



dainamic software

STUDIO 5



STUDIO 5

traint schoolse vaardigheden.

Studio 5 biedt 8 scenario's waarin de volgende vaardigheden worden geoefend:

- **observatie en geheugen:** het aankleden van een pop
- **drie woordspellen rond letters herkennen en woorden vormen:**
 - een woord naleggen;
 - de ontbrekende letters invullen;
 - een anagram oplossen.
- **observatie en tellen:**
 - in een verzameling het minste of het meeste zoeken;
 - een patroon van voorwerpen lokaliseren.
- **associëren:**
 - wat hoort er bij ?
 - wat hoort er niet bij ?
- **spelling:** wat is de beginletter ?
- **rubriceren in een matrix:** een tekening lokaliseren volgens verschillende criteria.
- **wiskundige logica:** personen sorteren volgens gewicht.
- **ruimtelijk inzicht:** voorwerpen toewijzen volgens de kijkrichting.

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



Algemene afspraken

Toegekende toetsen en toetsencombinaties

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

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

Muisgebruik

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

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

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

Deze instelling kan in het configuratiemenu (eigenschappen van de muis-kindervergrendeling) van WINDOWS worden gekozen.

OPMERKING

Het programma heeft in het insteldialoogvenster (op te roepen met [CTRL] + [F1]) een optie om de reactiesnelheid van de cursor en de kindersleep in te stellen.

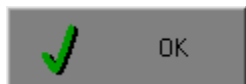
Klikmuis



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

Druk [ESC] voor het hoofdmenu.

Commandotoetsen



Klik op deze toets om een keuze te bevestigen.



Klik op deze toets om de instellingen te bewaren.



Klik op deze toets om een keuze te annuleren.

De instellingen tijdelijk wijzigen

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

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

De nieuwe instellingen worden vanaf nu gebruikt in het programma.

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

De instellingen definitief wijzigen

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

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

De nieuwe instellingen worden vanaf nu gebruikt in het programma.

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

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

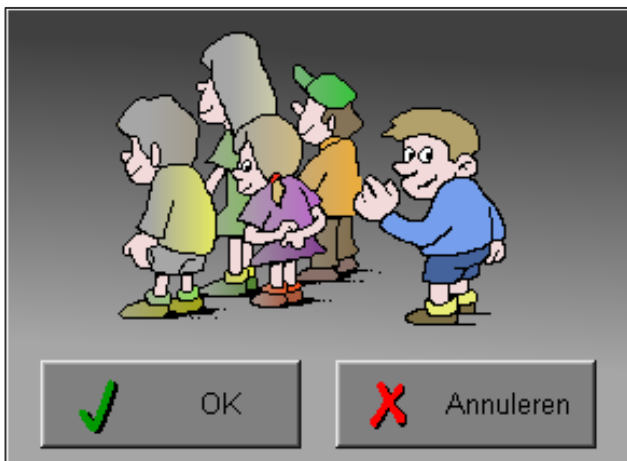
Naar het hoofdmenu

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

Het programma verlaten

Druk [F10] om het programma te verlaten.

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

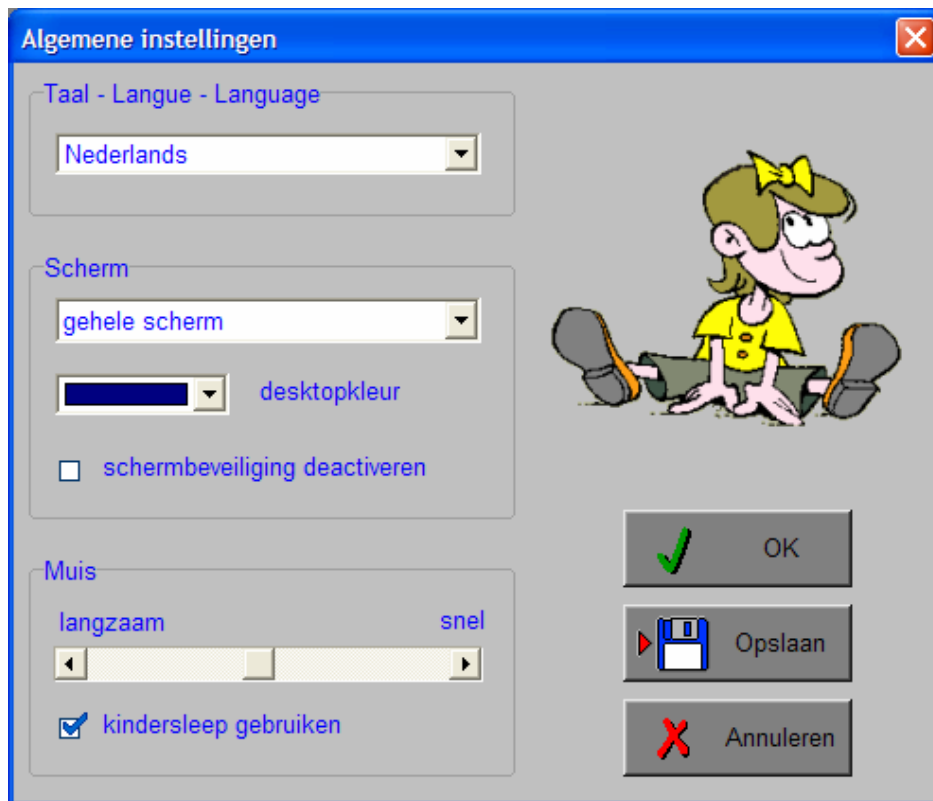


Instellingen

Oproepen van de algemene instellingen

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

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



Algemeen

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

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

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

Kies taal

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

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

OPGELET

De oefentaal kan worden ingesteld met [CTRL] + [F2] in het insteldialoogvenster.

Weergave

Deze instelling bepaalt in welke schermmodus het programma wordt weergegeven.

Er kan in 3 schermmodi worden gewerkt:

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

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

Schermb beveiliging

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

OPMERKING

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

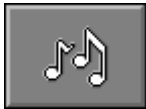
Muismode

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



Oproepen van de geluidsinstellingen

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



druk op deze toets om de geluidsinstellingen te wijzigen.

OPMERKING

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



Algemeen

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

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

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

Actie



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



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

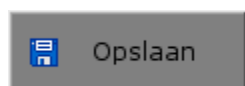


Oproepen van het insteldialogvenster

Druk in het hoofdmenu op [CTRL] + [F2] of



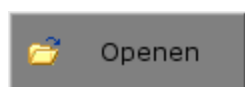
druk op deze toets om het set-up gedeelte op te roepen. Deze dialog geeft u de mogelijkheid globale instellingen van het programma of specifieke instellingen per scenario te kiezen.



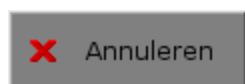
Klik op deze toets om de instellingen te bewaren. De instellingen worden bewaard onder de huidige bestandsnaam.



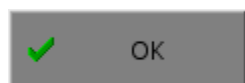
Klik op deze toets om de instellingen te bewaren onder een zelf te kiezen naam. De instellingen worden bewaard onder deze bestandsnaam (nieuw of bestaand). Deze nieuwe naam wordt vanaf dan de huidige bestandsnaam.



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



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



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

OPMERKING

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

TABBLADEN

Algemeen

Opties

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

Met het tabblad ' **Opties** ' kunnen voor de scenario's 1, 2, 3, 4, 8 en 8 specifieke opties worden gekozen. De opties worden in de beschrijving van elk scenario uitvoerig toegelicht.

Algemeen

Woordenschat taal

De woordenschat taal is de taal die wordt gebruikt in de scenario's.

Er kan worden gekozen om te spelen in het Nederlands, het Frans, het Engels of het Duits.

Woordenschat taal

Nederlands

OPGELET

De programmataal kan worden ingesteld met [CTRL] + [F1] in het insteldialoogvenster.

Niveau van de oefeningen

Elk scenario met een ☆ (1, 2, 3 en 7) heeft 3 niveaus van moeilijkheidsgraad (1 tot 3 sterren). Met deze instelling wordt het niveau bepaald van deze scenario's.

Niveau van de oefeningen

☆☆ niveau 2

Opties



In de scenario's 1, 2, 3, 4, 5 en 8 kunnen opties wel of niet worden aangevinkt, minstens één optie moet geselecteerd blijven.

In scenario 3 kunnen twee categorieën opties (blauwe en groene tekst) worden aangevinkt, minstens één optie van elke categorie moet geselecteerd blijven.

De opties worden in de beschrijving van elk scenario toegelicht.

Het hoofdmenu

De scenario's

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

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

Een geselecteerd scenario wordt gemarkeerd met een rood lampje.

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

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

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

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

Algemeen

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

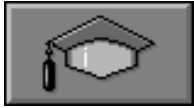
Starttoets



Klik op de starttoets nadat minstens één scenario is geselecteerd.

The screenshot displays the main menu interface. It features eight scenario icons arranged in a 2x4 grid. Each icon is a square with a small black dot at the top center. The icons are: 1. A boy looking in a mirror with a teddy bear (marked with a star). 2. A bird and a keyboard layout (marked with a star). 3. A grid of colored squares and a girl's face (marked with a star). 4. A girl sitting on a window sill with a green bottle and a question mark (marked with a star). 5. A cat on a table with letters 'a', 'b', 'c' and a red 'X' (marked with a star). 6. A boy holding a piece of paper with a pencil (marked with a star). 7. A boy sitting on a log (marked with a star). 8. A man thinking with a wine glass in his thought bubble (marked with a star). Below the icons is a toolbar with seven buttons: three stars, two stars, one star, a graduation cap, musical notes, a floppy disk, and a green arrow. A larger green arrow button is located at the bottom right of the interface.

De controletoetsen



Het insteldialoogvenster oproepen

Druk op deze toets of **[CTRL] + [F2]** om het insteldialoogvenster op te roepen.



