

Leerlijn Basisvaardigheden ICT - Zesde 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 zesde leerjaar

Deelgebied		K	1	2	3	4	5	6
2 Het besturingssysteem gebruiken								
BG3	<p>Een programma of document kunnen opzoeken in de mappenstructuur.</p> <p>Windows Verkenner kun je het makkelijkst openen via een snelkoppeling op het bureaublad. In het linkergedeelte vind je de aanwezige mappen met onder meer "programma's" en "mijn documenten". Wanneer je je keuze aanklikt vind je in het rechtergedeelte een overzicht van de inhoud: mappen en/of bestanden. Daar zoek je het beoogde programma of document.</p>				
BG4	<p>Bestanden kunnen overzetten van diskette naar harde schijf en omgekeerd.</p> <p>Om bestanden te kunnen overzetten van diskette naar harde schijf en omgekeerd zijn verscheidene procedures mogelijk. In de Windows Verkenner of op het bureaublad de "3,5 inch diskette (A)" aanklikken, In het venster dat verschijnt het gezochte bestand enkel aanklikken of markeren. Het pictogram "kopiëren" aanklikken. Dan ga je via "Deze computer" of in de Windows verkenner naar de map waarin je het gekopieerde bestand wil plaatsen. Dan het pictogram "plakken" aanklikken. (procedure kan ook omgekeerd)</p> <p>Bij een andere procedure dien je twee vensters te openen op je scherm: de "3,5 inch diskette (A)" en de betreffende map op je harde schijf (via "mijn documenten" of "deze computer"). Dan kun je met behulp van de linkermuisknop (ingedrukt laten) het bestand van het ene venster naar het andere slepen. Het bestand is dan gekopieerd.</p>				

BG5	<p>Het snelmenu hanteren (door rechts klikken).</p> <p>Door met de rechtermuisknop te klikken kom je in het snelmenu. Zo kun je in een bestand bijvoorbeeld knippen en plakken zonder de pictogrammen bovenaan het scherm te gebruiken. In Windows Verkenner of in Deze Computer kan je via het snelmenu bijvoorbeeld ook bestanden verwijderen.</p>							
BG7	<p>De klembordfunctie kennen en hanteren.</p> <p>Het klembord is een aparte zone in het geheugen waar tekst of tekeningen (via aanklikken van "knippen" of "kopiëren") tijdelijk worden bewaard tot zij op naar een nieuwe plaats zijn verplaatst of gekopieerd (via het aanklikken van "plakken</p>							

Deelgebied		K	1	2	3	4	5	6
3 Applicatiesoftware								
AG13	<p>Basishandelingen i.v.m. tabellen: invoegen, navigeren, opmaken</p> <p>Invoegen van een tabel gebeurt door aanklikken van het menu-item Tabel Vervolgens verschijnt een dialoogvenster waarbij gevraagd wordt hoeveel kolommen en rijen de tabel moet bevatten. Eventueel kan men de leerlingen ook leren de tabel op te maken (b.v. de bovenste rij en de eerste kolom 'grijs' inkleuren). Navigeren gebeurt door aanklikken van een cel of gebruik van de TAB- toets.</p>							
AG14	<p>Een hyperlink (bijv. naar internet) invoegen in een tekstdocument</p> <p>Gebeurt vanuit het menu-item invoegen en vervolgens hyperlink. Een hyperlink kan verwijzen naar een andere plaats in het document (dan moet eerst een bladwijzer worden aangemaakt) of naar een website. Dat laatste veronderstelt kennis van het invoeren van een URL-adres (zie IZ6).</p>							
AG15	<p>Weten dat er in elke applicatie een help-functie is ingebouwd waarmee men zelfstandig een aantal problemen kan oplossen.</p> <p>Deze helpfunctie wordt geactiveerd door het aanklikken van 'help' in het menu.</p> <p>Meestal zijn er drie manieren om dit helpbestand te doorlopen :</p> <ul style="list-style-type: none"> * vanuit een aantal titels die verschijnen in de vorm van een lijst; * vanuit een index (alfabetisch register); * op trefwoord. <p>Het taalgebruik van professionele applicaties is niet altijd op kindniveau. Toch is het zinvol om kinderen bij gelegenheid die helpfunctie te laten hanteren (b.v. in een tekenprogramma: zoek eens zelf uit hoe je een boog moet tekenen).</p>							
AG16	<p>Creatief combineren van beeld en geluid</p> <p>Sommige softwarepakketten (bijv. PowerPoint) laten toe om op een eenvoudige manier geluiden in te voegen en te koppelen aan pictogrammen, actieknoppen, enz...</p> <p>Het is beslist zinvol kinderen hiermee te laten experimenteren bijv. bij de ontwikkeling van een eenvoudige eigen presentatie waarbij beelden en geluiden functioneel worden aangewend.</p>							

