

De leerlingen:

- hebben een positieve houding t.o.v. **ICT** en zijn bereid **ICT** te gebruiken om hen te ondersteunen bij het leren.
- gebruiken **ICT** op een veilige, verantwoorde en doelmatige manier.
- kunnen zelfstandig oefenen in een door **ICT** ondersteunende leeromgeving.
- kunnen zelfstandig leren in een door **ICT** ondersteunende leeromgeving.
- kunnen **ICT** gebruiken om eigen ideeën creatief vormt te geven.
- kunnen met behulp van **ICT** bestemde digitale informatie opzoeken, verwerken en bewaren.



Leerlijn basisvaardigheden ICT

- kunnen **ICT** gebruiken bij het voorstellen van informatie aan kinderen.
- kunnen **ICT** gebruiken om op een veilige, verantwoorde en doelmatige manier te communiceren.

Leerlijn basisvaardigheden **ICT**

De samenhangende visie van onze basisschool

Op basisschool De Sprong in Oirsbeek vinden wij het belangrijk dat kinderen zich op onze school prettig en veilig voelen; waar opvoeding, onderwijs en **ICT**, als leermiddel, samen gaan en een verantwoorde basis gelegd wordt voor hun latere maatschappelijke en sociale leven.

Met **ICT** op onze school willen wij dit bereiken door:

- de kinderen met computertoepassingen te laten werken, die ze zelf nog niet helemaal beheersen. We bieden ruimte voor het ontdekkend leren en voor het van elkaar leren. Wij willen ook leren van onze leerlingen.
- dat de kinderen niet meer zonder **ICT**-vaardigheden kunnen, omdat ze deze vaardigheden in ons onderwijs nodig hebben om informatie op te zoeken en te verwerken. Internet is hierbij een onmisbare bron van informatie, wij begeleiden hierbij om te voorkomen dat ze verdwalen.
- kinderen educatieve software te laten gebruiken die differentieert zodat leerlingen die extra aandacht vragen, zowel naar boven als beneden, opdrachten op maat krijgen. Tevens bieden wij leerlingen computeropdrachten aan die structuur hebben. Wij als leerkrachten ondersteunen daarmee leerlingen bij het maken van de opdrachten. De leerkracht kan daarmee de voortgang van de opdracht goed volgen. Werken aan de computer is geen entertainment, maar 'leren'. We stellen daarom eisen qua tijdsbesteding, leerproces en resultaat.
- als leerkracht aan te sluiten bij de belevingswereld van de leerlingen door ze uitdagende opdrachten te geven waarvan het doel van de opdracht van te voren met de leerlingen besproken wordt. Daarbij is **ICT** een uitstekend middel om leerlingen actief te betrekken. Wij bouwen met behulp van **ICT** daarom ook opdrachten (uit de methode) om tot inspirerende en uitdagende activiteiten.

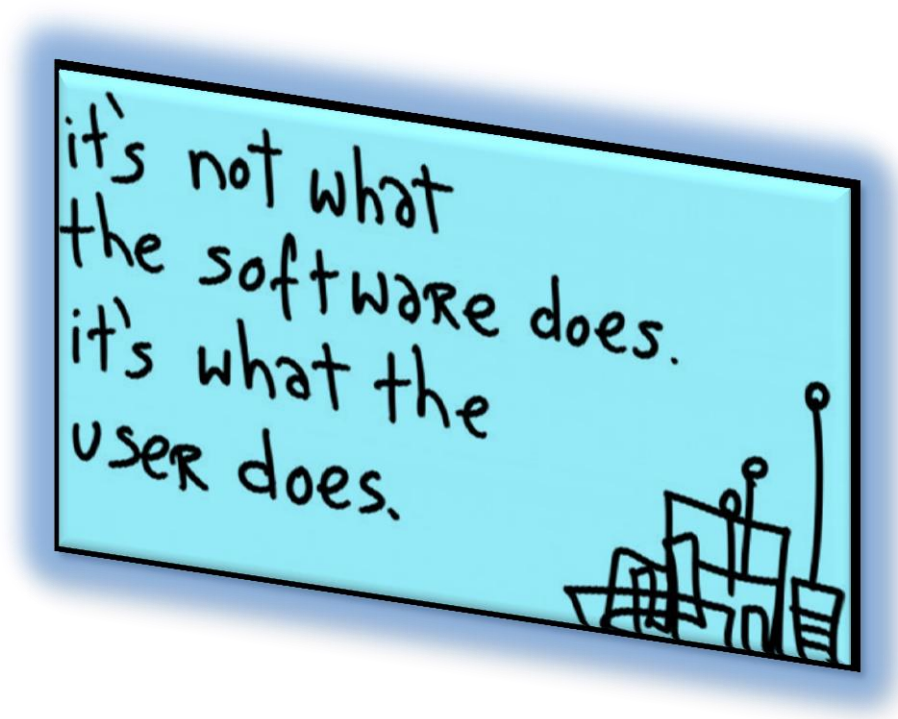
Inleiding:

ICT is duidelijk vakoverschrijdend en wordt als middel binnen andere vakgebieden gebruikt.

We kunnen dit document als leidraad gebruiken zodat we op een gestructureerde manier kunnen werken met het ICT gegeven. We kunnen dit document/raamwerk aanpassen, uitdunnen of uitbreiden.

Misschien zijn er een aantal leerdoelen te hoog gegrepen of te ver gezocht. We kunnen dit format regelmatig evalueren en eventueel aanpassen waar nodig. Dit werkdocument zal nooit af zijn. ICT is zelf voortdurend in beweging, het is daarom niet meer dan normaal dat de leerlijnen dat ook zijn.

Om dit document toch enigszins hanteerbaar te maken voor in de klas zijn alle vaardigheden uitgesplitst per groep. Zo krijg je in één oogopslag een overzicht van de voorgestelde leerlijnen voor een bepaald leerjaar.



Deelgebied			Voorbeelden								
2. Het gebruik van de Muis											
Doel : Een aantal motorische vaardigheden verwerven en een aantal muisfuncties beheersen.											
M1	De muis kunnen bewegen zodat de muiscursor zich gericht over het scherm verplaatst	De muis daarvoor op de juiste manier vastnemen.	■ ■ ■	■■■■■■■■	■■■■■■■■						
M2	Gericht selecteren met de muis	Tekst, snelkoppelingen, iconen aanklikken.	■ ■ ■ ■ ■	■■■■■■■■	■■■■■■■■						
M3	Gericht met de muis kunnen slepen door linker muisknop ingedrukt te houden	Voor kleuters: kindersleep, dwz op item klikken, muis verplaatsen en op item klikken Schuifbalken kunnen gebruiken.	■ ■ ■ ■ ■	■■■■■■■■	■■■■■■■■						
M4	Weten dat de cursor verschillende vormen kan aannemen	Pijltje, handje, zandloper, etc.	■ ■ ■ ■ ■	■■■■■■■■	■■■■■■■■						
M5	Weten welke handelingen kunnen verricht worden met de verschillende vormen van de cursor	Kiezen met de 'pijl', vastgrijpen met het 'handje', wachten bij de zandloper.	■ ■ ■ ■ ■	■■■■■■■■	■■■■■■■■						
M6	Klikken en dubbelklikken met de muis				■ ■ ■ ■ ■	■■■■■■■■	■■■■■■■■				
M7	Met de rechter muisknop snelmenu's kunnen oproepen	Kopiëren, plakken, knippen, selecteren.						■ ■ ■ ■ ■	■■■■■■■■	■■■■■■■■	




Deelgebied			Voorbeelden								
3. Het gebruik van het Toetsenbord											
Doel : Een aantal belangrijke toetsen kunnen gebruiken.											
T1	Het QWERTY-toetsenbord kunnen gebruiken	Teksten typen.		■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■■■■■■■■	■■■■■■■■				
T2	Het QWERTY-toetsenbord kunnen gebruiken	Getallen invoeren zonder de shift-toets te gebruiken.		■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■■■■■■■■	■■■■■■■■	■■■■■■■■				
T3	Shift-toets gebruiken voor hoofdletters	Eigen naam, begin zin, etc.				■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■■■■■■■■	■■■■■■■■	■■■■■■■■	■■■■■■■■	



