



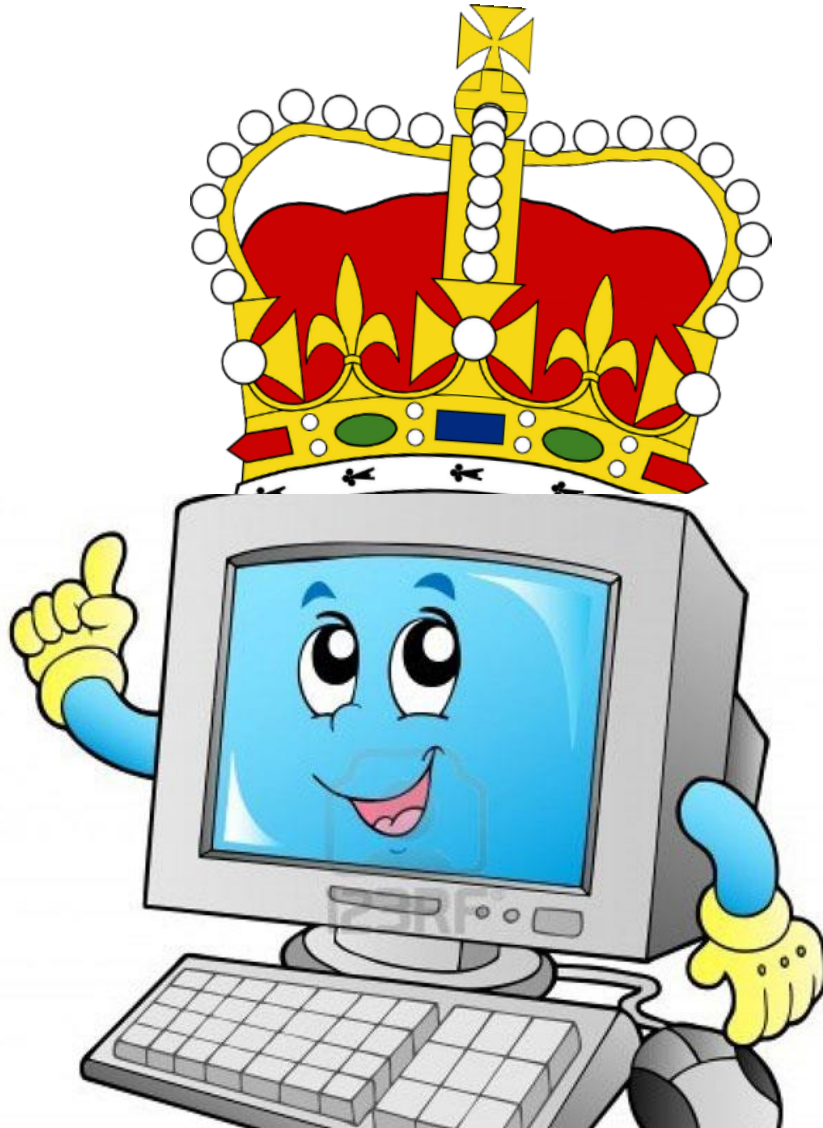
Techniekproject: KING OR QUEEN OF THE ICT

**Robin Lefevre
Kristof Meulebroek
Thomas Verschooten**

Bachelor in het onderwijs: secundair onderwijs

Opleidingsfase 3
Techniek 5
Academiejaar: 2015 - 2016

Handleiding voor de leerkracht



KING OR QUEEN OF THE ICT

Verkenninggebied: ICT

Techniek

Inhoudsopgave

Inleiding.....	4
Algemene doelstellingen	5
Mindmap	7
1 Inleidende quiz	8
1.1 QUIZ	8
2 Hoekenwerk "King or Queen of the ICT"	12
2.1 HOEK 1: WORD	14
2.2 HOEK 2: POWERPOINT	17
2.3 HOEK 3: INTERNET BROWSER.....	19
2.4 HOEK 4: MAPPEN & BESTANDEN.....	21
2.5 HOEK 5: COMPUTER.....	23
2.6 HOEK 6: PAINT	26
3 Herhalingspel	28
3.1 KING OF QUEEN VAN HET ICT/ GANZENBORD	28
4 Afsluitende quiz	29
4.1 QUIZ: KING OR QUEEN OF THE ICT	29
Bijlagen.....	33
- Hoek 1: Word	33
- Hoek 2: PowerPoint.....	33
- Hoek 3: Internet browser.....	33
- Hoek 4: Mappen & bestanden	33
- Hoek 5: Computer	33
- Hoek 6: Paint	33
- Herhalingspel: King of Queen van het ICT/ ganzenbord	33
- Kruiswoordraadsel.....	34
- Ontwerpfiche techniekproject B-stroom ICT.....	36
- Diploma: "King of Queen in de ICT".....	39
- Verslagen/ bijeenkomsten/ logboek.....	40
Literatuurlijst	45

Inleiding

Wij, Robin Lefevre, Thomas Verschooten en Kristof Meulebroek zijn derdejaarsstudenten van de lerarenopleiding secundair onderwijs in Thomas More te Mechelen.

Omdat wij dit semester deelnamen aan het opleidingsonderdeel Techniek vijf, maakten wij dit techniekproject.

Voor het techniekproject hebben we gekozen om het verkenninggebied "ICT" eens van naderbij te bekijken. We hebben dit gekozen omdat het voor ons wel een uitdaging was om rond ICT een techniekproject te maken. Meestal gaat het bij een techniek project over een gemaakt project zelf. Bij ICT was dit veel moeilijker omdat we alleen met de computer moesten werken. Wij hebben van het techniekproject een hoekenwerk 'King or Queen of the ICT' van gemaakt. Het hoekenwerk bevat zes hoeken waarvan verschillende programma's en onderdelen van ICT in voorkomen. Dit techniekproject is gemaakt voor leerlingen uit 1B.

Graag willen wij mevrouw De Puyssleir, onze docent voor het opleidingsonderdeel techniek vijf, bedanken voor het leren hoe we een techniekproject correct moeten opstellen, voor de soorten evaluaties, en andere...

Ook omdat we steeds met onze vragen bij haar terecht konden.

Alvast leesplezier!

Algemene doelstellingen

Hoek 1: Word

- C1:** de leerlingen kunnen het lettertype personaliseren.
- C2:** de leerlingen kunnen een tabel invoegen.
- C3:** de leerlingen kunnen een afbeelding in de tekstverwerker invoegen.
- C4:** de leerlingen kunnen een lay-out invoegen en aanpassen.
- C5:** de leerlingen kunnen verschillende opsommingtekens invoegen.
- C6:** de leerlingen kunnen kopiëren/knippen en plakken in de tekstverwerker.
- C7:** de leerlingen kunnen een watermerk toevoegen aan een word document.
- C8:** de leerlingen kunnen een word bestand opslaan.

Hoek 2: PowerPoint

- C1:** de leerlingen kunnen een lay-out toevoegen (ontwerp, effect, thema,...).
- C2:** de leerlingen kunnen een aangepaste animatie toevoegen.
- C3:** de leerlingen kunnen een overgang naar een volgende dia invoegen.
- C4:** de leerlingen kunnen een automatische overgang na een bepaalde tijd instellen.
- C5:** de leerlingen kunnen een PowerPoint opslaan.

Hoek 3: Internet browser

- C1:** de leerlingen kunnen een startpagina instellen.
- C2:** de leerlingen kunnen websites toevoegen aan favorieten.
- C3:** de leerlingen kunnen browsergegevens wissen.
- C4:** de leerlingen kunnen een vaste website instellen wanneer je een nieuw tabblad opent.

Hoek 4: Mappen

- C1:** de leerlingen kunnen mappen aanmaken op het bureaublad
- C2:** de leerlingen kunnen de naam van mappen wijzigen
- C3:** de leerlingen kunnen documenten naar mappen kopiëren
- C4:** de leerlingen kunnen mappen binnen mappen aanmaken
- C5:** de leerlingen kunnen mappen verwijderen

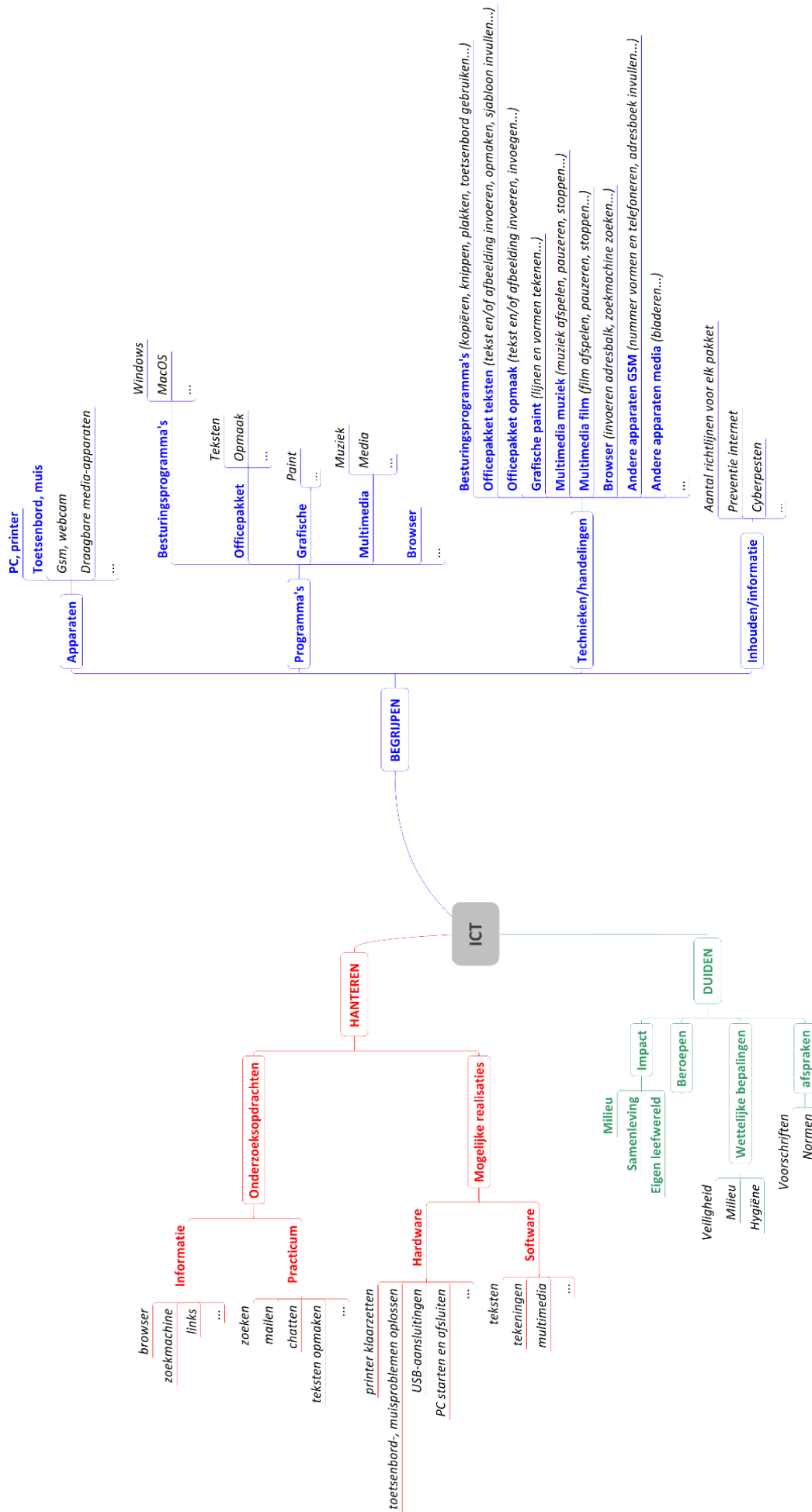
Hoek 5: Computer

- C1:** de leerlingen weten hoe men een pc op de juiste manier aansluit
- C2:** de leerlingen weten hoe ze moeten opzoeken welke processor een pc heeft
- C3:** de leerlingen weten hoe ze moeten opzoeken wat de beeldschermresolutie is van een pc
- C4:** de leerlingen weten hoe ze programma's zoeken met de zoekfunctie van de computer