Deelgebied		K	1	2	3	4	5	6
4 Informatie zoeken en verwerken								
IZ10	Een digitaal naslagwerk (o.a. encyclopedie) raadplegen. Dit veronderstelt een combinatie van de hiervoor vermelde vaardigheden : * toepassing opstarten; * navigeren vanuit het menusysteem, ...; * zoeken vanuit alfabetische register, ... ; * informatie selecteren en eventueel overnemen.					
IZ12	Informatie selectief overnemen/afdrukken. Internet: In een tekst wordt een gedeelte aangestreept of geselecteerd en vervolgens selectief afgedrukt. Overnemen van een tekstgedeelte gebeurt door selecteren en vervolgens kopiëren van het geselecteerde gedeelte naar het klembord. Van daaruit kan de selectie via 'plakken' in een andere toepassing (tekstverwerker) worden overgenomen. Overname van een figuur gebeurt door 'rechts aanklikken' en door vervolgens te kiezen voor 'figuur opslaan als'. De figuur wordt opgeslagen als een digitaal bestand en kan daarna in een toepassing (bijv een tekstverwerker) worden ingevoegd. Informatieve cd-romschijfjes: verschillend van cd-romschijf tot cd-romschijf.					
IZ13	Informatie ordenen, rubriceren, classificeren... Tijdens de uitwerking van WERO-project kan men samen met de leerlingen een map (=subdirectory) aanmaken op de harde schijf, waar men alle digitale informatie (tekeningen, document, digitale foto's, ...) in verband met dit onderwerp verzamelt. Sommige applicaties (tekstverwerkingspakket, presentatiepakket, publicatiepakket ...) laten toe om op een eenvoudige manier informatiemapjes aan te leggen waarbij leerlingen digitale informatie (figuren en teksten afgehaald van het net) aanvullen met eigen materiaal (eigen teksten, tekeningen, foto's ...)					

Deelgebied		K	1	2	3	4	5	6
5 Communiceren								
CO3	Een foto, tekening ... als bijlage met een e-mail versturen. Foto's en tekeningen worden op de computer opgeslagen als digitale bestanden. Meestal met als extensie .bmp .gif .jpg Indien je dit bestand wil meesturen volstaat het tijdens het opstellen v/d e-mail te klikken op 'invoegen' en vervolgens op 'bijlage'. Er verschijnt nu een dialoogvenster waarbij het programma vraagt welk bestand bijgevoegd dient te worden. Leer kinderen vooraf te noteren in welke map ze het digitaal bestand hebben opgeslagen.					

CO5	Een adresboek opmaken en beheren.								
	<p>Het opmaken van een adresboek vergt volgende handelingen :</p> <ul style="list-style-type: none"> * aanklikken van 'adressen'; * klikken op 'bestand' en 'nieuw' en 'contactpersoon'; * in het dialoogvenster dat verschijnt, dienen dan een aantal gegevens ingevoerd, o.a. het e-mailadres. <p>Bij ontvangst van een bericht van een afzender die nog niet in het adresboek staat, kan men dit adres makkelijk in het adresboek opnemen door aanklikken met de rechtermuisknop.</p> <p>Het verdient aanbeveling om per klas een eigen adresboek op te maken.</p>								

Te verwerven in het zesde leerjaar

Deelgebied		K	1	2	3	4	5	6
1 De computer bedienen								
CB13	Weten dat sommige toetsen (bijv functietoetsen, pijltjestoetsen, Tab-toets, Escapetoets ...) en de rechtermuisknop een verschillende functie kunnen hebben naargelang van de toepassing.							
	<p>Zo wordt de Entertoets in lopende tekst gebruikt om een nieuwe alinea te beginnen. In de meeste andere toepassingen wordt hij gebruikt om aan te geven dat men wil doorgaan (O.K.) of om een invoer af te sluiten.</p> <p>Het is zeker niet de bedoeling dat de leerlingen alle mogelijke functies van de hier opgenoemde toetsen kunnen gebruiken. Wel is het noodzakelijk dat ze inzien dat bij een computer, anders dan bij een videorecorder, schrijfmachine ... eenzelfde toets verschillende functies kan hebben.</p> <p>De rechtermuisknop wordt vaak gebruikt om de normale vooruitgang van het programma te onderbreken of om een snelmenu te activeren.</p>							

