

Uitleg en instructie van CIRCuITS.



CIRCUITS is een digitaal cognitief remedatieprogramma. Cognitieve remedatie is een psychologische interventie waarmee mensen geholpen worden om hun denkvaardigheden te verbeteren.

De inhoud van dit document is onderdeel van het Circuitsprogramma en is ook te vinden in het programma zelf. Ga daarvoor in het 'Dorp' naar de 'Bibliotheek' en klik op het boek 'Help'.

Inhoud

1. Doelen denkvaardigheden	3
2. Het verbeteren van je denkvaardigheden.....	5
2.1 Abstracte taken	5
2.2 Oefeningen	6
3. Het verbeteren van je metacognitie.	7
3.1 Het ontwikkelen van je denkvaardigheden door metacognitie te verbeteren.....	7
4. Het verbeteren van je dagelijkse levensvaardigheden door je denkvaardigheden te trainen	9
5. Werken met het programma CIRCUITS.....	9
5.1 Het plannen van de sessies	9
5.2 Moeilijkheidsgraad	10
5.3 Frequentie van de sessies.....	11
6. Een sessie doorlopen.....	11
6.1 Het dorp.....	11
6.2 De CIRCUITS knoppen gebruiken.....	12
6.3 Navigeren tussen de taken	13
7. Een taak uitvoeren	14
7.1 Startpagina	14
7.2 Een taak voltooien.....	14
7.3 Jouw score	15
8. En nu?.....	16

1. Doelen denkvaardigheden

Een aantal van de denkvaardigheden die met CIRCUITS getraind kunnen worden zijn:

- 1) **Lange-termijn geheugen:** Hier worden dingen opgeslagen die je meer dan een paar minuten geleden geleerd of meegemaakt hebt. Het is het soort geheugen dat je nodig hebt om je namen, afspraken, gebeurtenissen in het verleden, algemene kennis en vaardigheden (bijv. hoe je moet fietsen) te herinneren.
- 2) **Werkgeheugen:** Dit is een tijdelijke opslagplaats, waarin informatie niet alleen voor korte tijd (ongeveer een minuut) in de hersenen wordt opgeslagen, maar ook op een bepaalde manier bewerkt en verwerkt. Het werkgeheugen wordt gebruikt wanneer je ergens met iemand over praat, iets leest of een plattegrondje tekent.
- 3) **Aandacht:** Aandacht is je vermogen om je ergens op te focussen. Er zijn verschillende typen aandacht te onderscheiden, waaronder ongestoorde volgehouden aandacht (je ergens langdurig op kunnen concentreren), selectieve aandacht (je op één ding tegelijk kunnen richten en je niet laten afleiden door onbelangrijke prikkels uit je omgeving) en verdeelde aandacht (je aandacht verdelen over twee of meerdere dingen of taken).
- 4) **Probleemoplossend vermogen:** Deze term duidt op je vermogen om oplossingen te bedenken voor een probleem. Dit is met name van belang als je iets nieuws probeert of wanneer je je in een voor jou onbekende situatie bevindt. Je zou je bijvoorbeeld kunnen afvragen hoe je verschillende taken zo efficiënt mogelijk over een dag kunt verdelen, zodat je zo min mogelijk tijd verliest als je op verschillende locaties moet zijn. Probleemoplossen houdt vaak in dat je veel informatie tegelijkertijd moet verwerken.
- 5) **Denksnelheid:** Duidt op je vermogen om snel keuzes te maken, ergens op te reageren of iets te overdenken. Zo kan het in sommige situaties het heel nuttig zijn om de tijd te nemen om iets helemaal te doordenken, terwijl je op andere momenten gefrustreerd raakt als je ergens snel een beslissing over moet nemen.
- 6) **Het gebruik van strategieën:** In veel gevallen kunnen we ons leven eenvoudiger maken wanneer we iets op strategische wijze aanpakken. Zo zou het handig kunnen zijn om bij het maken van een boodschappenlijstje de producten in die volgorde op

te schrijven waarin ze in de supermarkt te vinden zijn. Het gebruik van een strategie omvat: (a) een strategie bedenken, (b) onthouden dat je deze moet gebruiken, en (c) controleren of de strategie werkt en deze zo nodig veranderen.