De geluidsinstellingen oproepen

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

Opmerking

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



Instellingen bewaren

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

De niveautoetsen

Het niveau van de scenario's kan worden ingesteld met de niveautoetsen en heeft betrekking op de scenario's die gekenmerkt zijn met een stersymbool (scenario's 1, 2, 3 en 7).



Overzicht in het hoofdmenu

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



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

De hulpmodule

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



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

Antwoord en evaluatie

In de scenario's 1, 2C, 7 en 8 moet het antwoord worden bevestigd met een druk op de bevestigingstoets of **[RETURN]**.

bevestigingstoetsen:



of **[RETURN]**

Scenario 1

Instellingen

Spelvorm



Scenario 1

- zichtbaar
- onzichtbaar

De opties bepalen welke spelvorm wordt gekozen.

De beide spelvormen kunnen worden aangevinkt (de spelvormen worden dan afgewisseld), minstens één spelvorm moet geselecteerd blijven.

zichtbaar

De kledij van de voorbeeldpop blijft steeds zichtbaar.

onzichtbaar

De voorbeeldpop is zichtbaar zolang de tijdsbalk loopt.

Zodra de tijdsbalk is verlopen, verdwijnt de kleding van de voorbeeldpop en het aankleden kan beginnen.

Niveau

▣▣▣▣ **niveau 1**

Er is één kast (drie kledingstukken per soort).

▣▣▣▣ **niveau 2**

Er zijn twee kasten (zes kledingstukken per soort).

Druk op een kleine kast (bovenaan het scherm) om de inhoud te bekijken.

▣▣▣▣ **niveau 3**

Er zijn drie kasten (negen kledingstukken per soort).

Druk op een kleine kast (bovenaan het scherm) om de inhoud te bekijken.

Spelvorm 'zichtbaar'

Een voorbeeldpop wordt getoond in de spiegel van de kleerkast.
Het meisje op het stoeltje moet identiek worden gekleed.

De kledij van de voorbeeldpop blijft steeds zichtbaar.

Klik op de bevestigingstoets als het meisje volledig is aangekleed.

OPMERKING

Als een kledingstuk is geplaatst, kan dit pas worden vervangen nadat het kledingstuk terug in die kast is geplaatst waar het werd genomen !

Evaluatie

⇒ correct antwoord

Het meisje en de beer glimlachen, de klikmuis verschijnt.

⇒ foutief antwoord

De foutieve kledingstukken worden aangeduid.

Het meisje en de beer kijken boos.

Het antwoord moet worden verbeterd.



Spelvorm 'onzichtbaar'

Een voorbeeldpop wordt getoond in de spiegel van de kleerkast.
Het meisje op het stoeltje moet identiek worden gekleed.

De voorbeeldpop is zichtbaar zolang de tijdsbalk loopt. Zodra de tijdsbalk is verlopen, verdwijnt de kleding van de voorbeeldpop en het aankleden kan beginnen.

Klik op de bevestigingstoets als het meisje volledig is aangekleed.

OPMERKING

Als een kledingstuk is geplaatst, kan dit pas worden vervangen nadat het kledingstuk terug in die kast is geplaatst waar het werd genomen !

Hulp

Klik op de hulpknop om het voorbeeld tijdelijk opnieuw te bekijken.

Evaluatie

⇒ correct antwoord

Het meisje en de beer glimlachen, de klikmuis verschijnt.

⇒ foutief antwoord

De foutieve kledingstukken worden aangeduid.

Het meisje en de beer kijken boos.

Het antwoord moet worden verbeterd.



Scenario 2

Instellingen

Spelvorm



Scenario 2

- plaatsen
- aanvullen
- anagram

De opties bepalen welke spelvorm wordt gekozen.

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

plaatsen

Alle letters van het woord zijn zichtbaar.

aanvullen

Eén of meer letters van het woord ontbreken.

anagram

Alle letters van het woord worden aangeboden.

Spelvorm 'plaatsen'

Een tekening en het woord worden getoond. Het woord moet volledig worden bedekt door letters te nemen uit de voorraad onderaan en deze op de juiste positie te plaatsen.

Niveau

➡ niveau 1

Bestaat uit eenlettergrepige woorden met slechts één medeklinker vooraan of achteraan.

➡ niveau 2

Bestaat uit eenlettergrepige woorden met meerdere medeklinkers vooraan of achteraan.

➡ niveau 3

Bestaat uit meerlettergrepige woorden.

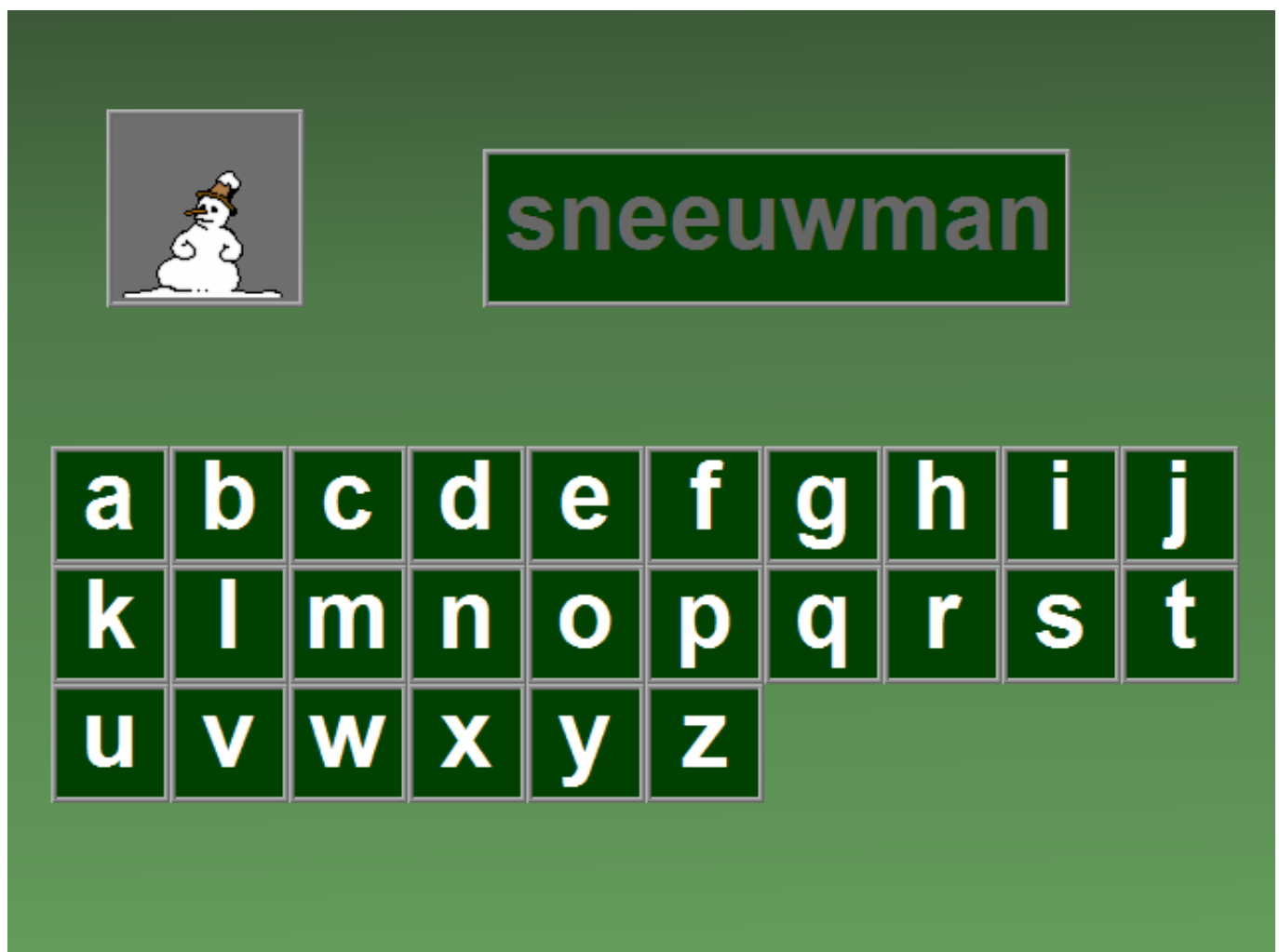
Evaluatie

De evaluatie gebeurt per letter.

⇒ Bij een **foutieve letter** of een **foutieve locatie** springt de letter terug naar de voorraad.

⇒ Een **correcte letter** wordt geel gekleurd en kan niet meer worden verwijderd.

Als alle letters correct zijn geplaatst, wordt het woord groen gekleurd en de klikmuis verschijnt.



The image shows a game interface for the 'plaatsen' (placement) game. At the top left is a small icon of a snowman. To its right, the word 'sneeuwman' is displayed in a grey box. Below this, there is a grid of letters arranged in three rows: the first row contains 'a', 'b', 'c', 'd', 'e', 'f', 'g', 'h', 'i', 'j'; the second row contains 'k', 'l', 'm', 'n', 'o', 'p', 'q', 'r', 's', 't'; and the third row contains 'u', 'v', 'w', 'x', 'y', 'z'. The letters are white on a dark green background.

Spelvorm 'aanvullen'

Een tekening en een deel van het woord worden getoond. Het woord moet volledig worden gevormd door letters te nemen uit de voorraad onderaan en deze op de juiste positie te plaatsen. De activiteit is identiek aan de spelvorm 'plaatsen' met de volgende verschillen:

- één of meerdere letters ontbreken in het woord;
- de ontbrekende letters zijn niet zichtbaar.

Niveau

- ➡ **niveau 1:** Er ontbreekt 1 letter.
- ➡ **niveau 2:** Er ontbreken 1 of 2 letters.
- ➡ **niveau 3:** Er ontbreken 2 of 3 letters.

