

+

**Werkboek
voor het
Assessment of Computer Task Performance**

Inhoudsopgave

Inleiding	blz. ii
Hoofdstuk 1	
Algemene informatie	blz. 1
Verkorte instructies	blz. 1
Uitleg afkortingen	blz. 2
Uitleg pictogrammen	blz. 3
Hoofdstuk 2	
Volwassenenversie	blz. I
Benodigdheden	blz. I
Identificatieformulier	blz. 1
Taken Volwassenenversie	blz. 2
Modellen	blz. 13
Sheets	blz. 19
Vragen over de tevredenheid hulpmiddelen	blz. a
Scoreformulier	blz. b
Hoofdstuk 3	
Kinderversie	blz. II
Benodigdheden	blz. II
Identificatieformulier	blz. 1
Taken Kinderversie	blz. 2
Modellen	blz. 13
Sheets	blz. 18
Voorbeeldsheets	blz. 30
Scoreformulier	blz. a

Inleiding

Dit is het tweede deel van mijn afstudeerproject.

De doelstelling voor het tweede gedeelte van mijn afstudeerproject luidt:

- *Samenstellen van een werkboek voor het gehele ACTP*

Deze vraag is ontstaan uit het eerste afstudeerproject "iRv op maat". Uit dit afstudeerproject bleek dat de drempel voor het gebruik van het ACTP hoog is, door de omslachtige schrijfwijze en omdat informatie over hetzelfde onderwerp in verschillende hoofdstukken te vinden is. Daarnaast vond men ook de hoeveelheid papieren die gebruikt moesten worden voor de afname erg veel en motiveerde het niet om het ACTP te gaan afnemen.

Door middel van het samenstellen van dit werkboek voor het ACTP is dan ook getracht om de afnamen van het ACTP overzichtelijker en helderder te laten zijn. De testafnemer heeft namelijk het algemene deel van het ACTP (huidige ACTP) gelezen en begrepen en gebruikt voor een afname alleen het werkboek, waarin de belangrijkste gegevens voor afname staan.

Er wordt vanuit gegaan dat mensen die dit werkboek gaan gebruiken, de algemene versie van het ACTP (globaal) kennen.

In dit werkboek vindt u een hoofdstuk algemene informatie, waarin kort de belangrijkste instructies worden gegeven en uitleg over de pictogrammen en afkortingen is gegeven.

Daarnaast vindt u in hoofdstuk 2 de volwassenenversie van het ACTP, waarin u op volgorde de benodigdheden voor de afnamen kunt vinden en tot slot het scoreformulier, waar u naderhand de resultaten en observaties secuur kunt noteren. Dezelfde opbouw geldt ook voor hoofdstuk 3, de kinderversie.

Verkorte instructies

Algemeen

- De papieren sheets dienen door de testafnemer te worden gekopieerd op sheets.
- Het type computer, kloksnelheid, geheugen en andere kenmerken moeten voldoende zijn om de taken te voltooien. De computer dient de gebruikelijke accessoires te hebben, namelijk een toetsenbord en muis.
- Het wordt geadviseerd om de voorgestelde volgorde aan te houden. Alle taken kunnen onafhankelijk van elkaar worden afgenomen en de volgorde waarin zij worden uitgevoerd kan worden veranderd.
- Uitschakelen automatische hoofdletterfunctie en de spellingscontrole.
- De acceptatietijd van de toetsen op het toetsenbord moet gemiddeld zijn en de herhalingsvertraging van een toets moet voor volwassenen kort zijn en voor kinderen gemiddeld. De snelheid van het dubbelklikken met de muis moet traag zijn, de cursorsnelheid moet gemiddeld zijn en er zou geen sprake mogen zijn van een cursorspoor. Deze parameters zijn aanpasbaar en verifieerbaar in het configuratiescherm van het besturingssysteem
- De acceptatietijd van de aanslagen kan worden aangepast en kan het testresultaat beïnvloeden. Zorg ervoor dat de snelheid bij de persoon past en bij alle tests hetzelfde is. Bij vergelijkingen met de resultaten van normgroepen moet rekening gehouden worden met deze variatie.
- De lettergrootte beïnvloedt het aantal benodigde herhalingen dat vereist is om de ruimte tussen de twee lijnen op het sheet op te vullen. De test werd gestandaardiseerd op lettergrootte 12. Als de persoon met de lettergrootte niet kan werken, kunnen de resultaten niet werkelijk worden vergeleken met de vastgestelde resultaten van de normgroepen.
- Zorg er minstens 3 iconen zichtbaar zijn op het bureaublad, maar dat deze niet kunnen hinderen bij de uitvoering van de taken.
- De persoon zit in een goede werkhouding en de werkplek is aan de persoon aangepast.
- De testafnemer moet zich aan de meest geschikte kant van de persoon bevinden.
- Geef de persoon een algemene inleiding over het doel van de test en hoe u te werk zal gaan.
- Herhaal de instructies voor elke taak zo vaak als nodig, en geef alle noodzakelijke verklaringen of demonstraties tot dat de persoon de taak volledig begrepen heeft.
- Laat de persoon de taak zo vaak als het noodzakelijk is oefenen.
- De testafnemer kan een taak of de test afbreken.
- In de voorbereidende taken, waar geen tijd gemeten wordt, wordt indien nodig het hulpmiddel of de aanpassing voor het kind uitgezocht. (hoofdstuk 2 van het ACTP)
- Succesniveau
 1. Succes (S): het resultaat overeenkomt met de bedoelde taak en is in de eerste poging correct uitgevoerd binnen een aanvaardbare tijdsduur;
 2. Succes met fouten (SF): het resultaat overeenkomt met de bedoelde taak, maar de persoon enige moeite had, één of meerdere fouten maakte, aanpassingen, nieuwe pogingen of correcties maakte tijdens de taakuitvoering precisie miste of een zeer lange tijd nodig had om de taak uit te voeren.;
 3. Gedeeltelijk succes (GS): wanneer de persoon bij de uitvoering aanzienlijke moeilijkheden ervoer, de taak alleen gedeeltelijk uitvoerde, verscheidene fouten heeft gemaakt, aanpassingen, hernieuwde pogingen of correcties deed tijdens de taakuitvoering of in aanzienlijke mate precisie miste.
 4. Mislukking (M): het resultaat niet overeenkomt met de bedoelde taak of wanneer de persoon geheel niet in staat is om de taak uit te voeren.
- Bij interpretatie vind men het maximaal aantal fouten in de SF of GS categorie.

- De benodigde tijd moet worden gemeten met gebruikmaking van de volgende instructies:
 - begin de tijd bij te houden zodra u "start" zegt en de persoon begint te bewegen.
 - als de persoon niet in staat is om de taak te voltooien, wordt de persoon een gedeeltelijk succes of een mislukking toegeschreven en de benodigde tijd wordt niet langer als relevante informatie beschouwd;
 - de persoon kan zijn of haar fouten verbeteren, maar de stopwatch blijft de tijd bijhouden die tijdens de correcties benodigd is. Het feit dat de persoon zijn of haar fouten verbeterde moet worden genoteerd.
- Behalve het lichaamsdeel en het hulpmiddel dat voor elke taak wordt gebruikt, moeten de volgende gegevens in de rubriek "observaties" genoteerd worden: lichaamshouding, compensaties, pijn, beven, spastische bewegingen, tekenen van vermoeidheid en alle andere gegevens die van invloed kunnen zijn op het uitvoeren van de taak.
- Het materiaal kan ook de betrouwbaarheid beïnvloeden. De personen die hulpmiddelen gebruiken die zich progressief aan de gebruiker aanpassen zullen ook zien dat hun prestaties veranderen door dit aanpassingseffect.
- Als de test afgerond is moet het aantal fouten voor de geschreven taken worden geteld.

Specifieke instructies voor kinderen

- Kies uw woorden zo dat deze bij het ontwikkelingsniveau van het kind passen en gebruik uw verbeelding.
- Controleer of het kind aan de eerste vereisten voldoet voor bepaalde gestandaardiseerde toetsenbordtaken waarbij getypt wordt en kies taken die geschikt zijn voor zijn of haar niveau (zie hoofdstuk 3.2 van het ACTP)
- Afhankelijk van de leeftijd van het kind zijn er soms verbale hints nodig gedurende de uitvoering van de taak. (noteren in de observatiekolom)
- Gekleurde stickers kunnen op de benodigde toetsen worden geplakt om de taak voor het jonge kind te vergemakkelijken.

