



dynamic software

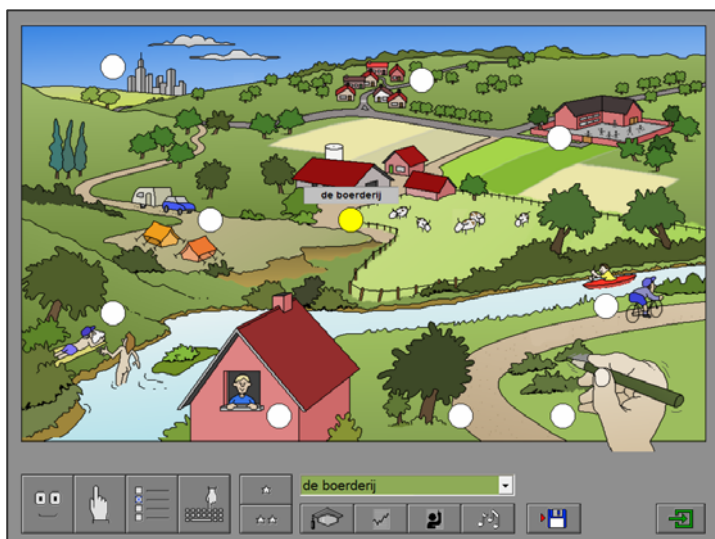
PALABRIS



PALABRIS

Het programma

Palabris laat toe de woordenschat van vijf talen te leren en te oefenen : Nederlands, Frans, Engels, Spaans en Duits. Er zijn meer dan 7000 items, over 330 prenten gespreid, beschikbaar.



In het hoofdmenu is keuze uit **10 thema's**:

- de boerderij;
- het lichaam;
- de school;
- de sport;
- de stad;
- de straat;
- de vakantie;
- de woning;
- het bijvoeglijk naamwoord;
- het werkwoord.

Voor elk thema zijn er **vier activiteiten**:

- de wereld van Palabris verkennen (aanvullend op het taalaspect van het programma, is Palabris ook geschikt om de 'wereld' te leren kennen);
- oefenen door het juiste aanwijspunt of de juiste naam van een item te kiezen;
- oefenen met meerkeuzevragen;
- oefenen door de namen in te tikken (spellingsaspect).

In een set-up dialoog kan per activiteit worden gekozen uit verschillende parameters die afwisseling brengen in het oefenmateriaal (bv. werken met ofwel een basiswoordenschat, ofwel een meer uitgebreide woordenschat).

Palabris tracht een aanwijspunt te linken aan de meest toepasselijke benaming. Keuzes maken was soms onvermijdelijk. Om tegemoet te komen aan de complexiteit en de rijkdom van elke taal en de regionale nuances, heeft het programma een ingebouwde editor. Deze laat toe wijzigingen in de data aan te brengen. Het is zelfs mogelijk extra talen (maximum 3) in te voeren.

Goed om weten

- De zelfstandige naamwoorden worden met het bepaald lidwoord en in de enkelvoudige vorm getoond (uitgezonderd in geval van een noodzakelijk meervoud).
- Verplichte hoofdletters zijn essentieel (zie *automatische conversie pag. 26*).
- Alle accenten (Frans, Spaans, Duits) zijn essentieel (zie *automatische conversie pag. 26*).
- Koppeltekens en spaties zijn essentieel.
- Brits Engels is van toepassing.
- In het Frans is het geslacht van een zelfstandig naamwoord met het lidwoord l' aangegeven met **(m)** of **(f)**, en dit alleen in de eerste activiteit (verkenning).
- Als twee of meer namen eenzelfde vertaling hebben, wordt tussen vierkante haakjes een korte, aanvullende verklaring gegeven.

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
[F1]	hulp vragen (<i>zie pag. 22, 25, 28, 29</i>) het structuuroverzicht oproepen (<i>zie pag. 16</i>)	enkel in de scenario's 2, 3 en 4 enkel in de bladermode
[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 (<i>zie pag. 8</i>)	in alle scenario's en in het hoofdmenu
[ALT]+[F3]	oproepen van de identificatiemodule (<i>zie pag. 8</i>)	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 (<i>zie pag. 5</i>)	enkel in het hoofdmenu
[CTRL]+[F2]	oproepen van de optiedialoog (<i>zie pag. 10</i>)	enkel in het hoofdmenu
[CTRL]+[F3]	oproepen van de geluidsinstellingen (<i>zie pag. 9</i>)	enkel in het hoofdmenu

Muisgebruik

Komt de aanwijscursor op een plaats waar een actie mogelijk is (bijvoorbeeld een knop), dan verandert de cursor in een aanwijshandje.

Druk voor elke selectie of handeling op de linkermuisknop.

Het programma gebruikt de '**kindersleep**': 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.

OPMERKING

Ook via de Windows muiseigenschappen kan 'kindersleep' ingesteld worden via de optie 'Klikvergrendeling'. Gelieve deze optie uit te zetten om interacties met de ingebouwde 'kindersleep' te vermijden.

Klikmuis



Als de klikmuis verschijnt, klik op de linkermuisknop, druk op de spatiebalk of druk op de [RETURN]-toets.

Druk op de [ESC]-toets om naar het hoofdmenu terug te keren.

Commando-knoppen



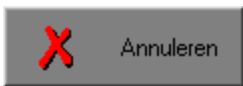
De instellingen **tijdelijk** wijzigen

Breng de gewenste wijzigingen aan en klik op de **OK**-knop. De nieuwe instellingen zijn nu in alle activiteiten tijdelijk van toepassing. Een nieuwe start van het programma gebruikt de oorspronkelijke instellingen.



De instellingen **definitief** wijzigen

Breng de gewenste wijzigingen aan, klik op de **Opslaan**-knop en vervolgens op de **OK**-knop. Vanaf nu worden de nieuwe instellingen definitief als 'default' gebruikt .



Annuleren

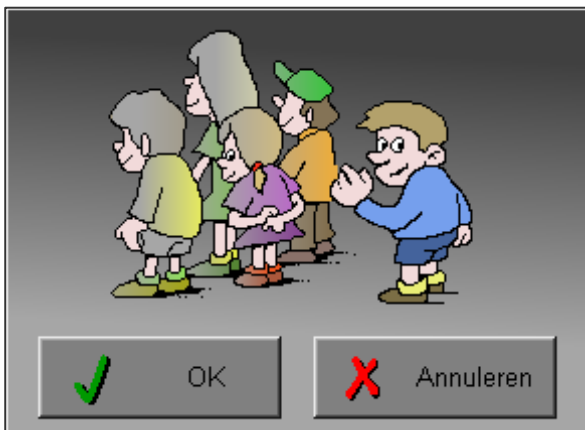
Na een klik op de **Annuleren**-knop blijven de oorspronkelijke instellingen behouden. Eventuele wijzigingen worden genegeerd.

Terug naar het hoofdmenu

Druk tijdens het oefenen op de [**ESC**]-toets om naar het hoofdmenu terug te keren.

Het programma verlaten

Druk op de [**F10**]-toets om het programma te verlaten.



Bevestig met een klik op de **OK**-knop of met een druk op de [**ENTER**]-toets.

Om te annuleren, klik op de **Annuleren**-knop.

Algemene instellingen

Druk in het hoofdmenu op de [CTRL]+[F1]-toetsen om de set-up dialoog te openen.



Hier worden de globale instellingen van het programma bepaald.

Om de dialoog te sluiten (*idem als 'Commandoknoppen' op pag. 4*)

Klik op de **OK**-knop om de instellingen **tijdelijk** te activeren en om naar het hoofdmenu terug te keren.

Klik op de **Opslaan**-knop om de nieuwe instellingen op te slaan. Klik vervolgens op de **OK**-knop om naar het hoofdmenu terug te keren.

Klik op de **Annuleren**-knop om naar het hoofdmenu terug te keren. Eventuele wijzigingen worden genegeerd.

Taal (menutaal)

De **menutaal** is de taal gebruikt op **knoppen** en **dialogen**.

Te kiezen uit: Systeeltaal (automatisch bepaald via de gebruikerstaal in Windows), Nederlands, Frans of Engels.

Opgelet:

*Als Spaans of Duits als **oefentaal** wordt gekozen (zie pag. 10), dan dient ook één van bovenvermelde talen te worden ingesteld.*

Scherm

Deze instelling bepaalt in welke schermmodus het programma wordt weergegeven.

Er zijn 3 mogelijkheden:

- Windows standaard;
- Windows met afgeschermd desktop;
- gehele scherm (1024 x 768).

Is 'Windows met afgeschermd desktop' gekozen, dan is de achtergrondkleur vrij instelbaar. Standaard is deze kleur donkerblauw.

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 de modi 'Windows met afgeschermd desktop' of 'gehele scherm', wordt de taakbalk tijdens het spelen verborgen.

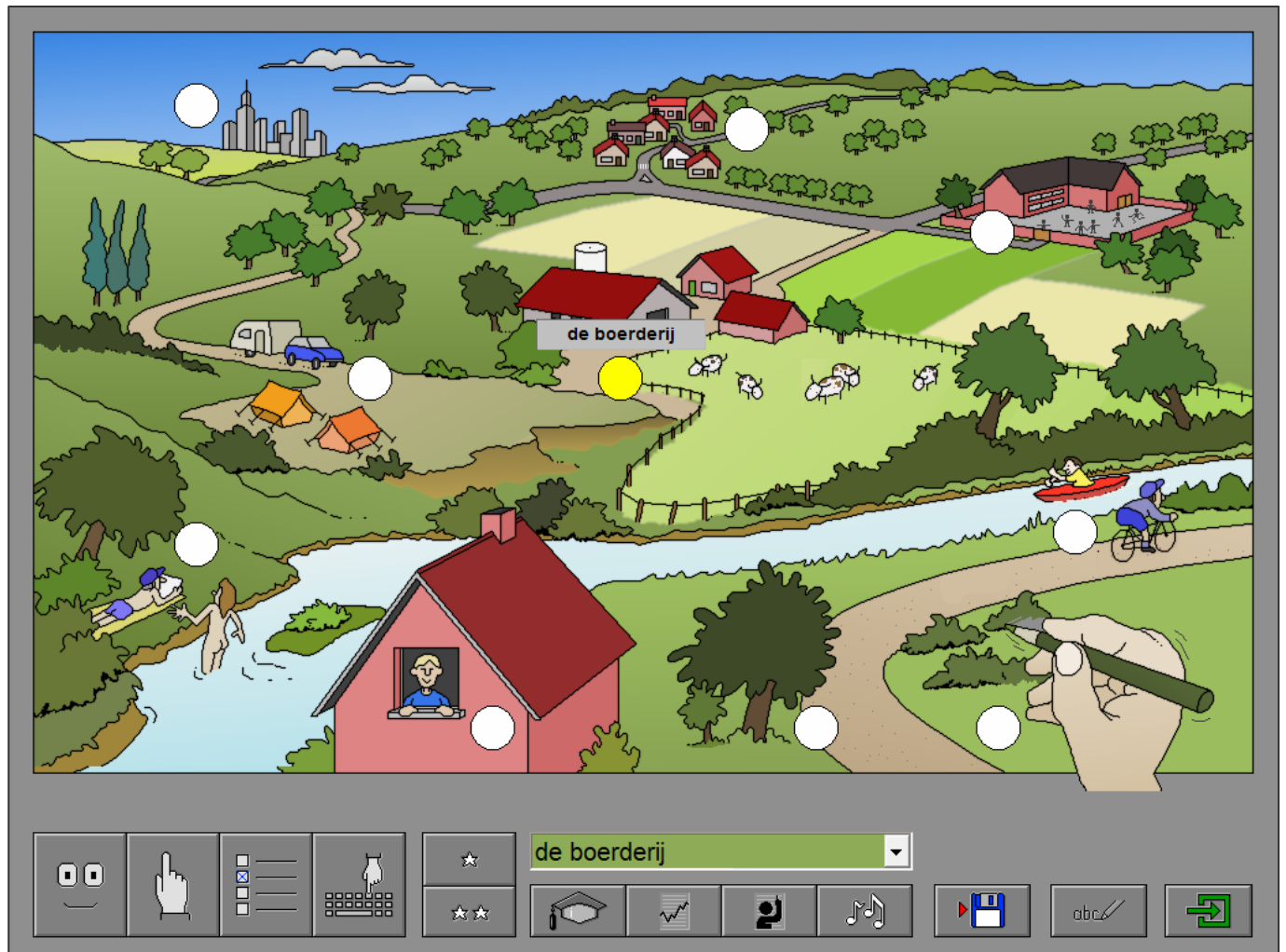
Muis

De snelheid van de muis kan in drie gradaties worden ingesteld.