Deelgebied		Voorbeelden	1	2	3	4	5	6	7	8
3. Het gebruik van het Toetsenbord (vervolg)										
T4	Shift-toets gebruiken om selectie opeenvolgend te vergroten	In combinatie met muisklik en/of pijltjestoetsen.				■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■			
T5	Caps Lock-toets gebruiken om een reeks hoofdletters na elkaar in te toetsen					■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■			
T6	AltGr-toets gebruiken voor speciale tekens	€-tekens.				■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■			
T7	Ctrl-toetsen gebruiken om selectie willekeurig te vergroten	In combinatie met muisklik en/of pijltjestoetsen.							■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■
T8	Enter-toets doelgericht kunnen gebruiken	Je keuze bevestigen i.p.v. te muisklikken.		■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■					
T9	Escape-toets doelgericht kunnen gebruiken	Beëindigen van een venster.	■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■						
T10	Backspace-toets doelgericht kunnen gebruiken	Het teken voor de cursor wissen.				■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■			
T11	Delete-toets doelgericht kunnen gebruiken	Het teken na de cursor wissen.				■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■			
T12	Tab-toets doelgericht kunnen gebruiken	Verder springen en terug springen naar een veld in een dialoogvenster, formulier online invullen.						■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■	
T13	Pijltjestoetsen doelgericht kunnen gebruiken	Links, rechts, omhoog, omlaag.		■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■					
T14	Functie-toetsen doelgericht kunnen gebruiken	Op F1 drukken om hulp te vragen over een toepassing/ F5 drukken om een webpagina te verversen.						■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■	
T15	Toetsen om snel door een tekstdocument te navigeren (Home, End, Page Up, Page Down) doelgericht kunnen gebruiken							■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■	
T16	De spatiebalk kunnen gebruiken	Woorden scheiden.				■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■			

Deelgebied		Voorbeelden	1	2	3	4	5	6	7	8
4. Het gebruik van het Besturingssysteem										
Doel : Kennismaken met de werking van de computer en zijn besturingssysteem (Windows).										
B1	Een snelkoppeling (op het bureaublad) doelgericht kunnen gebruiken om een programma te starten of een document/map te openen	Klik op Basispoort, Yurls, Gynzy, Esis-B, Bas gaat Digitaal, Pluspunt, etc.	■ ■ ■ ■ ■							
B2	De Start-knop doelgericht kunnen gebruiken	Een programma starten, de PC afsluiten, NIET ineens op de aan/uit-schakelaar drukken.				■ ■ ■ ■				
B3	Doelgericht door het Start-menu kunnen navigeren	Met muis, of met pijltjestoetsen in combinatie met enter om te kiezen.				■ ■ ■ ■				
B4	Doelgericht de verkenner kunnen gebruiken om mappen en documenten op te zoeken	Door op het plusteken te klikken de onderliggende mappen zichtbaar maken.						■ ■ ■ ■		
B5	Met de verkenner een map kunnen maken en daar bestanden naar kopiëren							■ ■ ■ ■		
B6	Door middel van de verkenner bestanden kunnen overzetten van harde schijf naar verwisselbare schijf en omgekeerd	Een bestand selecteren, dan kopiëren, tenslotte plakken in een andere map, slepen van bestanden naar een andere plaats.						■ ■ ■ ■		
B7	Vensters kunnen openen, aanpassen, sluiten, verkleinen, vergroten en verplaatsen (slepen)	Het systeemmenu rechtsboven in een venster gebruiken.						■ ■ ■ ■		
B8	Kunnen kopiëren (langs het klembord)	Een selectie via het menu kopiëren en daarna ergens anders plakken.						■ ■ ■ ■		
B9	Weten dat je gewisse bestanden vanuit de 'vorige versies terugzetten' terug kunt zetten naar de oorspronkelijke locatie.	Tot een maand geleden (terughalen van bestanden).						■ ■ ■ ■		