Hulp

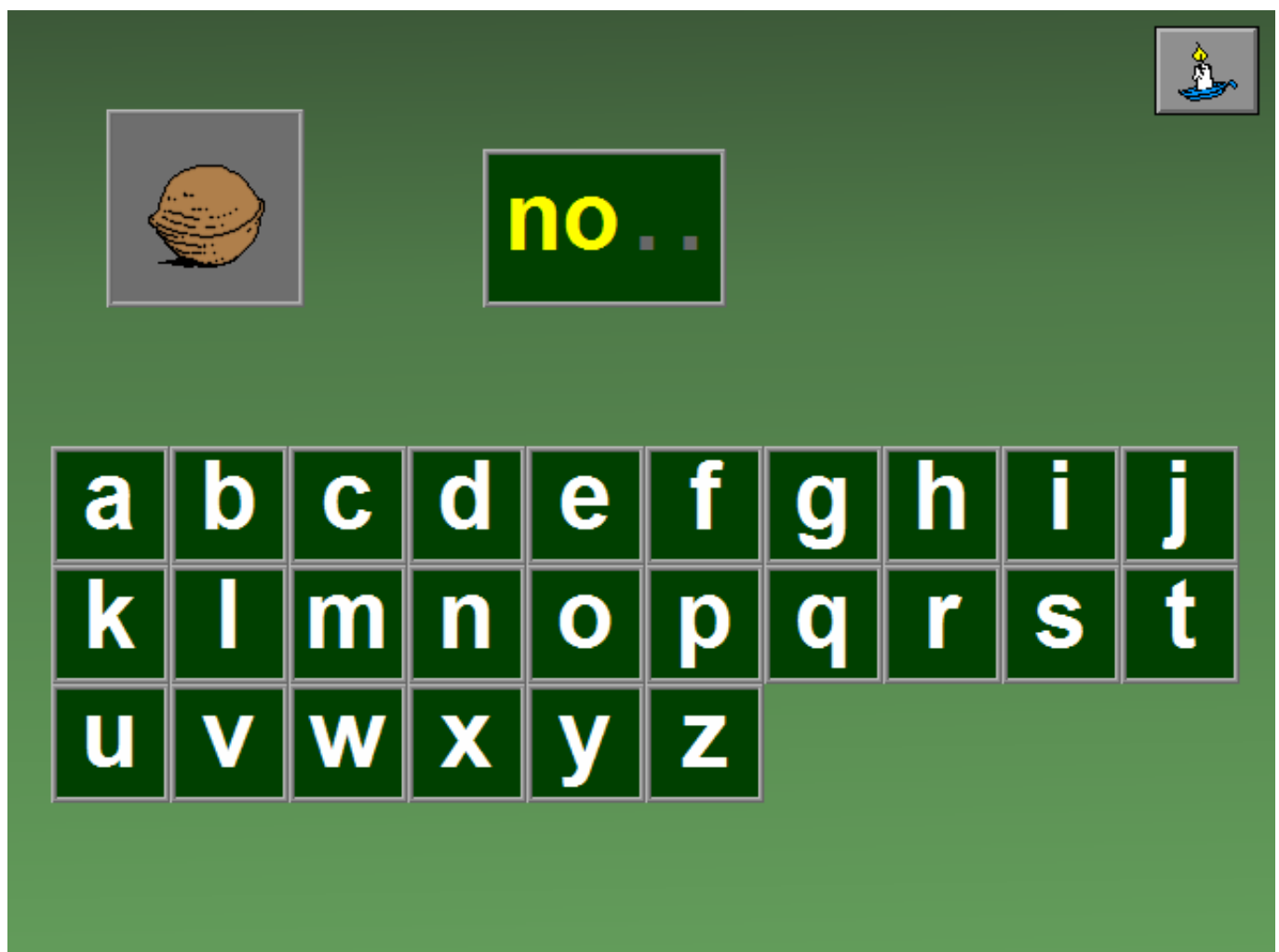
Klik op de hulpknop om het volledige woord tijdelijk te bekijken.

Evaluatie

De evaluatie gebeurt per letter.

- ⇒ Bij een **foutieve letter** of een **foutieve locatie** springt de letter terug naar de voorraad.
- ⇒ Een **correcte letter** wordt geel gekleurd en kan niet meer worden verwijderd.

Als alle letters correct zijn geplaatst, wordt het woord groen gekleurd en de klikmuis verschijnt.



The screenshot shows a game interface with a green background. In the top right corner, there is a small icon of a person on a boat. On the left, there is a square box containing a drawing of a nut. To its right is another square box containing the text 'no..' in yellow. Below these is a grid of letters in white on a dark green background. The letters are arranged in three rows: the first row contains 'a', 'b', 'c', 'd', 'e', 'f', 'g', 'h', 'i', 'j'; the second row contains 'k', 'l', 'm', 'n', 'o', 'p', 'q', 'r', 's', 't'; and the third row contains 'u', 'v', 'w', 'x', 'y', 'z'.

Spelvorm 'anagram'

De letters van het woord worden aangeboden als anagram. Alle letters moeten bovenaan in de juiste volgorde worden geplaatst. Bevestig het antwoord met een druk op de bevestigingstoets. De oefening wordt pas beëindigd na het vinden van de oplossing.

Niveau

➡ niveau 1

Bestaat uit eenlettergrepige woorden met slechts één medeklinker vooraan of achteraan.

➡ niveau 2

Bestaat uit eenlettergrepige woorden met meerdere medeklinkers vooraan of achteraan.

➡ niveau 3

Bestaat uit meerlettergrepige woorden.

Hulp

Klik op de hulpknop om het volledige woord tijdelijk te bekijken.

Evaluatie

⇒ correct antwoord

De klikmuis verschijnt.

⇒ foutief antwoord

De foutief geplaatste letters worden tijdelijk getoond op een rode achtergrond.

Het antwoord moet worden verbeterd.

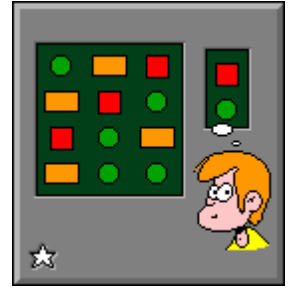


The image shows a game interface on a green background. In the top right corner, there is a small icon of a person in a boat. On the left side, there is a picture of a wooden chair with a green seat. Below the picture, there are five empty dark green boxes for placing letters. Below these boxes, the letters 'e', 't', 'o', 's', and 'l' are displayed in yellow on dark green backgrounds. At the bottom center, there is a button with a green arrow pointing left, indicating a 'back' or 'undo' function.

Scenario 3

Instellingen

Spelvorm



Scenario 3

- grootste groep
- kleinste groep
- patroon
- plaatjes
- getallen
- letters

De **opties in blauwe tekst** bepalen welke spelvorm wordt gekozen.

Alle spelvormen kunnen worden aangevinkt (de aangevinkte spelvormen worden dan afgewisseld), minstens één spelvorm moet geselecteerd blijven.

grootste groep

Zoek het element dat het vaakst voorkomt in de constructie.

kleinste groep

Zoek het element dat het minst voorkomt in de constructie.

patroon

Zoek het identieke patroon in de constructie.

De **opties in groene tekst** bepalen welke voorstelling er wordt gebruikt: plaatjes, getallen en/of letters.

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

Niveau

▣▣▣ niveau 1

- de constructie bevat 12 elementen;
- het zoekpatroon bestaat uit 2 elementen (horizontaal of verticaal geschikt).

▣▣▣ niveau 2

- de constructie bevat 24 elementen;
- het zoekpatroon bestaat uit 4 elementen.

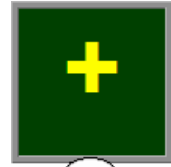
▣▣▣ niveau 3

- de constructie bevat 36 elementen;
- het zoekpatroon bestaat uit een aantal elementen van een 3x3 matrix.

Spelvorm 'grootste groep'

Een verzameling elementen (plaatjes, getallen of letters) wordt op het scherm getoond. Het meisje geeft met **het plusteken (+)** aan dat de grootste groep moet worden aangeduid.

Klik op een element van de grootste groep, de evaluatie volgt onmiddellijk.



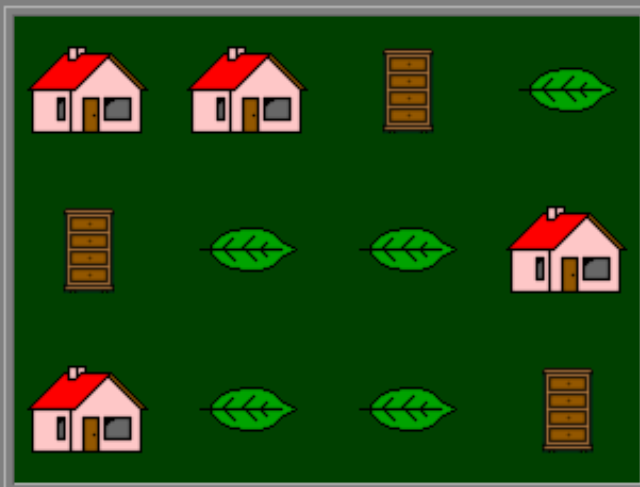
Evaluatie

⇒ correct antwoord

Alle elementen van het correcte antwoord worden groen gemarkeerd, het meisje lacht en de klikmuis verschijnt.

⇒ foutief antwoord

Alle elementen van het correcte antwoord worden groen gemarkeerd en het aangeduide element wordt rood gemarkeerd. Het meisje kijkt boos en de klikmuis verschijnt.



Spelvorm 'kleinste groep'

Een verzameling elementen (plaatjes, getallen of letters) wordt op het scherm getoond. Het meisje geeft met **het minteken (-)** aan dat de kleinste groep moet worden aangeduid.

Klik op een element van de kleinste groep, de evaluatie volgt onmiddellijk.