- 7) **Plannen:** Een plan maken voordat je ergens mee aan de slag gaat is vaak een manier om je efficiëntie te verbeteren. Zo is het als je van A naar B wilt reizen handiger om vooraf je route te bepalen, dan om tijdens het rijden na te moeten denken over de weg die je neemt. En wanneer je een brief naar een vriend schrijft is het slim om van te voren na te denken over wat er in je brief moet komen, zodat het uiteindelijke schrijven je niet teveel tijd kost. Het draait bij plannen niet alleen om het maken van een plan. Je moet ook in staat zijn om je, tijdens het uitvoeren van een taak, aan het plan te houden en het plan zonnodig aan te passen.
- 8) **Flexibel denken:** Dit duidt op je vermogen om je gedachten te verzetten, om snel van onderwerp te kunnen veranderen, om alternatieven te bedenken of je aandacht ergens anders op te richten. Mensen die moeite hebben met flexibel denken, komen snel in iets vast te zitten, zelfs wanneer dat niet langer relevant is. Ook laten ze zich gemakkelijk van hun stuk brengen door veranderingen.
- 9) **Inzicht:** Dit duidt op je vermogen om iets te begrijpen of betekenis te geven aan nieuwe informatie, bijvoorbeeld tijdens het voeren van een gesprek, het lezen van de krant of het bestuderen van een plattegrond.

2. Het verbeteren van je denkvaardigheden.

CIRCUITS helpt je bij het ontwikkelen van al deze vaardigheden. Daarom zul je verschillende taken moeten uitvoeren waarin een aanspraak wordt gedaan op uiteenlopende vaardigheden. Veel taken zijn gericht op een specifieke vaardigheid, maar voor het uitvoeren van de taken moet je meerdere vaardigheden tegelijk inzetten. Wanneer je bijvoorbeeld de opdracht krijgt om iets te *onthouden* (een geheugentaak), moet je ook in staat zijn om je te *concentreren* op de informatie en *een strategie te gebruiken* die je helpt om deze informatie te onthouden. In CIRCUITS zijn twee type taken te onderscheiden:

- 1) **Abstracte taken:** Deze helpen je om specifieke denkvaardigheden te trainen. De plaatjes en woorden die er in de oefeningen worden gebruikt zijn niet direct gerelateerd aan activiteiten uit je dagelijkse leven.
- 2) **Oefeningen:** Dit zijn taken die zo zijn ontworpen dat ze lijken op alledaagse handelingen die je moet uitvoeren. Voor het uitvoeren van deze taken moet je verschillende denkvaardigheden combineren. Deze oefeningen zijn meestal complexer dan de abstracte taken. De oefeningen zijn onderverdeeld in taken die betrekking hebben op: (a) Reizen, (b) Winkelen, (c) Werk, (d) Sociale situaties.

2.1 Abstracte taken

Hier vind je een lijst van cognitieve doelen en de abstracte taken die daarop gericht zijn.

- LANGE-TERMIJN GEHEUGEN
 - Een lijstje leren
 - Een lijst onthouden/kunnen opnoemen
 - Een plaatje kunnen onthouden
- WERKGEHEUGEN
 - Rotaties
 - Codes
 - Handen en voeten
- AANDACHT
 - Afbeelding kopiëren
 - Bepaal het midden van de lijn

- ALERTHEID
 - Bewegende pijlen
 - Vergelijkingen
 - Overlappende figuren

2.2 Oefeningen

Hier vind je de lijst met oefeningen, met daarbij het type taak.

- LANGE-TERMIJN GEHEUGEN
 - Onthouden van een Ansichtkaart (Sociale situaties)
 - Meervoudig geheugen (Sociale situaties)
 - Meerdere herinneringen oproepen (Sociale situaties)
- WERKGEHEUGEN
 - Perspectief bepalen (Reizen)
 - Reizen (Reizen)
- AANDACHT
 - Duale taken (Werk)
- INZICHT
 - Boodschappenlijst (Winkelen)
 - Inzicht (Sociale situaties)
 - Ansichtkaart (Sociale situaties)
- PROBLEEM OPLOSSEN
 - Het plannen van de reis (Reizen)
 - CV (Werk)
 - Een dagplanning maken (Werk)
 - Plattegrond (Sociale situaties)
- PLANNEN
 - Winkelroute (Winkelen)

