

## **Leerlijn basisvaardigheden**

### **ICT: Deelgebied 1 De computer bedienen**

Hieronder is een leerlijn samengesteld van ICT basisvaardigheden die betrekking hebben op de hele basisschool groep 1 t/m 8. Er wordt doormiddel van schema's een overzichtelijk beeld gevormd wat u per groep als doel mag stellen voor de ontwikkeling van de ICT vaardigheden. Het is belangrijk om hierbij in het achterhoofd te houden dat ICT niet het hoofddoel is maar de integratie hiervan met andere vakken.

Toekomst het onderwijs totaal zal veranderen, wordt echter niet eenduidig beantwoord. De hardnekkige tegenstanders blijven volhouden dat het om een voorbijgaande trend gaat waarvan slechts enkele toepassingen in de marge zullen overleven. De felste voorstanders dromen van een onderwijs dat zich hoofdzakelijk afspeelt in een ICT-leeromgeving.

Vermoedelijk schuilt de toekomst ergens tussen beide uitersten in. Op de weg naar die toekomst, neemt het basisonderwijs een speciale plaats in. Kinderen blijken er zeer gemotiveerd om met ICT te werken. Ze verwerven gemakkelijk de nodige vaardigheden, zonder dat ze een 'leergang' moeten volgen. Daar komt steeds meer verandering in door het uitzetten van leerlijnen.

## ICT – leerlijnen

### 1. Inleiding

#### 1.1 Doel en opdracht

**Doel:** Het opzetten van een doorlopende leerlijn "basisvaardigheden ICT" vanaf leerjaar 1-2 tot en met groep 8.

**Deelgebied:** De computer bedienen.

**Opdracht:** Geef voor je eigen leerjaar aan welke basisvaardigheden ICT worden aangeleerd; met behulp van welke softwareprogramma's, lesopdrachten, e.d. Worden de leerlingen deze genoemde vaardigheden aangeleerd.

**Uitgangspunt:** Deze leerlijn is geen leerplan. Het is een leidraad waarin de ICT basisvaardigheden in een aantal leerdoelen zijn omgezet. De school streeft ernaar dat bepaalde basisvaardigheden door alle leerlingen zijn verworven.

In de praktijk komen de doelen echter niet in een apart programma of in een soort „vak“ aan bod. Ze zitten veeleer verweven in het aanbod van verschillende leergebieden.

**Bron:** Deze leerlijnen zijn voorstellen die door de ICT-werkgroep VVKBaO (Vlaams Verbond van het Katholiek Basisonderwijs (België) zijn samengesteld.

**Status:** Rapportage – Discussiestuk

## 1.2 Het gebruikte model

Deelgebied		K	3	4	5	6	7	8
1 De computer bedienen								
CB1	De begrippen beeldscherm, toetsenbord, muis, printer (afdrukapparaat),... actief gebruiken	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■
CB2	De startknop van de computer indrukken	■■■						
CB3	De muispijl gericht bewegen over het scherm en aanwijzen	■■■						
CB4	Selectief aanklikken met de muis	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■			
CB 5	Dubbelklikken	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■		
CB6	Slepen met de muis (selecteren en verplaatsen door de muisknop ingedrukt te houden)	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■			
CB7	Weten dat de muiscursor (blinker) verschillende vormen kan aannemen en die vormen kunnen verbinden met de handeling die kan worden uitgevoerd.	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■		
CB8	Het numeriek blok gebruiken		■■■■	■■■■	■■■■			
CB9	Het alfanumeriek klavier hanteren		■■■■	■■■■	■■■■	■■■■		
CB10	Toetsen die gebruikt worden voor invoer van specifieke tekens hanteren zoals wisseltoets(shift), vergrendeltoets (shift-lock), AltGr, ...)			■■■■	■■■■	■■■■		
CB11	Escapetoets, invoertoets (Enter), terugkeertoets (Back) en wistoets (Delete) hanteren		■■■■	■■■■				
CB12	Toetsen zoals Begin (home), Eind (end), vorige pagina (page up), volgende pagina (page down), pijltjestoetsen ... en andere hulpmiddelen (zoals schuifbalken ..) die gebruikt worden om snel te navigeren door een document of om een toepassing te hanteren			■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	
CB13	Weten dat sommige toetsen (bijv functietoetsen, pijltjestoetsen, Tab-toets, Escapetoets ...) en de rechtermuisknop een verschillende functie kunnen hebben naargelang van de toepassing.					■■■■	■■■■	■■■■
CB14	Diskette en cd-romschijf hanteren (plaatsen en uitnemen)			■■■■	■■■■	■■■■		
CB15	De computer reglementair afsluiten			■■■■	■■■■			

### 1.3 Verklaring van de symbolen in het gebruikte model

- 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 gerasterde 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 dubbele lijn 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.

## 2. Analyse van de per Leerjaar ingeleverde overzichten

## Toelichting op onderstaand schema:

- In dit schema wordt aangegeven of
  - bepaalde vaardigheden in enig leerjaar wel/niet aan de orde komen c.q. aangeleerd worden ( **X** )
  - Aanduidingen "voorbeeld - leerlijn"
    - □ =  
duidt aan dat een kind 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 andere geschikte omschrijving, een hulpterme gebruiken.
    - ■ =  
duidt aan dat het kind het doel verworven moet hebben in dat leerjaar. Aan die doelen dient systematisch te worden gewerkt. Ze krijgen een bijzondere klemtoon in dat leerjaar. Termen uit de lijst moeten de kinderen kennen en kunnen gebruiken vanaf het opgegeven leerjaar.
    - ◆ =  
duidt aan dat het kind die verworven kennis, inzichten en vaardigheden verder integreert, verdiept en/of verbreedt dan wel actief/actueel houdt. De kinderen moeten de termen uit de lijst vlot en correct kunnen gebruiken.
- **Details, nuancerings en hoe en met welke software deze vaardigheden worden aangeleerd , zie: de overzichten per leerjaar**