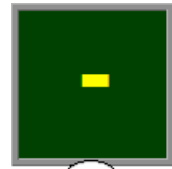
Evaluatie

⇒ correct antwoord

Alle elementen van het correcte antwoord worden groen gemarkeerd, het meisje lacht en de klikmuis verschijnt.

⇒ foutief antwoord

Alle elementen van het correcte antwoord worden groen gemarkeerd en het aangeduide element wordt rood gemarkeerd. Het meisje kijkt boos en de klikmuis verschijnt.



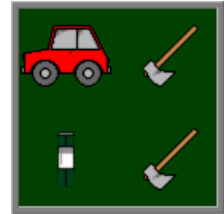
4	5	4	2	4	3
5	2	1	2	2	5
3	1	2	4	1	2
1	2	3	1	1	5



Spelvorm 'patroon'

Een verzameling elementen (plaatjes, getallen of letters) wordt op het scherm getoond. Het meisje geeft **het zoekpatroon** aan dat moet worden aangeduid.

Lokaliseer dit patroon in de constructie en klik op één van de elementen van dit patroon. De evaluatie volgt onmiddellijk.



Evaluatie

⇒ correct antwoord

Alle elementen van het correcte patroon worden groen gemarkeerd, het meisje lacht en de klikmuis verschijnt.

⇒ foutief antwoord

Alle elementen van het correcte patroon worden groen gemarkeerd en het aangeduide element wordt rood gemarkeerd. Het meisje kijkt boos en de klikmuis verschijnt.

Scenario 4

Instellingen

Spelvorm



Scenario 4

- plaatjes
- woorden
- letters

De opties bepalen welke spelvorm wordt gekozen.

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

plaatjes

De leerling moet kiezen uit 4 plaatjes.

woorden

De leerling moet kiezen uit 4 woorden.

letters

De leerling moet kiezen uit 4 letters.

Spelvorm 'plaatjes'

De opdracht is steeds: “ **Wat hoort er bij ?** ”

In het venster van de poppenkast wordt een plaatje getoond. Rondom de poppenkast worden vier andere plaatjes getoond. Er moet één plaatje worden gekozen dat hoort bij het plaatje in de poppenkast. Het gaat hier steeds over algemene categoriekenmerken en niet over toevallige overeenkomsten.

Enkele voorbeelden om dit te verduidelijken:

- **correct:** een buik is een lichaamsdeel, een arm is dat ook;
- **niet correct:** de citroen is geel, de dolk ook.

Klik op het plaatje dat bij de poppenkastplaat hoort.

De evaluatie volgt onmiddellijk.

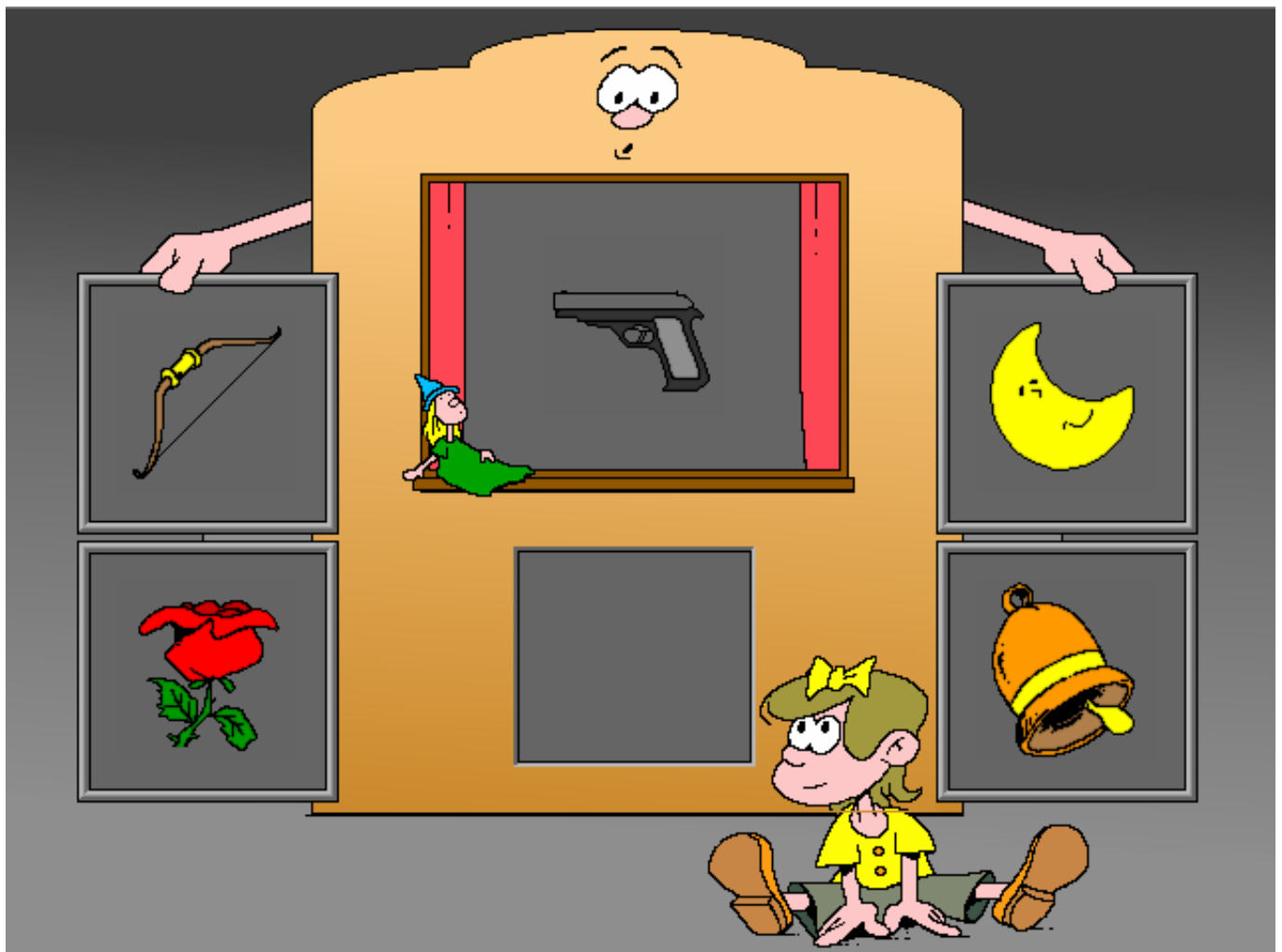
Evaluatie

⇒ **correct antwoord**

Het correcte plaatje verschijnt onderaan in de poppenkast.
Het meisje lacht en de klikmuis verschijnt.

⇒ **foutief antwoord**

Het correcte plaatje wordt groen gemarkeerd en het foutieve plaatje wordt rood gemarkeerd.
Het meisje kijkt boos en de klikmuis verschijnt.



Spelvorm 'woorden'

De opdracht is steeds: “ **Wat hoort er bij ?** ”

In het venster van de poppenkast wordt een plaatje getoond. Rondom de poppenkast worden vier woorden getoond. Er moet één woord worden gekozen dat hoort bij het plaatje in de poppenkast.

Klik op het woord dat bij de poppenkastplaat hoort.

De evaluatie volgt onmiddellijk.

Hulp

Klik op de hulpknop om het plaatje bij elk woord tijdelijk te bekijken.

Evaluatie

⇒ correct antwoord

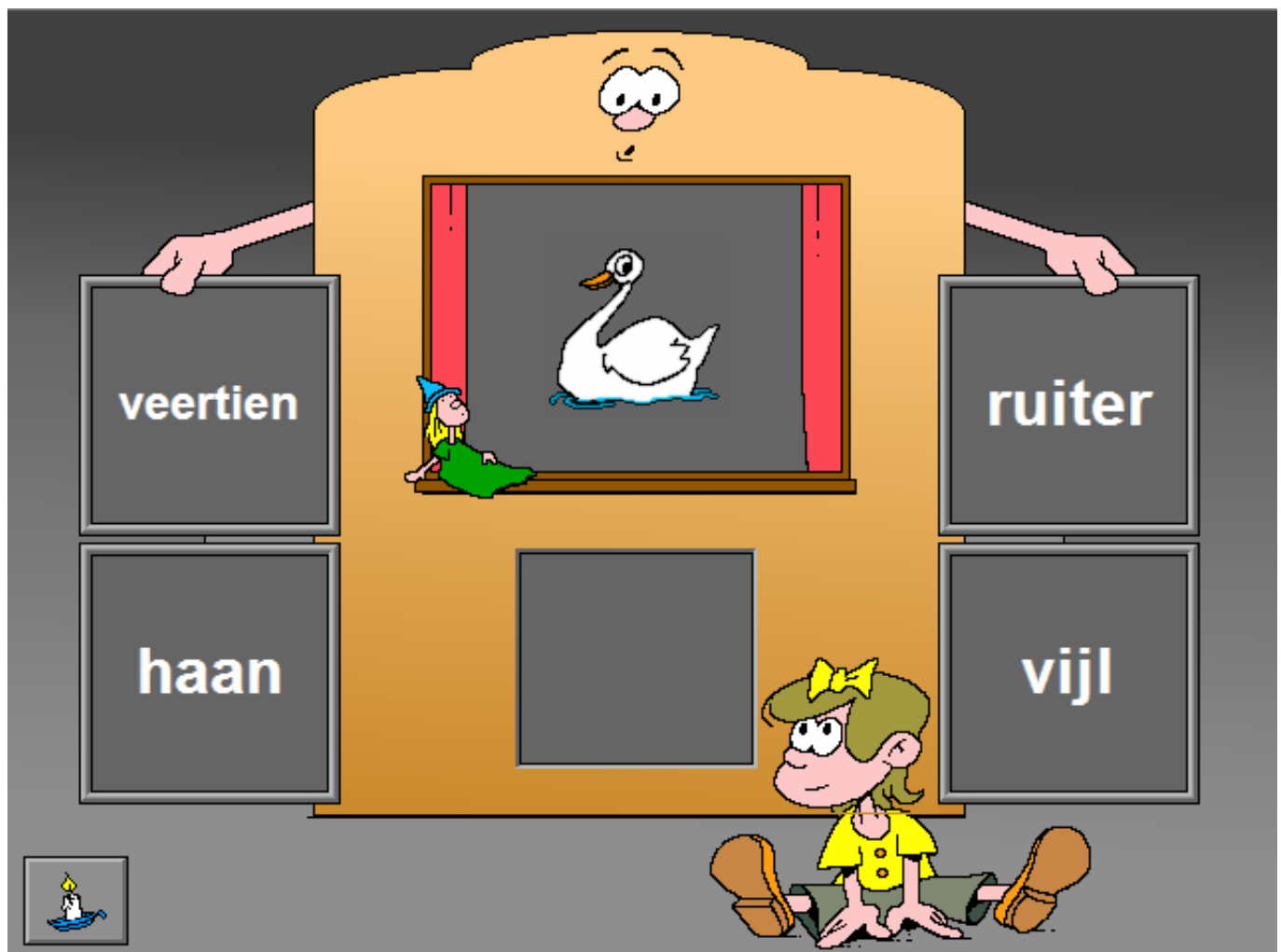
Het correcte woord verschijnt onderaan in de poppenkast.

