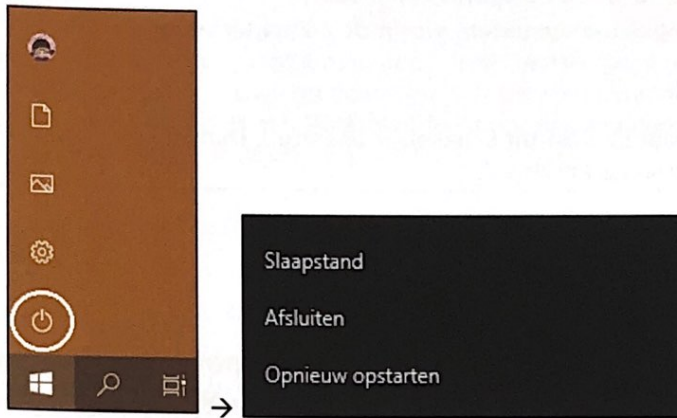


### 1.5.2 Stoppen, de pc uitzetten

Om de pc uit te zetten moeten we de knop **Aan/Uit** gebruiken. Deze staat onder in het Startmenu:



- ☆ **Slaapstand**
  - Programma's en bestanden blijven geopend.
  - De computer wordt in een laag energieverbruik gezet.
  - Herstarten gaat snel.
- ☆ **Afsluiten**
  - Programma's en bestanden worden afgesloten.
  - De computer wordt uitgezet.
- ☆ **Opnieuw opstarten**
  - Programma's en bestanden worden afgesloten.
  - De computer wordt uitgezet en weer opgestart.

#### Opdracht 1

We kijken wat er gebeurt bij **slaapstand**.

- a. Zet de computer in de slaapstand.
- b. Hoe lang duurt het ongeveer voordat de computer in slaapstand komt?

- c. Meld jezelf weer aan.
- d. Hoe lang duurt dat ongeveer?

#### Opdracht 2

Datzelfde bekijken we voor het **afsluiten** van de computer.

- a. Sluit de computer af.
- b. Hoe lang duurt het ongeveer voordat de computer is afgesloten?

- c. Start de computer weer op.
- d. Hoe lang duurt dat ongeveer?

#### Opdracht 3

We kijken ook wat er gebeurt met **Opnieuw opstarten**.

- a. Kies voor: **Opnieuw opstarten**

Alles wordt dan afgesloten, daarna start de computer automatisch opnieuw op.

**Belangrijk verschil:**

- Bij **vergrendelen** en **afmelden**, blijft de computer **aan** staan.
- Bij **slaapstand**, **afsluiten** en **opnieuw opstarten**, wordt de computer **uit** gezet.

**Opmerking:**

- De computer nooit zomaar met de **Aan/Uit**-schakelaar uitzetten. Dan kan de volgende keer het opstarten langer duren dan normaal.

### 3 BUREAUBLAD EN TAAKBALK

#### 3.1 Inleiding

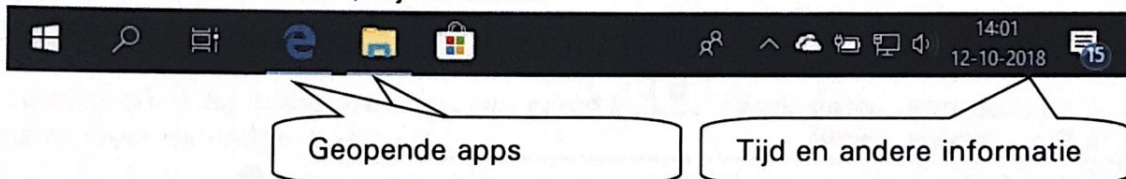
We bekijken twee belangrijke onderdelen van het **scherm**:

1. Het Bureaublad met pictogrammen
2. De **taakbalk**

Met de **pictogrammen** op het **Bureaublad** kunnen we apps starten:



Onderaan staat de **taakbalk**, bijvoorbeeld:



- Geopende apps staan in de **taakbalk**. Je herkent ze aan het streepje onder het pictogram.
- Aan de rechterkant van de **taakbalk** staan de datum en de tijd. Er kunnen ook andere pictogrammen staan, zoals een luidspreker, een grafiekje dat de kwaliteit van de internetverbinding aangeeft, een batterij (bij een laptop) enzovoort.

#### Opdracht 1

Bekijk het beeldscherm en beantwoord de volgende vragen.

a. Hoeveel pictogrammen staan er op het **Bureaublad**?

b. Welke knop staat er linksonder in de **taakbalk**?



### 3.2 Bureaublad-apps starten

Er zijn twee soorten apps: **Microsoft Store-apps** en **Bureaublad-apps**. Een Microsoft Store-app is zowel op de pc als op een mobiel apparaat te gebruiken. Een Bureaublad-app is alleen op de pc te gebruiken.

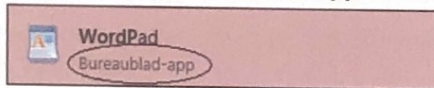
In de vorige hoofdstukken hebben we Microsoft Store-apps bekeken. In dit hoofdstuk bekijken we ook enkele Bureaublad-apps. Het venster van deze apps ziet er iets anders uit.

#### Opdracht 1

We starten de app **WORDPAD** op.

a. Laat zoeken naar de app: **WORDPAD**

**WORDPAD** is een **Bureaublad-app**, dat zie je bij de zoekresultaten staan:



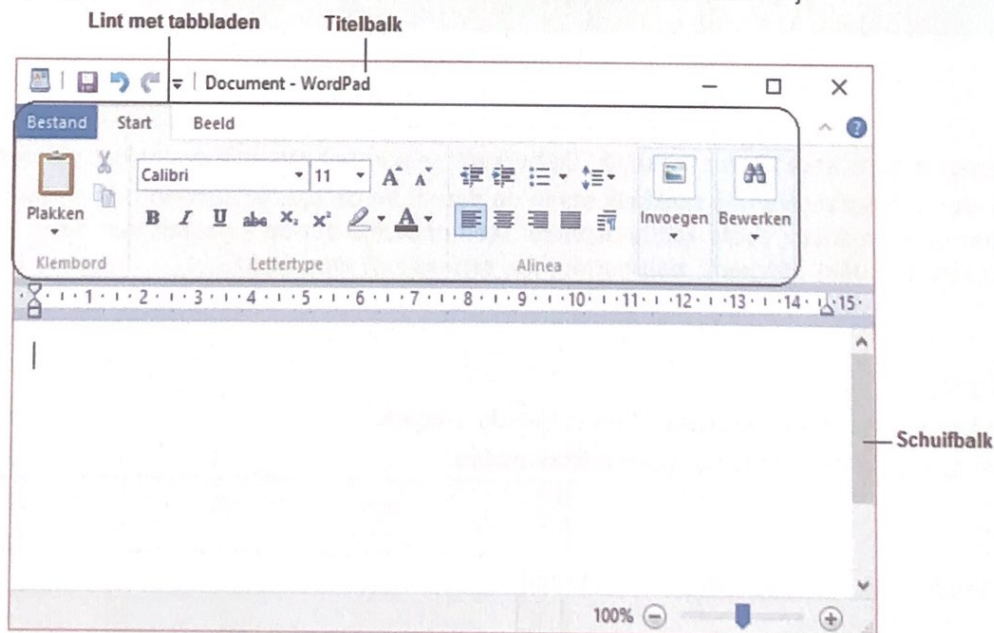
b. Open **WORDPAD**.

De app **WORDPAD** wordt geopend. In de **taakbalk** is ook te zien dat **WORDPAD** geopend is:



#### Opdracht 2

Het programma **WORDPAD** staat in een venster. Enkele onderdelen zijn:



a. Wat staat er in de titelbalk?

b. Via welke groep in het lint kunnen tekens vet (Bold), cursief (Italic) of onderstreept (Underline) worden?



### 3.3 Venster vergroten en verkleinen

Een venster kunnen we vergroten, verkleinen en sluiten met de knoppen in de titelbalk:



#### Opdracht 1

We minimaliseren het venster van **WORDPAD**.

