

LESPAKKET IT & ME

VAN ICT BASIS NAAR LEREN LEREN TOT COMPUTATIONEEL DENKEN

1e graad



FTRPRF



GOED BEGONNEN IS HALF GEWONNEN



TEKSTVERWERKER



PRESENTEREN



REKENBLAD



GO GO GOOGLE



COMPUTATIONEEL DENKEN I

LESPAKKET 1E GRAAD

VAN ICT BASIS NAAR LEREN LEREN TOT COMPUTATIONEEL DENKEN



FTRPRF

GOED BEGONNEN IS HALF GEWONNEN - EINDTERMEN: 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, (BG) 4.1, (BG) 4.2, (BG) 4.3, BG 4.5, (BG) 4.6, 4.7, 7.7, BG 13.4, 13.7, 13.8, 13.17

Les 1

Hoe maak je accounts aan met een veilig wachtwoord en zorg je dat je jouw login-gegevens niet vergeet?

Les 2

Een digitale agenda aanmaken en gebruiken op je smartphone, computer of tablet is na deze les kinderspel.

Les 3

Planning is de beste ontspanning. Hoe maak je een goede studieplanning met behulp van een digitale agenda?

Les 4

Leer makkelijker afspreken met vrienden dankzij verschillende tools. Hoe plan je een groepswerk?

Les 5

Vind je weg in enkele gratis online tools om studeren makkelijker te maken.

Les 6

Efficiënt werken kan je enkel met de nodige structuur. Hoe zorg je voor overzicht in al je bestanden en hoe geef je ze een goede naam?

TEKSTVERWERKER - EINDTERMEN: (BG) 4.1, (BG) 4.3

Les 1

Wat is een tekstverwerker en waarvoor dient die precies? Na deze les ben je een tekstverwerkerrookie.

Les 2

Hoezo, opmaak is saai? Pimp je teksten met een fantastische lay-out.

Les 3

Breng structuur aan in je tekst met alineaopmaak.

Bonus: je document leest lekker vlot!

Les 4

Tekstverwerkers zitten boordevol handige snufjes. Leer hoe je automatische nummeringen en ordeningen kan toepassen.

Les 5

Pas bliksemsnel de opmaak aan van je titels en tekst met de superhandige stijlen. Gedaan met al dat handmatig aanpassen!

Les 6

Het overzicht kwijt in je tekst? Tabellen to the rescue. Hierna is elke tabelindeling een fluitje van een cel.

PRESENTEREN - EINDTERMEN: 2.6, 2.7, (BG) 4.1, (BG) 4.3, 13.7, 13.17, 15.3

Les 1

Wat is een presentatie? Waarop moet je letten? Ontdek alle basistechnieken. Na deze les kent het KISS-principe geen geheimen meer voor jou!

Les 2

Hoe steek je een presentatie in elkaar? Leer de basis door nieuwe dia's te maken met een leuke opmaak.

Les 3

Deze les maak je je presentatie cooler dankzij WordArt, afbeeldingen, vormen, pictogrammen en zelfs SmartArt.

Les 4

Neem de overgang tussen de dia's onder de loep. Onderzoek welke animaties er bestaan. Maar pas op, gebruik er niet te veel ineens of het wordt een soep!

Les 5

Waar moet je op letten bij het presenteren? Hoe bereid je je tekst voor? Ontdek nuttige tips en tricks voor een spectaculaire presentatie.

Les 6

Tijd voor het echte werk! Stel je zelfgemaakte presentatie voor.

LESPAKKET 1E GRAAD

VAN ICT BASIS NAAR LEREN LEREN TOT COMPUTATIONEEL DENKEN



FTRPRF

REKENBLAD - EINDTERMEN: (BG) 4.1, (BG) 4.3, 6.45

Les 1

Een rekenblad is een krachtige tool waar je veel meer mee kan doen dan je denkt. Na de eerste les heb je de structuur en basishandelingen onder de knie.

