

## 0. Ik kan: **WERKEN MET WORD FOR WINDOWS KAARTEN.**

Op de kaart staan verschillende kleuren:

<b>ZWARTE LETTERS:</b> (belangrijke woorden zijn <b>dik</b> afgedrukt)	Dit is tekst <b>DIE JE MOET LEZEN.</b>
⇒ <b>ZWARTE LETTERS met een pijl ervoor:</b> (ze staan in een grijze balk)	Dit is een <b>DOE OPDRACHT.</b> Niet mee wachten, maar gelijk doen....
<b>RODE LETTERS:</b>	Dit is een <b>GOEIE VRAAG.</b> <b>Verzin het juiste antwoord op de vraag.</b>
<b>BLAUWE LETTERS:</b>	Dit is <b>extra informatie of uitleg.</b>

Elke kaart eindigt met:

### **Opdracht:**

⇒ In deze opdracht doe je wat je hebt geleerd op de kaart.

### **Check:**

⇒ Bij de check laat je aan je meester of juf zien of je ook echt kunt wat je hebt geleerd op de kaart.

Bij sommige kaarten laat je aan een klasgenoot zien wat je het geleerd.

**Let op!!**

De kaart is pas klaar als je de **OPDRACHT** én de **CHECK** hebt gedaan .....

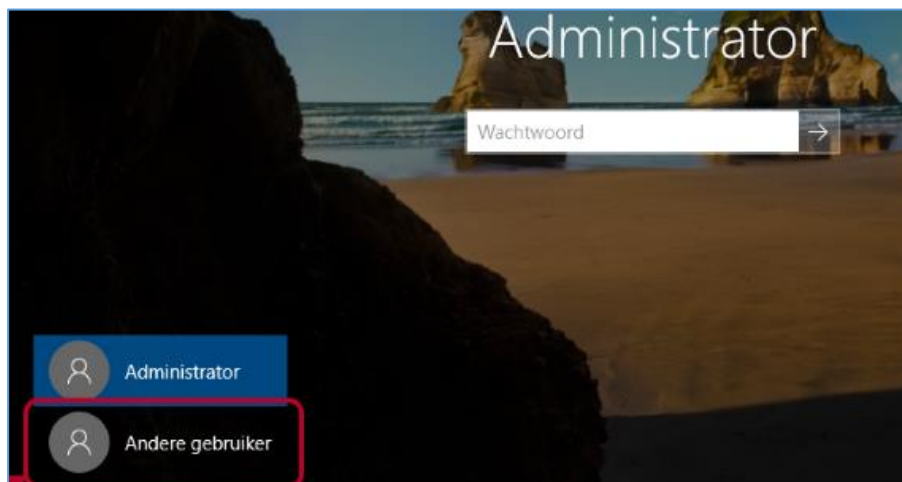


## 1. ik kan: AANMELDEN EN AFMELDEN BIJ HET NETWERK.

Om op het netwerk van school te kunnen werken moet je je eerst **aanmelden**. Als je de PC hebt aangezet ziet je scherm er ongeveer zo uit:



⇒ Klik nu op de 'Enter-toets' om je **AAN te melden**.



Oeps, er staat al een naam, die is niet van jou hè.....

**GOEIE VRAAG:**  
Er staat al een gebruikersnaam van iemand anders ingevuld.....!

Weet jij waar je moet klikken om dat op te lossen?

⇒ Klik maar op 'Andere gebruiker' in het rode vakje.

Zo, nu kun met je eigen gebruikersnaam aanmelden.

Hieronder staat precies hoe je dat moet doen.

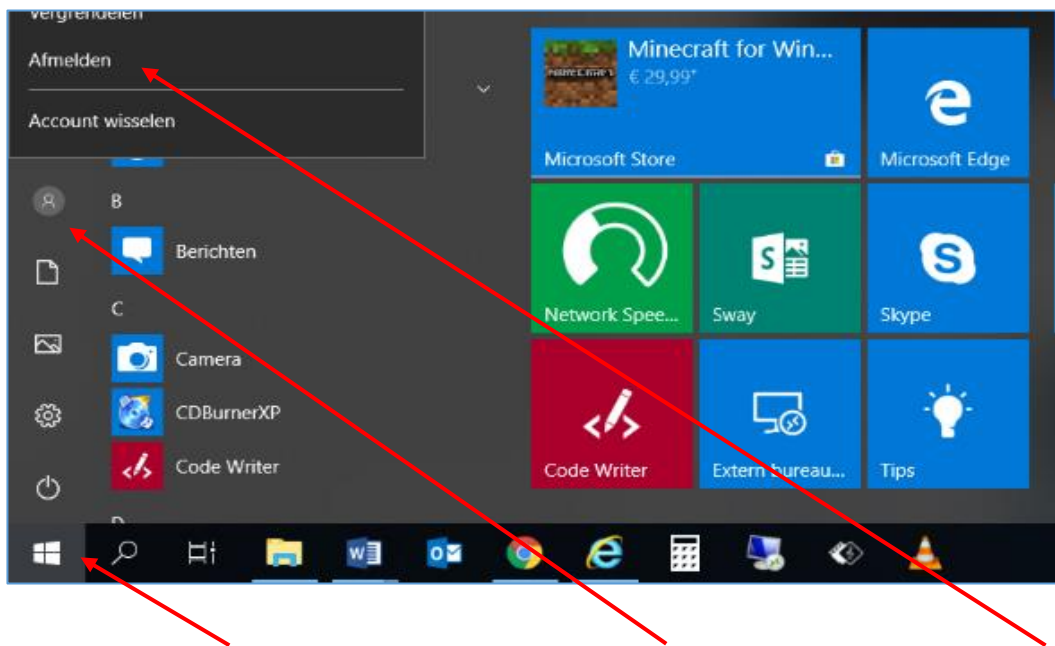
⇒ Typ je 'Gebruikersnaam' in het **bovenste vakje** en **daaronder** het 'Wachtwoord'.  
Klik daarna op het pijltje achter het wachtwoord.

Gebruikersnaam: de 1<sup>e</sup> letter van je **voornaam** + **je hele achternaam** aan elkaar  
Wachtwoord: **Welkom01** (let op! Hoofdletter aan het begin)

Zo, dat ging goed zeg; nu ben je **aangemeld**.

Na het werken op de computer moet je weer **afmelden**. Dan kan iemand anders zich weer aanmelden op de computer om er ook op te werken.

Nu ga je leren hoe makkelijk **afmelden** is.



⇒ Klik 1 x op de 'Startknop' (raampje), op 'Gebruiker' (poppetje) en dan op 'Afmelden'.

Zo, nu ben je weer **afgemeld** en weet je alles over **AAN-** en **AFMELDEN**.

### GOEIE VRAAG:

Zou jij kunnen bedenken hoe je de computer helemaal kunt 'Afsluiten'?

Tip: Zoek naar deze 'Knop' die je net ook al hebt gezien.....



