

Zet NUM LOCK aan om het numerieke toetsenbord te gebruiken.

Overall waar een invoer wordt verwacht op de calculator kan het antwoord ook worden ingevoerd via het toetsenbord en bevestigd met [**RETURN**].

Scenario 1

De kikker toont een calculator met een invoerveld (rode cijfers) en een opgaveveld (zwarte cijfers).

Dit scenario biedt telkens een reeks van 5 oefeningen.

De opgave wordt getoond in het opgaveveld.

Het ontbrekende element moet worden ingevoerd.



Deeloefeningen met rest



U moet eerst het quotiënt invoeren en dan de rest.

Evaluatie

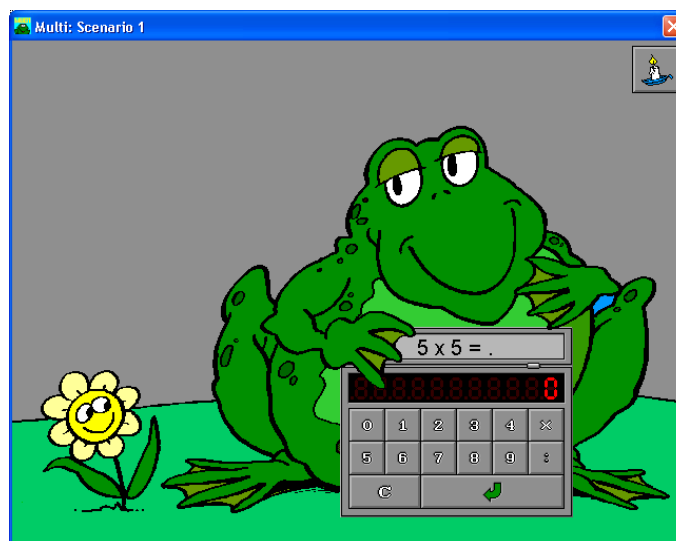
Na bevestiging wordt het antwoord geëvalueerd:

Correct antwoord

De kikker lacht, een goed-geluidje weerklinkt, en de volledige opgave wordt getoond in het opgavenveld.

Foutief antwoord

De kikker kijkt boos, een fout-geluidje weerklinkt. In het invoerveld blijft het foute antwoord staan, u moet opnieuw antwoorden.



Hulp

Hulp wordt gevraagd door op de hulptoets  te klikken of door [F1] te drukken. De hulp kan steeds worden verlaten met [ESC].

De actieknop



1. Vermenigvuldigen

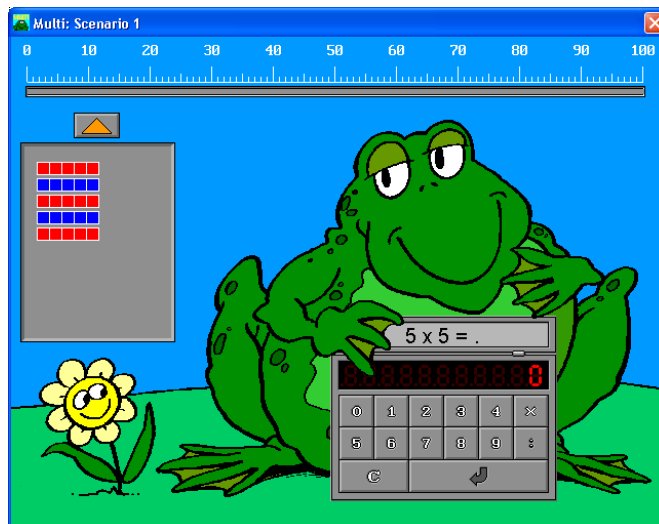
De elementen van het product worden getoond in het venster.

Telkens er op de actieknop (of op de spatiebalk) wordt gedrukt, wordt 1 element verplaatst naar de getallenlijn of naar het honderdveld, om het product op te bouwen.

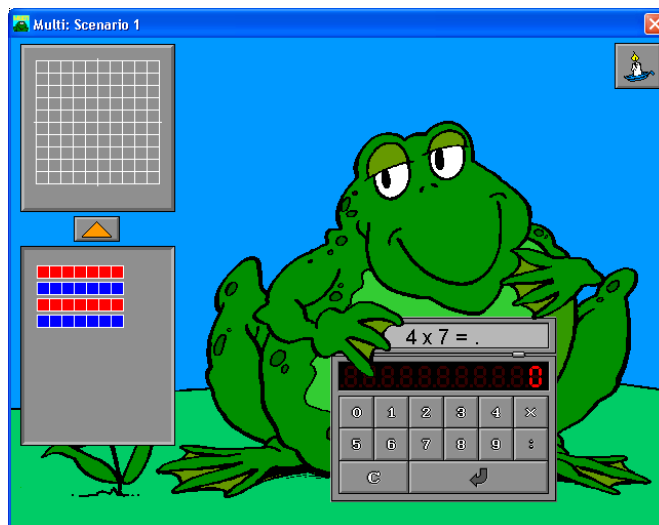
Als alle elementen zijn geplaatst, kan het resultaat worden afgelezen op de getallenlijn of ontleed in het honderdveld.