Hoek 6: Paint

- C1:** de leerlingen kunnen afbeeldingen naar paint verplaatsen
- C2:** de leerlingen kunnen een tekst naar paint verplaatsen
- C3:** de leerlingen kunnen een afbeelding op paint wijzigen (spiegelen, ...)
- C4:** de leerlingen kunnen een tekstvlak invoegen en hierin een tekst typen
- C5:** de leerlingen kunnen standaard vormen toevoegen
- C6:** de leerlingen kunnen vrije vormen tekenen met de pen.
- C7:** de leerlingen kunnen vrije vormen tekenen met de kwastvormen
- C8:** de leerlingen kunnen vormen opvullen met een kleur
- C9:** de leerlingen kunnen een paint bestand opslagen

Mindmap



Legende:

In elk verkenninggebied neemt **hanteren** bij de gekozen techniekprojecten 80 % à 90% van de tijd in beslag. Daarnaast neemt **duiden** + **begrijpen** slechts 10% à 20% van de beschikbare tijd in beslag. Onderwerpen die in grijze kleur zijn weergegeven, zijn slechts meegegeven suggesties.

1 Inleidende quiz



15 minuten

Om het hoekenwerk te starten, gaan we van start met een inleidende quiz. Hiervoor werkt iedereen individueel. Daarvoor hebben de leerlingen hun pc/ tablet/ smartphone nodig. De leerkracht projecteert de quiz op het projectiescherm.

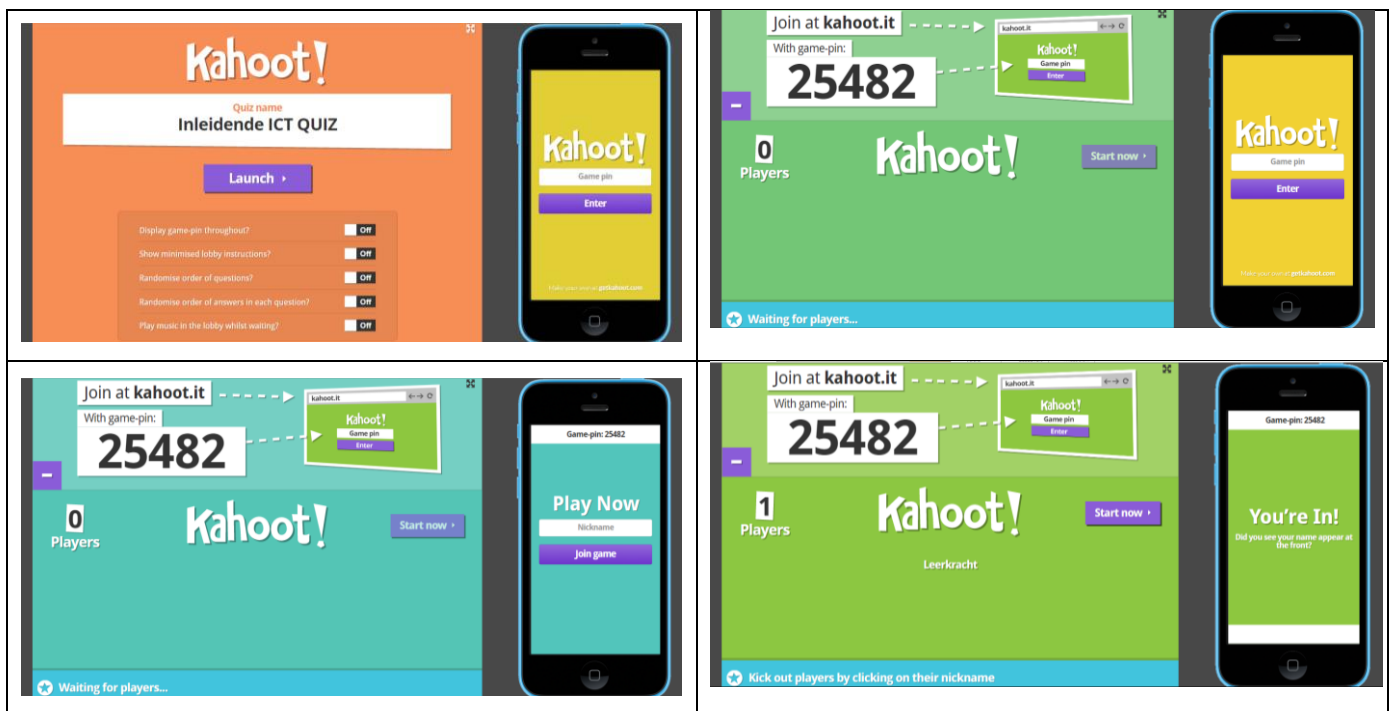
De quiz wordt dan gebruikt om hun voorkennis te testen van de leerlingen over ICT. De evaluatie erom wordt gebruikt om daarna groepen te vormen voor de hoeken, dat niet alle zwakke studenten bij elkaar zitten of alle vriendjes bij elkaar.

1.1 QUIZ

Je kan de quiz vinden door te surfen naar www.kahoot.it, daar ga je een account aanmaken als je dit nog niet hebt. Anders kan je via 'sign in' je gewoon aanmelden. Als je bent aangemeld ga je naar 'Public kahoots' en zoek je onder de naam 'Inleidende ICT QUIZ' de quiz en zo kan je starten.

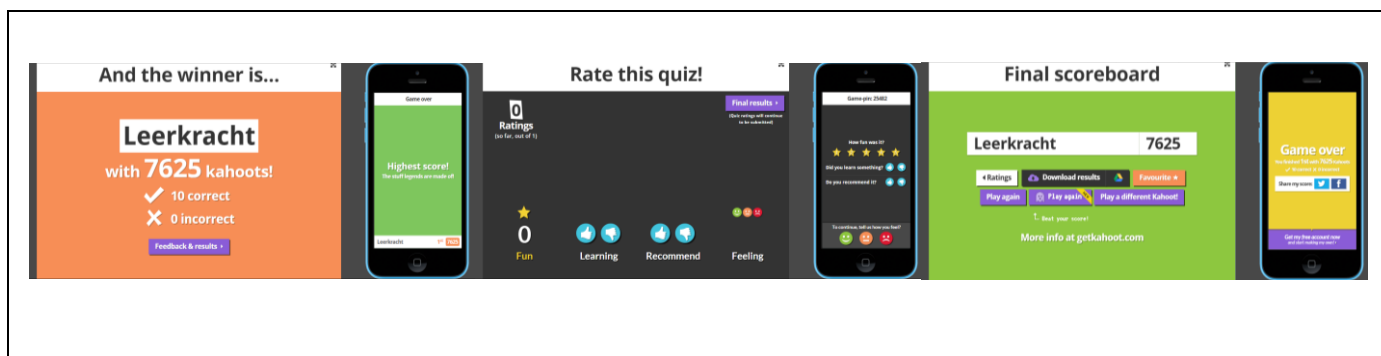
De leerlingen volgen eerst de stappen op het scherm:

Ze surfen naar kahoot.it



<p>Q1 Wat is het?</p> <p>15</p> <p>Next</p> <p>0 Answers</p> <p>▲ Laptop ● Tablet</p> <p>● Desktopcomputer ■ PC</p>		<p>Wat is het?</p> <p>1</p> <p>0 0 0</p> <p>Show image</p> <p>End quiz</p> <p>▲ Laptop ● Tablet</p> <p>● Desktopcomputer ■ PC</p>	
<p>Q2 Welk besturingssysteem gebruiken wij op het school?</p> <p>18</p> <p>Next</p> <p>0 Answers</p> <p>▲ Windows ● Mac OS X</p> <p>● Android ■ IOS</p>		<p>Q2 Welk besturingssysteem gebruiken wij op het school?</p> <p>1</p> <p>0 0 0</p> <p>Show image</p> <p>End quiz now</p> <p>▲ Windows ● Mac OS X</p> <p>● Android ■ IOS</p>	
<p>Q3 Dit zijn allemaal Microsoft Office producten, maar welk programma hoort er niet in thuis?</p> <p>18</p> <p>Next</p> <p>0 Answers</p> <p>▲ Powerpoint ● OneNote</p> <p>● Word ■ Paint</p>		<p>Q3 Dit zijn allemaal Microsoft Office producten, maar welk programma hoort er niet in thuis?</p> <p>1</p> <p>0 0 0</p> <p>Show image</p> <p>End quiz now</p> <p>▲ Powerpoint ● OneNote</p> <p>● Word ■ Paint</p>	
<p>Q4 Welke van deze programma's zijn gemaakt voor tekst in te verwerken?</p> <p>17</p> <p>Next</p> <p>0 Answers</p> <p>▲ Publisher ● Kladblok</p> <p>● Word ■ PowerPoint</p>		<p>Q4 Welke van deze programma's zijn gemaakt voor tekst in te verwerken?</p> <p>1</p> <p>0 0 0</p> <p>Show image</p> <p>End quiz now</p> <p>▲ Publisher ● Kladblok</p> <p>● Word ■ PowerPoint</p>	
<p>Q5 Wat hebben deze programma's gemeen?</p> <p>19</p> <p>Next</p> <p>0 Answers</p> <p>▲ Het zijn allemaal standaard programma's die op u pc staan</p> <p>● Het zijn allemaal office producten</p> <p>● Het zijn allemaal internet browsers</p> <p>■ Het zijn allemaal programma's voor afbeeldingen in te maken</p>		<p>Q5 Wat hebben deze programma's gemeen?</p> <p>1</p> <p>0 0 0</p> <p>Show image</p> <p>End quiz now</p> <p>▲ Het zijn allemaal standaard programma's die op u pc staan</p> <p>● Het zijn allemaal office producten</p> <p>● Het zijn allemaal internet browsers</p> <p>■ Het zijn allemaal programma's voor afbeeldingen in te maken</p>	

