



dainamic software

PROBLEMAT



Problemat

vraagstukken, rekenraadsels, breinbrekers ...

Problemat legt de speler een waaier aan rekenkundige problemen voor in tien scenario's:

- de waarde van de onbekenden in 2 eenvoudige vergelijkingen zoeken;
- de ontbrekende bewerkingen of resultaten in een raster plaatsen;
- vragen bij een lijndiagram beantwoorden;
- vragen omtrent afstand, snelheid en gereden tijd beantwoorden;
- op een schietschijf een som vormen;
- vierkanten draaien tot de sommen van de getallen gelijk zijn;
- bewerkingen ontdekken in een rij en de laatste term zoeken;
- het gewicht van 3 kinderen zoeken;
- vragen bij een staafdiagram beantwoorden;
- inhoud, debiet en vultijd van bakken zoeken.

In het hoofdmenu worden de score, het aantal oefeningen 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 de optiedialoog	enkel in het hoofdmenu
[CTRL] + [F3]	oproepen van de geluidsinstellingen	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.

Commandoknoppen



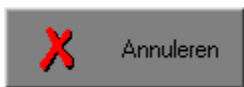
De instellingen tijdelijk wijzigen

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 terug 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.

Naar het hoofdmenu

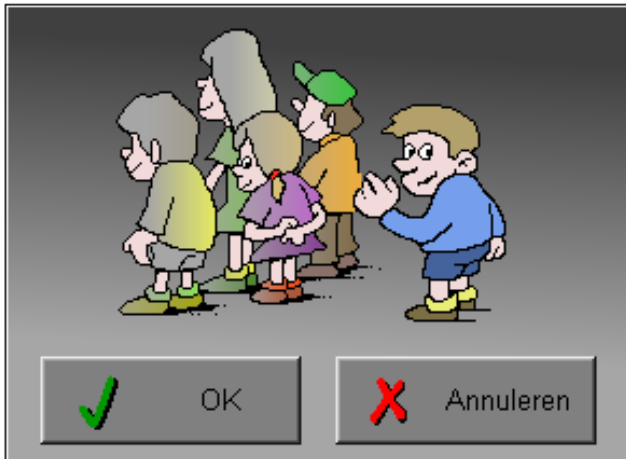
Druk tijdens het oefenen op de [**ESC**]-toets om naar het hoofdmenu terug te keren.

Het programma verlaten

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

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

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

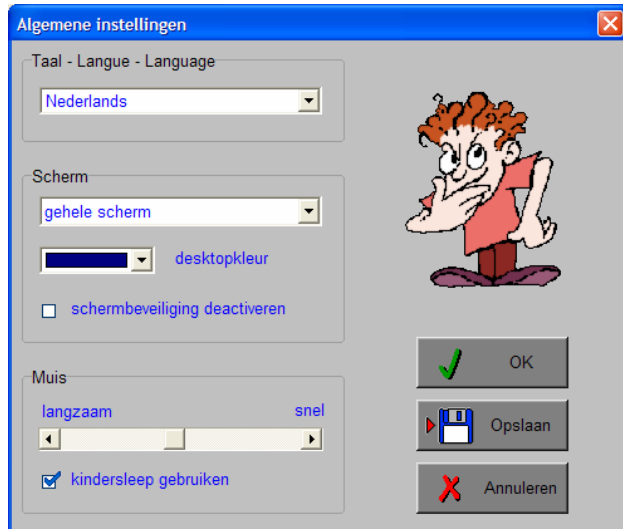


Instellingen

Oproepen van de algemene instellingen

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

Hier worden de algemene instellingen van het programma bepaald.



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 (programmataal)

De **programmataal** is de taal van de teksten op de verschillende **schermen** en **dialogen**.

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

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, is de achtergrondkleur 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.

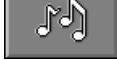
OPMERKING

Tijdens het gebruik van het programma in de modi 'Windows met afgeschermd desktop' of 'gehele scherm' wordt de taakbalk tijdens het spelen verborgen.

Muis

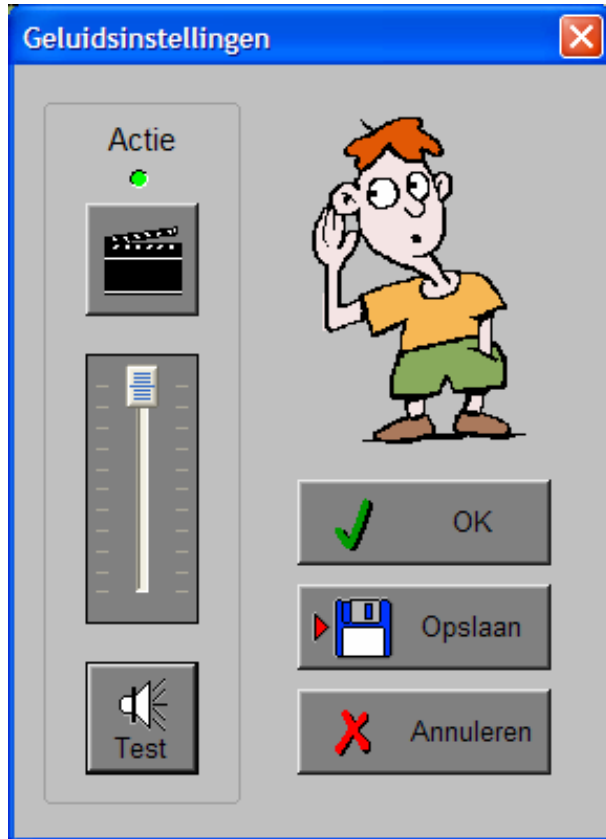
De snelheid van de muis kan in drie gradaties worden ingesteld.

Oproepen van de geluidsinstellingen

Druk in het hoofdmenu op de [CTRL] + [F3]-toetsen of klik op  om de dialoog te activeren.

OPMERKING

Een geluidskaart is aanbevolen. Zonder geluidskaart is de geluidsknop 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.

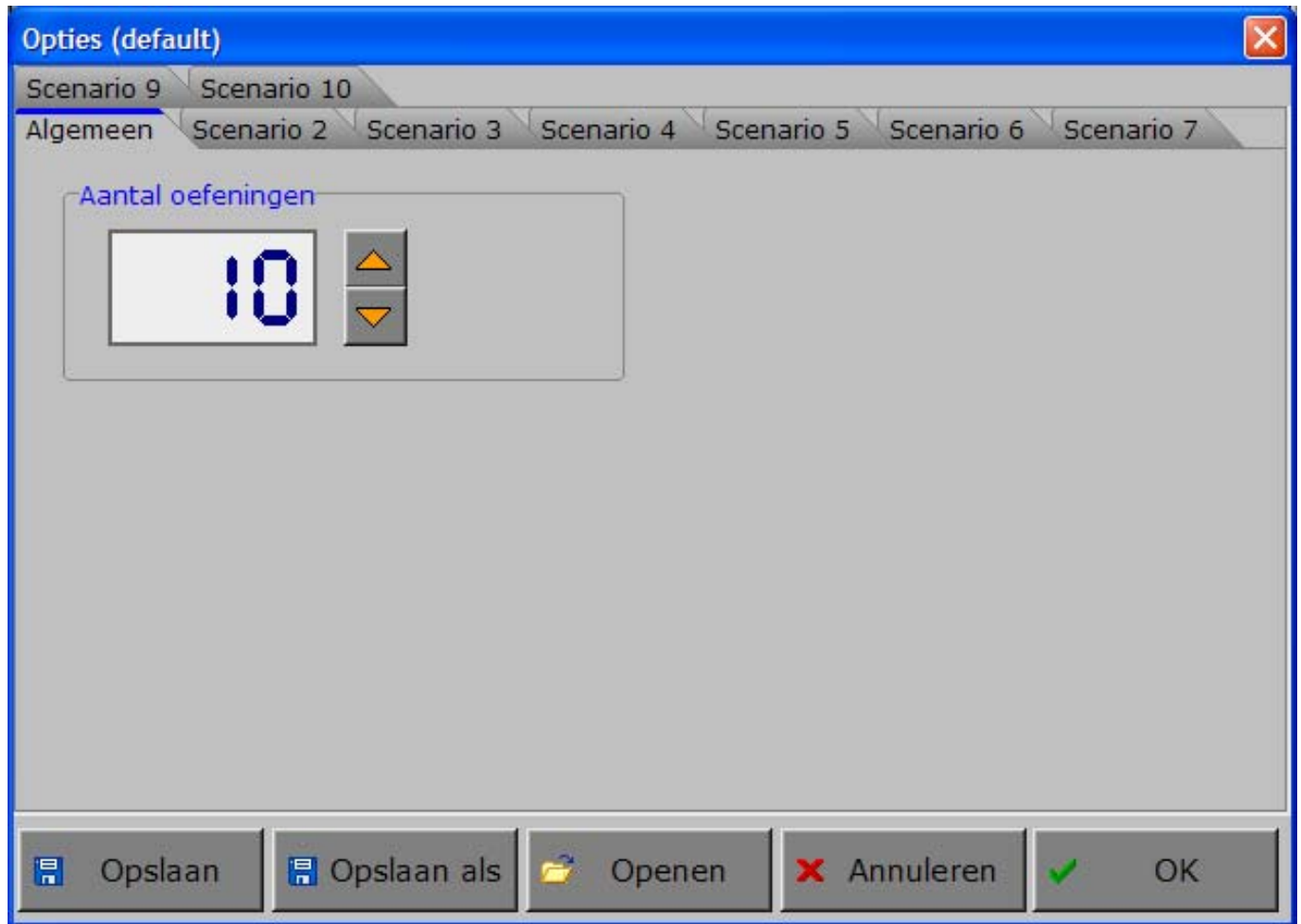
Klik op de **OK**-knop om de instellingen tijdelijk te activeren en om naar het hoofdmenu terug te keren.

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.

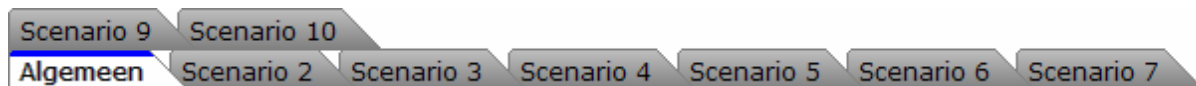
Klik op de **Annuleren**-knop om naar het hoofdmenu terug te keren.
Eventuele wijzigingen worden genegeerd.

Oproepen van de optiedialoog

Druk in het hoofdmenu op de [CTRL] + [F2]-toetsen of klik op  om de optiedialoog te activeren.



De tabbladen

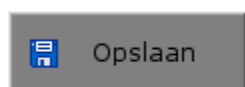


Met het tabblad ' **Algemeen** ' kunnen de algemene instellingen worden bepaald.

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

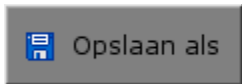
De knoppen in de optiedialoog

Opslaan



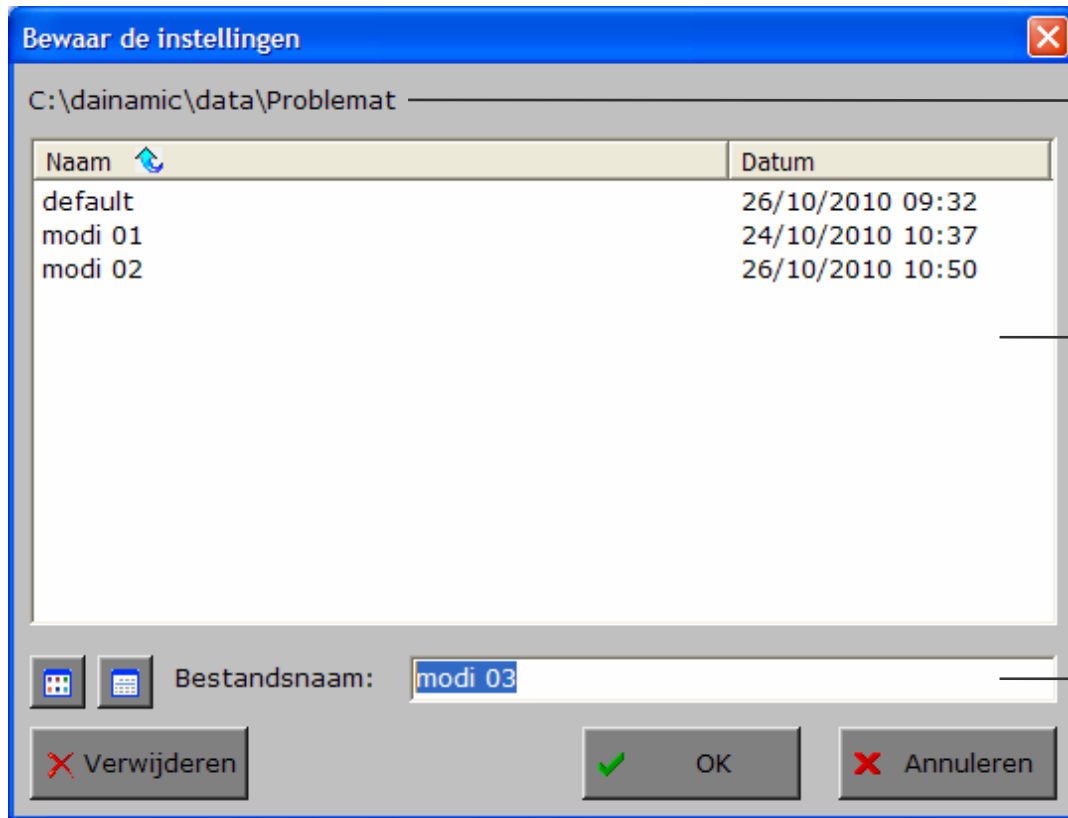
Klik op deze knop om de instellingen onder de huidige bestandsnaam te bewaren.

Opslaan als



Klik op deze knop om de instellingen onder een zelf te kiezen naam te bewaren.

De gebruiker komt in deze dialoog terecht.



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

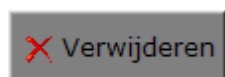
de plaats om een nieuwe bestandsnaam in te geven



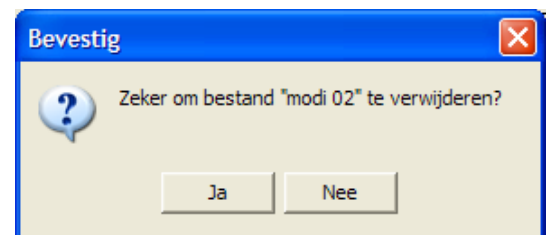
Klik op deze toets om in het venster alleen de namen van de bestanden te tonen.



Klik op deze toets om in het venster een uitgebreid overzicht te tonen met sorteermogelijkheid door op de titels van de kolommen te klikken.



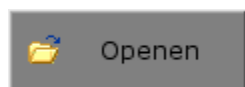
Klik op deze toets om het geselecteerde bestand te verwijderen. Bevestig de keuze.



OPMERKING

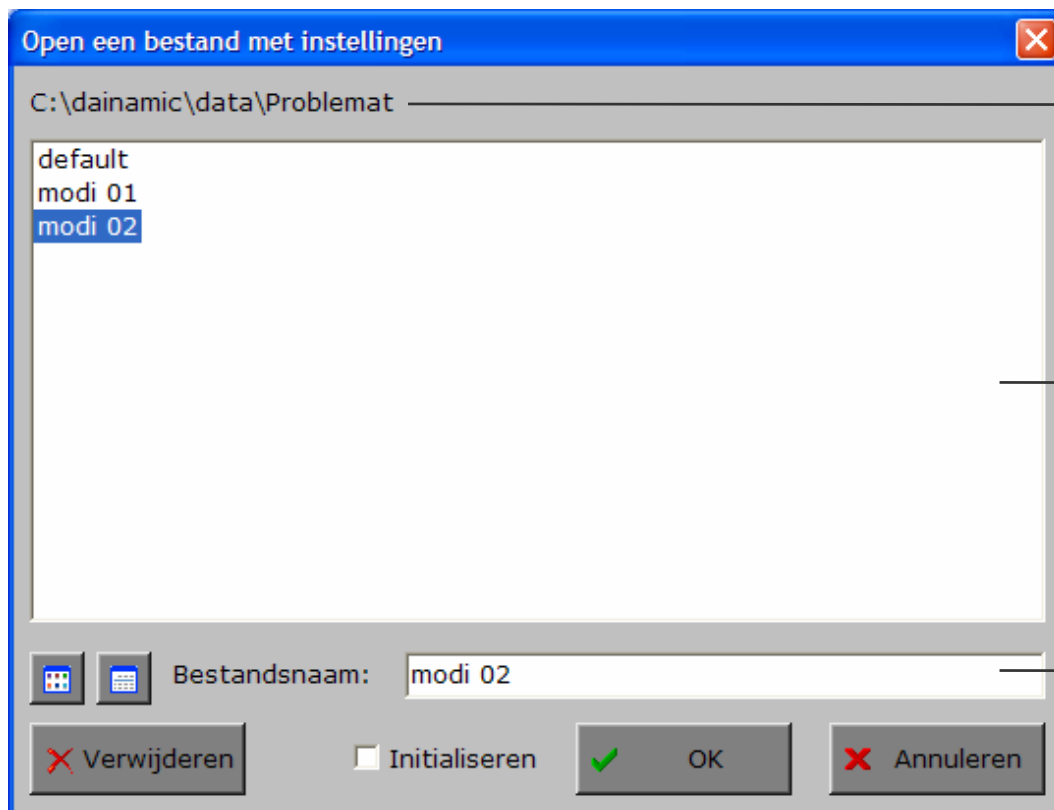
Als de gebruiker zelf geen bestandsnaam kiest, worden de instellingen bewaard in een bestand met de naam 'default'. Deze naam wordt ook gebruikt voor het laden van de instellingen bij de start van het programma.

Openen



Openen

Klik op deze toets om een bestand met instellingen te openen uit een keuzelijst.



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

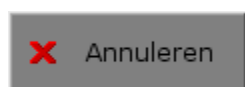
In deze dialoog is ook de mogelijkheid voorzien om de instellingen van een programma terug te zetten naar de initiële waarden (de toestand van juist na de setup van het programma).

Kies daarvoor 'Openen', selecteer een bestand (bijvoorbeeld 'default'), zet een vinkje in de checkbox 'Initialiseren' en druk op OK. De keuze moet worden bevestigd.

LET OP

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

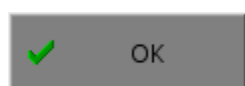
Annuleren



Annuleren

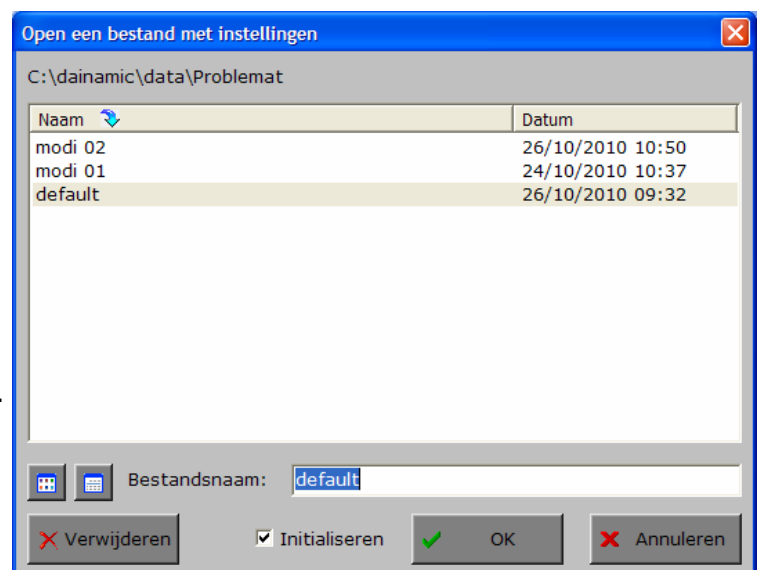
Klik op deze knop om eventuele wijzigingen ongedaan te maken en de dialoog te sluiten. Als 'Opslaan' en 'Opslaan als' werden gebruikt, kunnen wijzigingen die daarvoor werden ingegeven niet meer ongedaan worden gemaakt.