Terwijl je het programma doorloopt zul je leren hoe je elke opdracht moet uitvoeren. Dit leer je door demo's te bekijken of door de instructies te lezen. Taken worden aangeboden in

sessies die elk maximaal een uur in beslag nemen en op z'n minst drie keer per week moeten plaatsvinden. Het hele CIRCUITS programma bestaat uit 40 sessies. Je mag hier zelfstandig, maar ook onder begeleiding van een behandelaar aan werken. De behandelaar kan je helpen om de opdrachten te begrijpen en ervan te leren. Ook kan je behandelaar enige invloed uitoefenen op de taken die je voltooit. Je hebt de mogelijkheid om thuis, tussen de sessies door, aan taken te werken. Veel taken worden herhaald in verschillende sessies van het programma, maar deze zullen je altijd worden aangeboden in een andere variant. Op deze manier heb je volop gelegenheid om verschillende taken en vaardigheden regelmatig te trainen. Naar mate je verder komt in het programma, zullen de taken steeds moeilijker worden. Wanneer je ergens beter in wordt, zal je gevraagd worden om je werktempo op te voeren. Op die manier kun je je denksnelheid verbeteren.

3. Het verbeteren van je metacognitie.

De taken in CIRCUITS helpen je op twee manier om je denkvaardigheden te ontwikkelen. Ten eerste zul je je vaardigheden op heel vele manieren oefenen. Ten tweede leer je strategieën gebruiken die je helpen om beter te presteren. Het leren gebruiken van deze strategieën is een manier om je metacognitie te verbeteren.

Metacognitie is het vermogen om na te denken over en iets te leren over je eigen denkvaardigheden. Het verbeteren van je metacognitieve vaardigheden is een heel belangrijk onderdeel van CIRCUITS.

3.1 Het ontwikkelen van je denkvaardigheden door metacognitie te verbeteren

CIRCUITS stimuleert je in elke taak om vooruit te denken, te reflecteren op en te begrijpen wat je aan 't doen bent, en om erachter te komen waar je goed in bent en wat je lastig vindt. Op deze manier ontwikkel je inzicht in je eigen denkvaardigheden en manieren waarop je deze kunt verbeteren. Ook leer je hoe je nieuwe taken in andere situaties kunt benaderen. Al deze soorten vaardigheden maken deel uit van metacognitie.

Metacognitie omvat het vermogen om je eigen denkwijze te analyseren. CIRCUITS helpt je om je metacognitieve kennis (je kennis over je eigen denkvaardigheden en hoe je deze kunt ontwikkelen) en je metacognitieve regulatie (het vermogen om je gedachten te monitoren en controleren) te verbeteren.

Een van de manieren waarop CIRCUITS je helpt om je metacognitie te ontwikkelen is door je te vragen (a) om van tevoren in te schatten hoe moeilijk je een taak zult vinden, en (b) achteraf te beoordelen hoe moeilijk de taak uiteindelijk was. Zo leer je verschillende typen taken en vaardigheden onderscheiden die je gemakkelijk of juist moeilijk vindt. Je leert hierover na te denken voordat je aan de slag gaat en bent in staat om achteraf te reflecteren op de manier waarop je de taak hebt uitgevoerd.

Een tweede manier waarop je metacognitie in CIRCUITS wordt getraind, is dat er van je gevraagd wordt om **(a)** van tevoren in te schatten hoeveel tijd je nodig denkt te hebben om een taak uit te voeren, en **(b)** om de ingeschatte tijd te vergelijken met de eigenlijke hoeveelheid tijd die je nodig had om een taak te voltooien. Op deze manier leer je iets over de taken zelf, maar ook over je eigen denkvaardigheden.

De derde en misschien wel meest belangrijke manier waarop CIRCUITS je helpt om je metacognitie te verbeteren, is dat je leert om strategieën te kiezen, gebruiken en evalueren bij het uitvoeren van een taak.

Voordat je aan een opdracht begint, kun je een strategie selecteren die wilt gebruiken om de taak uit te voeren. Je kunt er ook voor kiezen om zelf een alternatieve strategie te bedenken. Wanneer je je strategie hebt bepaald is het belangrijk dat je je hier zoveel mogelijk aan houdt, zodat je achteraf een goed beeld hebt van hoe bruikbaar de strategie was. Wanneer je een taak hebt afgerond zal er van je gevraagd worden om te beoordelen hoe nuttig elke strategie was. In de loop van het programma CIRCUITS zul je erachter komen met welke strategieën je je voordeel kunt doen en welke niet zo bruikbaar zijn. Deze strategieën kun je ook buiten CIRCUITS toepassen op vele aspecten van je dagelijkse leven.