Les 2

Oefening baart kunst. In deze les gaan we alle theorie van de vorige les omzetten in de praktijk en de basishandelingen nog eens extra inoefenen.

Les 3

Wat zijn gegevenstypes? Waarvoor dienen ze? Hoe pas je ze aan? Dat kom je in deze les te weten.

Les 4

Ontdek enkele handige functies van je rekenblad waarmee je jezelf veel rekenwerk kan besparen.

Les 5

We kunnen nog veel meer! In deze les leer je hoe je cellen kunt opmaken. Van arceringen tot randen en zelf diagonale lijnen.

Les 6

Je leert je gegevens visueel voor te stellen. Na deze les kan je verschillende grafieken aanmaken, hun stijl wijzigen en de opmaak aanpassen.

GO GO GOOGLE - EINDTERMEN: (BG) 4.2, 4.5

Les 1

Je maakt kennis met alle basisfunctionaliteiten in Gmail. Leer de onderdelen van je mailbox kennen en eenvoudige instellingen aanpassen.

Les 2

Weet je niet hoe je moet beginnen aan een mail schrijven en opmaken? Bijlages uploaden en verzenden was nog nooit zo makkelijk.

Les 3

Ontdek de voor- en nadelen van een Google Document. Zet de theorie meteen om in de praktijk met een groepsopdracht rond de invloed van technologie op onze samenleving.

Les 4

Fris je kennis op met enkele quizvragen. We bespreken de tips en tricks van Google Presentatie en gaan in groep aan de slag.

Les 5

In deze les keer je Google Drive binnenstebuiten. Leer mappen aanmaken en delen, bestanden uploaden en bestandsnamen veranderen. Analyseer foto's en sorteer ze.

Les 6

Hoe liep je vroeger niet verloren zonder Google Maps? In deze les zoek je locaties op en bekijk je ze in verschillende views. Bereken daarna de route tussen twee locaties.

COMPUTATIONEEL DENKEN I - EINDTERMEN: (BG) 4.1, (BG) 4.3, (BG) 4.4

Les 1

We gaan naar de maan! We lanceren onze programmeerskills met het eerste begrip: sequentie.

Les 2

In deze les ontdekken we sequentiële oefeningen. Techniker Tina staat ons bij in dit avontuur.

Les 3

Help dokter David met het samenstellen van de medicijnen en leer alles over de begrippen decompositie en patroonherkenning.

Les 4

Kapitein Claire legt met een vliegtest de eindige lus uit aan je leerlingen. Voordat ze aan de slag gaan wordt er een flowchart van een algoritme opgesteld.

Les 5

Karim leert ons niet alleen de gekste astronautenvoeding bereiden, maar hij herhaalt ook de concepten die je reeds hebt aangeleerd in de vorige missies.

LESPAKKET IT & ME

VAN ICT BASIS NAAR LEREN LEREN TOT COMPUTATIONEEL DENKEN

1e graad



FTRPRF



COMPUTATIONEEL DENKEN II



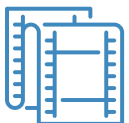
HOW IT WORKS



INTERNET



IN THE PICTURE



VIDEOBEWERKING



MAKEY MAKEY

LESPAKKET 1E GRAAD

VAN ICT BASIS NAAR LEREN LEREN TOT COMPUTATIONEEL DENKEN



FTRPRF

COMPUTATIONEEL DENKEN II - EINDTERMEN: (BG) 4.1, (BG) 4.3, (BG) 4.4

Les 1

Tijd om even de programmeerconcepten van de vorige module op te frissen én kennis te maken met de drie soorten lussen. Dit gebeurt via het ontspannende spel Agario.

Les 2

Kom aan boord van de simulatievlucht voor een uitgebreide herhaling van de oneindige lus.