<p>Q6 Welke logo zit in dit gezicht verstopt</p> <p>19</p>  <p>Next</p> <p>0 Answers</p> <p>▲ Safari</p> <p>◈ Internet explorer</p> <p>● Windows 8.1</p> <p>■ Paint</p>		<p>Q6 Welke logo zit in dit gezicht verstopt</p> <p>✓ 1</p> <p>0 0 0</p> <p>Next</p> <p>End quiz now</p> <p>▲ Safari</p> <p>◈ Internet explorer ✓</p> <p>● Windows 8.1</p> <p>■ Paint</p>	
<p>Welk van de onderstaande antwoorden zijn geen social media programma's?</p> <p>17</p>  <p>Skip</p> <p>0 Answers</p> <p>▲ Facebook</p> <p>◈ Google+</p> <p>● iTunes</p> <p>■ YouTube</p>		<p>Q7 Welk van de onderstaande antwoorden zijn geen social media programma's?</p> <p>✓ 1</p> <p>0 0 0</p> <p>Next</p> <p>End quiz now</p> <p>▲ Facebook</p> <p>◈ Google+</p> <p>● iTunes ✓</p> <p>■ YouTube</p>	
<p>Welke merken zijn van geen computer fabrikanten? (meer mogelijkheden)</p> <p>16</p>  <p>Skip</p> <p>0 Answers</p> <p>▲ Hp</p> <p>◈ Dell</p> <p>● Nokia</p> <p>■ Philips</p>		<p>Q8 Welke merken zijn van geen computer fabrikanten? (meer keuze mogelijk)</p> <p>✓ 1</p> <p>0 0 0</p> <p>Next</p> <p>End quiz now</p> <p>▲ Hp</p> <p>◈ Dell</p> <p>● Nokia ✓</p> <p>■ Philips ✓</p>	
<p>Q9 Hoelang bestaat de Pc al?</p> <p>18</p>  <p>Next</p> <p>0 Answers</p> <p>▲ 50 jaar</p> <p>◈ 35 jaar</p> <p>● 40 jaar</p> <p>■ Meer dan 100 jaar</p>		<p>Q9 Hoelang bestaat de Pc al?</p> <p>✓ 1</p> <p>0 0 0</p> <p>Next</p> <p>End quiz now</p> <p>▲ 50 jaar</p> <p>◈ 35 jaar ✓</p> <p>● 40 jaar</p> <p>■ Meer dan 100 jaar</p>	
<p>Q10 Welk bedrijf heeft de eerst computer op de markt gebracht?</p> <p>19</p>  <p>Next</p> <p>0 Answers</p> <p>▲ IBM</p> <p>◈ Appel</p> <p>● Micosoft</p> <p>■ Linux</p>		<p>Q10 Welk bedrijf heeft de eerst computer op de markt gebracht?</p> <p>✓ 1</p> <p>0 0 0</p> <p>Next</p> <p>End quiz now</p> <p>▲ IBM ✓</p> <p>◈ Appel</p> <p>● Micosoft</p> <p>■ Linux</p>	



2 Hoekenwerk "King or Queen of the ICT"



12 lesuren
= 10 uur

Nu komen we aan het echte werk, hier worden ze door de leerkracht in groepjes verdeeld voor het hoekenwerk. Er zijn 6 hoeken, dus moeten er minstens 2 of 3 leerlingen in een hoek (voorzien voor 12 leerlingen) zitten. De leerkracht overloopt eerst klassikaal wat iedereen juist moet doen in elke hoek. Het wijst zichzelf ook uit. In elke hoek ligt er een stappenplan en opdrachten kaart. Voor dat ze kunnen beginnen aan de opdrachten, moeten ze eerst het stappenplan overlopen. Pas daarna mogen ze aan de opdrachten beginnen. Wanneer dit gedaan is, moeten ze de stappen volgen om alles wat ze gemaakt hebben op te slaan in de map van de leerkracht onder hun eigen naam.

De opdrachten en oefeningen die ze maken op de pc, worden in hun map gezet en worden daarna geëvalueerd.

- De opdrachten van het hoekenwerk tellen elk 10%, samen is dat dan 60% voor het hoekenwerk

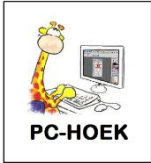
De leerkracht wijst welke groep waar begint en in welke hoek. Ze krijgen daar 2 lesuren de tijd voor per hoek. We gaan er vanuit dat de lessen gebundeld zijn als bloklessen van 2 lesuren. Het is dan de bedoeling dat ze de volgende les doorschuiven naar de volgende groep.

Volgorde gaat van hoek: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6



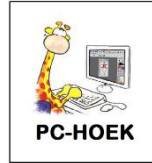
Wanneer de leerlingen de oefeningen gedaan hebben in de hoeken en er is nog tijd over mogen ze het kruiswoordraadsel invullen. Dit kruiswoordraadsel krijgt iedereen in het begin van het hoekenwerk. Dit kunnen ze alleen invullen tijdens het hoekenwerk als ze gedaan hebben met de opdrachten. Het kruiswoordraadsel kunnen ze invullen tijdens het ganse hoekenwerk. Dit is voor extra punten!

Overzicht:



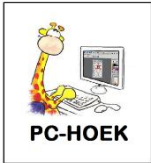
HOEK 1: WORD

- Leren werken in Word
- 2 lesuren
- Pc - hoek



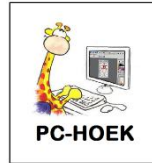
HOEK 4: MAPPEN & BESTANDEN

- Werken met mappen en bestanden
- 2 lesuren
- Pc – hoek



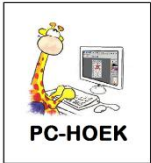
HOEK 2: POWERPOINT

- Leren werken in PowerPoint
- 2 lesuren
- Pc - hoek



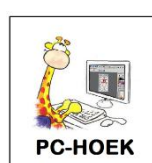
HOEK 5: COMPUTER

- Werken met de computer
- 2 lesuren
- Pc – hoek



HOEK 3: INTERNET BROWSER

- Leren werken met internet
- 2 lesuren
- Pc - hoek



HOEK 6: PAINT

- Leren werken met Paint
- 2 lesuren
- Pc - hoek



2.1 HOEK 1: WORD

Wat is word?

Timing: 5 min.



De leerlingen starten met de inleiding te lezen over wat word precies is.

Haast iedereen kent het tekstverwerkingsprogramma van Windows wel, het erg handige programma Word. Een programma om gemakkelijk teksten te schrijven, dat weet iedereen eigenlijk wel. Wat velen ook nog wel weten is dat er een spellingscontrole bij zit, maar je kunt nog veel meer met Word! Je kunt een prachtige lay-out toevoegen aan jouw tekst. Zodat jouw tekst nog beter de aandacht trekt, zodat jouw tekst nog prettiger gelezen wordt! Ook kan je tabellen aanmaken, afbeeldingen, vormen en een diagram toevoegen. In dit stappenplan gebruik ik word 2007.

Overlopen van het stappenplan.

Timing: 35 min.



De leerlingen dienen het stappenplan te volgen. Het stappenplan is zo opgesteld dat je perfect kan volgen wat je moet doen om het resultaat te bekomen. Het eerste wat de leerlingen gaan leren is om het lettertype te personaliseren. Vervolgens gaan ze naar het tweede deel van het stappenplan. Daar leren ze hoe ze een tabel moeten invoegen in de tekstverwerker en deze kunnen ze maken naar wens. Daarna gaan ze een afbeelding leren invoegen in de tekstverwerker, en als laatste gaan ze het stappenplan overlopen om de lay-out in te voegen en bewerken.

Maken van de opdrachten.

Nadat het gehele stappenplan uitgelegd is, kunnen de leerlingen starten met de opdrachten. De leerlingen starten met de eerste opdracht en trachten om alle opdrachten te maken. Indien ze niet klaar zijn voor dat we wisselen van hoek, zorgen ze ervoor dat hun laatste document ook opgeslagen is. De bijlage bevinden zich op de CD.

Opdracht 1

Timing: 20 min.



- Open een leeg word document.

- Personaliseer het lettertype zoals hieronder beschreven:
 - Lettertype Verdana
 - Punt 11
 - Tekenstijl: vet en cursief
- Ook moet de tekst die in dit document wordt getypt, doorhaalt zijn.
- Vervolgens typ je de tekst:
"Onder deze zin die ik momenteel aan het typen ben ga ik een tabel plaatsen."
- Voeg nu onder de zin die je net getypt hebt een tabel in met 6 kolommen en 3 rijen.
- Omkader de pagina die je net gemaakt hebt.
- Voeg tot slot een watermerk toe met als tekst jullie voornamen in de kleur rood.

Opdracht 2

Timing: 20 min.

**Leerdoel**

De student moet in staat zijn de eigen productiviteit te verhogen door een grondige kennis en gebruikservaring te hebben van snelle cursorverplaatsingen, handige toetsencombinaties, de wijzen waarop tekstdelen kunnen geselecteerd worden, tekst te kopiëren en te plakken, en speciale tekens in te voeren. Voor de verbeterde versie en het document zie Hoek 1.

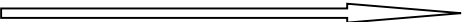
- Open het bestand tekstcorrectie.
- Wanneer het bestand door Word wordt geopend in 'Beveiligde weergave', klik dan op de knop 'Bewerken inschakelen'
- Wanneer je klaar bent sla je het document op onder de naam 'Verbeterde tekst'.

Opdracht 3

Timing: 20 min.



- Open een leeg word document.

- Tik eerst de onderstaande items zonder opmaak in je tekstverwerker.
- Pas de verschillende vormen van opsomming en nummering toe:
 - o Belastingcontrole
 - o Overheidsinstanties
 - o Ontwikkelingsdoelen
 - o Eindtermen
 - o Sociale wetgeving
 - o Bestuursvergadering
- Bijvoorbeeld: 



Opdracht 4 (voor leerlingen die klaar zijn)

Timing: 20 min.