- a. Klik op:

Het venster is verdwenen. Het pictogram van het programma staat nog steeds in de **taakbalk**:



Het venster verschijnt weer, door dit in de **taakbalk** aan te klikken.

- b. Klik in de **taakbalk**, zodat **WORDPAD** weer verschijnt.

#### Opdracht 2

We maximaliseren het venster van **WORDPAD**.

- a. Klik op:

Het programma vult nu het hele beeldscherm.

#### Opdracht 3

In de titelbalk is de middelste knop veranderd in (**Verkleinen**). Met deze knop krijgt het venster weer de vorige grootte.

- a. Klik in de titelbalk op:

#### Opdracht 4

We sluiten het venster.

- a. Klik op:

Het programma wordt gesloten en het verdwijnt van het beeldscherm.

- b. Staat het pictogram van **WORDPAD** nog in de **taakbalk**?

#### Knoppen in de titelbalk:

*	<b>Minimaliseren</b>	→	Het venster verdwijnt van het scherm. Het pictogram staat in de taakbalk.
*	<b>Maximaliseren</b>	→	Het venster vult het hele scherm.
*	<b>Verkleinen</b>	→	Terug naar vorige venstergrootte.
*	<b>Sluiten</b>	→	Het venster en de app worden gesloten.

**Met de muis kunnen we:**

\* iets **aanwijzen**

\* Op de linker- of rechtermuisknop **klikken**

\* **Slepen**

\* **Scrollen** (via het scrollwiel)

Bijvoorbeeld een pictogram in de taakbalk.

Meestal gebruiken we de linkermuisknop.

Met de rechtermuisknop vragen we het snelmenu op.

Bijvoorbeeld een tegel, schuifbalk of venster verslepen.

Naar een ander scherm bladeren.

Als tegelijk de **Ctrl**-toets wordt ingedrukt, kun je uitzoomen of inzoomen.

Op het **Bureaublad** kunnen we:

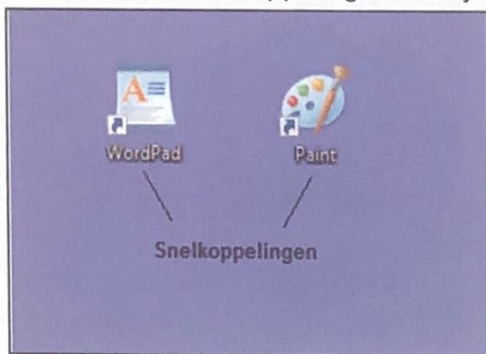
\* **Dubbelklikken**

Hiermee geven we een 'opdracht' om iets uit te voeren.

### 4.3 App als pictogram op het Bureaublad zetten

Hiervoor hebben we gezien hoe we een app aan de **taakbalk** of aan het **Startmenu** kunnen vastmaken.

In deze paragraaf kijken we hoe je een app op het **Bureaublad** kunt zetten zodat de app daarvandaan geopend kan worden. We maken dan een zogenaamde **snelkoppeling** naar het **Bureaublad**. Een snelkoppeling herken je aan het pijltje bij het pictogram (  ), bijvoorbeeld:



Een snelkoppeling is een verwijzing naar bijvoorbeeld een app. Wanneer we op de snelkoppeling dubbelklikken, start de app op.

#### Snelkoppeling:

- \* Een verwijzing naar (bijvoorbeeld) een app.
- \* Met een snelkoppeling kan een app opgestart worden.

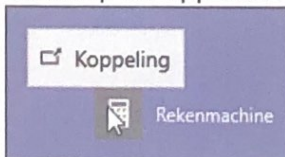
Er zijn op twee manieren snelkoppelingen naar het **Bureaublad** te maken:

1. Een app naar het **Bureaublad** verslepen vanuit het **Startmenu**.
2. Via het snelmenu van een Bureaublad-app.

#### Opdracht 1

We bekijken eerst hoe we een snelkoppeling kunnen maken door een app naar het **Bureaublad** te verslepen.

- a. Open het **Startmenu**.
- b. Vraag de apps onder de letter **R** op.
- c. Versleep de app van de **REKENMACHINE** vanuit het **Startmenu** naar het **Bureaublad**:



Er staat nu een snelkoppeling van **REKENMACHINE** op het **Bureaublad**:



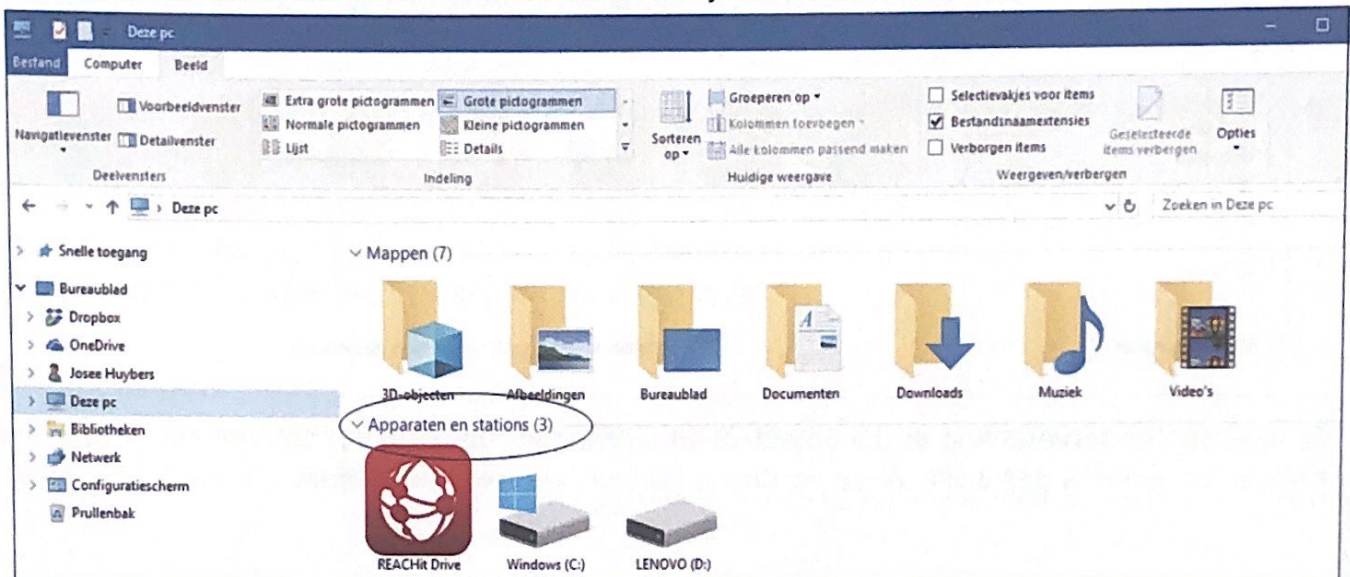


## 5 MAPPEN OP DE COMPUTER

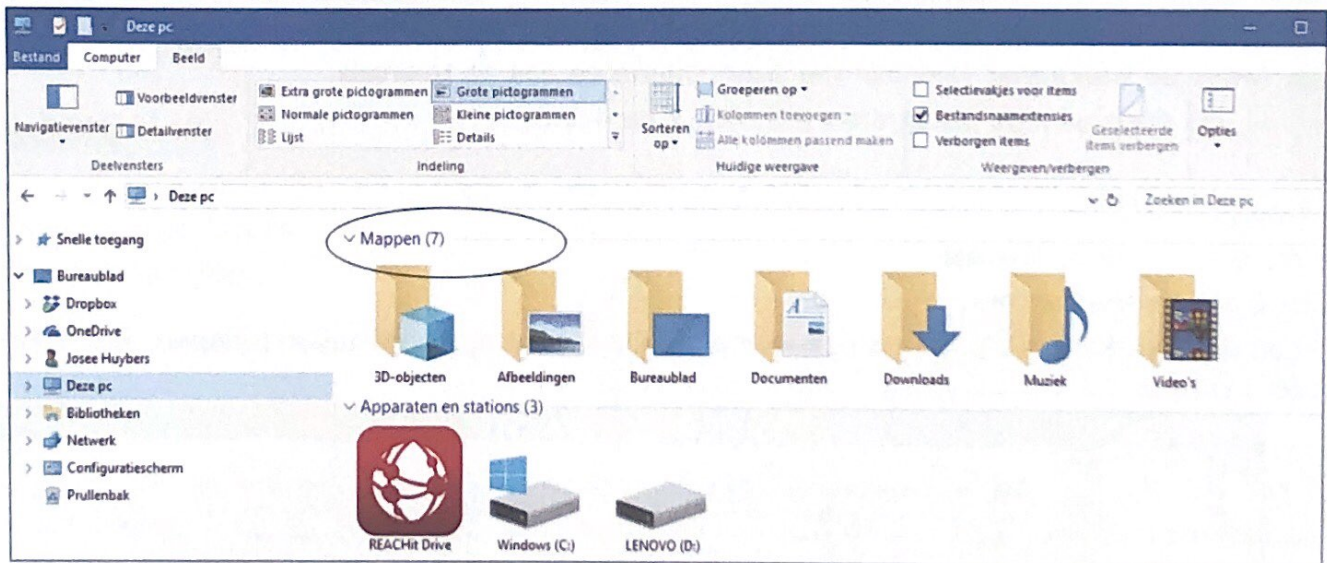
### 5.1 Inleiding

Op een computer worden gegevens op een **schijf** opgeslagen. Elke schijf wordt aangegeven met een letter en wordt een **station** genoemd. Zo is **WINDOWS** op **station (C:)** geïnstalleerd.

In het voorbeeld hieronder zien we twee harde schijven: station C: en D:



Gegevens slaan we op in **mappen**:

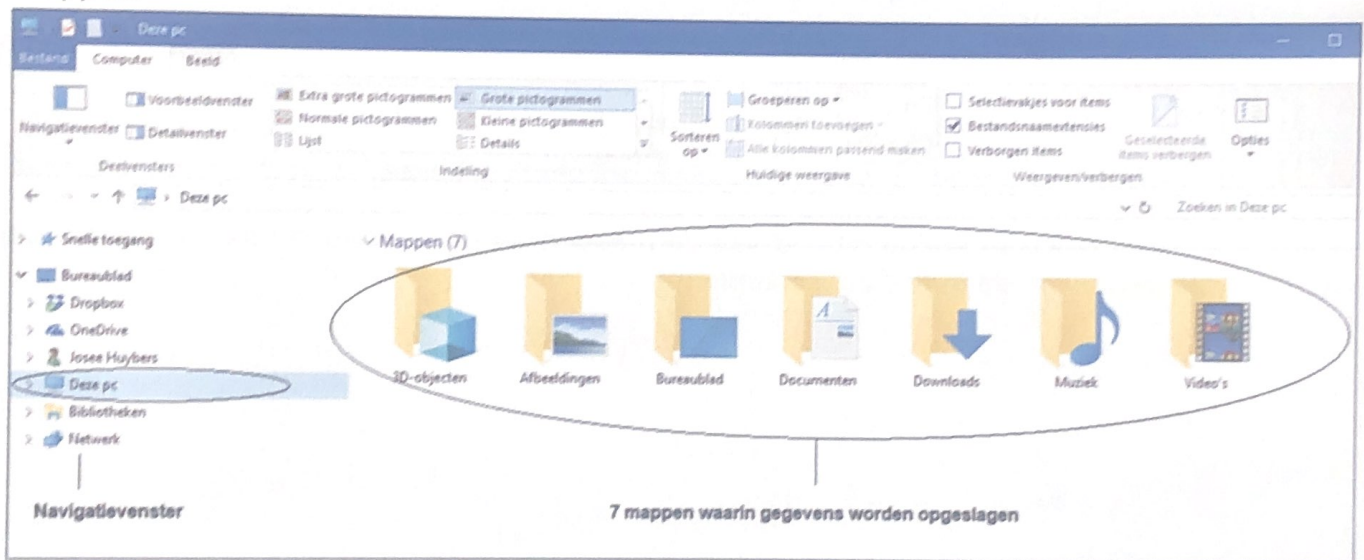


In dit hoofdstuk bekijken we de inhoud van de **mappen**. We gaan daarin ook andere **mappen** maken. We gebruiken daarvoor de **Verkenner**.

We openen de **Verkenner**.

a. Open de **Verkenner**.

Aan de linkerkant zie je het navigatievenster. Daarnaast staan de zeven mappen. We bekijken de mappen:



b. Vraag (eventueel) in het navigatievenster **Deze pc** op.

c. Open de map **Afbeeldingen**.

Standaard staan er geen mappen en bestanden in. Maar misschien heeft iemand er foto's of andere afbeeldingen in gezet.



**Opdracht 3**

Als je op een afbeelding dubbelklikt, start er een programma waarmee de afbeelding wordt geopend.

- Bekijk enkele afbeeldingen.
- Sluit het programma waarmee de afbeelding wordt geopend.

**Opdracht 4**

We bekijken ook de map **Muziek**.

- Vraag de inhoud van **Deze pc\Muziek** op.

Ook hier staan standaard geen mappen en bestanden in. Maar misschien heeft iemand er wel een leuk muziekje in gezet...

- Open een bestand (als er één in staat).

Er start dan een app en het bestand wordt afgespeeld.

- Sluit de app waarmee het bestand wordt afgespeeld.

**Opdracht 5**

Op dezelfde manier kunnen we de map **Video's** bekijken.

- Staan er bestanden in **Video's**?

- Wat gebeurt er als je een video opstart?

**Opdracht 6**

We bekijken de meest gebruikte map, de map **Documenten**. Daarin gaan we werken.

- Open de map **Documenten**.

- Staan er mappen in?

- Staan er bestanden in?



### 5.3 Verkenner verkennen en met mappen werken

We bekijken enkele mogelijkheden van de **Verkenner**. We gaan onder andere mappen maken. Dat doen we vanuit het tabblad **Start**, met de groep **Nieuw**:



In de groep **Nieuw** staat:

- \* **Nieuwe map** Een nieuwe map aanmaken.
- \* **Nieuw item** Een nieuwe map, snelkoppeling, bestand enzovoort maken.
- \* **Snelle toegang** Een map vastmaken aan het **Startscherm**, als station toewijzen enzovoort.

Later kijken we ook naar de mogelijkheden in de groep **Organiseren**:

- \* **Verplaatsen naar** Eén geselecteerd item (of meerdere) naar een andere map of locatie verplaatsen.
- \* **Kopiëren naar** Eén geselecteerd item (of meerdere) naar een andere map of locatie kopiëren.
- \* **Verwijderen** Eén geselecteerd item (of meerdere) verwijderen.
- \* **Naam wijzigen** De naam van een geselecteerd item wijzigen.

#### Opdracht 1

We maken enkele mappen. Dat doen we met de knop **Nieuwe map** uit de groep **Nieuw**.

- a. Zorg ervoor dat de map **Documenten** is geopend.
- b. Maak in de map **Documenten** de mappen **Cursus**, **Instruct** en **Test**:

Naam	Gewijzigd op	Type
Cursus	15-10-2018 15:29	Bestandsmap
Instruct	15-10-2018 15:29	Bestandsmap
Test	15-10-2018 15:29	Bestandsmap

- Een (foute) handeling kun je ongedaan maken met **Ctrl + Z** (**Ongedaan maken**).
- Maak je een verkeerde map, haal die dan weg met de knop **Verwijderen** ( ) in de groep **Organiseren** of gebruik de **Delete**-toets.
- Een verkeerd getypte naam kun je verbeteren met de knop **Naam wijzigen** ( ) in de groep **Organiseren**.

#### Opdracht 2

Hierboven staan drie mogelijkheden die je een keer gedaan moet hebben.

- a. Oefen met **Ongedaan maken**, **Verwijderen** en **Naam wijzigen**.
  - Zorg er wel voor dat je de mappen **Cursus**, **Instruct** en **Test** overhoudt.