Het meisje lacht en de klikmuis verschijnt.

⇒ foutief antwoord

Het correcte woord wordt groen gemarkeerd en het foutieve woord wordt rood gemarkeerd.

Het meisje kijkt boos en de klikmuis verschijnt.



Spelvorm 'letters'

De opdracht is steeds: “ **Wat hoort er bij ?** ”

In het venster van de poppenkast wordt een plaatje getoond. Rondom de poppenkast worden vier letters getoond. Uit de vier getoonde letters moet de beginletter van het gegeven prentje/zoekwoord worden gekozen.

Klik op de beginletter die behoort bij de poppenkastplaat.
De evaluatie volgt onmiddellijk.

Hulp

Klik op de hulpknop om het zoekwoord tijdelijk te bekijken (onderaan de poppenkast).

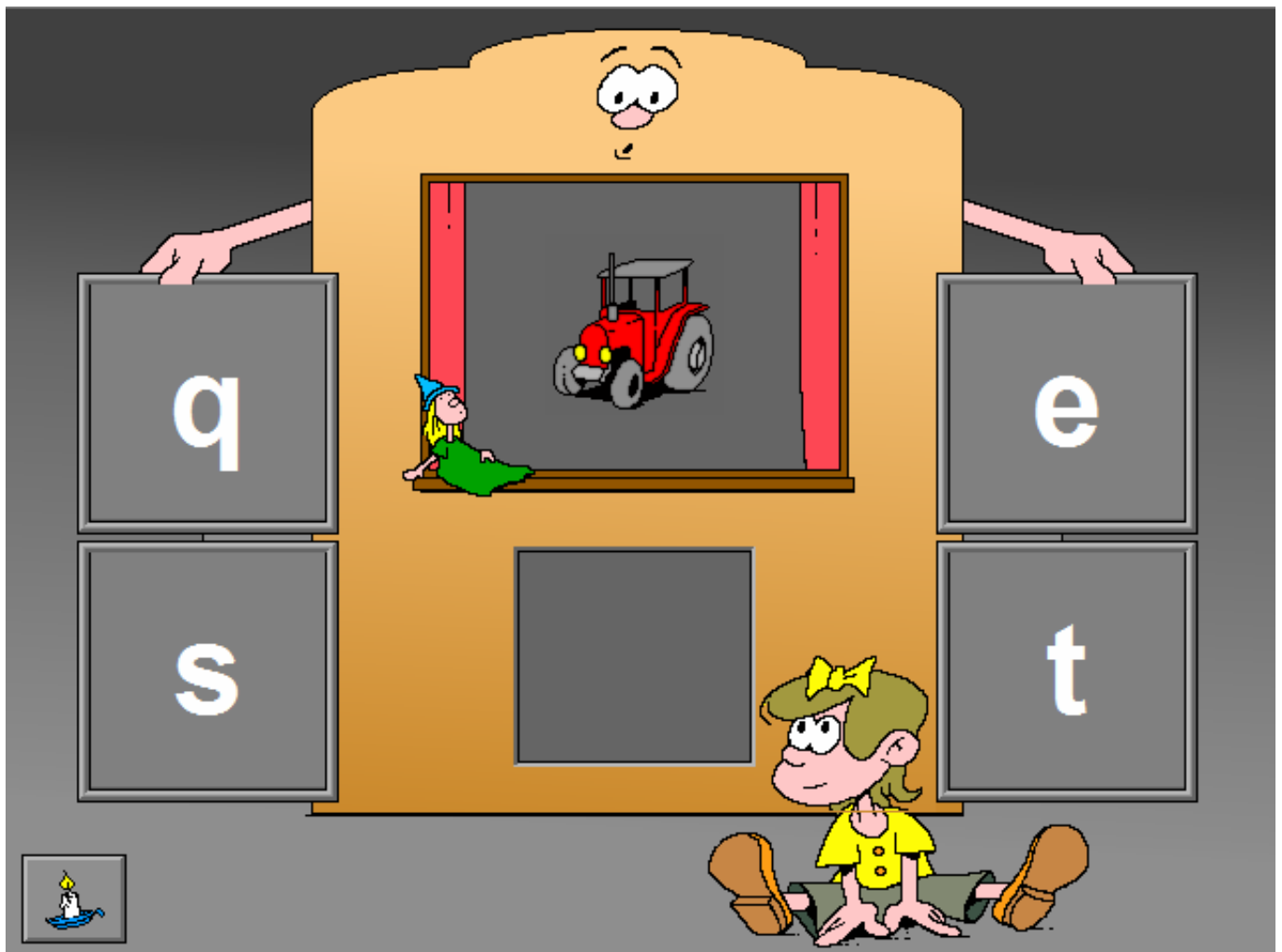
Evaluatie

⇒ correct antwoord

De correcte letter verschijnt onderaan in de poppenkast.
Het meisje lacht en de klikmuis verschijnt.

⇒ foutief antwoord

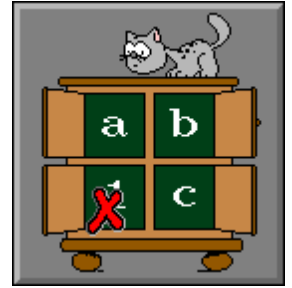
De correcte letter wordt groen gemarkeerd en de foutieve letter wordt rood gemarkeerd.
Het meisje kijkt boos en de klikmuis verschijnt.



Scenario 5

Instellingen

Spelvorm



Scenario 5

- plaatjes
- woorden

De opties bepalen welke spelvorm wordt gekozen.

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

plaatjes

De leerling moet kiezen uit 4 plaatjes.

woorden

De leerling moet kiezen uit 4 woorden.

Spelvorm 'plaatjes'

De opdracht is steeds: “ **Wat hoort er NIET bij ?** ”

In een kast worden 4 plaatjes getoond, drie daarvan behoren tot eenzelfde categorie. Eén plaat behoort niet tot deze categorie, deze plaat moet worden aangeduid.

Het gaat hier steeds over algemene categoriekenmerken en niet over toevallige overeenkomsten.

Enkele voorbeelden om dit te verduidelijken:

- **correct:** een buik, een arm en een kin zijn lichaamsdelen, een wapen hoort hier niet bij;
- **niet correct:** toevallige verschillen zoals kleur of vorm. Ook woordkenmerken vormen geen criterium: drie woorden beginnen met de letter 'a' en één woord begint met de letter 'b' is geen geldig criterium !

Klik op het plaatje dat niet in de kast hoort. De evaluatie volgt onmiddellijk.