4. Het verbeteren van je dagelijkse levensvaardigheden door je denkvaardigheden te trainen

De reden dat je probeert je denkvaardigheden te verbeteren is dat je daarmee vaardigheden ontwikkelt die je in het dagelijks leven nodig hebt. Zo zou je je bijvoorbeeld beter willen kunnen concentreren op een tijdschrift of boek dat je leest, of op een televisieprogramma. Of je zou in staat willen zijn om namen of afspraken beter te onthouden. Om ervoor te zorgen dat je de nieuwe denkvaardigheden die je je eigen maakt in CIRCUITS ook kunt toepassen op je dagelijkse leven, is het belangrijk dat je nadenkt over de manier waarop de opdrachten in CIRCUITS gerelateerd zijn aan je dagelijkse activiteiten. In de oefeningen worden voorbeelden gebruikt die je in het leven van alledag ook tegenkomt. Maar ook veel van de abstracte taken en opdrachten kunnen gerelateerd zijn aan verschillende dagelijkse activiteiten. Probeer, voordat je aan een nieuwe CIRCUITS taak of oefening begint, na te denken over activiteiten uit je dagelijkse leven die lijken op de taken die in de opdracht centraal staan.

Anderzijds moet je, tijdens het uitvoeren van je dagelijkse activiteiten, proberen om de strategieën of vaardigheden die je hebt gebruikt in CIRCUITS toe te passen in deze nieuwe context. Dit is ontzettend belangrijk en het vereist regelmatige oefening. Probeer je taken of oefeningen in CIRCUITS op te roepen/te herinneren die overeenkomen wat waar je op dat moment mee bezig bent en pas een aantal van dezelfde strategieën toe op de nieuwe situatie.

5. Werken met het programma CIRCUITS

5.1 Het plannen van de sessies

Het programma CIRCUITS omvat 40 sessies, die elk maximaal een uur in beslag kunnen nemen. Tijdens het doorlopen van deze 40 sessies, zou je concentratie moeten verbeteren. Zo zou je in het begin in blokjes van slechts 10 minuten kunnen werken en deze langzaam uitbouwen zodat je steeds langer aan sessie kunt werken.

Je kunt zelf uitmaken hoeveel tijd je aan een sessie wilt besteden, maar je kunt niet kiezen

welke taken je wilt doen of in welke volgorde je ze wilt doen. Als je onder begeleiding van een behandelaar werkt, dan kan hij of zij je helpen op bepaalde taken over te slaan. Het computerprogramma geeft een aantal aanwijzingen bij elke sessie. Het vertelt je bij welke sessie je bent en uit hoeveel taken deze bestaat. Je kunt ervoor kiezen de gegeven aanwijzingen te volgen, of deze te negeren en elke dag zo lang te werken als je zelf wilt. De volgende principes zijn belangrijk om mee te nemen bij het bepalen van de tijd die je aan een sessie wilt besteden:

- a) voer sommige taken langzaam en bedachtzaam uit, en andere taken sneller
- b) probeer om ten minste twee taken per sessie te doen,
- c) neem korte pauzes tijdens een sessie om te zorgen dat je gefocust blijft.

De taken zijn op zo'n manier opgebouwd dat de denkvaardigheden waar ze een aanspraak op doen per taak verschillen. In de eerste sessies krijg je vooral abstracte taken. Geleidelijk aan worden er meer oefeningen geïntroduceerd. De moeilijkheidsgraad van de taken zal oplopen naarmate je verder komt in CIRCUITS.

5.2 Moeilijkheidsgraad

Onze denkvaardigheden verschillen nogal. Op sommige van de voorgenoemde gebieden zijn we sterk, terwijl met andere moeite hebben. We verschillen ook in de mate waarin we vertrouwen hebben in de manier waarop we woorden, afbeeldingen of ruimtelijke informatie verwerken.

CIRCUITS helpt je bij het ontwikkelen van uiteenlopende denkvaardigheden op zowel verbaal en non-verbaal gebied. Omdat we allemaal over verschillende vaardigheden beschikken, zul je sommige taken simpel en andere juist weer behoorlijk lastig vinden.

