

# HANDLEIDING





# CONTENTS

FUNDELS INSTALLEREN	
HET PROGRAMMA VOOR HET EERST OPSTARTEN	10
HET BEGINSCHERM VAN FUNDELS	10
Een abonnement activeren	12
INSTELLINGEN	13
Beheer	13
Configuratie	15
DE MENUBAR	16
DE KIJKHOEK	18
Instellingen	18
DE LEESHOEK	18
Instellingen	18
DE TEKENHOEK	19
Instellingen	19
Functionaliteiten	19
DE SPELLETJESHOEK	20
Speltypes	20
DE KNUTSELHOEK	23
DE THEATERHOEK	24



## **FUNDELS INSTALLEREN**

Je kan Fundels downloaden via http://www.fundels.com/nl\_BE/start

Selecteer het gewenste medium, in dit geval Windows PC en klik vervolgens op "Fundels downloaden en installeren".

Kies voor "bestand opslaan".



Installeren indien nodig één of meerdere plug-ins zoals opgegeven: klik op "volgende".

ereiste onderdelen De volgende onderdelen zijn vereist v van het betreffende onderdeel te ve onderdeel worden overagelagen (nie	voor de applicatie. Door het selectievir rwijderen, kan de installatie van dat taanbevolen)	Funde
Naam	Versie	Actie
)ruk op de knop Volgende om de vereiste	onderdelen te downloaden.	
	(Veries Velesede > Velese	in Andrea



Accepteer de licentievoorwaarden.

Setup voor Microsoft .NET Frame	work 4 Client Profile	
Setup voor .NET Framework 4 C Accepteer de licentievoorwaard	<b>lient Profile</b> en om door te gaan.	Microsoft .NET
AANVULLENDE LICENTIE SOFTWARE	VOORWAARDEN VOOR MICRO	)SOFT-
I Ik heb de licentievoorwaarden gelezen en <u>a</u> ccepteer deze.		
Geschatte downloadgrootte: Geschatte downloadtijd:	0 MB Inbellen: 0 minuten Breedband: 0 minuten	
	Installer	en Annuleren

Vervolgens gaat de installatie verder: klik op "volgende".





Kies de applicatietaal en kies voor "volgende":

😨 Fundels Setup	×
Installeren Fundels	
	Kies een applicatie taal 
Advanced Installer ———	< <u>V</u> orige <u>V</u> olgende > Afbreken

Accepteer de voorwaarden en klik op "volgende":

😨 Fundels Setup	x
Eindgebruiker licentieovereenkomst Lees de voorwaarden zorgvuldig door	dels:
FUNDELS toepassing LICENTIEOVEREENKOMST voor EINDGEBRUIKER	<b>^</b>
DOOR DE PROGRAMMATUUR TE INSTALLEREN, TE KOPIËREN, TE DOWNLOADEN, TE BENADEREN OF ANDERSZINS TE GEBRUIKEN, ACCEPTEERT U DE VOORWAARDEN VAN DEZE LICENTIE EN BENT U DAARAAN GEBONDEN. INSTALLEER, KOPIEER, DOWNLOAD, BENADER OF GEBRUIK DEZE PROGRAMMATUUR NIET INDIEN U NIET AKKOORD GAAT MET DEZE VOORWAARDEN.	-
Ik_accepteer de voorwaarden in de licentie-overeenkoms	
Ik <u>a</u> ccepteer de voorwaarden NIET	
Advanced Installer  Korige Volgende > Afbr	eken



Kies de locatie waar het programma mag geïnstalleerd worden en kies "volgende":

😨 Fundels Setup	_ <b>_</b> X
Locatie van het programma Dit is de map waarin Fundels wordt geinstalleerd.	<b>Fundels</b> Prenterbooker
Kies hieronder de map waarin u het programma wilt installeren. Klik da	arna op 'Volgende'.
Map: C:\Program Files (x86)\Fundels\	Bl <u>a</u> deren
Advanced Installer	> Afbreken

Klik vervolgens op "installeren":