OK

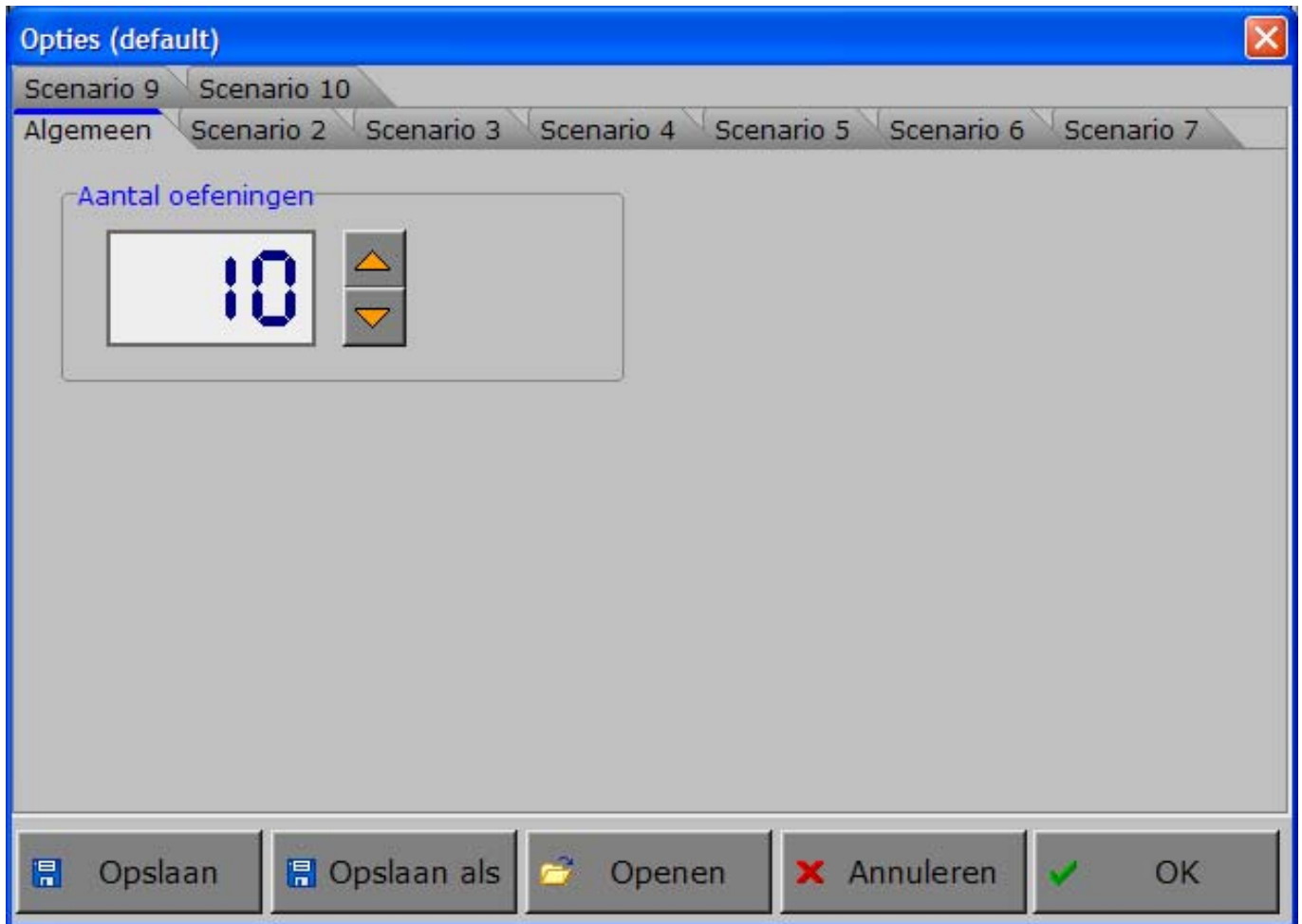


OK

Klik op deze toets 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.



Het tabblad algemeen



Algemeen

Aantal oefeningen



Kies, in stappen van 5, het gewenste aantal oefeningen (minimum 5, maximum 100).

Het hoofdmenu

De scenario's

Het hoofdmenu biedt 10 selectieknoppen voor de keuze van de scenario's.

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

Een geselecteerd scenario wordt gemarkeerd met een rood lampje.

Deselecteer een scenario door opnieuw op de betreffende selectieknop 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.

De startknop



Klik op de startknop nadat minstens één scenario is geselecteerd.

The screenshot shows the main menu interface with 10 scenario buttons arranged in two rows of five. Each button contains a different mathematical or graphical problem. At the bottom, there is a toolbar with icons for a graduation cap, musical notes, a floppy disk, a person, and a line graph. A green arrow icon is located in the bottom right corner of the menu area.

	<table border="1"><tr><td>32:4</td><td>6+6</td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>3x8</td></tr></table>	32:4	6+6				3x8																				
32:4	6+6																										
	3x8																										
<table border="1"><tr><td>11</td><td>14</td></tr><tr><td>8</td><td>12</td><td>10</td></tr><tr><td></td><td>6</td><td>17</td><td>4</td></tr><tr><td></td><td></td><td>15</td><td>9</td></tr></table>	11	14	8	12	10		6	17	4			15	9	<table border="1"><tr><td>5</td><td>10</td><td>30</td><td>28</td><td>?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>?</td></tr></table>	5	10	30	28	?					?			
11	14																										
8	12	10																									
	6	17	4																								
		15	9																								
5	10	30	28	?																							
				?																							

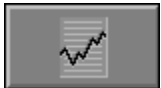
De controleknoppen

De optiedialoog



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

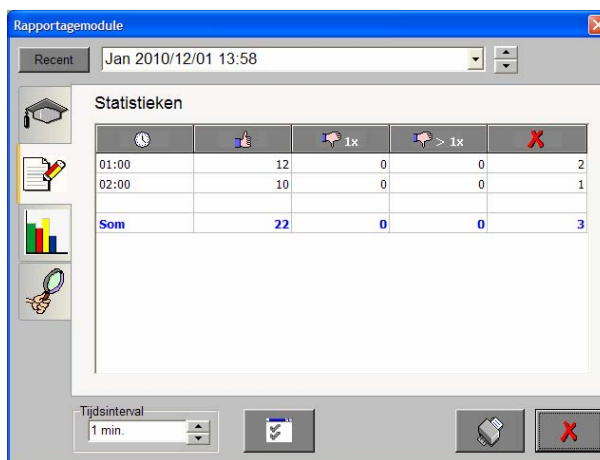
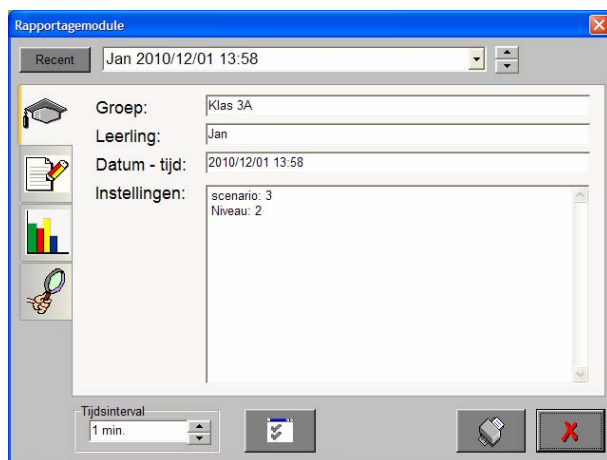
De rapportagemodule



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

Meer info: zie de 'handleiding rapportagemodule' in de programmapfolder of op de CD/DVD.

Met de rapportagemodule kunnen de geregistreerde resultaten van een sessie worden bekeken en afgedrukt.



Vier schermen kunnen worden geraadpleegd:

- een scherm met alle parameters die tijdens een geselecteerde oefensessie werden toegepast;
- een scherm met een chronologisch overzicht van de resultaten van de oefensessie;
- een scherm met een grafisch overzicht van de resultaten van een bepaald tijdsinterval van een oefensessie door middel van een staafdiagram;
- een scherm met een gedetailleerde lijst van alle gedurende een oefensessie opgetekende observaties.

De identificatiemodule



Klik op deze knop of druk op de [ALT] + [F3]-toetsen om de identificatiemodule op te roepen.

Meer info: zie de 'handleiding identificatiemodule' in de programmapolder of op de CD/DVD.

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

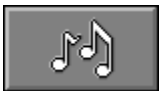
De identificatiemodule biedt 2 mogelijkheden:

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

The screenshot shows a window titled 'Identificatiemodule'. Inside, there is a section labeled 'Selectiemethode van de leerling' with two radio buttons: 'geen naam' (selected) and 'vrije ingave'. At the bottom, there are four buttons: 'Vorige', 'Volgende', 'Selecteren', and 'Annuleren'.

The screenshot shows a window titled 'Identificatiemodule' with the 'vrije ingave' option selected. It contains two dropdown menus: 'Naam' with 'Jan' selected and 'Groep (optioneel)' with 'Klas 3A' selected. At the bottom, there are four buttons: 'Vorige', 'Volgende', 'Selecteren', and 'Annuleren'.

De geluidsknop



Klik op deze knop of druk op de [CTRL] + [F3]-toetsen om de geluidsdialoog te openen.

OPMERKING

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

De opslaan-knop



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

De hulpmodule

Als een scenario een hulpmodule bevat, is deze hulpknop beschikbaar.



Wordt er tijdens het spel op deze knop geklikt of op de **[F1]**-toets gedrukt, verschijnt er tijdelijk hulp. Het vragen van hulp wordt in het prestatieoverzicht gemeld.

Antwoord en evaluatie

In alle scenario's met een bevestigingsknop moet het antwoord worden bevestigd met een druk op deze knop of op de **[RETURN]**-toets.



In de scenario's zonder bevestigingsknop betreft het een meerkeuzevraag en wordt slechts één poging toegestaan.

Overzicht in het hoofdmenu

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



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

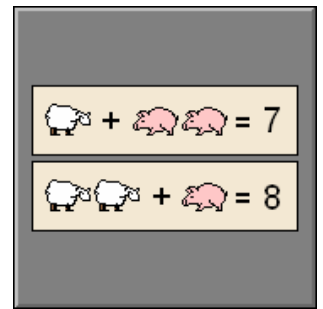
Scenario 1

Zoek de waarde van de dieren in twee eenvoudige vergelijkingen.

De waarden van twee soorten dieren worden in twee eenvoudige vergelijkingen getoond. Het systeem in elke vergelijking is identiek. In de eerste vergelijking worden **2 dieren** van **soort A** en **1 dier** van **soort B** gewaardeerd, in de tweede vergelijking vice versa: **1 dier** van **soort A** en **2 dieren** van **soort B**.

De leerling moet onderaan bij elk dier, met behulp van de pijltjes, de correcte waarde instellen en het antwoord bevestigen met de antwoordknop.

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



Hulp

Een derde vergelijking, met telkens 1 dier, wordt gegeven.

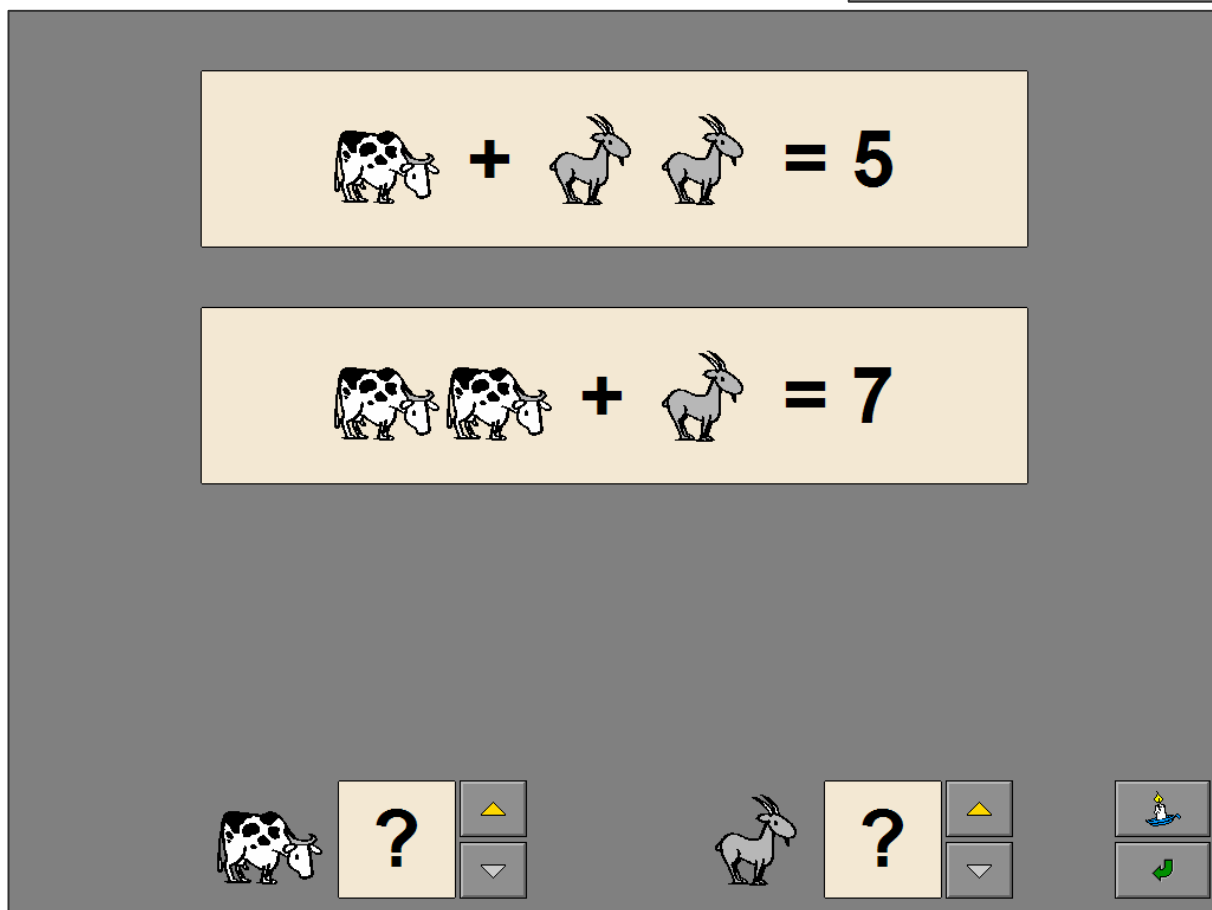
Evaluatie

⇒ correct antwoord

De antwoordvelden worden groen gekleurd en de klikmuis verschijnt.

⇒ foutief antwoord

De antwoordvelden worden even rood gekleurd. Het antwoord moet worden verbeterd.



Scenario 2

Instellingen

Het type van bewerking

Kies het type dat in het raster wordt gebruikt.

Voorbeelden

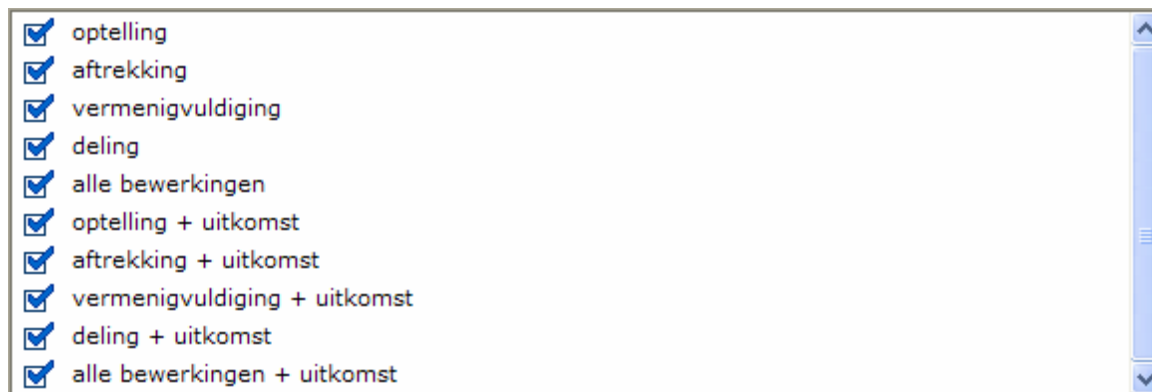
Als het type 'optelling + uitkomst' wordt gekozen, worden in het rooster alleen optellingen getoond en in de ontbrekende cellen van het rooster moet de leerling uitkomsten plaatsen.

Als het type 'alle bewerkingen' wordt gekozen, worden in het rooster bewerkingen (+, -, x, :) getoond en in de ontbrekende cellen van het rooster moet de leerling ook bewerkingen plaatsen.

Alle types kunnen worden aangevinkt (de types worden dan afgewisseld), minstens één type moet geselecteerd blijven.

OPMERKING

- Druk 'A' of 'a' om alle types te selecteren.
- Druk 'X' of 'x' om alle types, uitgezonderd het eerste type, te deselecteren.



<input checked="" type="checkbox"/>	optelling
<input checked="" type="checkbox"/>	aftrekking
<input checked="" type="checkbox"/>	vermenigvuldiging
<input checked="" type="checkbox"/>	deling
<input checked="" type="checkbox"/>	alle bewerkingen
<input checked="" type="checkbox"/>	optelling + uitkomst
<input checked="" type="checkbox"/>	aftrekking + uitkomst
<input checked="" type="checkbox"/>	vermenigvuldiging + uitkomst
<input checked="" type="checkbox"/>	deling + uitkomst
<input checked="" type="checkbox"/>	alle bewerkingen + uitkomst

Aantal kaarten

Kies het aantal kaarten dat in het raster moet worden geplaatst.

De beide opties kunnen worden aangevinkt (het aantal kaarten wordt dan afgewisseld), minstens één optie moet geselecteerd blijven.



Aantal kaarten	
<input checked="" type="checkbox"/>	6 kaarten
<input checked="" type="checkbox"/>	12 kaarten

Plaats alle ontbrekende bewerkingen of resultaten correct in het raster.

Een raster met bewerkingen wordt aangeboden. In elke rij, in elke kolom en in elke groep van 6 komt elke bewerking maar één keer voor. In het raster zijn, afhankelijk van de instelling, 6 of 12 cellen niet ingevuld.

De ontbrekende cellen staan aan de rechterkant (gele achtergrond) en moeten door de leerling correct worden geplaatst.

Ofwel bevatten deze cellen een ontbrekende bewerking ofwel het resultaat van deze ontbrekende bewerking.

De leerling moet het raster compleet invullen en het antwoord bevestigen met de antwoordknop.

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

32:4	6+6
	3x8

Evaluatie

⇒ correct antwoord


De achtergrond van de correct geplaatste cellen wordt groen gekleurd en de klikmuis verschijnt.

⇒ foutief antwoord

De achtergrond van de correct geplaatste cellen wordt even groen gekleurd en de achtergrond van de foutief geplaatste cellen wordt even rood gekleurd. Het antwoord moet worden verbeterd.

type optelling, 6 kaarten

13 + 8	25 + 3	5 + 7		19 + 7	16 + 6	5 + 7
19 + 7			16 + 6	25 + 3	18 + 5	25 + 3
16 + 6	18 + 5	19 + 7	25 + 3	13 + 8	5 + 7	18 + 5
25 + 3	13 + 8	18 + 5	5 + 7	16 + 6		16 + 6
18 + 5	19 + 7		13 + 8	5 + 7		13 + 8
5 + 7	16 + 6	25 + 3	19 + 7	18 + 5	13 + 8	19 + 7



type alle bewerkingen, 12 kaartjes

4 x 2		26 - 4	7 x 4		20 - 7
7 x 4	20 - 7	19 - 9			26 - 4
19 - 9	26 - 4	23 - 8		4 x 2	7 x 4
	4 x 2		23 - 8		
20 - 7			19 - 9	26 - 4	23 - 8
23 - 8	19 - 9	7 x 4		20 - 7	4 x 2

4 x 7	24 - 2
17 - 7	20 - 5
19 - 9	4 x 2
2 x 4	15 - 2
7 x 4	26 - 4
20 - 7	23 - 8

type vermenigvuldiging + uitkomst, 6 kaartjes

5 x 4	5 x 7			6 x 9	2 x 3
7 x 4	6 x 9	2 x 3	5 x 4	3 x 5	5 x 7
3 x 5	2 x 3	6 x 9		5 x 4	7 x 4
6 x 9	5 x 4	5 x 7	2 x 3	7 x 4	3 x 5
5 x 7	3 x 5	7 x 4	6 x 9		5 x 4
2 x 3	7 x 4		3 x 5	5 x 7	

20
35
15
28
6
54

Scenario 3

Instellingen

De vragen

Kies de vragen die worden gebruikt.