Druk eventueel op de [F2]-toets in het hoofdmenu om voor de muiscursor een andere vorm te kiezen.

Het hoofdmenu

Het hoofdmenu biedt 10 thema's. Kies een thema door op één van de witte aanwijspunten te klikken of door selectie in het scrollvenster (zie pag. 7). Als de muiscursor over een aanwijspunt wordt bewogen, wordt de naam van het thema getoond. Als een thema is gekozen, kleurt het corresponderende aanwijspunt geel.



scenarioknoppen
(zie pag. 7)

niveaunknoppen
(zie pag. 7)

controleknoppen
(zie pag. 8)

startknop
(zie pag. 7)
indien beschikbaar,
editorknop
(zie pag. 9)

De Scenario-knoppen

Klik op een **Scenario**-knop om het gewenste scenario te selecteren.



Scenario 1 (zie pag. 17)

Vrij verkennen.



Scenario 2 (zie pag. 20)

De correcte naam of het correcte aanwijspunt kiezen.



Scenario 3 (zie pag. 23)

De correcte naam in een meerkeuzelijst kiezen.



Scenario 4 (zie pag. 26)

De correcte naam intikken.

De Niveau-knoppen

(ook selecteerbaar in de optiedialoog, zie pag. 10)

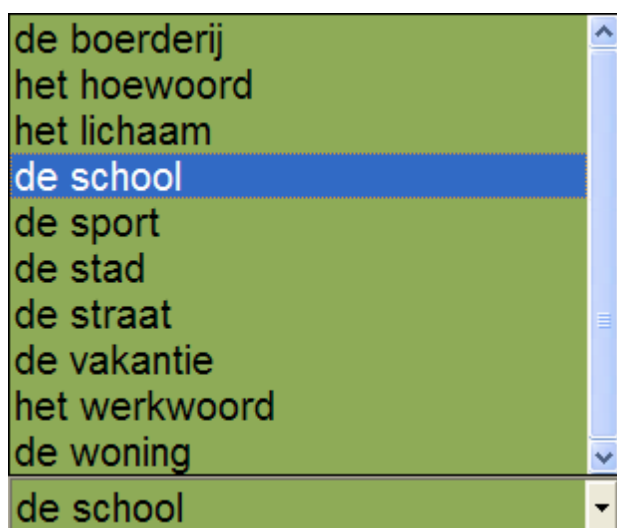


Niveau 1: een basiswoordenschat wordt gebruikt.



Niveau 2: een meer uitgebreide woordenschat wordt gebruikt (alle items).

Het scrollvenster



Een thema kan ook in het scrollvenster worden gekozen. Het betreffende aanwijspunt kleurt geel.

De Start-knop



Klik op  als een scenario en een thema zijn gekozen.

De Controle-knoppen

De rapportagemodule

Meer informatie: zie de 'handleiding rapportagemodule' in de programmapolder of op de CD.



Klik op  of druk op de [ALT]+[F1]-toetsen om de rapportagemodule te activeren.



Actie	Scenario	Type	Observatie
2	3	X	de kieviet (de rat)
10	3	X	de mol (het everzwijn)
15	3	X	het web (de vleermuis)
25	3	i	het dier: 22/25

In deze module kunnen de geregistreerde resultaten bekeken en uitgeprint worden. Verschillende schermen tonen:

- alle parameters die tijdens een geselecteerde oefensessie werden toegepast;
- de resultaten van de oefensessie;
- de resultaten van een bepaald interval tijdens een oefensessie (d.m.v. een staafdiagram);
- een gedetailleerde lijst van alle gedurende een oefensessie opgetekende observaties.


Groep: Klas 3A
Leerling: Jan
Datum - tijd: 2010/12/01 13:58
Instellingen: scenario: 3, Niveau: 2

	🕒	👍	🗨️ 1x	🗨️ > 1x	🚫
01:00	12	0	0	2	
02:00	10	0	0	1	
Som	22	0	0	3	

De identificatiemodule

Meer informatie: zie de 'handleiding identificatiemodule' in de programmapolder of op de CD.



Klik op  of druk [ALT]+[F3] om de identificatiemodule te activeren.


In deze module kan een selectie worden gemaakt uit de aanwezige groepen en/of leerlingen in een leerlingendatabase.

De identificatiemodule biedt 2 mogelijkheden:

- geen naam: er wordt geen naam gebruikt en de registraties worden bewaard als 'onbekend';
- vrije invoer: een geef de naam van een leerling (en eventueel groep) waaronder de registraties worden bewaard.

Geluidsinstellingen



Klik op  of druk op de [CTRL]+[F3]-toetsen om de dialoog te activeren.

OPMERKING:

Een geluidskaart is aanbevolen. Zonder geluidskaart is de **Geluids**-knop gedeactiveerd.



De **Actie**-knop bepaalt of er tijdens de activiteiten al dan niet geluid is.



De **Schuif**-knop regelt het volume.



Klik op de **Test**-knop om het volume te testen.

Om de dialoog te sluiten (*idem als 'Commando-knoppen' op pag. 4*)

- Klik op de **OK**-knop om de instellingen **tijdelijk** te activeren en om naar het hoofdmenu terug te keren.
- Klik op de **Opslaan**-knop om de nieuwe instellingen **op te slaan**. Klik vervolgens op de **OK**-knop om naar het hoofdmenu terug te keren.
- Klik op de **Annuleren**-knop om naar het hoofdmenu terug te keren. Eventuele wijzigingen worden genegeerd.

Opslaan



Klik op  om de instellingen onder de huidige bestandsnaam op te slaan.

Editor



Klik op  om de editor te activeren (*zie pag. 30*).

OPMERKING:

In de optiedialoog (tab 'algemeen') kan worden bepaald of deze knop al dan niet zichtbaar is in het hoofdmenu (*zie pag. 6*).

De optiedialoog



Klik op  of druk op de [CTRL]+[F2]-toetsen om de optiedialoog te activeren.

Opties (F:\dainamic\data\Palabris\default.dsf)

Algemeen Scenario 1 Scenario 2 Scenario 3 Scenario 4

Hulp-taal
Frans

Oefentaal
Nederlands

Mode
 altijd
 op vraag

Navigatietaal
Nederlands

Niveau
niveau 1

Editor
 editor beschikbaar
 editor niet beschikbaar

Opslaan Opslaan als Openen Annuleren OK

Tabblad 'algemeen'

Hulp-taal

Hulp-taal
Frans

Mode
 altijd
 op vraag

Kies de hulp-taal (de taal die je bij het oefenen zal helpen) en bepaal of die hulp altijd ter beschikking is of moet worden opgeroepen.

Oefentaal

Oefentaal
Nederlands

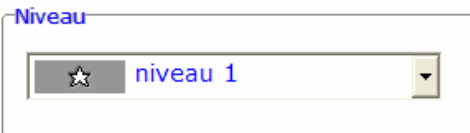
Kies de oefentaal (de taal waarin je wenst te oefenen).

Navigatietaal



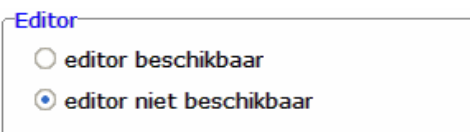
Kies de navigatietaal (de taal die in het hoofdmenu, bij de aanwijspunten en in het structuuroverzicht wordt gebruikt).

Niveau



Kies het niveau (ook instelbaar in het hoofdmenu, zie pag. 7):
niveau 1: een basiswoordenschat wordt gebruikt;
niveau 2: een meer uitgebreide woordenschat wordt gebruikt.

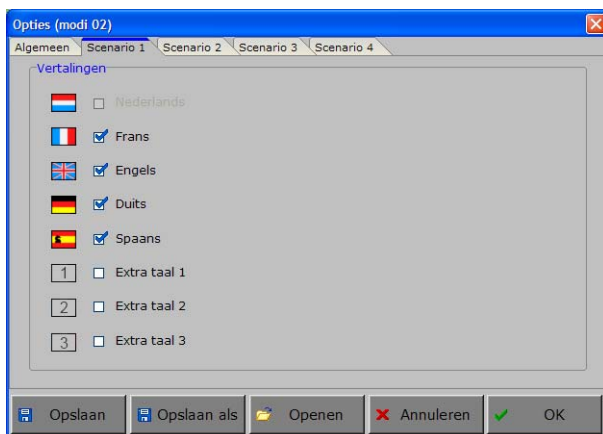
Editor



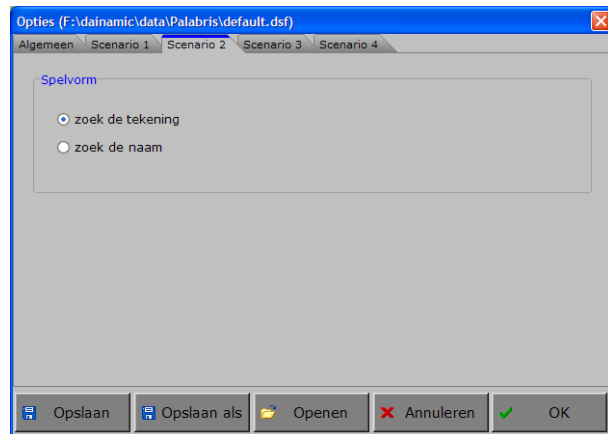
Bepaal of de editor al dan niet in het hoofdmenu beschikbaar is (zie 'De Palabris editor' pag. 30).