Les 3

In deze missie wordt ingegaan op de voorwaardelijke lus en de bijhorende condities. Dit doen we in de oefening Laserjets waarbij de lasers van de raket afgesteld worden.

Les 4

We prenten alle concepten stevig in met een grondige herhaling! Kan jij al het rondslingerend materiaal ontwijken?

Les 5

Tijd voor iets nieuws: selecties!
Koppel alle apparaten los die te veel stroom verbruiken door alle selecties en condities correct te programmeren.

Les 6

Land je ruimteschip op de maan dankzij de tweevoudige selectie. Opgelet: hoe dichter je bij de maan komt, hoe meer asteroiden je pad kruisen.

Les 7

Klaar voor de eerste maanwandeling? Plant jullie vlag en leer je spel te evalueren én te debuggen

HOW IT WORKS - EINDTERMEN: (BG) 4.1, (BG) 4.2, (BG) 4.3, 13.18

Les 1

Er bestaan meer soorten computers dan je denkt. Ga terug in de tijd en bekijk de computersystemen van vroeger tot nu.

Les 2

Een computer bestaat uit allerlei onderdelen. We benoemen de belangrijkste en geven je mee wat ze doen om jouw pc te doen werken.

Les 3

Met enkel een computer kan je niet veel doen. Dankzij randapparaten is je computer makkelijker te gebruiken. Wat zijn de populairste en wat doen ze allemaal?

Les 4

Wat is het verschil tussen hardware en software? Leer het onderscheid, bekijk de verschillende types en verdeel alles in de juiste categorie.

Les 5

Een besturingssysteem is essentieel om een computer te gebruiken. Bekijk de populairste en wat ze doen om je leven makkelijker te maken.

Les 6

Kies het juiste device
Hoe vind je het beste toestel op jouw maat? Analyseer verschillende advertenties en bekijk wat voor jou interessant is.

INTERNET - EINDTERMEN: (BG) 4.1, (BG) 4.2, (BG) 4.3, (BG) 4.5, (BG) 4.6, 4.7

Les 1

Blogs en vlogs zijn de nieuwe online dagboeken. Bekijk de verschillende types en zet de eerste stap om een eigen vlog of blog te maken.

Les 2

Wat is het WWW? En hoe is het ontstaan? Een korte blik op de geschiedenis van het internet en hoe het web vandaag werkt.

Les 3

Is alles op het internet te vertrouwen? Leerlingen leren betrouwbare info te herkennen op het wereldwijde web.

Les 4

Kan alles online besproken worden? Is iedereen betrouwbaar op het internet? En wat met sexting? In deze les bouwen de leerlingen verder aan hun mediawijsheid.

Les 5

Waarom is veiligheid belangrijk als je op internet surft? Hoe kan je je wapenen tegen cybercriminaliteit? Met deze tips weet je alles over veilig surfen.

Les 6

In je huis, de stad of de industrie gebruik je apparatuur die communiceert via internet. We nemen de meest populaire toepassingen onder de loep.

LESPAKKET 1E GRAAD

VAN ICT BASIS NAAR LEREN LEREN TOT COMPUTATIONEEL DENKEN



FTRPRF

IN THE PICTURE - EINDTERMEN: (BG) 4.1, (BG) 4.3, BG 4.5, 4.6

Les 1

Duik in de wereld van fotobewerking. Maak een reuzegrote Legoman in een stad en leer meer over vergroten, verkleinen en werken met lagen.

Les 2

Meng twee verschillende beelden om tot een nieuwe foto te komen. Selecteer delen van een foto, ga verder met lagen en ontdek het bewerkingsgereedschap.

Les 3

Leer tijdsreizen door iemand uit een foto te knippen en in een andere te plakken. Meer over kleurcorrecties, gommen en plakken.

Les 4

Maak zelf een 'zoek de 7 verschillen'-beeld. Herhaal alle gereedschappen zoals kleur vervangen, klonen en vervagen.