Afkortingen














In de tekst van het ACTP en het werkboek staan bij elke taak afkortingen voor de taaknaam. De afkortingen staan voor:

- V: voorbereidende taak
deze dienen om te bepalen of de persoon/ het kind een hulpmiddel nodig heeft
 - T: toetsenbord
 - M: muis
 - K: kinderen
- Dus je krijgt dan bijvoorbeeld VKT-6 wat inhoud; voorbereidende toetsenbord taak voor kinderen.







Pictogrammen

Door de hoeveelheid aan tekst is er gebruik gemaakt van pictogrammen bij de taken, welke hieronder zijn terug te vinden. Om van het werkboek gebruik te kunnen maken moet u eerst deze pictogrammen doornemen.

Algemene pictogrammen

-  Toetsenbordtaak
-  Muistaak
-  Taak in tekstverwerkingssoftware (Word)
-  Taak op het bureaublad
-  Tijdgemeten taak
-  Observaties
-  Bestand opslaan
-  Printen
-  Spatiebestand openen
- Aangegeven welke hulpmiddelen mogelijk zijn
- U kunt deze taak met het hulpmiddel dan overdoen om te controleren of de prestaties verbeterd zijn. Gebruik het hulpmiddel ook voor andere relevante zaken, als dit de prestatie duidelijk verbetert.
-  Het gebruikte hulpmiddel noteren in de observatiekolom
-  Zet model ... naast het scherm aan de voorkeurskant van de persoon/ het kind
- I Bevestig sheet ... voor het beeldscherm
-  Menu (in de taakbalk)
-  Optie/ submenu

Specifiek voor de kinderversie

-  Laat het kind zien hoe je een vrolijke smiley maakt
-  Maak een vrolijke smiley
-  Laat het kind zien hoe je een droevige smiley maakt
-  Maak een droevige smiley
-  Kies een lettergrootte die voor het kind geschikt is. Lettergrootte 48 is bijvoorbeeld gebruikersvriendelijker voor een jong kind.
- AA Het is ook mogelijk om "CAPS LOCK" aan te zetten, de automatische hoofdletterfunctie. Dit is afhankelijk van het kind zijn voorkeur en leerniveau.
-  Gekleurde stickers kunnen op de benodigde toetsen worden geplakt om de taak voor het kind gemakkelijker te maken.
- * Facultatieve voorbereidende taken

Benodigheden voor afnamen volwassenenversie ACTP

Als de taken niet zonder meer door middel van de computer voltooid kunnen worden, worden modellen of sheets gebruikt. Modellen moeten in een standaard naast het beeldscherm gezet worden, sheets worden op het beeldscherm geplakt.

De eerste vier benodigheden en het scoreformulier zitten op volgorde van gebruik in dit werkboek.

- Identificatieformulier
- Taken voor de volwassenenversie
- Modellen
- 9 sheets
- Standaard om de modellen in recht te zetten
- Stopwatch
- Wit plakband ("magic tape" is speciaal plakband dat de monitor niet beschadigd)
- Donkergroene marker of stift
- Bestand met 1 bladzijde aan spaties en een aantal lege bladzijden (2 is voldoende)
- Hulpmiddelen (zie hoofdstuk 2 Eerste vereisten in het algemene deel van het ACTP)

Na de afnamen kan het scoreformulier worden ingevuld, waarop de observaties uitgebreider kunnen worden genoteerd.

Meetinstrument voor computervaardigheden

-Volwassenenversie-

Identificatieformulier

Naam:

geboortedatum (d / m / j):

Geslacht: M ___ V ___

Diagnose: specificeer de diagnose evenals de ernst/ mate van de beperking of stoornis

- degeneratieve ziekte
- ruggenmergletsel
- spastische verlamming
- spierziekte
- niet degeneratieve neuromusculaire ziekte
- andere

Onderwijs: geef het hoogst verkregen diploma of het laatst voltooide schooljaar aan.

- Basisschool
- Voorbereidende speciaal onderwijs
- middelbare school
- middelbaar beroepsonderwijs
- hoger beroepsonderwijs of universiteit

Voornaamste activiteit: geef het huidige beroep en de belangrijkste activiteit aan (als dat relevant is).

- thuis
 - school
 - werk
- baan:

Naam van de testafnemer:

datum (d/m/j)

Tijd bij begin van test:

Tijd op einde van test:

Computerervaring:

- frequentie en duur van het computergebruik: niet ___ laag ___ (een paar keer)
gemiddeld ___ (maakt er af en toe gebruik van) hoog ___ (regelmatig gebruik)
- reden voor gebruik: spelletjes en vrije tijd ___ studie ___ werk ___
internet ___

Kent een typemethode: ja ___ nee ___

Dominante hand: rechts _____ links _____

Gebruikte hulpmiddelen:

Ervaring met de gebruikte hulpmiddelen:

Gebruikte computer en software (merk, model, kloksnelheid, geheugen):

TAKEN VOOR DE VOLWASSENENVERSIE

Taken betreffende schrijf- en toetsenbordfuncties

DEEL I

Druk drie keer na elke taak op "Enter" en zet vóór het beginnen met een andere taak de cursor aan het begin van de regel. Geef voor elke taak de volgende informatie:

- de benodigde tijdsduur,
- het succesniveau,
- de observaties
- en of de persoon wel of niet correcties tijdens de taakuitvoering maakte.

VT-1) Het gehele toetsenbord kunnen bereiken



- **Voorbereiding:** Toon de persoon de vier verst gelegen toetsen in elke hoek van het toetsenbord.
- **Taak:** Vraag de persoon om op de vier verst gelegen toetsen in elke hoek van het toetsenbord in te drukken, de een na de ander, evenals de toetsen die op dezelfde regel staan, zoals "1", "=", "z", "?".
- **Succesniveau:** S SF GS M **Observaties:**
- **Interpretatie:** GS of M scoort typespalkje, mondspriet, mini-toetsenbord of schermtoetsenbord. ✍

VT-2) Uitvoeren van dubbele of drievoudige toetsaanslagen



- **Voorbereiding:** Wijs de persoon de "Shift", "G", "H" en "Enter" toets aan.
- **Taken:**
 - 1) Vraag de persoon om de toets "Shift" ingedrukt te houden en "H" in te drukken.
 - 2) Vraag dan de persoon om tegelijk de "Shift", "G" en "Enter" toets een paar seconden in te drukken.
- **Succesniveau:** S SF GS M ✍:
- **Interpretatie:** GS of M scoort plaktoetsen van Windows. ✍

T-1) Alfabet



- **Voorbereiding:** open een nieuw document. De cursor moet aan het begin van het document staan.
- **Taak:** Vraag de persoon om alle letters van het alfabet in alfabetische volgorde te typen en geen ruimte tussen de letters te laten. 6 alleen indien nodig.
- **Tijdsduur:**
Poging 1 _____
Poging 2 _____
- **Succesniveau:**
Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
- **Correcties tijdens de taak:**
Poging 1 Ja __ Nee __
Poging 2 Ja __ Nee __

Observaties:

- **Interpretatie:** GS of M scoort toetsenbord afdekplaat, schermtoetsenbord of spraakherkenning. SF: maximum twee fouten. GS: meer dan twee fouten.

T -2) Woorden schrijven



- **Vorbereiding:** 1. Druk op Ctrl ENTER, zodat in het zichtbare gedeelte van het scherm geen tekst kan worden gezien.
- **Taak:** Vraag de persoon om de volgende reeks woorden te schrijven. Elk woord wordt door een komma en een spatie gevolgd, behalve het laatste woord, deze wordt gevolgd door een punt, zoals in 1.
koffie, deur, beven, luxe, citaat, quiz, sympathiek, wijzer, yoghurt.
- **Tijdsduur:**
Poging 1 _____
Poging 2 _____
- **Succesniveau:**
Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
- **Correcties tijdens de taak:**
Poging 1 Ja __ Nee __
Poging 2 Ja __ Nee __
- **Observaties:**
- **Interpretatie:** de benodigde tijd van de persoon tot de slechtste prestaties behoort, of GS of M scoort spraakherkenning of woordvoorspellende software. ✍
SF: maximum twee fouten. GS: meer dan twee fouten.