Een druk op de actieknop (of op de spatiebalk) verwijdert de hulpconstructie.

Getallenlijn:



Honderdveld:



2. Delen

Het deeltal is afgebeeld op de getallenlijn of in het honderdveld.

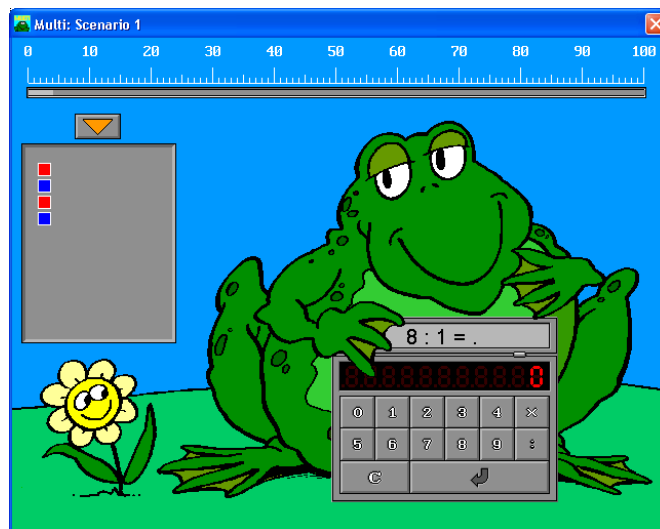
Telkens er op de actieknop (of op de spatiebalk) wordt gedrukt, wordt 1 element verplaatst naar het venster, om de deling te ontleden.

Als het deeltal helemaal is verwijderd kan het quotiënt worden gevonden in het venster.

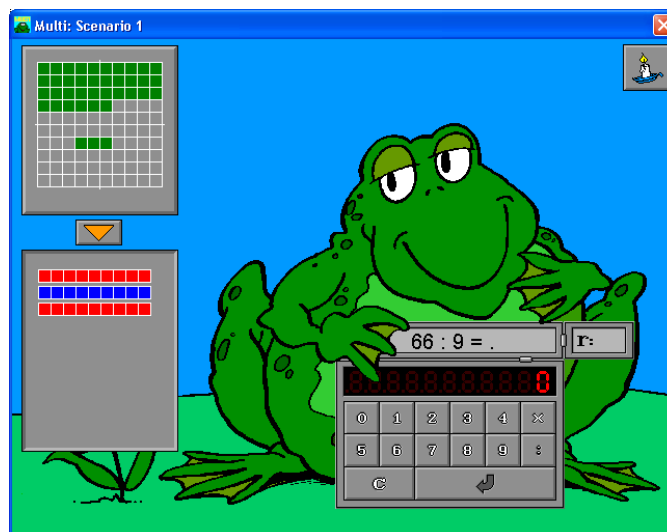
Een eventuele rest blijft zichtbaar op de getallenlijn of in het honderdveld.

Een druk op de actieknop (of op de spatiebalk) verwijdert de hulpconstructie.

Getallenlijn:





Honderdveld:



Opmerking:



Let op! Als de  A  B toets ingedrukt staat, is scenario 9 of scenario 10 en **niet** scenario 1 geselecteerd.

Het invoeren van de cijfers kan ook met het toetsenbord.

Scenario 2

Een bord aan de overkant van de beek toont welke tafel moet worden opgebouwd.

Als er in het instelmenu maar 1 tafel is geselecteerd, zal uiteraard altijd dezelfde tafel worden aangeboden!

De kikker springt van blad tot blad en telkens moet het volgende product van de tafel worden ingevoerd.

De oefening is klaar als alle bladeren zijn ingevuld.



Evaluatie

Bevestig het antwoord met de bevestigingstoets.

Correct antwoord

De visser lacht en toont een vis, een goed-geluidje weerklinkt en de klikmuis verschijnt.

Foutief antwoord

De visser kijkt boos en een fout-geluidje weerklinkt.

In het invoerveld blijft het foute antwoord staan, u moet opnieuw antwoorden.



Hulp

Hulp wordt gevraagd door op de hulptoets  te klikken of door [F1] te drukken. De hulp kan steeds worden verlaten met [ESC].

Het actuele product wordt getoond boven de calculator. Druk een toets om verder te werken.

Opmerking:

Het invoeren van de cijfers kan ook met het toetsenbord.

Scenario 3

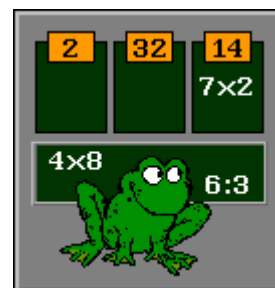
Drie kikkers houden elk een bord vast met de uitkomst van een product of een quotiënt.

De bewerkingen onderaan moeten bij de passende kikker worden geplaatst.

Onder elke kikker zijn drie locaties om te plaatsen.