Deelgebied		Voorbeelden	1	2	3	4	5	6	7	8
5. Gebruikerssoftware										
Algemeen										
Doel : Een aantal veelgebruikte functies, die in programma's voorkomen, kunnen gebruiken.										
Ga1	Het doel en het gebruik kennen van een tekstverwerker, rekenblad, browser, tekenprogramma, presentatieprogramma	Voor een rekenblad kiezen als er iets berekend moet worden.						■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Ga2	In een toepassing een menu kunnen hanteren	Openen, opslaan, opslaan als, sluiten, nieuw, etc.				■ ■ ■ ■		■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Ga3	In een toepassing een dialoogvenster kunnen hanteren	Afdrukvenster, keuze lettertype.				■ ■ ■ ■		■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Ga4	In een toepassing figuren, foto's, ... kunnen (ver)plaatsen	In een tekstverwerker een afbeelding verslepen naar een andere plaats.						■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Ga5	Een handeling ongedaan kunnen maken	Hoofmenu: Bewerken – Ongedaan maken (Ctrl-Z). 				■ ■ ■ ■		■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Ga6	Een selectie kunnen knippen, kopiëren en plakken.	Ook via rechtermuisknop.						■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Ga7	Objecten zoals tekst en figuren kunnen invoegen, selecteren, verplaatsen, vergroten en verkleinen, (afdrukken)	Via menu en/of werkbalk.						■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Ga8	Leren dat je verschillende soorten gebruikerssoftware kunt laten samenwerken.	Een tekenprogramma met een tekstverwerker.						■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Werken met tekstverwerker										
Doel : Teksten kunnen opmaken, bewerken en opslaan.										
Gt1	In een document tekstgedeelten kunnen selecteren, kopiëren, knippen en plakken.					■ ■ ■ ■		■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Gt2	Tekstopmaak kunnen gebruiken: vet, onderstreept, cursief, lettertype	o.a. Wordart, teksteffecten.				■ ■ ■ ■		■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	

Deelgebied		Voorbeelden	1	2	3	4	5	6	7	8
5. Gebruikerssoftware (vervolg)										
Werken met tekstverwerker										
Gt3	Tekst kunnen uitlijnen: links, gecentreerd, rechts, uitgevuld					■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■			
Gt4	Controlefuncties kunnen gebruiken	Spelling, synoniemen.						■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
Grafisch werken										
Doel : Figuren kunnen tekenen en bestaand beeldmateriaal kunnen bewerken.										
Gg1	De mogelijkheden van enkele tekenpakketten verkennen en kunnen gebruiken	Een tekening kunnen maken, illustraties ontwerpen (Paint, MS Picture Manager, Notebook)		■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■					
Gg2	In een beeldverwerkingsprogramma figuren, foto's en afbeeldingen kunnen opmaken	(Paint, MS Picture Manager, Notebook)						■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	

Deelgebied		Voorbeelden	1	2	3	4	5	6	7	8
5. Gebruikerssoftware (vervolg)										
Zoeken op het internet en andere informatiebronnen										
Doel : De leerlingen kritisch en functioneel laten omgaan met de informatie op het internet.										
Gi1	Door middel van grafische elementen navigeren en zoeken binnen een browservenster	Op een pijltje klikken om naar een andere plaats binnen het website/document te springen.				■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■			
Gi2	Door middel van hyperlinks navigeren en zoeken binnen een browservenster op een website	Op een onderstreept woord (de hyperlink) klikken om naar een andere plaats binnen het website/document te springen.				■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■			
Gi3	Door middel van een alfabetisch register navigeren en zoeken binnen een educatieve toepassing	In een elektronisch woordenboek op de A klikken om snel alle woorden met die beginletter op te vragen (Kennisnet, online Woordenboek).						■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	

Gi4	Door middel van een tijdslijn navigeren en zoeken binnen een educatieve toepassing	En toen..., Canon, Wikipedia.										
Gi5	Een website-adres (URL) - snelkoppeling schrijven om de gezochte site te bereiken											
Gi6	Door middel van de map 'Favorieten' navigeren en zoeken op het internet	Eigen Yurispagina.										
Gi7	Een webadres toevoegen bij 'Favorieten'	Werkstukken.										
Gi8	Via een zoekmachine zoeken op het internet	www.google.nl .										
Gi9	Overnemen van informatie gevonden op het internet	Kopiëren naar werkblad.										
Gi10	Selectief overnemen van informatie gevonden op het internet	Mediawijs(heid).										



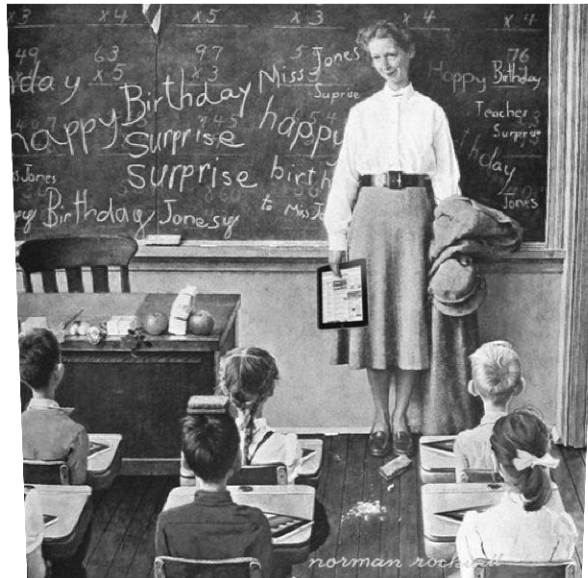
Elektronische post

Doel : a) de leerlingen communicatieve vaardigheden aanleren door het gebruik van e-mail.
b) een kritische houding leren aannemen t.o.v. de gekregen elektronische post.