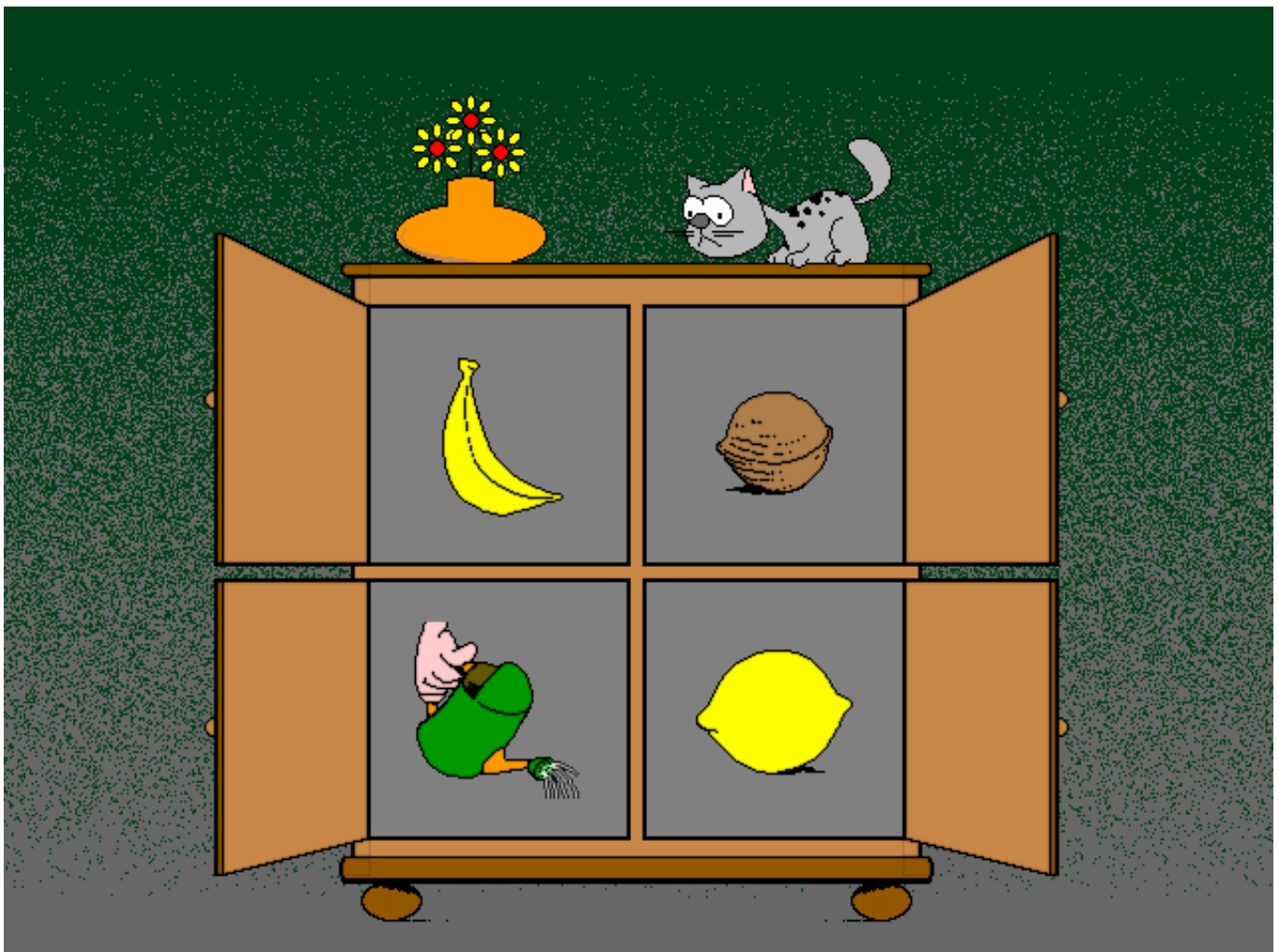
Evaluatie

⇒ **correct antwoord**

Het correcte plaatje wordt groen gemarkeerd, de poes is tevreden en de klikmuis verschijnt.

⇒ **foutief antwoord**

Het correcte plaatje wordt groen gemarkeerd en het foutieve plaatje wordt rood gemarkeerd. De poes is niet tevreden en de klikmuis verschijnt.



Spelvorm 'woorden'

De opdracht is steeds: “ **Wat hoort er NIET bij ?** ”

In een kast worden 4 woorden getoond, drie daarvan behoren tot eenzelfde categorie.

Eén woord behoort niet tot deze categorie, dit woord moet worden aangeduid. Het gaat hier steeds over algemene categoriekenmerken en niet over toevallige overeenkomsten.

Enkele voorbeelden om dit te verduidelijken:

- **correct:** pauk, gitaar en harp zijn allemaal muziekinstrumenten, agent hoort hier niet bij;
- **niet correct:** toevallige verschillen zoals kleur of vorm. Ook woordkenmerken vormen geen criterium: drie woorden beginnen met de letter 'a' en één woord begint met de letter 'b' is geen geldig criterium !

Klik op het woord dat niet in de kast hoort. De evaluatie volgt onmiddellijk.

Hulp

Klik op de hulpknop om het plaatje bij elk woord tijdelijk te bekijken.

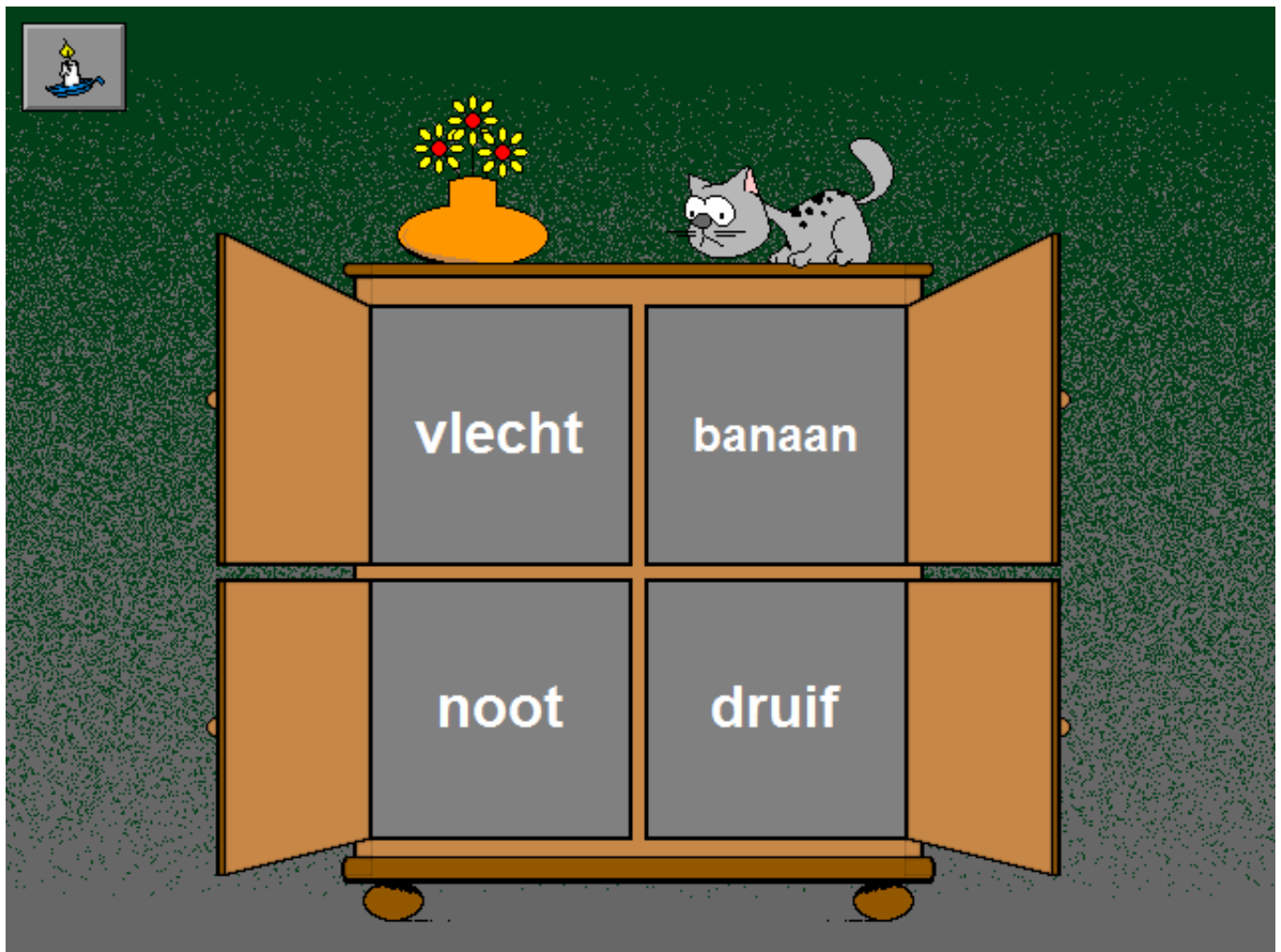
Evaluatie

⇒ **correct antwoord**

Het correcte woord wordt groen gemarkeerd, de poes is tevreden en de klikmuis verschijnt.

⇒ **foutief antwoord**

Het correcte woord wordt groen gemarkeerd en het foutieve woord wordt rood gemarkeerd. De poes is niet tevreden en de klikmuis verschijnt.



Scenario 6

Het speelveld bestaat uit een matrix van 4 x 4 cellen.

Boven de kolommen 2, 3 en 4 en naast de rijen 2, 3 en 4 wordt een tekening met een bepaald kenmerk getoond.

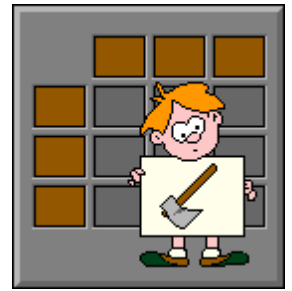
Het jongetje laat in het opgavevenster van de matrix (kolom 1, rij 1) achtereenvolgens negen keer een element zien.

Dit element moet telkens in de juiste (lege) cel worden geplaatst.

Het plaatsen kan op twee manieren gebeuren:

- 1. pak de opgave en plaatst deze in de juiste cel;
- 2. duid de juiste cel aan, de opgave schuift er automatisch in.

Het aantal pogingen is onbeperkt, het spel is klaar als de hele matrix correct is ingevuld.