T -3) Zinnen schrijven



- **Vorbereiding:** 2. Druk op Ctrl ENTER, zodat in het zichtbare gedeelte van het scherm geen tekst kan worden gezien.
- **Taak:** Vraag de persoon om de volgende twee zinnen te schrijven en na de eerste zin met een nieuwe regel te beginnen, zoals op 2 te zien is.

Als de kat van huis is dansen de muizen op tafel.
De appel valt niet ver van de boom.
- **Tijdsduur:**
Poging 1 _____
Poging 2 _____
- **Succesniveau:**
Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
- **Correcties tijdens de taak:**
Poging 1 Ja __ Nee __
Poging 2 Ja __ Nee __
- **Observaties:**
- **Interpretatie:** de benodigde tijd van de persoon tot de slechtste prestaties behoort, of GS of M scoort spraakherkenning of woordvoorspellende software. ✍
SF: maximum twee fouten. GS: meer dan twee fouten.

T -6) Bewegen van de toetsen met de cursor



- **Voorbereiding:** I 2 en zet de cursor in de startpositie.
- **Taak:** Vraag de persoon om met de toetsenbordpijlen de cursor langs de voorgestelde weg te bewegen, door de aangewezen toets ingedrukt te houden en niet door herhaaldelijk de toets in te drukken.
- **Tijdsduur:**
Poging 1 _____
Poging 2 _____
- **Succesniveau:**
Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
- **Correcties tijdens de taak:**
Poging 1 Ja __ Nee __
Poging 2 Ja __ Nee __
- **Observaties:**
- **Interpretatie:** de benodigde tijd van de persoon tot de slechtste prestaties behoort, of GS of M scoort aanpassing van de aanslagfrequentie in het besturingssysteem, een toetsenbord afdekplaat cursoraanpassing of spraakherkenning. In bepaalde omstandigheden kan de cursor met de toetsenbordpijlen bewogen worden in plaats van met de muis en vice versa.

Sluit het bestand van taak T-6 en keer terug naar het oorspronkelijke bestand van de tekstverwerker. , en bewaar het document voor latere correctie.

Stop met de tekstverwerkingssoftware en noteer de naam van het bestand. Het bestand zal aan het einde van het hoofdstuk bij de beoordeling van muisfuncties in taak T-7 opnieuw worden gebruikt. Deze toetsenbordtaak komt na de muistaken. Ga nu verder met Deel II voor de beoordeling van de muisfuncties.

Taken die de cursor en de muisfuncties betreffen

DEEL II

VM-1) Gebruiken van de muis



- **Voorbereiding:** Er is geen software gestart en er zijn geen bestanden geopend, verschillende iconen zijn beschikbaar.
- **Taak:** Vraag de persoon om de volgende taken uit te voeren:
 - Linker klik
Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**
 - Rechter klik (indien mogelijk)
(Klik naast het submenu om het af te sluiten)
Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**
 - Dubbele linker klik
Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**
 - Beweeg de cursor over het hele beeldscherm
Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**


- Beweeg (sleep) een icoon over het hele beeldscherm.

Succesniveau: S SF GS M

Observaties:

VM-2) Bewegen in een document met gebruikmaking van een schuifbalk



- **Vorbereiding:** 
- **Taken:** Vraag de persoon om de volgende gebruikersacties uit te voeren:
 - Start de software met het gepaste commando.

Succesniveau: S SF GS M

Observaties:

- Beweeg in het document door gebruik te maken van de volgende methoden:
 - a) zet de cursor op de schuifknop die het mogelijk maakt verder te gaan naar de volgende pagina, namelijk het vierkant met een naar beneden gerichte pijl in de balk aan de rechterkant. Houdt de linker muisknop ingedrukt. Doe hetzelfde met de knop die de beweging naar de bovenkant van het document bepaalt.
 - b) Klik op de schuifknop die op de positie in het document wijst. Beweeg door het document door de linkermuisknop ingedrukt te houden en de schuifknop naar beneden te slepen.
 - c) Klik op de schuifbalk om van de ene plaats naar een andere te springen of van de ene pagina naar een andere.

Deze taak kan alleen worden uitgevoerd indien een muis met scrollfunctie aanwezig is.

- d) Beweeg door het document door te scrollen



Succesniveau: S SF GS M

Observaties:

VM-3) Bewegen in submenu's



- **Taken:** Vraag de persoon om volgende acties uit te voeren door gebruik te maken van de **linkermuisknop**:

- **Methode 1.** Beweeg in de submenu's: Vraag de persoon om het 2^e  aan te wijzen, links te klikken, de 4^e  aan te wijzen en opnieuw links te klikken.

Succesniveau: S SF GS M

Observaties:

- **Methode 2.** Beweeg in de sub menu's: annuleer de vorige optie als het tot een actie leidde. Deze keer moet de persoon de voorafgaande taak overdoen door het gekozen menu aan te wijzen, links te klikken, terwijl hij de linkermuisknop ingedrukt houdt en de gekozen optie aanwijst, terwijl hij de muisknop loslaat op de optie.

Succesniveau: S SF GS M

Observaties:


- **Taken:** Vraag de persoon om de volgende acties uit te voeren gebruik makend van de **rechtermuisknop**:
 - **Methode 1.** Beweeg in de submenu's: kies een submenu, druk op de rechtermuisknop en kies de vierde optie. Vraag de persoon om rechts te klikken, de gekozen optie aan te wijzen en links te klikken.

Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**
 - **Methode 2.** Beweeg in de submenu's: annuleer de vorige optie als het tot een actie leidde. Laat de persoon opnieuw beginnen door rechts te klikken terwijl hij de rechtermuisknop ingedrukt houdt, de gekozen optie aanwijst, en de muisknop op de optie loslaat.

Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**

VM-4) Gebruik maken van vensters



- **Voorbereiding:** Sluit  af. Kies een icoon dat een venster opent. Dit venster moet een kwart van het beeldscherm beslaan zodra het wordt geopend. Pas het aan indien noodzakelijk. Sluit het venster voor het begin van de taak.
- **Taken:**
 - Vraag de persoon om het gekozen venster te openen door op de geschikte plaats dubbel te klikken.

Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**
 - Vraag de persoon om het venster in verschillende richtingen te bewegen.

Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**
 - Vraag de persoon om het venster groter of kleiner te maken door op de geschikte plaats, in de bovenste hoek van het venster of in de taakbalk te dubbelklikken.


Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**
 - Vraag de persoon om het venster te sluiten door op de geschikte plaats, namelijk in de bovenste hoek van het venster, te klikken.

Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**

VM-5) Combineren van muis en toetsenbordtaken



- **Voorbereiding:** Verschillende iconen zijn beschikbaar.
- **Taken:** Vraag de persoon om een icoon te slepen terwijl "Caps Lock" aan is.

Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**
- **Interpretatie:** Ga door met de volgende taken als de persoon de voorafgaande taken met succes voltooit. GS of M scoort ander type muis of hulpmiddel uit zoals een trackball, hoofdmuis, joystick, spraakherkenning, het programma Dragger of een andere muisemulator. 

M-1) Aanwijzen en klikken



- **Voorbereiding:** Druk op Ctrl ENTER, zodat in het zichtbare gedeelte van het scherm geen tekst kan worden gezien. I 3 en plaats de cursor in het midden van het beeldscherm. De cursor mag niet worden bewogen tot de testafnemer zegt dat er begonnen mag worden.
- **Taak:** Vraag de persoon om met de cursor de paden 1 tot 4 heen en terug te volgen. De persoon moet bij het begin en aan het eind klikken, hetgeen één en dezelfde positie is. Hij zou niet mogen klikken op het punt waar de cursor van richting veranderd.
- Pad 1: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Pad 2: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Pad 3: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Pad 4: Succesniveau: S SF GS M Observaties:

Tijdsduur voor de paden 1 t/m 4: Poging 1 _____
Poging 2 _____
Totaal succesniveau: Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
Observaties:

- **Interpretatie:** De benodigde tijd van de persoon tot de slechtste prestaties behoort, of als de persoon een GS of M scoort trackball, aangepaste muis enzovoorts. ✍

M-2) Slepen en loslaten (gebogen pad)



- **Voorbereiding:** . Verschillende iconen zijn beschikbaar. I 4 en kies een icoon en verplaats het naar de startpositie. De cursor mag niet worden bewogen tot de testafnemer zegt dat er begonnen mag worden. Plaats de andere iconen zo dat zij deze manoeuvre niet kunnen hinderen.
- **Taak:** Vraag de persoon om het icoon langs het pad te slepen en het icoon langs het pad terug te slepen naar de startpositie, zonder het icoon los te laten.
- **Tijdsduur:** Poging 1 _____
Poging 2 _____
Succesniveau: Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
Observaties:
- **Interpretatie:** De benodigde tijd van de persoon tot de slechtste prestaties behoort, of als de persoon een GS of M scoort programma Dragger of Clickit. ✍
N.B. De gebogen paden kunnen niet met spraakherkenningssoftware of muiscommando's, die door scannen geactiveerd worden (b.v. Wivik) of Morse Code, worden verwezenlijkt.