### Opdracht 3

We bekijken twee bijzonderheden:

- \* De sorteervolgorde veranderen
  - \* De kolombreedte aanpassen
- Klik op een kolomkop.
  - Op de kolomscheiding dubbelklikken of
  - De kolomscheiding verslepen.

Naam	Gewijzigd op	Type
Cursus	2-9-2018 10:17	Bestandsmap
Instruct	2-9-2018 10:18	Bestandsmap
Test	2-9-2018 10:18	Bestandsmap

Geef de sorteervolgorde aan

Kolomscheiding

Kolomkop

a. Oefen deze mogelijkheden.

### Opdracht 4

In een map kunnen we nieuwe mappen maken. We moeten dan eerst de map openen.

a. Dubbelklik op de map **Cursus**.

Er verschijnt dan een melding dat de map leeg is. Dat is logisch want deze map hebben we net aangemaakt.

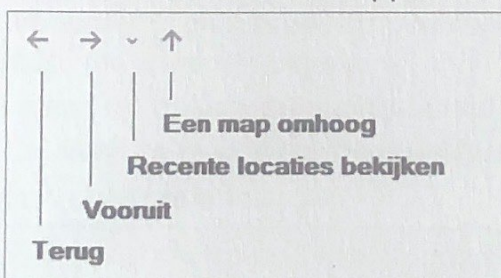
b. Maak in de map **Cursus** drie mappen: **Docent**, **Cursisten** en **Diversen**

De drie mappen staan nu in de map **Deze pc\Documenten\Cursus**:

Deze pc > Documenten > Cursus		
Naam	Gewijzigd op	Type
Cursisten	2-9-2018 10:40	Bestandsmap
Diversen	2-9-2018 10:41	Bestandsmap
Docent	2-9-2018 10:40	Bestandsmap

### Opdracht 5

We kunnen naar andere mappen met de knoppen:



a. Oefen met de vier knoppen.

b. Zorg ervoor dat je weer in de map **Cursus** zit.



## 5.4 Extra oefeningen (1)

We oefenen met wat we hiervoor hebben gedaan.

### Opdracht 1

- Open in de **Verkenner** de map **Documenten**.
- Maak daarin de map **Vakanties**.

### Opdracht 2

- Maak in de map **Vakanties** de mappen: **Spanje, Frankrijk, Ierland en Finland**
- Welke map staat bovenaan?

- Welke map staat bovenaan als je de sorteervolgorde van de naam verandert?

### Opdracht 3

- Maak in de map **Frankrijk** drie mappen: **Bretagne, Alpen en Parijs**
- Maak in de map **Parijs** de mappen: **Louvre, Eiffeltoren en Disneyland**
- Verwijder de mappen **Spanje en Finland**.
- Maak in de map **Ierland**, de mappen: **Dublin, Limerick en Ring of Kerry**

### Opdracht 4

- Hoeveel mappen staan er nu in de map **Vakanties**?

- Hoeveel mappen zijn er in totaal (dus ook in de onderliggende mappen) in de map **Vakanties**?

### Opdracht 5

Tot slot verwijderen we de gemaakte mappen.

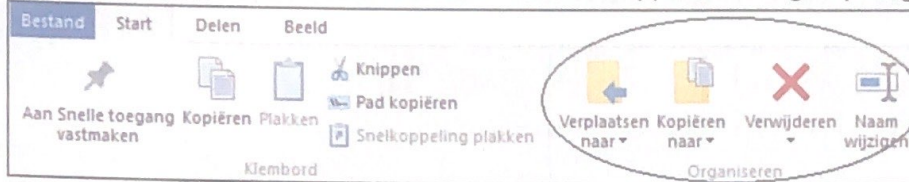
- Verwijder alle mappen in de map **Vakanties**.
- Verwijder tot slot ook de map **Vakanties**.
- Sluit de **Verkenner**.



## 5.5 Verplaatsen en kopiëren

We gaan mappen verplaatsen en kopiëren.

Vanuit de **Verkenner** gebruiken we daarvoor de knoppen uit de groep **Organiseren**:



- \* **Verplaatsen naar** Selecteer een of meer items, klik op de knop en geef de nieuwe plaats aan.
- \* **Kopiëren naar** Selecteer een of meer items, klik op de knop en geef aan waar de map ook moet komen.

### Andere mogelijkheden om te verplaatsen:

1. De map naar een andere map slepen.
2. Vraag het snelmenu van de map op en kies **Knippen**. Selecteer de nieuwe map en kies in het snelmenu **Plakken**.
3. Druk in de map die je wilt verplaatsen op **Ctrl + X**, ga naar de nieuwe map en druk daar op **Ctrl + V**.

### Opmerking:

- \* De inhoud van de map wordt ook verplaatst.

### Andere mogelijkheden om te kopiëren:

1. De map naar een andere map slepen, met ingedrukte **Ctrl**-toets.
2. Vraag het snelmenu van de map op en kies **Kopiëren**. Selecteer de nieuwe map en kies in het snelmenu **Plakken**.
3. Druk in de map die je wilt kopiëren op **Ctrl + C**, ga naar de nieuwe map en druk daar op **Ctrl + V**.

### Opmerkingen:

- \* De inhoud van de map wordt ook verplaatst/gekopieerd.
- \* Gaat er iets verkeerd, gebruik dan **Ctrl + Z** (**Ongedaan maken**).
- \* Soms wordt het overzicht aan de linkerkant niet bijgewerkt, druk dan op de toets **F5**.

### Opdracht 1

We gaan enkele mappen maken om daarmee te kunnen oefenen.

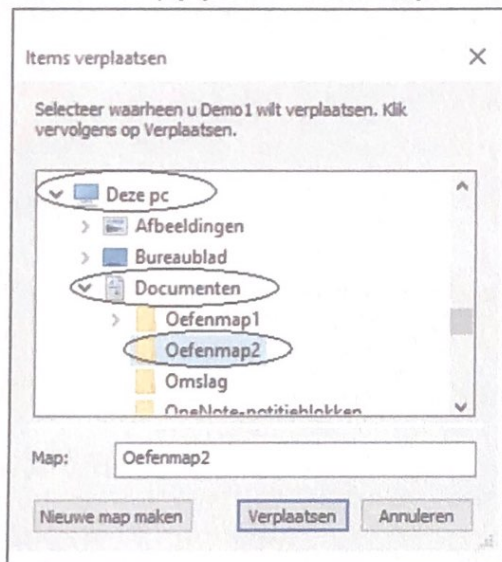
- a. Open in de **Verkenner** de map **Documenten**.
- b. Maak daarin de mappen **Oefenmap1** en **Oefenmap2**.
- c. Maak in **Oefenmap1** de mappen: **Demo1**, **Demo2** en **Demo3**

**Opdracht 2**

We gaan enkele mappen verplaatsen. Dat doen we met de knop **Verplaatsen naar** uit de groep **Organiseren**.

We gaan eerst de map **Demo1** van **Oefenmap1** naar **Oefenmap2** verplaatsen.

- Vraag de inhoud van **Oefenmap1** op.
- Selecteer de map die verplaatst moet worden, in dit geval: **Demo1**
- Klik op de knop **Verplaatsen naar** en kies onderaan: **Locatie selecteren...**
- Gebruik de pijltjes om **Oefenmap2** te selecteren:



- Klik onderaan op: **Verplaatsen**

De map **Demo1** is nu van **Oefenmap1** naar **Oefenmap2** verplaatst.

- Controleer dat.

**Opdracht 3**

We verplaatsen ook de twee andere mappen van **Oefenmap1** naar **Oefenmap2**.

- Verplaats op dezelfde manier de mappen **Demo2** en **Demo3** naar **Oefenmap2**.

**Opdracht 4**

We bekijken ook de andere manieren om een map te verplaatsen. Als eerste: het verslepen van mappen.

- Maak eerst in de map **Documenten**, de map **Oefenmap3**.
- Versleep de mappen **Demo1**, **Demo2** en **Demo3** naar **Oefenmap3**.

**Opdracht 5**

Ook via het snelmenu kunnen we mappen verplaatsen, met **Knippen** en **Plakken**:




- Vraag het snelmenu van een map op en klik op **Knippen**.
- Ga naar de map waarin de map moet komen, vraag daar het snelmenu op en klik op **Plakken**.