Deelgebied: 1. De computer bedienen										
#	Doel:	Omschrijving:	Leerjaar:	1/2	3	4	5	6	7	8
CB01	De begrippen beeldscherm, toetsenbord, muis, printer actief gebruiken	De apparatuur (hardware) wordt met de correcte term benoemd, en omgekeerd wordt de passende hardware aan een term verbonden. Bijvoorbeeld beeldscherm, toetsenbord, pc-kast, printer, ...		<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>				
Volgens Modelleerlijn:				□	■	◆	◆	◆	◆	◆
CB02	De startknop van de computer indrukken	De passende knop indrukken om de computer op te starten.								
Volgens Modelleerlijn:				■	◆	◆	◆	◆	◆	◆

#	Doel:	Leerjaar:	1/2	3	4	5	6	7	8
CB03	De muispijl gericht bewegen over het scherm en aanwijzen	De muis in alle richtingen bewegen en gelijktijdig die beweging op het beeldscherm mee volgen. Een pictogram, tekening ... aanwijzen.	X	X					
Volgens Modelleerlijn:			■	◆	◆	◆	◆	◆	◆
CB04	Selectief aanklikken met de muis	Door aanwijzen en vervolgens aanklikken met de linker muisknop selecteert men een <i>actie of object</i> (figuur, venster ...). Enkele voorbeelden: * navigeren door een document of toepassing b.v. door aanklikken van een pictogram; * kiezen tussen een aantal antwoordmogelijkheden; * een vorm (rechthoek, cirkel.. ) inkleuren; * een hyperlink activeren; * de cursor positioneren in een tekst.	X	X	X				
Volgens Modelleerlijn:			□	■	◆	◆	◆	◆	◆
CB05	Dubbelklikken	In één beweging twee keer klikken op de linker muisknop. Wordt gebruikt om in één beweging te <i>selecteren</i> en te <i>activeren</i> . bijv; door dubbelklikken op een snelkoppeling op het bureaublad: selecteer je een programma en start je het op.	X		X	X			
Volgens Modelleerlijn:			□	□	□	■	◆	◆	◆
CB06	Slepen met de muis (selecteren en verplaatsen door de muisknop ingedrukt te houden)	Slepen met de muis wordt gebruikt om : a. figuren en vensters te verplaatsen: de figuur aanklikken en vervolgens de muisknop ingedrukt houden terwijl men de cursor verplaatst naar de gewenste locatie; b. tekstgedeelten te selecteren; Met de muis voor een letter-woord-alinea gaan staan. De linker muisknop ingedrukt houden tot de plaats waar je de selectie wil beëindigen. Dan de muisknop loslaten. c. figuren en vensters te vergroten of te verkleinen. Een figuur selecteren. Met de muis naar de rand gaan. De cursor verandert in een pijltje. Nu aanklikken. De muisknop ingedrukt houden en door verplaatsen van de cursor de gewenste vergroting, verkleining realiseren.	X		X				
Volgens Modelleerlijn:			□	■	◆	◆	◆	◆	◆
CB07	Weten dat de muiscursor verschillende vormen kan aannemen en die vormen kunnen verbinden met de handeling die kan worden uitgevoerd	Enkel voorbeelden : * zandloper: even geduld; * verticaal streepje: duidt aan waar de ingetikte tekst zal verschijnen; * handje: duidt een hyperlink aan; * potlood, penseel, verfbus: om te tekenen en te kleuren * geeft aan dat je grootte van een object kan veranderen door te slepen.	X		X	X			
Volgens Modelleerlijn:			□	□	□	■	◆	◆	◆

#	Doel:	Leerjaar:	1/2	3	4	5	6	7	8
CB08	Het numeriek gedeelte van het toetsenbord gebruiken	Het numeriek blok wordt veelal gebruikt om met cijfermatige gegevens om te gaan. Er dient wel rekening mee gehouden te worden dat er andere symbolen worden gebruikt voor het maal- en deeltteken en het decimaal teken. Het is zinvol kinderen deze internationale symbolen aan te leren.			X		X		
Volgens Modelleerlijn:				■	◆	◆	◆	◆	◆
CB09	Het alfanumeriek gedeelte van het toetsenbord gebruiken	Wordt gebruikt om lettertekens in te voeren. Naargelang van de stand van de vergrendeltoets (shift-lock) verschijnt na indrukken van een lettertoets een kleine of grote letter. Occasioneel intikken van een hoofdletter gebeurt door gelijktijdig indrukken van de wisseltoets (shift) én een lettertoets.			X		X		
Volgens Modelleerlijn:				□	■	◆	◆	◆	◆
CB10	Toetsen die gebruikt worden voor de invoer van specifieke tekens hanteren zoals [Shift], [Ctrl], [Alt]	Bij de toetsen waarop twee tekens staan afgebeeld kan men door ingedrukt houden van de wisseltoets het bovenste teken afdrukken. Bij de invoering van deelttekens dient men daarna de letter in te tikken die onder het deeltteken komt. AltGr: wordt gebruikt om het derde teken dat op sommige toetsen (onderaan rechts) staat afgebeeld in te voeren. Zo vormt men @ door gelijktijdig indrukken van AltGr en de 2-toets. Bij oudere toetsenborden vormt men € door gelijktijdig indrukken van AltGr en de E-toets.					X		
Volgens Modelleerlijn:					□	□	■	◆	◆
CB11	Functie kennen van [Esc], [Enter], [back] en [Delete]	Escapetoets: vaak gebruikt om een stap terug te zetten. Invoertoets (Enter): vaak gebruikt om een handeling te bevestigen. De terugkeertoets fungeert als een corrector, je kan er fouten mee corrigeren. De wistoets (delete) wordt gebruikt om geselecteerde objecten (een snelkoppeling, een figuur, een tekstgedeelte ...) te verwijderen (de nodige voorzichtigheid is geboden).			X				
Volgens Modelleerlijn:				□	■	◆	◆	◆	◆