Meerdere vragen kunnen worden aangevinkt (de vragen worden dan afgewisseld), minstens één vraag moet geselecteerd blijven.

OPMERKING

- Druk 'A' of 'a' om alle vragen te selecteren.
- Druk 'X' of 'x' om alle vragen, uitgezonderd de eerste vraag, te deselecteren.

<input checked="" type="checkbox"/>	01	Hoeveel bezoekers waren er op .. juni?
<input checked="" type="checkbox"/>	02	Hoeveel kinderen waren er op .. juni?
<input checked="" type="checkbox"/>	03	Hoeveel volwassenen waren er op .. juni?
<input checked="" type="checkbox"/>	04	Welke dag had het grootste aantal bezoekers?
<input checked="" type="checkbox"/>	05	Op welke dag kwam het grootste aantal kinderen?
<input checked="" type="checkbox"/>	06	Op welke dag kwam het grootste aantal volwassenen?
<input checked="" type="checkbox"/>	07	Welke dag had het kleinste aantal bezoekers?
<input checked="" type="checkbox"/>	08	Op welke dag kwam het kleinste aantal kinderen?
<input checked="" type="checkbox"/>	09	Op welke dag kwam het kleinste aantal volwassenen?
<input checked="" type="checkbox"/>	10	Hoeveel bezoekers waren er gemiddeld per dag tijdens de week van xx - yy?
<input checked="" type="checkbox"/>	11	Hoeveel kinderen waren er gemiddeld per dag tijdens de week van xx - yy?
<input checked="" type="checkbox"/>	12	Hoeveel volwassenen waren er gemiddeld per dag tijdens de week van xx - yy?
<input checked="" type="checkbox"/>	13	Op welke dag waren er evenveel kinderen als volwassenen?
<input checked="" type="checkbox"/>	14	Op welke dag waren er dubbel zoveel kinderen als volwassenen?
<input checked="" type="checkbox"/>	15	Op welke dag waren er dubbel zoveel volwassenen als kinderen?
<input checked="" type="checkbox"/>	16	Op welke dag waren geen kinderen?
<input checked="" type="checkbox"/>	17	Op welke dag waren er geen volwassenen?
<input checked="" type="checkbox"/>	18	Tijdens welk weekend kwamen de meeste kinderen?
<input checked="" type="checkbox"/>	19	Tijdens welk weekend kwamen de meeste volwassenen?
<input checked="" type="checkbox"/>	20	Tijdens welk weekend kwamen de meeste bezoekers?
<input checked="" type="checkbox"/>	21	Op welke dag waren er .. kinderen?
<input checked="" type="checkbox"/>	22	Op welke dag waren er .. volwassenen?
<input checked="" type="checkbox"/>	23	Op welke dag waren er .. bezoekers?

TIP

De rapportagemodule vermeldt het nummer van elke behandelde vraag.

Beantwoord de vragen bij een lijndiagram.

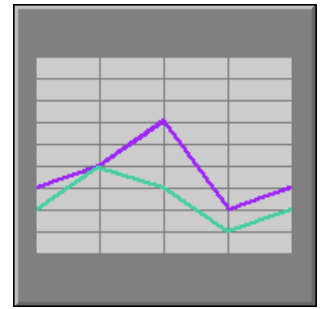
Op het scherm wordt een lijndiagram getoond. Dit diagram geeft een grafisch overzicht van de bezoekers (kinderen en volwassenen) van de bibliotheek gedurende een bepaalde periode.

Bij elk diagram wordt één meerkeuzevraag gesteld.

Klik op één van de kaartjes naast de vraag of klik op een dag van de maand als een datum wordt gevraagd (in het geval van een weekend kan zowel op de zaterdag als op de zondag worden geklikt).

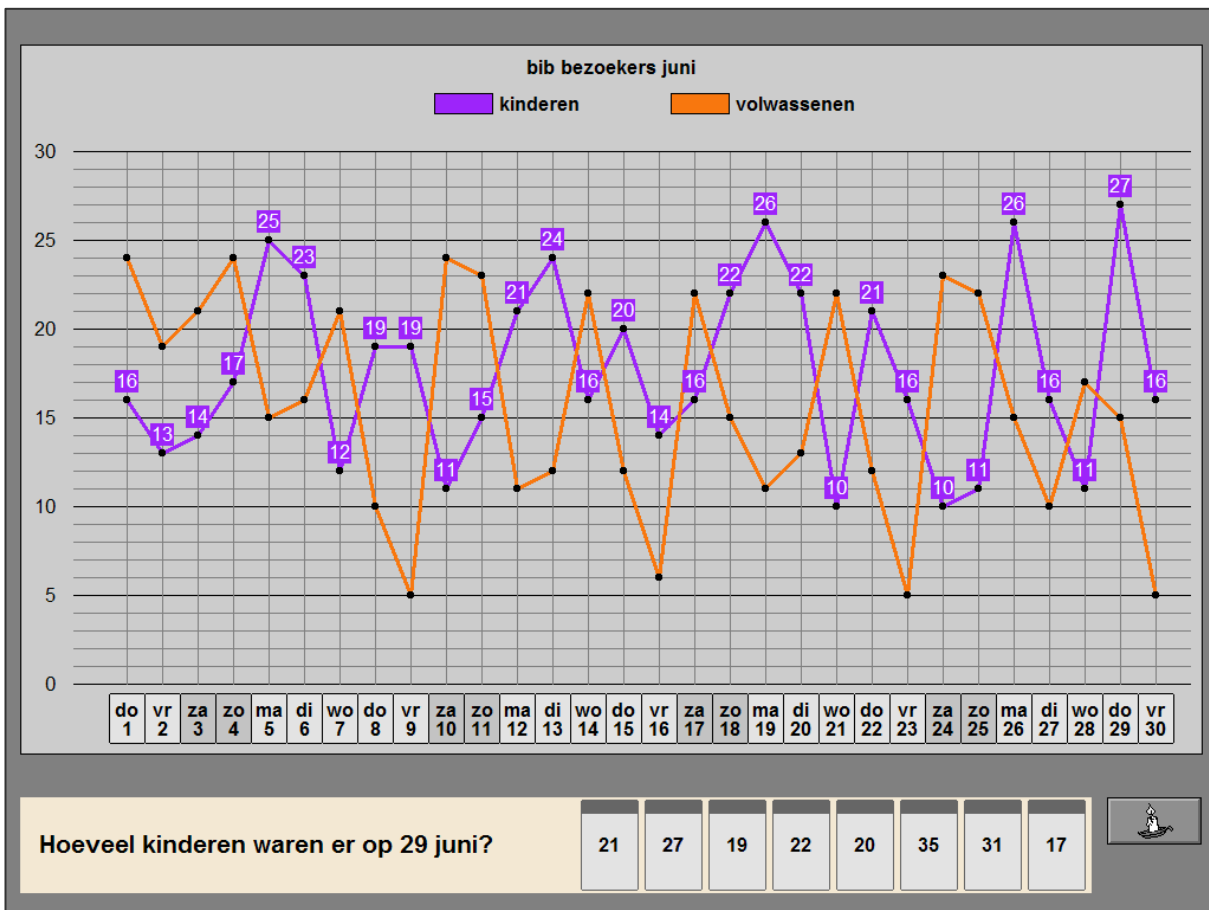
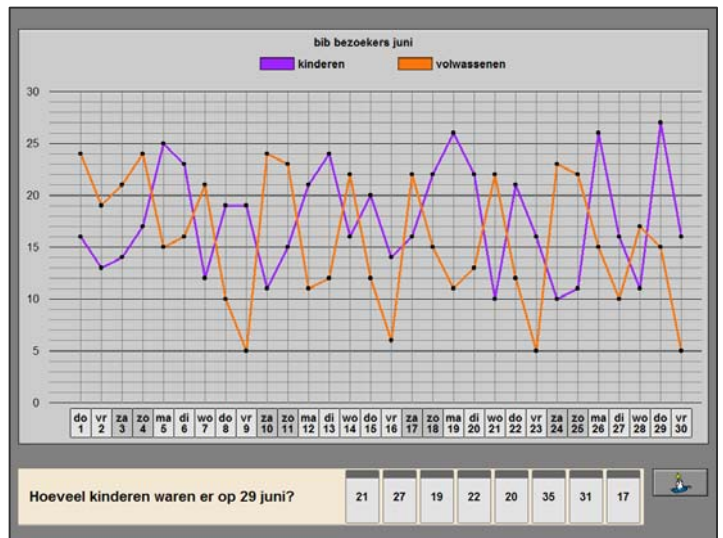
De evaluatie volgt onmiddellijk.

Er wordt maar één poging toegestaan.



Hulp

Alle relevante waarden worden op de grafiek getoond.



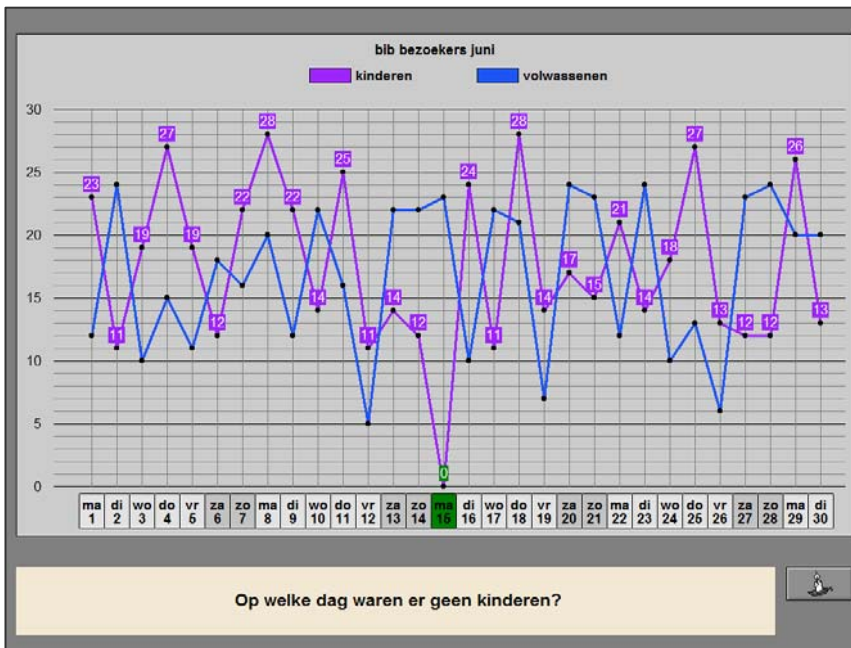
Evaluatie

⇒ correct antwoord

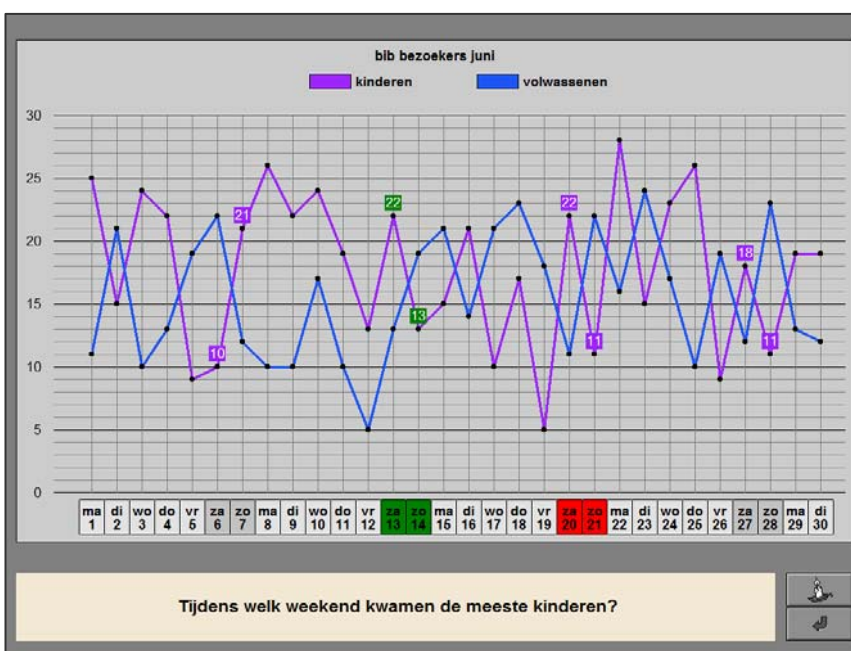
De achtergrond van het correcte antwoord wordt groen gekleurd en alle relevante waarden worden op de grafiek getoond. De klikmuis verschijnt.

⇒ foutief antwoord

De achtergrond van het foutieve antwoord wordt rood gekleurd, de achtergrond van het correcte antwoord wordt groen gekleurd en alle relevante waarden worden op de grafiek getoond. De klikmuis verschijnt.



het antwoord was correct



het antwoord was foutief

Scenario 4

Instellingen

De vragen

Kies de vragen die worden gebruikt.

Meerdere vragen kunnen worden aangevinkt (de vragen worden dan afgewisseld), minstens één vraag moet geselecteerd blijven.

OPMERKING

- Druk 'A' of 'a' om alle vragen te selecteren.
- Druk 'X' of 'x' om alle vragen, uitgezonderd de eerste vraag, te deselecteren.

<input checked="" type="checkbox"/>	1	Wie komt eerst thuis?
<input checked="" type="checkbox"/>	2	Plaats de auto's.
<input checked="" type="checkbox"/>	3	Wie legt de grootste afstand af?
<input checked="" type="checkbox"/>	4	Wie reed het snelst?
<input checked="" type="checkbox"/>	5	Welke auto's reden even snel?
<input checked="" type="checkbox"/>	6	Welke auto's rijden even ver?
<input checked="" type="checkbox"/>	7	Welke auto's komen samen thuis?
<input checked="" type="checkbox"/>	8	Wanneer arriveert de auto?
<input checked="" type="checkbox"/>	9	Wanneer vertrok de auto?

TIP

De rapportagemodule vermeldt het nummer van elke behandelde vraag.

Drie types van vragen

- A. De meerkeuzevragen** (1, 3, 4, 8 en 9) waarbij de leerling één item moet aanklikken.
De evaluatie volgt onmiddellijk
- B. De combinatievragen** (5, 6 en 7) waarbij de leerling meerdere items moet aanklikken.
Een geselecteerd item krijgt een gele achtergrond. Klik opnieuw op een geselecteerd item om dit te deselecteren (terug een grijze achtergrond).
De evaluatie volgt na het klikken op de bevestigingsknop.
- C. De actievraag** (2) waarbij de leerling de auto's moet plaatsen.
De evaluatie volgt na het klikken op de bevestigingsknop.

Beantwoord de vragen omtrent afstand, snelheid en gereden tijd van auto's.

Op het scherm wordt een grafische weergave getoond van een verplaatsing met één of meerdere auto's.

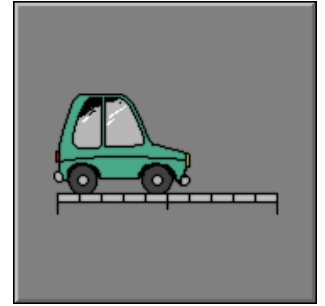
Twee parameters worden gegeven (snelheid, rijtijd of afstand), de derde parameter moet worden gezocht om het antwoord te vinden.

Bij elke situatieschets wordt één vraag gesteld.

Bij de vragen 1 tot en met 7 gaat het over de verplaatsing van 4 auto's, bij de vragen 8 en 9 gaat het over de verplaatsing van één auto.

Elke auto heeft een specifieke kleur die correspondeert met de kleur van een kaartje naast de vraag. Als er op een kaartje moet worden geklikt, kan ook op de auto of op het huisje worden geklikt.

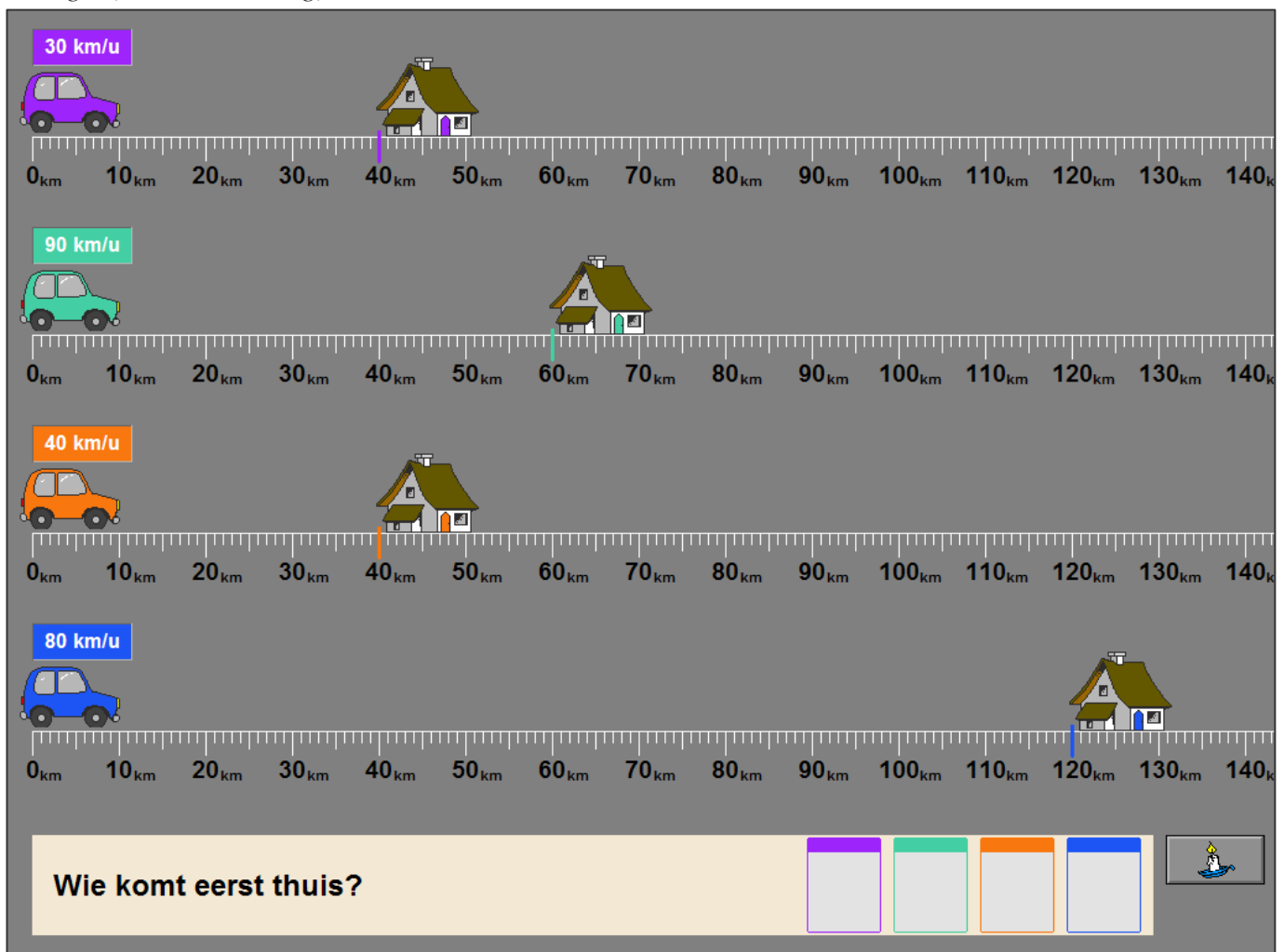
In vraag 2 zijn er geen kaartjes en moeten de auto's worden geplaatst.



A. De meerkeuzevragen (1, 3, 4, 8 en 9)

Klik op één van de kaartjes naast de vraag. De evaluatie volgt onmiddellijk. Er wordt maar één poging toegestaan.

Vraag 1 (meerkeuzevraag)



The interface displays four scenarios, each with a car and a house on a 140 km scale:

- Scenario 1:** Car speed: 30 km/u. Car at 0 km, house at 40 km.
- Scenario 2:** Car speed: 90 km/u. Car at 0 km, house at 60 km.
- Scenario 3:** Car speed: 40 km/u. Car at 0 km, house at 40 km.
- Scenario 4:** Car speed: 80 km/u. Car at 0 km, house at 120 km.

