

# ***Docentenhandleiding***

## ***AaBeeCee-Digitaal***

### ***Een stapje verder met de computer***



© 2004-2012 Instruct, Postbus 38, 2410 AA Bodegraven

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, fotokopieën, opnamen of op enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

**INHOUDSOPGAVE**

<b>1 INLEIDING .....</b>	<b>3</b>
<b>2 VOORBEREIDINGEN .....</b>	<b>5</b>
<b>3 INSTELLINGEN PAINT .....</b>	<b>6</b>
<b>4 OEFENBESTANDEN.....</b>	<b>8</b>
<b>5 BEGINSITUATIE .....</b>	<b>9</b>
<b>6 TIJDPAD EN ORDENING VAN DE LESSTOF.....</b>	<b>10</b>
<b>7 GROEPSOVERZICHT.....</b>	<b>12</b>

## 1. INLEIDING

In deze module leren kinderen algemene basisvaardigheden rond Windows Vista. De “kapstok” die daarvoor gebruikt wordt, is het tekenprogramma **PAINT**. Naast algemene basisvaardigheden, leren ze ook nog met de tekengereedschappen van **PAINT** omgaan.

Leerlingen bekijken eerst in het onderdeel **Kijken** een voorbeeld. Om dit voorbeeld zelf te kunnen maken moeten ze bepaalde vaardigheden onder de knie hebben. Deze worden geoefend in het onderdeel **Oefenen**. Daar bekijken leerlingen een instructiefilmpje, waarin een vaardigheid gedemonstreerd wordt.

Na het bekijken van het filmpje oefenen ze de vaardigheid zelf.

Na het oefenen van de diverse vaardigheden maken de leerlingen in het onderdeel **Maken** het voorbeeld zelf. Ze kunnen daarbij gebruik maken van de helpkaarten.

Een les wordt afgesloten met het onderdeel **Toets**. Daar maken ze een toets die uit maximaal 10 meerkeuze- en/of aanwijsvragen bestaat. Aan het eind van de toets krijgt een leerling een overzicht van het resultaat. Bovendien kunnen foutbeantwoorde vragen zichtbaar worden gemaakt. Een leerling ziet de vraag, het gegeven antwoord en het goede antwoord. Er is dus onmiddellijke feedback.

In deze module komen de volgende vaardigheden aan de orde:

### Basisvaardigheden

- Een programma starten
- Een nieuwe map maken
- Een bestand opslaan
- Een bestand opslaan op een USB-stick
- Een nieuw bestand openen
- Een bestand openen vanuit je eigen map
- Een bestand openen van de USB-Stick
- Selecteren
- Verwijderen
- Kopiëren, Plakken en Verplaatsen
- Knippen, Plakken en Verplaatsen
- Afdrukken
- Tekst typen
- Shift, Backspace en Delete
- Tekst opmaken

### Paint-vaardigheden

- Tekenen met potlood en kwast
- Wissen, gummen en Ongedaan maken
- Lijnen tekenen
- Kleuren kiezen
- Ovaal en cirkel
- Rechthoek en vierkant
- Vlakken inkleuren
- Draaien

Het centrale thema in deze module is: **Praten met plaatjes**

Leerlingen maken:

- Diverse tekeningen
- Vlaggen
- Memoryspel
- Flippo's

In deze docentenhandleiding treft u aan:

- Voorbereidingen
- De instellingen van **PAINT**
- Beginsituatie
- De ordening van de lesstof
- Groepsoverzicht

## 2. VOORBEREIDINGEN

Voordat leerlingen met een module aan de slag kunnen moet het volgende geregeld zijn:

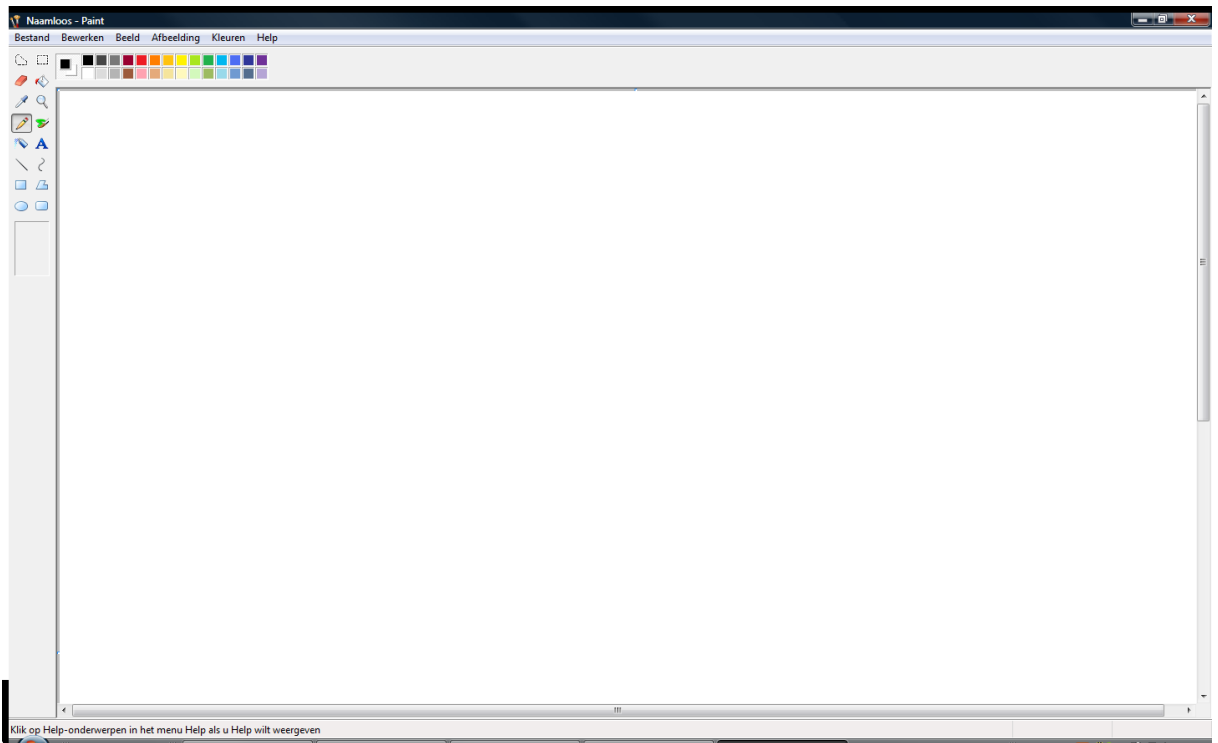
- In de **AaBeeCee-Digitaal Manager** zijn groepen en leerlingen ingevoerd (zie voor details de **handleiding AaBeeCee-Digitaal**).
- Leerlingen hebben via een **snelkoppeling** (op het bureaublad of in het startmenu) toegang tot de inlogpagina.
- Leerlingen weten hun wachtwoord (Dit is optioneel, in de manager kan aan een leerling een wachtwoord toegekend worden. Dit is echter niet noodzakelijk. Zie voor details de **handleiding AaBeeCee-Digitaal**).
- Met de leerlingen is doorgenomen hoe ze bij de **oefenbestanden** kunnen komen  
Deze moeten **lokaal geïnstalleerd** worden. Dat kan bijvoorbeeld in een map op de server. Er kan bijvoorbeeld per module een map gemaakt worden of per groep. U kunt dat naar eigen goeddunken gestalten geven.  
De oefenbestanden zijn op het volgende adres te downloaden:  
[www.aabeecee.nl](http://www.aabeecee.nl)  
Kies voor **AaBeeCee-Digitaal** en klik in het menu aan de linkerkant op **Oefenbestanden**.  
Alle bestanden zijn **schrijfbeveiligd** en vrij kopieerbaar.
- Met de leerlingen is doorgenomen waar de bestanden die ze zelf gemaakt hebben moeten worden opgeslagen.
- Leerlingen beschikken over een koptelefoon.
- De **instellingen** van **Paint** zijn eventueel aangepast (zie het volgende hoofdstuk).

### 3. INSTELLINGEN PAINT

Er is uitgegaan van een standaard **WINDOWS** installatie.