#	Doel:	Leerjaar:	1/2	3	4	5	6	7	8
CB12	<p>Functie kennen van [Home], [End], [Page up], [Page down], [Insert], pijltjestoetsen en andere hulpmiddelen (zoals schuifbalken), scrollwiel die gebruikt worden om snel te navigeren door een document of om een toepassing te hanteren</p>	<p><i>Het effect van het indrukken van deze toetsen kan enigszins verschillen naargelang van de toepassing.</i></p> <p>Home: de cursor springt naar het begin van een document of het begin van de lijn.  End: de cursor springt naar het einde van een document of het einde van de lijn.  Page up: de cursor springt één scherm omhoog.  Page down: de cursor springt één scherm omlaag  Pijltjestoetsen: de cursor verschuift één teken (rij) naar links/rechts (onder/boven).</p> <p>Schuifbalken worden gebruikt om het zichtbare gedeelte van een venster te wijzigen (= scrollen). Ze kunnen op drie manieren bediend worden:  * door aanklikken op de pijltjes boven of onder / links of rechts worden weergegeven,  * door slepen van de balk zelf,  * door klikken boven of onder (links of rechts van) de balk (deze handelingen komen overeen met home, end, page up en page down).  Bij het scrollen verplaatst de muiscursor zich niet mee. Door aanklikken kan hij dan snel op de gewenste plaats gepositioneerd worden.</p>			X		X	X	
Volgens Modelleerlijn:					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	■	◆
CB13	<p>Weten dat sommige toetsen (bijv. functietoetsen, pijltjestoetsen, Tab-toets, Escapetoets en de rechtermuisknop een verschillende functie kunnen hebben afhankelijk van de toepassing</p>	<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>					X	X	X
Volgens Modelleerlijn:							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	■
CB14	<p>Diskette en CD-romschijf hanteren (plaatsen en uithalen)</p>	<p>Een diskette en cd-romschijfje op de passende manier in het toestel leggen en er terug uithalen.</p>					X		
Volgens Modelleerlijn:					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	■	◆	◆
CB15	<p>De computer op de juiste wijze afsluiten</p>	<p>De verschillende stappen om de computer af te sluiten in de correcte volgorde uitvoeren.</p>			X	X			
Volgens Modelleerlijn:					<input type="checkbox"/>	■	◆	◆	◆

### 3. Overzichten per leerjaar

#### 3.1 Leerjaar 1-2

CB1	Begrippen	Komen aan bod als de kinderen achter de computer zitten. Er wordt nog niet in alle klassen een les gegeven waarin deze begrippen behandeld worden. Dit is wel een toekomstdoel!
CB2	Startknop	In de klassen is dit nog te verschillend, vanwege de lange opstarttijd wordt dit vaak 's ochtends vroeg gedaan.
CB3	Muispijl bewegen	In één van de computer programma's (maatwerk etc.) van de onderbouw wordt deze vaardigheid veel geoefend.
CB4	Selectief aanklikken	Ook deze vaardigheid komt bij één van de computer programma's aan de orde.
CB5	Dubbelklikken	Er zijn verschillende leerzame spelletjes zowel op de computer als op het internet beschikbaar waarbij deze vaardigheid wordt beoefend.
CB6	Slepen	Ook deze vaardigheid komt bij één van de computer programma's aan de orde.
CB7	Muisvorm	Dit ervaren de kinderen, doordat het pijltje een handje wordt en ze dan pas wat kunnen doen.
CB15	Afsluiten	De kleuters leren hoe ze zelf een programma af kunnen sluiten, zodat deze weer op het bureaublad staat.

Bij al deze doelen is nog geen eenduidigheid binnen de kleuterbouw. Ieder doet het wel, maar er is niet afgesproken hoe, hoe vaak en wanneer. Deze afspraken kunnen het beste kort gesloten worden met het hele team van de onderbouw.

Wat vooraf ging/Uitdiepen		Nieuw aan te bieden		Eventueel voor te bereiden	
		Ga5*	In een toepassing de helpfunctie kunnen raadplegen	P1	De begrippen toetsenbord, muis, beeldscherm, cd-rom, printer, ... kunnen gebruiken
		Ge3	Inzien dat de computer ook kan gebruikt worden voor het afspelen van audio-cd's en dvd's	M1	De muis kunnen bewegen zodat de muiscursor zich gericht over het scherm verplaatst
				M2	Gericht selecteren met de muis
				M3	Gericht met de muis kunnen slepen door linker muisknop ingedrukt te houden
				M4	Weten dat de cursor verschillende vormen kan aannemen
				M5	Weten welke handelingen kunnen verricht worden met de verschillende vormen van de cursor
				T10	Escape-toets doelgericht kunnen gebruiken
A2	Hardware en software met zorg hanteren			B1	Een snelkoppeling (op het bureaublad) doelgericht kunnen gebruiken om een programma te starten of een document te openen
A4	Aandacht voor de ergonomische aspecten			Ge1	Educatieve software kunnen openen en sluiten

Wat vooraf ging/Uitdiepen		Nieuw aan te bieden		Eventueel voor te bereiden	
---------------------------	--	---------------------	--	----------------------------	--

Ga5*	In een toepassing de helpfunctie kunnen raadplegen	P1	De begrippen toetsenbord, muis, beeldscherm, cd-rom, printer, ... kunnen gebruiken	P2	Een Pc en zijn randapparaten op een correcte manier kunnen aan-/uitzetten.
Ge3	Inzien dat de computer ook kan gebruikt worden voor het afspelen van audio-cd's en dvd's	M1	De muis kunnen bewegen zodat de muiscursor zich gericht over het scherm verplaatst	T1	Het alfanumerieke klavier kunnen gebruiken
		M2	Gericht selecteren met de muis	T2	Het numerieke klavier kunnen gebruiken
		M3	Gericht met de muis kunnen slepen door linker muisknop ingedrukt te houden	T9	Enter-toets doelgericht kunnen gebruiken
		M4	Weten dat de cursor verschillende vormen kan aannemen	T14	Pijltjestoetsen doelgericht kunnen gebruiken
		M5	Weten welke handelingen kunnen verricht worden met de verschillende vormen van de cursor	Gg1	De mogelijkheden van enkele tekenpakketten verkennen en kunnen gebruiken
		T10	Escape-toets doelgericht kunnen gebruiken	Ge2	Tijdens een sessie met educatieve software getallen, woorden en eenvoudige zinnen kunnen intikken/ verbeteren
A2	Hardware en software met zorg hanteren	B1	Een snelkoppeling (op het bureaublad) doelgericht kunnen gebruiken om een programma te starten of een document te openen	Ge4*	Met een softwarepakket constructies bouwen
A4	Aandacht voor de ergonomische aspecten	Ge1	Educatieve software kunnen openen en sluiten		

