

# INHOUD

	Kwartaal
<b>Afdeling 1: Stelseltegnologieë ...1</b>	
Module 1.1: Sagteware en die <i>cloud</i> ...2	1
Module 1.2: Digitale tegnologie in die alledaagse lewe ...7	1
<b>Afdeling 2: Digitale burgerskap ...13</b>	
Module 2.1: Aanlyn gedrag ...14	1
Module 2.2: Kopiereg en plagiaat ...23	2
Module 2.3: Kubermisdaad en die wet ...29	3
<b>Afdeling 3: Denktegnieke vir rekenaaroplossings ...35</b>	
Module 3.1: Veranderlikes en TVA-tabelle ...36	1
Module 3.2: Probleemoplossing met vloeiagramme ...42	2
<b>Afdeling 4: Woordverwerking ...49</b>	
Module 4.1: WordArt, tekshokkies, Headers en Footers ...50	1
Module 4.2: SmartArt ...59	2
Module 4.3: Hersiening en inhoudsopgawe ...67	3
<b>Afdeling 5: Sigbladverwerking ...73</b>	
Module 5.1: Grafieke ...74	1
Module 5.2: Werkblaai en funksies ...82	2
Module 5.3: Hersiening en drukvoorbereiding ...92	3
<b>Afdeling 6: Kodering ...99</b>	
Module 6.1: Programme met gebruikerstoevoer ...100	1
Module 6.2: Besluitneming ...112	2
Module 6.3: Werk met getalle en stringe ...124	2, 3
Module 6.4: Lusse ...133	3
<b>Afdeling 7: Toets en verbeter ...145</b>	
Module: 7.1 Teorie – toets jou kennis ...146	4
Module: 7.2 Word en Excel – ekstra oefeninge ...152	4
Module: 7.3 Programmering – sit alles saam ...167	4

# INHOUDSOPGAWE

---

## Afdeling 1: Stelseltegnologieë ...1

### Module 1.1: Sagteware en die *cloud* ...2

Inleiding ...2

Stelselsagteware en toepassingsagteware ...2

*Cloud*-rekenaarwese ...4

### Module 1.2: Digitale tegnologie in die alledaagse lewe ...7

Inleiding ...7

Aanlyn inkopies ...8

Aanlyn banksake ...9

Digitale tegnologieë en onderwys ...10

## Afdeling 2: Digitale burgerskap ...13

### Module 2.1: Aanlyn gedrag ...14

Aanlyn teistering ...14

Kuberafknouery

Kuberagtervolging

Aanlyn teenoor aflyn identiteit ...17

Bewustheid van digitale voetspoor ...18

Veiligheid in sosiale media ...19

Netiket ...19

Aanlyn etiek ...20

### Module 2.2: Kopiereg en plagiaat ...23

Kopiereg ...23

Openbare domein

Billike gebruik

Plagiaat ...25

Gevolge

Verwysing

### Module 2.3: Kubermisdaad en die wet ...29

Inleiding ...29

Die Wet op die Beskerming teen Teistering ...30

Die POPI-wet ...31

Die RICA-wet ...31

Die Kubermisdaadwet ...32

---

## **Afdeling 3: Denktegnieke vir rekenaaroplossings ...35**

### **Module 3.1: Veranderlikes en TVA-tabelle ...36**

- Veranderlikes ...36
    - Gebruik veranderlikes in 'n algoritme
    - Verander die waarde van 'n veranderlike
  - Gebruikertoevoer en TVA-tabelle ...38
  - Breek probleme op om dit op te los ...40
- 

### **Module 3.2: Probleemoplossing met vloeiogramme ...42**

- Voorbeeld van 'n vloeiogram ...42
- Verstaan 'n vloeiogram ...43
- Vloeiogramme met lusse ...44
- Skep 'n vloeiogram om 'n oplossing te beplan ...46

## **Afdeling 4: Woordverwerking ...49**

### **Module 4.1: WordArt, tekshokkies, Headers en Footers ...50**

- WordArt ...50
  - Tekshokkies ...54
  - Headers en Footers* ...56
- 

### **Module 4.2: SmartArt ...59**

- Voeg SmartArt in ...59
  - Verander SmartArt ...61
    - Voeg vorms by
    - Verander die uitleg
    - Formateer SmartArt
  - SmartArt met prentjies ...66
- 

### **Module 4.3: Hersiening en inhoudsopgawe ...67**

- Hersiening van basiese vaardighede ...67
  - Formatering met die *Design*-tab ...70
  - Inhoudsopgawe ...70
    - Skep 'n inhoudsopgawe
    - Dateer 'n inhoudsopgawe op
- 

## **Afdeling 5: Sigbladverwerking ...73**

### **Module 5.1: Grafieke ...74**

- Soorte grafieke ...74
    - Kolomgrafiek
    - Lyngrafiek
    - Sirkelgrafiek
  - Skep en redigeer grafieke ...76
  - Interpreteer en ontleed grafieke ...80
-

---

## **Module 5.2: Werkblaai en funksies ...82**

Werkblaai ...82

Voeg 'n werkblad in

Herbenoem 'n werkblad

Verwyder 'n werkblad

Funksies ...84

Die COUNTA-funksie

Die COUNTBLANK-funksie

Die ROUND-funksie

Die COUNTIF-funksie

Foute by formules en funksies ...89

---

## **Module 5.3: Hersiening en drukvoorbereiding ...92**

Algemene drukinstellings ...92

Kantlyne, oriëntasie en grootte

Drukarea (*Print Area*)

Herhaal rye of kolomme op elke gedrukte bladsy

Gidslyne op drukstukke

Voeg *Headers* en *Footers* in ...96

---

## **Afdeling 6: Kodering ...99**

### **Module 6.1: Programme met gebruikerstoevoer ...100**

Kry toevoer vanaf die gebruiker ...100

Jou eerste interaktiewe *Scratch*-program

Skep 'n interaktiewe program – basiese beginsels

Werk met getalle ...103

Veranderlikes en operators

Laat jou program tel

Gebruik 'n TVA-tabel om 'n probleem op te los ...107

Volgorde van bewerkings ...110

---

### **Module 6.2: Besluitneming ...112**

Besluitnemingstrukture ...112

Voorwaardes

Die *if <> then*-blok

Die *if <> then .. else*-blok

Die *repeat until <>*- en *wait until <>*-blokke ...120

Die *repeat until <>*-blok

Die *wait until <>*-blok

---

---

**Module 6.3: Werk met getalle en stringe ...124**

Funksies wat met getalle werk ...124

Die *sqrt*- en *abs*-funksies

Die *round*-funksie

Die *mod*-operator ...128

Funksies wat met stringe werk ...130

---

**Module 6.4: Lusse ...133**

Kies die regte lus ...133

Los probleme met lusse op ...135

Oneindige lusse

Inisialiseringskwessies

Draai 'n lus om ...137

Probleemoplossing met behulp van lusse ...139

---

**Afdeling 7: Toets en verbeter ...145****Module: 7.1 Teorie – toets jou kennis ...146**

---

**Module: 7.2 Word en Excel – ekstra oefeninge ...152**

Woordverwerking ...152

Sigblaai ...160

---

**Module: 7.3 Programmering – sit alles saam ...167**

Inleiding ...167

Kodering – pas toe wat jy geleer het ...170

---