### Opdracht:

⇒ Sluit de computer af en start hem opnieuw op.

⇒ Meld je opnieuw aan en meld je dan weer af.  
Doe dit 3 keer.

### Check:

⇒ Laat aan een klasgenoot zien dat je kunt aan- en afmelden.

**2. ik kan: BEGINNEN MET WORD for WINDOWS.**


Het scherm dat je ziet als je bent aangemeld heet ‘Bureaublad’.

Op het bureaublad vind je daar een grote  van het programma Word for Windows.

Dat is een **tekstverwerker**.

**GOEIE VRAAG:**

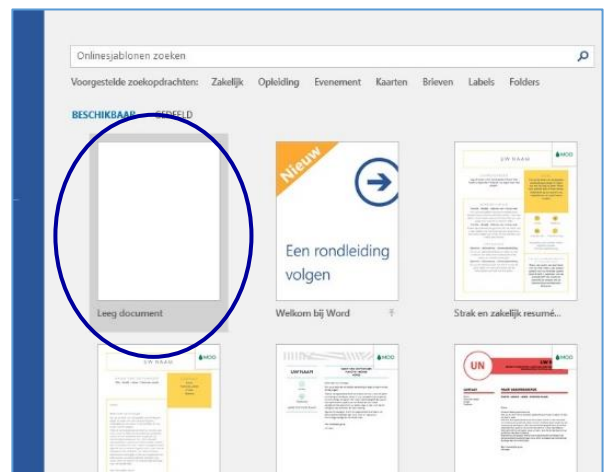
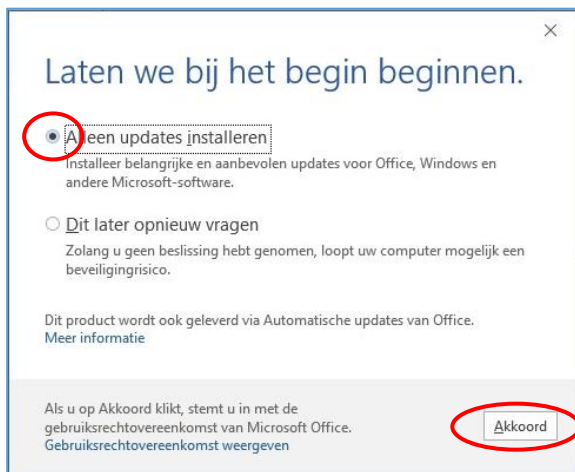
Weet jij wat kun je op de computer kunt doen met een ‘**tekstverwerker**’?

⇒ Klik dubbel op de grote  om het programma Word for Windows op te starten.

Eerst even wat dingetjes aanklikken:

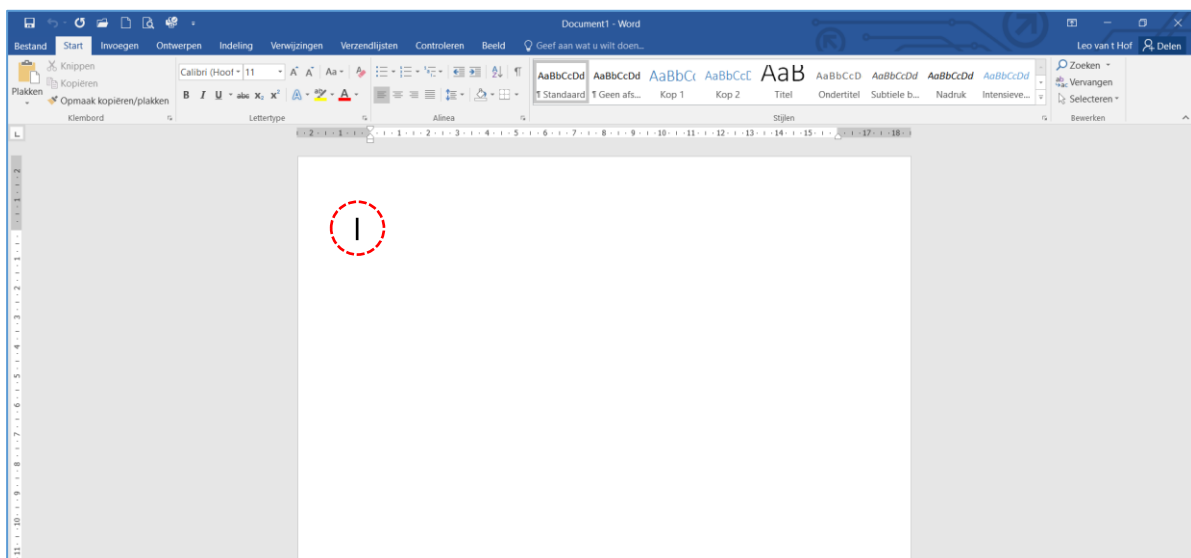
Klik in de schermpjes die je ziet op:  
 . ‘**Alleen updates installeren**’ en op ‘**Akkoord**’

. op ‘**Leeg document**’



Het grote witte vlak dat je nu ziet is net een lege bladzijde in je schrift.  
 Op de computer heet dat een nieuw “**document**”.

Hieronder zie je een plaatje van het scherm van Word for Windows.



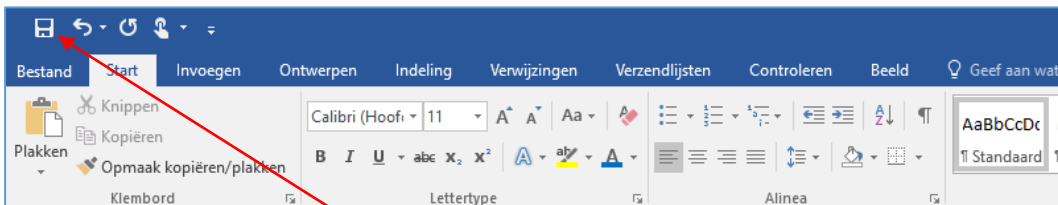
**GOEIE VRAAG:**

Is er al iets geschreven op het witte blad van jouw document?

Zie je bovenaan op de lege bladzijde een knipperend balkje (op je computer zie je 'm zonder dat rode rondje, hè....)? Dit is **de Cursor**. Op de plaats waar de cursor knippert kun je typen.

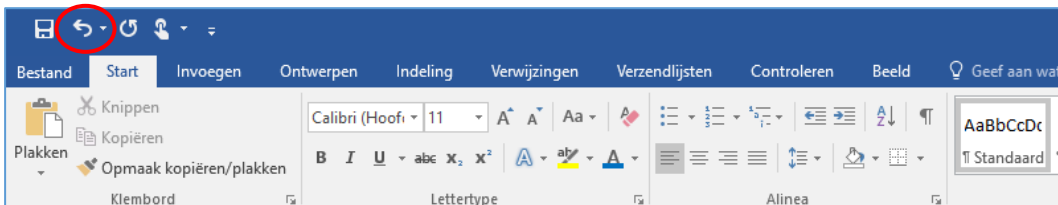
Hieronder staat een plaatje van alle knoppen die je boven in je scherm ziet. Dat heet '**het Lint**'.