Als alle bewerkingen zijn geplaatst, moet het antwoord worden bevestigd met de bevestigingstoets.

Dit scenario houdt geen rekening met de geselecteerde maaltafels, maar wel met het ingestelde maximum bereik.



Evaluatie

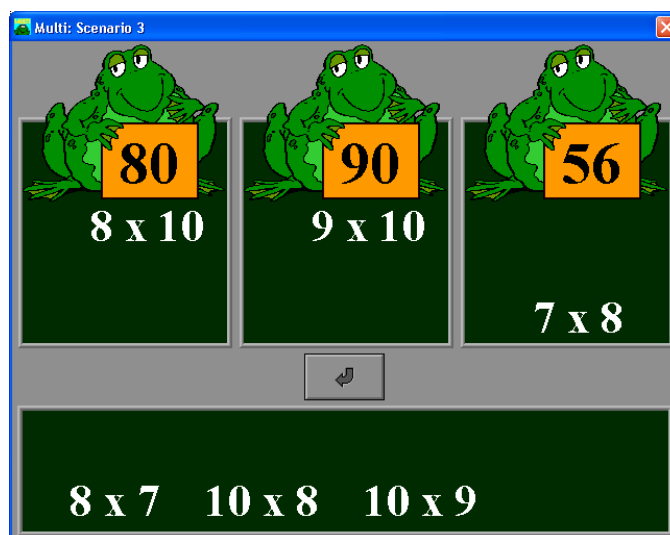
Correct antwoord

De drie kikkers kijken vrolijk, een goed-geluidje weerklinkt en de klikmuis verschijnt.

Foutief antwoord

Indien onder een kikker een foutieve bewerking is geplaatst, kijkt deze kikker even boos, een fout-geluidje weerklinkt. Het antwoord moet worden verbeterd.

Een of meer bewerkingen moeten dan worden verplaatst.

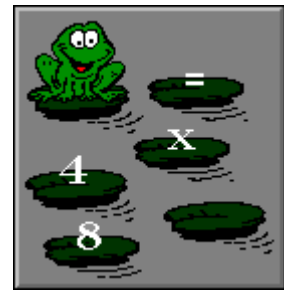


Hulp

Scenario 3 bevat geen hulproutine.

Scenario 4

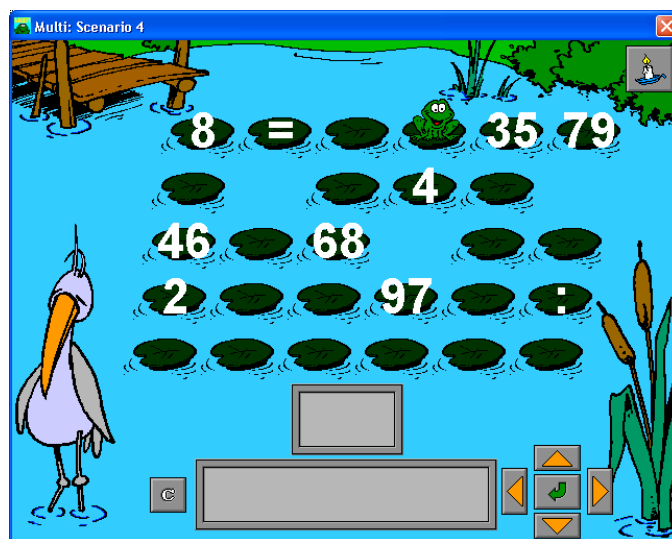
Een aantal bladeren op de vijver draagt een getal of een teken.
Met drie van deze getallen, het teken “=” en een bewerkingsteken kan een correcte bewerking (bewerking + resultaat) worden geconstrueerd.
De kikker moet worden bestuurd om de elementen van deze bewerking te verzamelen.
De bewerking wordt opgebouwd in het antwoordvenster onderaan.
De kikker kan als volgt worden bestuurd:



Bewegen

- Kikker naar **boven**:
klik op de toets boven de antwoordtoets of op een leeg blad boven de kikker of op de pijl omhoog op het toetsenbord.
- Kikker naar **rechts**:
klik op de toets rechts van de antwoordtoets of op een leeg blad rechts naast de kikker of op de pijl rechts op het toetsenbord.
- Kikker naar **onder**:
klik op de toets onder de antwoordtoets of op een leeg blad onder de kikker of op de pijl omlaag op het toetsenbord.
- Kikker naar **links**:
klik op de toets links van de antwoordtoets of op een leeg blad links naast de kikker of op de pijl links op het toetsenbord.

De kikker kan alleen springen naar een aansluitend blad in een van de vier hoofdrichtingen.



Een getal of teken pakken

Als de kikker op een blad met een getal of een teken zit, kan het getal of het teken worden verplaatst naar het antwoordvenster door op de bevestigingstoets te klikken of spatiebalk of [RETURN].

Antwoordvenster leeg maken

Het antwoordvenster kan worden leeggemaakt door te klikken op de “C”-toets op het scherm of op het toetsenbord.

