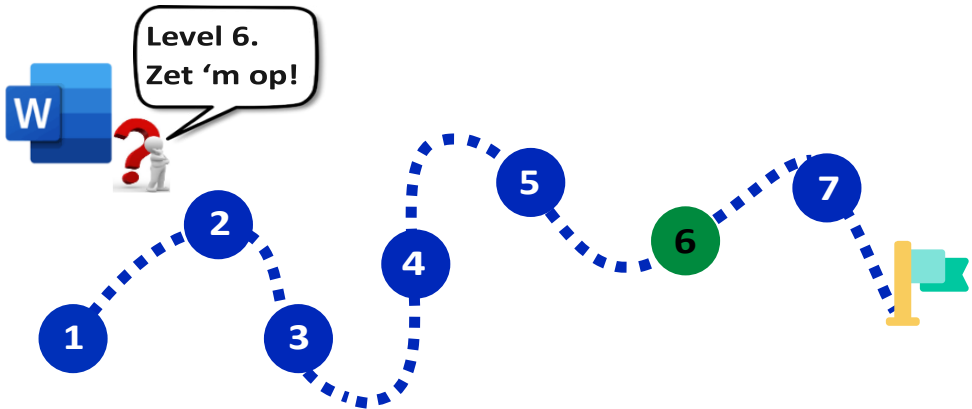


# Level 6

Hier leer je afbeeldingen (plaatjes) toevoegen



# Opdracht



Maak een nieuw document met de naam **'Dit kan ik al met Afbeeldingen'**.

- . Zoek een afbeelding / plaatje van een voetbal om in je document te voegen.
- . Zoek het plaatje met:

**'Invoegen - Afbeelding - Zoeken op het web'**

Level 6 

## Opdracht

Type nu eerst boven je afbeelding : 'Dit is een voetbal'.

. Klik op de afbeelding van de voetbal.

. Noteer in Class Notebook wat je zag  
veranderen toen je op de voetbal klikte...

Level 6 

# Opdracht



Zorg dat je de lijn met de 8 rondjes om je afbeelding ziet.

- . Maak de afbeelding van je voetbal groter en daarna weer kleiner.
- . Gebruik daarvoor **een rondje in een hoek** van je afbeelding.

Level 6 Three blue stars, the first two are filled and the third is an outline.



Juist, er verschijnt een lijn om je afbeelding.

Op de **hoeken** en aan de **zijanten** van je plaatje zie je **8 witte rondjes**.

Zie jij ze ook?



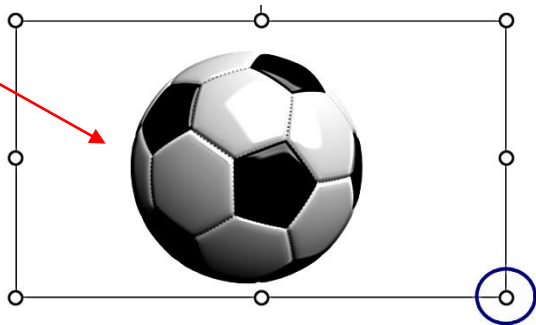
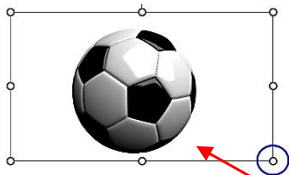
Is het gelukt?



**Nee, nog niet** → Lees de instructies op **leskaart 09**

**Ja, gelukt!!** → Ga door met **opdracht**

**3**



Is het gelukt?