Deelgebied		K	1	2	3	4	5	6
3 Applicatiesoftware gebruiken								
AG7	Enkele voorbeelden van pakketten (tekstverwerkingspakket, tekenprogramma, bladerprogramma [browser] ...) opsommen en hun doel kennen.							
	<p>Het is de bedoeling dat de leerlingen weten dat voor specifieke taken (b.v. foto's bewerken, een brief schrijven, een e-mail versturen, surfen op het internet ...) specifieke software bestaat en dat ze enkele van deze softwarepakketten leren kennen en gebruiken. Daarbij bepaalt de school vrij welke toepassingen worden aangeboden.</p> <p>Zo kan een school beslissen om in het vierde leerjaar te werken met een tekenprogramma en pas later met een internetbrowser en/of een tekstverwerkings- of presentatiepakket. Bij het werken met het tekenprogramma leren ze reeds heel wat basisvaardigheden (AG8, ... hierna) die dan herhaald en verfijnd worden bij het gebruik van andere softwarepakketten.</p>							

AG8	<p>Basishandelingen bestanden: nieuw, openen, opslaan, afdrukken...</p> <p>Deze handelingen kunnen op twee manieren worden uitgevoerd :</p> <ul style="list-style-type: none"> * door in het menu van een standaardapplicatie te klikken op Bestand en vervolgens op het passende item in het rolmenu; * door te klikken op het passende pictogram in de werkbalk. <p>Bij al deze handelingen verschijnt vervolgens een dialoogvenster waarbij de computer nadere informatie vraagt.</p> <p>De opties 'openen' en 'opslaan' zijn moeilijker dan 'nieuw' en 'afdrukken'. Ze vergen immers kennis van het bestandsbeheer.</p> <p>'Opslaan als' laat toe op een snelle manier een kopie te maken van een bestand onder een andere naam.</p>							
AG9	<p>Basishandelingen bewerken van elementen uit een document: knippen, kopiëren en plakken, zoeken en vervangen.</p> <p>Bij het knippen, kopiëren en plakken dient men eerst de tekst (of de figuur, ...) te selecteren. Vervolgens kan men de gewenste handeling makkelijk uitvoeren aan de hand van het rolmenu dat verschijnt als men klikt op 'Bewerken' of door aan te klikken op een passend pictogram in de werkbalk.</p> <p>Bij zoeken en vervangen verschijnt een dialoogvenster.</p>							
AG10	<p>Tekstgedeelten (woord, zin, alinea) opmaken: vet, onderstreept, cursief.</p> <p>Het opmaken van tekstgedeelten gebeurt in twee stappen:</p> <ul style="list-style-type: none"> * selecteren van het gewenste tekstgedeelte; * aanklikken van het pictogram (B= bold = vet, I = italic = schuin, U= underlined = onderlijnd) in de werkbalk. 							
AG11	<p>Tekstgedeelten uitlijnen: linksuitvullen, centreren, rechtsuitvullen.</p> <p>Ook deze handelingen gebeuren in twee stappen:</p> <ul style="list-style-type: none"> * selecteren van het tekstgedeelte; * aanklikken van de uitlijnpictogrammen in de werkbalk. 							
AG12	<p>Basishandelingen i.v.m. figuren: invoegen, selecteren, verplaatsen, vergroten, afdrukken.</p> <p>Invoegen van een figuur gebeurt door aanklikken van het menu-item Invoegen en kiezen voor figuur in het rolmenu. Daarna verschijnt een dialoogvenster waarbij gevraagd wordt WAAR de figuur zich bevindt. Deze werkwijze veronderstelt basiskennis van bestandsbeheer.</p> <p>Het is ook mogelijk figuren van de ene toepassing (document) naar de andere over te zetten door gebruik te maken van kopiëren (in de eerste toepassing) en plakken (in de tweede toepassing). Hierbij wordt gebruik gemaakt van de klembordfunctie (zie BG7).</p>							