M-3) Slepen en loslaten (rechthoekig pad)



- **Voorbereiding:** . I 5 en kies een icoon en verplaats het naar de startpositie. De cursor mag niet worden bewogen tot de testafnemer zegt dat er begonnen mag worden. Plaats de andere iconen zo dat zij deze manoeuvre niet kunnen hinderen.
- **Taak:** Vraag de persoon om het icoon langs het pad te slepen en het icoon langs het pad terug te slepen naar de startpositie, zonder het icoon los te laten.
- **Tijdsduur:**
Poging 1 _____
Poging 2 _____
- **Succesniveau:**
Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
- **Observaties:**
- **Interpretatie:** De benodigde tijd van de persoon tot de slechtste prestaties behoort, of als de persoon een GS of M scoort programma Dragger of Clickit. ✍

M-4) Stoppen van de cursor op een exacte locatie en dubbelklikken



- **Voorbereiding:** . I 6. De cursor moet op de startpositie staan en mag niet worden bewogen tot de testafnemer zegt dat er begonnen mag worden. Plaats de iconen buiten de stopzones zo dat er geen software geopend kan worden tijdens deze handeling.
- **Taak:** Vraag de persoon om de genummerde reeks te volgen, laat de cursor op de aangewezen plaatsen stoppen en dubbelklik bij elk stop.
- Stop 1: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Stop 2: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Stop 3: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Stop 4: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Stop 5: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Stop 6: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
- **Tijdsduur:**
Poging 1 _____
Poging 2 _____
- **Globaal succesniveau:**
Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
- **Observaties:**
- **Interpretatie:** De benodigde tijd van de persoon tot de slechtste prestaties behoort, of als de persoon een GS of M scoort programma Dragger of Clickit. ✍

M-5) Slepen en loslaten (herhaalde acties)




- **Voorbereiding:** I 7 en kies een icoon en verplaats het naar punt A, de startpositie. De andere iconen moeten buiten de zones van de op de sheet aangewezen figuur staan, zodat geen software geopend kan worden tijdens deze manoeuvre. De cursor moet in het midden van het beeldscherm staan en mag niet worden bewogen tot de testafnemer zegt dat er begonnen mag worden.
- **Taak:** Vraag de persoon om het icoon van punt A naar punt A' te bewegen, dan van punt B naar punt B' en zo verder. Bij elke stop moet het icoon losgelaten worden, en dan naar de volgende stop gesleept worden.
- Pad A: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Pad B: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Pad C: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Pad D: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Pad E: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Pad F: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
- **Tijdsduur:** Poging 1 _____
Poging 2 _____
Globaal succesniveau: Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
Observaties:
- **Interpretatie:** De benodigde tijd van de persoon tot de slechtste prestaties behoort, of als de persoon een GS of M scoort een hulpmiddel. Deze taak is door de talrijke herhalende acties één van de meest veeleisende taken in Deel II.

M-6) Veranderen van de venstergrootte d.m.v. de zijanten



- **Voorbereiding:** I 8. Pas de grootte van het venster aan zodat dit overeenkomt met de START rechthoek op de sheet. Het venster moet aan de zijanten, de boven- en onderkant worden aangepast. De cursor, waarvan de startpositie tussen de twee rechthoeken is, mag niet worden bewogen tot de testafnemer zegt dat er begonnen mag worden.
- **Taak:** Vraag de persoon om de zijanten te gebruiken om daarmee de venstergrootte te veranderen. Dit dient uitgevoerd te worden door de drie stappen van sheet 8 uit te voeren. 1: het venster te bewegen door het bij zijn onderste rechterhoek naar de rechthoek EINDE van de sheet te slepen.
2: het venster vanaf de linkerkant te laten krimpen zodat het de zelfde breedte als de rechthoek EINDE heeft.
3: het venster vanaf de bovenkant groter te maken zodat het de zelfde hoogte zoals de rechthoek EINDE heeft.
- **Tijdsduur:** Poging 1 _____
Poging 2 _____
Succesniveau: Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
Observaties:


- **Interpretatie:** De benodigde tijd van de persoon tot de slechtste prestaties behoort, of als de persoon een GS of M scoort een hulpmiddel. U kunt bijvoorbeeld het venster vergroten door de optie “volledig scherm”, in het menu “beeld” van Word of door het maximaliseren’ middels rechts klikken op de knoppen van geminimaliseerde programma’s op de Windows besturingsbalk 

M-7) Veranderen van de venstergrootte d.m.v. de hoeken





- **Vorbereitung:** I 9. Pas de grootte van het venster aan zodat deze overeenkomt met de START rechthoek op de sheet. Het venster dient aangepast te worden door gebruik te maken van de linker bovenhoek. De cursor, waarvan de startpositie tussen de twee rechthoeken is, mag niet worden bewogen tot de testafnemer zegt dat er begonnen mag worden.
- **Taak:** Vraag de persoon om de venstergrootte te veranderen door gebruik te maken van de linkerbovenhoek door de twee stappen van sheet 9 uit te voeren.
 - 1: het venster te bewegen door het bij zijn onderste rechterhoek te slepen naar de rechthoek EINDE van de sheet.
 - 2: de venstergrootte te veranderen door met de linker bovenhoek te slepen zodat het de zelfde grootte krijgt als de rechthoek EINDE.
- **Tijdsduur:**

Poging 1	_____
Poging 2	_____
- **Succesniveau:**

Poging 1	S	SF	GS	M
Poging 2	S	SF	GS	M
- **Observaties:**
- **Interpretatie:** De benodigde tijd van de persoon tot de slechtste prestaties behoort, of als de persoon een GS of M scoort een hulpmiddel. U kunt bijvoorbeeld het venster vergroten door de optie “volledig scherm”, in het menu “beeld” van Word of door het maximaliseren’ middels rechts klikken op de knoppen van geminimaliseerde programma’s op de Windows besturingsbalk 

T -7) Geïntegreerde taak: tekst



- N.B.** Deze taak moet na het onderdeel ‘beoordeling van de muisprestaties’ worden uitgevoerd. Dit is de langste en meest veeleisende taak wat betreft het uithoudingsvermogen. Laat de persoon deze taak niet uitvoeren als hij/zij in de voorafgaande taken aanzienlijke moeilijkheden had of als hij/zij al meer dan anderhalf uur op de computer heeft gewerkt. Doe dit ook niet als de persoon zich te moe voelt, pijn heeft of een ander probleem dat hem er van weerhoudt om deze taken uit te voeren. Vergeet niet om het werk voor correctiedoeleinden te bewaren.
- **Vorbereitung:**  open het bestand waarin Deel I van de test is opgeslagen.  5. Druk op Ctrl ENTER, zodat in het zichtbare gedeelte van het scherm geen tekst kan worden gezien.

- **Taak:** Vraag de persoon om de tekst over te schrijven zonder de woorden cursief te zetten.

Als ik aan mijn vriend een e-mail stuur moet ik op veel dingen letten: is het wel het goede adres? Peter_devries@hotmail.com

Soms schrijf ik de mail in WORD, dan moet ik nog knippen & plakken. Om iets tussen haakjes te zetten, bijvoorbeeld (grapje!) moet ik de "Shift" indrukken. De datum, zoals 17-02-2005 of 17/02/'05, zet ik er bij als het een zakelijke brief wordt.

Met 50% van mijn vrienden heb ik regelmatig e-mail contact.

En jij?

- **Tijdsduur:** Poging 1 _____
Poging 2 _____
- **Succesniveau:** Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
- **Correcties tijdens de taak:** Poging 1 Ja ___ Nee ___
Poging 2 Ja ___ Nee ___

Observaties:

- **Interpretatie:** de benodigde tijd van de persoon tot de slechtste prestaties behoort, of GS of M scoort een hulpmiddel. ✍
SF: maximum zeven fouten. GS: meer dan zeven fouten
Een tab weglaten aan het begin van de tekst wordt niet beschouwd als een fout. De aanwezigheid of het ontbreken van spaties tussen de = + < > tekens wordt eveneens niet als fout gezien.