Tabbladen 'scenario's'

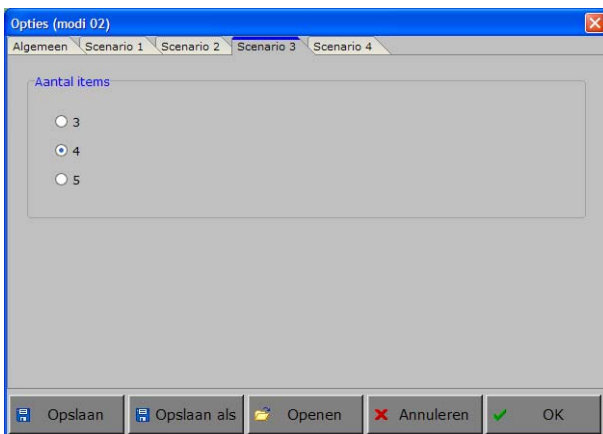
Met de tabbladen 'scenario's' kunnen, per scenario, specifieke opties worden gekozen. De opties per scenario worden verder, in de beschrijving van elk scenario, toegelicht.



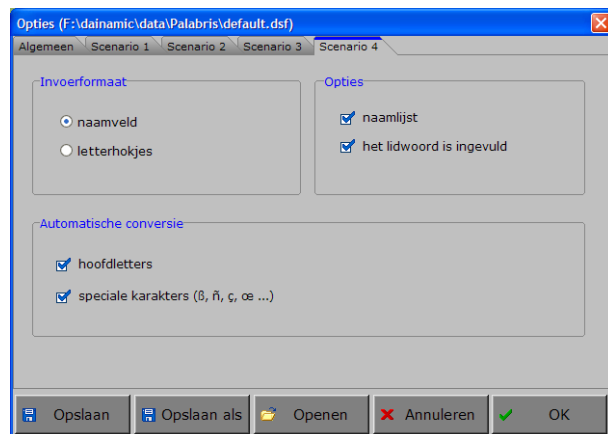
opties scenario 1



opties scenario 2




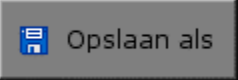
opties scenario 3

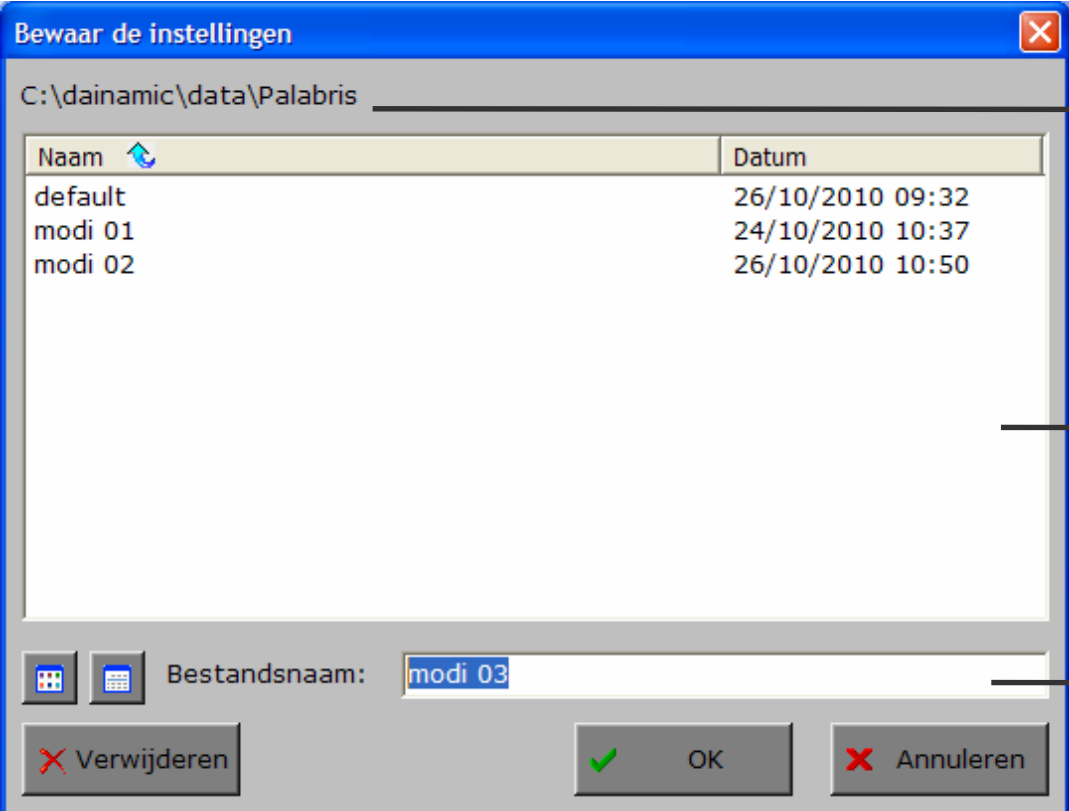


opties scenario 4

Knoppen in de optiedialoog

*  **Op slaan** Klik op deze knop om de instellingen onder de huidige bestandsnaam te bewaren.

*  **Op slaan als** Klik op deze knop om de instellingen onder een zelf te kiezen naam te bewaren.





het pad waar de instellingen worden bewaard

Opmerking
Het pad kan worden bepaald in de set-up.

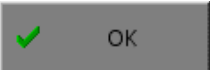
het venster met het overzicht van de bestanden met instellingen

de plaats om een nieuwe bestandsnaam in te geven

 Klik op deze knop om in het venster alleen de namen van de bestanden te tonen.

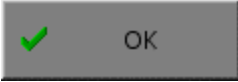

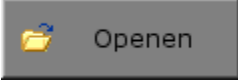
 Klik op deze knop om in het venster een uitgebreid overzicht te tonen, met sorteermogelijkheid.


 **Verwijderen** Klik op deze knop om het geselecteerde bestand te verwijderen.

Klik op  **OK** om de instellingen te bewaren.

OPMERKING:

Kiest u geen eigen bestandsnaam dan worden de instellingen als 'default' bewaard.

- *  Klik op deze knop om de wijzigingen te bevestigen en de dialoog te sluiten. Met de **OK**-knop worden de instellingen wel actief, maar niet automatisch bewaard. Opslaan moet vooraf gebeuren met de knoppen 'Opslaan' of 'Opslaan als' of via de **Opslaan**-knop in het hoofdmenu.
- *  Klik op deze knop om eventuele wijzigingen ongedaan te maken en de dialoog te sluiten. Als 'Opslaan' en 'Opslaan als' werden gebruikt, kunnen wijzigingen die daarvoor werden ingevoerd niet meer ongedaan worden gemaakt.
- *  Klik op deze knop om een bestand met instellingen te openen uit een keuzelijst. De gekozen bestandsnaam wordt de huidige bestandsnaam.



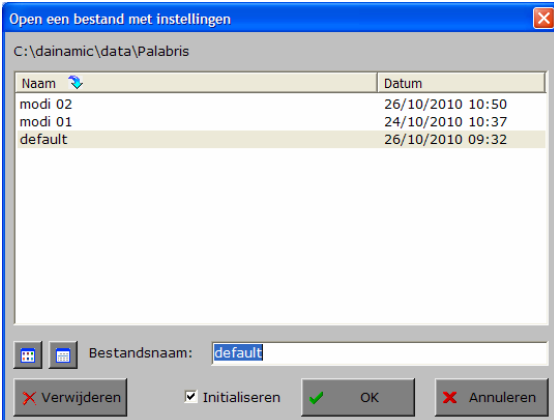
het pad waar de instellingen worden geopend

Opmerking
Het pad kan worden bepaald in de set-up.

het venster met het overzicht van de bestanden met instellingen

de plaats waar de geselecteerde bestandsnaam verschijnt

Extra optie: initialiseren



Naam	Datum
modi 02	26/10/2010 10:50
modi 01	24/10/2010 10:37
default	26/10/2010 09:32

Het is mogelijk om de instellingen van een programma terug te zetten naar de initiële waarden (de toestand van juist na de installatie van het programma).

Kies daarvoor 'Openen', selecteer een bestand (bijvoorbeeld 'default'), zet een vinkje in de checkbox 'initialiseren' en klik op de **OK**-knop. De keuze moet nog worden bevestigd.

LET OP

Als men deze initiële toestand wenst te bewaren, is 'Opslaan' noodzakelijk.

De scenario's

Hoe te spelen

Scenario 1

Dit scenario **blijft** steeds in de bladermode.

Druk op de [ESC]-toets om naar het hoofdmenu terug te keren.

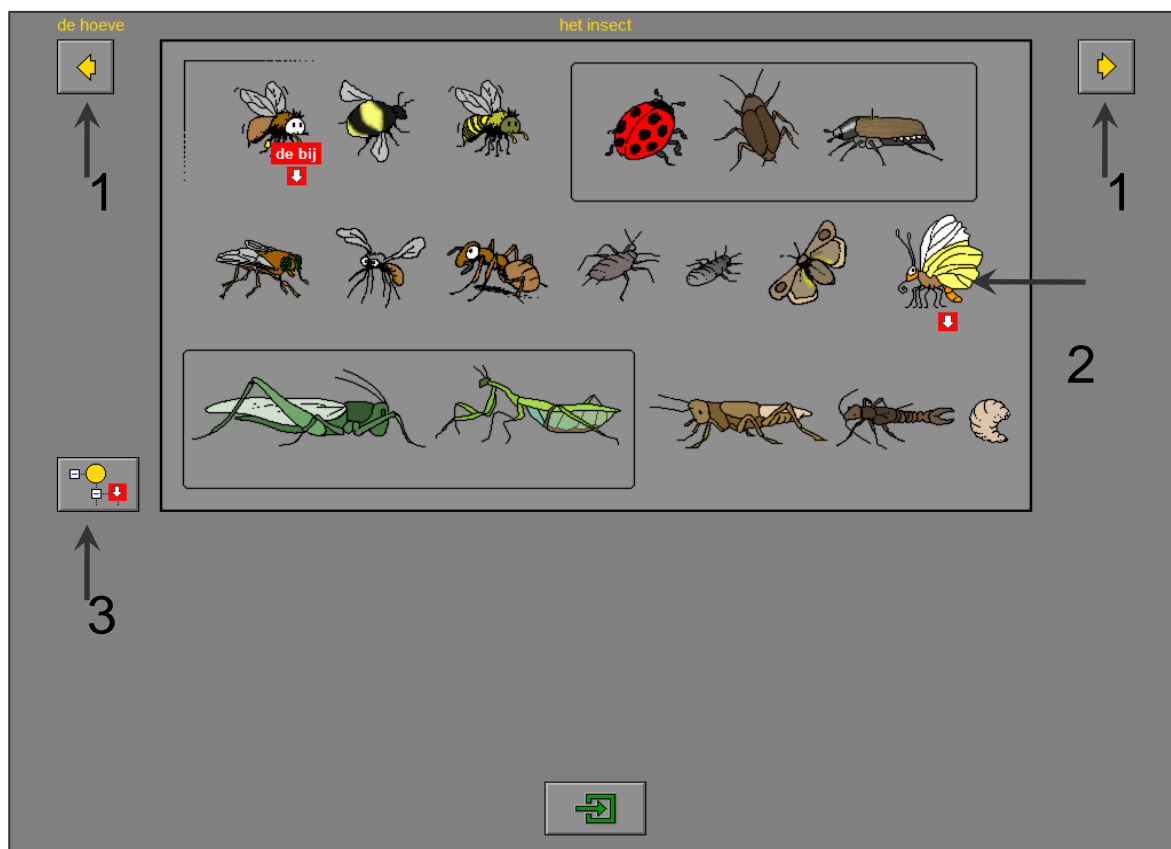
Scenario's 2, 3 en 4

Deze scenario's **starten** in de bladermode.