De gekozen getallen en tekens worden dan terug op de bladeren geplaatst en de constructie kan herbeginnen.

Het programma laat niet toe dat twee getallen na elkaar worden geplaatst.

Bewerking

Alle vormen van een correcte bewerking worden toegelaten.

Voorbeeld

$3 \times 9 = 27$ of $9 \times 3 = 27$ of $27 = 3 \times 9$ of $27 = 9 \times 3$

Het antwoord moet een bewerking zijn: “slimme” constructies zoals $10 = 10$, worden niet toegelaten!

Evaluatie

Correct antwoord

Als het laatste element van een correcte bewerking is geplaatst, weerklinkt een goed-geluidje en springt de kikker vrolijk heen en weer. De klikmuis verschijnt.

Foutief antwoord

De ooievaar kijkt boos en een fout-geluidje weerklinkt.
Een of meer bewerkingen moeten dan worden verplaatst.

Hulp



Hulp wordt gevraagd door op de hulptoets  te klikken of door [F1] te drukken.
In het antwoordvenster verschijnt de gezochte bewerking (het resultaat is niet ingevuld!).

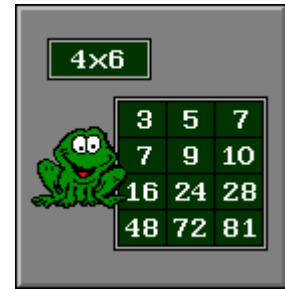
De hulp kan steeds worden verlaten met [ESC].
Druk een toets (muis of toetsenbord) om verder te werken.

Opmerking:

Het aanduiden van de cijfers kan ook met de pijltoetsen van het toetsenbord.

Scenario 5

Een rooster van 16 hokjes is gevuld met getallen.
Alle 16 opgaven moeten worden opgelost om de finale te halen.
In het opgavenvenster verschijnt een opgave.
De instelling “puntoefeningen” in het instelmenu bepaalt de mogelijke vorm van de opgave.
Het juiste antwoord moet worden gekozen uit de voorraad ongebruikte getallen van het rooster.



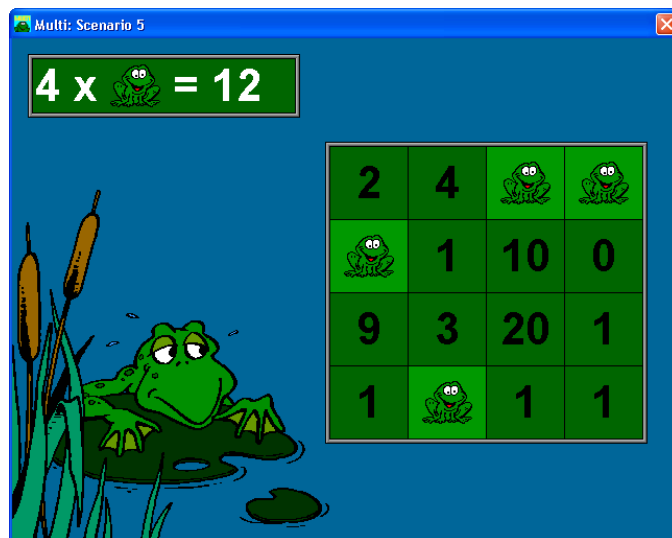
Evaluatie

Correct antwoord

Als het juiste antwoord is gekozen, wordt dit veld aangeduid met een kikker.
Als het hele rooster correct is ingevuld, weerklinkt een goed-geluidje en verschijnt een tekening als beloning.

Foutief antwoord

Bij een fout antwoord wordt het antwoordhokje rood gekleurd, een fout-geluidje weerklinkt, de volledige bewerking wordt getoond in het opgavenvenster en de oefening wordt afgebroken.
De klikmuis verschijnt.



Hulp

Er is geen hulp in scenario 5.

Scenario 6

Onderaan het scherm staan drie bewerkingen.

Deze moeten volgens de waarde van de uitkomst worden gesorteerd van klein naar groot.

De kleinste waarde moet in het linker venster worden geplaatst, de grootste waarde in het rechtervenster en de derde waarde in het midden. Bevestig het antwoord als de drie bewerkingen zijn geplaatst.



Evaluatie

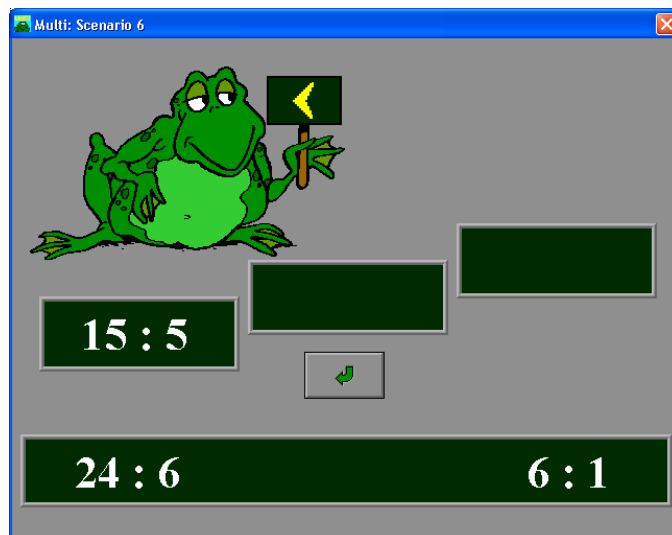
Correct antwoord

De kikker lacht, een goed-geluidje weerklinkt en de klikmuis verschijnt.