- Open het document 'wijzigen'.
- Verwijder de doorstreepte tekst
- Verwissel de twee laatste alinea's van plaats
- Kopieer de eerste alinea en zet deze achteraan
- Sla het document op als 'wijzigen verbeterd'



2.2 HOEK 2: POWERPOINT

Wat is PowerPoint?

Timing: 5 min.



De leerlingen starten met de inleiding te lezen over wat PowerPoint precies is.

PowerPoint is een programma waarmee je materiaal kunt maken dat je via een projector kunt presenteren. Wanneer je dit materiaal gebruikt voor een rapport of voorstel, wordt dit een 'presentatie' genoemd. Met behulp van PowerPoint kan je schermen maken met kleurrijke tekst en foto's, afbeeldingen, tekeningen, tabellen, grafieken en films, die als bij een diavoorstelling van het ene naar het andere scherm gaan, invoegen. Je kan tekst en afbeeldingen op het scherm tot leven brengen met de animatiefunctie, evenals geluidseffecten en een verhaal toevoegen. Bovendien kan je het materiaal afdrukken om tijdens jouw presentatie uit te delen.

Overlopen van het stappenplan.

Timing: 35 min.



De leerlingen dienen het stappenplan te volgen. Het stappenplan is zo opgesteld dat je perfect kan volgen wat je moet doen om het resultaat te bekomen. Het eerste wat de leerlingen gaan leren is om een lay-out (ontwerp, effect, thema,...) toe te voegen. Vervolgens gaan ze naar het tweede deel van het stappenplan en daar leren ze hoe ze een aangepaste animatie moeten toevoegen. Tot slot gaan ze leren hoe ze een overgang naar een volgende dia moeten invoegen.

Maken van de opdrachten.

Nadat het gehele stappenplan uitgelegd is, kunnen de leerlingen starten met de opdrachten. De leerlingen starten met de eerste opdracht en trachten om alle opdrachten te maken. Indien ze niet klaar zijn voor dat we wisselen van hoek, zorgen ze ervoor dat hun laatste document ook opgeslagen is. De bijlage (PowerPoint schroevendraaiers en tangen) bevindt zich op de CD.

Opdracht 1

Timing: 25 min.



- Open PowerPoint
- Wijzig het thema naar: stroom.
- Wijzig de kleuren van het thema naar: civiel.
- Kies voor het lettertype zonnwende
- Wijzig het effect van dit ontwerp naar Urban.
- Typ nu als titel: "Het grote voetbaltoernooi"
- Typ als ondertitel: "Van pluimpjes tot Senioren"
- Voeg een nieuwe dia toe.

- Zorg voor een overgang genaamd: oplossen.
- Typ als titel: "Pluimpjes"
- Typ onder in het tekstvak: "De pluimpjes starten op 26 mei.
- Zorg nu dat dit tekstvak binnenvliegt na 23 seconden.
- Test de diavoorstelling door op F5 te drukken en kijk alles na.

Opdracht 2**Timing: 35 min.**

- Open de PowerPoint 'schroevendraaiers & tangen'.
- Zorg dat de eerst 7 dia's overgaan na 15 seconden.
- De dia's van 7 tot 19 moeten overgaan na 20 seconden of wanneer je op de muis klikt.
- De laatste 7 dia's moeten overgaan na 18 seconden.
- Plaats bij elke dia een ander overgang en zorg voor een gemiddelde snelheid.
- Verplaats dia 8 naar plaats 19.
- Dia 7 moet nog eens terugkomen na dia 24 ter herhaling.
- Verander het ontwerp naar 'stroom'.
- Zorg dat bij dia 2 de 3 alinea's apart binnenvliegen wanneer je op de linkermuisknop drukt.
- Wissel de afbeeldingen van plaats bij dia 6 en laat ze allebei tezamen binnenvliegen.
- Nummer bij dia 17 de verschillende tangen en laat ze 1 voor 1 binnenvliegen, eerst de nummer en vervolgens de foto.
- Verander het effect naar 'oorsprong'
- Wijzig bij dia 21 het lettertype naar:
 - o Verdana
 - o 12 pnt
 - o Tekstkleur rood
 - o Dubbele onderstrepingslijn
 - o Doorhaal de eerste alinea
- Wijzig de opsommingtekens van de laatste dia in nummer en schrijf voor elk nummer telkens 'Stap'.
- Sla het document op onder de naam 'verbeterd schroevendraaiers & tangen'

2.3 HOEK 3: INTERNET BROWSER



Wat is Internet browser

Timing: 5 min.



De leerlingen starten met de inleiding te lezen over wat Internet browser precies is.

Een browser is een programma die HTML-code en CSS code van een website omzet in een grafische en opgemaakte vorm zodat er interactief van een pagina gebruikt kan worden gemaakt. Tegenwoordig zijn er heel veel gratis browsers beschikbaar om op het web te surfen. Vroeger had je alleen internet Explorer en Netscape Navigator. De tijden van beperkte keuze zijn voorbij. Inmiddels zijn naast Firefox en internet Explorer ook andere browsers op de markt zoals Google Chrome,, Opera browser en Safari. Tegenwoordig zijn dit de belangrijkste en beste browsers.

Overlopen van het stappenplan.

Timing: 35 min.



De leerlingen dienen het stappenplan te volgen. Het stappenplan is zo opgesteld dat je perfect kan volgen wat je moet doen om het resultaat te bekomen. Het eerste wat de leerlingen gaan leren is om een startpagina in te stellen. Vervolgens gaan ze naar het tweede deel van het stappenplan en daar leren ze hoe ze een favoriete website die ze vaak bezoeken kunnen toevoegen aan hun lijst met favorieten. Tot slot gaan ze leren hoe ze browsergegevens in Google Chrome moeten verwijderen (hier leren ze ook op welke termijn ze gaan wissen).

Maken van de opdrachten.

Nadat het gehele stappenplan uitgelegd is, kunnen de leerlingen starten met de opdrachten. De leerlingen starten met de eerste opdracht en trachten om alle opdrachten te maken. Indien ze niet klaar zijn voor dat we wisselen van hoek, zorgen ze ervoor dat hun laatste document ook opgeslagen is.

Opdracht 1

Timing: 15 min.



- Open Internet Explorer
- Stel de zoekmachine www.google.be in als startpagina.
- Zet volgende websites in de favorieten: www.nieuwsblad.be, www.thomasmore.be (schoolwebsite)
- Verwijder de zoekgeschiedenis.

Opdracht 2

Timing: 25 min.



- Open Internet Explorer
- Ga naar de website www.kadaza.nl. Kadaza is een website waar uw favoriete zoekmachines en websites overzichtelijk bij elkaar staan.
- Typ www.google.nl in en klik op Enter. Er verschijnt nu een scherm met een lege balk. Daar vult u in: Samen Online Nederland. Vervolgens klikt u op Zoeken. Nu verschijnen alle zoekresultaten van Google.
- Let op: Bij zoekopdrachten hoeft u alleen trefwoorden in te vullen, dus geen www. Dat gebruikt u alleen als u een internetadres typt in de adresbalk.
- Ga met de muis naar de onderstreepte tekst van de eerste website die Google heeft gevonden. Verandert de muispijl in een handje? Dat betekent dat u kunt klikken. Nu krijgt u de website van Samen Online Nederland te zien.
- Ga nu zelf zoeken op een onderwerp naar keuze.

Opdracht 3

Timing: 20 min.



- Open Google Chrome
- Tracht in Google Chrome de zoekgeschiedenis te verwijderen.
- Zorg dat wanneer je Google Chrome opent, dat de website www.hln.be onmiddellijk opent.
- Als je een nieuw tabblad opent dient de site www.wikipedia.be te openen.
- Zorg dat de zoekgeschiedenis van het laatste uur gewist wordt.
- Plaats de volgende websites bij favorieten:
 - o www.gva.be
 - o www.bdb.be
 - o www.meteovista.be
 - o www.hln.be
 - o www.nieuwsblad.be
 - o www.klj.be
 - o www.wikipedia.be



2.4 HOEK 4: MAPPEN & BESTANDEN

Wat zijn mappen en bestanden?

Timing 5 min.



De leerlingen starten met de inleiding te lezen over wat mappen en bestanden precies zijn.

Mappen kan je gebruiken om op een handige en overzichtelijke manier bestanden op te slaan. In dit stappenplan wordt duidelijk wat mappen en bestanden nu juist zijn. Je leert onder andere hoe je mappen aanmaakt, hoe je de naam van de mappen verandert, hoe je binnen een map nog een submap aanmaakt enzovoort. Ook leer je in dit stappenplan hoe je bestanden verplaatst naar mappen en hoe je bestanden in mappen opslaat.

Overlopen van het stappenplan.

Timing: 40 min.



De leerlingen dienen het stappenplan te volgen. Het stappenplan is zo opgesteld dat je perfect kan volgen wat je moet doen om het resultaat te bekomen. Het eerste wat de leerlingen gaan leren is hoe je een nieuwe map aanmaakt op het bureaublad. Vervolgens gaan ze naar het tweede deel van het stappenplan en daar leren ze hoe je de naam van een map verandert. In het 3^{de} deel van het stappenplan leren ze hoe je bestanden verplaatst naar een map. Dan leren ze hoe je in een map enkele submappen aanmaakt. Vervolgens leren ze hoe je het pictogram van de map wijzigt. In de laatste stap van het stappenplan leren de leerlingen hoe ze een bestand opslaan in een submap.

Maken van de opdrachten.

Timing: 50 min.



Nadat het gehele stappenplan uitgelegd is, kunnen de leerlingen starten met de opdrachten. De leerlingen starten met de eerste opdracht en trachten om alle opdrachten te maken. Indien ze niet klaar zijn voor dat we wisselen van hoek, zorgen ze ervoor dat hun laatste document ook opgeslagen is. Het is uiterst belangrijk dat de leerlingen zeker de opdrachten die ze gemaakt hebben opslaan in de map van de leerkracht.

Opdracht 1

Timing: 25 min.



- Maak een nieuwe map aan op je bureaublad en noem de map naar jouw naam (Voornaam en Achternaam), voorbeeld: Jan Marens
- Verander het pictogram van deze map naar een pictogram naar keuze.
- Maak in de net gemaakte map 5 nieuwe (sub)mappen en noem deze:
 - Aardrijkskunde
 - Biologie
 - Wiskunde
 - Geschiedenis
 - Frans
- Open de map 'Leerkracht' die de leerkracht op jouw pc heeft geplaatst en kopieer het bestand 'De Franse revolutie' dat in deze map staat naar je net gemaakte (sub)map geschiedenis.
- Maak nog 2 mappen aan binnen de map Aardrijkskunde en noem deze 'Reliëf' en 'Toerisme'
- Kopieer je net gemaakte map in de map van de leerkracht.
- Verwijder de map van het bureaublad.