Deelgebied		K	1	2	3	4	5	6
4 Informatie zoeken en verwerken								
IZ4	<p>Navigeren en zoeken vanuit tijdslijn / kaart...</p> <p>Op een tijdslijn of een kaart worden stroken aangeduid waarop men kan klikken om de onderliggende informatie op te roepen. Bij sommige informatieve cd-romschijfjes (bijv. Encarta) kan men vanuit een tijdslijn/kaart bepaalde rubrieken oproepen. Ook op het internet kan men navigeren vanuit een tijdslijn/kaart. Een voorbeeld hiervan is de tijdslijn van Explorian op http://www.explorian.be/ned/history/class/consult/line/line.asp of de bestemmingen van Virgin op http://www.virgin-express.com/new/destinations.asp</p>					-----		-----
IZ5	<p>Navigeren en zoeken binnen een website.</p> <p>De meeste websites bieden op de homepage (startpagina) een menusysteem met trefwoorden van waaruit men snel naar bepaalde rubrieken kan doorschakelen. Dit menusysteem bevindt zich meestal bovenaan, onderaan of links op het scherm en wordt vaak herhaald op de verschillende webpagina's. Daarnaast vindt men in de meeste webpagina's ook woorden die als hyperlink zijn opgemaakt en die gebruikt worden om naar specifieke onderdelen of naar een ander website door te schakelen.</p>				-----			-----
IZ6	<p>Navigeren op het internet: een website-adres (URL) invoeren.</p> <p>Door in de adresbalk een adres van een webpagina in te tikken en te bevestigen met 'enter', wordt de webpagina onmiddellijk opgeroepen.</p>					-----		-----
IZ7	<p>Navigeren op het internet: bestaande adressen in map Favorieten gebruiken.</p> <p>Door in de map Favorieten een opgeslagen titel te kiezen en aan te klikken, wordt het bestaand adres onmiddellijk in de adresbalk opgeroepen. Invoeren is niet meer nodig. Vermijd fouten bij het ingeven.</p>					-----		-----
IZ8	<p>Webadres opnemen in een persoonlijke favorietenmap.</p> <p>De leerkracht maakt in de Favorieten de noodzakelijke mappen aan, bijv. op naam van de leerling, op naam van de vakken. De leerling zelf gaat zijn gekozen webadressen in de betreffende map verzamelen. In het zesde leerjaar maken leerlingen de mappen zelf aan. En zorgen voor een ordening.</p>					-----		-----
IZ9	<p>Zoeken op het internet via zoekrobot.</p> <p>Een zoekrobot is een computer die de inhoud van webpagina's en het bijhorend adres bijhoudt. Elk relevant woord op elke pagina wordt geïndexeerd, zodat aan de hand van zoekstrategieën de webpagina's kunnen worden opgezocht.</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>	
AT2	<p>Apparatuur en programmatuur met zorg hanteren. De bedienings- en veiligheidsvoorschriften respecteren</p> <p>Toetsenbord, muis, 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>
AT4	<p>Nadenken over taalgebruik.</p> <p>Vooraf bij het e-mailen en het zoeken van informatie op het web is het essentieel dat kinderen bewust nadenken over een aantal componenten van het communicatiemodel.</p> <p>Bij het e-mailen kan vooral gefocust worden op de vormgeving van de boodschap (aanspreking, gebruik van u en je, ...) in functie van de relatie die ze als zender hebben met de ontvanger (een mailtje naar een vriend kan vertrouwelijker van toon dan naar een onbekende volwassene).</p> <p>Bij het interpreteren van informatie aangeboden op websites moeten kinderen zich leren afvragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> * wie heeft deze website ontworpen (wie is de zender)? * wat is de bedoeling (verkoop, gewoon informeren,...)? * is de informatie betrouwbaar ? Heb ik er iets aan ? 			
AT5	<p>Respect voor (de intellectuele eigendom en privacy van) anderen.</p> <p>Vooraf bij het e-mailen en het zoeken van informatie op het web is het essentieel dat kinderen bewust nadenken over een aantal componenten van het communicatiemodel.</p> <p>Bij het e-mailen kan vooral gefocust worden op de vormgeving van de boodschap (aanspreking, gebruik van u en je, ...) in functie van de relatie die ze als zender hebben met de ontvanger (een mailtje naar een vriend kan vertrouwelijker van toon dan naar een onbekende volwassene).</p> <p>Bij het interpreteren van informatie aangeboden op websites moeten kinderen zich leren afvragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> * wie heeft deze website ontworpen (wie is de zender)? * wat is de bedoeling (verkoop, gewoon informeren,...)? * is de informatie betrouwbaar ? Heb ik er iets aan ? 				