Alle figuurtjes in het lint noemen we '**Knoppen**'. Als je op zo'n knop klikt gaat de computer iets met jouw tekst te doen.

**GOEIE VRAAG:**

Heb jij al een idee waarvoor deze **knop** voor is?

Er is nog een **belangrijke knop** in het Lint.




Die knop heet '**Terug**' en daar kun je een foutje mee verbeteren. Met deze knop gaan we oefenen.

**Opdracht:**

⇒ Typ op je lege bladzijde het woordje '**boev**'.

Oeps, die laatste letter was niet goed, dat moet een 'f' zijn.

⇒ Klik nu op de knop 'Terug': 

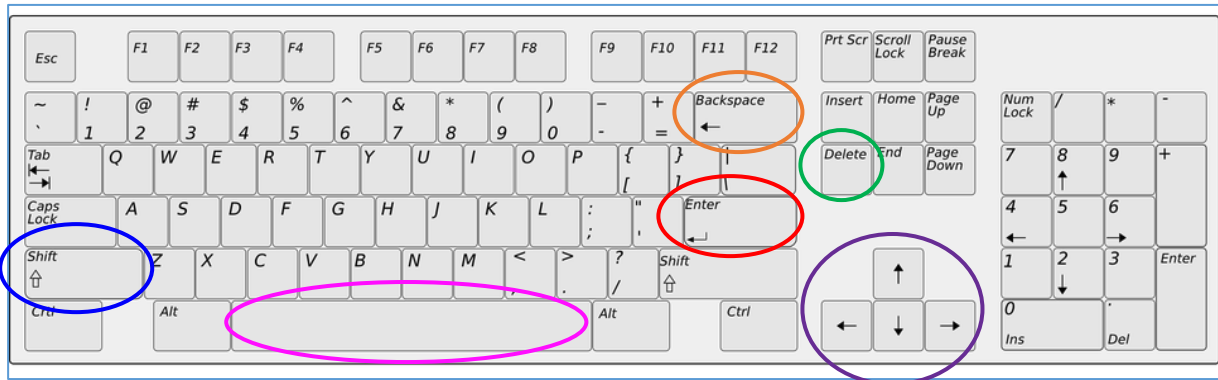
Nu kun je het woord nog een keer typen. Maar nu wel goed, hè....

**Check:**

⇒ Vertel aan een klasgenoot wat je hebt geleerd over '**het Lint**' en laat zien wat je kunt met de knop '**Terug**'.

### 3. ik kan: **OMGAAN MET HET TOETSENBORD.**

Zo ziet het toetsenbord eruit.



⇒ Zoek al deze toetsen maar eens op. Op de computer, hè!

De meeste toetsen zijn wel duidelijk, maar hieronder worden een paar bijzondere toetsen aan je uitgelegd:

<b>Shift</b>	Hiermee maak je <b>HOOFDLETTERS</b> (ingedrukt houden hoor!). Of je maakt met 'Shift' <b>het teken dat bovenin de toets staat.</b>
<b>Enter</b>	Hiermee maak je <b>een nieuwe regel.</b>
<b>Del of Delete</b>	Hiermee kun je letters <b>weghalen</b> rechts van de cursor.
<b>Backspace</b>	Hiermee haal je letters weg door <b>terug te gaan.</b>
<b>Pijltjestoetsen</b>	Hiermee kun je <b>met de cursor door je tekst lopen</b> zonder te typen.
<b>Spatiebalk</b>	Hiermee typ je <b>een lege plek tussen letters en woorden.</b>

Heb je ze kunnen vinden op de computer? Dan nu een ....

**GOEIE VRAAG:**  
Hoe kun je een woord tussen haakjes (.....) zetten?

⇒ Type een moeilijk woord en zet het 'tussen haakjes'.

Zo, en nu een beetje oefenen met het toetsenbord....

**Opdracht:**  
⇒ Probeer het stukje hieronder **PRECIES** over te typen.

\*( + % 5 ABC ) --- % # = HET GELUKT?

**Check:**  
⇒ Laat je opdracht door de juf of meester controleren.

#### 4. ik kan: EEN NIEUW DOCUMENT MAKEN EN BEWAREN.

Open Word for Windows en zorg dat je weer een lege bladzijde hebt op je scherm.

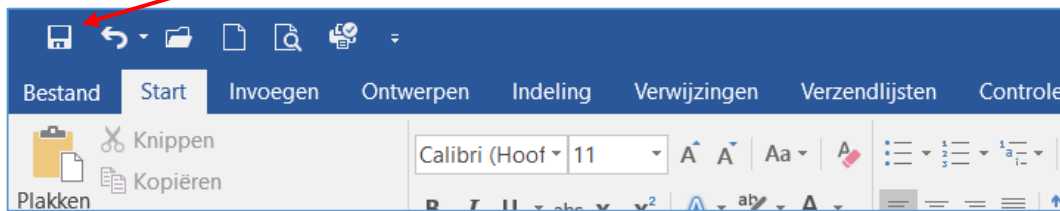
⇒ Typ nu een verhaaltje over wat je gisteren hebt gedaan (ongeveer 4 zinnen).

Dit is zo'n mooi verhaaltje dat we het willen bewaren. Dat heet **Document Opslaan**.

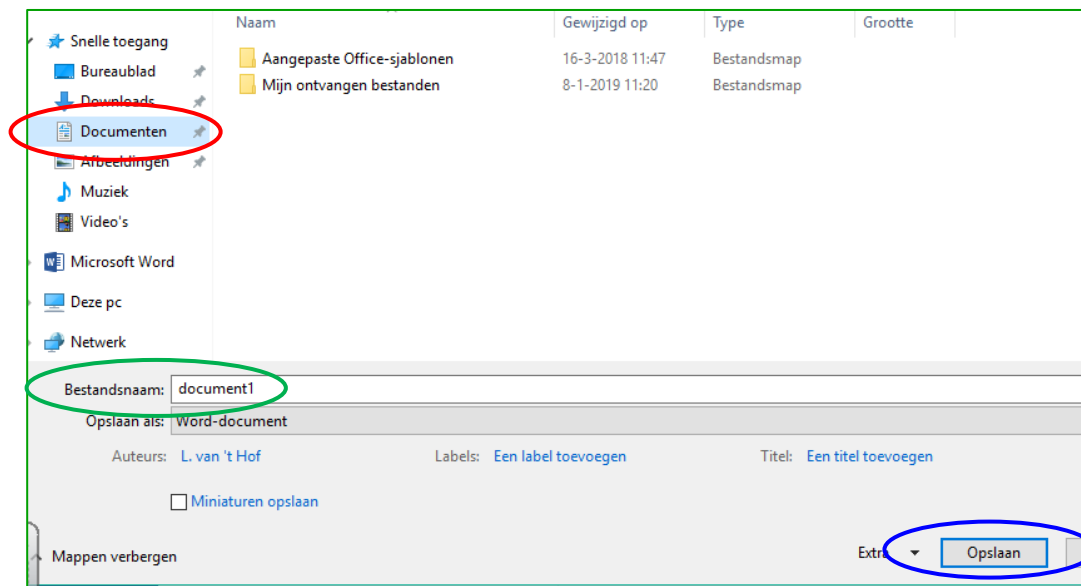
#### GOEIE VRAAG:

Heb je al een idee op welke knop je moet klikken om je verhaaltje te bewaren?