Nee, nog niet → Lees de instructies op leskaart 09

Ja, gelukt!! → Ga door met opdracht



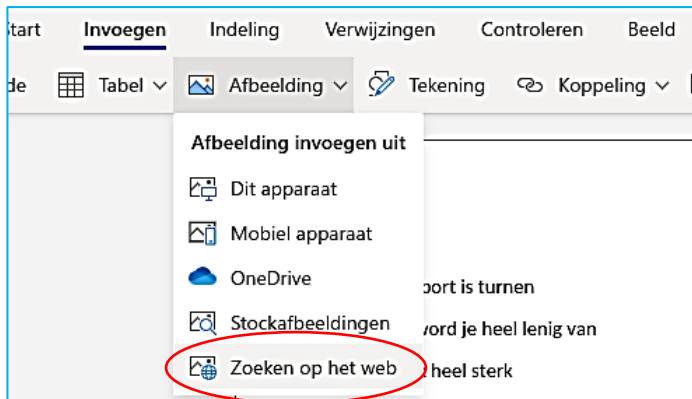
# Dit ga je leren in Level 6



## Leerdoelen

- . Je kunt een plaatje uit Bing toevoegen
- . Je kunt afbeeldingen groter en kleiner maken, vervormen en draaien
- . Je weet hoe je plaatjes vindt op Internet
- . Je kunt afbeeldingen van Internet kopiëren en plakken

# 'Invoegen - Afbeelding - Zoeken op het web'



Is het  
gelukt?



**Nee, nog niet** → Lees de instructies op **leskaart 09**.

**Ja, gelukt!!** → Ga door met **opdracht**





# Opdracht



Zie je de lijn met de 8 rondjes om je afbeelding nog steeds?

- . Geef de afbeelding van je voetbal een andere vorm: heel plat of juist uitgerekt.
- . Gebruik daarvoor een rondje **langs de rand** van je afbeelding.

Level 6 ★★☆☆

# Opdracht

Open een nieuw document en geef het de naam 'Kasteel'.

- . Zoek met Bing ('Invoegen-Afbeeldingen-Zoeken op het web') een plaatje van een kasteel en klik op 'Invoegen'.
- . Draai de afbeelding van het kasteel zodat het kasteel ondersteboven staat.

Level 6 

# Opdracht

Noteer in Class Notebook hoe je:

- 1 ...een afbeelding in je document voegt met behulp van 'Zoeken op het web'.
- 2 ...een afbeelding groter of kleiner maakt.
- 3 ...een afbeelding kunt vervormen.
- 4 ...een afbeelding kunt draaien.

Level 6 

# Opdracht



Open een nieuw document en schrijf een kort verhaaltje van 4 regels over paarden (en geef het de naam 'Paarden').

- . Open een nieuw Tabblad van *Google Chrome*.
- . Zoek in dit nieuwe tabblad naar afbeeldingen van paarden.

Level 6 

Ga met je Chromebook naar een klasgenoot die even tijd voor je heeft.

## Laat zien en leg uit wat je hebt geleerd:

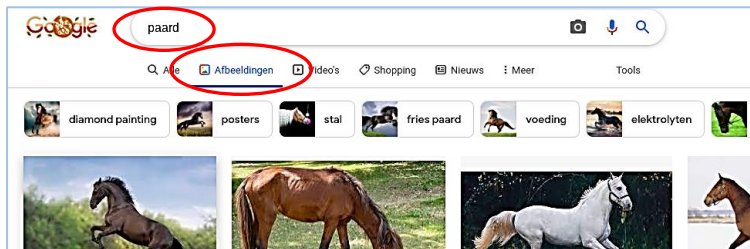
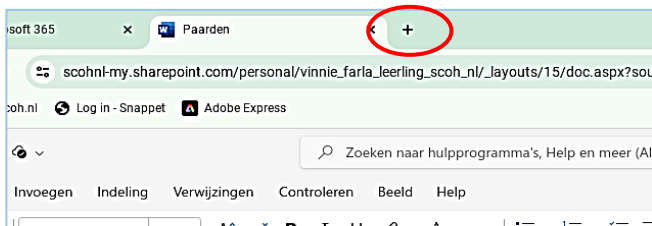
- . Afbeelding zoeken met 'Zoeken op het web'
- . Afbeelding groter / kleiner maken
- . Afbeelding een rare vorm geven
- . Afbeelding draaien