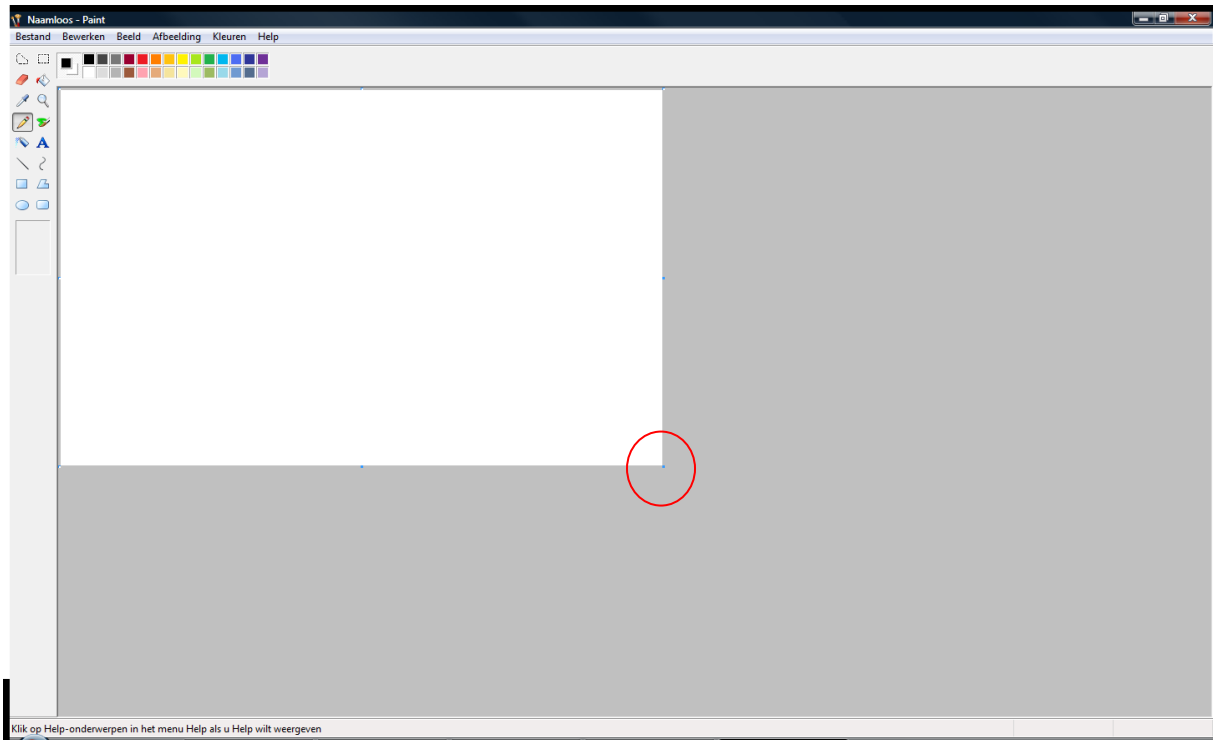
Het tekenvel van **PAINT** moet het gemaximaliseerde venster geheel vullen.

Het venster van **PAINT** ziet er dan bijvoorbeeld zo uit:



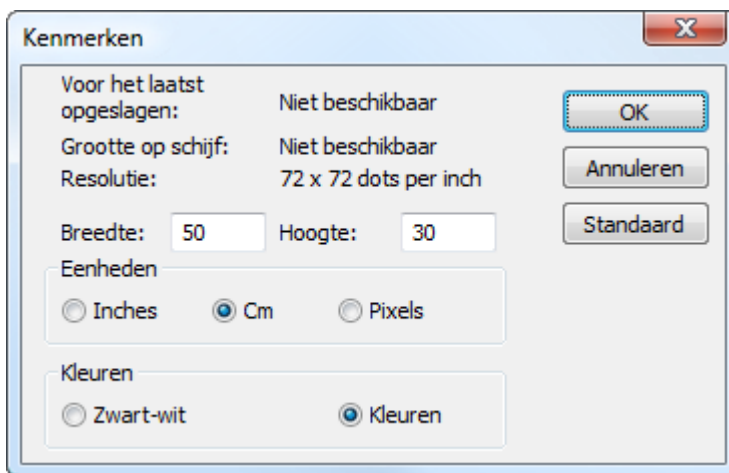
**Figuur 1** PAINT in Windows Vista

Indien dit niet het geval is, sleep dan de rechterbenedenhoek van het tekenvel naar rechtsonder, totdat het venster er uitziet zoals hierboven. Als **PAINT** een volgende keer wordt opgestart zal het tekenvel het juiste formaat hebben.



Figuur 2 PAINT in Windows Vista

Het is ook mogelijk de afmeting van het tekenvel in te stellen via de menukeuze: **Afbeelding, Kenmerken...**



Figuur 3 Kenmerken in Windows Vista

Zorg dat bij **Breedte**, **Hoogte** en **Eenheden** de gegevens zijn ingevuld zoals hierboven.