🕞 Fundels Setup
Klaar voor installatie De Setup Wizard is gereed om de Fundels Installatie te beginnen
Klik op 'Installeren' om de installatie te starten.
Advanced Installer



Kies nog eens voor "uitvoeren":

Bestand o	penen - beveiligingswaarschuwing		
Kan de uitgever niet bevestigen. Weet u zeker dat u deze software wilt uitvoeren?			
Naam:Users\kopieerklas\Downloads\fundels-2.0.3			
	Uitgever: Onbekende uitgever		
	Type: Toepassing		
	Van: C:\Users\kopieerklas\Downloads\fundels-2.0.3.e		
	<u>U</u> itvoeren Annuleren		
Altijd waarschuwen voordat dit bestand wordt geopend			
8	Dit bestand bevat geen geldige digitale handtekening die de uitgever ervan bevestigt. Voer alleen software uit van uitgevers die u vertrouwt. <u>Hoe bepaal ik welke software ik kan uitvoeren?</u>		

Tot slot wordt het stuurprogramma voor de kaartlezer\* geïnstalleerd:



\*de kaartlezer wordt automatisch geïnstalleerd maar is enkel van toepassing voor Fundels-rugzakjes (incl. kaartlezer) die ontleend worden in de bibliotheek.



Geef de locatie op en klik op "volgende":

🖶 Fundels kaartlezer stuurprogramma 64-bit Setup
Kies de installatiemap           Dit is de map waarin Fundels kaartlezer stuurprogramma 64-bit wordt geïns
Om in deze folder te installeren, klik op "Volgende". Geef onderstaand een eventuele andere map in, of klik op "Bladeren" om een map te selecteren.
Map: C:\Program Files\Fundels kaartlezer stuurprogramma 64-bit\ Bl <u>a</u> deren
Advanced Installer

Kies vervolgens voor "installeren"

Fundels kaartlezer stuurprogramma 64-bit Setup	×
Gereed om te installeren De Setup Wizard is gereed om de Fundels kaartlezer stuurprogramma 64-bit Insta	
Klik op installeren om de installatie te beginnen. Klik op Vorige als u instellingen wilt wijzigen. Klik op Afbreken om de Setup Wizard te stoppen.	
Advanced Installer Advanced Installer	fbreken





Klik op "voltooien" om door te gaan:



Rond de installatie van Fundels af:





# HET PROGRAMMA VOOR HET EERST OPSTARTEN

Van zodra Fundels op de computer is geïnstalleerd, wordt gevraagd om de computer opnieuw op te starten. Door opnieuw op te starten wordt een extra controle uitgevoerd om na te gaan of het stuurprogramma voor de Fundels-lezer goed geïnstalleerd werd.

Daarna vind je Fundels terug op het bureaublad. Hoe je concreet aan de slag gaat lees je in volgend hoofdstuk.

### **HET BEGINSCHERM VAN FUNDELS**

Als je via je bureaublad of via programma's Fundels opent, krijg je het startscherm van Fundels te zien. Dat bevat volgende onderdelen.



Wie beschikt over een code om met Fundels aan de slag te gaan, kan deze hier ingeven
 Via deze drie knoppen, kan je
 de catalogus met beschikbare titels vernieuwen
 het programma minimaliseren
 het programma sluiten



3	Als je op de kaft van een boek klikt, krijg je meer info over het boek te zien: leeftijd, korte inhoud, auteur en illustrator, uitgeverij, thema's en talen in kijk- en leeshoek.		
	Alle beschikbare titels verschijnen hier. Je dient ze per computer eenmalig te downloaden (zie "importeren en exporteren" bij "instellingen").		
	Downloaden verschijnt als het nog niet op je computer is gedownload		
	Starten verschijnt als het boek is gedownload, je kan van start gaan met het boek		
4	Hier verschijnt de naam van de huidige gebruiker, meestal de persoon die zich heeft aangemeld.		
5	Via dit zoekveld kan je op zoek naar een specifiek boek. In het venster wordt gezocht op woorden die in het boek voorkomen zoals thema's, voorwerpen, auteur,		
6	Via deze knop kan je alle instellingen aanpassen voor het programma.		