⇒ Klik op de knop 'Opslaan' in het lint en daarna op de knop 'Bladeren'.



Op de computer verschijnt nu dit plaatje. Kijk maar op jouw computer:



Jouw verhaaltje wordt bewaard in jouw eigen mapje. Dit mapje heet 'Documenten'. Daar komen alle documenten die je gaat maken.

Je moet nog wel een naam verzinnen voor je document. Kies een naam die te maken heeft met je verhaaltje.

⇒ Verzin een goeie naam voor je verhaaltje en type die achter 'Bestandsnaam'.

⇒ Klik nu op de knop 'Opslaan'.

Zo, dat is gelukt. Je document wordt nu bewaard en **je ziet de naam boven je verhaaltje staan.**

De naam die je had verzonnen goed onthouden, hè!

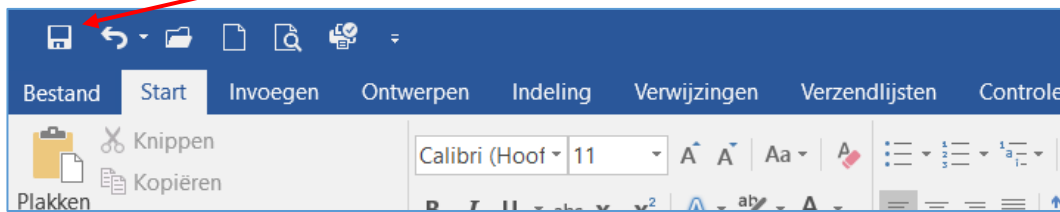
We gaan verder op de achterkant.

⇒ Typ nog 2 of 3 regels extra bij je verhaaltje.



Deze nieuwe regels wil je natuurlijk ook bewaren.

⇒ Klik nog een keer op de knop **'Opslaan'** in het lint.



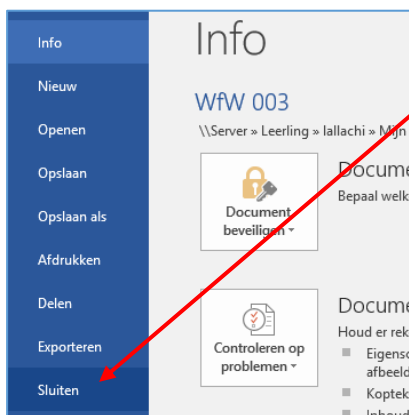
### GOEIE VRAAG:

Er gebeurt niks..... Hoe kan dat nou?

Ook al zie je het niet, toch worden de nieuwe regels van je verhaaltje bewaard. Maar omdat je er al een naam aan had gegeven hoef je dat niet nog een keer te doen.

Nu gaan we dit document afsluiten.

⇒ Klik op **'Bestand'** en dan op de knop **'Sluiten'**.



Je zie nog steeds het Word scherm, maar nu met een heel grijs vlak. Jouw document is afgesloten en de bladzijde met jouw verhaaltje is weg.

### Opdracht:

⇒ Maak een nieuw document met daarin een verhaaltje over je favoriete sport.

⇒ Bewaar het met een naam die goed bij het verhaaltje past.

### GOEIE VRAAG:

Wat zou er gebeuren er als je klikt op het witte kruisje helemaal rechtsboven?

### Check:

⇒ Laat aan een klasgenoot jouw verhaaltje lezen en laat zien hoe je het verhaaltje **hebt bewaard**.

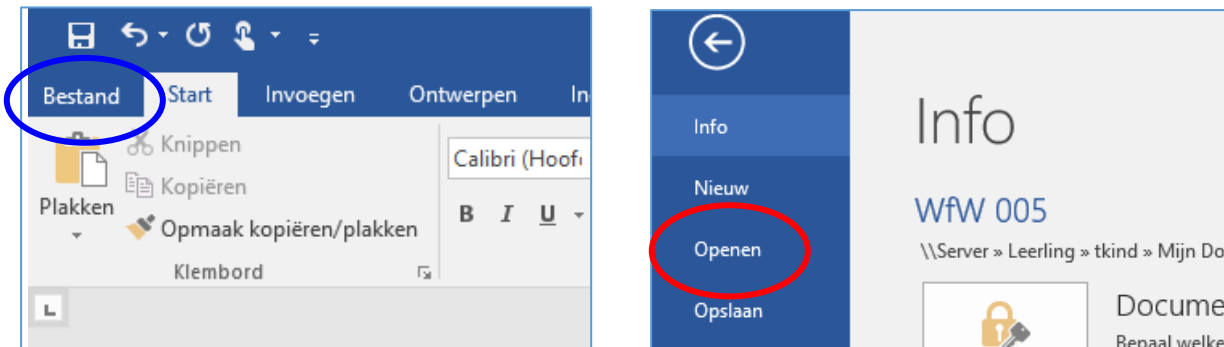
## 5. ik kan: EEN DOCUMENT OPENEN EN AFDRUKKEN.

Open Word for Windows op je computer met deze knop:

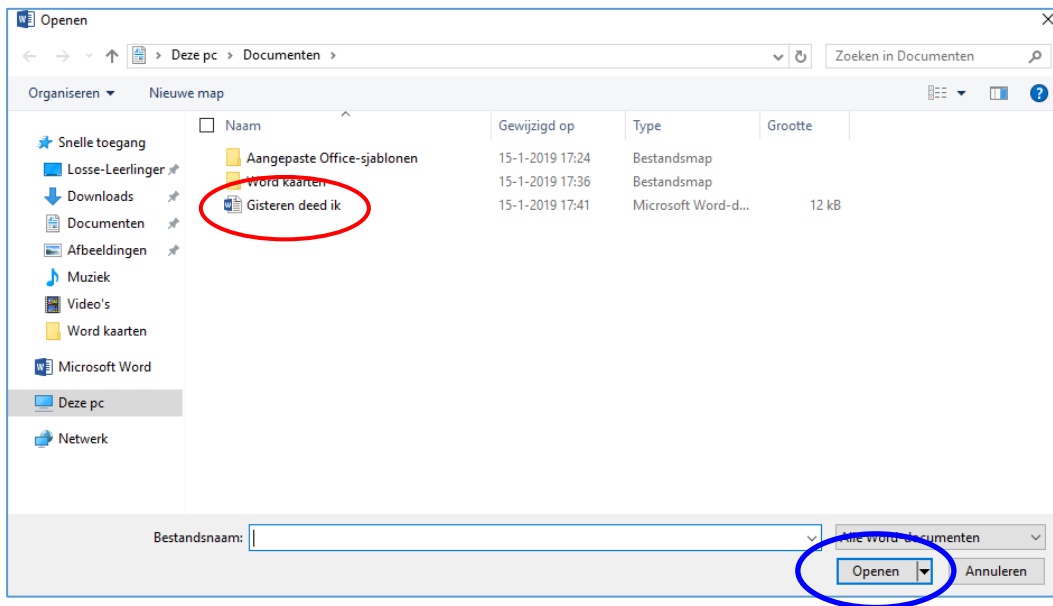


Je gaat nu je verhaaltje weer openen. Kijk op je computer nog eens naar ‘het Lint’.