VIDEOBEWERKING - 2.6, 2.7, (BG) 4.1, (BG) 4.2, BG 4.6, 4.7

Les 1

Wat is een stop-motion en waarvoor wordt die gebruikt? De leerlingen bedenken een leuk concept voor een stop-motion.

Les 2

Breng de fotograaf in jou naar boven en leg al het beeldmateriaal voor je eigen stop-motion vast. Geen zorgen! Je krijgt hulp van je duo-partner.

Les 3

Met de foto's uit de vorige les, leer je nu een montage maken. Zo veranderen je afbeeldingen in een leuke video!

Les 4

Kruip in de huid van scenarist. Werk samen met je groep een leuk idee uit waar je de volgende lessen mee aan de slag gaat.

Les 5

Breng de regisseur en acteur in jou naar boven. Deze les gaan we het scenario filmen.

Les 6

Nu alle beelden geschoten zijn, leer je werken met een montageprogramma. Ben je klaar om je eigen film te bewonderen?

MAKEY MAKEY - EINDTERMEN: (BG) 4.1, (BG) 4.3, (BG) 4.4

Les 1

Maak kennis met de Makey Makey via een uitdagende offline opdracht. Nadien ontmoet je hacker Sam. Hij heeft onze hulp nodig om zijn geheime missie te doen slagen. Codeer jij mee?

Les 2

We helpen hacker Sam verder. Mondjesmaat komen we te weten wat zijn geheime missie precies inhoudt. Gelukkig maar, want die codeeropdrachten worden steeds complexer!

Les 3

Leer hoe je een bibberspiraal maakt voor je Makey Makey. Daarna gaan we weer aan de slag om hacker Sam te verlossen van de zombiëaanvallen. Kan jij de duivelse professor McMakey verslaan?

LESPAKKET IT & ME

VAN ICT BASIS NAAR LEREN LEREN TOT COMPUTATIONEEL DENKEN

2e graad



DIGITALE SPIEGEL



E-ME



OPGERUIMD STAAT NETJES



TEKSTVERWERKER II



PRESENTEREN II



REKENBLAD II

LESPAKKET 2E GRAAD

VAN ICT BASIS NAAR LEREN LEREN TOT COMPUTATIONEEL DENKEN



FTRPRF

DIGITALE SPIEGEL - EINDTERMEN: 1.2, 1.6, 1.7, 4.1, 4.6, 4.7, 4.8

Les 1

De smartphone, onze trouwe broekzakvriend, eist wel héél vaak onze aandacht op. Maar waar spenderen we nu zoveel tijd aan?

Les 2

Sociale media gebruiken...dat mag toch altijd en overal! Of niet...? We maken duidelijke afspraken over wat er kan.

Les 3

Wanneer ben je eigenlijk verslaafd? Leer alles over verslavingen, van sociale media, binge-watches, gokken en gamen.

Les 4

Het onderzoek dat in les 3 werd gestart, wordt verder uitgediept. Komen jullie tot de essentie? En wat hebben jouw klasgenoten ontdekt?

Les 5

Wat is het verschil tussen een onschuldig berichtje en een pikante foto? We duiken dieper in de wereld van sexting en de mogelijke gevolgen.

Les 6

We zoomen verder in op de theorie en materie uit de vorige lessen met een digitaal spel! Hierna sta je zeker weer wat sterker in je schoenen.

E-ME - EINDTERMEN: 4.1, 4.2, 4.6, 4.7, 4.8

Les 1

Hoe kom ik over op sociale media? Wat is een digitale voetafdruk? Vergelijk je profiel met andere leerlingen en onderzoek profielen van influencers.

Les 2

Kom te weten waar de begrippen e-identiteit, e-reputatie, digitale identiteit en digitaal burgerschap voor staan. Na deze les ken je er alles van!

Les 3

Beïnvloeden influencers jouw zelfbeeld? Ga op zoek naar de echte waarheid.