At the bottom, the question is: **Wie komt eerst thuis?** (Who gets home first?). Below the question are four colored boxes (purple, green, orange, blue) for selecting an answer, and a small icon of a person on a boat.

B. De combinatievragen (5, 6 en 7)

Klik op meerdere kaartjes naast de vraag en bevestig het antwoord met de bevestigingsknop.

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

1 u. 30 min.

50 min.

1 u. 50 min.

40 min.

Welke auto's reden even snel?

Vraag 5 (combinatievraag)

C. De actievraag (2)

Klik op een auto om deze te kunnen verplaatsen met de muis of klik op de corresponderende pijltjes. Plaats alle auto's op de correcte positie en bevestig het antwoord met de bevestigingsknop.

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

30 km/u 1 u.

80 km/u 1 u. 30 min.

90 km/u 1 u. 40 min.

60 km/u 1 u. 40 min.

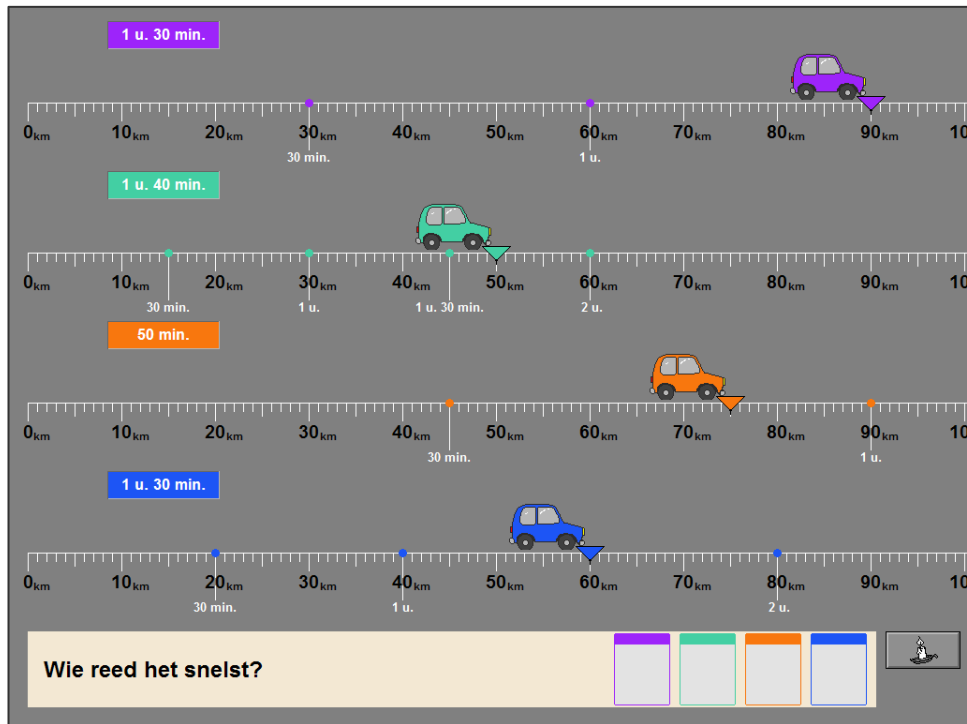
Plaats de auto's.

Vraag 2 (actievraag)

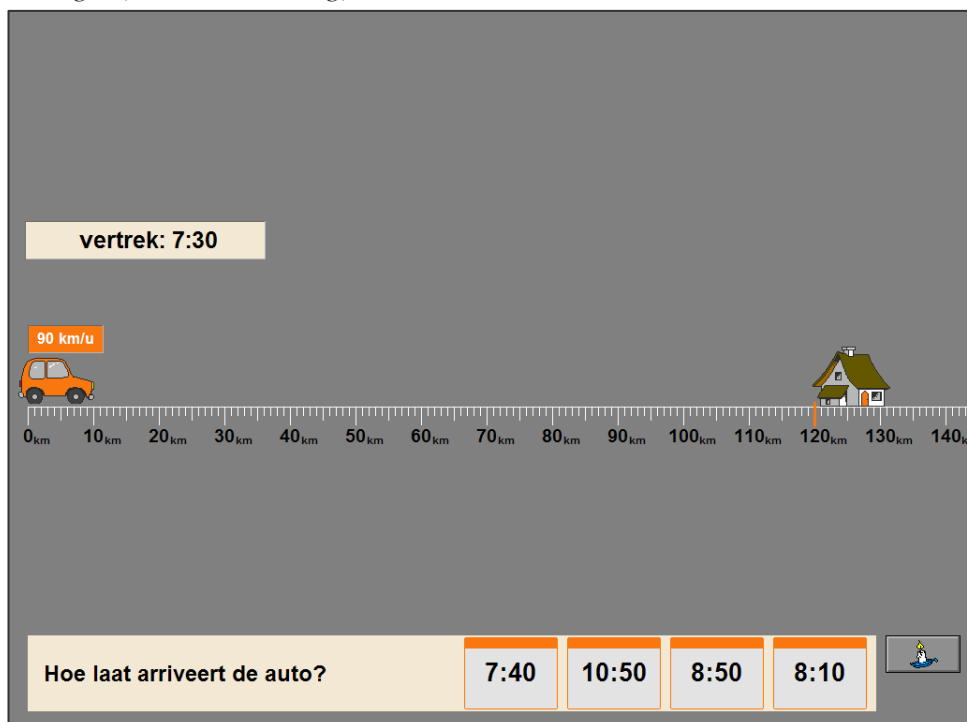
Hulp

Op de afstandslinje wordt ook de gereden tijd getoond.

Vraag 4 (met hulp)



Vraag 8 (meerkeuzevraag)



Evaluatie

⇒ **correct antwoord**

meerkeuzevraag en combinatievraag

De achtergrond van het correcte antwoord wordt groen gekleurd en de klikmuis verschijnt.

actievraag

De huisjes worden bij de auto's geplaatst en de klikmuis verschijnt.

⇒ **foutief antwoord**

meerkeuzevraag

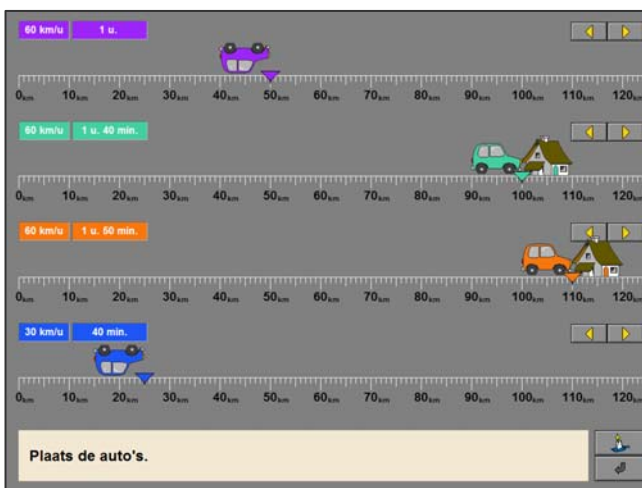
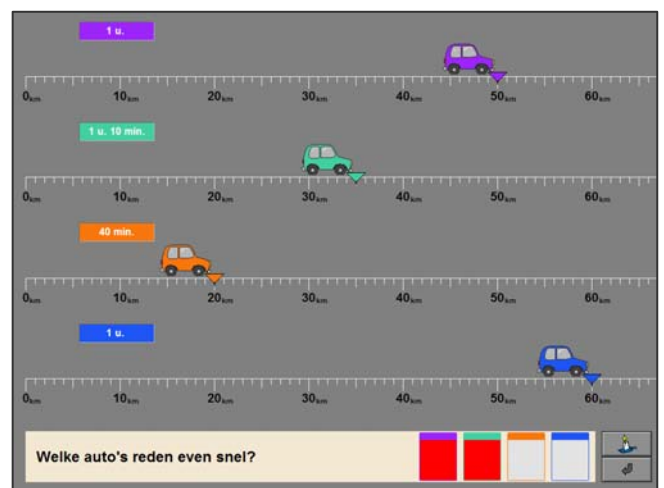
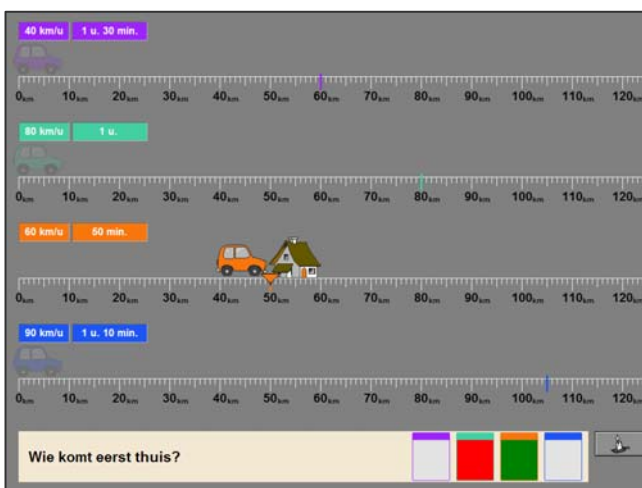
De achtergrond van het foutieve antwoord wordt rood gekleurd, de achtergrond van het correcte antwoord wordt groen gekleurd en de klikmuis verschijnt.

combinatievraag

De achtergrond van de foutieve combinatie wordt even rood gekleurd (ook als één van de items toch correct is). Het antwoord moet worden verbeterd.

actievraag

De huisjes worden even bij de correct geplaatste auto's gezet en de foutief geplaatste auto's belanden even op hun dak. Het antwoord moet worden verbeterd.



Scenario 5

Instellingen

Niveau

Niveau

tot 50

tot 100

tot 500

Kies de maximumwaarde van de opgave:

- tot 50 (veelvouden van 10 met een maximum van 50);
- tot 100 (veelvouden van 10 tussen 60 en 100);
- tot 500 (veelvouden van 50 tussen 150 en 500).

Hulp

Hulp

hulp op aanvraag

permanente hulp

Hulp op aanvraag

Telkens op de hulpknop of op [F1] wordt gedrukt, verschijnt tijdelijk de optelling van de waardes van de geplaatste pijlen met de gerealiseerde som.

Permanente hulp

De optelling van de waardes van de geplaatste pijlen met de gerealiseerde som zijn steeds zichtbaar.

Vorm een getal op een schietschijf.

Op het scherm wordt een schietschijf getoond die bestaat uit 5 concentrische ringen. Elke ring heeft een bepaalde waarde.

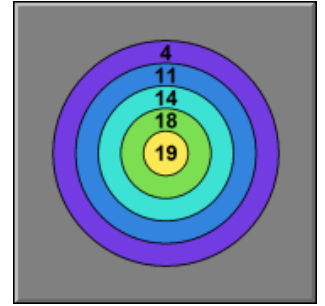
De opgave staat in een kader rechtsboven.

Klik op een locatie in een ring om een pijl te plaatsen.

Klik op een geplaatste pijl om deze te verwijderen.

De som van de waardes van de pijlen op de schietschijf moet gelijk zijn aan de opgave.

De leerling beschikt over 6 pijlen, deze moeten niet allemaal worden gebruikt.



Druk op deze toets om alle geplaatste pijlen te verwijderen.

Zodra de leerling de gevraagde opgave heeft samengesteld, moet hij het antwoord bevestigen met de antwoordknop.

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

Het niveau is 50.

30

7
8
16
17
18

Hulp

Hulp op aanvraag

Telkens op de hulpknop of op [F1] wordt gedrukt, verschijnt tijdelijk de optelling van de waardes van de geplaatste pijlen met de gerealiseerde som.

Permanente hulp

De optelling van de waardes van de geplaatste pijlen met de gerealiseerde som zijn steeds zichtbaar.

Het niveau is 100 en er werd hulp gevraagd.

The screenshot shows a digital dartboard game interface. On the left is a circular target board with five concentric rings. From the center outwards, the rings are labeled with the numbers 23, 18, 17, 15, and 4. The center ring (23) is yellow, the next (18) is green, the next (17) is cyan, the next (15) is blue, and the outermost (4) is purple. Five darts are positioned on the board: two are in the center (23), one is in the 18 ring, one is in the 15 ring, and one is in the 4 ring. To the right of the target board is a vertical score display. At the top, a large yellow box contains the number 70. Below it, a grey box contains a list of scores for each dart: 23 (yellow background), 18 (green background), 15 (blue background), and 4 (purple background). A plus sign is to the left of the 4. A horizontal line separates this list from a grey box below it containing the number 60. At the bottom of the interface, there are three darts, a trash can icon on the left, and a refresh icon on the right.

Evaluatie

⇒ correct antwoord

De achtergrond van de opgave in het kader wordt groen gekleurd en de klikmuis verschijnt.

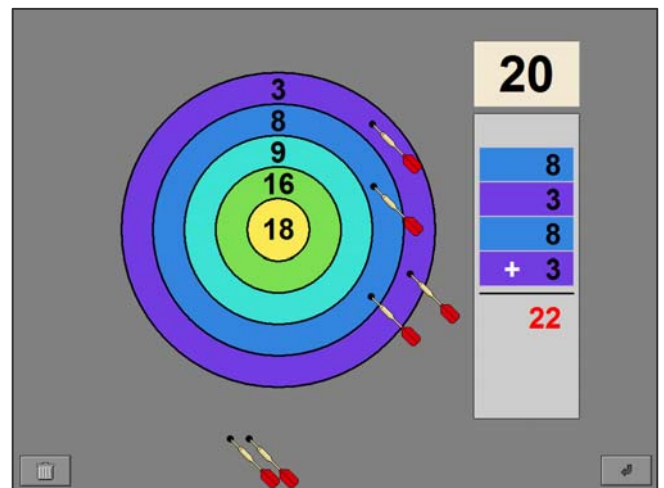
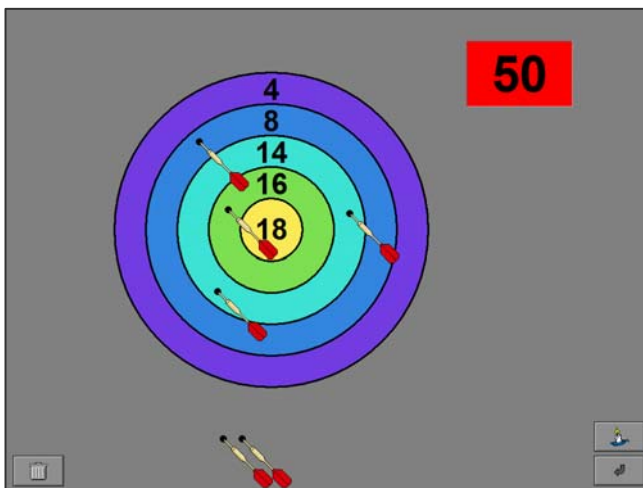
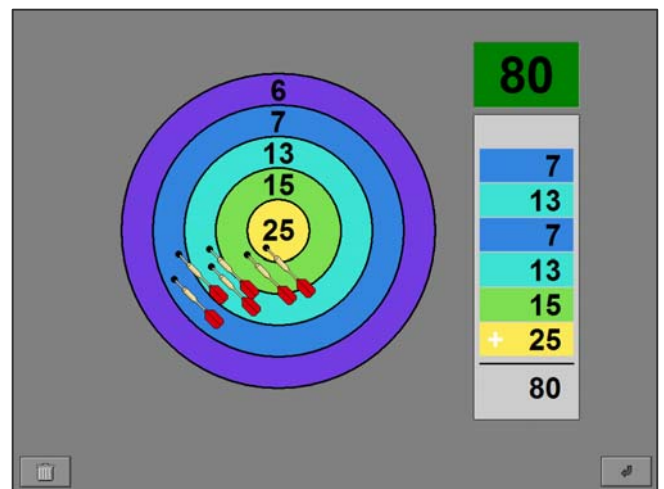
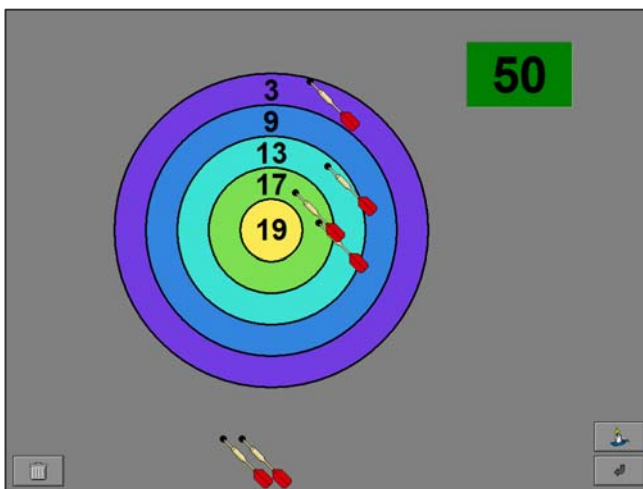
⇒ foutief antwoord

zonder hulp

De achtergrond van de opgave in het kader wordt even rood gekleurd. Het antwoord moet worden verbeterd.

met hulp

De gerealiseerde som wordt even rood gekleurd. Het antwoord moet worden verbeterd.



Scenario 6

Instellingen

Niveau

Niveau

2 vierkanten

3 vierkanten

4 vierkanten

Kies het aantal vierkanten.

TIP

Hoe meer vierkanten, hoe moeilijker de constructie.

Maximum getal

Maximum getal

20

50

100

Alle vierkanten worden met verschillende getallen gevuld.
Kies de maximum waarde van het getal.

TIP

Hoe groter het getal, hoe moeilijker de rekenoefening.

Draai de vierkanten tot de sommen van de getallen gelijk zijn.

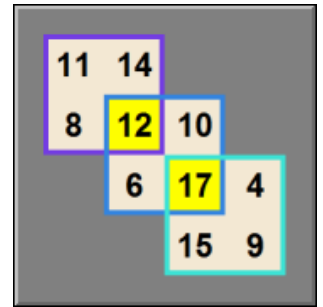
Op het scherm wordt een aantal vierkanten getoond die zijn gevuld met verschillende getallen en die elkaar steeds met één hoek overlappen.

Elk vierkant is omrand met een bepaalde kleur. Naast elk vierkant staat een drukknop in dezelfde kleur. Telkens op deze knop wordt geklikt, draaien de getallen in het vierkant 90° met de wijzers van de klok mee.

De opdracht is simpel en tegelijk aartsmoelijk: draai de vierkanten tot de sommen van de getallen in alle vierkanten gelijk zijn.

Zodra de leerling de correcte constructie heeft gevormd, moet hij het antwoord bevestigen met de antwoordknop.

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



De opdracht: twee vierkanten, maximum getal = 20, geen hulp.

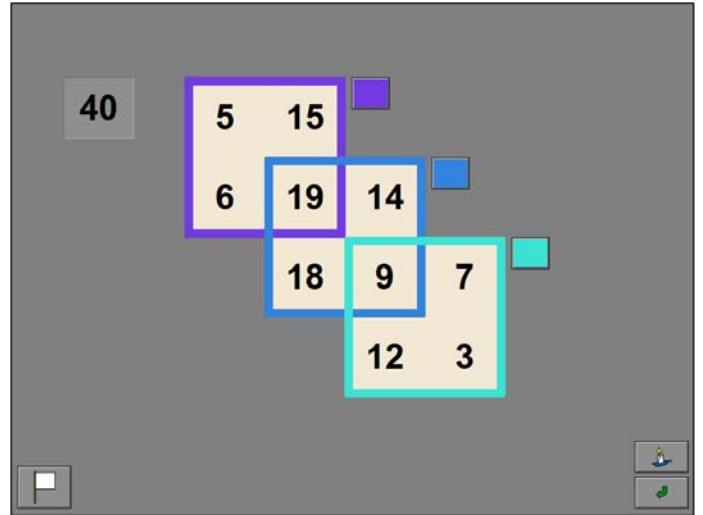
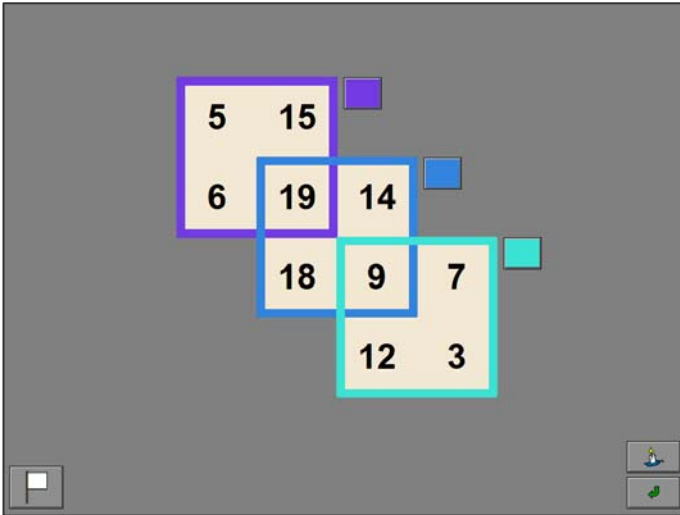
Hulp

De hulp in elke oefening is progressief.