Druk tijdens de oefening op de [ESC]-toets om naar de bladermode terug te keren.

Druk nogmaals op de [ESC]-toets om naar hoofdmenu terug te keren.

Kies een illustratie.



De actieve illustratie wordt gekozen:

- met de oranje **Blader**-knoppen in de linkerboven- en rechterbovenhoek (1) ga je naar de illustratie juist vóór of juist na de actueel actieve illustratie;
- met een klik op de **Sprong**-knop (2) ga je naar een illustratie, gerelateerd aan het aanwijspunt ernaast. Als je de cursor over de **Sprong**-knop beweegt, wordt de naam van de gerelateerde illustratie getoond;
- door selectie in het structuuroverzicht, op te roepen met een klik op de **Structuur**-knop (3) (zie pag. 16).

Klik op  om de **oefenmode** te starten.

Oefenmode

het huisdier

39/45



de uier

het big

de hengst

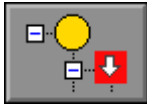
39
45



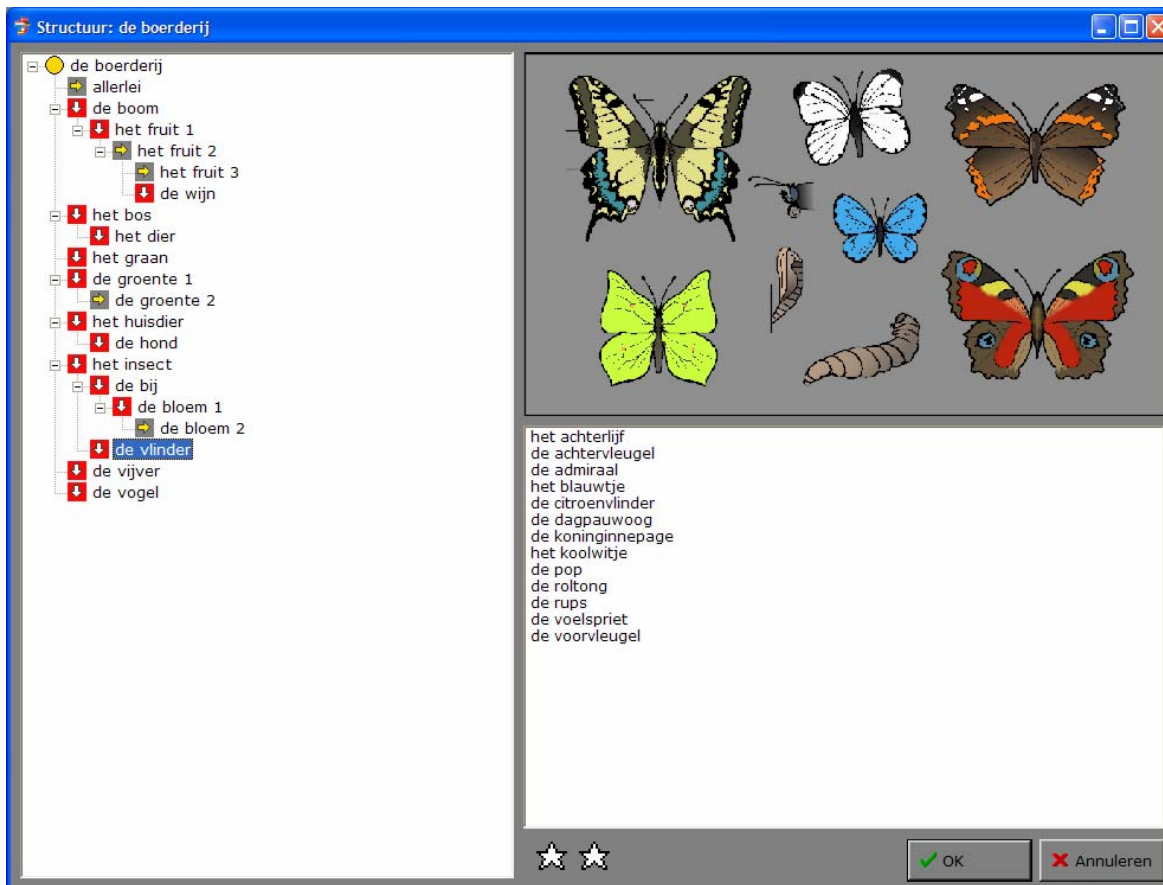
Tijdens het oefenen wordt de actuele score van de leerling rechtsboven getoond. Als alle items zijn behandeld, verschijnt het Palabrismannetje met de eindscore en de klikmuis verschijnt.

Druk op de **[ESC]**-toets om naar de bladermode terug te keren.

Het structuuroverzicht






Klik op  of druk op de [F1]-toets om het structuuroverzicht te activeren.



In het structuuroverzicht kunnen de illustratie en de bijhorende naamlijst worden bekeken door een item te selecteren. Met de cursortoetsen op het toetsenbord blader je door het structuuroverzicht.

Met een klik op de naam van een illustratie of op de **OK**-knop, wordt de geselecteerde illustratie geactiveerd. Met de **Annuleren**-knop keer je terug naar de vorige illustratie.

Symbolen in het structuuroverzicht

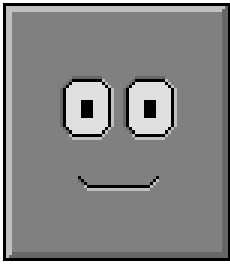
-  verwijst naar de hoofdillustratie van het thema
-  verwijst naar een illustratie gerelateerd aan een sprongsymbool
-  verwijst naar een illustratie die kan worden gekozen met de bladertoetsen

Niveauaanduiding (sterren)

1 ster: niveau 1 is actief

2 sterren: niveau 2 is actief

Het niveau werd geselecteerd in de optiedialoog (zie pag. 10) of in het hoofdmenu (zie pag. 6)



Scenario 1

Vrij verkennen

Opties

(zie optiedialoog, tabblad 'scenario 1' pag. 11)

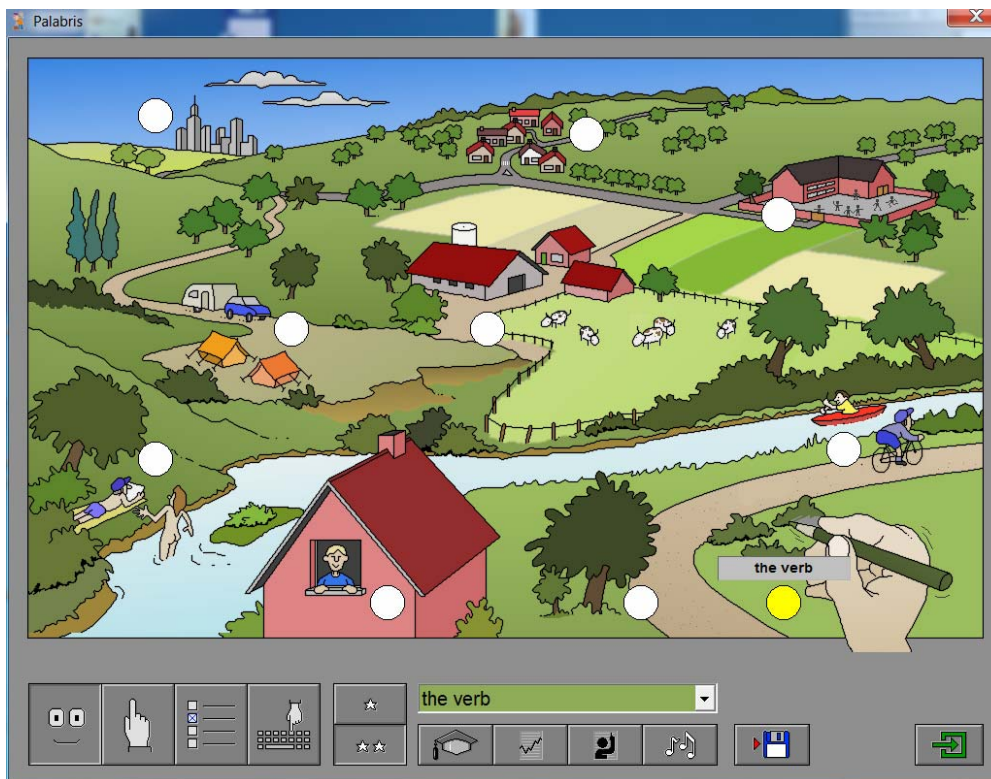
Gebruikte talen

Vertalingen

	<input type="checkbox"/> Nederlands
	<input checked="" type="checkbox"/> Frans
	<input checked="" type="checkbox"/> Engels
	<input checked="" type="checkbox"/> Duits
	<input checked="" type="checkbox"/> Spaans
<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> Extra taal 1
<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> Extra taal 2
<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> Extra taal 3

Selecteer de talen die ook tijdens het oefenen moeten worden getoond.

Start



Als scenario 1 en een thema zijn geselecteerd, klik op

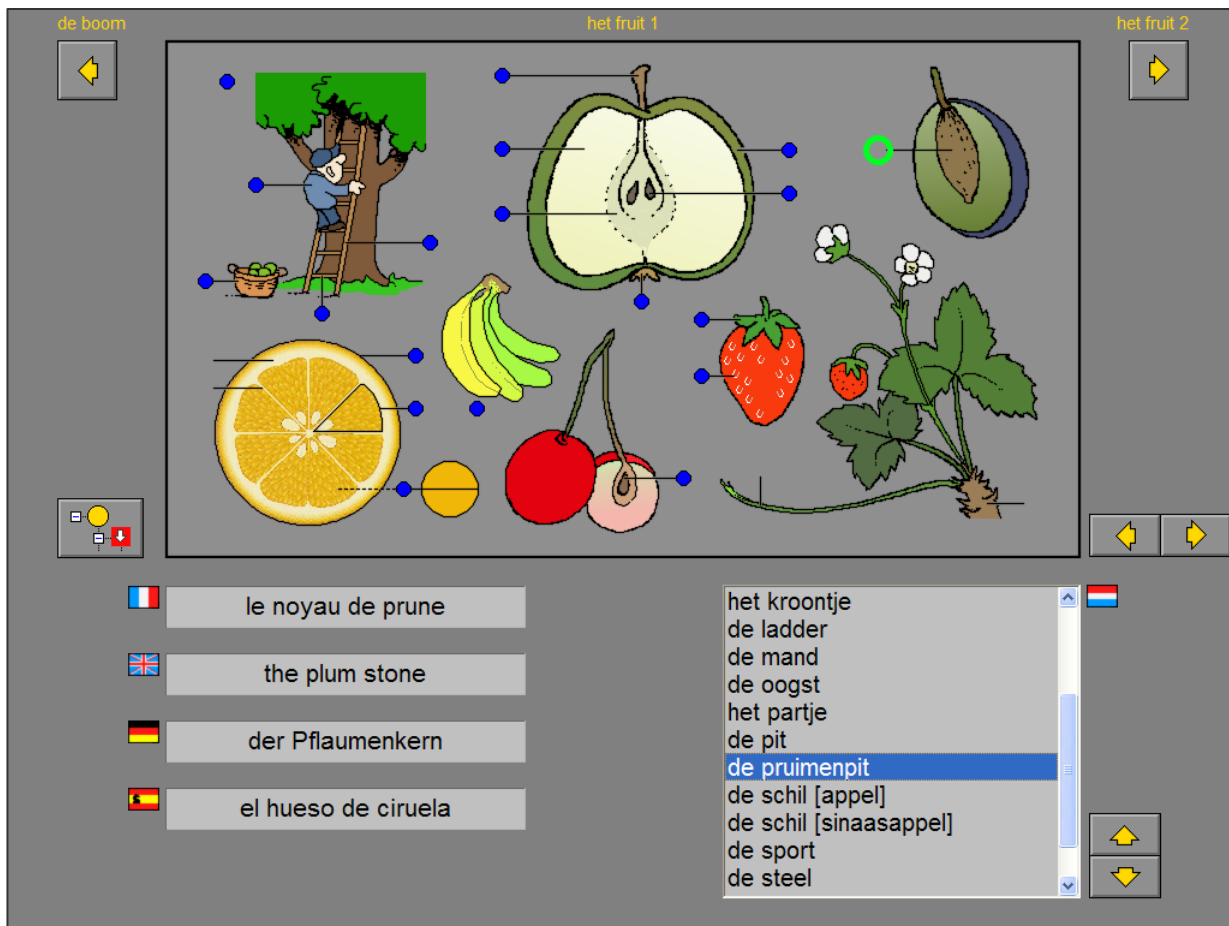


Hoe te spelen

De actieve illustratie wordt gekozen:

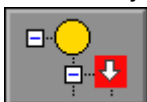
- met de oranje **Blader**-knoppen in de linkerboven- en rechterbovenhoek ga je naar de volgende of de vorige illustratie;
- met een klik op de **Sprong**-knop ga je naar een illustratie, gerelateerd aan het aanwijspunt ernaast. Als je de cursor over de **Sprong**-knop beweegt, wordt de naam van de gerelateerde illustratie getoond;
- door selectie in het structuuroverzicht, op te roepen met een klik op de **Structuur**-knop.

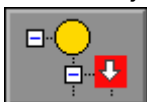
Druk op de [ESC]-toets om naar de bladermode terug te keren.



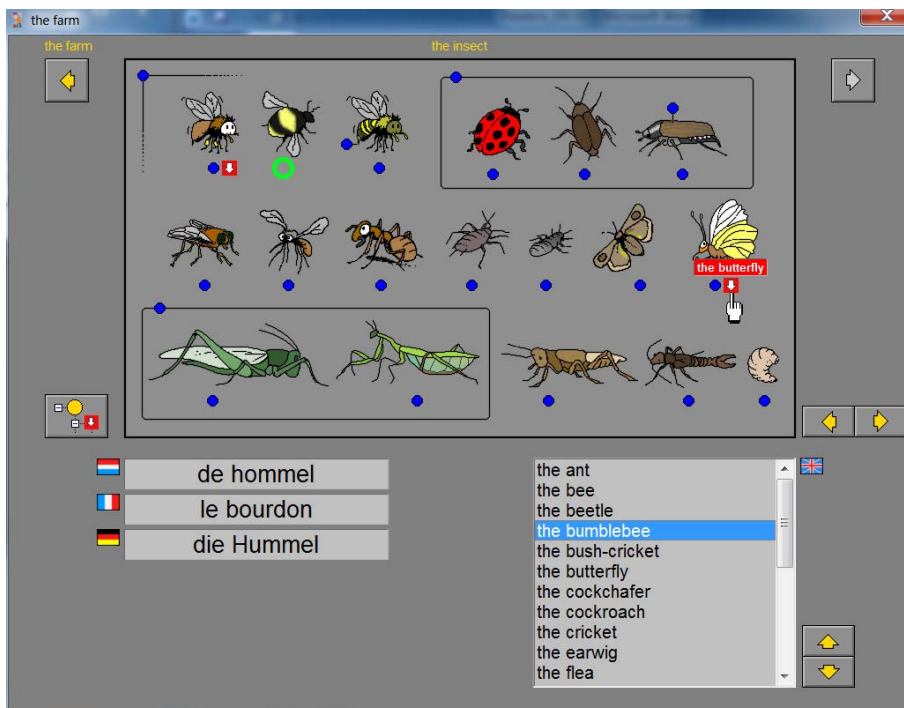
Bovenaan, in het midden, wordt de naam van de actuele illustratie getoond. Boven de oranje **Blader**-knoppen wordt de naam van de vorige en de volgende plaat getoond.

Met de **Blader**-knoppen onderaan rechts van de illustratie, kunnen de aanwijspunten worden doorlopen in de volgorde van hun positie op de illustratie. Met de **Blader**-knoppen naast de listbox worden de aanwijspunten doorlopen in de (alfabetische) volgorde van de lijst. Klikken op een naam in de lijst is ook mogelijk.



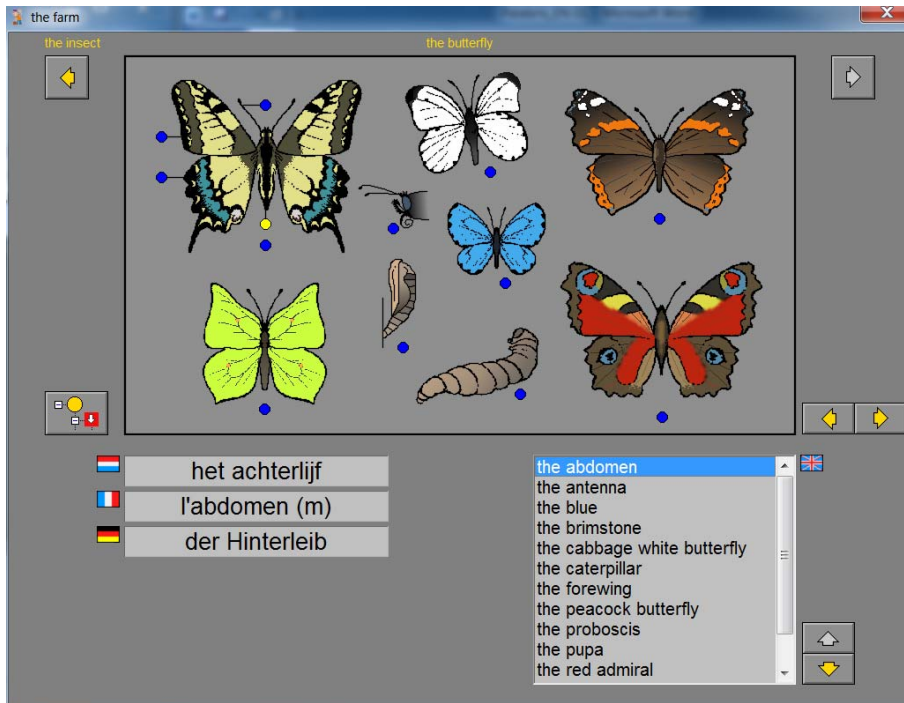
Klik op  of druk op de [F1]-toets om het structuuroverzicht van een thema te activeren.

Een klik op de **Sprong**-knop activeert de gerelateerde illustratie.
 Wordt de muiscursor over de **Sprong**-knop bewogen, dan wordt de naam van die illustratie
 getoond.



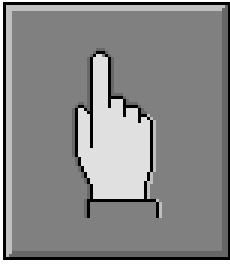
illustratie 'het insect'

Bijvoorbeeld: Klik op de illustratie 'het insect' op de **Sprong**-knop bij de vlinder. Een illustratie
 i.v.m. vlinders wordt geactiveerd.



illustratie 'de vlinder'

Druk op de [ESC]-toets om naar het hoofdmenu terug te keren.



Scenario 2

Selecteer het juiste aanwijspunt of de juiste naam

Opties

(zie optiedialoog, tabblad 'scenario 2' pag. 11)

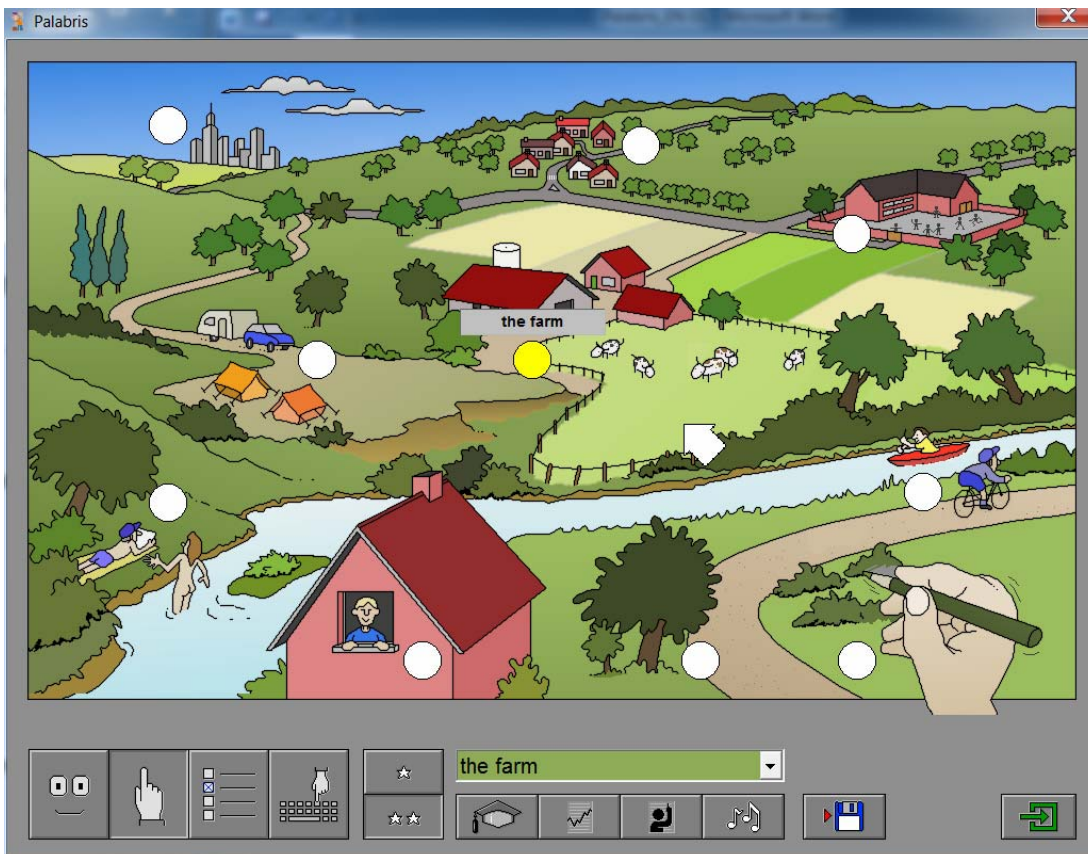
Spelmode


Spelvorm

- zoek de tekening
- zoek de naam

Selecteer 'aanwijspunt' als je voor het juiste aanwijspunt kiest.
Selecteer 'naam' als je voor de juiste naam kiest.

Start



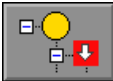
Klik op  als scenario 2 en een thema zijn geselecteerd

Hoe te spelen


De actieve illustratie wordt gekozen:

- met de oranje **Blader**-knoppen in de linkerboven- en rechterbovenhoek ga je naar de volgende of de vorige illustratie;
- met een klik op de **Sprong**-knop ga je naar een illustratie, gerelateerd aan het aanwijspunt ernaast. Als je de cursor over de **Sprong**-knop beweegt, wordt de naam van de gerelateerde illustratie getoond;
- door selectie in het structuuroverzicht, op te roepen met een klik op de **Structuur**-knop.