T -7b) Selecteren met de muis

- **Vorbereiding:** Plaats de tekst die in taak K-7 geschreven werd zo, dat hij volledig zichtbaar is op het scherm.
- **Taak:** Vraag de persoon om de geselecteerde woorden met de muis te markeren en zet ze dan cursief, zoals het model laat zien.
- **Succesniveau:** S SF GS M **Observaties:**
- **Interpretatie:** GS of M scoort een hulpmiddel. ✍

  en bewaar het document voor latere correctie.

Model 1

**koffie, deur, beven, luxe, citaat, quiz, sympathiek, wijzer,
yoghurt.**

Model 2

**Als de kat van huis is dansen de muizen op tafel.
De appel valt niet ver van de boom.**

Model 3

qq ;; /// ... ! ! ! ! 0000 11111 &&&&&

0000000000000000000000

aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa

pppppppppppppppppppppppppppppp

Als ik aan mijn vriend een e-mail stuur moet ik op veel dingen letten: is het wel het goede adres?

Peter_devries@hotmail.com

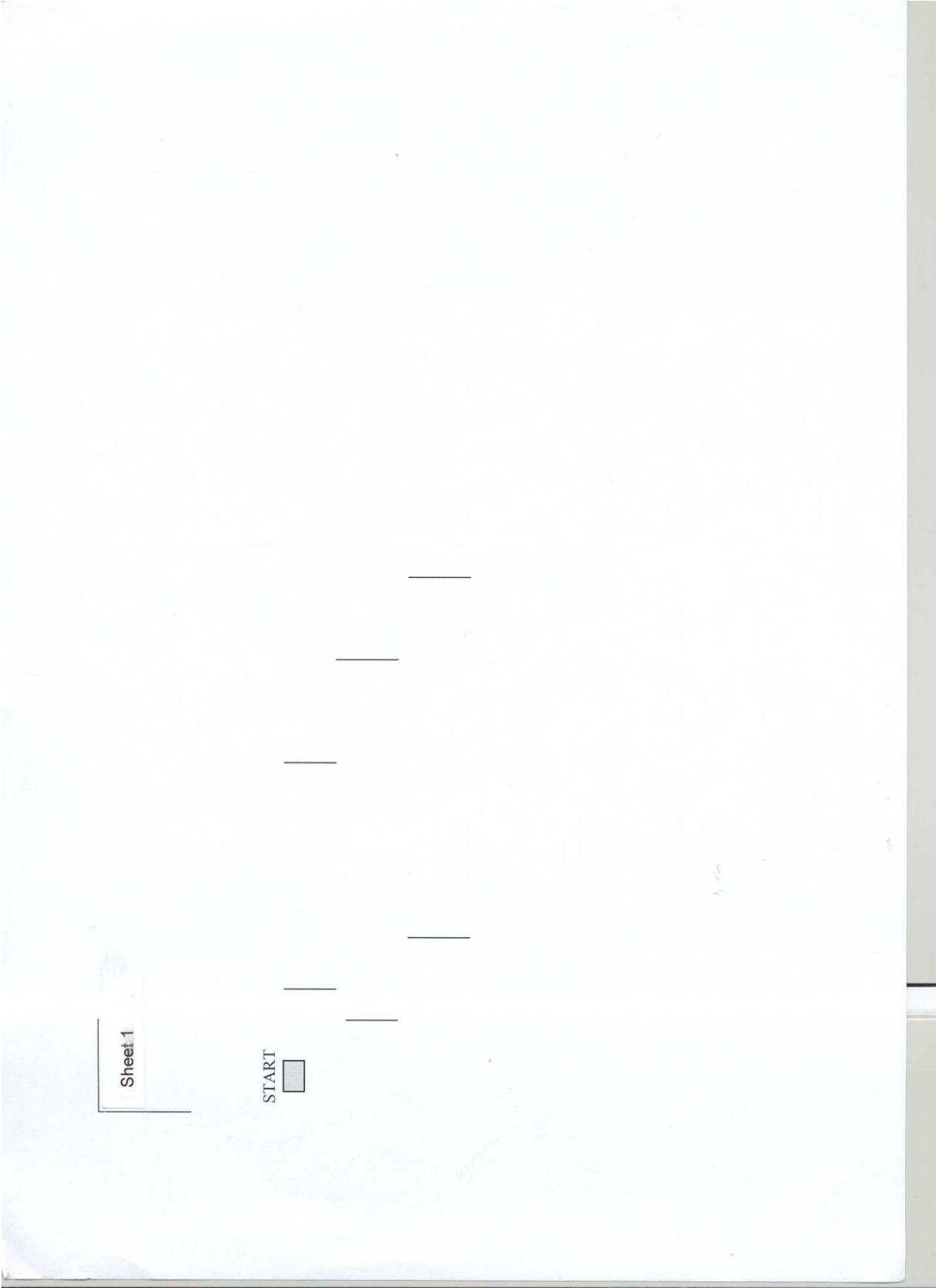
Soms schrijf ik de mail in WORD, dan moet ik nog knippen & plakken. Om iets tussen haakjes te zetten, bijvoorbeeld (grapje!) moet ik de "Shift" indrukken. De datum, zoals 17-02-2005 of 17/02/'05, zet ik er bij als het een zakelijke brief wordt.

Met 50% van mijn vrienden heb ik regelmatig e-mail contact.

En jij?

Model 6

abcdefghijklmnopqrstuvwxy



Sheet 1

START

Vragen over de tevredenheid van de gebruiker bij het gebruik van hulpmiddelen

Welk hulpmiddel paste het beste bij u toen u een hulpmiddel voor computertoegankelijkheid heeft uitprobeerde tijdens het maken van de test. Waarom paste dit het beste?

Denkt u dat u het hulpmiddel dat u probeerde en uitkoos zelfstandig kunt gebruiken?

Denkt u dat het belangrijk is dat u het zelfstandig kunt gebruiken?

Vindt u het prettig om dit hulpmiddel te gebruiken?

Hoe vindt u het eruit zien?

Heeft u commentaar of suggesties die ons zouden kunnen helpen betere aanbevelingen te doen voor het voor u meest geschikte hulpmiddel?

Deel I: Taken betreffende schrijf- en toetsenbordfuncties

Vorbereidende taken

VT-1) Het gehele toetsenbord kunnen bereiken

Succesniveau: S SF GS M Observaties:

VT-2) Uitvoeren van dubbele of drievoudige toetsaanlagen

Succesniveau: S SF GS M Observaties:

Gestandaardiseerde taken en taken waarbij de tijd gemeten wordt m.b.t. toetsenbordfuncties

T-1) Alfabet

Tijdsduur:	Poging 1	_____
	Poging 2	_____
Succesniveau:	Poging 1	S SF GS M
	Poging 2	S SF GS M
Correcties tijdens de taak:	Poging 1	Ja __ Nee __
	Poging 2	Ja __ Nee __
Observaties:		

T-2) Woorden schrijven (Model1)

Tijdsduur:	Poging 1	_____
	Poging 2	_____
Succesniveau:	Poging 1	S SF GS M
	Poging 2	S SF GS M
Correcties tijdens de taak:	Poging 1	Ja __ Nee __
	Poging 2	Ja __ Nee __
Observaties:		

T-3) Zinnen schrijven (Model 2)

Tijdsduur:	Poging 1	_____
	Poging 2	_____
Succesniveau:	Poging 1	S SF GS M
	Poging 2	S SF GS M
Correcties tijdens de taak:	Poging 1	Ja __ Nee __
	Poging 2	Ja __ Nee __
Observaties:		

T-4) Herhalen van aanslagen en dubbele aanslagen (Model 3)

Tijdsduur: Poging 1 _____
Poging 2 _____
Succesniveau: Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
Correcties tijdens de taak: Poging 1 Ja __ Nee __
Poging 2 Ja __ Nee __
Observaties:

T-5) Toets ingedrukt houden (Sheet 1 & Model 4)

Tijdsduur: Poging 1 _____
Poging 2 _____
Succesniveau: Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
Correcties tijdens de taak: Poging 1 Ja __ Nee __
Poging 2 Ja __ Nee __
Observaties:

T-6) Bewegen van de toetsen met de cursor (Bestand & Sheet 2)

Tijdsduur: Poging 1 _____
Poging 2 _____
Succesniveau: Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
Correcties tijdens de taak: Poging 1 Ja __ Nee __
Poging 2 Ja __ Nee __
Observaties:

Print en bewaar het geschreven werk van dit onderdeel voor latere correctie.