## 2.2. Leerjaar 3

Wat vooraf ging/Uitdiepen		Nieuw aan te bieden		Eventueel voor te bereiden	
Ga5*	In een toepassing de helpfunctie kunnen raadplegen	P1	De begrippen toetsenbord, muis, beeldscherm, cd-rom, printer, ... kunnen gebruiken	P3	Een USB kunnen insteken en uitnemen
Ge3	Inzien dat de computer ook kan gebruikt worden voor het afspelen van audio-cd's en dvd's	P2	Een PC en zijn randapparaten op een correcte manier kunnen aan-/uitzetten	P4	Een cd-rom kunnen insteken en uitnemen
		M1	De muis kunnen bewegen zodat de muiscursor zich gericht over het scherm verplaatst	M6	Klikken en dubbelklikken met de muis
		M2	Gericht selecteren met de muis	T1	Het alfanumerieke klavier kunnen gebruiken
		M3	Gericht met de muis kunnen slepen door linker muisknop ingedrukt te houden	Ge2	Tijdens een sessie met educatieve software getallen, woorden en eenvoudige zinnen kunnen intikken/ verbeteren
		M4	Weten dat de cursor verschillende vormen kan aannemen		
A2	Hardware en software met zorg hanteren	M5	Weten welke handelingen kunnen verricht worden met de verschillende vormen van de cursor		
A4	Aandacht voor de ergonomische aspecten	T2	Het numerieke klavier kunnen gebruiken		
		T9	Enter-toets doelgericht kunnen gebruiken		

		T10	<b>Escape-toets doelgericht kunnen gebruiken</b>		
		T14	<b>Pijltjestoetsen doelgericht kunnen gebruiken</b>		

Wat vooraf ging/Uitdiepen		Nieuw aan te bieden		Eventueel voor te bereiden	
		B1	<b>Een snelkoppeling (op het bureaublad) doelgericht kunnen gebruiken om een programma te starten of een document te openen</b>		
		Gg1	<b>De mogelijkheden van enkele tekenpakketten verkennen en kunnen gebruiken</b>		
		Ge1	<b>Educatieve software kunnen openen en sluiten</b>		
		Ge4*	<b>Met een softwarepakket constructies bouwen</b>		

## 2.3 Groep 4

Wat vooraf ging/Uitdiepen		Nieuw aan te bieden		Eventueel voor te bereiden	
P1	De begrippen toetsenbord, muis, beeldscherm, cd-rom, printer, ... kunnen gebruiken	P2	Een PC en zijn randapparaten op een correcte manier kunnen aan-/uitzetten.	T3	Shift-toets gebruiken voor hoofdletters
M1	De muis kunnen bewegen zodat de muiscursor zich gericht over het scherm verplaatst	P3	Een USB kunnen insteken en uitnemen	T4*	Shift-toets gebruiken om selectie opeenvolgend te vergroten
M3	Gericht met de muis kunnen slepen door linker muisknop ingedrukt te houden	P4	Een cd-rom kunnen insteken en uitnemen	T5	Shift Lock-toets gebruiken om een reeks hoofdletters na mekaar in te toetsen
M4	Weten dat de cursor verschillende vormen kan aannemen	M2	Gericht selecteren met de muis	T6	AltGr-toets gebruiken voor speciale tekens
M5	Weten welke handelingen kunnen verricht worden met de verschillende vormen van de cursor	M6	Klikken en dubbelklikken met de muis	T11	Backspace-toets doelgericht kunnen gebruiken
T10	Escape-toets doelgericht kunnen gebruiken	T1	Het alfanumerieke klavier kunnen gebruiken	T12	Delete-toets doelgericht kunnen gebruiken
B1	Een snelkoppeling (op het bureaublad) doelgericht kunnen gebruiken om een programma te starten of een document te openen	T2	Het numerieke klavier kunnen gebruiken	T17	De spatiebalk kunnen gebruiken
Ga5*	In een toepassing de helpfunctie kunnen raadplegen	T9	Enter-toets doelgericht kunnen gebruiken	B2	De Start-knop doelgericht kunnen gebruiken
Ge1	Educatieve software kunnen openen en sluiten	T14	Pijltjestoetsen doelgericht kunnen gebruiken	B3	Doelgericht door het Start-menu kunnen navigeren

Ge3	Inzien dat de computer ook kan gebruikt worden voor het afspelen van audio-cd's en dvd's	Gg1	De mogelijkheden van enkele tekenpakketten verkennen en kunnen gebruiken	Ga2	In een toepassing een menu kunnen hanteren
		Ge2	Tijdens een sessie met educatieve software getallen, woorden en eenvoudige zinnen kunnen intikken/ verbeteren	Ga3	In een toepassing een dialoogvenster kunnen hanteren

Wat vooraf ging/Uitdiepen		Nieuw aan te bieden		Eventueel voor te bereiden	
		Ge4*	Met een softwarepakket constructies bouwen	Ga6	Een handeling ongedaan kunnen maken
				Ga7	Een selectie kunnen knippen, kopiëren, plakken, ...
				Gt1	In een document tekstgedeelten kunnen selecteren, kopiëren, knippen en plakken
A2	Hardware en software met zorg hanteren			Gt2	Tekstopmaak kunnen gebruiken : vet, onderstreept, cursief, lettertype
A4	Aandacht voor de ergonomische aspecten			Gt3	Tekst kunnen uitlijnen : links, gecentreerd, rechts, uitgevuld
				Gi1	Door middel van grafische elementen navigeren en zoeken binnen een browservenster
				Gi2	Door middel van hyperlinks navigeren en zoeken binnen een browservenster op een website



				Gi6	<b>Door middel van de map 'Favorieten' navigeren en zoeken op het internet</b>
				Gi8	<b>Via een zoekrobot zoeken op het internet</b>
				Gi9	<b>Afdrukken van informatie gevonden op het internet</b>
				Gp10*	<b>Een eenvoudig communicatiepakket leren gebruiken om met personen of groepen binnen een bestaand netwerk te communiceren te communiceren</b>