Opdracht 2

Timing: 25 min.



- Maak een nieuwe map aan op je bureaublad en noem de map naar jouw naam (Voornaam en Achternaam), voorbeeld: Jan Marens
- Verander het pictogram van deze map naar een pictogram naar keuze.
- Maak binnen deze map submappen voor al jouw vakken. (voorbeeld: een submap voor Frans, een submap voor Wiskunde,...)
- Sla in elke submap een leeg word bestand op dat je opslaat onder de naam van de submap. (voorbeeld: submap Frans → bestand opslaan in de submap onder de naam 'Frans')
- Kopieer vervolgens de map die je hebt gemaakt naar de map van de leerkracht.

2.5 HOEK 5: COMPUTER



Wat is de computer?

Timing: 5 min.



De leerlingen starten met de inleiding te lezen over wat de PC precies is.

Iedereen kent wel een PC, het is een toestel geworden dat vandaag de dag onmisbaar is. Leerlingen gebruiken het onder andere om taken te maken op de computer of om opzoekwerk te verrichten. Toch zijn er vele dingen die leerlingen nog niet over de PC weten, onder andere hoe je opzoekt hoeveel geheugen je PC heeft, hoe je de bureaubladachtergrond verandert enzovoort.

Overlopen van het stappenplan.

Timing: 40 min.



De leerlingen dienen het stappenplan te volgen. Het stappenplan is zo opgesteld dat je perfect kan volgen wat je moet doen om het resultaat te bekomen. Het eerste wat de leerlingen gaan leren is hoe je de PC op een correcte manier aansluit. Vervolgens leren de leerlingen hoe je te weten komt wat het geheugen is van de PC. In de 3^{de} stap leren ze hoe ze de bureaubladachtergrond kunnen veranderen in een afbeelding naar keuze of hoe ze de achtergrond veranderen in een standaard afbeelding die al op de computer staat. Hierna leren ze hoe ze programma's kunnen opzoeken in de zoekbalk. Als laatste stap leren de leerlingen hoe ze de beeldschermresolutie te weten komen van de PC.

Maken van de opdrachten.

Timing: 50 min.



Nadat het gehele stappenplan uitgelegd is, kunnen de leerlingen starten met de opdrachten. De leerlingen starten met de eerste opdracht en trachten om alle opdrachten te maken. Indien ze niet klaar zijn voor dat we wisselen van hoek, zorgen ze ervoor dat hun laatste document ook opgeslagen is. De bijlagen bevinden zich op de CD.

Opdracht 1

Timing: 20 min.



- Open een word document en los onderstaande vragen op.

- Geef het stappenplan voor de PC op de juiste manier aan te sluiten.
- Start je PC op en ga na welke processor dat jouw PC heeft.
- Zoek een afbeelding naar keuze en verander dit als bureaubladachtergrond. Maak hieronder zelf een stappenplan hoe je de achtergrond van je bureaublad verandert.
- Zijn onderstaande programma's aanwezig op jouw PC? (tip: zoek de programma's op in de zoekbalk). Als het programma aanwezig is op jouw PC plaats je een kruisje bij "Aanwezig".

Programma	Aanwezig
Word	
Windows Movie Maker	
Paint	
Skype	
Photoshop	
Wordpad	

- Wat is de resolutie van het beeldscherm van jouw PC?
- Sla het document op in de map van de leerkracht onder de naam: jouw naam_opdracht 2. (voorbeeld: Luc Borm_opdracht 2)

Opdracht 2

Timing: 30 min.



- Zoek op internet onderstaande vragen op en zet ze in een word bestand.
 - Wanneer is de eerste PC gemaakt?
 - Welke programma's staan standaard op jouw PC en hoeft je dus niet te downloaden?
 - Welke verschillende merken in PC 's bestaan er?
 - Welke verschillende attributen kan je aansluiten op de USB poorten van je PC? (voorbeeld: computermuis)
 - Vergelijk de oude PC met de PC van nu, welke verschillen zijn er? (voorbeeld: de nieuwe PC heeft een kleurenscherm en de oude niet)
 - Sla het document op in de map van de leerkracht onder de naam: jouw naam_opdracht 2. (voorbeeld: Luc Borm_opdracht 2)



2.6 HOEK 6: PAINT

Wat is Paint?

Timing: 5 min.



De leerlingen starten met de inleiding te lezen over wat paint precies is.

De meeste leerlingen kennen het programma 'Paint'. Paint is een programma dat standaard op iedere PC staat. Het programma wordt gebruikt om te tekenen. Met Paint kan je dus onder andere afbeeldingen bewerken, je kan de grootte van de afbeelding aanpassen, je kan de afbeelding bijsnijden of je kan de afbeelding spiegelen of draaien. Je kan ook zelf vormen tekenen of vaste vormen toevoegen en deze erna inkleuren.

Overlopen van het stappenplan.

Timing: 45 min.



De leerlingen dienen het stappenplan te volgen. Het stappenplan is zo opgesteld dat je perfect kan volgen wat je moet doen om het resultaat te bekomen. Het eerste wat de leerlingen gaan leren is om afbeeldingen te kopiëren naar Paint en deze te bewerken, vervolgens leren ze hoe je teksten van bijvoorbeeld een word bestand kopieert. Hierna leren ze hoe ze vormen moeten toevoegen en hoe ze vrije vormen tekenen met de pen of met de kwasten. In de volgende stap leren ze hoe ze een vorm moeten inkleuren met een kleur naar keuze. In de voorlaatste stap leren ze hoe je een tekstvlak invoegt op het tekenbord en hoe je erin teksten typt. Als laatste stap leren ze hoe je een Paint bestand opslaat.

Maken van de opdrachten.

Timing: 50 min.



Nadat het gehele stappenplan uitgelegd is, kunnen de leerlingen starten met de opdrachten. De leerlingen starten met de eerste opdracht en trachten om alle opdrachten te maken. Indien ze niet klaar zijn voor dat we wisselen van hoek, zorgen ze ervoor dat hun laatste document ook opgeslagen is.

Opdracht 1

Timing: 10 min.



- Kies een afbeelding naar keuze op internet en zorg ervoor dat hij op het tekenbord van Paint komt. Zorg ervoor dat de afbeelding niet te groot is zodat de foto volledig op de pagina staat.
- Spiegel de afbeelding horizontaal.
- Voeg een vorm naar keuze toe en plaats hem naast de afbeelding, vul de vorm op in de kleur groen.
- Voeg naast deze afbeelding en vorm ook een tekstvlak toe en schrijf hierin 'Opdracht 1,a'
- Sla deze opdracht op in de map 'Leerkracht' onder de naam 'Opdracht 1,a -voor- + achternaam'. Voorbeeld: Opdracht 1,a - Jan Beerk

Opdracht 2

Timing: 10 min.



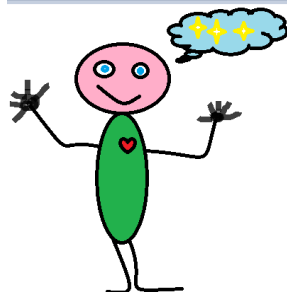
- Open het Word document dat in de map 'Leerkracht' staat en zorg ervoor dat de tekst die op het document staat, gekopieerd -
- Teken met de **pen** een vorm naar keuze.
- Teken ernaast ook een vorm naar keuze met de kwastvorm 'Krijt'
- Sla deze opdracht op in de map 'Leerkracht' onder de naam 'Opdracht 1,a -voor- + achternaam'. Voorbeeld: Opdracht 1,B - Jan Beerk

Opdracht 3

Timing: 30 min.



- Teken nu zelf een tekening met Paint, gebruik alles wat je geleerd hebt (kwasten, vormen toevoegen, inkleuren,...). Wees creatief!
- Sla deze opdracht op in de map 'Leerkracht' onder de naam 'Opdracht 1,a -voor- + achternaam'. Voorbeeld: Opdracht 1,C - Jan Beerk



3 Herhalingspel

**30 minuten**

In dit onderdeel van 'Kings en Queens' van de ICT gaan we alles herhalen wat de leerlingen gezien hebben in het hoekenwerk. Voor deze opdracht gebruiken ze geen computer meer maar gaan ze alles herhalen in een spelvorm.

Er worden nieuwe groepjes gemaakt van ongeveer vier leerlingen per groep. Elke groep krijgt dan de nodige benodigdheden en instructies voor het spel (zie bijlage, herhalingspel).

- Het herhalingspel staat niet op punten voor het techniekproject, dit is herhaling voor de leerlingen, vooraleer ze aan de 'afsluitende quiz' beginnen.

3.1 KING OF QUEEN VAN HET ICT/ GANZENBORD

De kinderen gaan in groep het ICT ganzenbord spel spelen.

Het is heel duidelijke per groep hebben de leerlingen een spelbord met de nodige aantal spelkaarten en pionnen liggen. Ze hebben ook per groep een instructiekaart liggen waar alle nodig info opstaat. Zo kunnen de leerlingen zelfstandig te werk voor het starten van het herhalingspel.

4 Afsluitende quiz



15 minuten

In het laatste deel van het project gaan we opzoek naar 'Kings en Queens' van de ICT. Dit kunnen ze worden als ze het laatste deel van het project invullen/ maken. Dit is een afsluitende quiz.

Dan wordt er gekeken naar de evaluatie van de verschillende opdrachten, eerst naar die van de hoeken 60%, en de afsluitende quiz 40%, zijn ze hier op geslaagd voor dit project dan krijgen ze een diploma "King or Queen in the CT" uitgereikt (zie bijlage diploma).