**TIP!** Wil je het code invulveld en de huidige gebruiker niet zichtbaar aanbieden? Ga hiervoor naar instellingen en vervolgens het menu-item Categorie > Algemeen

Catalogus: code invulveld tonen Beveiliging: Huidige gebruiker tonen



### Een abonnement activeren

Wie over een jaarabonnement van Fundels beschikt, kreeg per mail een activeringscode toegestuurd. Om het abonnement te activeren ga je als volgt te werk.

- 1. Open de Fundels-toepassing
- 2. Vul de activeringscode in, in het daartoe voorziene code invulveld
  - a. de activeringscode is een combinatie van cijfers en letters die gekopieerd kan worden uit de mail
  - b. bevestig het invoeren van de code door 'ok' te drukken
- 3. De code wordt gevalideerd
  - a. is de code correct ingegeven dan kom je in het instellingen menu terecht
  - b. is de code niet correct dan dien je deze nogmaals in te geven. Let goed op het onderscheid tussen het cijfer 0 en de letter O
- 4. Binnen het instellingenmenu krijg je een overzicht te zien van het abonnement, de voorwaarden die eraan verbonden zijn, geldigheidsduur,... Om het abonnement te activeren, dien je je eerst aan te melden.
- 5. Meld je aan met een Fundels-account a. wie nog niet beschikt over een Fundels-account moet zich registreren
- Zodra het aanmelden geslaagd is, verschijnt naast het abonnement een blauwe knop "activeren". Bevestig de activatie. Na de bevestiging verschijnt een bericht dat alle boekjes kunnen gedownload worden.
- 7. Sluit de instellingen zodat je opnieuw de catalogus te zien krijgt. De knopjes onder de boekjes staan nu niet langer op kopen maar hebben een blauwe kleur met opschrift "downloaden". Je kan nu alle boekjes downloaden. Eens gedwonload verschijnt een groene knop "starten".



### **INSTELLINGEN**



De knop instellingen bevat volgende onderdelen: status; help; beheer (code, licenties, exporteren en importeren) en configuratie (algemeen en hoeken).

**Status**: in dit scherm kan je niets wijzigen. Het geeft enkel de status weer van je Fundelsinstallatie en de toebehoren. Het kan je wel helpen om een foutenanalyse te doen.

Huidige g jordan.bis	ebruiker :kup@sintjan-visitatie.be		
Internetverb	inding Verbonden	Toegang tot catalogus-diensten	Toegestaan
🍐 Leesapparaa	at Niet aangesloten	Sundel op leesapparaat	Niet gevonden
Applicatie versie	2.0.1.20		
installatie-id bc1fce4d-50f7-4e0b-bd11-a5bc60bfe340			
Leesapparaat-id	-		
Fundel-id	-		

Help: via deze knop bereik je de helpfunctie van Fundels

### **Beheer**

**Code**: hier kan je je code ingeven

Licenties: via deze knop kan je je abonnement op Fundels nakijken.

Klik op deze knop voor 'licentie'. Je krijgt te zien tot wanneer je abonnement loopt en hoeveel activeringen er zijn voor je abonnement.

#### Licentie (verloopt op 12/09/2013)

#### Activeringsvoorwaarden

- Geldig voor een onbeperkt aantal gebruikersaccounts
- Geldig voor 21 activering(en) in totaal

#### Gebruiksvoorwaarden

- Geldig voor Windows XP Service Pack 3, Windows Vista en Windows 7
- Deze licentie is geldig vanaf 15/06/2010 00:00:00
- Deze licentie is geldig tot 12/09/2013 00:00:00

Per titel kan je ook nagaan wat de gebruiksvoorwaarden zijn.

	Abonnementslicentie
Act	<b>iveringsvoorwaarden</b>
• G	eldig voor een onbeperkt aantal gebruikersaccounts
• G	eldig voor een onbeperkt aantal activeringen
Get	<b>bruiksvoorwaarden</b>
• G	eldig voor Windows XP Service Pack 3, Windows Vista en Windows 7





**Exporteren en importeren**: per computer moeten de boekjes eenmalig gedownload worden, voor je ze kan gebruiken. In school- of bibliotheekverband kan het zinvol zijn om de titels één keer te downloaden maar dan binnen de school te kopiëren.