Evaluatie

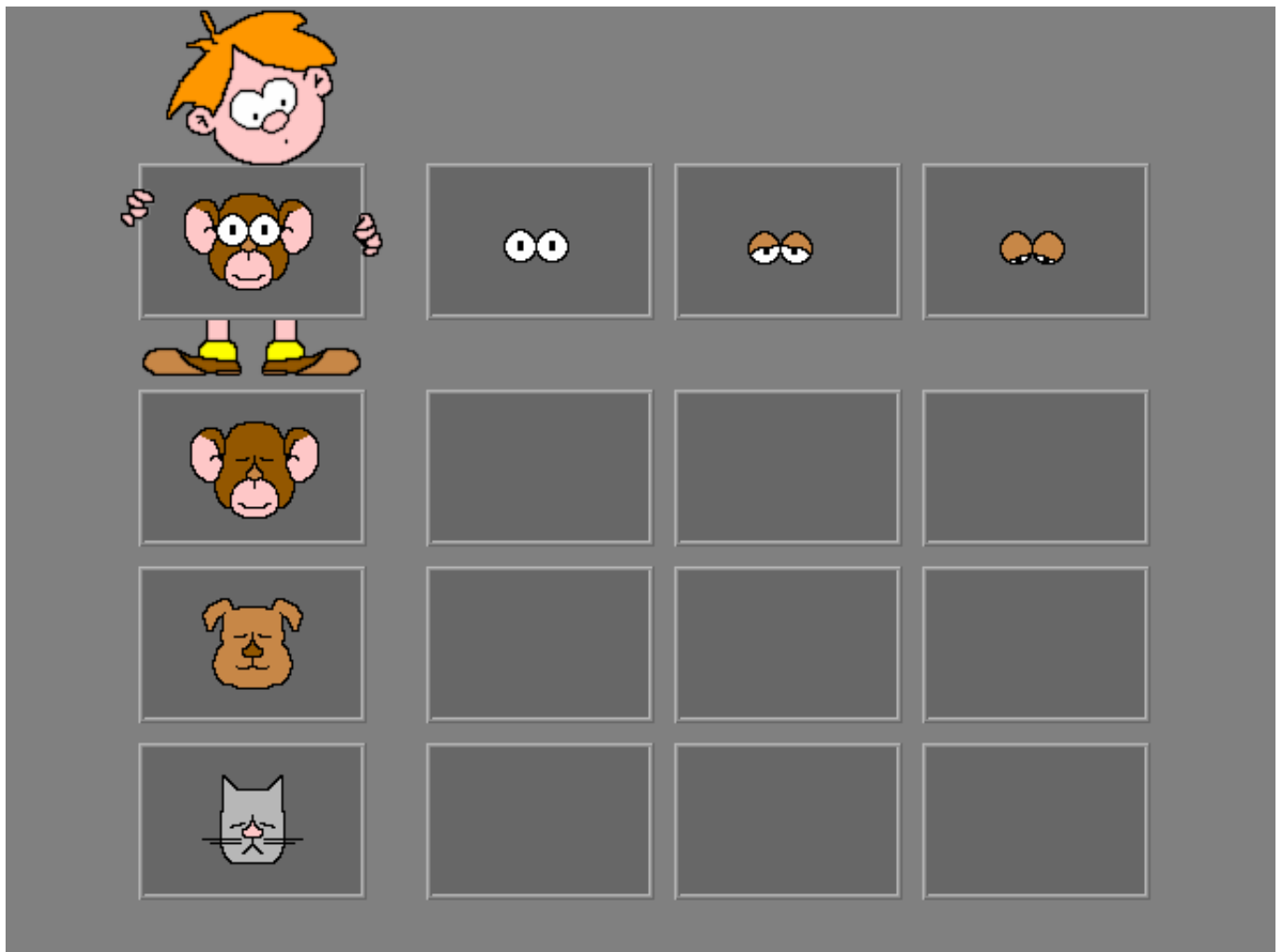
De evaluatie gebeurt per cel:

⇒ **correcte cel**

Het jongetje lacht en een nieuwe opgave schuift in het opgavevenster.

⇒ **foutieve cel**

Het jongetje is boos en een volgende opgave wordt getoond.



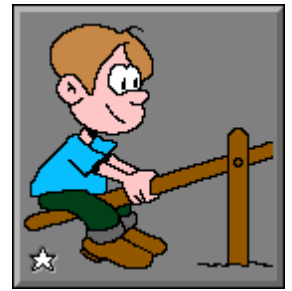
Scenario 7

Een aantal wippen en een aantal kinderen worden getoond.
Van iedere wip kan worden afgeleid welk van de twee kinderen
het zwaarst is.

Door analyse van alle getoonde wippen moeten de kinderen worden
gesorteerd van zwaar (hokje met de grootste zwarte schijf) naar licht
(hokje met de kleinste zwarte schijf).

Het sorteren gebeurt door de kinderhoofdjes in de passende hokjes te
plaatsen. Klik op de bevestigingstoets als alle kinderen zijn gesorteerd.

Het aantal pogingen is onbeperkt, het spel is klaar als alle kinderen
correct zijn geplaatst.



Niveau

⇒ niveau 1

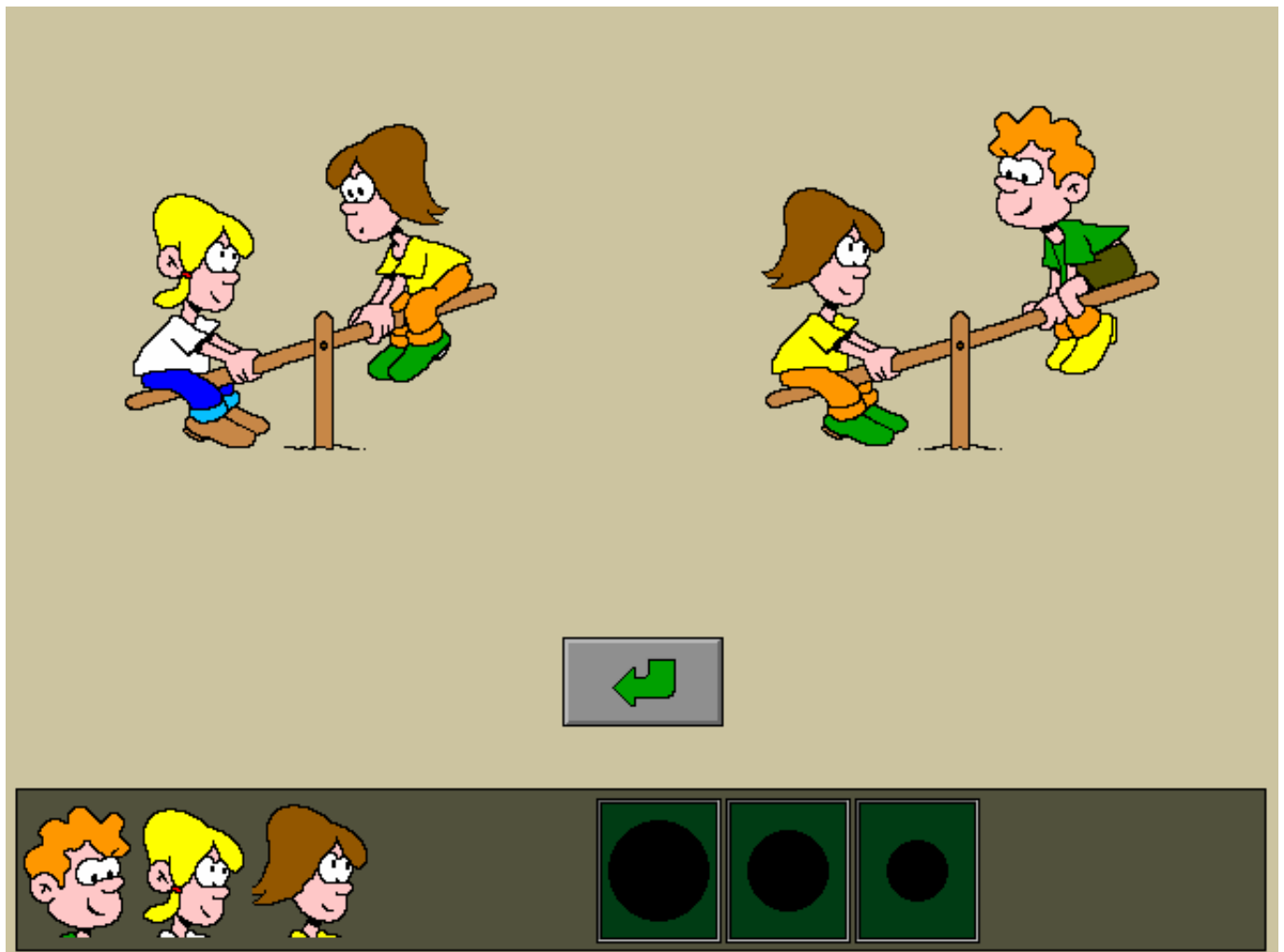
Er zijn twee wippen en drie kinderen.

⇒ niveau 2

Er zijn drie wippen en vier kinderen.