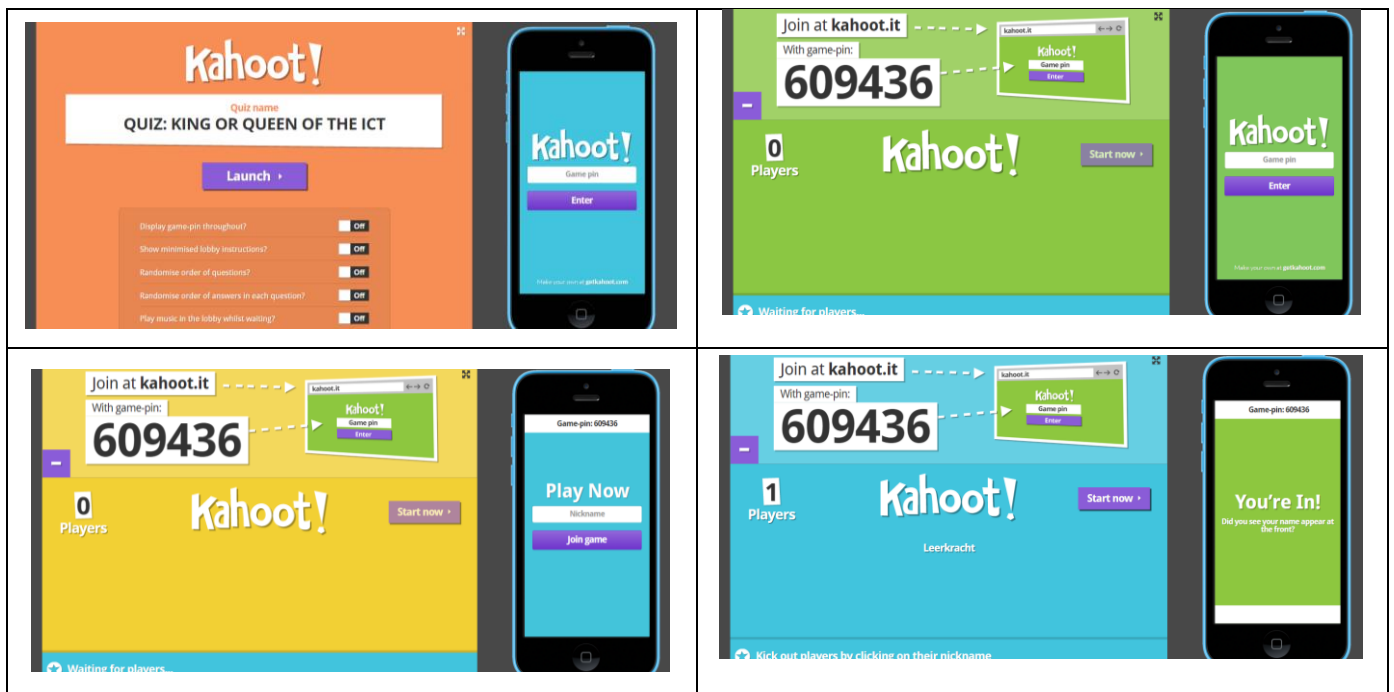
- De afsluitende quiz staat nog op 30% van het totaal van het techniekproject/ hoekenwerk

4.1 QUIZ: KING OR QUEEN OF THE ICT

Je kan de quiz vinden door te surfen naar www.kahoot.it, daar ga je een account aanmaken als je dit nog niet hebt. Anders kan je via 'sign in' je gewoon aanmelden. Als je bent aangemeld ga je naar 'Public kahoots' en zoek je onder de naam 'QUIZ: KING OR QUEEN OF THE ICT' de quiz en zo kan je starten.

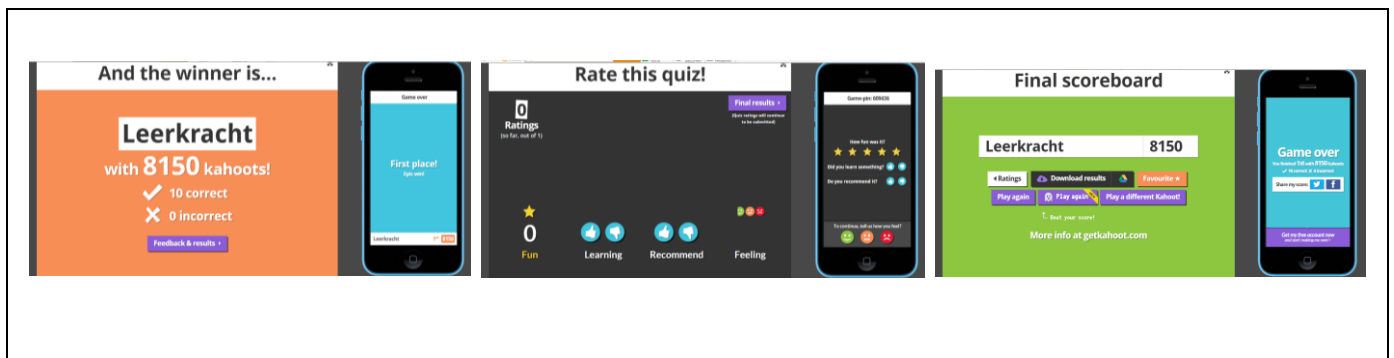
De leerlingen volgen eerst de stappen op het scherm:

Ze surfen naar kahoot.it



<p>Wat betekend ICT nu juist?</p> <p>14</p> <p>0 Answers</p> <p> <input type="radio"/> Informatie en Computer Technologie <input type="radio"/> Internet en Computer Technologie <input type="radio"/> Informatie en Communicatie Technologie <input type="radio"/> Internet en Communicatie techniek </p>	<p>Wat betekend ICT nu juist?</p> <p>1</p> <p>0 0 0</p> <p> <input checked="" type="radio"/> Informatie en Computer Technologie <input type="radio"/> Internet en Computer Technologie <input type="radio"/> Informatie en Communicatie Technologie <input type="radio"/> Internet en Communicatie techniek </p> <p>Correct</p> <p>+ 676 Points</p> <p>You're now in 1st place.</p>
<p>Q2 Voor viug een tekst in te bewerken gebruik ik het programma?</p> <p>19</p> <p>0 Answers</p> <p> <input type="radio"/> kladblok <input type="radio"/> Paint <input type="radio"/> Powerpoint <input type="radio"/> Word </p>	<p>Q2 Voor viug een tekst in te bewerken gebruik ik het programma?</p> <p>1</p> <p>0 0 0</p> <p> <input type="radio"/> kladblok <input type="radio"/> Paint <input checked="" type="radio"/> Powerpoint <input type="radio"/> Word </p> <p>Correct!</p> <p>775 Kahoots for you.</p> <p>You're now in 1st position.</p>
<p>Q3 Kan je u PowerPoint opslaan als een PDF - document?</p> <p>18</p> <p>0 Answers</p> <p> <input type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nee, alleen als presentatie <input type="radio"/> Nee, wel JPG (foto - bestand) <input type="radio"/> Nee, maar wel als een MPEG4 - video - bestand </p>	<p>Q3 Kan je u PowerPoint opslaan als een PDF - document?</p> <p>1</p> <p>0 0 0</p> <p> <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nee, alleen als presentatie <input type="radio"/> Nee, wel JPG (foto - bestand) <input type="radio"/> Nee, maar wel als een MPEG4 - video - bestand </p> <p>Correct!</p> <p>700 Kahoots for you.</p> <p>You're now in 1st position.</p>
<p>Q4 Bij een PowerPoint presentatie kan je video's toevoegen?</p> <p>11</p> <p>0 Answers</p> <p> <input type="radio"/> Nee, enkel muziek <input type="radio"/> Ja, via video op mijn pc <input type="radio"/> Ja, maar dan online <input type="radio"/> Nee, wel een scherm opname maken </p>	<p>Q4 Bij een PowerPoint presentatie kan je video's toevoegen?</p> <p>1</p> <p>0 0 0</p> <p> <input type="radio"/> Nee, enkel muziek <input checked="" type="radio"/> Ja, via video op mijn pc <input type="radio"/> Ja, maar dan online <input type="radio"/> Nee, wel een scherm opname maken </p> <p>Correct!</p> <p>825 Kahoots for you.</p> <p>You're now in 1st position.</p>
<p>Wat betekenen de letters van de onderstaande foto?</p> <p>16</p> <p>0 Answers</p> <p> <input type="radio"/> World Wide Wait <input type="radio"/> Web World Wide <input type="radio"/> Wide World Web <input type="radio"/> World Wide Web </p>	<p>Wat betekenen de letters van de onderstaande foto?</p> <p>1</p> <p>0 0 0</p> <p> <input type="radio"/> World Wide Wait <input type="radio"/> Web World Wide <input type="radio"/> Wide World Web <input checked="" type="radio"/> World Wide Web </p> <p>Correct</p> <p>+ 760 Points</p> <p>You're now in 1st place.</p>

<p>Q6 Welke van deze zijn geen zoekmachines op het internet?</p> <p>18</p> <p>Kah t!</p> <p>Next</p> <p>Answers</p> <p>Facebook Google</p> <p>Bing Yahoo</p>		<p>Q6 Welke van deze zijn geen zoekmachines op het internet?</p> <p>1</p> <p>Facebook Google</p> <p>Bing Yahoo</p>	
<p>Q7 Mappen dient alleen om tekst documenten in te plaatsen?</p> <p>17</p> <p>Next</p> <p>Answers</p> <p>Ja, alleen tekst documenten Nee, je kan er alles in plaatsen</p> <p>Alleen voor muziek Voor nog meer mappen in te plaatsen</p>		<p>Q7 Mappen dient alleen om tekst documenten in te plaatsen?</p> <p>1</p> <p>Ja, alleen tekst documenten Nee, je kan er alles in plaatsen</p> <p>Alleen voor muziek Voor nog meer mappen in te plaatsen</p>	
<p>Q8 Welke kabel moet er in poort nummer 14?</p> <p>19</p> <p>Next</p> <p>Answers</p> <p>HDMI - kabel VGA - kabel</p> <p>USB - kabel LAN - kabel</p>		<p>Q8 Welke kabel moet er in poort nummer 14?</p> <p>1</p> <p>HDMI - kabel VGA - kabel</p> <p>USB - kabel LAN - kabel</p>	
<p>Q9 Welke draadloze verbinding gebruiken we voor de pc?</p> <p>19</p> <p>Kah t!</p> <p>Next</p> <p>Answers</p> <p>LAN aansluiting Infrarood</p> <p>Bluetooth WIFI</p>		<p>Q9 Welke draadloze verbinding gebruiken we voor de pc?</p> <p>1</p> <p>LAN aansluiting Infrarood</p> <p>Bluetooth WIFI</p>	
<p>Q10 Is paint een standaard programma op Windows computers?</p> <p>18</p> <p>Next</p> <p>Answers</p> <p>Dit zit bij het office-pakket Ja</p> <p>Nee, moet je nog downloaden Dat is een app</p>		<p>Q10 Is paint een standaard programma op Windows computers?</p> <p>1</p> <p>Dit zit bij het office-pakket Ja</p> <p>Nee, moet je nog downloaden Dat is een app</p>	



Bijlagen

- Hoek 1: Word

- Stappen en opdrachten kaart
- Bijlage 1: toepassingsprogramma's Word
- Bijlage 2: ontwikkelingssamenwerking Word

