

Leerlijn Basisvaardigheden ICT - Eerste leerjaar

Genoteerde codes voor de leerlijnen

.....	Een streepjeslijn duidt aan dat een kind van die groep of van dat leerjaar kennis heeft gemaakt met activiteiten gericht op dat doel. De leerkracht dient aanzetten te geven. Voor de termen uit de lijst kunnen leerkrachten tijdelijk een of ander geschikte omschrijving, een hulptermin ... gebruiken.
_____	Een vette lijn duidt aan dat het kind dat doel verworven moet hebben in die leeftijdsgroep of in dat leerjaar. Aan die doelen dient systematisch te worden gewerkt. Ze krijgen een bijzondere klemtoon in die leeftijdsgroep of in dat leerjaar. Termen uit de lijst moeten de kinderen kennen en kunnen gebruiken vanaf de opgegeven leeftijdsgroep of het opgegeven leerjaar.
_____	Een vette grijze lijn duidt aan dat het kind die verworven kennis, inzichten, en vaardigheden verder integreert, verdiept en/of verbreedt. De kinderen moeten de termen uit de lijst vlot en correct kunnen gebruiken.
.....	Een lijn bestaande uit ronde stippen, duidt aan dat het kind voor die doelen zijn kennis, inzichten, vaardigheden en attitudes over verschillende leerjaren opbouwt. Daarom zullen leerkrachten die doelen voortdurend meenemen als aandachtspunten in hun onderwijsactiviteiten.

Aanzet in het eerste leerjaar

Deelgebied		K	1	2	3	4	5	6
1 De computer bedienen								
CB5	Dubbelklikken In één beweging twee keer klikken op de linker muisknop. Wordt gebruikt om in één beweging te selecteren en te activeren. Bv. door dubbelklikken op een snelkoppeling op het bureaublad: selecteer je een programma en start je het op.			_____			
CB7	Weten dat de muiscursor (blinker) verschillende vormen kan aannemen en die vormen kunnen verbinden met de handeling die kan worden uitgevoerd. 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			_____			
CB9	Het alfanumeriek klavier hanteren. 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.		_____	_____			

CB11	Escapetoets, invoertoets (Enter), terugkeertoets (Back) en wistoets (Delete) hanteren.								
	<p>Bij de toetsen waarop twee tekens staan afgebeeld kan men door ingedrukt houden van de wisseltoets het bovenste teken afdrucken. Bij de invoering van deelttekens dient men daarna de letter in te tikken die onder het deelteken komt.</p> <p>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								
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. 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>							
AG2	<p>Tijdens het gebruik van educatieve software ervaringen opdoen i.v.m het intikken en verbeteren van getallen, woorden, eenvoudige zinnen.</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 zinnestjes intikken en verbeteren.</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 ... 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>							

AG6	Tijdens het gebruik van educatieve software ervaringen opdoen i.v.m. het vragen van hulp aan de computer.								
	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, ...								

Deelgebied		K	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.								

Te verwerven in het eerste leerjaar

Deelgebied		K	1	2	3	4	5	6	
1 De computer bedienen									
CB1	De begrippen beeldscherm, toetsenbord, muis, printer (afdrukkapparaat),... actief gebruiken.								
	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...								
CB4	Selectief aanklikken met de muis.								
	Door aanwijzen en vervolgens aanklikken met de linker muisknop selecteert men een actie of object (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.								
CB6	Slepen met de muis (selecteren en verplaatsen door de muisknop ingedrukt te houden).								
	Slepen met de muis wordt gebruikt om : 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.								

CB8	Het numeriek blok gebruiken.							
	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 deeltteken en het decimaal teken. Het is zinvol kinderen deze internationale symbolen aan te leren.							

Deelgebied		K	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.							

Deelgebied		K	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, ...							

Deelgebied		K	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.							
AT2	Apparatuur en programmatuur met zorg hanteren. De bedienings- en veiligheidsvoorschriften respecteren	••••	••••	••••	••••	••••	••••	••••
	Toetsenbord, muis, cd-romschijfjes op een correcte manier hanteren. Na het werken spontaan diskettes en cd-romschijfjes opbergen. Een eventueel gebruikte koptelefoon netjes ophangen.							
AT3	Aandacht voor ergonomische aspecten (zithouding, afstand tot het scherm ...)	••••	••••	••••	••••	••••	••••	••••
	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.							