- De eerste keer wordt linksboven de som, die in elk vierkant moet worden gevormd, getoond.
- De tweede keer wordt ook de actuele som van elk vierkant getoond.
- De derde keer krijgen de gemeenschappelijke getallen een gele achtergrond.

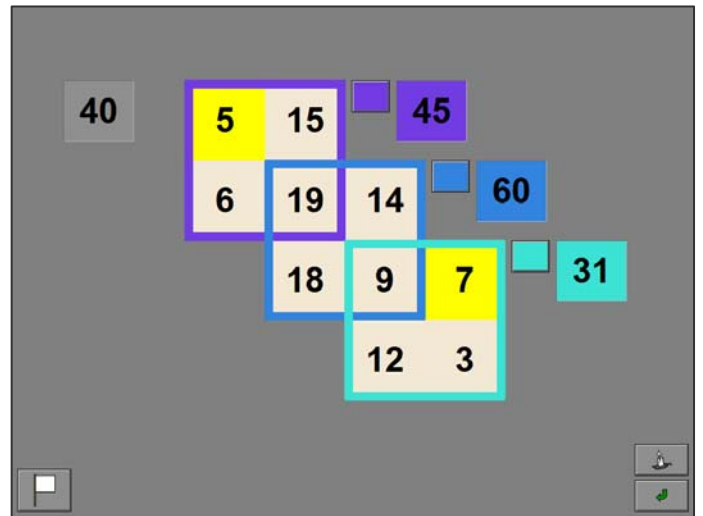
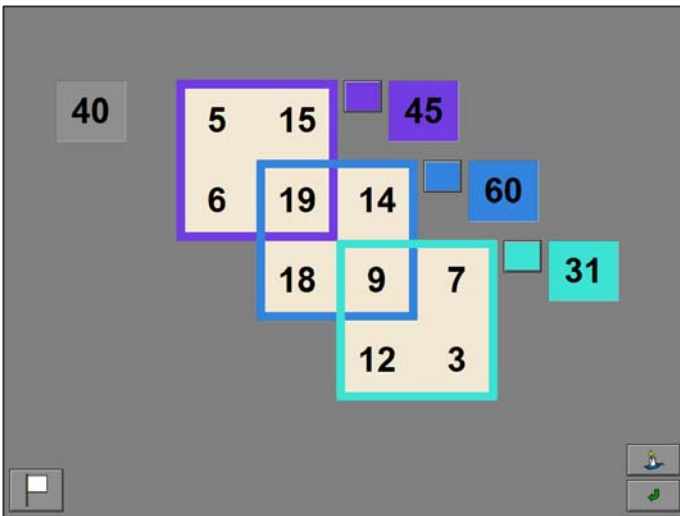
Drie vierkanten, maximum getal = 20, geen hulp.

Er werd één keer hulp gevraagd.



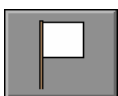
Er werd een tweede keer hulp gevraagd.

Er werd een derde keer hulp gevraagd.



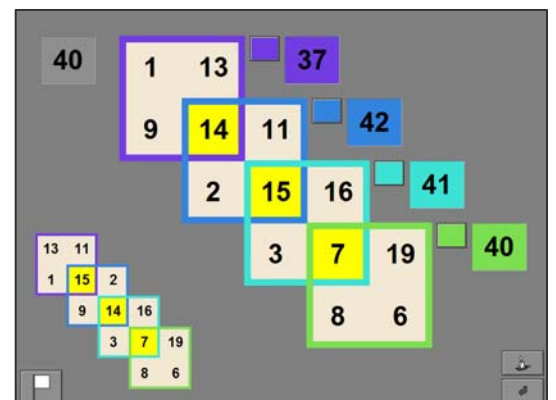
De noodknop

Als een oplossing, desondanks de hulp, niet kan worden gevonden, is er als laatste hulpmiddel de noodknop.



Klik op deze knop om de oefening te beëindigen. Eén van de correcte constructies wordt getoond.

Geen oplossing gevonden en op de witte vlag geklikt.



Evaluatie

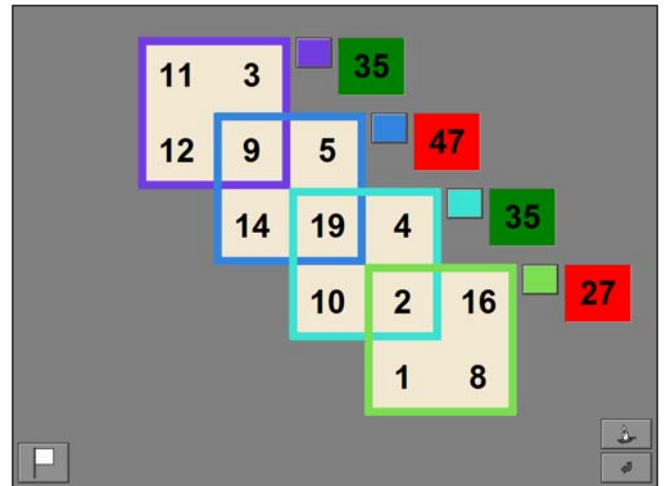
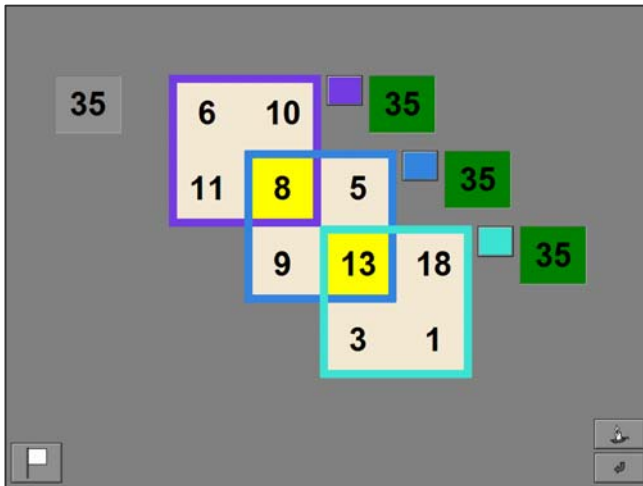
⇒ correct antwoord

De achtergrond van de som naast elk vierkant wordt groen gekleurd en de klikmuis verschijnt.

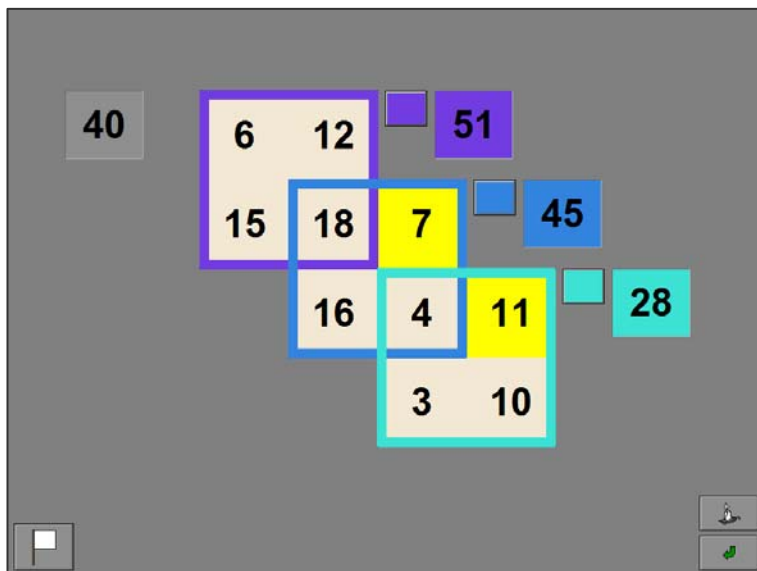
⇒ foutief antwoord

De achtergrond van een foutieve som wordt even rood gekleurd, de achtergrond van een correcte som wordt even groen gekleurd.

Het antwoord moet worden verbeterd.



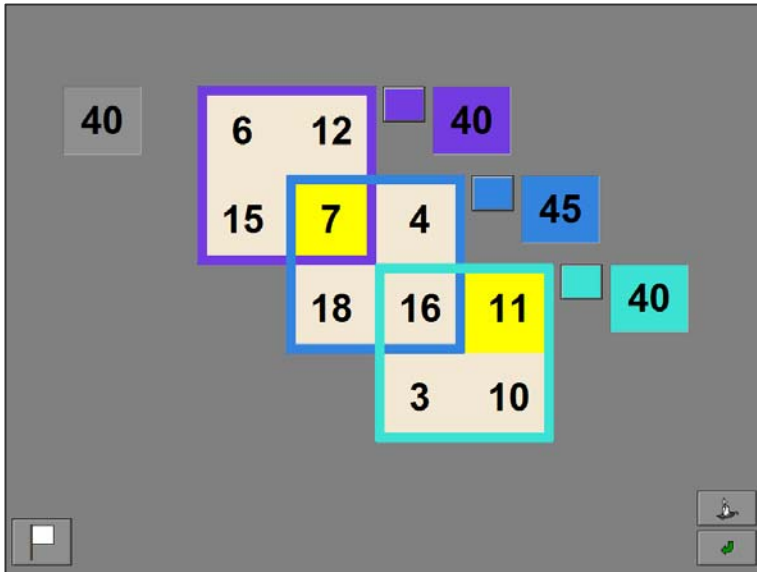
Voorbeeld 1 (3 vierkanten, maximum getal = 20, 3x hulp gevraagd)



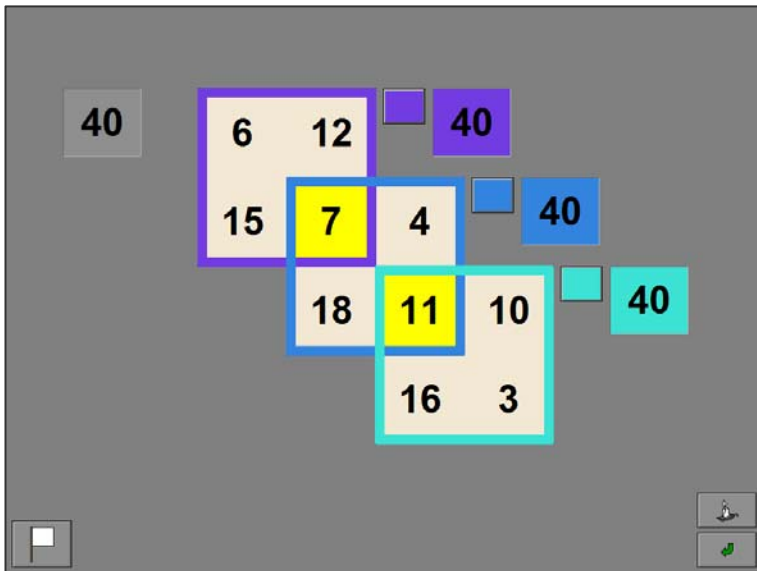
De opgave toont drie vierkanten en in geen enkel vierkant is de som gelijk aan het gevraagde getal.

In het paarse vierkant is er 11 teveel.

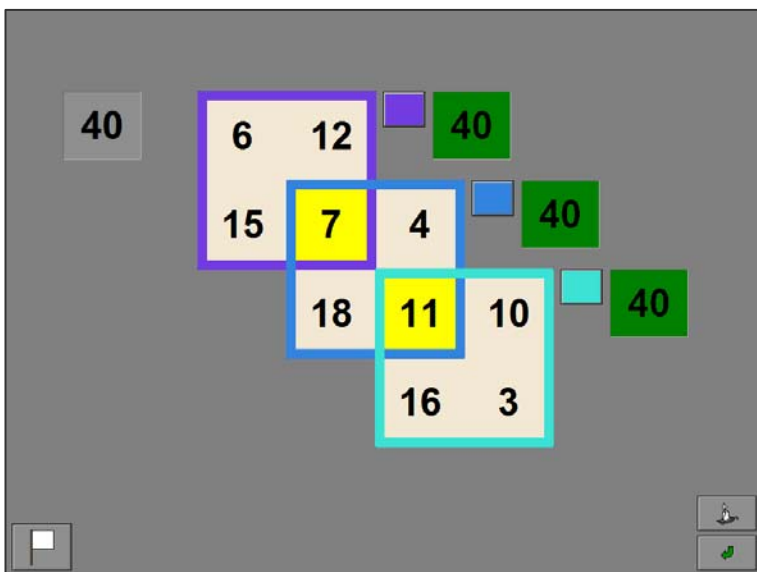
Dit kan worden gecompenseerd door driemaal op het blauwe knopje te klikken zodat de 7 (een gemeenschappelijk getal) op de plaats van de 18 terecht komt (een verschil van 11).



In het paarse vierkant is de som nu correct, maar in het blauwe vierkant hebben we 5 teveel. Het verschil tussen de gele 11 (een gemeenschappelijk getal) en de 16 bedraagt net 5.

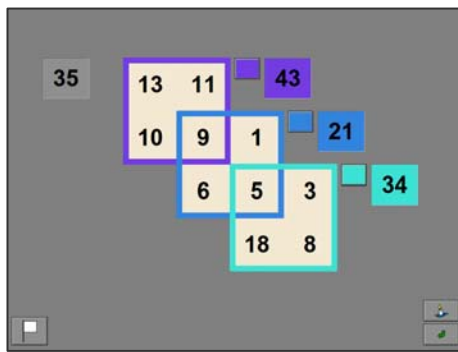


Door driemaal op het lichtblauwe knopje te klikken komt de 11 op de plaats van de 16 en de sommen van de drie vierkanten zijn gelijk.

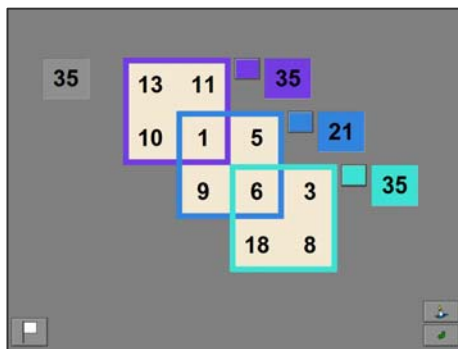


We klikken op de bevestigingsknop.

Voorbeeld 2 (3 vierkanten, maximum getal = 20, 2x hulp gevraagd)



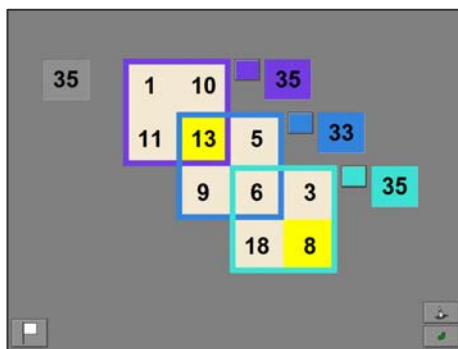
De opgave toont drie vierkanten en in geen enkel vierkant is de som gelijk aan het gevraagde getal.



In het paarse vierkant is er 8 teveel. Dit kan worden gecompenseerd door driemaal op het blauwe knopje te klikken zodat de 1 op de plaats van de 9 terecht komt (een verschil van 8).

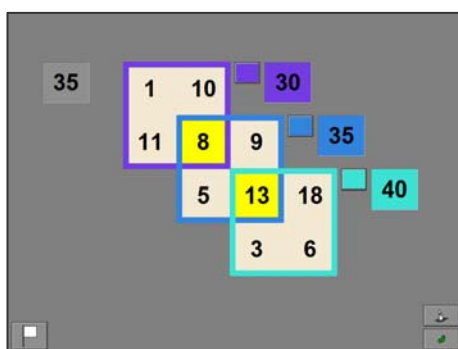
Nu is de som in het paarse vierkant 35 en blijkt de som in het lichtblauwe vierkant ook 35 te zijn. De som in het hemelsblauwe vierkant is echter maar 21.

We vragen een derde keer hulp en merken dat de 13 en de 8 de gemeenschappelijke getallen zijn.



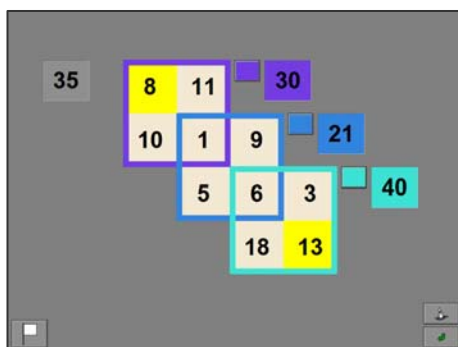
We klikken tweemaal op het paarse knopje zodat het gemeenschappelijke getal op zijn (mogelijk correcte) plaats terecht komt.

De som in het hemelsblauwe vierkant is nu 33 en in het lichtblauwe vierkant is de som 35. Het verschil van 2 in het hemelsblauwe vierkant is niet te compenseren en we vermoeden dat het gemeenschappelijke getal 13 toch niet correct is geplaatst.

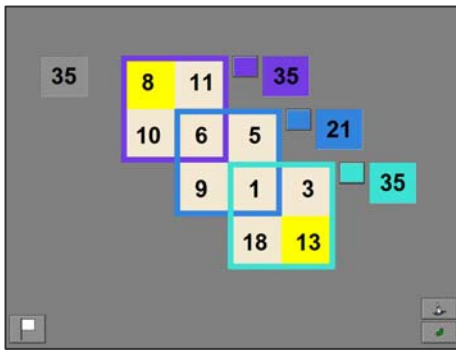


Door tweemaal te klikken op het lichtblauwe knopje en tweemaal te klikken op het hemelsblauwe knopje hebben we de gele 8 van plaats gewisseld met de gele 13. Het resultaat is nu dat alleen in het hemelsblauwe vierkant de som correct is.

In het paarse vierkant moet er 5 bij, in het lichtblauwe vierkant moet er 5 af. We besluiten om de 1 van plaats te wisselen met de 6.

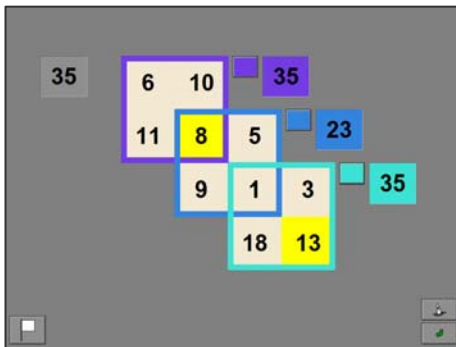


Tweemaal klikken op het paarse knopje, tweemaal op het lichtblauwe knopje en tweemaal op het hemelsblauwe knopje klaart deze klus.

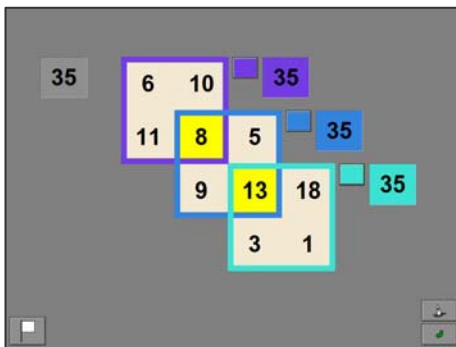


De som in het paarse vierkant is nu terug 35 en ook in het lichtblauwe vierkant is de som 35. Raar, hadden we deze situatie nog niet gehad ?

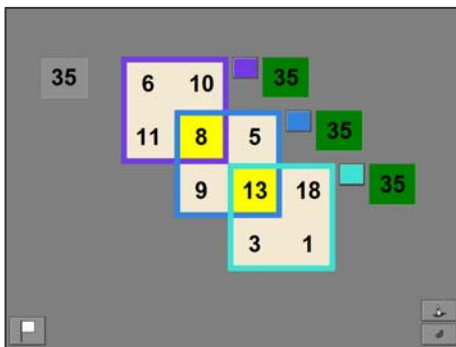
Maar nu is het verschil tussen het hemelsblauwe vierkant en de andere vierkanten 14 en dat is misschien wel te compenseren.