⇒ Klik in het lint op ‘Bestand’ en dan op de knop ‘Openen’ en dan weer op ‘Bladeren’.



Nu verschijnt dit plaatje. Zie jij het ook op je computer?



En kijk, daar zie je gelijk de **naam van jouw verhaaltje** (bij jou heeft het misschien wel een andere naam, hè...).

Het was keurig bewaard in de map ‘Documenten’.

### GOEIE VRAAG:

Wat moet je nu doen om je verhaaltje weer te zien?

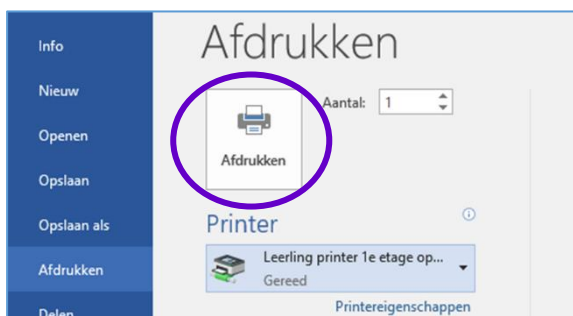
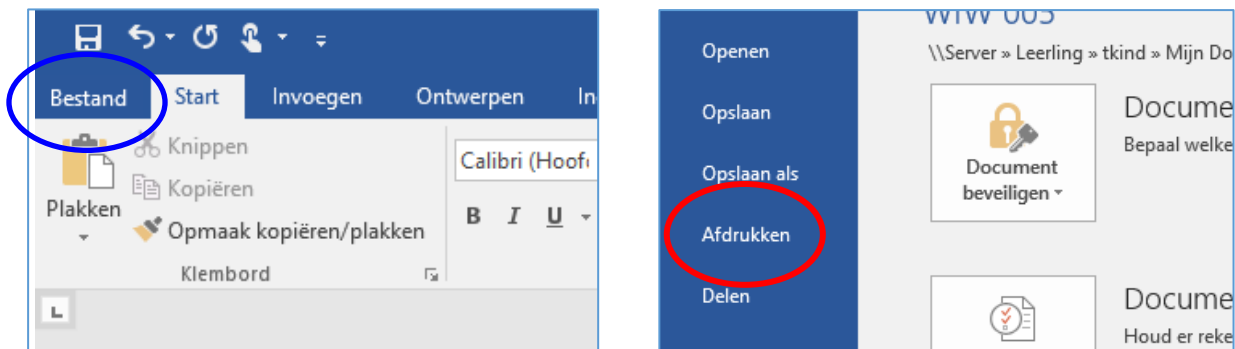
Kijk maar snel naar de andere kant van deze kaart.  
Dit moet je doen om je verhaaltje weer te zien:

⇒ Klik op de ‘naam van jouw verhaaltje’ en daarna op de knop ‘Openen’.

En jawel, daar is het verhaaltje weer. Je kunt er weer gewoon aan verder werken.

Het is een heel leuk verhaal; ik denk dat je juf of meester het ook graag wil lezen. Daarom mag je het document 'Afdrukken' (dat is hetzelfde als printen).

⇒ Klik in het lint weer op 'Bestand' en dan op de knop 'Afdrukken'.



Met het scherm dat nu verschijnt kun je jouw verhaaltje afdrukken.

⇒ Klik maar op de knop 'Afdrukken'.

### GOEIE VRAAG:

Er gebeurt niet veel hè....? Waar zou je verhaaltje zijn?

Je kunt je verhaaltje vinden in de printer naast de toiletten op de 1<sup>e</sup> etage. Vraag maar aan je juf of meester of je het even mag halen en laat het maar zien.

### Opdracht:


⇒ We gaan nu een paar dingen die je al geleerd hebt, achter elkaar doen:

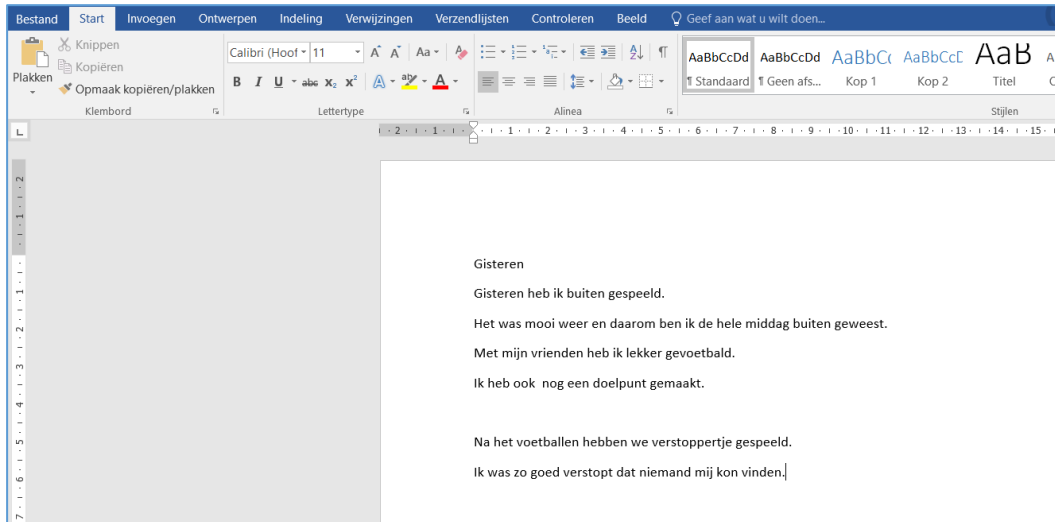
- . Sluit de computer helemaal af - start de computer weer op en meld je aan.
- . Open Word for Windows - maak een 'Nieuw document' over je lievelingsdier.
- . Sla het document op met een naam die er goed bij past.

### Check:

⇒ Print je verhaal over je lievelingsdier uit en laat het aan een klasgenoot lezen.

## 6. ik kan: IN EEN DOCUMENT WOORDEN EN LETTERS VERANDEREN (1).

Start Word for Windows met de knop  en open je verhaaltje.