Ga naar de computer waarop je de verschillende titels al gedownload hebt en klik op de knop exporteren. Je kiest vervolgens een locatie om de titels op te slaan (vb. een USB-stick, een map op je computer...).

Importeren Ga naar de computer waarop je wil importeren, klik op de knop importeren en blader naar de locatie waar de titels zich bevinden (vb. een USB-stick, een map op je computer...). De computer waar je gaat importeren moet met het internet verbonden zijn en Fundels moet reeds geïnstalleerd zijn.

Het importeren en exporteren kan enkel indien een geldige activeringscode op de computer van kracht is.



### Configuratie

Algemeen: in dit scherm stel je algemene zaken in voor de werking van Fundels.

Algemeen									
Applicatie taal	Nederlands (België)								
Volledig scher	Volledig scherm innemen								
Catalogus									
<ul> <li>Code invulveld tonen</li> <li>Enkel gedownloade boekjes tonen</li> <li>Downloaden van een boekje toelaten</li> <li>Verwijderen van een boekje toelaten</li> <li>Updaten van een boekje toelaten</li> </ul>									
Weergave hoek	en								
Kijkhoek	Leeshoek     Speelhoek								
Minstens één var	ek 📝 lekenhoek 📝 Iheaterhoek n de hoeken moet actief zijn								
Weergave knop	pen								
Afsluiten									
Minimaliseren									
Catalogus her	laden								
Beveiliging									
📝 Huidige gebru	iker tonen								
Tijdslimiet									
Instellingen beveiligen									

**Hoeken**: elk boek biedt verschillende hoeken aan: de kijkhoek, leeshoek, tekenhoek, theaterhoek, spelletjeshoek en knutselhoek. Voor elk van deze hoeken kan je de instellingen aanpassen via dit beheer.





### **DE MENUBAR**

Je komt in de verschillende hoeken terecht door onderaan in elk boek, op het Fundels icoon te klikken. Zo verschijnt een menubar met de beschikbare hoeken.



Elk boek biedt verschillende hoeken aan: kijkhoek, leeshoek, tekenhoek, spelletjeshoek, knutselhoek en theaterhoek.

<b>Kijkhoek</b> Deze hoek toont een geanimeerd en voorgelezen versie van het verhaal. Je kan pauzeren door in het scherm te klikken. Bovenaan kan je naar andere pagina's scrollen. De gesproken taal, de taal van de ondertitels en het uitschakelen van de ondertitels kan je wijzigen in de instellingen.
Leeshoek Het verhaal wordt voorgelezen. Je kan het verhaal pauzeren (klik op het scherm) en ondertitels selecteren. De gesproken taal, de taal van de ondertitels en het uitschakelen van de ondertitels kan je wijzigen in de instellingen.
<b>Tekenhoek</b> In deze hoek kan je vrij tekenen of figuren en achtergronden uit het verhaal gebruiken. Je kan de tekeningen afprinten of opslaan. Deze opties zijn te wijzigen in de instellingen.
<b>Spelletjeshoek</b> Je kiest eerst de moeilijkheidsgraad. Binnen elke leeftijdsgroep worden verschillende spelletjes aangeboden. Voor meer de detail, zie hoofdstuk rond spelletjes.
<b>Knutselhoek</b> Print documenten met kleurplaten of knutselideetjes op basis van het verhaal.



<b>Theaterhoek</b> In deze hoek kan je het verhaal naspelen met je favoriete figuren uit het boek. De bewegingen die je uitvoert met de figuren en je stem wordt opgenomen zodat je je eigen opnames achteraf opnieuw kan bekijken.
Catalogus Via deze knop keer je terug naar de catalogus.
<b>Instellingen</b> Via deze knop kun je de instellingen aanpassen



### DE KIJKHOEK



In de kijkhoek krijg je een geanimeerd verhaal met achtergrondgeluiden te zien en horen. Je kan het verhaal pauzeren of naar een specifieke scène gaan.