Klik op  of druk op de **[F1]**-toets om het structuuroverzicht te activeren.

Druk op de **[ESC]**-toets om naar de bladermode terug te keren.

Klik op  om het scenario te starten. Afhankelijk van de gemaakte keuze in de optiedialoog, tabblad 'scenario 2', wordt één van twee oefentypes geactiveerd.



of



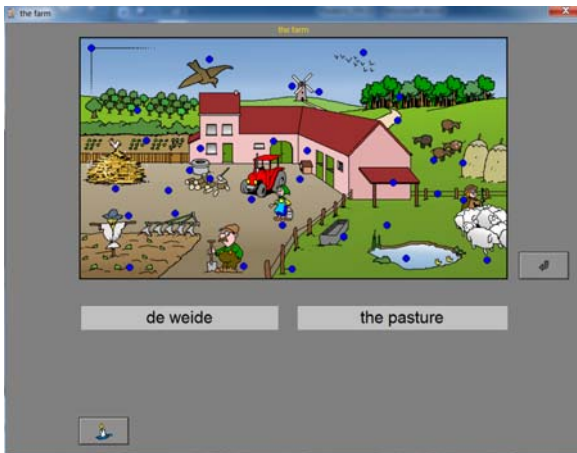
Oefentype 1: het juiste **aanwijspunt** selecteren
(Gekozen in de optiedialoog, tabblad 'scenario 2', pag. 11)


Oefentype 2: de juiste **naam** selecteren
(Gekozen in de optiedialoog, tabblad 'scenario 2', pag. 11)

Oefentype1: selecteer het juiste aanwijspunt.

Klik op het juiste aanwijspunt of beweeg met de muis over het correcte aanwijspunt en bevestig de keuze met de **Antwoord**-knop.

Hulpfunctie



Klik op  of druk op de [F1]-toets om de hulpfunctie te activeren. De hulp verloopt progressief.

- De eerste keer (wanneer in de optiedialoog voor de hulpfunctie 'op vraag' is gekozen), wordt de vertaling in de hulp-taal getoond.
- De tweede keer wordt het aantal getoonde aanwijspunten op de illustratie tot 5 beperkt.

eerste keer hulp

Evaluatie

- **juist antwoord**
De achtergrond kleurt groen. Een nieuwe opgave volgt.
- **onjuist antwoord**
De achtergrond kleurt rood. Verbeter het antwoord.

Oefentype 2: selecteer de juiste naam.

Duid de juiste naam aan: dubbelklik op de naam in het scrollvenster of selecteer (met de muis of met de cursortoetsen) de juiste naam en bevestig de keuze met de **Antwoord**-knop.

Hulpfunctie

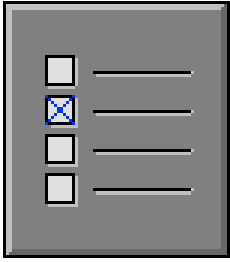


Klik op  of druk op de [F1]-toets om de helpfunctie te activeren..

Indien in de optiedialoog voor de hulpfunctie 'op vraag' is gekozen, wordt de vertaling in de hulp-taal getoond.

Evaluatie

- **juist antwoord**
De gekozen naam verschijnt in het antwoordveld en de achtergrond kleurt groen. Een nieuwe opgave volgt.
- **onjuist antwoord**
De gekozen naam verschijnt in het antwoordveld en de achtergrond kleurt rood. Verbeter het antwoord.



Scenario 3

Meerkeuzevragen

Opties

(zie optiedialoog, tabblad 'scenario 3' pag. 11)

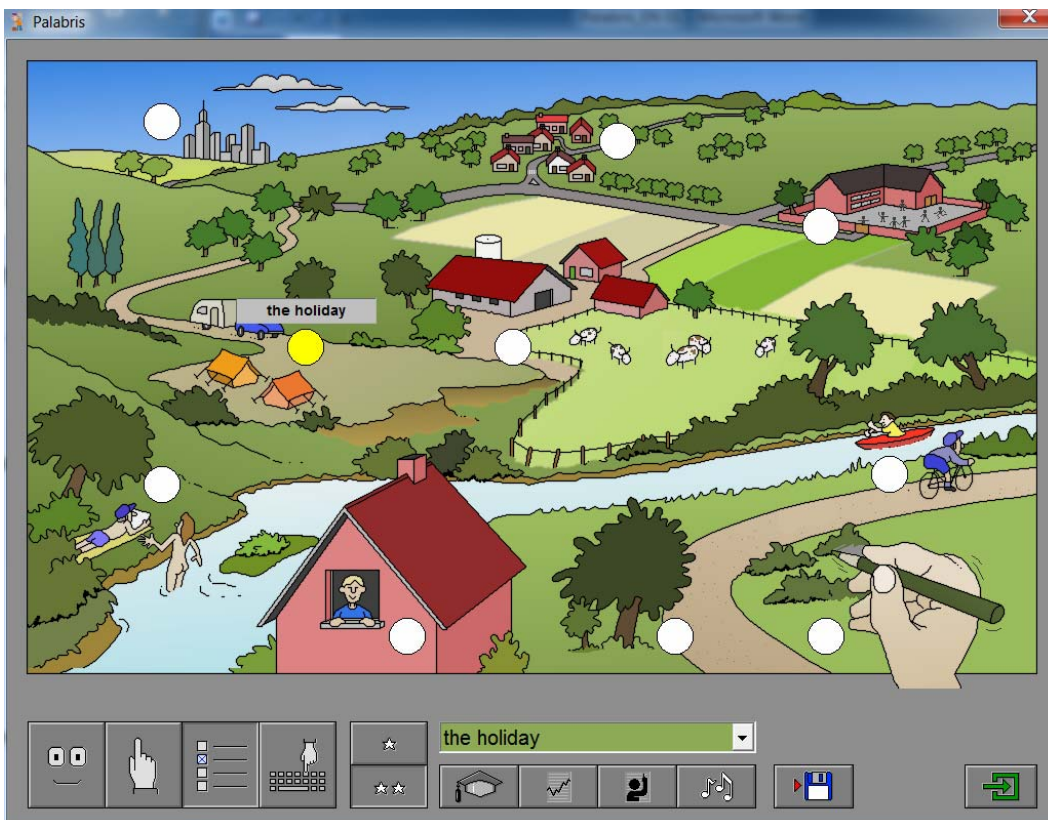
Aantal items


Aantal items

- 3
- 4
- 5

Bepaal het aantal namen in de meerkeuzelijst.

Start



Klik op  als scenario 3 en een thema zijn geselecteerd.

Hoe te spelen


De actieve illustratie wordt gekozen:

- met de oranje **Blader**-knoppen in de linkerboven- en rechterbovenhoek ga je naar de volgende of de vorige illustratie;
- met een klik op de **Sprong**-knop ga je naar een illustratie, gerelateerd aan het aanwijspunt ernaast. Als je de cursor over de **Sprong**-knop beweegt, wordt de naam van de gerelateerde illustratie getoond;
- door selectie in het structuuroverzicht, op te roepen met een klik op de **Structuur**-knop.



Klik op  of druk op de [F1]-toets om het structuuroverzicht te activeren.

Druk op de [ESC]-toets om naar de bladermode terug te keren.

Klik op  om het scenario te starten.




Een aanwijspunt is geselecteerd (het flinkt).

Kies de juiste naam uit de meerkeuzelijst.

De evaluatie volgt onmiddellijk.

EvaluatieHulp-functie

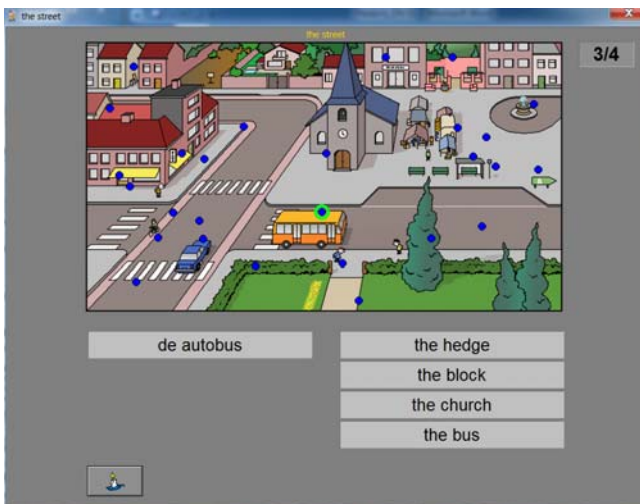


Klik op  of druk op de [F1]-toets om de hulpfunctie te activeren. De hulp verloopt progressief.

- De eerste maal, indien in de optiedialoog voor de hulpfunctie 'op vraag' is gekozen, wordt links de vertaling in de hulp-taal getoond.
- De tweede maal wordt het aantal namen in de meerkeuzelijst tot 2 beperkt.

Evaluatie

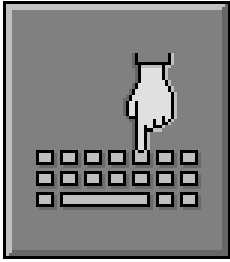
- **juist antwoord**
De achtergrond van de gekozen naam kleurt groen. Een nieuwe opgave volgt.
- **onjuist antwoord**
De achtergrond van de gekozen naam kleurt rood. De achtergrond van de juiste naam kleurt groen. Een nieuwe opgave volgt.



hulpfunctie voor de eerste maal gebruikt



hulpfunctie voor de tweede maal gebruikt



Scenario 4

Intikken

Opties

(zie optiedialoog, tabblad 'scenario 4' pag. 11)

Invoerformaat

Invoerformaat

- naamveld
- letterhokjes

Naamveld: typ de naam in het veld (er is geen indicatie van de woordlengte).

Letterhokjes: typ de naam (er is een hokje voor elk letterteken of spatie).

Opties

Opties

- naamlijst
- het lidwoord is ingevuld

Naamlijst: de naamlijst van deze illustratie kan geraadpleegd worden.

Het lidwoord is gegeven

Automatische conversie

Automatische conversie

- hoofdletters
- speciale karakters (ß, ñ, ç, œ ...)

Hoofdletters: een letter wordt, waar nodig, automatisch naar een hoofdletter geconverteerd.

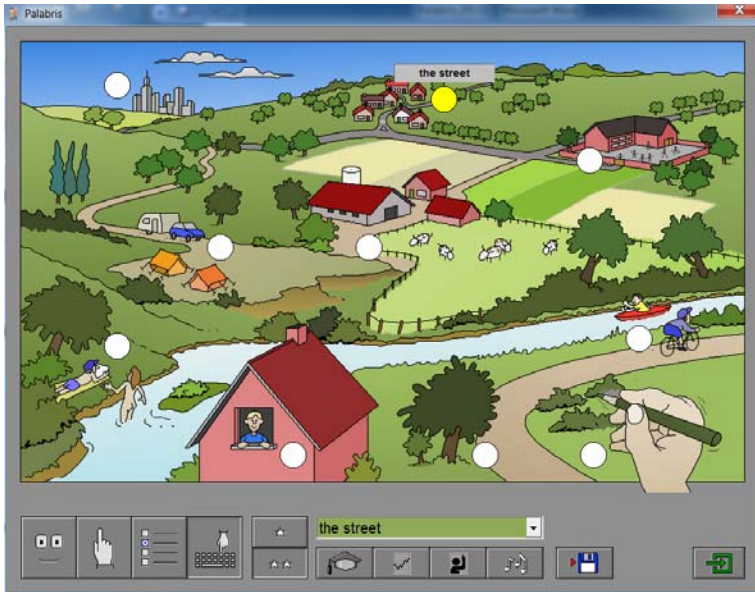
Speciale karakters: een letter wordt, waar nodig, automatisch naar het speciale teken geconverteerd.