We draaien alvast de gele 8 (gemeenschappelijk getal) op zijn correcte plaats en zien dat het verschil nu 12 wordt.



We draaien de gele 13 (gemeenschappelijk getal) op zijn plaats en in alle vierkanten is de som nu gelijk.



We klikken tevreden op de bevestigingsknop.

Scenario 7

Instellingen

Samenstelling van de rij

Samenstelling van de rij

- 3 x 2 bewerkingen
- 2 x 3 bewerkingen

De opties bepalen of er een getallenrij wordt aangeboden met een sequentie van driemaal twee opeenvolgende bewerkingen (vb. + -, + -, + -) of tweemaal drie opeenvolgende bewerkingen (vb. + x -, + x -).

Alle opties kunnen worden aangevinkt (de types worden dan afgewisseld), minstens één optie moet geselecteerd blijven.

Ontdek de bewerkingen in een getallenrij en zoek de laatste term.

Op het scherm wordt een getallenrij getoond waarin de laatste term ontbreekt. Ofwel wordt een getallenrij aangeboden met een sequentie van driemaal twee opeenvolgende bewerkingen of tweemaal drie opeenvolgende bewerkingen.

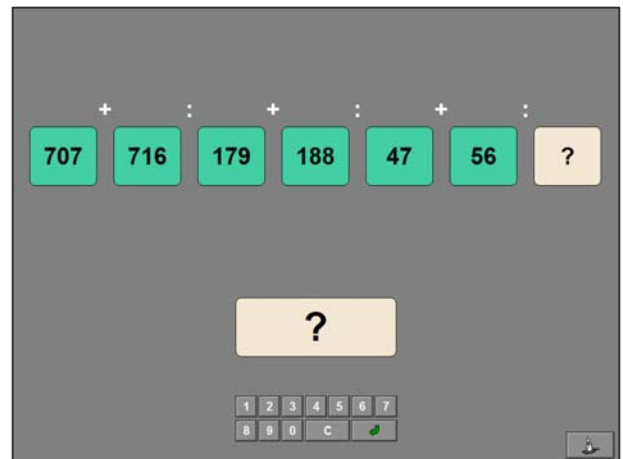
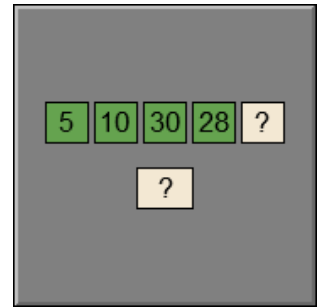
Voer het correcte getal, dat op de plaats van het vraagteken moet staan, in met de calculator of met het numerieke klavier. Het ingevoerde getal wordt getoond op de grote rechthoek boven de calculator.

Bevestig het antwoord met een druk op de bevestigingsknop.

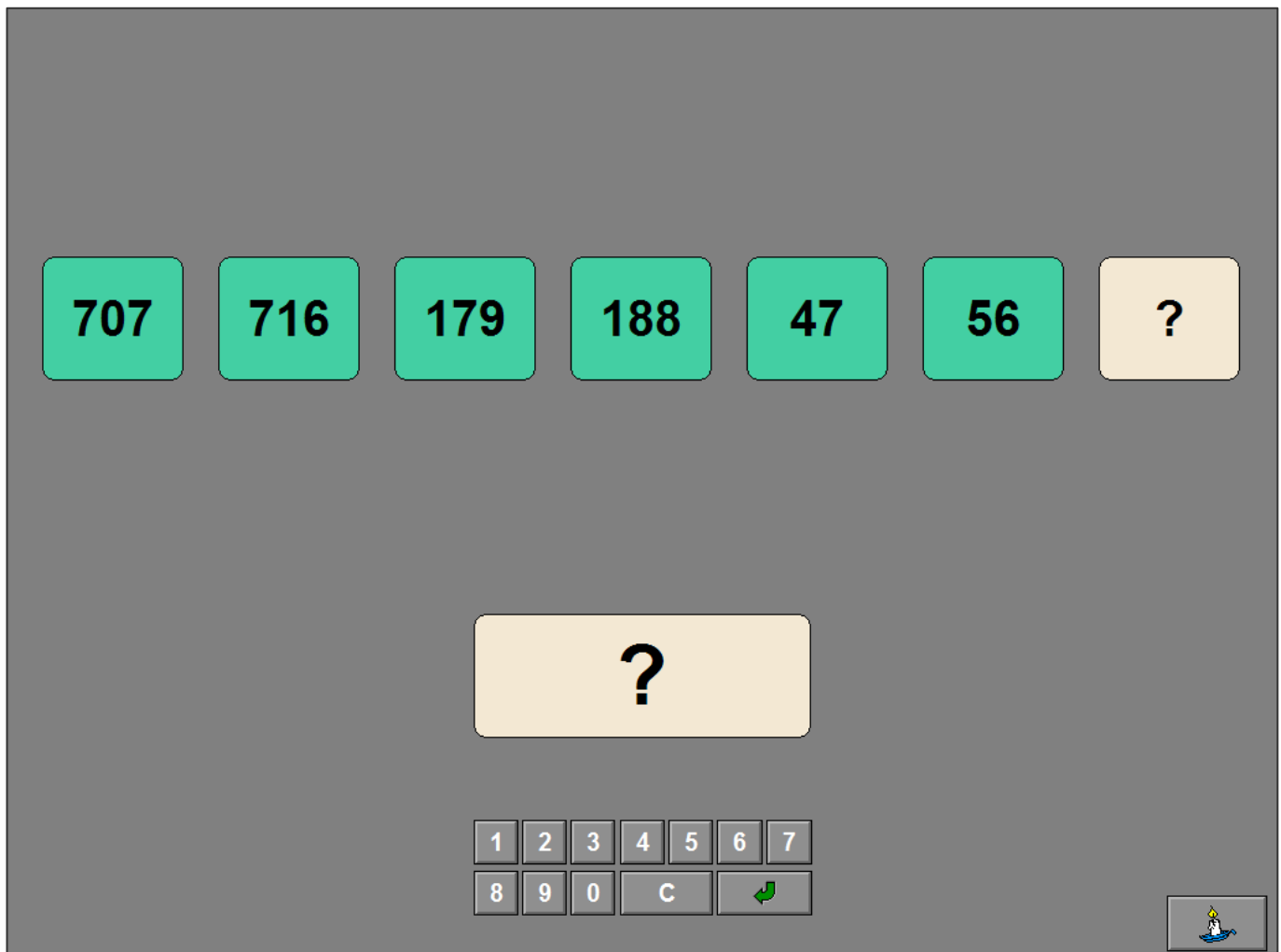
De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.

Hulp

De bewerkingstekens worden getoond.



Een opgave met een sequentie van 3 x 2 bewerkingen.



Een opgave met een sequentie van 2 x 3 bewerkingen.

The calculator interface shows a sequence of numbers: 7, 2, 4, 13, 8, 16, and a question mark. A large question mark is also displayed in the center of the calculator screen.

Evaluatie

⇒ correct antwoord

De achtergrond van de grote rechthoek boven de calculator wordt groen gekleurd. Alle bewerkingen worden getoond, het getal wordt ook in de getallenrij geplaatst en de klikmuis verschijnt.

⇒ foutief antwoord

De achtergrond van de grote rechthoek boven de calculator wordt even rood gekleurd. Het antwoord moet worden verbeterd.

The calculator interface shows a sequence of numbers: 7, 2, 4, 13, 8, 16, and 25. The background of the large rectangle above the calculator is green. The number 25 is displayed in the center of the calculator screen.

The calculator interface shows a sequence of numbers: 180, 30, 36, 6, 12, 2, and a question mark. The background of the large rectangle above the calculator is red. The number 1 is displayed in the center of the calculator screen.

Scenario 8

Zoek het gewicht van de 3 kinderen.

Bovenaan het scherm staan drie kinderen.

In het midden staat een weegschaal waarop twee kinderen (samen) kunnen worden gewogen (op elke groene stip een kind).

De weegschaal toont pas het totaalgewicht wanneer twee kinderen op de weegschaal worden geplaatst (één kind kan nooit afzonderlijk worden gewogen).

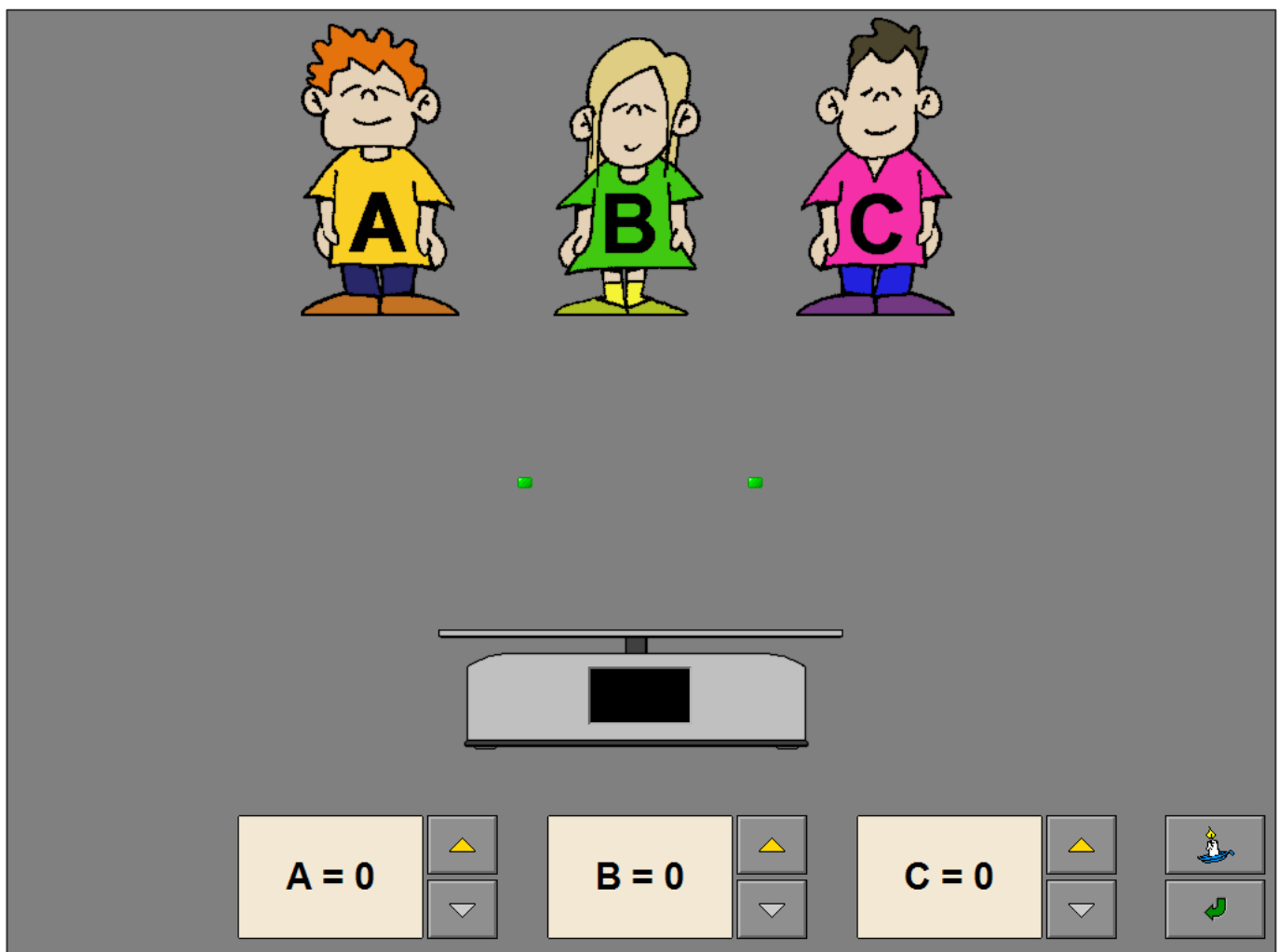
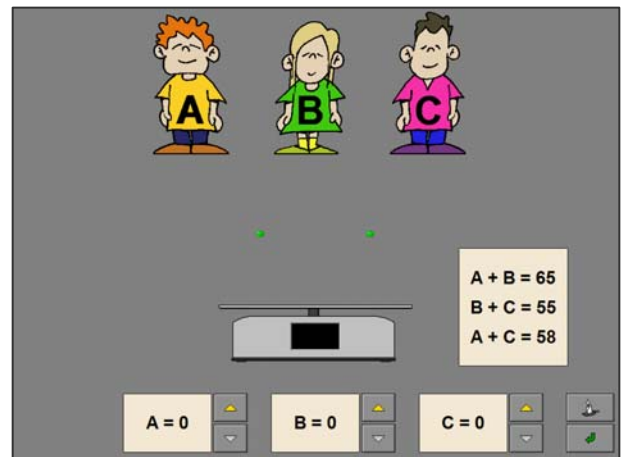
Voer een aantal wegingen uit en duidt onderaan bij elke letter het correcte gewicht van dit kind aan op het bordje (met de oranje pijltjes).

Bevestig het antwoord met een druk op de bevestigingsknop.

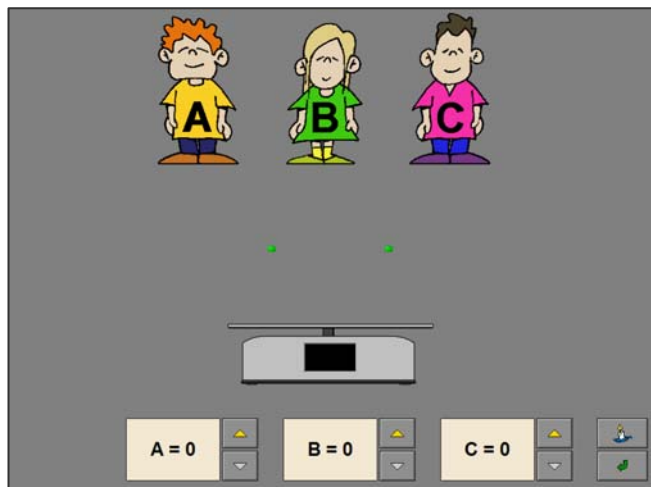
De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.

Hulp

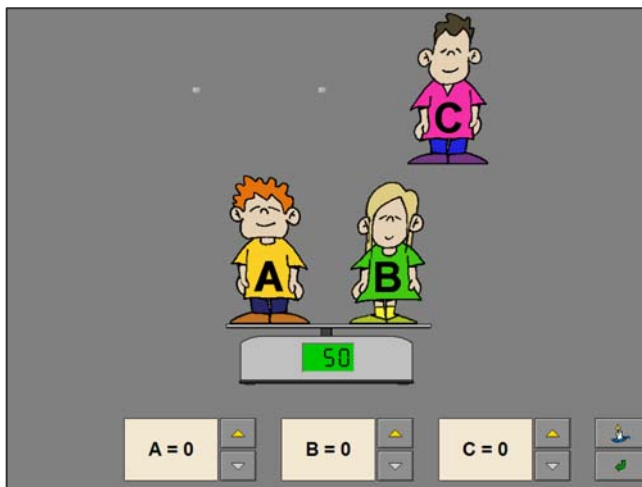
De vergelijkingen met de drie mogelijke combinaties worden getoond.



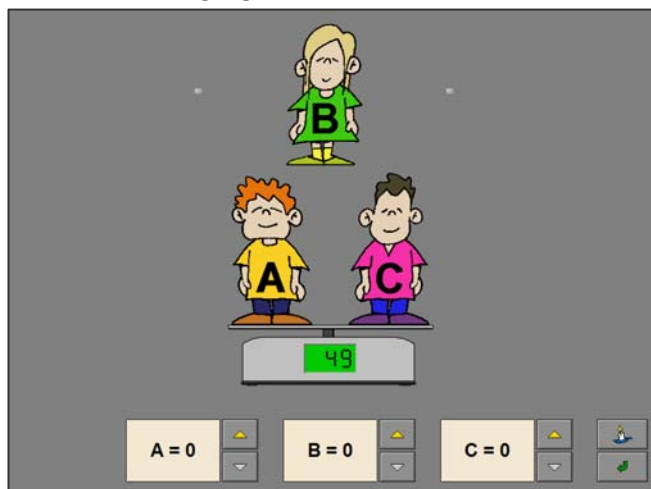
De opgave.



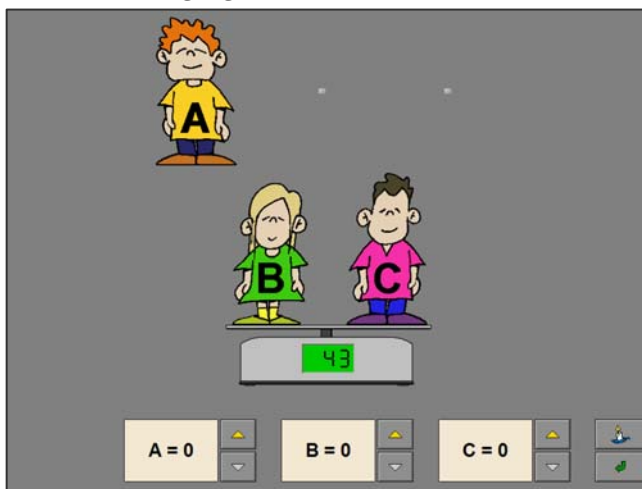
Een eerste weging.



Een tweede weging.



Een derde weging.



Evaluatie

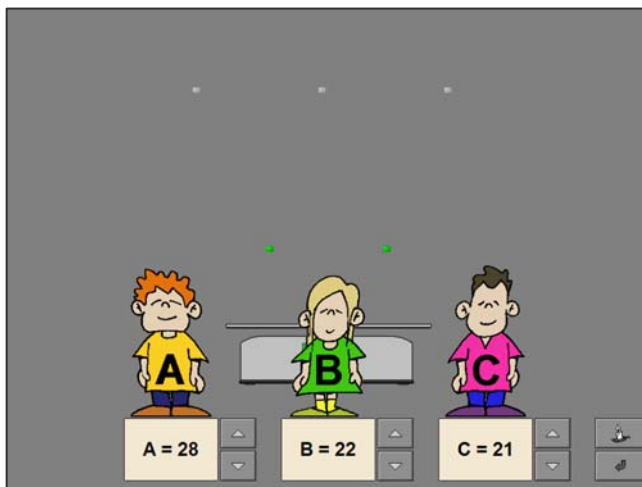
⇒ correct antwoord

De achtergronden van de bordjes worden groen gekleurd. De kinderen gaan bij hun bordje staan en de klikmuis verschijnt.

⇒ foutief antwoord

De achtergrond van de foutieve bordjes worden even rood gekleurd. Het antwoord moet worden verbeterd.

De oplossing.



Scenario 9

Instellingen

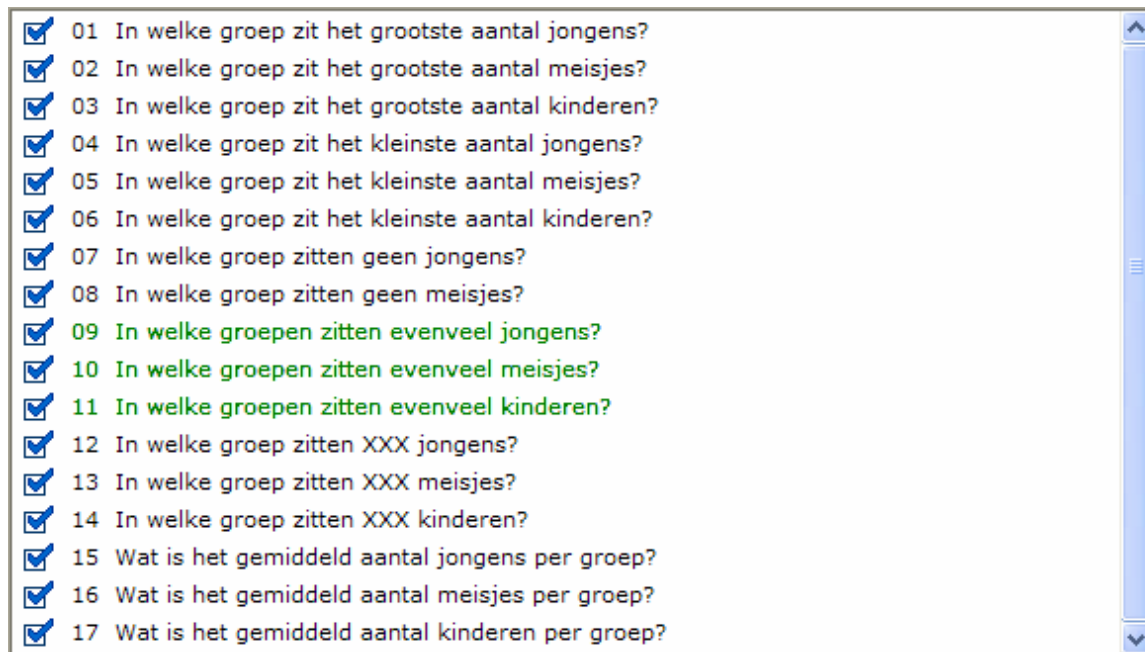
De vragen

Kies de vragen die worden gebruikt.