Met dit verhaaltje gaan we spelen:

Eerst moet je een stukje van de tekst **Selecteren**.

Dat is: **met de muis een paar woorden of een regel uitkiezen**.

Dat doe je zo:

⇒ Hou de linker-knop van je muis ingedrukt en sleep met de muis over een regel van je verhaaltje.

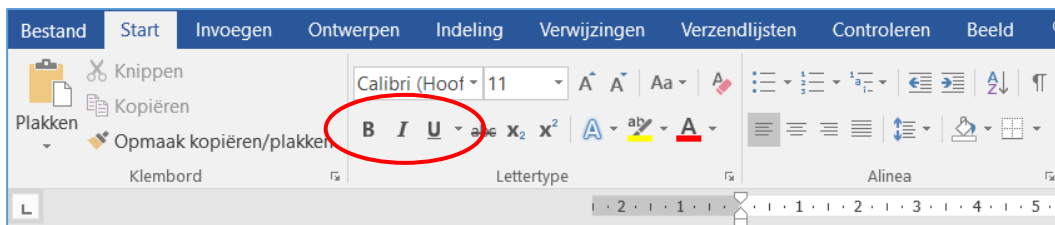
### GOEIE VRAAG:

Wat verandert er aan de regel als je die hebt geselecteerd?

En nu komt het.... Met de regel die je hebt geselecteerd kun je van alles doen.

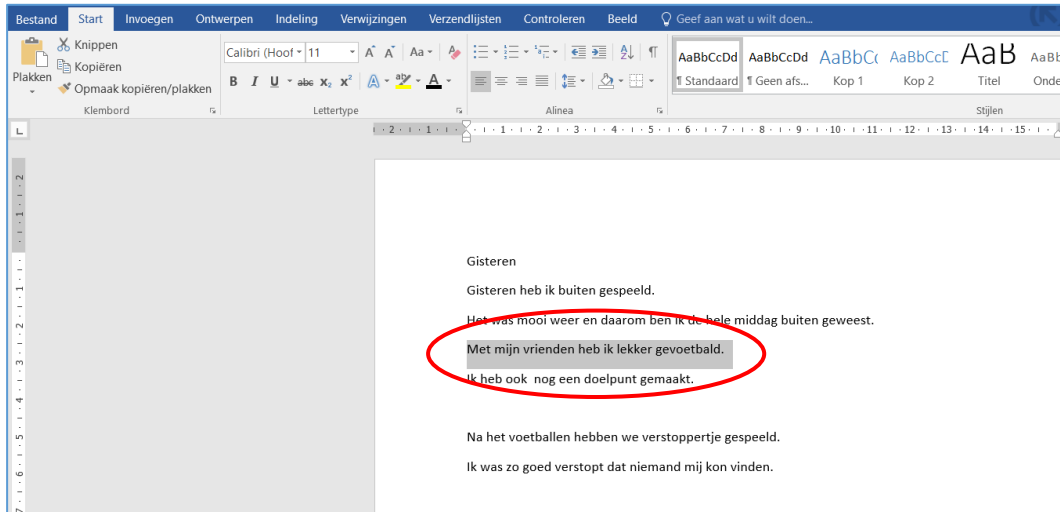
We gaan eerst spelen met drie belangrijke knoppen. Nog even niks doen, hoor!

Kijk eerst maar of je de **3 knoppen** wel kunt vinden in het lint op je computer!



Heb je de 3 knoppen gevonden op je computer? Dan mag je verder gaan op de andere kant van de kaart.

Kijk in het plaatje eens goed in de rode cirkel hieronder. Ziet jouw geselecteerde regel er ook zo uit?



Nu gaan we uitproberen wat de **drie knoppen** doen met jouw geselecteerde regel.

### GOEIE VRAAG:

Hoeveel opdrachten moet je doen op deze kaart?

### Opdracht:

⇒ 1. Klik op de knop **B** en kijk goed wat er gebeurt met jouw geselecteerde regel.

Dat mag je ook doen met de 2e knop.

**Let op:** het lukt alleen maar als je regel nog steeds is **'geselecteerd'**.

⇒ 2. Klik op de knop **I** en kijk goed wat er gebeurt met jouw geselecteerde regel.

En de laatste knop....

⇒ 3. Klik op de knop **U** en kijk goed wat er gebeurt met jouw geselecteerde regel.

### GOEIE VRAAG:

Wat gebeurt er als je nog een keer op een knop klikt (is je regel nog geselecteerd)?

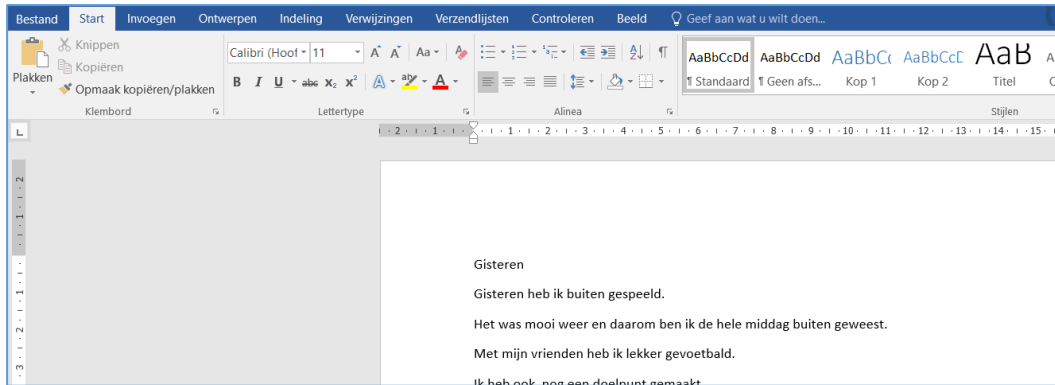
### Check:

⇒ Vertel aan je juf of meester wat er gebeurt als je **de drie knoppen gebruikt** en laat het zien met een andere regel.

## 7. ik kan: IN EEN DOCUMENT WOORDEN EN LETTERS VERANDEREN (2).

We kunnen nog veel meer veranderen aan de woorden en letters in jouw verhaaltje.

Start Word for Windows met de knop  en open je verhaaltje.



Weet je nog hoe je een regel moet **Selecteren**? Dat heb je geleerd op de vorige kaart; als je wilt kun je het nog even nakijken op kaart 06.

⇒ Selecteer een nieuwe regel in jouw verhaaltje.

Gelukt? Heb je weer een grijze regel? Dan gaan we iets nieuws leren.

We gaan eerst de letters van jouw regel groter maken.

### GOEIE VRAAG:

Kun de knoppen vinden die in de rode cirkel staan?

⇒ Heb je ze gevonden? Klik dan op het 'kleine pijltje' naast de het getal.