- Maak eerst in de map **Documenten**, de map **Oefenmap4**.
- Verplaats met **Knippen** en **Plakken** de mappen **Demo1**, **Demo2** en **Demo3** naar **Oefenmap4**.



Voor een **map** staat het pictogram .

Voor een **bestand** kunnen verschillende pictogrammen staan, bijvoorbeeld:

-  : Dit wordt voor een **WORD-** of **WORDPAD**-bestand gebruikt.
-  : Dit wordt voor een eenvoudig tekstbestand gebruikt.
-  : Dit wordt voor een afbeelding gebruikt.

**Pictogram voor een bestand:**

\* Het pictogram geeft aan met welk programma het bestand geopend kan worden.

**Opdracht 3**

We bekijken de inhoud van de map **Windows 10**.

a. Hoeveel **mappen** zijn er in de map **Windows 10**?

b. Hoeveel **bestanden** zijn er in de map **Windows 10**?

c. Hoeveel verschillende pictogrammen staan er voor de bestanden?

**Opdracht 4**

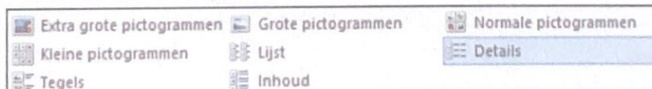
In de kolom **Type** staan verschillende bestandstypen.

a. Welke typen zijn er bijvoorbeeld?

1.
2.
3.

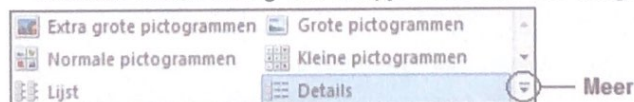
**Opdracht 5**

We kunnen de weergave veranderen. Er zijn 8 mogelijkheden:



a. Bekijk alle mogelijkheden in het tabblad **Beeld**, de groep **Indeling**.

– Gebruik indien nodig het knopje **Meer** om alle mogelijkheden in beeld te krijgen:



b. Wat gebeurt er als je de muisaanwijzer even boven een indeling houdt?

c. Klik op **Normale pictogrammen**.

d. Welke bestandsgegevens zijn nu te zien?

## 6.4 Bestand openen

We kijken hoe een bestand geopend kan worden. Het wordt dan in het bijbehorende programma opgevraagd zodat we het kunnen bekijken.

### Bestand openen:

- \* Selecteer het bestand dat geopend moet worden.
- \* Klik in het tabblad **Start**, de groep **Openen** op: **Openen**

### Andere mogelijkheden om een bestand te openen:

1. Klik met de rechtermuisknop op het bestand en kies in het snelmenu: **Openen**
2. Dubbelklik op het pictogram van het bestand.

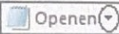
### Opdracht 1

In deze opdracht gaan we enkele bestanden openen.

- a. Selecteer de map **Windows 10**.
- b. Open het bestand **Vijvers**.

Omdat het bestand een tekstdocument is, wordt het programma **KLADBLOK** gestart. We kunnen de tekst nu wijzigen.

### Opmerkingen:

- \* Het programma dat bij het bestandstype hoort, wordt automatisch gestart.
- \* Willen we een bestand met een ander programma openen dan kunnen we via de pijl naast **Openen** (  ) een ander programma kiezen.

### Opdracht 2

We bekijken nog een bestand.

- a. Van welk **Type** is het bestand **Oude man**?

- b. Welk programma zal gestart worden?

- c. Open het bestand.

### Opdracht 3

We bekijken dat nog een paar keer.

- a. Open nog enkele bestanden uit de map **Windows 10**.

### Opdracht 4

Op de **taakbalk** zien we de geopende programma's.

- a. Sluit alle programma's af.
  - Wijzigingen **niet** opslaan.



## 6.7 Naam wijzigen

We bekijken ook hoe de naam van een bestand gewijzigd kan worden.

### Naam van een bestand wijzigen:

- \* Selecteer het bestand waarvan de naam gewijzigd moet worden.
- \* Klik in het tabblad **Start**, de groep **Organiseren op: Naam wijzigen**

### Andere mogelijkheden om de naam van een bestand te wijzigen:

1. Klik met de rechtermuisknop op het bestand en kies in het snelmenu: **Naam wijzigen**
2. Selecteer het bestand en klik op de naam van het bestand.
3. Selecteer het bestand en druk op de **F2**-toets.

### Tip:

- \* Gaat er iets verkeerd, gebruik dan **Ctrl + Z (Ongedaan maken)**.

### Opdracht 1

In de map **Windows 10** veranderen we een bestandsnaam.

- a. Vraag de inhoud op van de map **Windows 10**.
- b. Wijzig de bestandsnaam **Oude man** in: **Honderdjarige**

### Opdracht 2

We veranderen ook de bestandsnaam van enkele andere bestanden. Probeer de verschillende mogelijkheden uit.

- a. Verander in de map **Windows 10** enkele bestandsnamen:
  - **Beroepen** wordt: **Nooit grappig, Beroepen**
  - **Dieren** wordt: **Nooit grappig, Dieren**
  - **Varia** wordt: **Nooit grappig, Varia**

### Opdracht 3

Tot slot sluiten we alle vensters.

- a. Sluit alle vensters.

## 6.8 Kopiëren naar een USB-stick

Met een usb-stick (memorystick) kunnen we op een eenvoudige en snelle manier bestanden uitwisselen tussen computers of andere apparaten die een usb-aansluiting hebben. De opslagcapaciteit van een usb-stick varieert van 8 megabyte (8.000 kilobytes) tot 2 terabyte (2.000.000.000 kilobytes).



De USB-stick wordt als verwisselbare schijf gezien. In deze paragraaf gaan we bestanden naar een USB-stick kopiëren.

### Belangrijk:

- \* Om de opdrachten in deze paragraaf te kunnen maken, is een USB-stick nodig.

**Opdracht 1**

We doen eerst de USB-stick in de computer.

- a. Doe een USB-stick in de USB-poort van de computer.

Er verschijnt dan een melding waarbij je de bestanden kunt openen.

- b. Sluit het venster met die melding.

**Opdracht 2**

We kopiëren enkele bestanden uit de map **Windows 10** naar de USB-stick.

- a. Vraag de inhoud van de map **Windows 10** op.

- b. Kopieer drie bestanden naar het **Klembord**:

- **Nooit grappig, Beroepen**
- **Nooit grappig, Dieren**
- **Nooit grappig, Varia**

**Opdracht 3**

De inhoud van het **Klembord** kopiëren we naar de USB-stick.

- a. Vraag, via de **Verkenner**, de inhoud van de USB-stick op.

- b. Gebruik **Plakken** om de inhoud van het **Klembord** naar de USB-stick te kopiëren.

- c. Bekijk de inhoud van de USB-stick.

**Opdracht 4**

We kopiëren ook de map **Administratie** (met inhoud) naar de USB-stick. Doe dat op een andere manier, bijvoorbeeld met de rechtermuisknop of sleep de bestanden er heen. Kies zelf een manier.

- a. Kopieer de map **Administratie** naar de USB-stick.

- b. Controleer of de hele inhoud op de USB-stick staat.

**Opdracht 5**

Tot slot verwijderen we de USB-stick. Daarvoor moeten we eerst controleren of de USB-stick losgekoppeld mag worden. Dat kan via het pictogram van de USB-aansluiting, rechts onderaan het beeldscherm:



Klik dan op het pictogram en laat de USB-stick 'uitwerpen'.

- a. Verwijder de USB-stick.

**Opmerking:**

- ☆ Als het pictogram van de USB-aansluiting niet zichtbaar is, klik dan rechtsonderaan op het pijltje  (Verborgen pictogrammen weergeven).



## 7 INSTELLINGEN

In dit hoofdstuk gaan we enkele pc-instellingen bekijken.

### Opmerking:

\*Je kunt veel instellingen veranderen. Maar soms geeft dat onverwachte resultaten! Ga dus niet zomaar van alles veranderen, dan weet je niet meer wat je gedaan hebt... En voor een ander is het soms lastig om te bedenken wat er veranderd is!