Foutief antwoord

Een fout-geluidje weerklinkt en de kikker fronst de ogen.

Twee of drie bewerkingen moeten worden verplaatst om de oefening op te lossen.



Hulp

Er is geen hulp in scenario 6.

Didactische tip

Als u de opgaven en de antwoorden kan noteren op papier, is de oplossing vlug(ger) gevonden!

Scenario 7

Een kikker toont een bord met de opgave.

De opgave meldt hoeveel blokjes moeten worden gekleurd (met een maalbewerking) in het honderdveld.

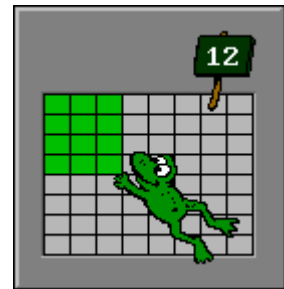
Een springkikker volgt de bewegingen van de muis. Een rechthoek van linksboven tot de positie van de springkikker bepaalt welke blokjes worden gekleurd.

Er worden blokjes gekleurd als de springkikker beweegt naar rechts of naar onder. Er worden blokjes ontkleurd als de springkikker beweegt naar links of naar boven.

De kikker kan ook worden bestuurd met de cursortoetsen.

De springkikker moet worden verplaatst totdat het gevraagde aantal blokjes is gekleurd.

Druk de muistoets of  als het juiste aantal is gekleurd.



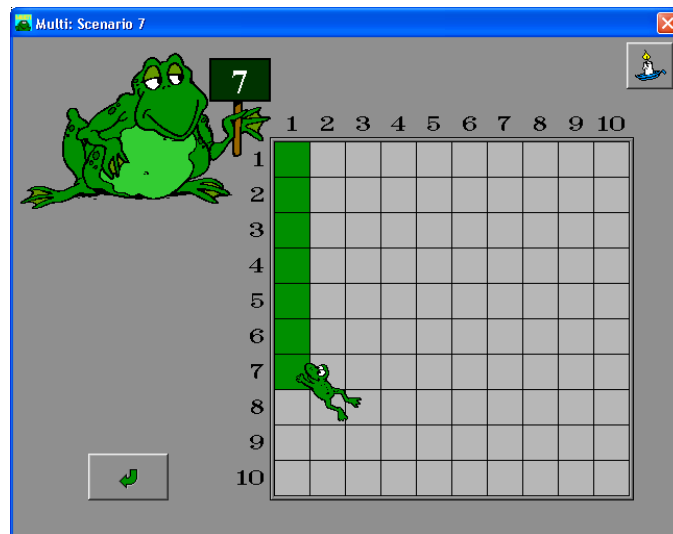
Evaluatie

Correct antwoord

De kikker lacht, een goed-geluidje weerklinkt en de springkikker wipt even op en neer en de klikmuis verschijnt.

Foutief antwoord

Een fout-geluidje weerklinkt en de kikker kijkt even boos.



Hulp

Hulp wordt gevraagd door op de hulptoets  te klikken of door [F1] te drukken.

Op een bord wordt getoond welke tafels kunnen gebruikt worden om het antwoord te vormen. De hulp blijft zichtbaar, er kan meteen worden verder gewerkt.

Didactische tips

Kinderen die vaak het honderdveld gebruiken, proberen soms het antwoord te vormen door een aantal tientallen en een aantal eenheden te kleuren. Dat lukt uiteraard niet want er wordt steeds een rechthoek gekleurd. Het kan nuttig zijn om dit even toe te lichten.

Kunnen de kinderen verklaren waarom er soms meerdere oplossingen zijn en soms maar één?

Wanneer vormt het antwoord een vierkant?

Scenario 8

Er worden telkens 5 opgaven na elkaar aangeboden.

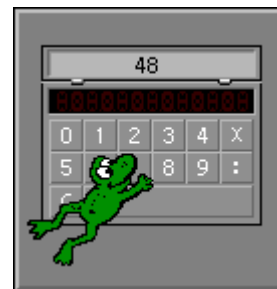
De kikker toont een getal in het opgavenvenster van de calculator.

Een bewerking (maal of deel) die hoort bij dit getal moet worden ingevoerd.

Alle vormen van de bewerking zijn toegelaten, het “=”-teken is optioneel,

de opgave mag niet worden herhaald.

Het getal 1 mag enkel worden gebruikt voor opgaven tot en met 10.