Les 4

Ontdek hoe de buitenwereld jouw profiel ziet en sta stil bij moeilijke thema's als cyberpesten. Na deze les weet je perfect wat je moet doen in vervelende situaties.

Les 5

Is iedereen op het internet zomaar te vertrouwen? Wees op je hoede voor de gevaren en trap niet in de val van catfishing.

Les 6

Nu je weet wat de online gevaren zijn, kan je jezelf beter verdedigen. Tijd om je social media-accounts te beveiligen!

OPGERUIMD STAAT NETJES - EINDTERMEN: 4.2, 4.3

Les 1

Welke soorten bestanden zijn er allemaal? We bekijken de meest voorkomende en ordenen deze in een logische mapstructuur.

Les 2

Pas je nieuwe kennis over structuur toe op de cloud. We bekijken ook wat er gebeurt met je bestanden wanneer je ze uploadt.

LESPAKKET 2E GRAAD

VAN ICT BASIS NAAR LEREN LEREN TOT COMPUTATIONEEL DENKEN



FTRPRF

TEKSTVERWERKER II - EINDTERMEN: 4.1, 4.2, 4.3

Les 1

We herhalen de basis van Word. Documenten opmaken wordt zo klaar als een klontje, van alineaopmaak tot stijlen.

Les 2

Aangezien een foto vaak meer zegt dan duizend woorden, leer je in deze les hoe je een afbeelding kan invoegen en bewerken.

Les 3

Gedaan met prutsen in je pagina-opmaak: leer al je documenten volledig printklaar te maken.

Les 4

In deze les focussen we op kop- en voetteksten. We bekijken ook waarom tabs superhandig zijn.

Les 5

Maak snel een overzichtelijke inhoudsopgave door toegepaste stijlen te koppelen. We nemen ook de spellingscontrole onder de loep!

Les 6

Leer alles over APA-normen in je document: maak een bibliografie én voetnoten.

Professioneel, zeg!

PRESENTEREN II - EINDTERMEN: 4.1, 4.2, 4.3

Les 1

Krijg in deze les de basis van PowerPoint onder de knie. In geen tijd heb je een nieuwe presentatie!

Les 2

Ook voor presentaties zijn er regels om je op weg te helpen. Met de tips & tricks van deze les ben je zo een echte presentatie-maestro.

Les 3

Waarvoor dient een diamodel? Leer efficiënt meerdere slides aanmaken met dezelfde opmaak. Handig!

Les 4

PowerPoint is het populairste programma voor presentaties, maar zeker niet het enige. We testen enkele tools uit zoals Prezi, Canva en Google slides.

Les 5

Maak een presentatie over je favoriete onderwerp. Kies zelf met welke tool je wil werken.

Les 6

Stel je korte presentatie voor aan de klas. Zorg dat hij mooi binnen de tijdslimiet valt!

REKENBLAD II - EINDTERMEN: 4.1, 4.2, 4.3

Les 1

We frissen onze kennis op van rekenblad met eenvoudige opmaak, gegevenstypes en de belangrijkste formules.

Les 2

Pluis alle instellingen van de werkbladen uit. Zo leer je lekker efficiënt werken én je werkbladen printklaar maken.

Les 3

Nu is het de beurt aan formules en functies. Ontdek hoe je je resultaten overzichtelijk weergeeft in een handige grafiek.

Les 4

We spitten formules en functies verder uit. Leer toveren met verschillende grafieken.

Les 5

De opmaak van je cel aanpassen aan wat erin staat? Da's een eitje dankzij voorwaardelijke opmaak.

Les 6

Maak je borst maar nat: we duiken in een grote herhalingsoefening en overlopen alle nieuwe begrippen.