Meerdere vragen kunnen worden aangevinkt (de vragen worden dan afgewisseld), minstens één vraag moet geselecteerd blijven.

OPMERKING

- Druk 'A' of 'a' om alle vragen te selecteren.
- Druk 'X' of 'x' om alle vragen, uitgezonderd de eerste vraag, te deselecteren.



A screenshot of a software interface for selecting questions. It features a list of 17 questions, each with a blue checkmark in a box to its left. The questions are numbered 01 through 17. Questions 09, 10, and 11 are highlighted in green text. The interface includes a vertical scrollbar on the right side, with a blue arrow pointing up at the top and a blue arrow pointing down at the bottom. The background of the list area is white, and the scrollbar has a light blue track.

<input checked="" type="checkbox"/>	01	In welke groep zit het grootste aantal jongens?
<input checked="" type="checkbox"/>	02	In welke groep zit het grootste aantal meisjes?
<input checked="" type="checkbox"/>	03	In welke groep zit het grootste aantal kinderen?
<input checked="" type="checkbox"/>	04	In welke groep zit het kleinste aantal jongens?
<input checked="" type="checkbox"/>	05	In welke groep zit het kleinste aantal meisjes?
<input checked="" type="checkbox"/>	06	In welke groep zit het kleinste aantal kinderen?
<input checked="" type="checkbox"/>	07	In welke groep zitten geen jongens?
<input checked="" type="checkbox"/>	08	In welke groep zitten geen meisjes?
<input checked="" type="checkbox"/>	09	In welke groepen zitten evenveel jongens?
<input checked="" type="checkbox"/>	10	In welke groepen zitten evenveel meisjes?
<input checked="" type="checkbox"/>	11	In welke groepen zitten evenveel kinderen?
<input checked="" type="checkbox"/>	12	In welke groep zitten XXX jongens?
<input checked="" type="checkbox"/>	13	In welke groep zitten XXX meisjes?
<input checked="" type="checkbox"/>	14	In welke groep zitten XXX kinderen?
<input checked="" type="checkbox"/>	15	Wat is het gemiddeld aantal jongens per groep?
<input checked="" type="checkbox"/>	16	Wat is het gemiddeld aantal meisjes per groep?
<input checked="" type="checkbox"/>	17	Wat is het gemiddeld aantal kinderen per groep?

TIP

De rapportagemodule vermeldt het nummer van elke behandelde vraag.

Twee types van vragen

A. De **meerkeuzevragen** waarbij de leerling één item moet aanklikken.

De evaluatie volgt onmiddellijk (de vragen 1 tot en met 8 en 12 tot en met 17).

B. De **combinatievragen** waarbij de leerling meerdere items moet aanklikken.

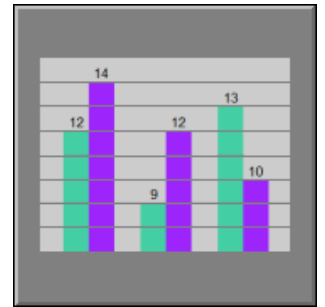
Een geselecteerd item krijgt een gele achtergrond. Klik opnieuw op een geselecteerd item om dit te deselecteren (terug een grijze achtergrond).

De evaluatie volgt na het klikken op de bevestigingsknop (de vragen 9, 10 en 11).

Beantwoord de vragen bij een staafdiagram.

Op het scherm wordt een staafdiagram getoond.
Dit diagram geeft een grafisch overzicht van de leerlingenpopulatie (meisjes en jongens) in een school.

Bij elk staafdiagram wordt één vraag gesteld.



A. De meerkeuzevragen (1 tot en met 8, 12 tot en met 17)

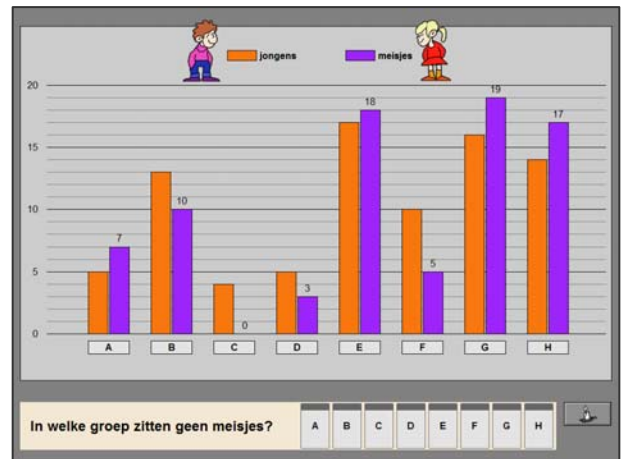
Klik op één van de kaartjes naast de vraag.

De evaluatie volgt onmiddellijk.

Er wordt maar één poging toegestaan.

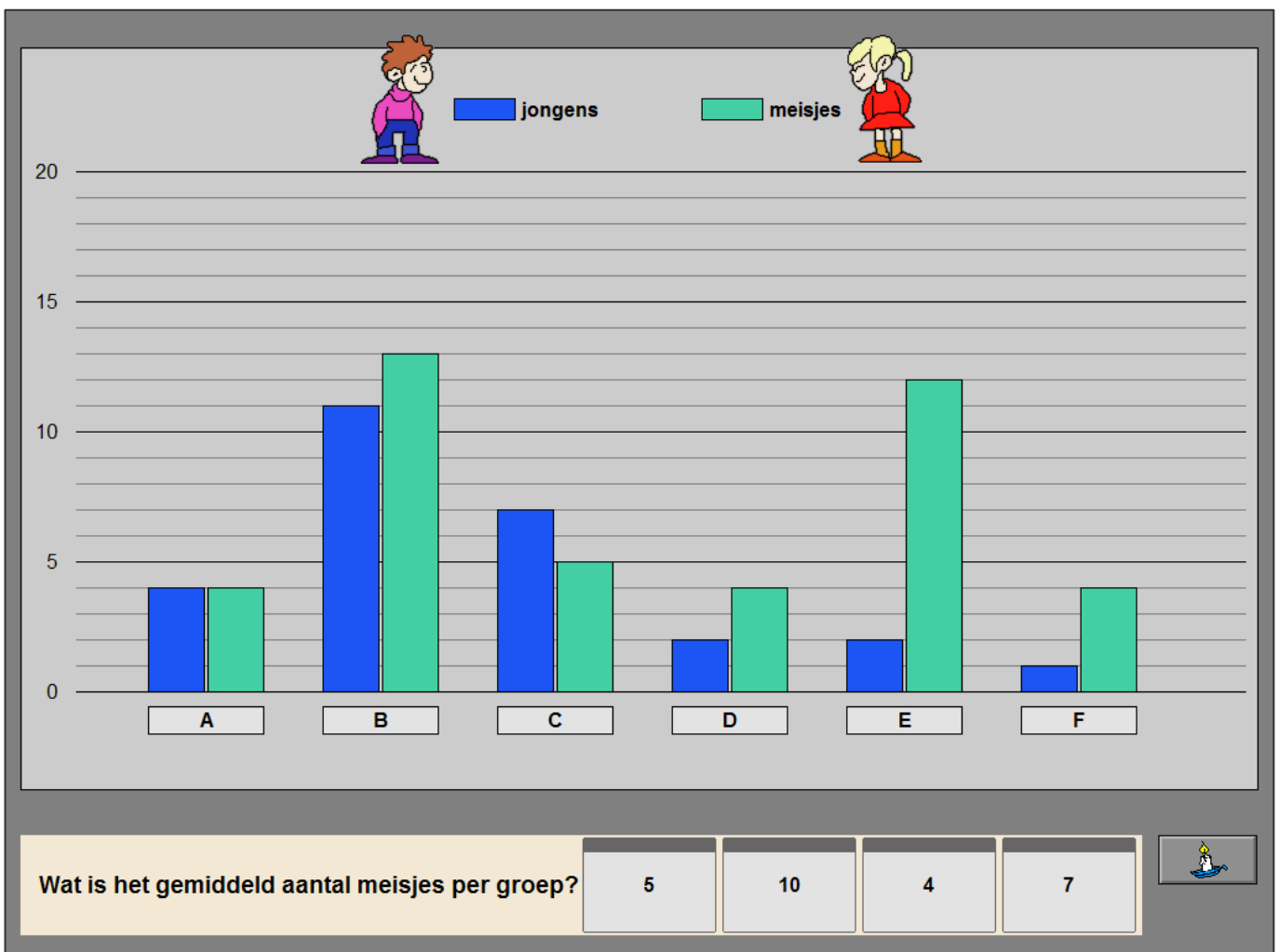
B. De combinatievragen (9, 10 en 11)

Klik op meerdere kaartjes naast de vraag en bevestig het antwoord met de bevestigingsknop.
De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.

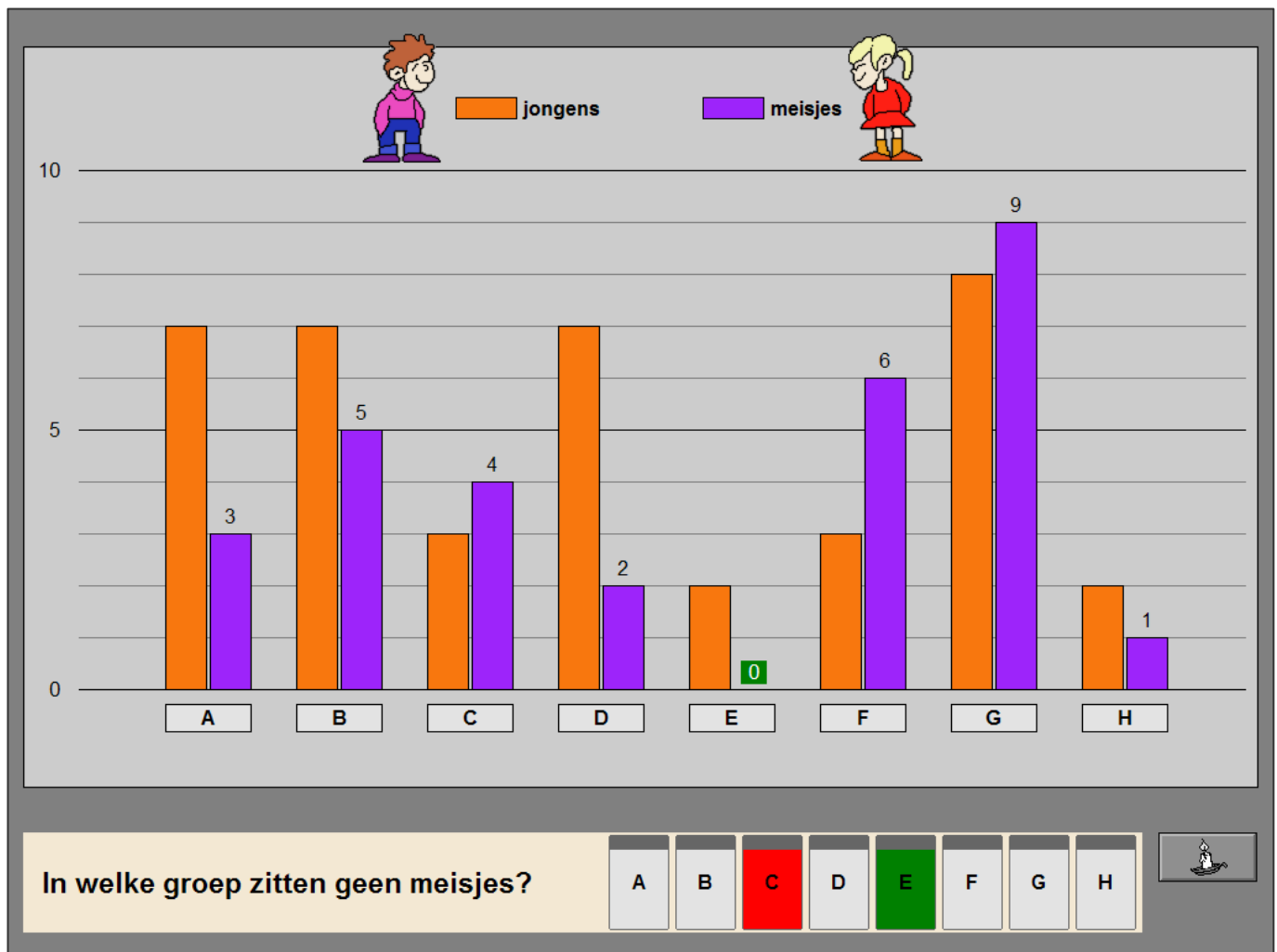


Hulp

Alle relevante waarden worden op het staafdiagram getoond.



Een meerkeuzevraag met een foutief antwoord.



Evaluatie

⇒ correct antwoord

De achtergrond van het correcte antwoord wordt groen gekleurd, alle relevante waarden worden getoond en de klikmuis verschijnt.

⇒ foutief antwoord

Meerkeuzevraag

De achtergrond van het foutieve antwoord wordt rood gekleurd, de achtergrond van het correcte antwoord wordt groen gekleurd, alle relevante waarden worden getoond en de klikmuis verschijnt.

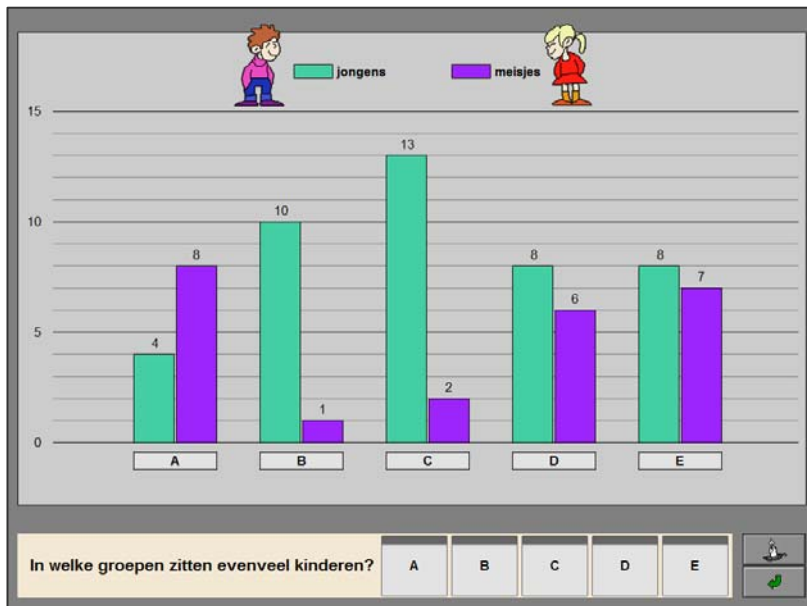
Combinatievraag

De achtergrond van de foutieve combinatie wordt even rood gekleurd (ook als één van de items toch correct is).

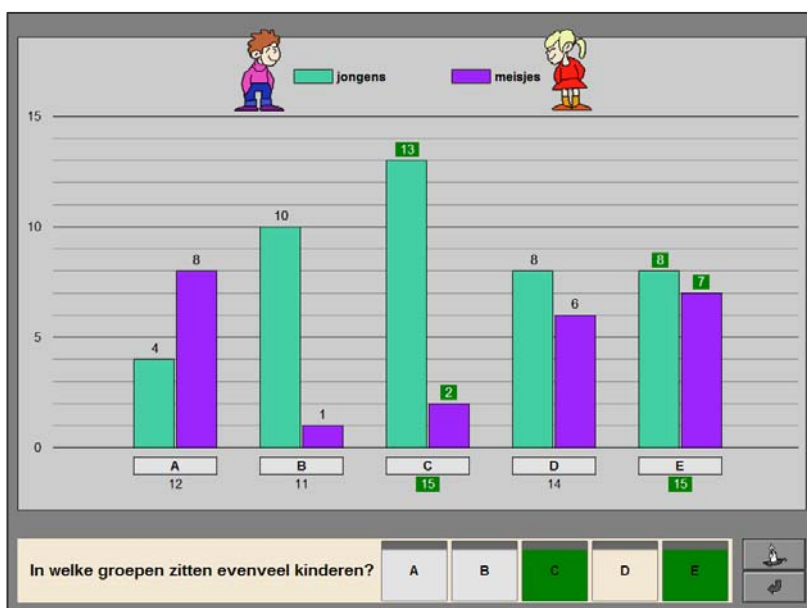
Het antwoord moet worden verbeterd.



Vraag 11: een combinatievraag.



Hulp gevraagd.



Het correcte antwoord.

Scenario 10

Instellingen

De vragen

Kies de vragen die worden gebruikt.

Meerdere vragen kunnen worden aangevinkt (de vragen worden dan afgewisseld), minstens één vraag moet geselecteerd blijven.

OPMERKING

- Druk 'A' of 'a' om alle vragen te selecteren.
- Druk 'X' of 'x' om alle vragen, uitgezonderd de eerste vraag, te deselecteren.

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> | 1 Welke bak was eerst vol? |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 2 Markeer de niveaus. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 3 Welke bak bevat het meeste water? |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 4 Welke kraan heeft het grootste debiet? |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 5 Welke kranen hebben hetzelfde debiet? |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 6 In welke bakken loopt er evenveel water? |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 7 Welke bakken zijn op hetzelfde tijdstip vol? |

TIP

De rapportagemodule vermeldt het nummer van elke behandelde vraag.

Drie types van vragen

- A. De meerkeuzevragen** (1, 3 en 4) waarbij de leerling één item moet aanklikken.
De evaluatie volgt onmiddellijk.
- B. De combinatievragen** (5, 6 en 7) waarbij de leerling meerdere items moet aanklikken.
Een geselecteerd item krijgt een gele achtergrond. Klik opnieuw op een geselecteerd item om dit te deselecteren (terug een grijze achtergrond).
De evaluatie volgt na het klikken op de bevestigingsknop.
- C. De actievraag** (2) waarbij de leerling de bakken moet vullen.
De evaluatie volgt na het klikken op de bevestigingsknop.

Zoek de inhoud, het debiet of de vultijd van bakken.

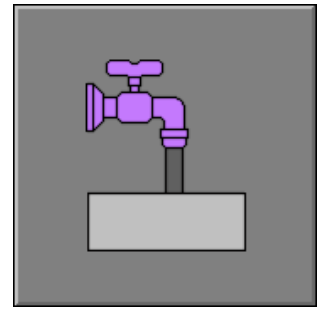
Op het scherm wordt een grafische weergave getoond van 4 bakken die met een vloeistof zijn gevuld of moeten worden gevuld.

Twee parameters worden gegeven (debiet, tijdsduur of inhoud), de derde parameter moet worden berekend om het antwoord te vinden.

Bij elke situatieschets wordt één vraag gesteld.

Elke bak heeft een specifieke kleur die correspondeert met de kleur van een kaartje naast de vraag.

In vraag 2 zijn er geen kaartjes en moeten de bakken worden gevuld.