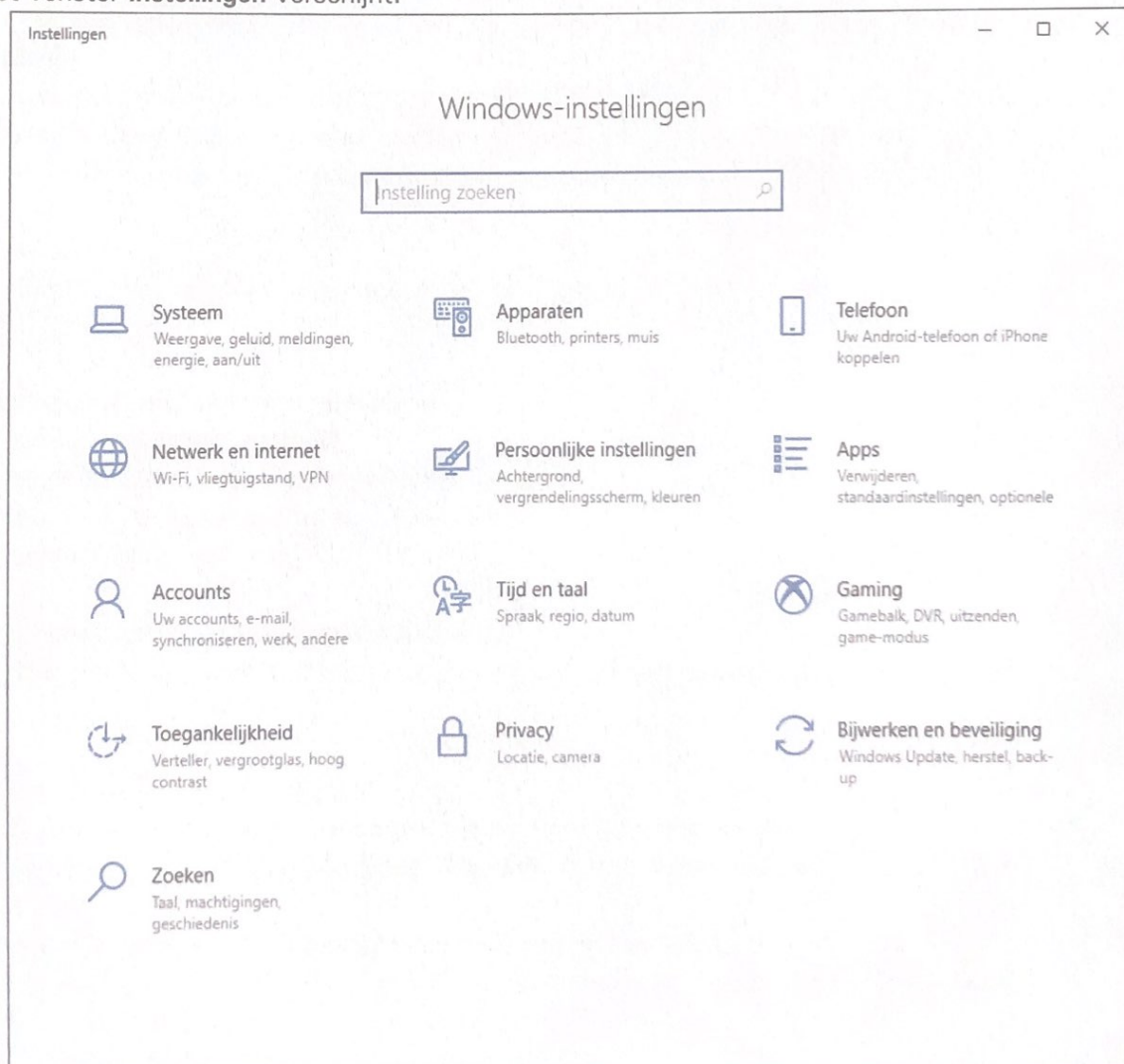
### 7.1 Instellingen

#### Opdracht 1

We bekijken hoe we de pc-instellingen kunnen opvragen.

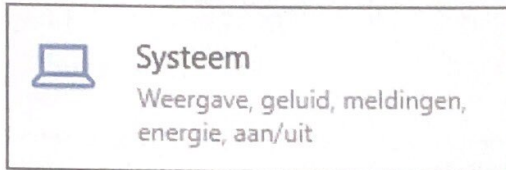
a. Open het **Startmenu** en klik op: 

Het venster **Instellingen** verschijnt:



We zien hier verschillende onderdelen waarvoor we de instellingen kunnen veranderen. De **Persoonlijke instellingen** hebben we in het eerste hoofdstuk al bekeken. We gaan nu een paar andere onderdelen bekijken.

Het onderdeel **Systeem** heeft veel mogelijkheden.



- ☆ **Beeldscherm**
  - Hier kun je de grootte van de tekst en apps aangeven.
  - Ook de schermstand kan ingesteld worden.
- ☆ **Meldingen en acties**
  - Systeempictogrammen in- of uitschakelen.
  - Meldingen van apps weergeven, alarmen en herinneringen wel of niet tonen op het vergrendelingsscherm.
- ☆ **Concentratiehulp**
  - Instellen dat je geen meldingen krijgt van apps en contactpersonen.
- ☆ **Energiebeheer en slaapstand**
  - Hier staan mogelijkheden om beeldscherm/computer uit te schakelen of in de slaapstand te zetten, als deze een aantal minuten niet meer is gebruikt.
- ☆ **Batterij**
  - Instellingen voor batterijbesparing aanpassen. De standaardinstellingen zijn prima.
- ☆ **Opslag**
  - Van elk station kan opgevraagd worden hoeveel opslagruimte er over is en welke bestanden en apps ruimte innemen.
- ☆ **Tabletmodus**
  - Bepalen wanneer de tabletmodus wordt ingeschakeld. Dit is handig wanneer gewerkt wordt met een tablet en laptop in één.
- ☆ **Multitasking**
  - Weergave van vensters aanpassen.
- ☆ **Gedeelde ervaringen**
  - Bestanden delen met iemand in de buurt die Bluetooth of Wifi gebruikt.
  - Andere apparaten mogen apps openen.
- ☆ **Info**
  - Informatie over de pc, bijvoorbeeld de computernaam, het nummer van de computer, de geïnstalleerde processor, het RAM-geheugen en het type computer.
  - Hier staat informatie over de geïnstalleerde **WINDOWS**-versie.



### 7.2.1 Beeldscherm

#### Opdracht 1

a. Welke schermstand is nu ingesteld?