Je doet er goed aan om zelfs de gemakkelijke taken te oefenen, omdat je de vaardigheden die al goed ontwikkeld zijn kunt inzetten op gebieden waar je moeilijkheden ondervindt. Zo zou je bijvoorbeeld wanneer je goed bent met afbeeldingen, een boodschappenlijstje kunnen visualiseren in plaats te proberen de woorden op het lijstje te onthouden. Om er zeker van te zijn dat het programma CIRCUITS aansluit op jouw vaardigheidsniveau zal de

moeilijkheidsgraad van de taken op zo'n manier worden ingesteld dat deze binnen jouw bereik ligt. Naarmate je verder komt in Circuits zullen de taken steeds moeilijker worden.

5.3 Frequentie van de sessies

Je kunt het best een sessie per dag doen. Bovendien zou je ten minste drie sessies per week moeten doen. Doe je dat niet, dan is het lastig om je te herinneren wat je per sessie precies hebt gedaan en zul je minder snel vooruitgang boeken.

5.4 Werken met een behandelaar

Je kunt zelfstandig of onder begeleiding van een behandelaar aan CIRCUITS werken. Je behandelaar kan je helpen om: **(a)** te leren hoe je CIRCUITS moet gebruiken, **(b)** de taken te begrijpen, **(c)** je denkvaardigheden te ontwikkelen, **(d)** je metacognitie te verbeteren, **(e)** na te denken over manieren waarop de taken in CIRCUITS overeenkomen met je dagelijkse activiteiten. Je behandelaar kan zorgen dat je bepaalde taken kunt overslaan of juist opnieuw kunt doen. Ook kan hij of zij je huiswerkopdrachten geven die je moet maken ter voorbereiding op de volgende sessie.

6. Een sessie doorlopen

6.1 Het dorp

Iedere keer dat je inlogt in CIRCUITS kom je binnen via het dorp. Je zult worden meegenomen op een rondleiding door het dorp, zodat je alle plaatsen in het dorp te zien krijgt. Om deze rondleiding over te slaan kun je op de 'Intro Overslaan' knop klikken.

Wanneer je aan het eind van de toer bent gekomen zie je het dorpje vanuit vogelvluchtperspectief. Onderaan in het scherm wordt je verteld bij welke sessie je bent, hoeveel taken je nog moet uitvoeren binnen de sessie en wat je volgende taak is.

Verschillende activiteiten vinden plaats op verschillende locaties. Als je met je muis boven een gebouw zweeft, zal de naam van het gebouw verschijnen. Activiteiten vinden plaats in de volgende gebouwen:

(1) **Restaurant**: de oefeningen Sociale Situaties vinden hier plaats.

- (2) **Kantoor:** een aantal van de Werk oefeningen vindt hier plaats.
- (3) **School:** Hier doe je de Abstracte taken.
- (4) **Supermarkt:** de oefeningen Winkelen vinden hier plaats.
- (5) **Fabriek:** een aantal van de Werk oefeningen wordt hier gedaan.
- (6) **Treinstation:** een aantal van de oefeningen Reizen begint hier.
- (7) **Busstation:** De meeste oefeningen Reizen worden hier gedaan.
- (8) **Bibliotheek:** hier vind je de Help sectie (dat is deze CIRCUITS handleiding), een persoonlijk score overzicht, de credits en de geschiedenis van CIRCUITS.

Van tijd tot tijd zal er een gebouw gaan knippen. Een daarvan is de bibliotheek. Klik hierop om het Help bestand of Jouw Score te bekijken. Het tweede gebouw dat zal oplichten is het gebouw waar je je volgende taak moet uitvoeren. Klik op dit gebouw om aan je volgende opdracht te beginnen.

Bovenaan en onderin het scherm vind je grijze balken. Naast de grijze balken zul je een aantal knoppen aantreffen. De functie van deze knoppen wordt hieronder uitgelegd.

6.2 De CIRCUITS knoppen gebruiken

Deze vind je in de grijze balken boven- en onderaan elke pagina. Ze zijn voor elke taak hetzelfde, maar niet alle knoppen zijn de hele tijd zichtbaar of actief.