De volgende karakters worden automatisch geconverteerd:

- a wordt á à ä â ã å æ
- e wordt é è ë ê
- i wordt í ì ï î
- o wordt ó ò ö ô õ œ

- u wordt ú ù ü û
- s wordt ß
- c wordt ç
- n wordt ñ

Start



Klik op  als scenario 4 en een thema zijn geselecteerd.

Hoe te spelen

Scenario 4 start in de bladermode.


De actieve illustratie wordt gekozen:

- met de oranje **Blader**-knoppen in de linkerboven- en rechterbovenhoek ga je naar de volgende of de vorige illustratie;
- met een klik op de **Sprong**-knop ga je naar een illustratie, gerelateerd aan het aanwijspunt ernaast. Als je de cursor over de **Sprong**-knop beweegt, wordt de naam van de gerelateerde illustratie getoond;
- door selectie in het structuuroverzicht, op te roepen met een klik op de **Structuur**-knop.

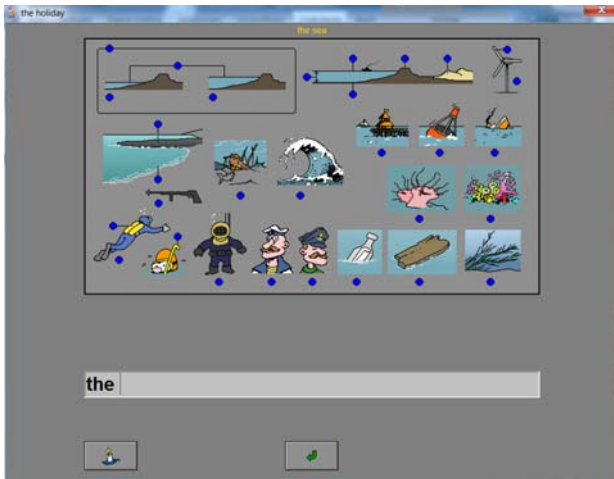


Klik op  of druk op de **[F1]**-toets om het structuuroverzicht te activeren.

Druk op de **[ESC]**-toets om naar de bladermode terug te keren.

Klik op  om het scenario te starten.


Oefentype1: naamveld



Om een naam in te voeren is **naamveld** geselecteerd, de naamlijst is **beschikbaar** en het lidwoord is **gegeven** (deze parameters worden geselecteerd in de optiedialoog, tabblad 'algemeen').

Een aanwijspunt licht op (flikkert).
Voer de correcte naam in.

Hulpfunctie

Klik op  of druk op de [**F1**]-toets om de hulpfunctie te activeren.



Boven het invoerveld verschijnt een hulp-tekst met alle correct ingevulde letters. De eerste onjuiste of ontbrekende letter wordt correct geplaatst en de onjuiste of ontbrekende letters worden door een punt vervangen.

Indien de hulpfunctie 'op vraag' is geselecteerd (in de optiedialoog, tabblad 'algemeen'), wordt de vertaling in de hulp-taal getoond.

Evaluatie

Om het antwoord te evalueren, klik op  of druk op de [**ENTER**]-toets. De evaluatie gebeurt onmiddellijk.



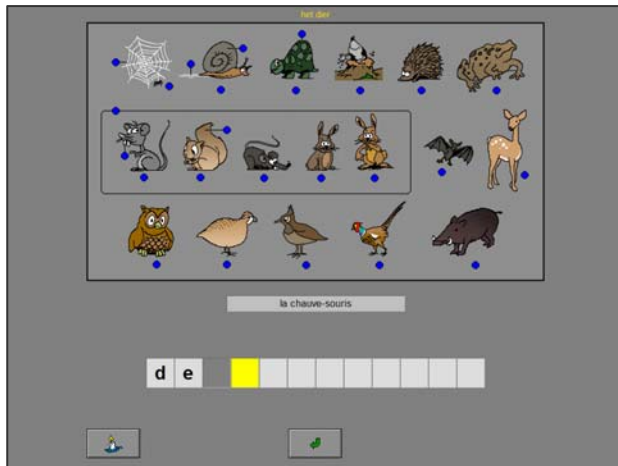
juist antwoord

De achtergrond van de naam kleurt groen.
Een nieuwe opgave volgt.

onjuist antwoord

De achtergrond van de naam kleurt rood.
Verbeter het antwoord.

Oefentype 2: letterhokjes



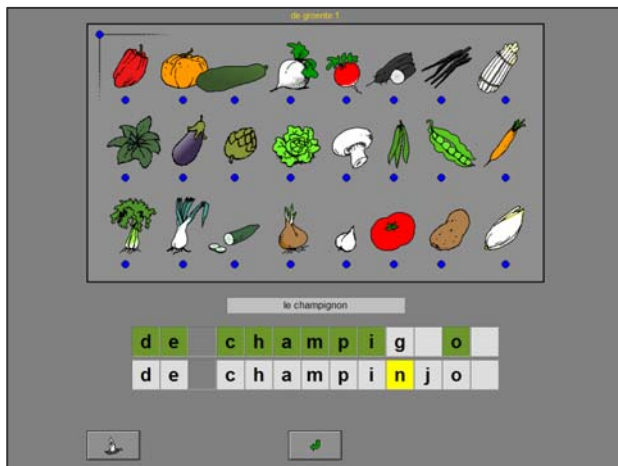
Om een naam in te voeren is **letterhokjes** geselecteerd, de naamlijst is **niet beschikbaar** en het lidwoord is **gegeven** (alle parameters geselecteerd in het optie menu, tabblad 'algemeen').

Een aanwijspunt licht op (flikkert).
Voer de correcte naam in.

Hulpfunctie



Klik op  of druk op de [F1]-toets om de hulpfunctie te activeren..




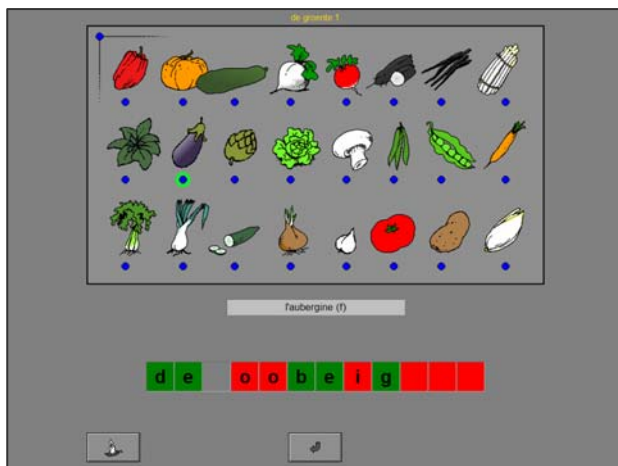
Boven het invoerveld verschijnt een hulp-tekst met alle correct ingevulde letters. De eerste onjuiste of ontbrekende letter wordt correct geplaatst en de onjuiste of ontbrekende letters worden door een leeg letterhokje vervangen.

Indien de hulpfunctie 'op vraag' is geselecteerd (in de optiedialoog, tabblad 'algemeen'), wordt de vertaling in de hulp-taal getoond.

Evaluatie



Klik op  of druk op de [ENTER]-toets om het antwoord te evalueren. De evaluatie volgt onmiddellijk.



juist antwoord

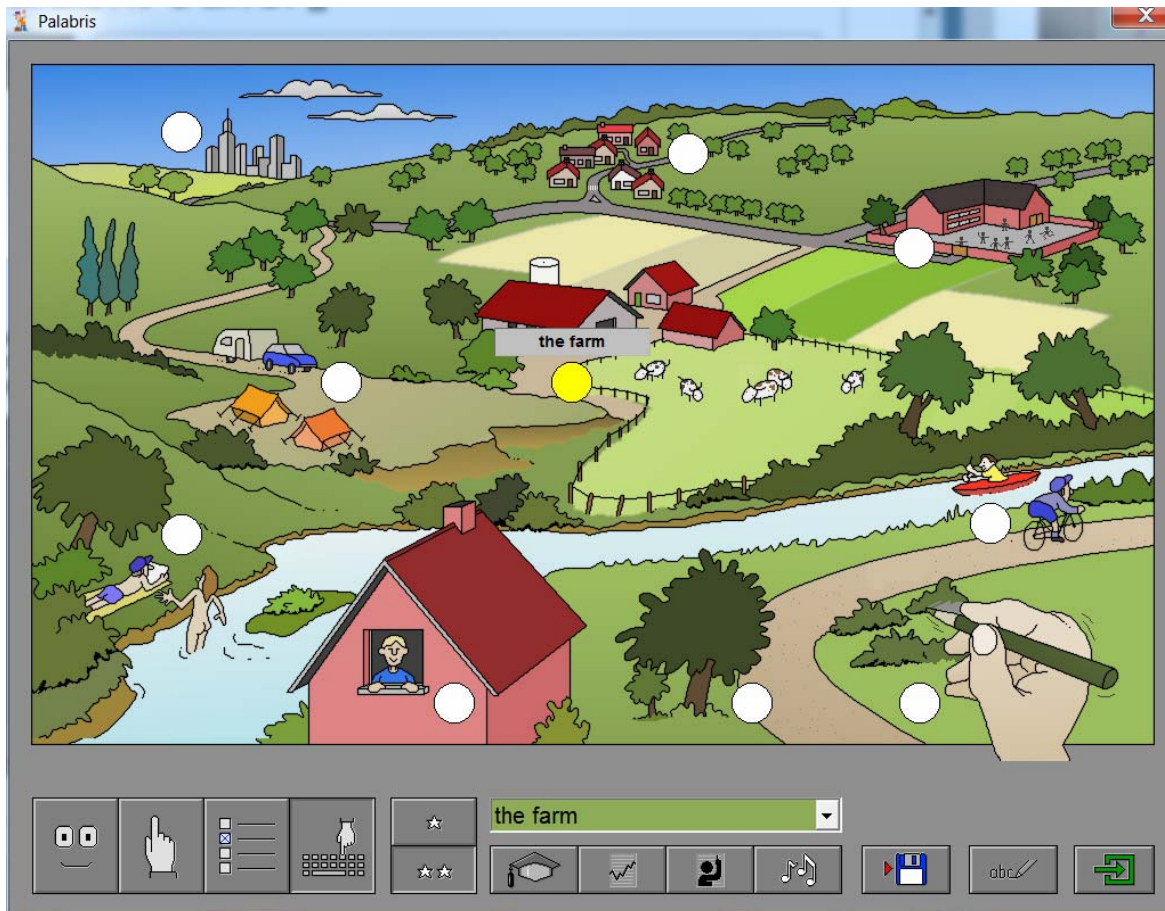
De achtergrond van de naam kleurt groen.
Een nieuwe opgave volgt.

onjuist antwoord


De achtergrond van de juist ingevulde letters kleurt groen. De achtergrond van de foutieve en/of foutief geplaatste letters kleurt rood. Verbeter het antwoord.