Nee, nog niet → Lees de instructies op **leskaart 09/10**

Ja, gelukt!! → Ga door met **opdracht**

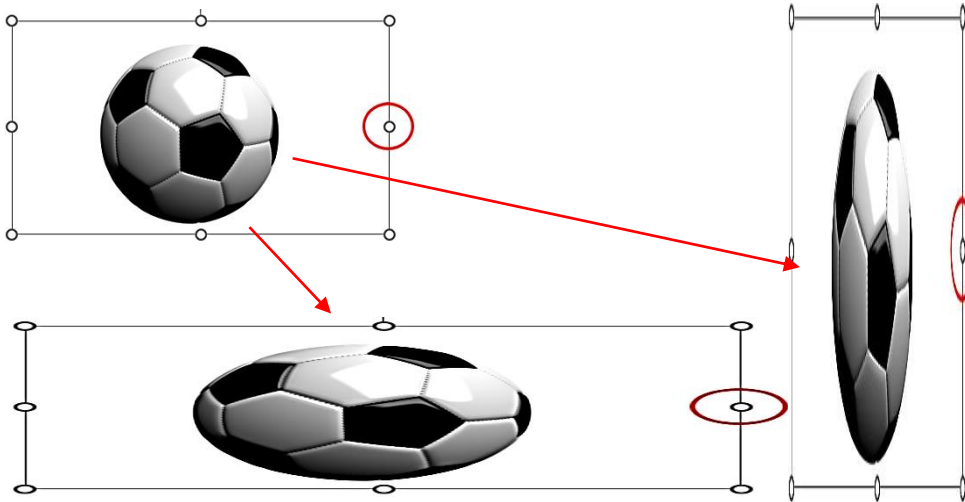




**Nee, nog niet** → Lees de instructies op **leskaart 10**

**Ja, gelukt!!** → Ga door met **opdracht**





Is het gelukt?



Nee, nog niet → Lees de instructies op leskaart 09



Ja, gelukt!! → Ga door met opdracht 5



**Nee, nog niet** → Lees de instructies op **leskaart 10**

**Ja, gelukt!!** → Ga door met **opdracht**





# Opdracht



Kies een paard dat jij in je document wilt plakken.

- . **Kopieer** deze afbeelding, dan kun je hem gebruiken bij opdracht 9.
- . Gebruik '**tikken met twee vingers**' zoals je dat hebt geleerd in Level 1.

Level 6 ★★ ★



# Opdracht



Is het kopiëren goed gegaan?

Dan mag je het paard nu in je document toveren...

- . **Plak** de afbeelding van je paard onderaan je verhaaltje, op een nieuwe, lege regel.
- . Gebruik de '**sneltoetsen voor plakken**' die je hebt geleerd in Level 5.

Level 6 Three blue stars of varying sizes, indicating the level of the task.

# Opdracht 10

Eindopdracht van Level 6:

Schrijf een mooi verhaal over je leukste schoolreisje ooit.

- . Open een nieuw, leeg document
- . Geef je document een goede naam
- . Schrijf een verhaal van minstens 8 regels
- . Zoek daar **minstens 6 leuke plaatjes** bij op Internet
- . Plak de 6 plaatjes onderaan je verhaal

Level 6 ★★

Paarden leven op de boerderij

Ze werken ook wel in een manege

Daar kun je leren hoe je op een paard kunt rijden

Maar ook hoe je een paard moet verzorgen



Is het  
gelukt?



**Nee, nog niet** → Lees de instructies op **leskaart 11**

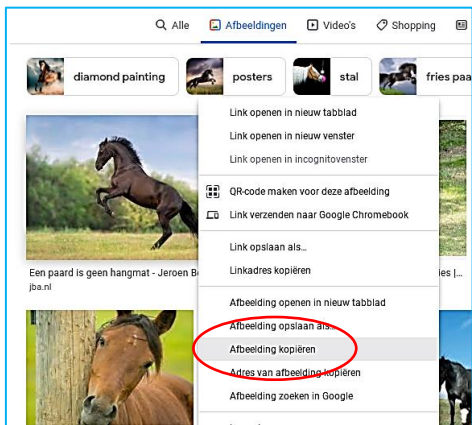
**Ja, gelukt!!** → Ga door met **opdracht 10**

- . Klaar? **Bewaar dit verhaal goed**, je hebt het nodig in Level 7.
- . Laat je verhaal aan je juf of meester zien. Nog niet printen... Dat doe je na Level 7.
- . Als de juf of meester tevreden is, mag je aan de slag met de opdrachten van Level 7.

Goed gedaan!!

En nu naar level 7!





'Tikken met twee vingers' is hetzelfde als 'klikken met de rechter-knop'.



**Nee, nog niet** → Lees de instructies op leskaart 11

**Ja, gelukt!!** → Ga door met opdracht