- (1) **DORP knop:** Dit is een blauwe knop in de linkerbovenhoek de hoek met een afbeelding van een huis. Klik hierop als je terug wilt naar het dorp zodat je een ander gebouw in kunt gaan.
- (2) **Knop INLOGGEN:** Deze knop, waarop een 'X' staat, verschijnt in plaats van de DORP knop wanneer je al in het dorp bent. Klik hierop om terug te gaan naar de inlogpagina.
- (3) **KLOK:** Dit is een groen scherm in de linkerbovenhoek, dat alleen zichtbaar wordt als je met een taak bent begonnen. Het houdt bij hoe lang je met een taak bezig bent.
- (4) **GELUID knop:** Deze knop, waarop een afbeelding van een luidspreker staat, vind je rechts bovenin het scherm. Klik hierop om het geluid aan en uit te zetten.
- (5) **BEHANDELAAR knop:** Deze blauwe knop verschijnt rechts bovenin het scherm en laat een 'B' zien. Deze is alleen actief als je behandelaar is ingelogd. Hij of zij kan erop klikken om de behandelaarsfuncties te gebruiken. Hiermee kan je behandelaar op het scherm tekenen,

een taak opnieuw starten of dat wat jij op het scherm ziet te af te drukken.

(6) **INFORMATIE knop**: Op deze oranje knop staat een 'i'. Als je in het dorp ben kun je hier op klikken om direct naar de bibliotheek te gaan. Als in een taak bent, wordt de 'i' knop alleen geactiveerd op het moment dat de taak zelf start (bijvoorbeeld na de startpagina). Wanneer je bezig bent met een taak kun je erop klikken om instructies te krijgen voor het uitvoeren van een taak en om een knop zichtbaar te maken, waarop je kan klikken om een demo van de taak te bekijken.

(7) **STRATEGIE knop**: Deze oranje 'S' knop is alleen actief als je aan een taak bent begonnen. Klik erop om het strategie selectievenster zichtbaar te maken.

(8) **HINT icoon**: Dit oranje pictogram laat een '?' zien. Het wordt actief wanneer je een aanwijzing krijgt voor de manier waarop je binnen een taak moet reageren.

(9) **START/GEREED knop**: Deze groene knop verschijnt in de rechteronderhoek. Door erop te klikken kun je naar de volgende onderdeel gaan.

6.3 Navigeren tussen de taken

Na het afronden van elke taak keer je terug naar het dorp. De bibliotheek en een tweede gebouw zullen opnieuw knipperen. Het tweede gebouw dat oplicht duidt aan dat je volgende taak daar plaatsvindt. Bepaal of je verder wilt gaan naar de volgende taak, of dat je naar de bibliotheek wilt gaan om je score of de handleiding te bekijken door op het gebouw rechts te klikken. Aan het eind van elke sessie verschijnt er een menu waaruit je kunt kiezen om (a) uit te loggen, of (b) te klikken om door te gaan naar de volgende sessie. Als je een sessie op een ander moment wilt beëindigen kun je gewoon uitloggen. Je vindt de knop uitloggen in de rechterbovenhoek van het scherm.

6.4. CIRCUITS huiswerk maken tussen de sessies door

Je kunt een CD krijgen die je kunt installeren op je computer als je huiswerk wilt maken. Volg de instructies op het scherm om de CD te installeren. In het derde venster wordt je verzocht 'Onderdelen te Selecteren'. Kies de 'gebruikersinstallatie'. In het vijfde venster moet je zorgen dat je het 'Installeer Flash Player' vakje hebt geselecteerd, tenzij je weet dat je al een recente versie van Flash op je computer hebt staan. Je behandelaar kan je dan

huiswerkopdrachten op een geheugenstick meegeven zodat je die tussen twee sessies kunt maken.

7. Een taak uitvoeren

7.1 Startpagina

Voordat elke taak begint, verschijnt er een hulpmenu, zoals dit. Je zult de algemene knoppen DORP, GELUID en START in de grijze balk boven- en onderin het scherm zien. De BEHANDELAAR knop zal ook geactiveerd zijn als je behandelaar is ingelogd. Op deze pagina zijn drie dingen zichtbaar: (1) de taakinstructies, (2) een afbeelding van de taak, en (3) een lijst met strategieën.

(1) **Taak instructies:** Lees deze linksboven op de pagina.

(2) **Taak afbeelding:** Onderaan de taak instructies vind je een afbeelding van hoe een taak er over het algemeen uitziet. Elke versie van de taak is een beetje anders, dus het plaatje is niet altijd identiek aan de versie die jij gaat doen. Klik op de 'Bekijk Demo' knop onderaan het plaatje en bekijk de demo om te zien hoe een dergelijke taak kan worden uitgevoerd.