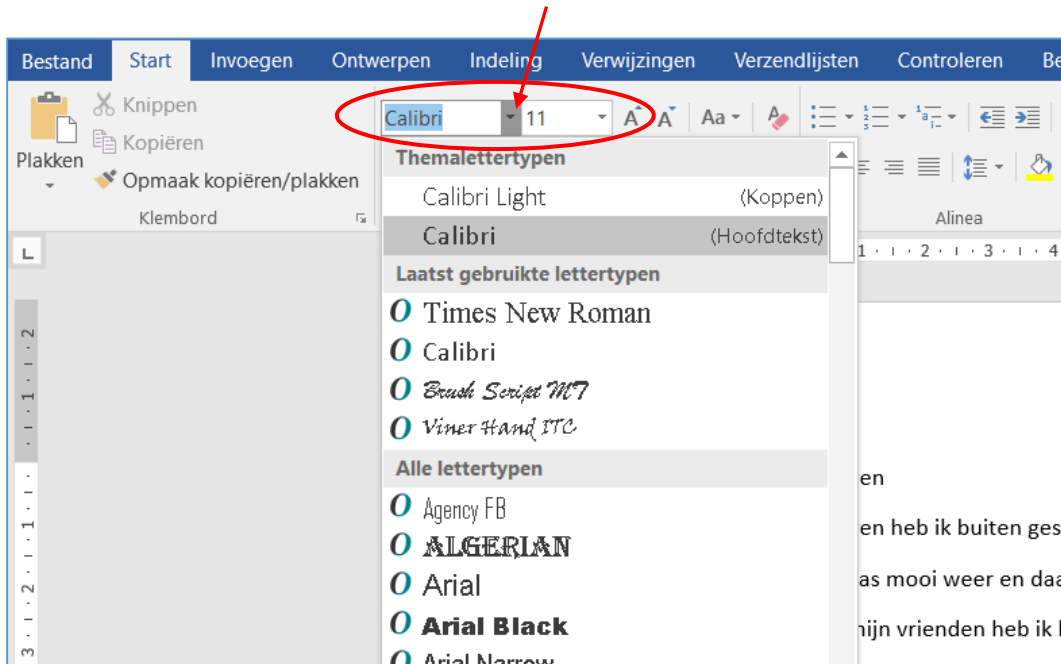
Als je nu een ander getal kiest worden je letters van je regel **groter of kleiner**.

**Let op hoor:** het lukt alleen maar als je regel is 'geselecteerd'.

### Belangrijke GOEIE VRAAG:

Waar moet je op klikken om een ander soort letters te kiezen?

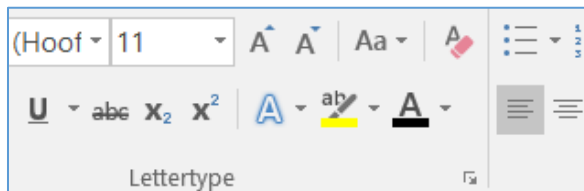
Je doet het door te klikken op het andere 'kleine pijltje' in de cirkel.



Al die rare namen die je nu ziet staan zijn leuke, bijzondere en vreemde letters. Zie jij ze ook op je computer?

⇒ Kies er maar eens een paar om te zien wat er gebeurt met jouw grijze regel.

**Belangrijke GOEIE VRAAG:**



Welke knop moet je gebruiken om je letters een **andere kleur** te geven?

### Opdracht:

⇒ Zorg dat 3 regels in jouw verhaaltje er anders uitzien.

Gebruik alle knoppen die je al hebt geleerd: **B I U**, groter/kleiner, soort letters, kleur.

⇒ Als je tevreden bent mag je het document opslaan en uitprinten.

### Check:

⇒ Laat je verhaaltje aan je juf of meester lezen en laat zien wat je al **kunt met de knoppen in het Lint**.

## 8. ik kan: KNIPPEN, KOPIËREN EN PLAKKEN.

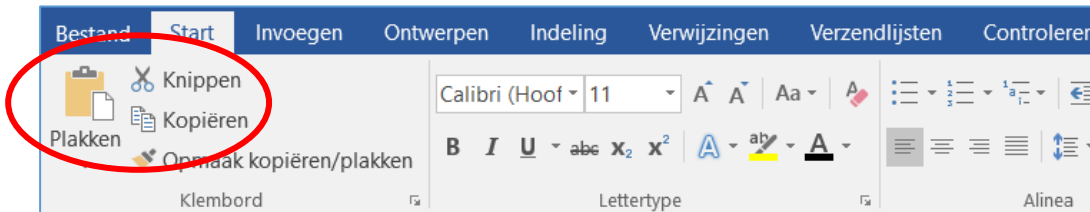
Nu gaan we iets leuks doen: knippen en plakken zonder dat je een schaar of lijm nodig hebt!

⇒ Open eerst je verhaaltje weer (als je het niet meer weet mag je even op kaart 05 kijken...).

⇒ Nu mag je weer een regel uit je verhaaltje selecteren.

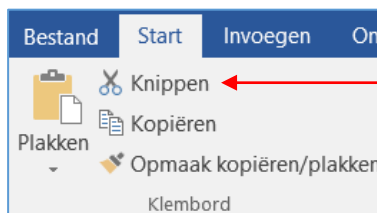
Jouw geselecteerde regel staat nu weer in een grijze balk.

Om te knippen en plakken gebruiken we de volgende knoppen in het lint.



**Nog even niks doen, hoor!** Eerst kijken of je ze kunt vinden op je computer!

Oké, daar gaan we!



⇒ Klik op de knop '**Knippen**' in het lint (het schaar-tje).

### GOEIE VRAAG:

Wat gebeurde er met je geselecteerde regel toen je op de knop '**Knippen**' klikte?

O jee, het lijkt erop dat je de regel kwijt bent....

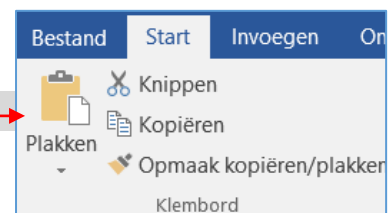
⇒ Ga nu met je cursor (het knipperende balkje op de plaats waar je kunt typen) helemaal naar de onderkant van je verhaal (dat doe je met de pijltjestoetsen, weet je nog?).

⇒ Druk nu op de **Enter-toets** voor een nieuwe, lege regel.

En dan....

⇒ Klik in het lint op de knop '**Plakken**'.

En jawel, daar is je regel weer, maar nu onderaan je verhaaltje.

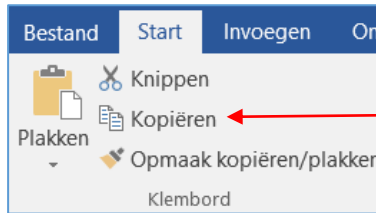


Op de achterkant van de kaart staat nog zo'n soort trucje, maar nu een beetje anders:



⇒ Je mag eerst weer een regel selecteren.