## 2.4 Groep 5

Wat vooraf ging/Uitdiepen		Nieuw aan te bieden		Eventueel voor te bereiden	
P1	De begrippen toetsenbord, muis, beeldscherm, cd-rom, printer, ... kunnen gebruiken	P3	Een USB kunnen insteken en uitnemen	M7*	Met de rechter muisknop snelmenu's kunnen oproepen
P2	Een Pc en zijn randapparaten op een correcte manier kunnen aan-/uitzetten.	P4	Een cd-rom kunnen insteken en uitnemen	B8	Kunnen kopiëren (langs het klembord)
M1	De muis kunnen bewegen zodat de muiscursor zich gericht over het scherm verplaatst	M6	Klikken en dubbelklikken met de muis	Gp1	Een e-mail lezen
M2	Gericht selecteren met de muis	T1	Het alfanumerieke klavier kunnen gebruiken	Gp2	Een e-mail opstellen
M3	Gericht met de muis kunnen slepen door linker muisknop ingedrukt te houden	T3	Shift-toets gebruiken voor hoofdletters	Gp3	Een e-mail versturen
M4	Weten dat de cursor verschillende vormen kan aannemen	T4*	Shift-toets gebruiken om selectie opeenvolgend te vergroten	Gp4	Een e-mail beantwoorden
M5	Weten welke handelingen kunnen verricht worden met de verschillende vormen van de cursor	T5	Shift Lock-toets gebruiken om een reeks hoofdletters na mekaar in te toetsen	Gp6	Een e-mailadres noteren
T2	Het numerieke klavier kunnen gebruiken	T6	AltGr-toets gebruiken voor speciale tekens	Gp8*	Een adresboek raadplegen
T9	Enter-toets doelgericht kunnen gebruiken	T11	Backspace-toets doelgericht kunnen gebruiken		
T10	Escape-toets doelgericht kunnen gebruiken	T12	Delete-toets doelgericht kunnen gebruiken		
T14	Pijltjestoetsen doelgericht kunnen gebruiken	T17	De spatiebalk kunnen gebruiken		

B1	Een snelkoppeling (op het bureaublad) doelgericht kunnen gebruiken om een programma te starten of een document te openen	B2	De Start-knop doelgericht kunnen gebruiken		
Ga5*	In een toepassing de helpfunctie kunnen raadplegen	B3	Doelgericht door het Start-menu kunnen navigeren		

Wat vooraf ging/Uitdiepen		Nieuw aan te bieden		Eventueel voor te bereiden	
Gg1	De mogelijkheden van enkele tekenpakketten verkennen en kunnen gebruiken	Ga2	In een toepassing een menu kunnen hanteren		
Ge1	Educatieve software kunnen openen en sluiten	Ga3	In een toepassing een dialoogvenster kunnen hanteren		
Ge3	Inzien dat de computer ook kan gebruikt worden voor het afspelen van audio-cd's en dvd's	Ga6	Een handeling ongedaan kunnen maken		
Ge4*	Met een softwarepakket constructies bouwen	Gt1	In een document tekstgedeelten kunnen selecteren, kopiëren, knippen en plakken		
		Gt2	Tekstopmaak kunnen gebruiken : vet, onderstreept, cursief, lettertype		
		Gt3	Tekst kunnen uitlijnen : links, gecentreerd, rechts, uitgevuld		
		Gi1	Door middel van grafische elementen navigeren en zoeken binnen een browservenster		

		Gi2	Door middel van hyperlinks navigeren en zoeken binnen een browservenster op een website		
		Gi6	Door middel van de map 'Favorieten' navigeren en zoeken op het internet		
A2	Hardware en software met zorg hanteren	Gi8	Via een zoekrobot zoeken op het internet		
A3	De bedienings- en veiligheidsvoorschriften juist hanteren	Gi9	Afdrukken van informatie gevonden op het internet		
A4	Aandacht voor de ergonomische aspecten	Gp10*	Een eenvoudig communicatiepakket leren gebruiken om met personen of groepen binnen een bestaand netwerk te communiceren		
A7	In het algemeen inzien dat bepaalde gedragsregels, gekend onder de term netiquette, op het internet van toepassing zijn.	Ge2	Tijdens een sessie met educatieve software getallen, woorden en eenvoudige zinnen kunnen intikken/ verbeteren		

## 2.5 Groep 6

Wat vooraf ging/Uitdiepen		Nieuw aan te bieden		Eventueel voor te bereiden	
P2	Een Pc en zijn randapparaten op een correcte manier kunnen aan-/uitzetten.	M7*	Met de rechter muisknop snelmenu's kunnen oproepen	T13*	Tab-toets doelgericht kunnen gebruiken
P3	Een USB kunnen insteken en uitnemen	T3	Shift-toets gebruiken voor hoofdletters	T15*	Functie-toetsen doelgericht kunnen gebruiken
P4	Een cd-rom kunnen insteken en uitnemen	T4*	Shift-toets gebruiken om selectie opeenvolgend te vergroten	T16	Toetsen om snel door een tekstdocument te navigeren (Home, End, Page Up, Page Down) doelgericht kunnen gebruiken
M2	Gericht selecteren met de muis	T5	Shift Lock-toets gebruiken om een reeks hoofdletters na mekaar in te toetsen	B4	Doelgericht de verkenner kunnen gebruiken om mappen en documenten op te zoeken
M6	Klikken en dubbelklikken met de muis	T6	AltGr-toets gebruiken voor speciale tekens	B5	Met de verkenner een map kunnen maken en daar bestanden naar kopiëren
T1	Het alfanumerieke klavier kunnen gebruiken	T11	Backspace-toets doelgericht kunnen gebruiken	B6	Door middel van de verkenner bestanden kunnen overzetten van harde schijf naar UBSB en omgekeerd
T2	Het numerieke klavier kunnen gebruiken	T12	Delete-toets doelgericht kunnen gebruiken	B7	Vensters kunnen openen, aanpassen, sluiten, verkleinen, vergroten en verplaatsen (slepen)
T9	Enter-toets doelgericht kunnen gebruiken	T17	De spatiebalk kunnen gebruiken	B9	Weten dat je gewiste bestanden vanuit de 'prullenbak' terug kunt zetten naar de oorspronkelijke locatie
T14	Pijltjestoetsen doelgericht kunnen gebruiken	B2	De Start-knop doelgericht kunnen gebruiken	Ga1	Het doel en het gebruik kennen van een tekstverwerker, rekenblad, browser,

					tekenprogramma, ...
Ga5*	In een toepassing de helpfunctie kunnen raadplegen	B3	Doelgericht door het Start-menu kunnen navigeren	Ga4	In een toepassing figuren, foto's, ... kunnen verplaatsen
Gg1	De mogelijkheden van enkele tekenpakketten verkennen en kunnen gebruiken	B8	Kunnen kopiëren (langs het klembord)	Ga7	Een selectie kunnen knippen, kopiëren, plakken, ...
Ge2	Tijdens een sessie met educatieve software getallen, woorden en eenvoudige zinnen kunnen intikken/ verbeteren	Ga2	In een toepassing een menu kunnen hanteren	Ga8	Objecten zoals tekst en figuren kunnen invoegen, selecteren, verplaatsen, vergroten en verkleinen, afdrukken

