



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





















LEERLIJN

Basisvaardigheden ICT

KLEUTERS

AANZETTEN IN DE KLEUTERSCHOOL

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</i> of <i>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>	—————	—————				
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>	—————			
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; 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. 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>	—————	—————				

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>							
2 Het besturingssysteem gebruiken								
BG1	<p>Een programma of document starten/openen door klikken van een snelkoppeling op het bureaublad (desktop).</p> <p>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.</p>							
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>							
4 Informatie zoeken en verwerken								
IZ1	<p>Navigeren en zoeken binnen een toepassing (bijv. een educatieve cd-romschijf) via grafische elementen</p> <p>De keuzeacties worden bepaald door te klikken op knoppen, beeldjes, symbolen, ...</p>							

6 Attitudes

AT2	<p>Apparatuur en programmatuur met zorg hanteren. De bedienings- en veiligheidsvoorschriften respecteren</p> <p>Toetsenbord, muis, diskettes, cd-romschijfjes op een correcte manier hanteren. Na het werken spontaan diskettes en cd-romschijfjes opbergen. Een eventueel gebruikte koptelefoon netjes ophangen.</p>							
AT3	<p>Aandacht voor ergonomische aspecten (zithouding, afstand tot het scherm ...)</p> <p>Vestig regelmatig de aandacht van de kinderen op het belang van een goede zithouding. Neem uiteraard de nodige voorzorgen dat kinderen comfortabel met de computer kunnen werken. Bijzondere aandacht is nodig bij het werken in computerklassen omdat hier vaak kinderen van verschillende leeftijd werken. Let erop dat muis en toetsenbord op een vlotte manier kunnen bediend worden. Zorg er vooral voor dat de monitor niet te hoog is opgesteld! Ideaal is op ooghoogte of iets lager.</p>							

TE VERWERVEN IN DE KLEUTERSCHOOL

<i>Deelgebied</i>		<i>K</i>	1	2	3	4	5	6
1 De computer bedienen								
CB2	De startknop van de computer indrukken. De passende knop indrukken om de computer op te starten.	—						
CB3	De muispijl gericht bewegen over het scherm en aanwijzen. De muis in alle richtingen bewegen en gelijktijdig die beweging op het beeldscherm mee volgen. Een pictogram, tekening ... aanwijzen.	—						