- Hoek 2: PowerPoint

- Stappen en opdrachten kaart
- Bijlage: PowerPoint schroevendraaiers & tangen

- Hoek 3: Internet browser

- Stappen en opdrachten kaart

- Hoek 4: Mappen & bestanden

- Stappen en opdrachten kaart

- Hoek 5: Computer

- Stappen en opdrachten kaart

- Hoek 6: Paint

- Stappen en opdrachten kaart

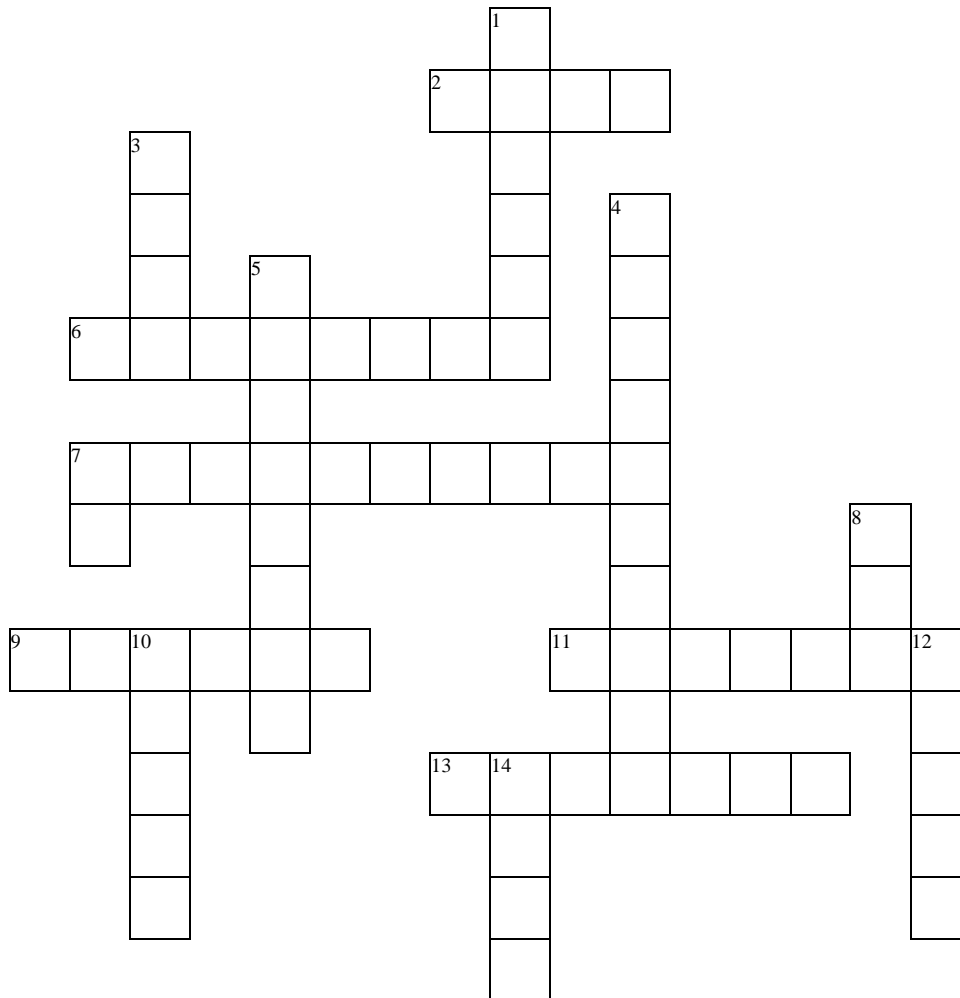
- Herhalingspel: King of Queen van het ICT/ ganzenbord

- Instructiekaart spel
- Spelbord
- Spelkaarten
- Pionnen
- Dobbelstenen

- **Kruiswoordraadsel**

King or Queen of the ICT

Kruiswoordraadsel ICT

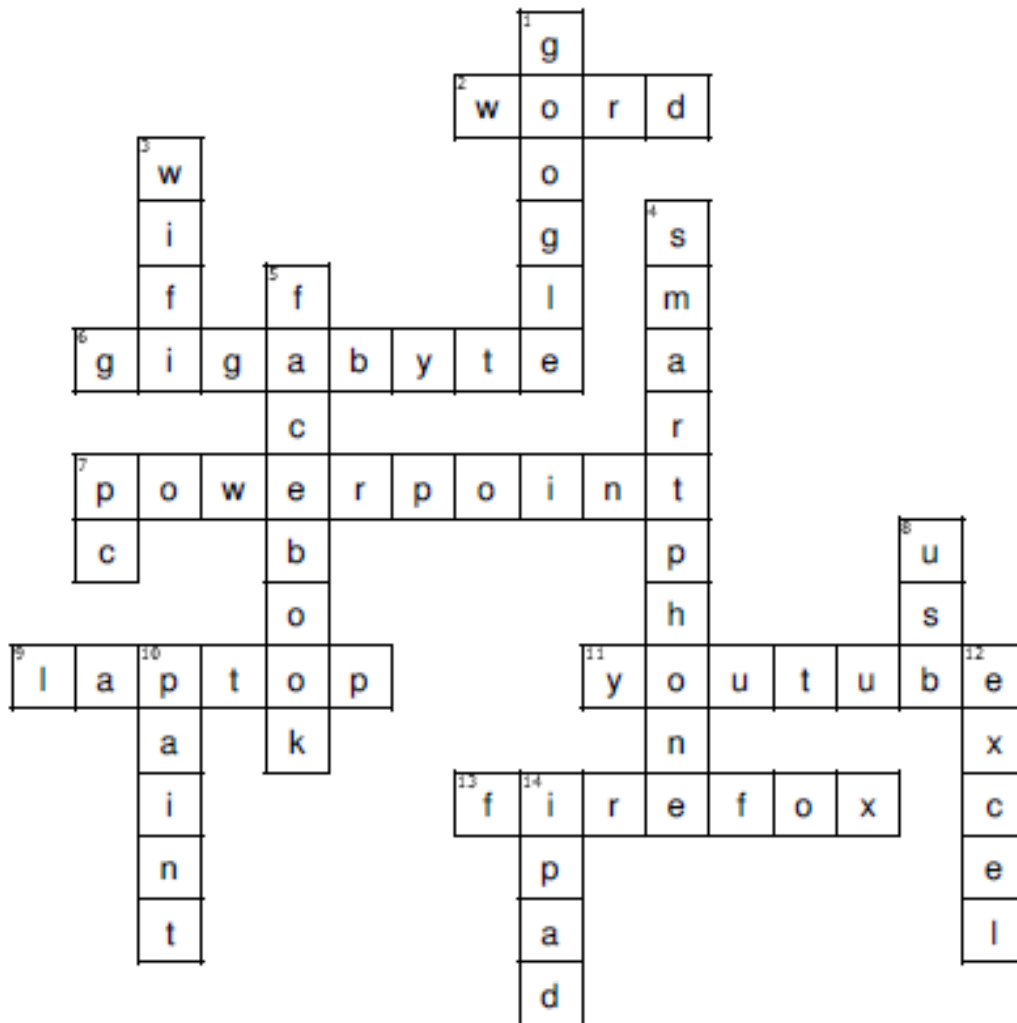
**Across**

- 2.** Office tekst programma
- 6.** GB
- 7.** Presentatie maken
- 9.** Schootcomputer
- 11.** video's bekijken
- 13.** Internet programma

Down

- 1.** Zoekmachine op het internet
- 3.** Draadloze verbinding
- 4.** gsm
- 5.** Sociale media programma
- 7.** Personal computer
- 8.** Poort in je pc, om iets aan te sluiten
- 10.** Teken, kleuren, vormen maken doen we met
- 12.** Tabellen programma (office)
- 14.** zak computer

King or Queen of the ICT



Across

- 2. Office tekst programma
- 6. GB
- 7. Presentatie maken
- 9. Schootcomputer
- 11. video's bekijken
- 13. Internet programma

Down

- 1. Zoekmachine op het internet
- 3. Draadloze verbinding
- 4. gsm
- 5. Sociale media programma
- 7. Personal computer
- 8. Poort in je pc, om iets aan te sluiten
- 10. Teken, kleuren, vormen maken doen we met
- 12. Tabellen programma (office)
- 14. zak computer

- Ontwerpfiche techniekproject B-stroom ICT

VERKENNINGSGEBIED: **ICT** (INFORMATIE EN COMMUNICATIE TECHNOLOGIE)

KING OR QUEEN OF THE ICT

HANTEREN

1) Onderzoeksoopdrachten:

- Informatie:
 - Browser
 - Links
- Practicum:
 - Teksten opmaken
 - Accounts (mailen)

→ Gebruikte didactiek bij onderzoeksoopdrachten: **Hoekenwerk en individueel werk**

2) Realisatie(s): ontwerpen, aanpassen, gebruiksklaar maken, optimaliseren:

DEEL 1: INLEIDING PROJECT/ HOEKENWERK

ICT quiz

- Voorkennis testen leerlingen over ICT
- Voor groepen te maken (iemand die zwakker scoort bij iemand beter enz..)
- Individueel
- Quiz laten invullen via ipad of pc
- Programma quiz Kahoot

Tijd: Inleiding project + quiz = 30 minuten

DEEL 2: HOEKENWERK

6 groepen maken (schatten voor 12 a 15 leerlingen),

- Met 2 of 3 in een groep (meer niet, anders gaat de ene meer doen als de andere)
- Krijgen stappenplan en opdracht van de leerkracht, wat ze moeten uitvoeren in het programma (zie onderwerp hieronder). Het groepje moet over het onderwerp zowat expert worden van elke hoek.
- Via het hoekenwerk gaan ze om de 2 lesuren doorschuiven van hoeken.
 - Onderwerpen:
 - Word
 - PowerPoint
 - Internet browser
 - Account aanmaken (pc/ mail)
 - Mappen/ bestanden toevoegen
 - Programma's installeren en verwijderen
 - Paint

Tijd: Per hoek krijgen de leerlingen 2 lesuren, dan schuiven ze door naar een andere hoek.

DEEL 3: HERHALINGSSPEL

Hier gaan de leerlingen in een spelvorm alles gaan herhalen wat ze gezien hebben. Dit doen ze via het ICT/ ganzenbord spel.

DEEL 4: AFSLUITENDE QUIZ

Op het einde krijgen alle leerlingen een quiz om te testen of ze allemaal expert geworden zijn in alle hoeken.

In de quiz staan verschillende vragen over de onderwerpen of handelingen die de leerlingen hebben uitgevoerd.

Tijd: maken van quiz = 30 minuten

Evaluatie op:

- Opdrachten hoekenwerk = 60%
- Maken van eindquiz 40%

→ Gebruikte didactiek bij realisatie: **groepswork en hoekwork**

BEGRIJPEN

Inhouden/leerstof:

- Programma's:
 - Besturingsprogramma (windows)
- Technieken/ handelingen:
 - Besturingsprogramma's (kopiëren, knippen, plakken, toetsenbord gebruiken...)
 - Officepakket teksten (tekst en/of afbeelding invoeren, opmaken, sjabloon invullen.
 - Officepakket opmaak (tekst en/of afbeelding invoeren, invoegen...)
 - Grafische paint (lijnen en vormen tekenen...)

