



ICT-ondersteuning voor de scholen van Broeders van Liefde
Sint-Laurens Wachtebeke
Sint-Laurens Zelzate
Sint-Paulus Gent

LEERLIJN

Basisvaardigheden ICT

EERSTE KLAS

AANZETTEN IN DE EERSTE KLAS

Deelgebied		K	1	2	3	4	5	6
1 De computer bedienen								
CB 5	<p>Dubbelklikken.</p> <p>In één beweging twee keer klikken op de linker muisknop. Wordt gebruikt om in één beweging te <i>selecteren</i> en te <i>activeren</i>. bijv; door dubbelklikken op een snelkoppeling op het bureaublad: selecteer je een programma en start je het op.</p>			
CB7	<p>Weten dat de muiscursor (blinker) verschillende vormen kan aannemen en die vormen kunnen verbinden met de handeling die kan worden uitgevoerd.</p> <p>Enkel voorbeelden : * zandloper: even geduld; * verticaal streepje: duidt aan waar de ingetikte tekst zal verschijnen; * handje: duidt een hyperlink aan; * potlood, penseel, verfbus: om te tekenen en te kleuren * geeft aan dat je grootte van een object kan veranderen door te slepen.</p>			
CB9	<p>Het alfanumeriek klavier hanteren.</p> <p>Wordt gebruikt om lettertekens in te voeren. Naargelang van de stand van de vergrendeltoets (shift-lock) verschijnt na indrukken van een lettertoets een kleine of grote letter. Occasioneel intikken van een hoofdletter gebeurt door gelijktijdig indrukken van de wisseltoets (shift) én een lettertoets.</p>				
CB11	<p>Escapetoets, invoertoets (Enter), terugkeertoets (Back) en wistoets (Delete) hanteren.</p> <p>Bij de toetsen waarop twee tekens staan afgebeeld kan men door ingedrukt houden van de wisseltoets het bovenste teken afdrukken. Bij de invoering van deelttekens dient men daarna de letter in te tikken die onder het deelteken komt. AltGr: wordt gebruikt om het derde teken dat op sommige toetsen (onderaan rechts) staat afgebeeld in te voeren. Zo vormt men @ door gelijktijdig indrukken van AltGr en de 2-toets. Bij oudere toetsenborden vormt men € door gelijktijdig indrukken van AltGr en de E-toets.</p>				

Deelgebied		K	1	2	3	4	5	6
3 Applicatiesoftware gebruiken								
AG1	<p>Tijdens het gebruik van educatieve software ervaringen opdoen i.v.m. met openen, doorbladeren en sluiten van een toepassing.</p> <p>Door het plaatsen van snelkoppelingen naar educatieve programma's in het bureaublad of in het startmenu kan men kinderen vertrouwd maken met het starten van een toepassing.</p> <p>Moderne educatieve software werkt met een grafische interface waarbij leerlingen door aanklikken van pictogrammen of intikken van cijfer- en andere toetsen zelfstandig door de toepassing kunnen navigeren, het werken kunnen onderbreken en de toepassing kunnen afsluiten.</p>	<p>.....</p> <p>—————</p>						
AG2	<p>Tijdens het gebruik van educatieve software ervaringen opdoen i.v.m het intikken en verbeteren van getallen, woorden, <i>eenvoudige zinnen</i>.</p> <p>Getallen kan je het makkelijkst invoeren via het numeriek blok. Bij het werken met rekensoftware in het eerste leerjaar en hoger kunnen leerlingen deze vaardigheid inoefenen. Daarbij leren ze ook de Entertoets en de terugkeertoets gebruik om een getal geheel of gedeeltelijk te wissen.</p> <p>Bij het gebruiken van softwarepakketten rond taal (bijv. inoefenprogramma voor woordpakketten) leren ze woorden en eventueel korte zinnnetjes intikken en verbeteren.</p>	<p>.....</p> <p>—————</p>						
AG5	<p>Tijdens het gebruik van educatieve software ervaringen opdoen met verplaatsen, opmaken... van objecten (figuren, foto's, ...).</p> <p>Bij sommige educatieve programma's moeten leerlingen figuren (b.v. een rechthoek ...) inkleuren, verplaatsen, vergroten ...</p> <p>Ze ervaren daarbij dat ze eerst de figuur moeten selecteren en pas daarna de gewenste handeling (verplaatsen, inkleuren, vergroten ...) kunnen uitvoeren.</p> <p>Bij het vergroten ... van figuren leren ze ook de sleepijltjes die verschijnen aan de rand van de geselecteerde figuur gebruiken om de afmetingen van de figuur te wijzigen (in- en uitzoomen, vervormen)</p>	<p>.....</p> <p>—————</p>						