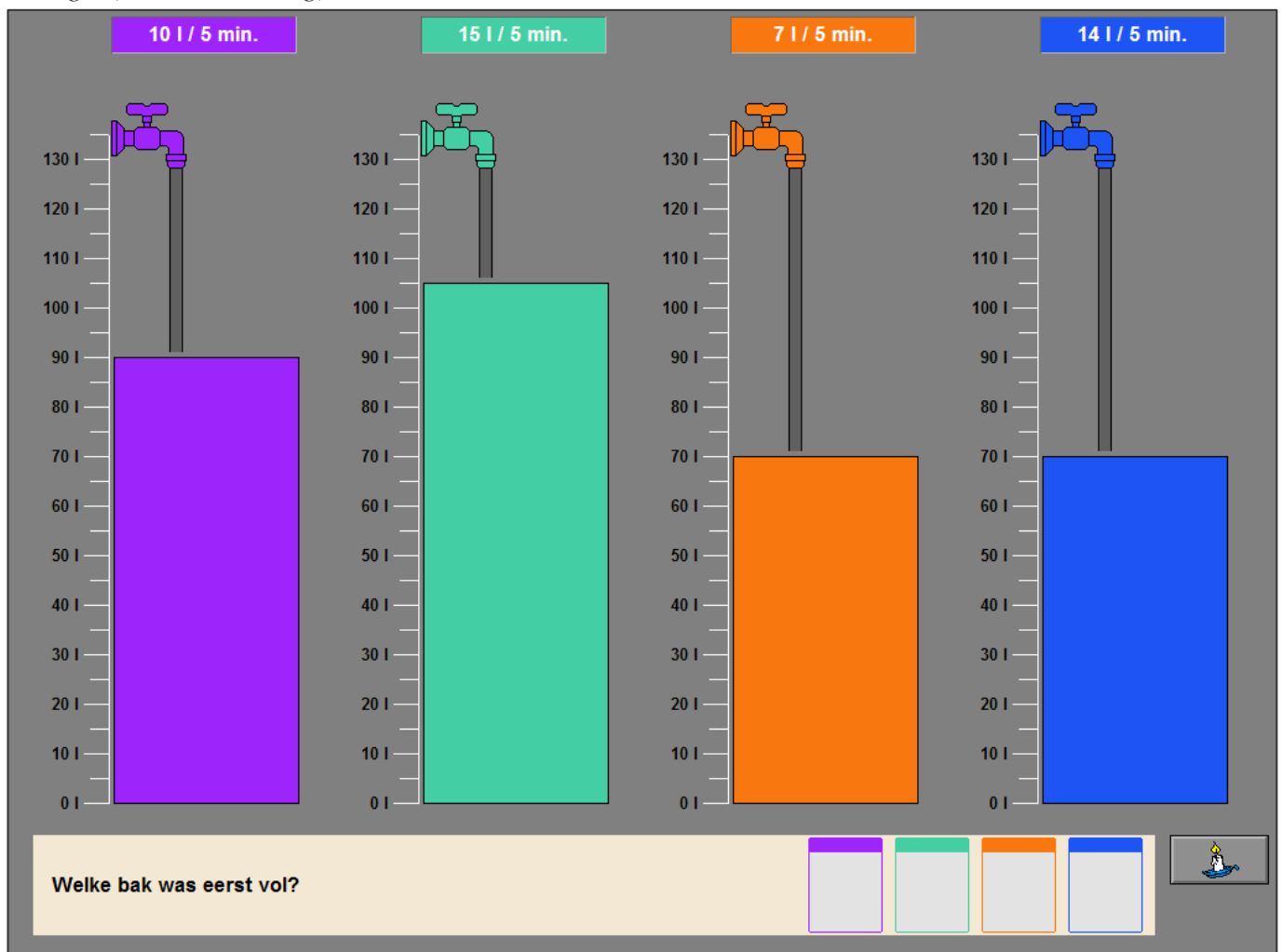
A. De meerkeuzevragen (1, 3 en 4)

Klik op één van de kaartjes naast de vraag.

De evaluatie volgt onmiddellijk.

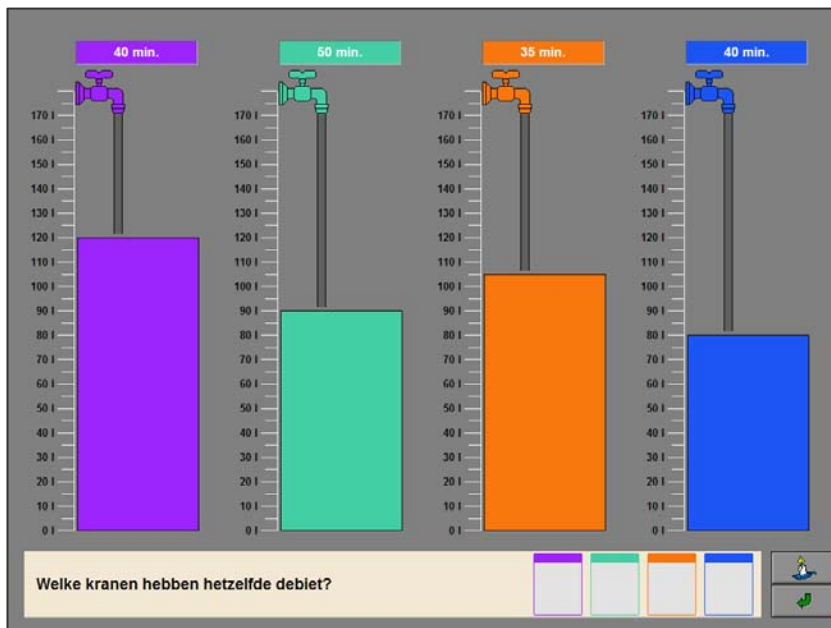
Er wordt maar één poging toegestaan.

Vraag 1 (meerkeuzevraag)



B. De combinatievragen (5, 6 en 7)

Klik op meerdere kaartjes naast de vraag en bevestig het antwoord met de bevestigingsknop. De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.



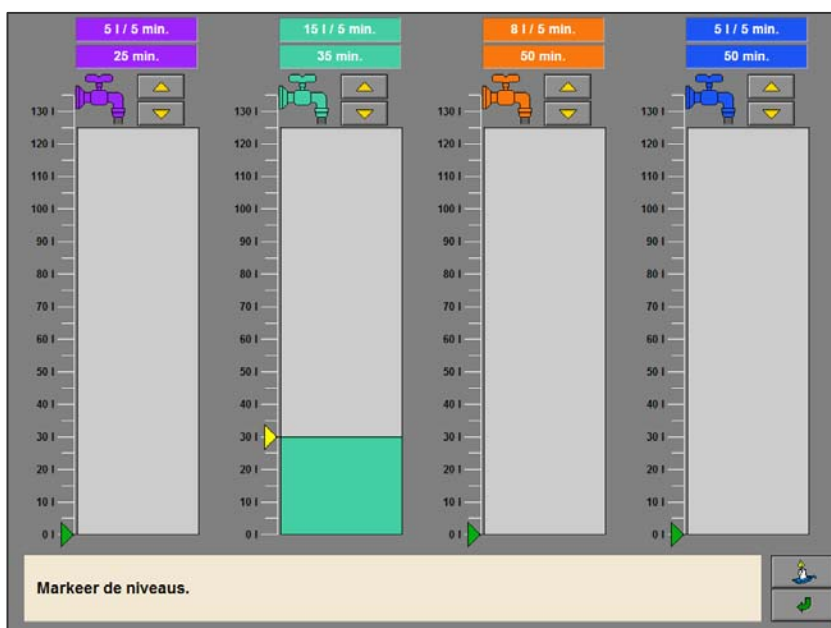
Vraag 5 (combinatievraag)

C. De actievraag (2)

Het niveau van een bak kan worden aangeduid met de muis of met de cursortoetsen.

- **Met de muis**
Klik op de oranje pijltjesknoppen boven de gewenste bak.
- **Met de cursortoetsen**
Selecteer de gewenste bak met de cursortoetsen links/rechts (de kleur van het pijltje onderaan de bak wordt geel) en vul de gewenste bak met de cursortoetsen boven/onder.

Vul alle bakken en bevestig het antwoord met de bevestigingsknop. De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.



Vraag 2 (actievraag)

Hulp

Op elke bak wordt ook de tijdsduur getoond.

Vraag 4 (met hulp)

Welke kraan heeft het grootste debiet?

The interface displays four faucets with their respective water levels and flow rates. Each faucet has a vertical scale from 0 to 170 liters (l) and a horizontal bar representing the water level. The flow rate is indicated by a colored box above the faucet.

Faucet Color	Flow Rate (min)	Water Level (l)
Purple	50 min.	120 l
Green	35 min.	35 l
Orange	60 min.	120 l
Blue	25 min.	75 l

Below the faucets, there are four colored boxes corresponding to the faucets: purple, green, orange, and blue. A small icon of a faucet is visible on the right side of the interface.

Vraag 2 (met hulp)

Markeer de niveaus.

The interface displays four faucets with their respective water levels and flow rates. Each faucet has a vertical scale from 0 to 80 liters (l) and a horizontal bar representing the water level. The flow rate is indicated by a colored box above the faucet. The water level is also indicated by a yellow arrow pointing to the corresponding level on the scale.

Faucet Color	Flow Rate (min)	Water Level (l)
Purple	10 l / 5 min.	35 min.
Green	10 l / 5 min.	30 min.
Orange	9 l / 5 min.	25 min.
Blue	5 l / 5 min.	55 min.

Below the faucets, there are four colored boxes corresponding to the faucets: purple, green, orange, and blue. A small icon of a faucet is visible on the right side of the interface.

Evaluatie

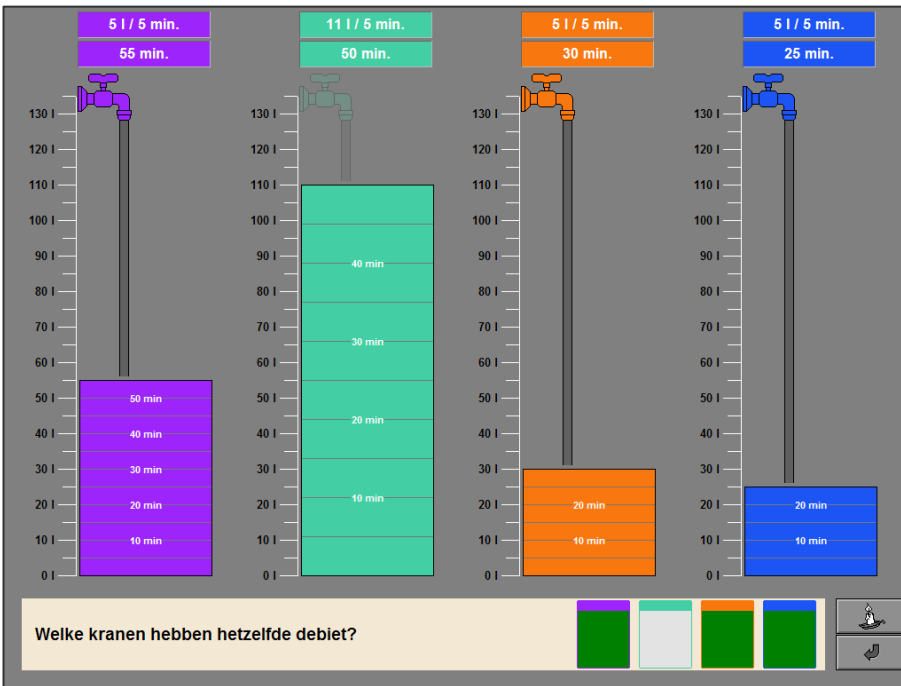
⇒ correct antwoord

meerkeuzevraag en combinatievraag

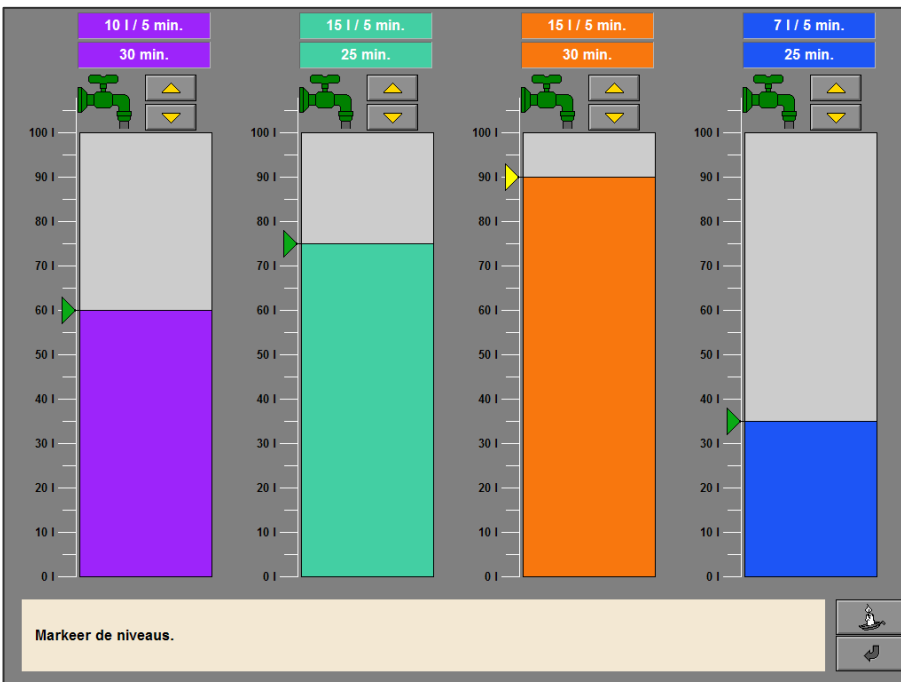
De achtergrond van het correcte antwoord wordt groen gekleurd, alle relevante waarden worden getoond en de klikmuis verschijnt.

actievraag

Alle kranen worden groen gekleurd, alle relevante waarden worden getoond en de klikmuis verschijnt.



Vraag 5 (combinatievraag)
Het antwoord is correct.



Vraag 2 (actievraag)
Het antwoord is correct.

⇒ foutief antwoord

meerkeuzevraag

De achtergrond van het foutieve antwoord wordt rood gekleurd, de achtergrond van het correcte antwoord wordt groen gekleurd, alle relevante waardes worden getoond en de muis verschijnt.

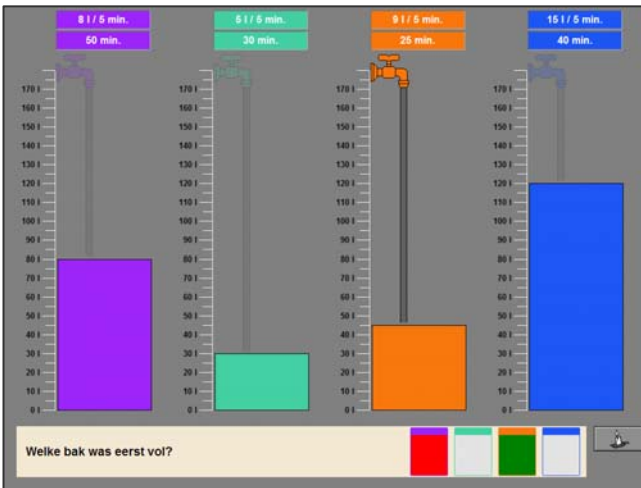
combinatievraag

De achtergrond van de foutieve combinatie wordt even rood gekleurd (ook als een item toch correct is) en alle relevante waardes worden getoond. Het antwoord moet worden verbeterd.

actievraag

De correcte kranen worden even groen gekleurd, de foutieve kranen worden even rood gekleurd en alle relevante waardes worden getoond. Het antwoord moet worden verbeterd.

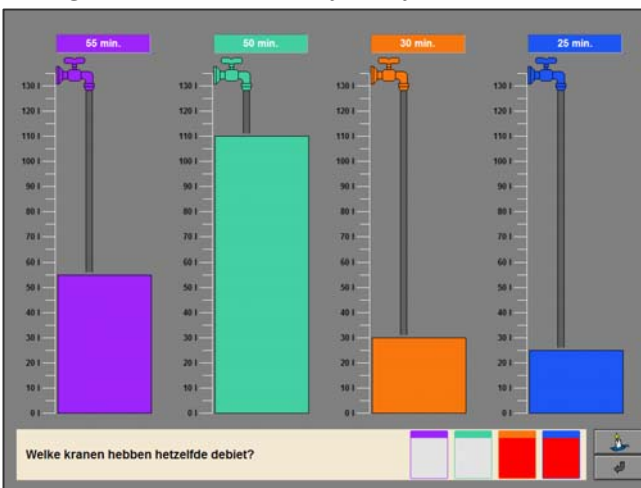
Vraag 1: het antwoord is foutief.



Vraag 2: het antwoord is foutief.



Vraag 5: het antwoord is foutief.



Problemat	2
Algemene afspraken.....	3
Toegekende toetsen en toetsencombinaties	3
Muisgebruik	3
Klikmuis.....	3
Commandoknoppen	4
De instellingen tijdelijk wijzigen.....	4
De instellingen definitief wijzigen	4
Annuleren	4
Naar het hoofdmenu.....	4
Het programma verlaten.....	4
Instellingen	5
Oproepen van de algemene instellingen	5
Taal (programmataal).....	5
Scherm	5
Schermbeveiliging.....	5
Muis.....	5
Oproepen van de geluidsinstellingen	6
Oproepen van de optiedialoog.....	7
De tabbladen	7
De knoppen in de optiedialoog	7
Opslaan	7
Opslaan als	8
Openen	9
Extra optie: initialiseren	9
Annuleren	9
OK	9
Het tabblad algemeen.....	10
Algemeen	10
Aantal oefeningen	10

Het hoofdmenu	11
De scenario's	11
Algemeen	11
De startknop	11
De controleknoppen	12
De optiedialoog	12
De rapportagemodule.....	12
De identificatiemodule	13
De geluidsknop.....	13
De opslaan-knop	13
De hulpmodule.....	14
Antwoord en evaluatie	14
Overzicht in het hoofdmenu	14
Scenario 1	15
Zoek de waarde van de dieren in twee eenvoudige vergelijkingen.....	15
Hulp.....	15
Evaluatie	15
Scenario 2	16
Instellingen.....	16
Het type van bewerking.....	16
Aantal kaarten	16
Plaats alle ontbrekende bewerkingen of resultaten correct in het raster.....	17
Evaluatie	17
Scenario 3	19
Instellingen.....	19
De vragen.....	19
Beantwoord de vragen bij een lijndiagram.	20
Hulp.....	20
Evaluatie	21

Scenario 4	22
Instellingen.....	22
De vragen.....	22
Drie types van vragen	22
Beantwoord de vragen omtrent afstand, snelheid en gereden tijd van auto's.....	23
A. De meerkeuzevragen (1, 3, 4, 8 en 9).....	23
B. De combinatievragen (5, 6 en 7)	24
C. De actievraag (2)	24
Hulp.....	25
Evaluatie	26
 Scenario 5	 27
Instellingen.....	27
Niveau	27
Hulp.....	27
Vorm een getal op een schietschijf.....	28
Hulp.....	29
Evaluatie	30
 Scenario 6	 31
Instellingen.....	31
Niveau	31
Maximum getal	31
Draai de vierkanten tot de sommen van de getallen gelijk zijn.	32
Hulp.....	33
De noodknop	33
Evaluatie	34
Voorbeeld 1 (3 vierkanten, maximum getal = 20, 3x hulp gevraagd)	34
Voorbeeld 2 (3 vierkanten, maximum getal = 20, 2x hulp gevraagd)	36
 Scenario 7	 38
Instellingen.....	38
Samenstelling van de rij	38
Ontdek de bewerkingen in een getallenrij en zoek de laatste term.....	39
Hulp.....	39
Evaluatie	40

Scenario 8	41
Zoek het gewicht van de 3 kinderen.	41
Hulp	41
Evaluatie	42
Scenario 9	43
Instellingen.....	43
De vragen.....	43
Twee types van vragen	43
Beantwoord de vragen bij een staafdiagram.....	44
A. De meerkeuzevragen (1 tot en met 8, 12 tot en met 17).....	44
B. De combinatievragen (9, 10 en 11)	44
Hulp	44
Evaluatie	45
Scenario 10	47
Instellingen.....	47
De vragen.....	47
Drie types van vragen	47
Zoek de inhoud, het debiet of de vultijd van bakken.	48
A. De meerkeuzevragen (1, 3 en 4).....	48
B. De combinatievragen (5, 6 en 7)	49
C. De actievraag (2)	49
Hulp.....	50
Evaluatie	51