Voorbeeld

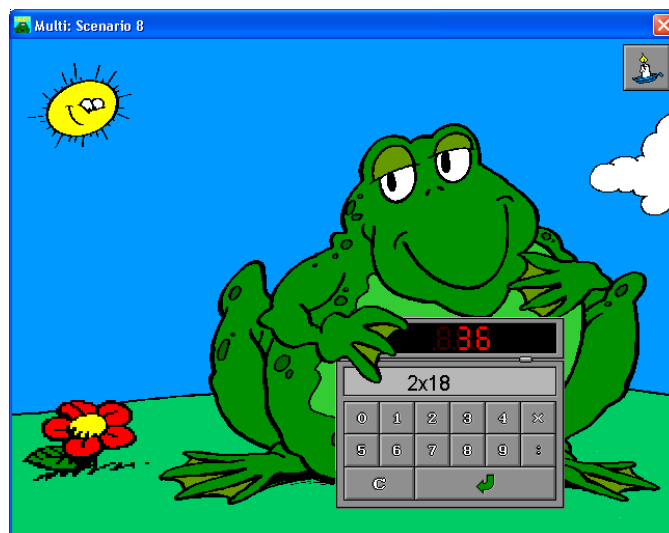
De opgave is 72

Toegelaten antwoorden zijn:

- 8×9
- 9×8

Niet toegelaten antwoorden zijn:

- 72
- 1×72
- 72×1
- ...



Beperkingen en mogelijkheden

Als in het instelmenu alleen **maal** is gekozen, mag hier toch worden geantwoord met een **deelbewerking** (en omgekeerd).

voorbeeld

De opgave is 12; toegelaten antwoorden zijn ook:

- 72 : 6
- 36 : 3

Het maximum aantal tekens (cijfers of bewerkingstekens) dat kan worden ingevoerd is vijf.


voorbeeld

De opgave is 12.

Een constructie zoals: “1200 : 100” kan niet worden ingevoerd!

Hulp



Hulp wordt gevraagd door op de hulptoets  te klikken of door [F1] te drukken.

Een bord toont een gedeelte van een aantal passende bewerkingen.

Deze informatie blijft zichtbaar, er kan meteen worden verder gewerkt.

Druk een toets (muis of toetsenbord) om verder te werken.

Evaluatie

Correct antwoord

De kikker lacht, een goed-geluidje weerklinkt en de volgende opgave verschijnt **of** (na de vijfde opgave) de kikker lacht, een goed-geluidje weerklinkt en de klikmuis verschijnt.

Foutief antwoord

De kikker kijkt boos, een fout-geluidje weerklinkt en het antwoordveld wordt gewist.

U kunt herbeginnen.

Opmerking:

Het invoeren van de cijfers kan ook met het toetsenbord.

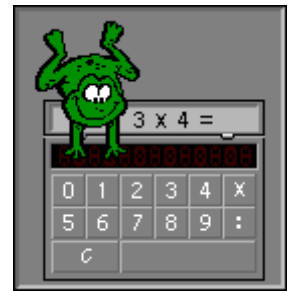
Scenario 9 (test mode A)

De testmode gebruikt het decor van scenario 1.



Een aantal benaderingen is verschillend van scenario 1:

- Een aantal oefeningen dient correct te worden beantwoord. Dit aantal wordt bepaald door de geselecteerde tafel(s), de keuze van maal- en of deeloefeningen en het maximumniveau;
- **elke opgave** dient 1 keer binnen de ingestelde tijdslimiet **correct** te worden beantwoord;
- er worden geen oefeningen met rest aangeboden.



Een klein takenoverzicht wordt steeds op het scherm weergegeven.

Het is ook steeds mogelijk om de laatste gegevens op te roepen via [F3]

De test is klaar als **alle oefeningen correct** zijn behandeld; er wordt naar het takenoverzicht gesprongen.

Evaluatie

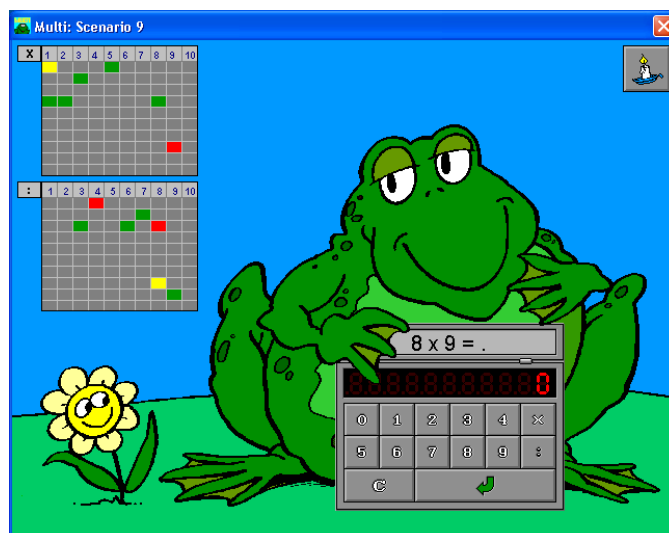
Correct antwoord

De kikker lacht, een goed-geluidje weerklinkt en de volgende oefening wordt aangeboden. (ook de oefeningen met hulp of overschrijding van de tijdslimiet)

Foutief antwoord

De kikker kijkt boos, een fout-geluidje weerklinkt en het juiste antwoord wordt even getoond.