### Instellingen

In de instellingen kun je volgende zaken aanpassen of instellen:

- ondertitels tonen
- vertraagd afspelen
- automatisch filmpje starten
- pauzeren toelaten
  - De titels zijn in verschillende talen beschikbaar:
    - o taal voorleesstem: Nederlands, Frans of Turks
    - o taal ondertitels: Nederlands, Frans of Turks

### **DE LEESHOEK**



In de leeshoek wordt het verhaal voorgelezen. In de leeshoek wordt geen geanimeerd beeld weergegeven, maar enkel de platen vanuit het boek. Ook de achtergrondgeluiden zijn weggelaten. Er is links en rechts een bladerknop om door het boek te bladeren.

### Instellingen

In de instellingen kun je volgende zaken aanpassen of instellen:

- automatisch boekje starten
- ondertitels tonen
- pauzeren toelaten
- De titels zijn in verschillende talen beschikbaar:
  - o taal voorleesstem: Nederlands, Frans of Turks
  - o taal ondertitels: Nederlands, Frans of Turks



### **DE TEKENHOEK**



In de tekenhoek is het mogelijk om tekeningen of collages te maken met de figuren of onderdelen uit het geselecteerde boek.

### Instellingen

In de instellingen kun je volgende zaken aanpassen of instellen:

- afdrukken toelaten •
- bewaren toelaten

### **Functionaliteiten**

Binnen het tekenscherm zijn deze functionaliteiten beschikbaar:



penseel om te kunnen schilderen + aanpassen van de dikte van het penseel



Gom om te wissen + aanpassen van de dikte van de gom



Maak een tekstbox om een tekst te typen



Kies een kleurplaat uit het verhaal om in te kleuren



Gebruik een figuur uit het verhaal. Eens gekozen, kan je verkleinen, vergoten, draaien, horizontaal en verticaal spiegelen of verwijderen.



Tekening wissen



Tekening opslaan, afdrukken of delen



# **DE SPELLETJESHOEK**



### Binnen de spelletjeshoek kies je eerst het spelniveau:



Makkelijk



Gemiddeld



Moeilijk

### **Speltypes**

Er zijn per titel verschillende spellen beschikbaar. De spellen zijn verschillend per hoek: niet in elk boek zijn alle speltypes beschikbaar.

Hieronder een overzicht:



### Completeword – kies de juiste letter

Op de bovenste rij staan er willekeurige letters door elkaar met daartussen de ontbrekende letter van het woord op de onderste rij. Sleep de juiste letter op de juiste plaats van het woord. Als je op een letter klikt, wordt de letter uitgesproken door de vertelstem. Klik je op het woord, dan wordt het woord uitgesproken.



#### Composeword – maak het woord

Alle letters staan door elkaar en moeten een woord vormen in de lege vakjes op de onderste rij. Als je op een letter klikt, wordt de letter uitgesproken door de vertelstem. Klik je op het woord, dan wordt het woord uitgesproken.



### CountPictures – tel de prenten

Tel het aantal prenten uit het boek en duid het juiste getal aan.





### MatchShadow - schaduwen

Links zie je een prentje uit het boek en rechts verschillende schaduwen. Het doel van dit spel is om de juiste schaduw van het prentje aan te klikken.



### Matchshadows - schaduwen

Links zie verschillende prentjes uit het boek en rechts verschillende schaduwen. Het doel van dit spel is om het juiste prentje naar de juiste schaduw te slepen.

10-		
Ĩ	Ţ	7

### Matrix

In de verticale kolom zie je verschillende prentjes. In de horizontale kolom zie je de verschillende kleuren. De bedoeling van het spel is om de verschillende prentjes bij het juiste prentje en het juiste kleur te plaatsen.