LESPAKKET IT & ME

VAN ICT BASIS NAAR LEREN LEREN TOT COMPUTATIONEEL DENKEN

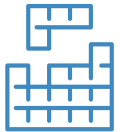
2e graad



FTRPRF



COMPUTATIONEEL DENKEN III



COMPUTATIONEEL DENKEN IV



PYTHONS PRO



MEDIAWIJSHEID



ARE YOU A COPYCAT?



PROCESS THIS!

LESPAKKET 2E GRAAD

VAN ICT BASIS NAAR LEREN LEREN TOT COMPUTATIONEEL DENKEN



FTRPRF

COMPUTATIONEEL DENKEN III - EINDTERMEN: 4.1, 4.5

Les 1

Wat was dat weer, sequentie? Geen zorgen: we herhalen alle concepten nog eens. Daarna gaan we zélf oefeningen debuggen. Spannend!

Les 2

Hoe kunnen twee sprites met elkaar communiceren? Ontrafel de geheimen van signalen.

Les 3

Ok, we weten nu wat signalen zijn. Na de oefeningen van deze les ben je een echte signalen-pro.

Les 4

Hoe hou je een score bij van een spelletje? Met variabelen! Leer het verschil tussen lokale en globale variabelen.

Les 5

We krijgen variabelen verder in de vingers in deze les boordevol oefeningen.

Les 6

Tijd voor de ultieme uitdaging: pas alle concepten toe in een megaherhalings-oefening. Challenge accepted!

COMPUTATIONEEL DENKEN IV - EINDTERMEN: 4.1, 4.5

Les 1

Patronen herkennen? Piece of cake. Leer in deze les gemeenschappelijke delen in methodes om te zetten.

Les 2

Oefening baart kunst: werk verder aan de stapsgewijze verfijning.

Les 3

Demonstreer je skills in deze herhalingsles boordevol oefeningen op signalen, variabelen en methodes.

Les 4

Wat als je methodes en variabelen combineert? Dan krijg je methodes met parameters! Hier vissen we uit hoe dat werkt.

Les 5

Voor een coördinaat of twee draai je je hand niet meer om na deze les.

Les 6

Parameters zijn je beste programmeervriend. We passen hun voordelen toe in deze les.

PYTHONS PRO - EINDTERMEN: 4.1, 4.5

Les 1

We starten met kennis te maken met de programmeertaal Python. Je gaat aan de slag met variabelen en hun bijhorende types. Hierna kan de programmatie van een rekenmachine gestart worden!

Les 2

Tijd om de rekenmachine te up-graden! Daarvoor gebruiken we condities en selecties en maken we kennis met de specifieke python syntax: 'indents'.

Les 3

We werken verder aan onze rekenmachine en voegen extra functies toe dankzij de geïmporteerde math-module. We maken onze code nog efficiënter a.d.h.v. meervoudige selecties.

Les 4

Herhalings-structuren komen voor in zowat alle programmatalen. We komen zowel de 'for' als de 'while' lus tegen en leren hoe we met een booleaanse variabele een while lus kunnen 'besturen'.

Les 5

We worden wiskundige onderzoekers en schrijven een programma dat op zoek gaat naar priemgetallen. Hiervoor gebruiken we alle concepten die we in de vorige lessen hebben geleerd.

Les 6

Methodes zijn belangrijk om gestructureerd te programmeren. We schrijven een programma dat ons helpt met eerstegraadsfuncties en tweedegraadsfuncties te berekenen.

LESPAKKET 2E GRAAD

VAN ICT BASIS NAAR LEREN LEREN TOT COMPUTATIONEEL DENKEN



FTRPRF

MEDIAWIJSHEID - EINDTERMEN: 4.1, 4.6

Les 1

Met behulp van een escape room herhaal je alles wat aan bod kwam in de eerste graad rond mediawijsheid. Lukt het jou om mediawijs te ontsnappen?

Les 2

Eens je weet hoe media werkt, kan je media inzetten op een actieve, creatieve, kritische en bewuste manier. Na deze les word je een mediawijze held.