Door op  te klikken krijgt het tekenvel weer de afmeting van **figuur 2**.

#### 4. OEFENBESTANDEN

De oefenbestanden zijn opgeslagen in de indeling GIF.

De oefenbestanden moeten op een door u zelf gekozen plaats opgeslagen worden. Dit kan bijvoorbeeld een map op een bepaalde netwerkschijf zijn, een USB-stick of een cd-rom/DVD. U dient met de leerlingen af te spreken waar de bestanden te vinden zijn en eventueel te oefenen hoe ze daar moeten komen.



## 5. BEGINSITUATIE

Van leerlingen die met **EEN STAPJE VERDER MET DE COMPUTER** aan de slag gaan, wordt verondersteld dat ze een aantal van de begrippen en vaardigheden die in het programma **STARTEN MET DE COMPUTER** aan bod zijn gekomen kennen en beheersen. U moet hierbij denken aan de volgende begrippen en vaardigheden:

### Begrippen

- Menu
- Menubalk
- Venster
- Titelbalk
- Schuifbalk
- Sluitknop
- Minimaliseerknop
- Maximaliseerknop
- Taakbalk

### Vaardigheden

- Computer aanzetten
- **WINDOWS** starten
- Klikken, dubbelklikken en slepen met de muis
- Een venster minimaliseren, maximaliseren of sluiten
- Windows afsluiten
- Computer uitzetten

Indien leerlingen niet met het programma **Starten met de computer** werken (of hebben gewerkt) zullen bovengenoemde vaardigheden op een andere manieren verkregen moeten zijn/worden.

## 6. TIJDPAD EN ORDENING VAN DE LESSTOF

We geven hier een mogelijke indeling van de lesstof.

Uitgangspunt hierbij is dat het lesmateriaal in ongeveer 12 lessen van 30 minuten doorgewerkt kan worden.

Een en ander is natuurlijk sterk afhankelijk van de vaardigheden die uw leerlingen reeds bezitten.

Bij een tijdpad van 4 maanden, betekent dat per maand ongeveer 3 lessen van 30 minuten.

De indeling zou er dan als volgt uit kunnen zien:

Les 1				
Lessen	Kijken	Oefenen	Maken	Toets
1	Lachebekjes tekenen	1. PAINT starten en afsluiten 2. Teken met potlood en kwast		
2		3. Fouten verbeteren 4. Je eigen map maken 5. Een bestand opslaan in je eigen map		
3		6. Een nieuw tekenvel pakken	De lachebekjes tekenen en opslaan	Toets les 1
Les 2				
Lessen	Kijken	Oefenen	Maken	Toets
4	Lachebekjes mooier maken	1. Een bestand openen 2. Een bestand openen uit je eigen map		
5		3. Selecteren en verplaatsen 4. Verwijderen 5. Kopiëren, plakken en verplaatsen		
6		6. Lijnen tekenen en kleuren kiezen	Lachebekjes mooier maken	Toets les 2

Les 3				
Lessen	Kijken	Oefenen	Maken	Toets
7	Van kop tot teen	1. Ovalen en cirkels tekenen 2. Rechthoeken en vierkanten tekenen		
8		3. Inkleuren met de verfpot 4. Knippen, plakken en verplaatsen 5. Een tekening afdrukken op papier		
9			Teken ze van kop tot teen	Toets les 3
Les 4				
Lessen	Kijken	Oefenen	Maken	Toets
10	Tekst	6. Typen in PAINT 7. Tekst opmaken 8. Tekst draaien		
11			Tekenen, typen en kleuren	Toets les 4
12	Opdracht 2 t/m 4			

## 7. GROEPSOVERZICHT

Via dit overzicht ontstaat een totaalbeeld van de vorderingen.

## AaBeeCee-Digitaal, Groepsoverzicht Een stapje verder met de computer

Naam leerling	Les 1				Les 2				Les 3									
	Kijken	Oefenen			Maken	Toets	Kijken	Oefenen			Maken	Toets						
1.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
2.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
3.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
4.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
5.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
6.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
7.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
8.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
9.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
10.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
11.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
12.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
13.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
14.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
15.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
16.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
17.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
18.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
19.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
20.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
21.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
22.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
23.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
24.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
25.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
26.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
27.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
28.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
29.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
30.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
31.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
32.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
33.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
34.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t
35.	K	1	2	3	4	5	6	m	t	K	1	2	3	4	5	6	m	t