Gp1	Een e-mail lezen	'Postvak in' en 'verzonden mails'.								
Gp2	Een e-mail opstellen	Aanhef, inhoud en afsluiting (digitale handtekening).								
Gp3	Een e-mail versturen	Het adres en het onderwerp op een juiste manier invullen.								
Gp4	CC/BCC toepassen	Delen en afschermen van adresgegevens.								
Gp5	Een e-mail beantwoorden, allen beantwoorden, doorsturen	Een nieuwe e-mail opmaken door op de betreffende knop te klikken.								
Gp6	Een bijlage koppelen aan een e-mail	Een bestand of link met de e-mail verzenden.								
Gp7	Een e-mailadres noteren	Met het 'apenstaartje' (@).								



Deelgebied		Voorbeelden	1	2	3	4	5	6	7	8
5. Gebruikerssoftware (vervolg)										
Educatieve software										
Doel : Vlot kunnen werken met een bestaand educatief programma.										
Ge1	Educatieve software kunnen openen en sluiten	Binnen basispoort: Veilig Leren Lezen (Lezen met Zoem), Wereld in Getallen, Pluspunt, Bas gaat Digitaal, oefen- & toetssoftware. Gynzy. Smartboard Notebook.								
Ge2	Tijdens een sessie met educatieve software getallen, woorden en eenvoudige zinnen kunnen intikken/verbeteren									
Ge3	De computer gebruiken voor het afspelen van audio- en beeldmateriaal									



Deelgebied		Voorbeelden	1	2	3	4	5	6	7	8
6. Attitudes										
Doel : Een juiste, mediawijze en verantwoorde houding tegenover computergebruik aanleren.										
A1	De beperkingen en mogelijkheden van de Informatie- en Communicatietechnologie (ICT) onderkennen	Mediawijsheid – Het geheel van kennis, vaardigheden en mentaliteit waarmee burgers zich bewust, kritisch en actief kunnen bewegen in een complexe, veranderlijke gemedialiseerde wereld (Bron: Raad voor Cultuur).								
A2	Hard- en software met zorg hanteren	ICT-protocol Kindante.								
A3	De bedienings- en veiligheidsvoorschriften juist hanteren	Handelen naar de instructies van het beeldscherm / het SMARTboard.								
A4	Aandacht voor de ergonomische aspecten	Attenderen op de juiste houding. *Aandachtspunt*								



Mediawijsheid

is dat nodig?



Deelgebied		Voorbeelden	1	2	3	4	5	6	7	8
7. Verrijking										
Doel : Eventuele uitbreiding indien dit mogelijk/zinvol is.										
V1	Op het bureaublad de pictogrammen schikken, de achtergrondkleur instellen, een patroon of afbeelding als achtergrond kiezen								■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
V2	Lay-out van een pagina kunnen verzorgen d.m.v. het instellen van de marges, centreren van tabellen, kop- en voetteksten bijvoegen								■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
V3	Met de functie 'Wizard grafieken' op basis van ingevulde gegevens snel een grafiek maken	Een rij getallen selecteren op een rekenblad, dan klikken op de knop grafiek-wizard							■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
V4	Een tekstdocument als webpagina opslaan	Kies voor ".html" bij het opslaan							■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
V5	Inzien dat je zelf voor de computer eenvoudige instructies kunt schrijven	Stappenplannen maken voor klasgenoten of bovenbouw voor onderbouw							■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
V6	Een eenvoudige website kunnen maken met behulp van een HTML-editor zoals 'KidsWeb'	Kidsweb (eenvoudig + kindvriendelijk) /Toepassing uit 'Sociale media ABC' > Yurls							■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
V7	Zich binnen een spelwereld bewegen en problemen oplossen door logica, invoelings- en combineervermogen	Spellen met een duidelijke educatieve waarde.							■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
V8	Zich leren bewegen en oriënteren in een virtuele 3D omgeving	Evt. Minecraft							■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■