**Let goed op hoor:** het lijkt bijna hetzelfde als de vorige opdracht, maar het is echt anders!



⇒ Klik nu op de knop '**Kopiëren**' in het lint.

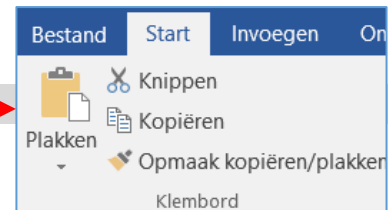
### GOEIE VRAAG:

En wat gebeurde er nu met je geselecteerde regel toen je op de knop '**Kopiëren**' klikte?

Net alsof er niks gebeurde hè? Maar er gebeurde echt wel iets.....

⇒ Ga maar eens met je cursor naar een plekje waar je wilt gaan 'Plakken'. Maak daar weer een nieuwe, lege regel met de '**Enter-toets**'.

⇒ Klik nu in het Lint weer op de knop '**Plakken**'.



Leuk hè, nu heb je dezelfde regel 2 keer. En je kunt dit net zo vaak doen als je wilt.

⇒ Klik nog maar eens een paar keer op de knop '**Plakken**' in het lint.

**Knippen, Kopiëren en Plakken** zijn misschien wel de handigste dingen die je kunt doen met Word for Windows. Je zult het nog vaak gebruiken.

Wel jammer zeg.... Je mooie verhaaltje is nu helemaal door elkaar.

### Opdracht:

⇒ Maak je verhaaltje weer in orde:

- zet alle regels weer op de goede plaats.
- maak alle letters weer hetzelfde en even groot.
- sla je verhaaltje op om het te bewaren.

### Check:

⇒ Laat aan je juf of meester zien dat je verhaaltje weer netjes is.

⇒ Laat aan klasgenoot zien hoe **knippen, kopiëren en plakken** werkt.

## 9. ik kan: EEN PLAATJE AAN MIJN DOCUMENT TOEVOEGEN.

Een verhaaltje met alleen maar letters is niks. Er moet een plaatje bij! Gelukkig is dat niet zo moeilijk.

Zoek eerst je verhaaltje weer op en open het.

⇒ Ga met de cursor helemaal onderaan van je verhaal en druk op de **'Enter-toets'** voor een nieuwe, lege regel.

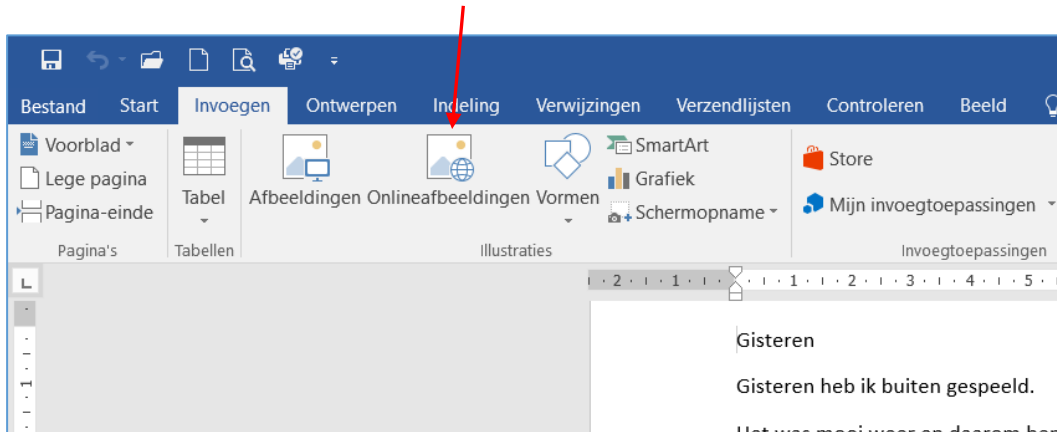
### GOEIE VRAAG:

Zoek in het lint boven in je scherm naar het woord **'Invoegen'**.

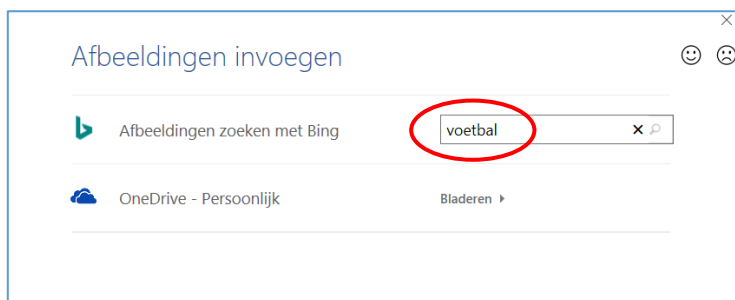
Gevonden?

⇒ Klik maar op **'Invoegen'**. Je ziet nu nieuwe knoppen die bij 'Invoegen' horen.

⇒ Klik nu op de knop **'Onlineafbeeldingen'**.



Je ziet dan gelijk een schermje waarin je kunt zoeken naar een leuk plaatje.



Ziet het er op jouw computer ook zo uit? Dan gaan we nu een leuk plaatje zoeken.

⇒ Type in het zoekvakje **'voetbal'** en druk op de **'Enter-toets'**.

En kijk, daar zijn een heleboel plaatjes van voetballen.

Ik vind die eerste wel mooi, die gaan we in het verhaaltje invoegen. Werk maar verder op de andere kant van de kaart.



⇒ Klik op het **eerste plaatje met een voetbal** en klik dan op de knop **'Invoegen'**.

Nu staat de voetbal in jouw document. Wat is-ie mooi hè?

We gaan een beetje met het plaatje spelen, maar eerst....

⇒ Type eerst boven het plaatje van de voetbal: **'dit is een voetbal'**.

⇒ Klik nu 1x op het plaatje van de **'voetbal'**.

### GOEIE VRAAG:

Wat zag je veranderen toen je op de **Voetbal** had geklikt?

Juist, er verschijnen 8 witte rondjes in de hoeken en langs de randen.



**Met de witte rondjes kun je het plaatje groter en kleiner maken.**

Hoe dat werkt ga je uitproberen in de opdracht hieronder....

### Opdracht:

⇒ Klik op **een rondje in een hoekje** en sleep het (linker muisknop ingedrukt) schuin naar boven. Sleep het daarna weer terug schuin naar beneden.

### GOEIE VRAAG:

Wat gebeurt er als je een rondje **'in een hoekje'** schuin naar boven of beneden sleept?

Dit doen we nog een keer, maar nu met een rondje aan de **zijkant** van je voetbal plaatje.

### Opdracht:

⇒ Klik op **een rondje aan de zijkant** en sleep het naar links en rechts opzij.

### GOEIE VRAAG:

Wat gebeurt er als je een rondje **'aan de zijkant'** opzij sleept?

### Check:

⇒ Vertel aan je juf/meester **jouw antwoord op deze twee GOEIE VRAGEN.**

Laat aan je juf of meester zien hoe jij jouw plaatje kunt veranderen.