AG6	<p>Tijdens het gebruik van educatieve software ervaringen opdoen i.v.m. het vragen van hulp aan de computer.</p> <p>Een kwaliteitskenmerk van onderwijsondersteunende software is dat ze feedback geeft aan de gebruiker. Deze feedback kan er o.m. in bestaan dat de leerling een hint krijgt of kan vragen om een bepaalde opgave aan te pakken. Naargelang van het programma kan die helpfunctie worden geactiveerd door aanklikken op een pictogram, indrukken van de F1-toets, kiezen in een rolmenu, ...</p>			
Deelgebied		K	1	2	3	4	5	6
6 Attitudes								
AT1	<p>Beseffen dat Informatie- en Communicatie Technologie (ICT) mogelijkheden en beperkingen heeft.</p> <p>De computer is een medium naast vele andere. Zo zijn er naast internet nog andere manieren om te communiceren en informatie te verzamelen. Het is belangrijk dat kinderen de media met elkaar leren vergelijken zodat ze functioneel het passende medium kiezen.</p>		=====	=====	=====	=====	=====	=====

TE VERWERVEN IN DE EERSTE KLAS

Deelgebied		K	1	2	3	4	5	6
1 De computer bedienen								
CB1	<p>De begrippen beeldscherm, toetsenbord, muis, printer (afdrukapparaat),... actief gebruiken.</p> <p>De apparatuur (hardware) wordt met de correcte term benoemd, en omgekeerd wordt de passende hardware aan een term verbonden. Bijvoorbeeld beeldscherm, toetsenbord, pc-kast, printer...</p>	—————					
CB4	<p>Selectief aanklikken met de muis.</p> <p>Door aanwijzen en vervolgens aanklikken met de linker muisknop selecteert men een <i>actie of object</i> (figuur, venster ...). Enkele voorbeelden: * navigeren door een document of toepassing b.v. door aanklikken van een pictogram; * kiezen tussen een aantal antwoordmogelijkheden; * een vorm (rechthoek, cirkel..) inkleuren; * een hyperlink activeren; * de cursor positioneren in een tekst.</p>	—————	—————				
CB6	<p>Slepen met de muis (selecteren en verplaatsen door de muisknop ingedrukt te houden).</p> <p>Slepen met de muis wordt gebruikt om :</p> <p>a. figuren en vensters te verplaatsen: de figuur aanklikken en vervolgens de muisknop ingedrukt houden terwijl men de cursor verplaatst naar de gewenste locatie;</p> <p>b. tekstgedeelten te selecteren; Met de muis voor een letter-woord-alinea gaan staan. De linker muisknop ingedrukt houden tot de plaats waar je de selectie wil beëindigen. Dan de muisknop loslaten.</p> <p>c. figuren en vensters te vergroten of te verkleinen. Een figuur selecteren. Met de muis naar de rand gaan. De cursor verandert in een pijltje. Nu aanklikken. De muisknop ingedrukt houden en door verplaatsen van de cursor de gewenste vergroting, verkleining realiseren.</p>	—————	—————				
CB8	<p>Het numeriek blok gebruiken.</p> <p>Het numeriek blok wordt veelal gebruikt om met cijfermatige gegevens om te gaan. Er dient wel rekening mee gehouden te worden dat er andere symbolen worden gebruikt voor het maal- en deelteken en het decimaal teken. Het is zinvol kinderen deze internationale symbolen aan te leren.</p>		—————	—————				

<i>Deelgebied</i>		<i>K</i>	1	2	3	4	5	6
2 Het besturingssysteem gebruiken								
BG1	Een programma of document starten/openen door klikken van een snelkoppeling op het bureaublad (desktop). Op het bureaublad (openingsscherm) met de muis navigeren naar het gewenste pictogram (met titel in blokje onderaan) en aanklikken. Zo open je het gewenste programma of document.	—					
<i>Deelgebied</i>		<i>K</i>	1	2	3	4	5	6
4 Informatie zoeken en verwerken								
IZ1	Navigeren en zoeken binnen een toepassing (bijv. een educatieve cd-romschijf) via grafische elementen. De keuzeacties worden bepaald door te klikken op knoppen, beeldjes, symbolen,	—	—	—	—	—	—
<i>Deelgebied</i>		<i>K</i>	1	2	3	4	5	6
6 Attitudes								
AT1	Beseffen dat Informatie- en Communicatie Technologie (ICT) mogelijkheden en beperkingen heeft. De computer is een medium naast vele andere. Zo zijn er naast internet nog andere manieren om te communiceren en informatie te verzamelen. Het is belangrijk dat kinderen de media met elkaar leren vergelijken zodat ze functioneel het passende medium kiezen.		—	—	—	—	—	—