Les 3

E-commerce, E-watte? Je leert alles over online (web)shoppin en reclame door zelf na te denken over een digitaal bedrijf.

Les 4

Digitale toepassingen zitten overal. Maar wat kan je ermee en hoe begin je eraan? No worries: we've got your back.

Les 5

Wat zijn algoritmes, cookies en artificiële intelligentie? En wat is die "big data" precies? Ontdek het allemaal in deze les!

Les 6

Tijdens deze les is het jullie ultieme missie om ook anderen mediawijzer te maken. Met behulp van Instagramstories zal dat zeker lukken, let's go!

ARE YOU A COPY CAT? - EINDTERMEN: 4.1, 4.7, 4.8, 5.6, 7.7, 13.6

Les 1

Onze online privacy ligt dagelijks onder vuur. Maar wat kan je daaraan doen? Leer hoe je je beter kan wapenen.

Les 2

Verbeter je skills om veiliger online te surfen. Na deze les weet je perfect hoe je anoniem dingen kan opzoeken.

Les 3

Auteursrecht, wat is dat precies? Hoe kan je toch een fantastisch werkstuk maken zonder het te schenden? Kom meer te weten over creative commons.

Les 4

Portretrecht is geen auteursrecht. No worries: na deze les kan je zelf uitleggen wat het verschil is en hoe je erop kan letten

Les 5

Zet je kennis om in de praktijk: pas de verschillende regels en valkuilen toe in verschillende situaties die je voorgelegd krijgt. Zorg dat je sociaal en ethisch te werk gaat!

PROCESS THIS! - EINDTERMEN: 4.1, 4.4

Les 1

Input, verwerking en output: na deze les weet je AL-LES over gegevens verwerken.

Les 2

Keer digitale systemen binnenstebuiten: herken hun eigenschappen en leer over de verschillende soorten en hun onderlinge relaties.

Les 3

Hoe verwerken digitale systemen gegevens? We spitten het uit met zenden, verwerken, opslaan en ontvangen.

Les 4

Digitale systemen moeten ook kunnen samenwerken. Ontdek meer over de afspraken die zijn gemaakt, compatibiliteitsfoutmeldingen en functionaliteitsproblemen.

Les 5

Algoritmes zijn de bouwstenen van alle systemen. We onderzoeken hoe zij passen in het geheel.

Les 6

Oefening baart kunst: we herhalen alle concepten van deze reeks grondig.

LESPAKKET IT & ME

VAN ICT BASIS NAAR LEREN LEREN TOT COMPUTATIONEEL DENKEN

2e graad



BITS & BYTES



WEBDESIGN

LESPAKKET 2E GRAAD

VAN ICT BASIS NAAR LEREN LEREN TOT COMPUTATIONEEL DENKEN



FTRPRF

BITS & BYTES - EINDTERMEN: 4.1, 4.4

Les 1

We ontdekken een wereld die alleen maar uit 0 en 1 bestaat en begrijpen hierdoor hoe een computer alles omzet naar binaire getallen. Wij zetten die nadien om naar decimale getallen.

Les 2

Al die 0'en en 1'en moeten verstuurd worden en daarvoor ontdekken we wat bandbreedte en hoe belangrijk dit is. We leren hoe we onze bits en bytes kunnen wapenen tegen fouten.

WEBDESIGN - EINDTERMEN: 4.2

Les 1

Maak kennis met de structuur van een website. Met leuke opdrachten zet je de theorie meteen om in de praktijk.

Les 2

Graaf dieper in de structuur van een website dankzij deze dubbele les.

Les 3

Tijd voor the real deal! Maak je eigen site met behulp van stappenplannen en nuttige tips en tricks.

Les 4

Nog niet klaar met je site na de vorige les? Bouw lekker verder met de handige stappenplannen en tips.

Les 5

Klaar met je supercoole site? Presenteren maar!