Wat vooraf ging/Uitdiepen		Nieuw aan te bieden		Eventueel voor te bereiden	
Ge3	Inzien dat de computer ook kan gebruikt worden voor het afspelen van audio-cd's en dvd's	Ga3	In een toepassing een dialoogvenster kunnen hanteren	Ga9*	Leren dat je verschillende soorten gebruikerssoftware kunt laten samenwerken.
Ge4*	Met een softwarepakket constructies bouwen	Ga6	Een handeling ongedaan kunnen maken	GT4	Controlefuncties kunnen gebruiken
		Ga7	Een selectie kunnen knippen, kopiëren, plakken, ...	Gr1*	Met behulp van een rekenblad eenvoudige bewerkingen kunnen automatiseren
A1	De beperkingen en mogelijkheden van de Informatie- en Communicatietechnologie (ICT) onderkennen	Gt1	In een document tekstgedeelten kunnen selecteren, kopiëren, knippen en plakken	Gr2*	De opmaak-en lay out-mogelijkheden van een rekenblad gebruiken om een tekst te presenteren.
A2	Hardware en software met zorg hanteren	Gt2	Tekstopmaak kunnen gebruiken : vet, onderstreept, cursief, lettertype	Gr3*	Doorheen een rekenblad navigeren met behulp van de muis, tab-toets, pijltoetsen, ...
A3	De bedienings- en veiligheidsvoorschriften juist hanteren	Gt3	Tekst kunnen uitlijnen : links, gecentreerd, rechts, uitgevuld	Gr4*	Cell(en), rij(en), kolom(men), van een rekenblad selecteren met behulp van de muis of

					toetsenbord
A4	Aandacht voor de ergonomische aspecten	Gi1	Door middel van grafische elementen navigeren en zoeken binnen een browservenster	Gr5*	Een selectie van cel(len), rij(en), kolom(men) en het rekenblad kunnen kopiëren, verplaatsen, verwijderen, ...
A5	Respect voor privacy van de anderen	Gi2	Door middel van hyperlinks navigeren en zoeken binnen een browservenster op een website	Gr6*	Rijen en kolommen kunnen verbreden en versmallen
A6	Respect voor intellectuele rechten van de anderen	Gi6	Door middel van de map 'Favorieten' navigeren en zoeken op het internet	Gr7*	Rijen en kolommen kunnen invoegen en verwijderen
A7	In het algemeen inzien dat bepaalde gedragsregels, gekend onder de term netiquette, op het internet van toepassing zijn.	Gi8	Via een zoekrobot zoeken op het internet	Gg2*	In een beeldverwerkingsprogramma figuren, foto's, ... kunnen opmaken
A8	Internet: inzien dat zoeken van contacten via chat, e-mail e.a. niet zonder gevaar is	Gi9	Afdrukken van informatie gevonden op het internet	Gi3	Door middel van een alfabetisch register navigeren en zoeken binnen een educatieve toepassing

Wat vooraf ging/Uitdiepen		Nieuw aan te bieden		Eventueel voor te bereiden	
		Gp1	Een e-mail lezen	Gi4	Door middel van een tijdslijn navigeren en zoeken binnen een educatieve toepassing
		Gp2	Een e-mail opstellen	Gi5	Door middel van een in te voegen URL navigeren en zoeken op het internet
		Gp3	Een e-mail versturen	Gi7	Een webadres toevoegen bij 'Favorieten'
		Gp4	Een e-mail beantwoorden	Gi10	Overnemen van informatie gevonden op het internet
		Gp6	Een e-mailadres noteren	Gi11	Selectief afdrukken van informatie gevonden op het internet
		Gp8*	Een adresboek raadplegen	Gi13	Zoekfuncties van een digitaal naslagwerk leren gebruiken
		Gp10*	Een eenvoudig communicatiepakket leren gebruiken om met personen of groepen binnen een bestaand netwerk te communiceren	Gp5*	Een bijlage koppelen aan een e-mail



## 2.7 Groep 7

Wat vooraf ging/Uitdiepen		Nieuw aan te bieden		Eventueel voor te bereiden	
P3	Een USB kunnen insteken en uitnemen	M7*	Met de rechter muisknop snelmenu's kunnen oproepen	T7*	Alt-toets gebruiken om rolmenu's te activeren
P4	Een cd-rom kunnen insteken en uitnemen	T13*	Tab-toets doelgericht kunnen gebruiken	T8*	Ctrl-toetsen gebruiken om selectie willekeurig te vergroten
M6	Klikken en dubbelklikken met de muis	T15*	Functie-toetsen doelgericht kunnen gebruiken	Gi12	Selectief overnemen van informatie gevonden op het internet
T1	Het alfanumerieke klavier kunnen gebruiken	T16	Toetsen om snel door een tekstdocument te navigeren (Home, End, Page Up, Page Down) doelgericht kunnen gebruiken	Gp7	Een adresboek samenstellen/ aanleggen
T3	Shift-toets gebruiken voor hoofdletters	B4	Doelgericht de verkenner kunnen gebruiken om mappen en documenten op te zoeken	Gp9*	Een adresboek beheren
T4*	Shift-toets gebruiken om selectie opeenvolgend te vergroten	B5	Met de verkenner een map kunnen maken en daar bestanden naar kopiëren		
T5	Shift Lock-toets gebruiken om een reeks hoofdletters na mekaar in te toetsen	B6	Door middel van de verkenner bestanden kunnen overzetten van harde schijf naar USB en omgekeerd		
T6	AltGr-toets gebruiken voor speciale tekens	B7	Vensters kunnen openen, aanpassen, sluiten, verkleinen, vergroten en verplaatsen (slepen)		
T11	Backspace-toets doelgericht kunnen gebruiken	B8	Kunnen kopiëren (langs het klembord)		