Beëindig de tekstverwerkingssoftware (Windows) en noteer de naam van het bestand.

Het bestand zal aan het einde van dit onderdeel nog een keer gebruikt worden in de taken K-7, waar muisprestaties beoordeeld worden. Ga nu verder met Deel II welke de muisprestaties beoordeelt.

T-7) Geïntegreerde taak: tekst

Tijdsduur: Poging 1 _____
Poging 2 _____
Succesniveau: Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
Correcties tijdens de taak: Poging 1 Ja __ Nee __
Poging 2 Ja __ Nee __
Observaties:

T-7-b) Selecteren met de muis

Succesniveau:	Poging 1	S	SF	GS	M
Observaties:	Poging 2	S	SF	GS	M

Print en bewaar het geschreven werk van dit onderdeel voor latere correctie.

Noteer de naam van het bestand.

Deel II: Taken die de cursor en de muisfuncties betreffen

Vorbereidende taken

VM-1) **Gebruiken van de muis**

- Linker klik
Succesniveau: S SF GS M Observaties:
- Rechter klik (indien mogelijk)
Succesniveau: S SF GS M Observaties:
- Dubbelklik links
Succesniveau: S SF GS M Observaties:
- Beweeg de cursor over het hele beeldscherm
Succesniveau: S SF GS M Observaties:
- Beweeg (sleep) een pictogram over het hele beeldscherm
Succesniveau: S SF GS M Observaties:

VM-2) **Bewegen in een document met gebruikmaking van een schuifbalk**

- Start de software
Succesniveau: S SF GS M Observaties:
- Beweeg in het document
Succesniveau: S SF GS M Observaties:

VM-3) **Bewegen in submenu's**

- Bewegen in de submenu's gebruik makend van de linkermuisknop (methode 1)
Succesniveau: S SF GS M Observaties:
- Bewegen in de submenu's gebruik makend van de linkermuisknop (methode 2)
Succesniveau: S SF GS M Observaties:
- Bewegen in de submenu's gebruik makend van de rechtermuisknop (alleen in Windows) (methode 1)
Succesniveau: S SF GS M Observaties:
- Bewegen in de submenu's gebruik makend van de rechtermuisknop (alleen in Windows) (methode 2)
Succesniveau: S SF GS M Observaties:

M-3) Slepen en loslaten (rechthoekig pad) (Sheet 5)

Tijdsduur: Poging 1 _____
Poging 2 _____
Succesniveau: Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
Observaties:

M-4) Stoppen van de cursor op de exacte locatie en dubbelklikken (Sheet 6)

Stop 1: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Stop 2: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Stop 3: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Stop 4: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Stop 5: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Stop 6: Succesniveau: S SF GS M Observaties:

Tijdsduur: Poging 1 _____
Poging 2 _____
Globaal succesniveau: Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
Observaties:

M-5) Slepen en loslaten (herhaalde acties) (Sheet 7)

Pad A: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Pad B: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Pad C: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Pad D: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Pad E: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Pad F: Succesniveau: S SF GS M Observaties:

Tijdsduur: Poging 1 _____
Poging 2 _____
Globaal succesniveau: Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
Observaties:

M-6) Veranderen van de venstergrootte d.m.v. de zijanten (Sheet 8)

Tijdsduur: Poging 1 _____
Poging 2 _____
Succesniveau: Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
Observaties:

M-7) Veranderen van de venstergrootte d.m.v. de hoeken (Sheet 9)

Totale tijdsduur: Poging 1 _____
Poging 2 _____
Succesniveau: Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
Observaties:

Benodigheden voor afnamen kinderversie ACTP

Als de taken niet zonder meer door middel van de computer voltooid kunnen worden, worden modellen of sheets gebruikt. Modellen moeten in een standaard naast het beeldscherm gezet worden, sheets worden op het beeldscherm geplakt.

De eerste vier benodigheden en het scoreformulier zitten op volgorde van gebruik in dit werkboek.

- Identificatieformulier
- Taken voor de kinderversie
- Modellen
- 12 sheets en 2 voorbeeldsheets
- Standaard om de modellen in recht te zetten
- Stopwatch
- Wit plakband ("magic tape" is speciaal plakband dat de monitor niet beschadigd)
- Donkergroene marker of stift
- Bestand met 1 bladzijde aan spaties en een aantal lege bladzijden (2 is voldoende)
- Gekleurde stickers (als hulpmiddel)
- Hulpmiddelen (zie hoofdstuk 2 "Eerste vereisten" in het algemene deel van het ACTP)

Na de afnamen kan het scoreformulier worden ingevuld, waarop de observaties uitgebreider kunnen worden genoteerd.

Meetinstrument voor computervaardigheden -Kinderversie-

Algemene informatie

Geslacht: M ____ V ____

Naam:

Leeftijd:

Diagnose:

Geboortedatum (d / m / j):

Dominante kant:

Onderwijs (geef het laatst afgeronde
schooljaar aan):

Peuterschool _____

Kleuterschool _____

Basisschool _____

Middelbare school _____

Computerervaring

Frequentie en duur computergebruik:

geen

laag (een paar keer)

gemiddeld (maakt er af en toe gebruik van)

hoog (regelmatig gebruik)

Reden voor gebruik:

spelletjes en vrije tijd

studie

communicatie

internet

Testgegevens

Datum (data) (d/m/j):

1 _____

2 _____

3 _____

Tijd bij het begin en eind van de test:

Begin: _____ Eind: _____

Begin: _____ Eind: _____

Begin: _____ Eind: _____

Naam van de testafnemer:

Gebruikte computer:

Gebruikte software (besturingssysteem,
tekstverwerkingssoftware):

merk, model:

kloksnelheid:

geheugen:

toetsenbord:

muis:

Gebruikte hulpmiddelen:

Taken gemarkeerd met een sterretje (asterisk) zijn facultatief

TAKEN VOOR DE KINDERVERSIE

Taken betreffende schrijf- en toetsenbordfuncties

DEEL II

Het werk zou evenwel meteen gecorrigeerd zou kunnen worden aangezien de complexiteit van de taken is aangepast aan kinderen. Plaats de cursor na elke taak aan het begin van een regel en druk op "Enter" tot er een leeg scherm gecreëerd wordt. Geef voor elke taak de volgende informatie:

- de benodigde tijdsduur,
- het succesniveau,
- de observaties

N.B. maakt het kind wel of niet correcties tijdens de taakuitvoering.

Opgemerkt moet worden dat bepaalde taken een minimaal scholingsniveau vergen. De taken KT-2, KT-3 en KT-4 worden alleen afgenomen bij kinderen die het noodzakelijke scholingsniveau hebben. Andere taken worden eveneens als facultatief beschouwd als achter deze taken een sterretjes (asterisk) staat. De testafnemer moet besluiten of het noodzakelijk is om deze taken te beoordelen.

VKT-1) Het gehele toetsenbord kunnen bereiken



- **Voorbereiding:** Toon het kind de vier verst gelegen toetsen in elke hoek van het toetsenbord.
- **Taak:** Vraag het kind om de vier verst gelegen toetsen - in elke hoek van het toetsenbord - in te drukken, de een na de ander, evenals de toetsen die op dezelfde regel staan, zoals "1", "=", "z", "?".
- **Succesniveau:** S SF GS M **Observaties:**
- **Interpretatie:** GS of M scoort typespalkje, mondspriet, mini-toetsenbord of afdekplaat.

VKT-2) Uitvoeren van dubbele toetsaanslagen



- **Voorbereiding:** Wijs het kind de rechter en linker "Shift" aan, evenals de toets die overeenkomt met de leeftijd van het kind, bijvoorbeeld, "5".
- **Taken:** Vraag het kind om tegelijkertijd de rechter "Shift" toets en de toets met zijn of haar leeftijd in te drukken. Vraag nu het kind om deze taak opnieuw te doen door de linker "Shift" toets en hetzelfde getal als voordien ingedrukt te houden.
- **Succesniveau:** S SF GS M **Observaties:**
- **Interpretatie:** GS of M scoort plaktoetsen van Windows.