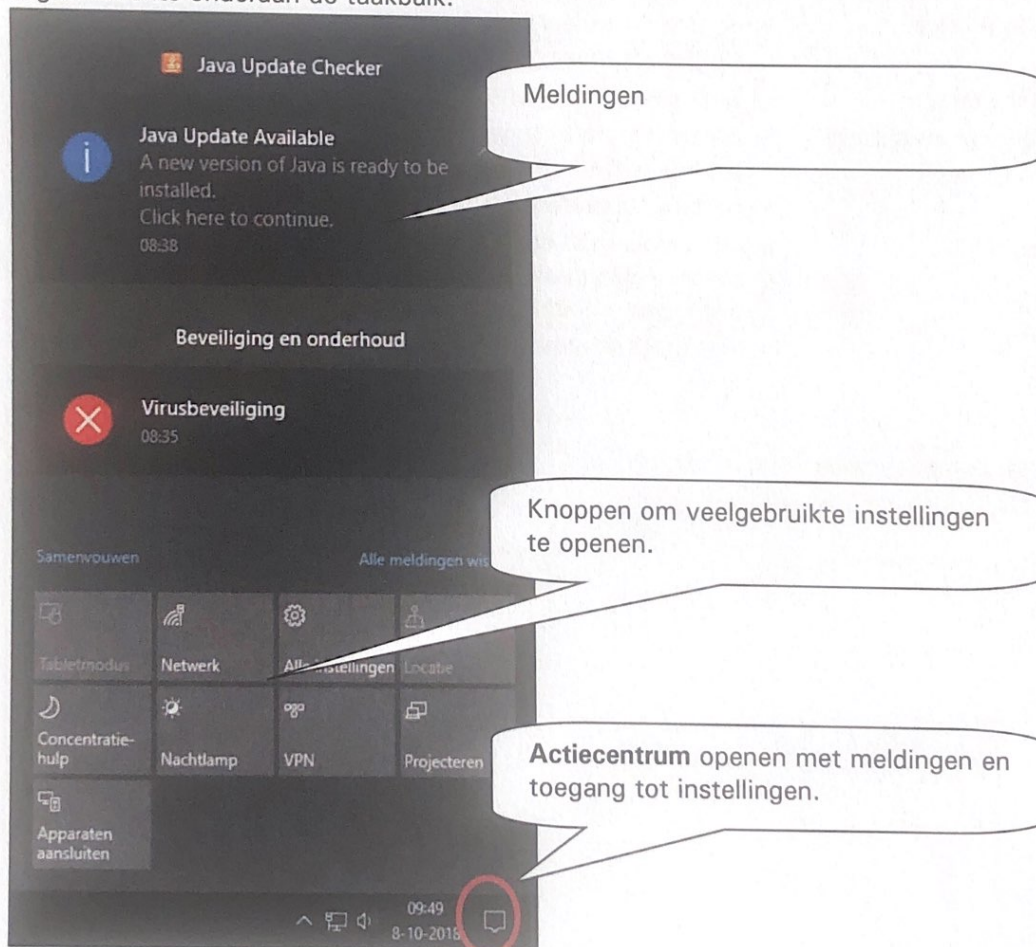
b. Welke andere mogelijkheden zijn er?

c. Stel de schermstand **Staan** in en klik op **Toepassen**. Wat gebeurt er?

d. Klik op **Ongedaan maken**.

### 7.2.2 Meldingen en acties

In het onderdeel **Meldingen en acties** kun je onder andere aangeven welke meldingen en instellingen je wilt hebben in het **Actiecentrum**. Het **Actiecentrum** wordt geopend via het pictogram rechts onderaan de taakbalk:



In dit venster kun je bijvoorbeeld tips over **WINDOWS** krijgen. Via de opties onder in het venster kun je snel naar de meestgebruikte instellingen.

## 7.3 Apparaten



Bij het onderdeel **Apparaten** kunnen we instellingen aanpassen voor de hardware van de pc zoals printers, de muis en de harde schijf.

- ☆ **Bluetooth en andere apparaten**
  - Via **Bluetooth- of ander apparaat toevoegen** wordt naar nieuw aangesloten apparaten gezocht.
- ☆ **Printers en scanners**
  - Een printer of scanner toevoegen
  - Een overzicht van de aangesloten printers en scanners
- ☆ **Muis**
  - Hier kan de primaire muisknop worden aangegeven: de linker- en de rechtermuisknop worden dan omgewisseld. Sommige linkshandige mensen vinden dat makkelijker.
  - Ook kunnen we de scrollsnelheid van het muiswielje wijzigen.
- ☆ **Typen**
  - De ingebouwde spellingscontrole kan hier aan- of uitgezet worden.
- ☆ **Automatisch afspelen**
  - Hier kun je instellen wat er moet gebeuren als bijvoorbeeld een extra harde schijf, een geheugenkaart en dergelijke wordt aangekoppeld.

### 7.3.1 Printers en scanners

#### Opdracht 1

a. Hoeveel printers zijn er aangesloten?

b. Hoeveel scanners zijn er aangesloten?



Het onderdeel **Accounts** heeft onderstaande mogelijkheden:

- ✧ **Uw info**
  - Via **Mijn Microsoft-account beheren** kun je de accountgegevens bekijken en wijzigen. Hier staan gegevens over je account, abonnementen op bijvoorbeeld Office 365 en familie-instellingen.
- ✧ **Aanmeldingsopties**
  - Er kan een andere afbeelding toegevoegd worden.
  - Instellen wanneer je je moet aanmelden bij de pc
  - Wachtwoord wijzigen
  - Pincode gebruiken in plaats van een wachtwoord
  - Afbeeldingswachtwoord instellen
- ✧ **Toegang tot werk of school**
  - Verbinding maken met een werk- of schoolnetwerk.
- ✧ **Gezin en andere personen**
  - Voor elk familielid kan een apart aanmeldingsscherm en **Bureaublad** aangemaakt worden. Zo heeft iedereen zijn eigen werkomgeving. Voor kinderen kunnen veiligheidsinstellingen worden toegepast.
- ✧ **Uw instellingen synchroniseren**
  - De **Windows**-instellingen synchroniseren met andere apparaten zoals een tablet of smartphone.

### 7.7.1 Aanmeldingsopties

#### Opdracht 1

Bij **Aanmeldingsopties** kunnen we onder andere een ander wachtwoord kiezen, of een pincode instellen in plaats van een wachtwoord.

- a. Klik op **Aanmeldingsopties**.
- b. Klik onder **Wachtwoord** op **Wijzigen**

Hier kun je een nieuw wachtwoord instellen. We doen dat nu niet.

- c. Klik op **Annuleren**.

Het venster wordt gesloten en we zijn terug bij de **Aanmeldingsopties**.

- d. Klik onder **Pincode** op: **Toevoegen**

In dit venster kun je in plaats van een wachtwoord een pincode gebruiken om in te loggen.

- e. Nu klikken we op: **Annuleren**

## 7.8 Tijd en taal



De computer kan op allerlei plaatsen gebruikt worden. Daarom zijn er instellingsmogelijkheden voor bijvoorbeeld de taal en de plaats.

- ☆ **Datum en tijd**
  - Hier staan instelmogelijkheden van de tijd. De ingestelde locatie bepaalt de tijd.
  - Ook de tijdzone en de notatie (indeling) van datum en tijd kan aangegeven worden.
- ☆ **Regio en taal**
  - De ingestelde locatie bepaalt welke locatiegegevens **WINDOWS** en apps laten zien.
  - De instellingen voor taal en bijbehorende toetsenbordindeling kunnen hier aangegeven worden.
- ☆ **Spraak**
  - Hier kan de taal ingesteld worden waarin tegen de computer wordt gesproken.



## 7.11 Bijwerken en beveiliging

Hier staan instellingen voor **Windows Update** en mogelijkheden om **WINDOWS** te herstellen als er problemen zijn.

- ☆ **Windows Update**
  - Hier staan instelmogelijkheden voor het installeren van **WINDOWS**-updates en voor software van Microsoft. Je kunt:
    - naar updates zoeken.
    - aangeven wanneer je het apparaat meestal gebruikt. Dan wordt er op dat tijdstip geen update gedraaid.
    - de geschiedenis van updates weergeven.
    - bij **Geavanceerde opties** instellingen voor updates aanpassen.
- ☆ **Windows beveiliging**
  - Beveiliging tegen malware. Het is aan te raden daarnaast zelf ook een goede virusscanner te installeren.
- ☆ **Back-up**
  - Back-ups maken en terugzetten.
- ☆ **Systeemherstel**
  - Met de mogelijkheden hierin kan onder andere naar de fabrieksinstellingen worden teruggedaan. Dit hoeft, normaal gesproken, nooit gebruikt te worden.
- ☆ **Activering**
  - Hier is aangegeven dat de licentie voor **WINDOWS** is geactiveerd.
- ☆ **Voor ontwikkelaars**
  - Speciale instellingen voor ontwikkelaars. Hier moeten we niets veranderen.

### Opdracht 1

a. Kijk bij **Windows Update** wanneer de laatste update geweest is.

b. Waarvoor was die update?

### Opdracht 2


Bij **Systeemherstel** kun je de fabrieksinstellingen van de pc terug zetten.