T12	<b>Delete-toets doelgericht kunnen gebruiken</b>	B9	<b>Weten dat je gewiste bestanden vanuit de 'prullenbak' terug kunt zetten naar de oorspronkelijke locatie</b>		
T17	<b>De spatiebalk kunnen gebruiken</b>	Ga1	<b>Het doel en het gebruik kennen van een tekstverwerker, rekenblad, browser, tekenprogramma, ...</b>		
B2	<b>De Start-knop doelgericht kunnen gebruiken</b>	Ga4	<b>In een toepassing figuren, foto's, ... kunnen verplaatsen</b>		

Wat vooraf ging/Uitdiepen		Nieuw aan te bieden		Eventueel voor te bereiden	
B3	<b>Doelgericht door het Start-menu kunnen navigeren</b>	Ga7	<b>Een selectie kunnen knippen, kopiëren, plakken, ...</b>		
Ga2	<b>In een toepassing een menu kunnen hanteren</b>	Ga8	<b>Objecten zoals tekst en figuren kunnen invoegen, selecteren, verplaatsen, vergroten en verkleinen, afdrukken</b>	A1	<b>De beperkingen en mogelijkheden van de Informatie- en Communicatietechnologie (ICT) onderkennen</b>
Ga3	<b>In een toepassing een dialoogvenster kunnen hanteren</b>	Ga9*	<b>Leren dat je verschillende soorten gebruikerssoftware kunt laten samenwerken.</b>	A2	<b>Hardware en software met zorg hanteren</b>
Ga5*	<b>In een toepassing de helpfunctie kunnen raadplegen</b>	Gt4	<b>Controlefuncties kunnen gebruiken</b>	A3	<b>De bedienings- en veiligheidsvoorschriften juist hanteren</b>
Ga6	<b>Een handeling ongedaan kunnen maken</b>	Gr1*	<b>Met behulp van een rekenblad eenvoudige bewerkingen kunnen automatiseren</b>	A4	<b>Aandacht voor de ergonomische aspecten</b>
Gt1	<b>In een document tekstgedeelten kunnen selecteren, kopiëren, knippen en plakken</b>	Gr2*	<b>De opmaak-en lay out-mogelijkheden van een rekenblad gebruiken om een tekst te presenteren.</b>	A5	<b>Respect voor privacy van de anderen</b>

Gt2	Tekstopmaak kunnen gebruiken : vet, onderstreept, cursief, lettertype	Gr3*	Doorheen een rekenblad navigeren met behulp van de muis, tab-toets, pijltoetsen, ...	A6	Respect voor intellectuele rechten van de anderen
Gt3	Tekst kunnen uitlijnen : links, gecentreerd, rechts, uitgevuld	Gr4*	Cel(len), rij(en), kolom(men), van een rekenblad selecteren met behulp van de muis of toetsenbord	A7	In het algemeen inzien dat bepaalde gedragsregels, gekend onder de term netiquette, op het internet van toepassing zijn.
Gg1	De mogelijkheden van enkele tekenpakketten verkennen en kunnen gebruiken	Gr5*	Een selectie van cel(len), rij(en), kolom(men) en het rekenblad kunnen kopiëren, verplaatsen, verwijderen, ...	A8	Internet: inzien dat zoeken van contacten via chat, e-mail e.a. niet zonder gevaar is
Gi1	Door middel van grafische elementen navigeren en zoeken binnen een browservenster	Gr6*	Rijen en kolommen kunnen verbreden en versmallen		
Gi2	Door middel van hyperlinks navigeren en zoeken binnen een browservenster op een website	Gr7*	Rijen en kolommen kunnen invoegen en verwijderen		

Wat vooraf ging/Uitdiepen		Nieuw aan te bieden		Eventueel voor te bereiden	
Gi6	Door middel van de map 'Favorieten' navigeren en zoeken op het internet	Gg2*	In een beeldverwerkingsprogramma figuren, foto's, ... kunnen opmaken		
Gi8	Via een zoekrobot zoeken op het internet	Gi3	Door middel van een alfabetisch register navigeren en zoeken binnen een educatieve toepassing		
Gi9	Afdrukken van informatie gevonden op het internet	Gi4	Door middel van een tijdslijn navigeren en zoeken binnen een educatieve toepassing		
Gp10*	Een eenvoudig communicatiepakket leren gebruiken om met personen of groepen	Gi5	Door middel van een in te voegen URL		

	<b>binnen een bestaand netwerk te communiceren</b>		<b>navigeren en zoeken op het internet</b>		
Ge2	<b>Tijdens een sessie met educatieve software getallen, woorden en eenvoudige zinnen kunnen intikken/ verbeteren</b>	Gi7	<b>Een webadres toevoegen bij 'Favorieten'</b>		
Ge3	<b>Inzien dat de computer ook kan gebruikt worden voor het afspelen van audio-cd's en dvd's</b>	Gi10	<b>Overnemen van informatie gevonden op het internet</b>		
Ge4*	<b>Met een softwarepakket constructies bouwen</b>	Gi11	<b>Selectief afdrukken van informatie gevonden op het internet</b>		
		Gi13	<b>Zoekfuncties van een digitaal naslagwerk leren gebruiken</b>		
		Gp1	<b>Een e-mail lezen</b>		
		Gp2	<b>Een e-mail opstellen</b>		
		Gp3	<b>Een e-mail versturen</b>		
		Gp4	<b>Een e-mail beantwoorden</b>		
		Gp5*	<b>Een bijlage koppelen aan een e-mail</b>		
		Gp6	<b>Een e-mailadres noteren</b>		
		Gp8*	<b>Een adresboek raadplegen</b>		