Als de score is gewist voordat de test werd gestart, kan na de test met [F3] de score per tafel worden bestudeerd. In het hoofdmenu is dan ook zichtbaar hoeveel tijd er is gebruikt om de test te maken (onder de selectietoets van scenario 1).



Hulp

Zie scenario 1

Scenario 10 (test mode B)

De testmode gebruikt het decor van scenario 1.



Een aantal benaderingen is verschillend van scenario 1:

- Een aantal oefeningen dient te worden beantwoord. Dit aantal wordt bepaald door de geselecteerde tafel(s), de keuze van maal- en of deeloefeningen en het maximumniveau;
- alle opgaven worden **slechts 1 keer aangeboden** waarna de oefening stopt;
- er worden geen oefeningen met rest aangeboden.



De test is klaar als alle oefeningen zijn behandeld. Het takenoverzicht wordt weergegeven.

Evaluatie

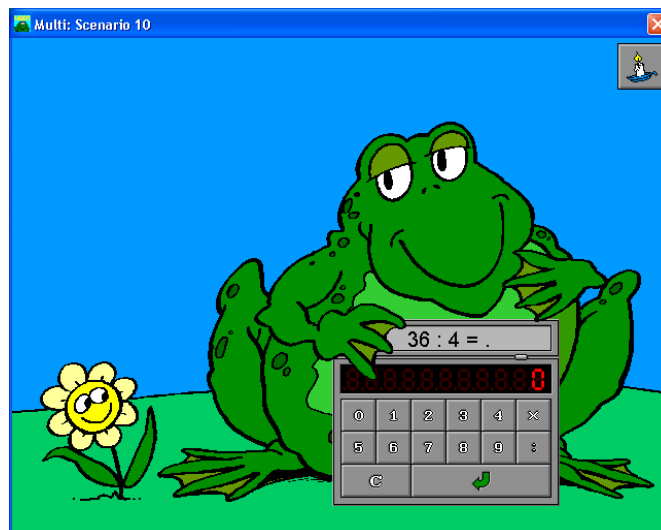
Correct antwoord

De kikker lacht, een goed-geluidje weerklinkt en de volgende oefening wordt aangeboden. (ook de oefeningen met hulp of overschrijding van de tijdslimiet)

Foutief antwoord

De kikker kijkt boos, een fout-geluidje weerklinkt en het juiste antwoord wordt even getoond.

Als de score is gewist voordat de test werd gestart, kan na de test met [F3] de score per tafel worden bestudeerd. In het hoofdmenu is dan ook zichtbaar hoeveel tijd er is gebruikt om de test te maken (onder de selectietoets van scenario 1).



Hulp

Zie scenario 1

Het takenoverzicht

Druk in de test mode op [F3] en een takenoverzicht wordt getoond.

Deze tabel geeft een overzicht van al de opgaven die in de test mode aangeboden worden, waarbij de kleur van elke oefening de status weergeeft.

Met de tabs “X” en “:” kan gewisseld worden tussen een overzicht van de opgaven voor maal- en deeltafels.

De kleuren van de blokjes hebben de volgende betekenis:

- **wit**: deze oefening wordt niet aangeboden
- **grijs**: deze oefening werd nog niet aangeboden
- **rood**: de oefening is fout beantwoord, de oefening wordt in test mode A opnieuw aangeboden
- **groen**: de oefening is correct behandeld
- **oranje**: de oefening werd correct behandeld maar de tijdslimiet werd overschreden, de oefening wordt in test mode A opnieuw aangeboden.
- **geel**: de oefening werd correct behandeld, maar er werd hulp gevraagd, de oefening wordt in test mode A opnieuw aangeboden

Opmerking:

Als er hulp werd gevraagd en de tijdslimiet wordt overschreden, scoort de oefening oranje.

Als de test mode vroegtijdig wordt afgebroken (met [ESC]) is het takenoverzicht niet meer beschikbaar. Het takenoverzicht wordt voor elke test steeds opnieuw opgebouwd.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	1x1	1x2	1x3	1x4	1x5	1x6	1x7	1x8	1x9	1x10
:	2x1	2x2	2x3	2x4	2x5	2x6	2x7	2x8	2x9	2x10
	3x1	3x2	3x3	3x4	3x5	3x6	3x7	3x8	3x9	3x10
	4x1	4x2	4x3	4x4	4x5	4x6	4x7	4x8	4x9	4x10
	5x1	5x2	5x3	5x4	5x5	5x6	5x7	5x8	5x9	5x10
	6x1	6x2	6x3	6x4	6x5	6x6	6x7	6x8	6x9	6x10
	7x1	7x2	7x3	7x4	7x5	7x6	7x7	7x8	7x9	7x10
	8x1	8x2	8x3	8x4	8x5	8x6	8x7	8x8	8x9	8x10
	9x1	9x2	9x3	9x4	9x5	9x6	9x7	9x8	9x9	9x10
	10x1	10x2	10x3	10x4	10x5	10x6	10x7	10x8	10x9	10x10