(3) **Strategievenster:** Deze vind je rechts van de instructies. Je kunt alle strategieën van het menu gebruiken voor de taken uit de lijst. Klik op het oranje pictogram naast de naam van elke strategie om te zien hoe een specifieke strategie werkt. Als je zeker weet dat je de taak begrijpt en weet hoe je de strategieën kunt gebruiken, klik je op de groene START knop.

7.2 Een taak voltooien

Zodra je op de START knop hebt gedrukt, zullen er een aantal dingen van je gevraagd worden.

(1) Probeer in te schatten hoe moeilijk een taak is en hoeveel tijd deze in beslag zal nemen.

Je kunt dit venster verplaatsen door erop te klikken en het te verslepen met je muis.

Daaronder kun je zien hoe de taak eruit ziet. Overdenk de taak en probeer in te schatten hoe moeilijk deze is, en hoeveel tijd het je (in minuten) zal kosten om de taak uit te voeren.

(2) Bepaal je strategie. Vervolgens zal er een strategie keuzemenu verschijnen. Klik op het oranje pictogram naast de naam van elke strategie om te zien hoe de desbetreffende

strategie werkt. Selecteer minstens één strategie waarvan je denkt dat die van pas zou komen bij het uitvoeren van de taak en druk op 'OK'. Als je van gedachten verandert kun je in een volgend stadium andere strategieën uitproberen. Je kunt het scherm opnieuw verplaatsen door op de bovenste balk te drukken en het te verslepen met je muis. Je bent nu klaar om de taak uit te voeren.

(3) De knoppen gebruiken. De knoppen DORP, GELUID, INFORMATIE, STRATEGIE (en eventueel de BEHANDELAAR) zijn nu actief. Je ziet ook het KLOK venster. Wanneer je tijdens het uitvoeren van een taak besluit van strategie te veranderen kun je op de STRATEGIE knop drukken om een andere te selecteren. Als je de taakinstructies nog eens wilt lezen of de demo wilt bekijken kun je op de INFORMATIE knop drukken. Zo nu en dan zal er een aanwijzing verschijnen onderaan in het scherm. Dit herinnert je eraan hoe je de taak op de juiste manier kunt voltooien. Wanneer je de taak hebt afgerond klik je op de GEREED knop. Als de GEREED knop nog niet actief is, betekent het dat je de taak nog niet voldoende hebt afgerond om deze te beëindigen.

7.3 Jouw score

Dit scherm zal verschijnen wanneer je een taak hebt voltooid. De knoppen DORP, GELUID (en wellicht de BEHANDELAAR) zijn geactiveerd. Ook zul je de KLOK zien, waarop zichtbaar wordt hoeveel tijd je nodig had om de taak uit te voeren. Er staan drie onderdelen in het scherm: (1) je score, (2) de moeilijkheidsgraad van de taak, en (3) de beoordeling van de strategie.

- 1) **Score:** De blauwe balk laat je score zien. Hoe dichterbij de 100 staat, des te hoger je score. Je zult ook zien hoeveel aanwijzingen je hebt gekregen. Hoe kleiner het aantal aanwijzingen, hoe beter.
- 2) **Moeilijkheid van de taak:** Denk nog eens terug aan de taak en geef aan hoe moeilijk je deze vond. Kun je je herinneren hoe moeilijk je dacht dat deze zou zijn voordat je aan de taak begon? De computer zal je laten zien hoeveel tijd je nodig had om de taak uit te voeren en hoeveel tijd je hier van tevoren voor nodig dacht te hebben. Een goede inschatting ligt dichtbij de daadwerkelijke tijd die je nodig had om de taak te voltooien.

- 3) **Strategieën:** Klik op het juiste cijfer om aan te geven hoe bruikbaar elke strategie die je gebruikt hebt was. Als je een strategie hebt gebruikt die niet in het menu stond, voer deze dan in en beoordeel deze ook.

8. En nu?

Je bent klaar om te beginnen met CIRCUITS! Het is niet erg als je niet alles wat er in deze handleiding staat begrepen hebt. Je kunt de handleiding altijd opnieuw raadplegen via het Help menu dat je in de bibliotheek vindt. Bovendien zullen de meeste taken en andere dingen die je moet doen worden uitgelegd terwijl je het programma doorloopt. We wensen je veel plezier met CIRCUITS!