	6
F	B
Ð	P

### Memory

Als je op een plaatje klikt, wordt het plaatje omgedraaid. De bedoeling van het spel is om van elk plaatje een identiek plaatje te vinden. Bij niveau 1 zijn er 12 plaatjes, niveau 2 16 plaatjes en bij niveau 3 zijn er 20 plaatjes.



### Notpartofpicture - wat hoort hier niet thuis?

Je krijgt een aantal prentjes te zien uit het boek. Daartussen staan er enkele prentjes die niet thuis horen. Jouw taak is om de prentjes aan te klikken die niet thuishoren in het verhaal.



### Partofpicture - welk prentje komt uit het verhaal?

Je ziet prentjes uit het boek en een paar die daar niet thuishoren. De bedoeling van het spel is om de prentjes die in het boek thuishoren aan te klikken.



#### Puzzle

Sleep de puzzelstukken op de juiste plaats.





### Dicegame - zet in de juiste volgorde

Je krijgt een plaat gekoppeld aan een woord te zien waarvan de stukken worden verwisseld. De bedoeling van het spel is om de plaat samen met de letters in de juiste volgorde te zetten.



#### Spotdifferences – zoek de verschillen

Je ziet twee pagina's uit het boek naast elkaar. Op één pagina zijn er een aantal aanpassingen aangebracht. De opdracht is om de verschillen aan te duiden door er op te klikken.

Bij niveau 1 vind je 3 verschillen, bij niveau 2 6 verschillen en bij niveau 3 9 verschillen.



### Storyline - verhaallijn

Plaats de pagina's uit het boek in de juiste volgorde door de plaatjes naar de nummers te slepen.



#### Sudoku

Een sudoku is een puzzel waar de vakjes moeten ingevuld worden op zo'n manier dat in elke horizontale lijn én in elke verticale kolom en in elk van de vakjes de verschillende prenten één keer voorkomen. In een aantal vakjes staan er al prenten en de bedoeling is dus om de overige prentjes op de juiste plaats te slepen.

Bij niveau 1 zijn dit 4 vakjes waarvan er reeds 2 vakjes zijn ingevuld. Bij niveau 2 waarvan er al 11 vakjes zijn ingevuld en bij niveau 3 16 vakjes met 6 ingevulde vakjes.

Eens een spel is opgestart, kan je links boven kiezen uit verschillende stappen:



Keer terug naar het scherm om het niveau te kiezen.



Keer terug naar het scherm om een nieuw spel te kiezen. Je blijft binnen het eerder gekozen spelniveau.



Infoknop



### **DE KNUTSELHOEK**



Binnen de knutselhoek, is er telkens keuze uit één of meerder van volgende activiteiten:



cijfers verbinden

knutselen



inkleuren



recepten



buitenactiviteiten



Het gaat telkens op printbare bladen om mee te werken. Hiervoor moet je gebruik maken van Acrobat Reader. Dat is gratis te downloaden via http://get.adobe.com/nl/reader/.





# **DE THEATERHOEK**



In de theaterhoek is het mogelijk om het verhaaltje na te spelen met figuren en achtergronden uit het boek. Het filmpje en het geluid wordt opgenomen waardoor je nadien de filmpjes kan bekijken.



Via deze knop kan je een keuze maken uit een filmpje maken of openen

Kies een achtergrond uit het boek



Kies een of meerdere figuurtjes. Na het kiezen kan je het figuurtje vergroten of verkleinen. Op mobiele apparatuur doe je door twee vingers op het figuurtje te plaatsen en ze uit elkaar te schuiven of naar elkaar toe te brengen. Op een computer klik je op het figuurtje waardoor een balk tevoorschijn komt om het figuurtje te draaien, spiegelen, verkleinen,...



Verwijder een figuurtje door deze naar het icoon te slepen. Je kan ook eerst op het icoon drukken en vervolgens op de figuurtjes die je wenst te verwijderen.



Druk op deze knop om een filmopname te starten. Beweeg de figuurtjes over het scherm, waarbij je luidop een verhaaltje vertelt alsof je een poppenkast speelt. Zowel beweging als stem worden opgenomen. Om de opname te stoppen, druk je nogmaals op de knop.



Speel de laatste opname af.