■ : Goed ■ : Fout ■ : Te maken
■ : Tijdsoverschrijding ■ : Help ■ : Niet te maken

X 19 / 19 na 19 pogingen
: 19 / 19 na 21 pogingen

Sluiten

MULTI.....	2
ALGEMENE AFSPRAKEN.....	3
TOEGEKENDE TOETSEN EN TOETSENCOMBINATIES.....	3
TAALOPTIES	4
MUISGEBRUIK	4
VERPLAATSEN VAN VOORWERPEN	4
MUISSNELHEID.....	4
KLIKMUIS	4
BEVESTIGINGSTOETSEN	5
<i>De instellingen tijdelijk wijzigen</i>	<i>5</i>
<i>De instellingen definitief wijzigen</i>	<i>5</i>
NAAR HET HOOFDMENU.....	5
HET PROGRAMMA VERLATEN.....	5
INSTELLINGEN.....	6
ALGEMEEN	6
KIES TAAL	6
WEERGAVE.....	6
SCHERMBEVEILIGING	7
HET INSTELMENU	8
SPELOPTIE	9
<i>Maaltafels / deeltafels / rest.....</i>	<i>9</i>
MAXIMUM BEREIK	9
KEUZE VAN DE TAFELS.....	9
DE VORM VAN DE OPGAVEN (PUNTOEFENINGEN)	10
DE HULPMODE	10
DE CHRONOMETER.....	10
GELUID	11
ALGEMEEN	11
ACTIE	11
HET HOOFDMENU	12
DUUR VAN EEN SESSIE.....	12
DE CONTROLETOETSEN.....	13
DE GELUIDSINSTELLINGEN OPROEPEN.....	13
HET INSTELMENU OPROEPEN.....	13
INSTELLINGEN BEWAREN.....	13
RAPPORTAGEMODULE.....	13
IDENTIFICATIEMODULE	13
STARTTOETS.....	13
TESTMODULE	13
<i>Testmodule kiezen.....</i>	<i>13</i>
<i>Testmodule uitzetten</i>	<i>13</i>
DE SCENARIO'S	14
ALGEMEEN	14
OVERZICHT PER TAFEL.....	14
HULP.....	14
OVERZICHT IN HET HOOFDMENU	14
DE CALCULATOR	15

SCENARIO 1	16
DEELOEFENINGEN MET REST	16
EVALUATIE.....	16
<i>Correct antwoord</i>	16
<i>Foutief antwoord</i>	16
HULP.....	17
DE ACTIEKNOP.....	17
1. <i>Vermenigvuldigen</i>	17
2. <i>Delen</i>	18
SCENARIO 2	19
EVALUATIE.....	19
<i>Correct antwoord</i>	19
<i>Foutief antwoord</i>	19
HULP.....	19
SCENARIO 3	20
EVALUATIE.....	20
<i>Correct antwoord</i>	20
<i>Foutief antwoord</i>	20
HULP.....	20
SCENARIO 4	21
BEWEGEN.....	21
EEN GETAL OF TEKEN PAKKEN	21
ANTWOORDVENSTER LEEG MAKEN	21
<i>Bewerking</i>	22
EVALUATIE.....	22
<i>Correct antwoord</i>	22
<i>Foutief antwoord</i>	22
HULP.....	22
SCENARIO 5	23
EVALUATIE.....	23
<i>Correct antwoord</i>	23
<i>Foutief antwoord</i>	23
HULP.....	23
SCENARIO 6	24
EVALUATIE.....	24
<i>Correct antwoord</i>	24
<i>Foutief antwoord</i>	24
HULP.....	24
DIDACTISCHE TIP	24
SCENARIO 7	25
EVALUATIE.....	25
<i>Correct antwoord</i>	25
<i>Foutief antwoord</i>	25
HULP.....	25
DIDACTISCHE TIPS	25

SCENARIO 8	26
VOORBEELD	26
<i>Toegelaten antwoorden zijn:</i>	26
<i>Niet toegelaten antwoorden zijn:</i>	26
BEPERKINGEN EN MOGELIJKHEDEN	27
HULP.....	27
EVALUATIE.....	27
<i>Correct antwoord</i>	27
<i>Foutief antwoord</i>	27
SCENARIO 9 (TESTMODE A)	28
EVALUATIE.....	28
<i>Correct antwoord</i>	28
<i>Foutief antwoord</i>	28
HULP.....	28
SCENARIO 10 (TESTMODE B)	29
EVALUATIE.....	29
<i>Correct antwoord</i>	29
<i>Foutief antwoord</i>	29
HULP.....	29
HET TAKENOVERZICHT	30