→ Didactiek tijdens begrijpen: **Klassikaal, onderzoekopdrachten, actiekaarten en via ICT**

DUIDEN

Inhouden/leerstof:

- Impact:
 - Eigen leefwereld
- Beroepen
- Afspraken:
 - Normen

→ Didactiek tijdens duiden: **ICT opdrachten**

EVALUATIE: Attitudes en samenwerking tijdens hoekenwerk, opdrachten tijdens het hoekenwerk en de evaluatie quiz op het einde om na te gaan dat de doelstellingen bereikt zijn.

- Diploma: "King of Queen in de ICT"



Hierbij verklaren wij dat

Naam leerling

een volwaardige *King of Queen in de ICT* is.

Dhr. Verschooten
Leerkracht: Mechanica - Techniek

Dhr. Lefevre
Leerkracht: Mechanica - Techniek

Dhr. Meulebroek
Leerkracht: Mechanica - techniek

Datum / /201

- Verslagen/ bijeenkomsten/ logboek

Verslag vergaderingen		
Aanwezige:	Datum: 13/02/2015	Tijd: 1 uur
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Robin Lefevre (<i>verslaggever</i>) ➤ Thomas Verschooten ➤ Kristof Meulebroek 		
Bespreken takenkaart <ul style="list-style-type: none"> ➔ Besproken in groep 		
Kiezen van groepen <ul style="list-style-type: none"> ➔ Eerst twijfel tussen om nog een andere groep samen te stellen ➔ Conclusie, groep: Thomas, Robin en Kristof (hebben wel dezelfde vakken, maar het was ok voor de docent). 		
Kiezen uit verkenningsgebied / toepassingsgebied <ul style="list-style-type: none"> ➔ Kristof bracht het verkenningsgebied: ICT aan ➔ Keken eerst nog de anderen mind maps na ➔ Conclusie groep: Werken met verkenningsgebied ICT 		
Brainstormen over onderwerp <ul style="list-style-type: none"> ➔ Waren er nog niet goed uit ➔ Bespreken en vragen info later op de volgende vergadering 		
Afspreken volgende vergadering <ul style="list-style-type: none"> ➔ Volgende les techniek 20 maart 		
Tegen volgende bijeenkomst: <ul style="list-style-type: none"> - Iedereen kijkt na en bedenkt iets wat we kunnen doen rond het verkenningsgebied: ICT 		

Verslag vergaderingen		
Aanwezige:	Datum: 20/02/2015	Tijd: 1 uur
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Robin Lefevre ➔ afwezig ➤ Thomas Verschooten (<i>verslaggever</i>) ➤ Kristof Meulebroek 		

Brainstormen over onderwerp

- ➔ Thomas en Kristof bespreken wat we kunnen doen, nemen mind map erbij
- ➔ Schrijven paar ideeën op

Wat gaan we doen?

- ➔ Docent komt mee overleggen over het concept
- ➔ Vullen ontwerpfiiche aan
- ➔ Kristof typt tegen volgende vergadering het concept uit en de ontwerpfiiche
- ➔ Sturen daarna hun concept/ ontwerpfiiche door naar hun docent voor feedback

Afspreken volgende vergadering

- ➔ Nog af te spreken (Thomas en Kristof zijn in les van 6 maart afwezig)

Tegen volgende bijeenkomst:

- Kristof schrijft het concept uit en vraagt feedback aan mevrouw De Puyssseleir
- Kijken wie de verslagen uitschrijft

Verslag vergaderingen

Aanwezige:

Datum: 24/03/2015

Tijd: 30 min.

- Robin Lefevre
- Thomas Verschooten
- Kristof Meulebroek (*verslaggever*)

Bespreken concept samen met mevrouw De Puyssseleir

- ➔ Kristof legt uit hoe het concept in elkaar zit
- ➔ Deel 1 is goed
- ➔ Deel 2 wordt aangepast
- ➔ Krijgen goede weetjes en tips mee
- ➔ Veranderen en vullen concept verder aan

Tegen volgende bijeenkomst:

- Kristof verandert het concept en werkt de verslagen bij
- Iedereen begint eens na te gaan hoe we het concept best gaan uitwerken
- ➔ Tegen volgende vergadering: verdeling en uitwerking van het techniekproject

Verslag vergaderingen

Aanwezige:

Datum: 27/03/2015

Tijd: 30 min.

- Robin Lefevre
- Thomas Verschooten
- Kristof Meulebroek (*verslaggever*)

Bespreken het concept en wie doet wat: (uitvoering)

- ➔ Inleiding: quiz → Kristof
- ➔ Deel 3: eind quiz → Kristof
- ➔ Uitwerken van de bundel (stappen plan) → Kristof
- ➔ Samen brengen van alle documenten in één stijl en document → Kristof
- ➔ Word (Deel 1: taak groepswork) → Thomas
- ➔ PowerPoint (Deel 1: taak groepswork) → Thomas
- ➔ Internet browser (Deel 1: taak groepswork) → Thomas
- ➔ Mappen/ bestanden toevoegen (Deel 1: taak groepswork) → Robin
- ➔ Programma's installeren en verwijderen (Deel 1: taak groepswork) → Robin
- ➔ Paint (Deel 1: taak groepswork) → Robin
- ➔ Deel 2: Korte doe-opdracht (individueel op de pc, van elk 3 verschillende opdrachten) Word, PowerPoint, Internet browser → Thomas
- ➔ Deel 2: Korte doe opdracht (individueel op de pc, van elk 3 verschillende opdrachten) Mappen/ bestanden, Programma's, Paint → Robin

*Voor meer informatie zie ontwerpliche project***Tegen volgende bijeenkomst:**

- ➔ Einde van de paasvakantie moet alles hiervan af zijn 10/05/15

Verslag vergaderingen		
Aanwezige:	Datum: 15/05/2015	Tijd: 2 uur
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Robin Lefevre (<i>verslaggever</i>) ➤ Thomas Verschooten ➤ Kristof Meulebroek 		
<p>Bespreken techniekprject.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Overlopen van alles, laten zien wat we hebben en hoe we andere zaken nog anders zouden aanpakken. ➔ Robin → brengt doelstelling in orde voor zijn hoeken ➔ Thomas → brengt doelstelling in orde voor zijn hoeken ➔ Kristof werkt deel 3 uit en maakt de hoeken en voegt alles samen. ➔ Hoekenwerk, stappenplan en opdrachten verder uitwerken 		
<p>Tegen volgende bijeenkomst:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Alles moet in orde zijn tegen woensdag 20 mei, dan laten inbinden. 		

Verslag vergaderingen		
Aanwezige:	Datum: 06/10/2015	Tijd: 1 uur
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Robin Lefevre ➤ Thomas Verschooten (<i>verslaggever</i>) ➤ Kristof Meulebroek 		
<p>Bespreking van wat er allemaal nog moet gebeuren aan het project.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Thomas en Robin werken de opdrachten uit van de hoeken, ze verduidelijken de stappen en maken de opdrachten uitdagender ➔ Kristof verbeterd de handleiding en werkt alles bij. 		
<p>Tegen volgende bijeenkomst:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Tijdens de les techniek bespreken hoe ver we met alles staan 		

Verslag vergaderingen		
Aanwezige:	Datum: 12/10/2015	Tijd: 1 uur
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Robin Lefevre ➤ Thomas Verschooten 		

➤ Kristof Meulebroek (<i>verslaggever</i>)
<p>Bespreken techniekprject.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Bespreking creatieve afsluiter voor het hoekenwerk ➔ Robin wilt ganzenbord doen en Kristof wil trivial pursuit, ze bespreken dit nog. Voor Thomas is alles goed. ➔ Robin en Kristof werken de creatieve opdracht uit.
<p>Tegen volgende bijeenkomst:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Alles moet het weekend van 17 – 18 oktober 2015 klaar zijn.

Verslag vergaderingen		
Aanwezige:	Datum: 17/10/2015	Tijd: 3 uur
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Robin Lefevre ➤ Thomas Verschooten ➤ Kristof Meulebroek (<i>verslaggever</i>) 		
<p>Uitwerken creatieve opdracht en afwerking.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Robin werkt het spelbord uit. ➔ Kristof past de handleiding aan en werkt de vragen uit voor het spel ➔ Alle 3 werken we ons techniekproject af. 		
<p>Tegen volgende bijeenkomst:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Alles moet dinsdag (20/10/15) gepost worden, Kristof zorgt hiervoor. 		

Literatuurlijst

- *Uitleg over paint.net.* (2011, 03 27). Opgehaald van Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=-0ocp1DXJVo>
- Verhoeven, P. (2012, 12 06). *Pim Verhoeven A3C-T Uitleg Paint.* Opgehaald van Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=XFC47ueUyzk>
- *Afbeeldingen ICT.* (sd). Opgehaald van Google: https://www.google.be/search?q=ict&newwindow=1&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ei=EEhbVY_OEMaYsAHmhoHYDg&ved=0CAcQ_AUoAQ&biw=1366&bih=667
- *crosswordlabs.* (sd). Opgehaald van Crossword Labs : <https://crosswordlabs.com/>
- *Get kahoot.* (2014). Opgehaald van Kahoot!: <https://getkahoot.com/>
- *ICT-platform.* (2015, 05 19). Opgehaald van ICT-PLATFORMGIDS: <http://www.ict-platform.be/>
- *De beste browsers vergelijken.* (sd). Opgeroepen op 05 10, 2015, van Browserchecker: <http://www.browserchecker.nl/cookies-aanzetten-enable/2-uncategorised/14-de-beste-browsers-vergelijken>
- Jonie. (2013, 03). *spoedcursus werken met word.* Opgeroepen op 05 09, 2015, van Plazilla: <http://plazilla.com/page/4295010814/spoedcursus-werken-met-word>
- Kids. (2013). *Computergebruik windows.* Opgeroepen op 05 09, 2015, van Kids: http://www.kids.be/fede/pdf/workshops/Win7%20-%20Basis_Computergebruik_Windows_7.pdf
- onya. (sd). *Microsoft word.* Opgeroepen op 05 09, 2015, van Khleuven: <https://onya.khleuven.be/msoffice/word2010/14.asp>
- *Wat is PowerPoint.* (sd). Opgeroepen op 05 09, 2015, van Office: <https://support.office.com/nl-nl/article/Wat-is-PowerPoint-84523261-eff1-4487-80d8-e6c25f483770?CorrelationId=b5d7bbbf-c69a-4777-b480-87764655abf4&ui=nl-NL&rs=nl-NL&ad=NL>