VKT-3) Uitvoeren van dubbele en complexe reeksen toetsaanslagen*



- **Voorbereiding:** en open een nieuw document. De cursor moet aan het begin van het document staan. Wijs het kind de toetsen "Shift", ".", "-" aan. 😊 😞 door deze toetsen te gebruiken. De gelukkige en droevige gezichten (😊 😞) kunnen met deze reeks toetsen in bepaalde tekstverwerkingssoftware worden gemaakt. Controleer dit vooraf. Gebruik P-1 en P-2 wanneer noodzakelijk. 👁
- **Taken:** Vraag het kind om een gelukkig en een droevig gezicht te maken.
- **Succesniveau:** S SF GS M **Observaties:**
- **Interpretatie:** GS of M scoort plaktoetsen van Windows. ✍

VKT-4) Toets ingedrukt houden



- **Voorbereiding:** I P-1. Plaats de cursor voor elke taak aan het begin van de ruimte die moet worden ingevuld. Het kind kan dan kiezen voor het ene of het andere pad of voor beiden. De modellen in de appendix kunnen worden gebruikt om de taak te illustreren. 🌟
- **Taak:** Vraag het kind om de volgende taak uit te voeren door volgende toets(en) ingedrukt te houden in plaats van deze herhaaldelijk in te drukken.
 - *1 - zorg dat het konijn naar de wortel rent, gebruik makend van de "." toets.
Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**
 - *2 - Vul de kapotte weg met de "Shift" en "_"toets, zodat de auto kan blijven rijden.
Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**
- **Interpretatie:** De benodigde tijd tot de slechtste prestaties behoort, GS of M scoort aanpassing van de aanslagacceptatie in het besturingssysteem, toetsenbordafdekplaat of cursoraanpassing. ✍

VKT-5) Herhalen van aanslagen



- **Voorbereiding:** I P-2. Gebruik lettergrootte 48. Plaats de cursor voor elke taak aan het begin van de ruimte die moet worden ingevuld. De modellen in de appendix kunnen worden gebruikt om de taak te illustreren. 🌟
- **Taak:** Vraag het kind om de volgende taak uit te voeren door de aangewezen toets tussen elke herhaling los te laten in plaats van de toets ingedrukt te houden tot het einde van de taak.
 - Laat de olifant naar de pinda's lopen door grote stappen te nemen m.b.v. de kleine "o".
- **Succesniveau:** S SF GS M **Observaties:**
- **Interpretatie:** De benodigde tijd tot de slechtste prestaties behoort, GS of M scoort aanpassing van de aanslagacceptatie in het besturingssysteem, toetsenbordafdekplaat of cursoraanpassing. ✍

VKT-6) Herhalen van aanslagen en dubbele aanslagen



- **Vorbereiding:** I P-2. Plaats de cursor voor elke taak aan het begin van de ruimte die moet worden ingevuld. De modellen in de appendix kunnen worden gebruikt om de taak te illustreren.
- **Taak:** Vraag het kind om de volgende taak uit te voeren door de aangewezen toets tussen elke herhaling los te laten in plaats van de toets ingedrukt te houden tot het einde van de taak. De "Shift" toets worden echter continu ingedrukt gehouden.
 - Maak golven voor een boot gebruik makend van de "Shift" en "~" toetsen, zodat de boot steeds voorbij kan blijven drijven.
- **Succesniveau:** S SF GS M **Observaties:**
- **Interpretatie:** De benodigde tijd tot de slechtste prestaties behoort, GS of M scoort aanpassing van de aanslagacceptatie in het besturingssysteem, toetsenbordafdekplaat of cursoraanpassing.

KT-1) Het bewegen van de cursor met de toetsen



- **Vorbereiding:** I C-1 en breng de cursor in de startpositie. Gebruik lettergrootte 12. **N.B.:** Het model met de vier toetsen, dat in deze taak wordt gebruikt, kan gebruikt worden bij de uitleg aan het kind (zie Appendix).
- **Taak:** Vraag het kind om Charlie, die verdwaald is, de weg naar huis te tonen door de cursor m.b.v. de toetsenbordpijlen langs de route te bewegen. Beweeg langs de route door de toetsenbordpijlen ingedrukt te houden en niet door herhaaldelijk de toets in te drukken.
- **Tijdsduur:**

Poging 1	_____
Poging 2	_____
- **Succesniveau:**

Poging 1	S	SF	GS	M
Poging 2	S	SF	GS	M
- **Correcties tijdens de taak:**

Poging 1	Ja	__	Nee	__
Poging 2	Ja	__	Nee	__
- **Observaties:**
- **Interpretatie:** De benodigde tijd tot de slechtste prestaties behoort, GS of M scoort aanpassing aan de cursorparameters in het besturingssysteem, toetsenbord afdekplaat of cursoraanpassing.

KT-2) Klinkers



- **Voorbereiding:** . Sluit het bestand van de vorige taak (KT-1) en keer terug naar het oorspronkelijke bestand van de tekstverwerker. Controleer de kennis van het kind van klinkers en waar deze te vinden zijn op het toetsenbord. I C-2 en zet de cursor aan het begin van de aangegeven regel. Zet caps lock aan. Gebruik lettergrootte 48.
- **Taak:** Vraag het kind de volgende reeks klinkers te typen zonder spaties ertussen.

AEIOUAEIOU

- **Tijdsduur:** Poging 1 _____
Poging 2 _____
- **Succesniveau:** Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
- **Correcties tijdens de taak:** Poging 1 Ja __ Nee __
Poging 2 Ja __ Nee __
- **Observaties:**
- **Interpretatie:** De benodigde tijd tot de slechtste prestaties behoort, GS of M scoort alternatief toetsenbord of toetsenbord-afdekplaat. ✍
SF: maximum twee fouten. GS: meer dan twee fouten.

KT-3 Alfabet



- **Voorbereiding:** .Controleer eerst de kennis van het kind m.b.t. het alfabet. Om deze taak te kunnen uitvoeren moet het kind alle letters van het alfabet in alfabetische volgorde kennen en kunnen benoemen en ze ook zonder model 6 op het toetsenbord kunnen vinden. Plaats de cursor aan het begin van een nieuwe regel. Druk op Ctrl ENTER, zodat in het zichtbare gedeelte van het scherm geen tekst kan worden gezien. AA.
- **Taak:** Vraag het kind om alle letters in alfabetische volgorde te typen zonder spaties tussen de letters.
- **Tijdsduur:** Poging 1 _____
Poging 2 _____
- **Succesniveau:** Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
- **Correcties tijdens de taak:** Poging 1 Ja __ Nee __
Poging 2 Ja __ Nee __
- **Observaties:**
- **Interpretatie:** De benodigde tijd tot de slechtste prestaties behoort, GS of M scoort toetsenbord-afdekplaat of schermtoetsenbord. ✍
SF: maximum twee fouten. GS: meer dan twee fouten

KT-4 Syllabus



- **Voorbereiding:** C-1. Plaats de cursor aan het begin van een nieuwe regel. Druk op Ctrl ENTER, zodat in het zichtbare gedeelte van het scherm geen tekst kan worden gezien. AA.
- **Taak:** Vraag het kind om de volgende lettergrepen over te typen, met spaties tussen de woorden, zoals te zien is in model C-1.

Rug wer vel

- **Tijdsduur:** Poging 1 _____
Poging 2 _____
- **Succesniveau:** Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
- **Correcties tijdens de taak:** Poging 1 Ja __ Nee __
Poging 2 Ja __ Nee __
- **Observaties:**
- **Interpretatie:** De benodigde tijd tot de slechtste prestaties behoort, GS of M scoort toetsenbord-afdekplaat of schermtoetsenbord. SF: maximum twee fouten. GS: meer dan twee fouten

KT -5) Woorden



- **Voorbereiding:** C-2. Plaats de cursor aan het begin van een nieuwe regel. Druk op Ctrl ENTER, zodat in het zichtbare gedeelte van het scherm geen tekst kan worden gezien. AA.
- **Taak:** Vraag het kind om de volgende reeks woorden over te typen, met spaties tussen de woorden, zoals te zien is in model C-1.

salade datum accent radio taxi

- **Tijdsduur:** Poging 1 _____
Poging 2 _____
- **Succesniveau:** Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M
- **Correcties tijdens de taak:** Poging 1 Ja __ Nee __
Poging 2 Ja __ Nee __
- **Observaties:**
- **Interpretatie:** De benodigde tijd tot de slechtste prestaties behoort, GS of M scoort toetsenbord-afdekplaat of schermtoetsenbord. SF: maximum twee fouten. GS: meer dan twee fouten

en bewaar het document voor latere correctie.