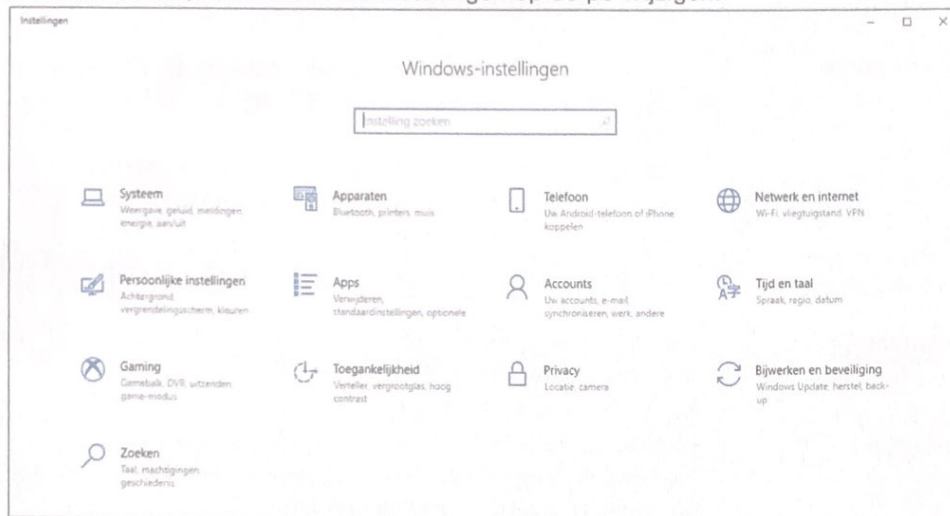
a. Welke optie moet je daarvoor gebruiken?

### Opdracht 3

a. Sluit het scherm met **Instellingen**.

## 7.12 Samenvatting

Via het **Startmenu**,  kunnen we instellingen op de pc wijzigen:



Er zijn veel mogelijkheden. Hieronder een samenvatting:

- ✧ **Systeem**
  - Instellingen op de pc aanpassen, zoals instellingen voor apps, beeldschermstand, energiebeheer en slaapstand.
- ✧ **Apparaten**
  - Apparaten toevoegen zoals een printer of scanner.
  - Instellingen voor de muis en spellingcontrole aan- of uitzetten.
- ✧ **Telefoon**
  - Mobiele telefoon koppelen aan de pc.
- ✧ **Netwerk en internet**
  - Hier vind je allerlei opties terug voor verschillende soorten netwerken, zoals voor een WI-FI en VPN.
- ✧ **Persoonlijke instellingen**
  - Hier kunnen we een andere achtergrond/afbeelding kiezen voor het **Vergrendelingsscherm** en het **Bureaublad**. Ook kunnen we hier instellen dat het **Startmenu** op een volledig scherm wordt weergegeven.
- ✧ **Accounts**
  - Hier kunnen we ons account wijzigen of een nieuw account aanmaken. Een Microsoft-account is bijvoorbeeld nodig om apps uit de **Microsoft Store** te kunnen downloaden.
- ✧ **Apps**
  - Apps installeren of verwijderen. Appinstellingen.
- ✧ **Tijd en taal**
  - De computer kan op allerlei plaatsen gebruikt worden. Daarom zijn er instellingsmogelijkheden voor bijvoorbeeld de taal en de plaats.
- ✧ **Gaming**
  - Alleen instellingen voor het spelen van games.
- ✧ **Toegankelijkheid**
  - Hier staan instellingen voor bijvoorbeeld slechtzienden. Sommige mogelijkheden kunnen ook voor andere gebruikers interessant zijn, zoals hoger contrast en de grootte van de muiscursor.
- ✧ **Privacy**
  - Hier staan instellingen mbt de privacy. Geef bijvoorbeeld aan of gegevens over je computergebruik verzameld mogen worden, of welke apps toegang mogen hebben tot de accountgegevens.
- ✧ **Bijwerken en beveiliging**
  - Hier staan instellingen voor **Windows Update** en **Windows Defender**. Ook kan hier een back-up gemaakt of teruggezet worden.
- ✧ **Zoeken**
  - Instellingen voor het zoeken via Edge. Bijvoorbeeld filters instellen of geschiedenis aan-/ uitzetten.



## BIJLAGE 1, PRULLENBAK

Op het **Bureaublad** staat de **Prullenbak**. Wordt iets van de **harde schijf** verwijderd, dan verdwijnt het in de **Prullenbak**.

Aan het pictogram van de **Prullenbak** is te zien of er iets in zit:

• In een lege **Prullenbak** zitten geen papieren:



• In een gevulde **Prullenbak**, zitten wel papieren:



Bestanden in de **Prullenbak** kunnen teruggezet worden. Dat kan wel eens gemakkelijk zijn, als een verwijderd bestand weer nodig is.

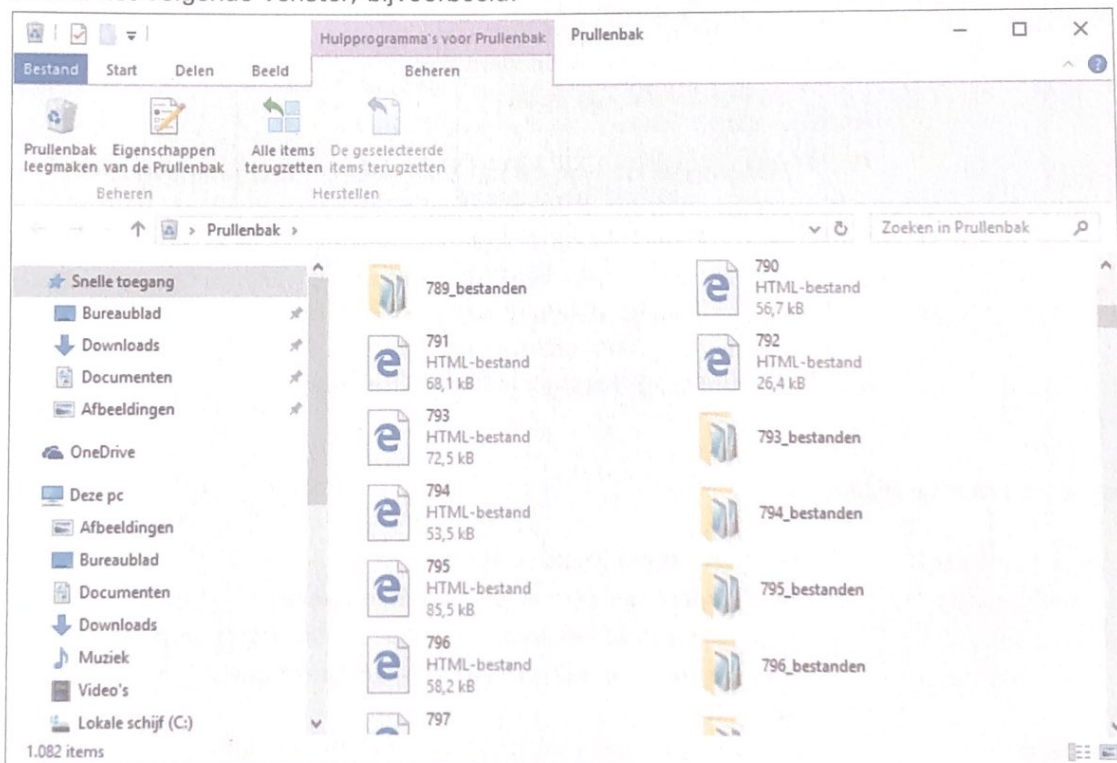
Let er wel op, dat de prullenbak regelmatig leeggemaakt moet worden. Dit is nodig om schijfruimte vrij te maken.

Op de volgende manier kunnen we de **Prullenbak** leegmaken of items terugzetten:

a. Dubbelklik op de **Prullenbak**.

– Of vraag het snelmenu van de **Prullenbak** op en kies **Openen**.

Je ziet het volgende venster, bijvoorbeeld:



Met **Prullenbak leegmaken** wordt alles in de prullenbak verwijderd. Het is dan niet meer terug te zetten.

Het is ook mogelijk om één of meer items te selecteren en deze terug te zetten. Na het selecteren van een item wordt in plaats van de knop **Alle items terugzetten**, de knop **Geselecteerde items terugzetten** actief. De bestanden kunnen dan weer gewoon gebruikt worden.