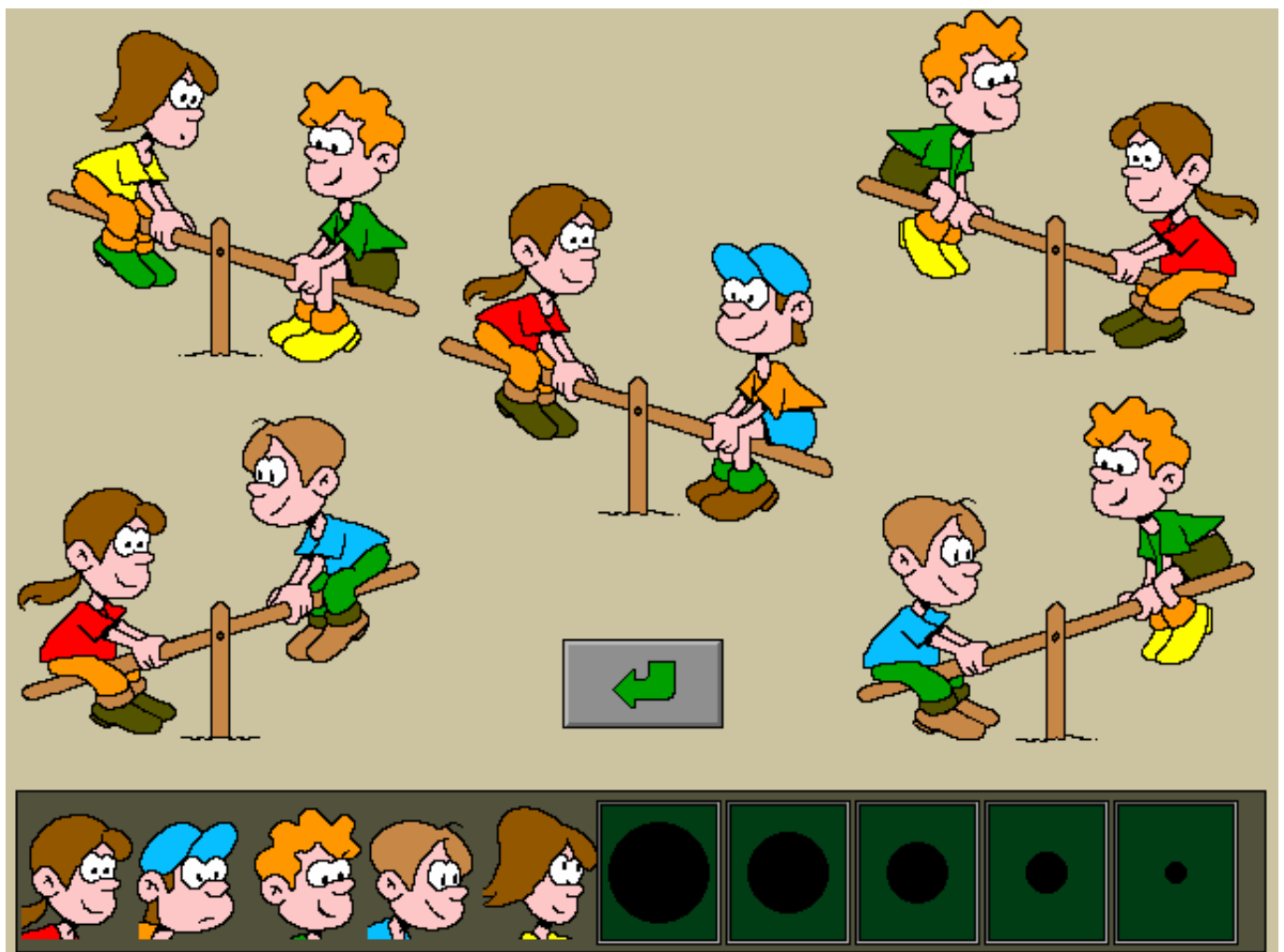
⇒ niveau 3

Er zijn vijf wippen en vijf kinderen (één wip toont overbodige informatie en maakt
niveau drie extra moeilijk !).



Evaluatie

- ⇒ **alle kinderen correct geplaatst**
De wippen gaan op en neer en de klikmuis verschijnt.
- ⇒ **niet alle kinderen correct geplaatst**
De foutieve of ontbrekende elementen worden rood gemarkeerd.
Het antwoord moet worden verbeterd.



Scenario 8

Instellingen

Spelvorm



Scenario 8

- enkel
- dubbel

De opties bepalen welke spelvorm wordt gekozen.

De beide spelvormen kunnen worden aangevinkt (de spelvormen worden dan afgewisseld), minstens één spelvorm moet geselecteerd blijven.

enkel

De opgave bestaat uit één voorwerp.

dubbel

De opgave bestaat uit twee voorwerpen.

Spelvormen 'enkel' en 'dubbel'

Rond een tafel bevinden zich vier personen: vader, moeder, een baby en een jongen. Midden op de tafel wordt één voorwerp (spelvorm 'enkel') of worden twee voorwerpen (spelvorm 'dubbel') geplaatst.

De vier personen zien het voorwerp vanuit een andere richting en hebben dus een verschillend beeld van het voorwerp op de tafel. Onderaan bevinden zich de vier afbeeldingen van dit voorwerp (of voorwerpen). Deze afbeeldingen moeten aan de vier personen worden toegewezen volgens hun positie.

Verplaatst de afbeeldingen naar de denkwolkjes van de vier personen en druk op de bevestigingstoets als de opdracht klaar is.

Het aantal pogingen is onbeperkt, het spel is klaar als alle afbeeldingen correct zijn geplaatst.

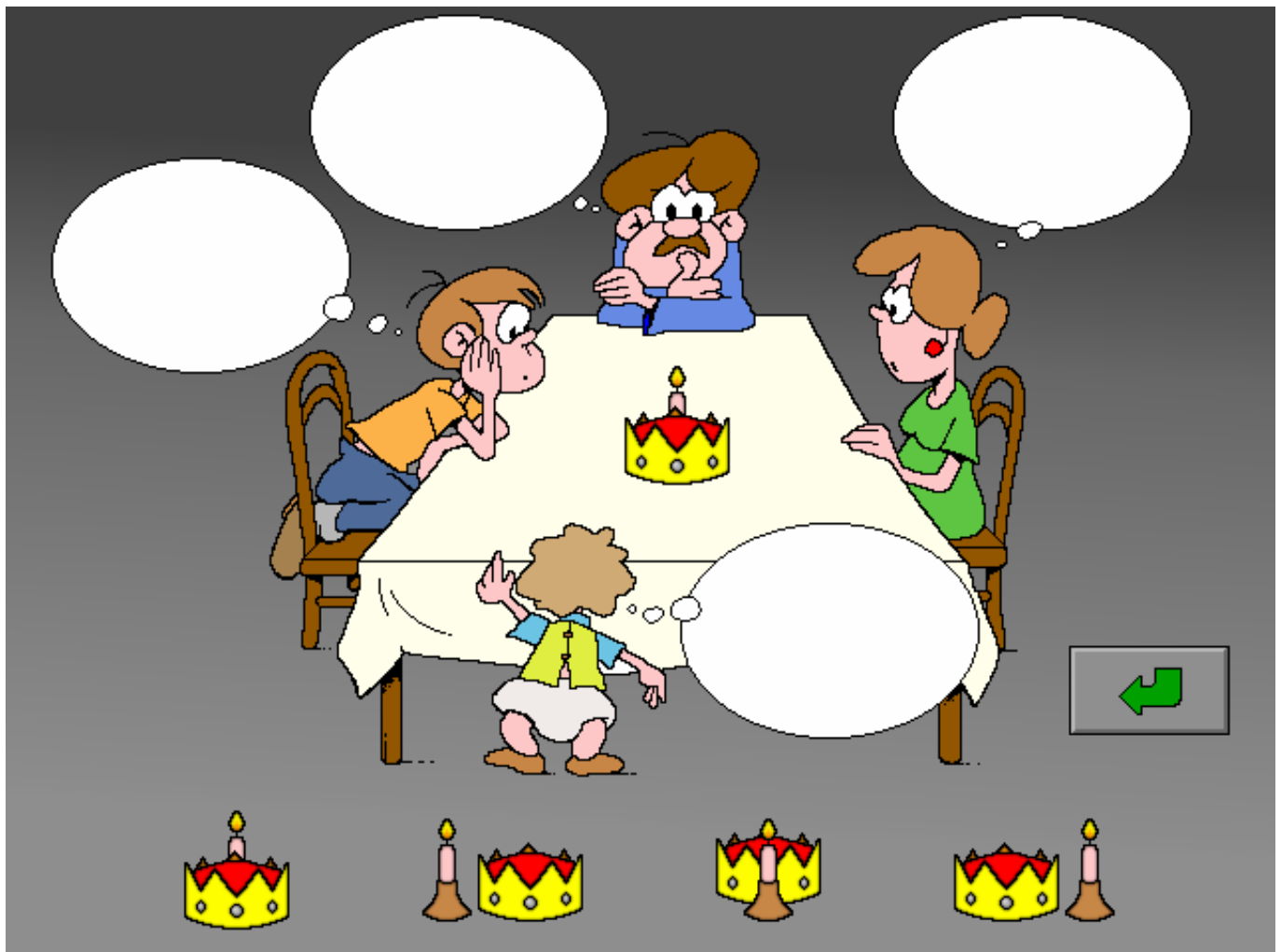
Evaluatie

⇒ **alle afbeeldingen correct geplaatst**

De vier personen glimlachen en de klikmuis verschijnt.

⇒ **niet alle afbeeldingen correct geplaatst**

De personen met een correcte afbeelding zijn blij en glimlachen. De personen met een foutieve afbeelding kijken beteuterd. Het antwoord moet worden verbeterd.



STUDIO 5	2
Algemene afspraken	3
Toegekende toetsen en toetsencombinaties	3
Muisgebruik	3
Commandotoetsen	4
Naar het hoofdmenu	4
Het programma verlaten	4
Instellingen	5
Oproepen van de algemene instellingen	5
Kies taal	5
Weergave	5
Schermbeveiliging	6
Muismode	6
Oproepen van de geluidsinstellingen	7
Actie	7
Oproepen van het insteldialoogvenster	8
TABBLADEN	9
Algemeen	9
Opties	10
Het hoofdmenu	11
De scenario's	11
Algemeen	11
Starttoets	11
De controletoeetsen	12
De niveautoetsen	12
Overzicht in het hoofdmenu	12
De hulpmodule	12
Antwoord en evaluatie	12

Scenario 1	13
Instellingen	13
Spelvorm	13
Niveau	13
Spelvorm 'zichtbaar'	14
Evaluatie	14
Spelvorm 'onzichtbaar'	15
Hulp	15
Evaluatie	15
Scenario 2	16
Instellingen	16
Spelvorm	16
Spelvorm 'plaatsen'	17
Niveau	17
Evaluatie	17
Spelvorm 'aanvullen'	18
Niveau	18
Hulp	18
Evaluatie	18
Spelvorm 'anagram'	19
Niveau	19
Hulp	19
Evaluatie	19
Scenario 3	20
Instellingen	20
Spelvorm	20
Niveau	20
Spelvorm 'grootste groep'	21
Evaluatie	21
Spelvorm 'kleinste groep'	22
Evaluatie	22
Spelvorm 'patroon'	23
Evaluatie	23

Scenario 4.....	24
Instellingen	24
Spelvorm	24
Spelvorm 'plaatjes'	25
Evaluatie	25
Spelvorm 'woorden'	26
Hulp	26
Evaluatie	26
Spelvorm 'letters'	27
Hulp	27
Evaluatie	27
Scenario 5.....	28
Instellingen	28
Spelvorm	28
Spelvorm 'plaatjes'	29
Evaluatie	29
Spelvorm 'woorden'	30
Hulp	30
Evaluatie	30
Scenario 6.....	31
Evaluatie	31
Scenario 7.....	32
Niveau	32
Evaluatie	33
Scenario 8.....	34
Instellingen	34
Spelvorm	34
Spelvormen 'enkel' en 'dubbel'	35
Evaluatie	35