Palabris editor


De editor heeft twee functies: - namen in de data wijzigen;
- talen toevoegen (maximum 3).



Selecteer in het hoofdmenu het thema waarin je wijzigingen wenst aan te brengen.

Klik op  om de editor te activeren.

OPMERKING:

Als deze knop niet beschikbaar is, klik dan op  of druk op de [CTRL]+[F2]-toetsen om de optiedialoog te activeren. In het tabblad 'algemeen' dient de **Editor**-knop als beschikbaar te worden ingesteld.

Editor

editor beschikbaar

editor niet beschikbaar

De editor gebruikt dezelfde themaselectie als de scenario's (het thema kan niet meer worden gewijzigd na het starten van de editor). Om een ander thema te kiezen, moet men terugkeren naar het hoofdmenu.

OPMERKING

De editor toont steeds niveau 2 waarin alle items worden gebruikt (zie pag. 6).

Overzicht van het editor scherm





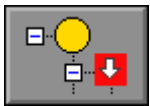
De schermopbouw komt grotendeels overeen met de opbouw in scenario 1 (verkennen).

Bovenaan bevindt zich het **selectiegedeelte** met de illustratie, de navigatieknoppen en de structuurknop.

Onderaan bevindt zich het **editorgedeelte**.

Het selectiegedeelte

Naar de voorafgaande illustratie  en  naar de volgende illustratie



om het structuuroverzicht te activeren (of druk op de [F1]-toets)



naar het eerste/laatste aanwijspunt



naar het vorige/volgende aanwijspunt

Het editorgedeelte



Talen in de editor

Er wordt gewerkt met 2 talen.

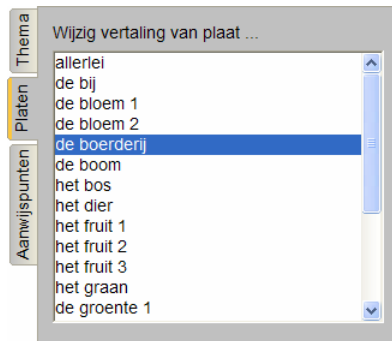
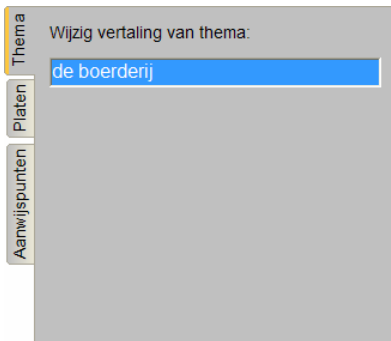
De **navigatietaal** is de taal die wordt gebruikt op de illustraties, tijdens de navigatie en in het structuuroverzicht. (zie *optiedialoog, tabblad 'algemeen', pag. 10*).

De teksten op knoppen en tabbladen worden getoond in de **programmataal**. (zie *optiedialoog, tabblad 'algemeen', pag. 10*)

De editor dialoog

In de editor dialoog kan op verticale tabbladen worden gekozen tussen:

- de naam van het thema.
- de lijst met de illustraties van het thema.
- de lijst met de aanwijspunten van de geselecteerde illustratie.



Op de tabbladen wordt een indicatie gegeven van de uitgevoerde wijzigingen:

- **niet vet** en **geen ()**: er is geen wijziging in het item zelf en ook niet in de onderliggende items (vb. de aanwijspunten op een illustratie);
- **vet** en **geen ()**: er is enkel een wijziging in het item zelf, maar niet in de onderliggende items;
- **vet** en een **getal tussen ()**: er is eventueel een wijziging in het item zelf en zeker in de tussen () getoonde onderliggende items.

Een voorbeeld



Er is een wijziging uitgevoerd in het item 'thema' (daarom vet) en er is één onderliggend item gewijzigd in het tabblad 'illustraties'.

Er is een wijziging uitgevoerd in het item 'waterdieren' in het tabblad 'illustraties' (daarom vet) en er zijn 5 onderliggende items gewijzigd in het tabblad 'aanwijspunten'.

De gewijzigde items in het tabblad 'aanwijspunten' staan vet.

De taaltabel

Rechts van de tabbladen van de editor dialoog staat een taaltabel.

	de schaatsenrijder	de roefwants
	le patineur	
	de water strider	
	der Wasserläufer	
	el zapatero	
1	de schaatsenrijder	
2	le patineur	
3	de water strider	

De taaltabel bestaat uit 3 kolommen en 8 rijen.

De eerste kolom bevat een verticale lijst met **Taal**-knoppen. Die worden gebruikt om de navigatietaal te bepalen.

De eerste vijf rijen in de tweede kolom bevatten de namen die het programma aanbiedt (deze zijn niet te wijzigen).

De derde kolom bevat de velden waar correcties (of nieuwe vertalingen) kunnen worden ingevoerd. De drie onderste velden in deze kolom kunnen worden gebruikt om vertalingen voor 'nieuwe' talen in te voeren.

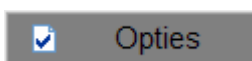
In de taaltabel kan men navigeren met de muis, de cursortoetsen of de **[ENTER]**-toets.

Wijzigingen aanbrengen is enkel mogelijk als vooraf het veld wordt geselecteerd (met een muisklik, met de **[ENTER]**-toets). De achtergrondkleur van dit veld kleurt dan lichtgeel.

Als een veld met een wijziging wordt verlaten (bijvoorbeeld met de **[ENTER]**-toets), worden automatisch de volgende acties uitgevoerd:

- de eventuele voor- en achterspaties worden verwijderd;
- er wordt nagegaan of de invoer wel verschillend is van het origineel (indien niet, wordt de invoer gewist);
- er wordt nagegaan of de invoer wel uniek is binnen de context (bv. binnen een thema of op een illustratie), zoniet wordt een # toegevoegd achteraan het woord;
- de wijziging wordt onmiddellijk opgeslagen in de data en **'undo' is niet meer mogelijk**;
- de vertaling wordt zichtbaar in de lijsten, op de illustraties, enz....

De controle-toetsen



Een dialoogvenster met extra opties wordt opgeroepen (zie pag. 34).



'copy': kopieert de originele vertaling in het editveld (om daar te wijzigen)



'undo': herstelt de tekst die er stond toen het veld werd geselecteerd



'redo': herstelt de tekst die was ingegeven maar werd gewist via copy, undo of clear



'clear': wist de wijziging

Het dialoogvenster met extra opties

Basistaal voor de extra talen

1	 Nederlands
2	 Frans
3	 Engels



Basistaal voor de extra talen

Om het programma speelbaar te houden tijdens de invoer van een extra taal, kan men de basistaal van elke extra taal kiezen zodat deze taal 'voorlopig' wordt gebruikt (zie verder). Als een wijziging wordt doorgevoerd, is het belangrijk om op de knop 'Toepassen' te klikken.

Wis alle taalcorrecties

Deze functie laat toe om alle ingeven vertalingen te wissen voor de geselecteerde taal. ALLE correcties voor het thema worden verwijderd, inbegrepen die voor platen en aanwijspunten.

 Nederlands



Wis alle taalcorrecties

Alle ingevoerde correcties voor een thema in één taal worden gewist (met bevestigingsdialoog). De gewiste correcties kunnen alleen worden teruggehaald via een back-up van de data in de **extra folder** (zie verder).

Opslaan van wijzigingen in bestanden

- De wijzigingen worden opgeslagen in de **extra folder**. Standaard is dit **C:\dainamic\data\palabris\extra**.
- Het opslaan van wijzigingen gebeurt automatisch bij het verlaten van de editor.

Noot i.v.m. de extra talen

De scenario's veronderstellen dat er voor elk item (thema, illustratie, aanwijspunt) vertalingen zijn voor alle talen, dus voor óók voor de extra talen. Daarom werd het principe ingevoerd van 'een basistaal voor elke extra taal'. Als er geen vertaling is ingegeven voor een extra taal, wordt de vertaling van de basistaal gebruikt.

De default basistalen zijn: Nederlands voor extra taal 1, Frans voor extra taal 2 en Engels voor extra taal3.

Per thema kan de default basistaal worden aangepast.

PALABRIS	2
HET PROGRAMMA	2
GOED OM WETEN	2
ALGEMENE AFSPRAKEN	3
TOEGEKENDE TOETSEN EN TOETSENCOMBINATIES	3
MUISGEBRUIK	3
Klikmuis	3
COMMANDO-KNOPPEN	4
TERUG NAAR HET HOOFDMENU	4
HET PROGRAMMA VERLATEN	4
De instellingen tijdelijk wijzigen	1
De instellingen definitief wijzigen	1
Annuleren	1
ALGEMENE INSTELLINGEN	5
TAAL (MENUTAAL)	5
SCHERM	5
MUIS	5
HET HOOFDMENU	6
DE SCENARIO-KNOPPEN	7
DE NIVEAU-KNOPPEN	7
HET SCROLLVENSTER	7
DE START-KNOP	7
DE CONTROLE-KNOPPEN	8
De rapportagemodule	8
De identificatiemodule	8
GELUIDSINSTELLINGEN	9
OPSLAAN	9
EDITOR	9
DE OPTIEDIALOOG	10
Tabblad 'algemeen'	10
Hulp-taal	10
Oefentaal	10
Navigatietaal	11
Niveau	11
Editor	11
Tabbladen 'scenario's'	11
Knoppen in de optiedialoog	12
DE SCENARIO'S	14
Hoe te spelen	14
Scenario 1	14
Scenario's 2, 3 en 4	14
Kies een illustratie	14
Oefenmode	15
Het structuuroverzicht	16
Symbolen in het structuuroverzicht	16
Niveauaanduiding (sterren)	16
SCENARIO 1	17
OPTIES	17
Gebruikte talen	17
START	17
HOE TE SPELEN	18

SCENARIO 2	20
OPTIES	20
Spelmode	20
START	20
HOE TE SPELEN	21
Oefentype 1: selecteer het juiste aanwijspunt	22
Hulpfunctie	22
Evaluatie	22
Oefentype 2: selecteer de juiste naam	22
Hulpfunctie	22
Evaluatie	22
SCENARIO 3	23
OPTIES	23
Aantal items	23
START	23
HOE TE SPELEN	24
EvaluatieHulp-functie	25
Evaluatie	25
SCENARIO 4	26
OPTIES	26
Invoerformaat	26
Opties	26
Automatische conversie	26
START	27
HOE TE SPELEN	27
Oefentype 1: naamveld	28
Hulpfunctie	1
Evaluatie	1
Oefentype 2: letterhokjes	29
Hulpfunctie	1
Evaluatie	1
PALABRIS EDITOR	30
OVERZICHT VAN HET EDITOR SCHERM	31
Het selectiegedeelte	31
Het editorgedeelte	31
Talen in de editor	1
De editor dialoog	32
De taaltabel	33
De controle-toetsen	33
Het dialoogvenster met extra opties	34
Opslaan van wijzigingen in bestanden	34
Basistaal voor de extra talen	1
Wis alle taalcorrecties	1

6 januari 2011