## 2.8 Groep 8

Wat vooraf ging/Uitdiepen		Nieuw aan te bieden		Eventueel voor te bereiden	
P3	Een USB kunnen insteken en uitnemen	T7*	Alt-toets gebruiken om rolmenu's te activeren		
P4	Een cd-rom kunnen insteken en uitnemen	T8*	Ctrl-toetsen gebruiken om selectie willekeurig te vergroten		
M7*	Met de rechter muisknop snelmenu's kunnen oproepen	T13*	Tab-toets doelgericht kunnen gebruiken		
T1	Het alfanumerieke klavier kunnen gebruiken	T15*	Functie-toetsen doelgericht kunnen gebruiken		
T3	Shift-toets gebruiken voor hoofdletters	T16	Toetsen om snel door een tekstdocument te navigeren (Home, End, Page Up, Page Down) doelgericht kunnen gebruiken		
T4*	Shift-toets gebruiken om selectie opeenvolgend te vergroten	B4	Doelgericht de verkenner kunnen gebruiken om mappen en documenten op te zoeken		
T5	Shift Lock-toets gebruiken om een reeks hoofdletters na mekaar in te toetsen	B5	Met de verkenner een map kunnen maken en daar bestanden naar kopiëren		
T6	AltGr-toets gebruiken voor speciale tekens	B6	Door middel van de verkenner bestanden kunnen overzetten van harde schijf naar USB en omgekeerd		
T11	Backspace-toets doelgericht kunnen gebruiken	B7	Vensters kunnen openen, aanpassen, sluiten, verkleinen, vergroten en verplaatsen (slepen)		

T12	<b>Delete-toets doelgericht kunnen gebruiken</b>	B9	<b>Weten dat je gewiste bestanden vanuit de 'prullenbak' terug kunt zetten naar de oorspronkelijke locatie</b>		
T17	<b>De spatiebalk kunnen gebruiken</b>	Ga1	<b>Het doel en het gebruik kennen van een tekstverwerker, rekenblad, browser, tekenprogramma, ...</b>		
B2	<b>De Start-knop doelgericht kunnen gebruiken</b>	Ga4	<b>In een toepassing figuren, foto's, ... kunnen verplaatsen</b>		

Wat vooraf ging/Uitdiepen		Nieuw aan te bieden		Eventueel voor te bereiden	
B3	<b>Doelgericht door het Start-menu kunnen navigeren</b>	Ga7	<b>Een selectie kunnen knippen, kopiëren, plakken, ...</b>		
B8	<b>Kunnen kopiëren (langs het klembord)</b>	Ga8	<b>Objecten zoals tekst en figuren kunnen invoegen, selecteren, verplaatsen, vergroten en verkleinen, afdrukken</b>		
Ga2	<b>In een toepassing een menu kunnen hanteren</b>	Ga9*	<b>Leren dat je verschillende soorten gebruikerssoftware kunt laten samenwerken.</b>		
Ga3	<b>In een toepassing een dialoogvenster kunnen hanteren</b>	Gt4	<b>Controlefuncties kunnen gebruiken</b>	A1	<b>De beperkingen en mogelijkheden van de Informatie- en Communicatietechnologie (ICT) onderkennen</b>
Ga5*	<b>In een toepassing de helpfunctie kunnen raadplegen</b>	Gr1*	<b>Met behulp van een rekenblad eenvoudige bewerkingen kunnen automatiseren</b>	A2	<b>Hardware en software met zorg hanteren</b>
Ga6	<b>Een handeling ongedaan kunnen maken</b>	Gr2*	<b>De opmaak-en lay out-mogelijkheden van een rekenblad gebruiken om een tekst te</b>	A3	<b>De bedienings- en veiligheidsvoorschriften juist hanteren</b>

			presenteren.		
Gt1	In een document tekstgedeelten kunnen selecteren, kopiëren, knippen en plakken	Gr3*	Doorheen een rekenblad navigeren met behulp van de muis, tab-toets, pijltoetsen, ...	A4	Aandacht voor de ergonomische aspecten
Gt2	Tekstopmaak kunnen gebruiken : vet, onderstreept, cursief, lettertype	Gr4*	Cel(len), rij(en), kolom(men), van een rekenblad selecteren met behulp van de muis of toetsenbord	A5	Respect voor privacy van de anderen
Gt3	Tekst kunnen uitlijnen : links, gecentreerd, rechts, uitgevuld	Gr5*	Een selectie van cel(len), rij(en), kolom(men) en het rekenblad kunnen kopiëren, verplaatsen, verwijderen, ...	A6	Respect voor intellectuele rechten van de anderen
Gg1	De mogelijkheden van enkele tekenpakketten verkennen en kunnen gebruiken	Gr6*	Rijen en kolommen kunnen verbreden en versmallen	A7	In het algemeen inzien dat bepaalde gedragsregels, gekend onder de term netiquette, op het internet van toepassing zijn.
Gi1	Door middel van grafische elementen navigeren en zoeken binnen een browservenster	Gr7*	Rijen en kolommen kunnen invoegen en verwijderen	A8	Internet: inzien dat zoeken van contacten via chat, e-mail e.a. niet zonder gevaar is

Wat vooraf ging/Uitdiepen		Nieuw aan te bieden		Eventueel voor te bereiden	
Gi2	Door middel van hyperlinks navigeren en zoeken binnen een browservenster op een website	Gg2*	In een beeldverwerkingsprogramma figuren, foto's, ... kunnen opmaken		
Gi6	Door middel van de map 'Favorieten' navigeren en zoeken op het internet	Gi3	Door middel van een alfabetisch register navigeren en zoeken binnen een educatieve toepassing		
Gi8	Via een zoekrobot zoeken op het internet	Gi4	Door middel van een tijdslijn navigeren en		

			zoeken binnen een educatieve toepassing		
Gi9	Afdrukken van informatie gevonden op het internet	Gi5	Door middel van een in te voegen URL navigeren en zoeken op het internet		
Gp1	Een e-mail lezen	Gi7	Een webadres toevoegen bij 'Favorieten'		
Gp2	Een e-mail opstellen	Gi10	Overnemen van informatie gevonden op het internet		
Gp3	Een e-mail versturen	Gi11	Selectief afdrukken van informatie gevonden op het internet		
Gp4	Een e-mail beantwoorden	Gi12	Selectief overnemen van informatie gevonden op het internet		
Gp6	Een e-mailadres noteren	Gi13	Zoekfuncties van een digitaal naslagwerk leren gebruiken		
Gp8*	Een adresboek raadplegen	Gp5*	Een bijlage koppelen aan een e-mail		
Gp10*	Een eenvoudig communicatiepakket leren gebruiken om met personen of groepen binnen een bestaand netwerk te communiceren	Gp7	Een adresboek samenstellen/ aanleggen		
Ge3	Inzien dat de computer ook kan gebruikt worden voor het afspelen van audio-cd's en dvd's	Gp9*	Een adresboek beheren		
Ge4*	Met een softwarepakket constructies bouwen				