Deze taken kunnen ook één voor één worden gecorrigeerd, zodra deze voltooid zijn door het kind.

Stop met de tekstverwerkingssoftware en ga verder met Deel II waarin welke muistaken worden beoordeeld. Afhankelijk van de concentratie en vermoeidheid van het kind, kan het wenselijk zijn om een pauze in te lassen voordat de muistaken worden gedaan.

VKM-1) Gebruiken van de muis



- **Voorbereiding:** . Verschillende iconen zijn beschikbaar.
- **Taak:** Vraag de persoon om de volgende taken uit te voeren:
 - Linker klik
Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**
 - Rechter klik (indien aanwezig)
 (Klik naast het submenu om het af te sluiten)
Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**
 - Dubbele linker klik
Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**
 - Beweeg de cursor over het hele beeldscherm
Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**
 - Beweeg (sleep) een icoon over het hele beeldscherm.
Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**

VKM-2) Slepen en loslaten (gebogen pad)



- **Voorbereiding:** . I P-3, kies een icoon en verplaats het naar de startpositie, welke overeenkomt met het lege vierkant naast de muis. De cursor mag niet worden bewogen tot de testafnemer zegt dat er begonnen mag worden. Plaats de andere iconen zodanig dat zij deze manoeuvre niet kunnen hinderen.
- **Taak:** Vraag het kind om het icoon langs het pad te slepen. Leg, afhankelijk van zijn niveau, het kind zonedig uit dat het idee is om de muis te helpen iets in zijn rugzak naar zijn hol te dragen zonder het te laten vallen. De muis moet het pad volgen en mag niet buiten het pad lopen.
- **Succesniveau:** S SF GS M **Observaties:**
- **Interpretatie:** De benodigde tijd tot de slechtste prestaties behoort, GS of M scoort trackball of het programma Dragger. ✍
N.B. Gebogen paden kunnen niet gevolgd worden als men gebruik maakt van spraakherkenningssoftware of muiscommando's geactiveerd door scannen (b.v. Wivik) of door Morse code.

VKM-3) Slepen en loslaten (rechthoekig pad)



- **Voorbereiding:** . I P-4, kies een icoon en verplaats het naar de startpositie in het lege vierkant naast de muis, welke zijn rugzak moet voorstellen. De cursor mag niet worden bewogen tot de testafnemer zegt dat er begonnen mag worden. Plaats de andere iconen zodanig dat zij deze manoeuvre niet kunnen hinderen.
- **Taak:** Vraag het kind om het icoon langs het pad te slepen. De uitleg die aan het kind gegeven wordt is hetzelfde als in de vorige taak VKM-2, behalve dat het pad nu rechthoekig is.
- **Succesniveau:** S SF GS M **Observaties:**
- **Interpretatie:** De benodigde tijd tot de slechtste prestaties behoort, GS of M scoort trackball of het programma Dragger. ✍

VKM-4) Slepen en loslaten (herhaalde acties)



- **Voorbereiding:** . I P-5. Kies 3 iconen en plaats ze in de drie lege dozen aan de linkerkant. Verplaats de andere iconen zo dat ze buiten de aangegeven zones van de sheet staan. Zo kunnen de linker en rechter dozen deze manoeuvre niet hinderen. De cursor mag niet worden bewogen tot de testafnemer zegt dat er begonnen mag worden.
- **Taak:** Vraag het kind om de gekozen iconen van de linker dozen naar de rechter dozen te verplaatsen. Het is niet belangrijk in welke volgorde het kind de iconen plaatst. Het spel bestaat uit het opruimen van het speelgoed. Er zijn drie dingen die geen speelgoed zijn, dat zijn de 3 iconen. Het kind moet ze op een gegeven moment oppakken en in de vuilnisbak doen.
- **Succesniveau:** S SF GS M **Observaties:**
- **Interpretatie:** De benodigde tijd tot de slechtste prestaties behoort, GS of M scoort trackball of het programma Dragger. ✍

VKM-5) Bewegen in een document met gebruikmaking van een schuifbalk*



- **Voorbereiding:** . Kies een icoon dat, als het geopend wordt, submenu's en een schuifbalk aan de rechterkant heeft. Zodra de software is gestart, wordt deze gebruikt om een serie taken te beoordelen die bewegingen op het scherm omvatten.
- **Taken:** Vraag het kind om de volgende gebruikersacties uit te voeren:

- Start de software met het gepaste commando.

Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**

- Beweeg in het document door gebruik te maken van de volgende methoden:
 - a) Zet de cursor op de schuifknop die het mogelijk maakt verder te gaan naar de volgende pagina, namelijk het vierkant met een naar beneden gerichte pijl in de balk aan de rechterkant. Houd de linker muisknop ingedrukt. Doe hetzelfde met de knop die de beweging naar de bovenkant van het document bepaalt.
 - b) Klik op de schuifknop die op de positie in het document wijst. Beweeg door

het document door de linkermuisknop ingedrukt te houden en de schuifknop naar beneden te slepen.

- c) Klik op de schuifbalk om van de ene plaats naar een andere te springen of van de ene pagina naar een andere.

Deze taak kan alleen worden uitgevoerd indien een muis met scrollfunctie aanwezig is.

- D) Beweeg door het document door te scrollen.

Succesniveau: S SF GS M

Observaties:

VKM-6) Bewegen in submenu's*



- **Voorbereiding:** Gebruik de software die gebruikt is in VKM-5. Controleer of het submenu's heeft. Laat het kind het derde menu aan de bovenkant van het venster en het vijfde commando in dit menu zien, bijvoorbeeld het commando "taakvenster" in het menu "beeld".
- **Taken:** Vraag het kind om de volgende gebruikersacties uit te voeren door gebruik te maken van de **linkermuisknop**:

- **Methode 1.** Wijs het derde menu aan, klik links, wijs de gekozen optie (vijfde optie) aan en klik opnieuw links. Annuleer het commando als het tot een actie leidt.

Succesniveau: S SF GS M

Observaties:

- **Methode 2.** Deze keer moet het kind de voorafgaande taak overdoen door het gekozen menu aan te wijzen, links te klikken en linkermuisknop ingedrukt te houden, sleep de cursor naar de optie en laat de muisknop los op de optie. Annuleer het commando als het tot een actie leidt.

Succesniveau: S SF GS M

Observaties:

- **Taken:** Vraag het kind om de volgende acties uit te voeren gebruik makend van de **rechtermuisknop**:
 - **Methode 1.** Maak op een plaats waar geen informatie te zien is een rechter klik, wijs de laatste optie aan in het menu dat te voorschijn is gekomen en klik dan links. Annuleer het commando als het tot een actie leide.

Succesniveau: S SF GS M

Observaties:

VKM-7) Gebruik maken van vensters*



- **Voorbereiding:** . Sluit de map of de software die gebruikt werd voor de vorige taak af. Kies op het bureaublad een icoon dat een venster opent. Dit venster moet een kwart van het beeldscherm beslaan zodra het wordt geopend. Pas het aan indien noodzakelijk. Sluit het venster voor het begin van de taak.
- **Taken:**
 - Vraag het kind om het gekozen venster te openen door op het geschikte icoon dubbel te klikken.
Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**
 - Vraag het kind om het venster in verschillende richtingen te bewegen.
Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**
 - Vraag het kind om het venster groter of kleiner te maken door op de geschikte plaats, op het vierkante in de taakbalk dubbel te klikken.
Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**
 - Vraag het kind om het venster te sluiten door op de geschikte plaats, namelijk in de bovenste hoek van het venster, te klikken.
Succesniveau: S SF GS M **Observaties:**

Interpretatie van de voorbereidende taken: Ga door met de volgende taken als het kind de voorbereidende taken die nodig zijn voor het computergebruik succesvol heeft voltooid. GS of M scoort aanpassen van de muisparameters in het configuratiescherm of andere type muis of hulpmiddel zoals een trackball of hoofdspriet toetsenbord-afdekplaat of schermtoetsenbord. ✍

KM-1) Aanwijzen en klikken



- **Voorbereiding:** . I C-3. Plaats de andere iconen zo dat deze de uitvoering van de taak niet kunnen hinderen.
- **Taak:** Vraag het kind om met de cursor de paden 1 tot 4 heen en terug te volgen. Het kind moet bij het begin en aan het eind klikken, hetgeen één en dezelfde positie is. De cursor moet in het midden van het beeldscherm staan. Leg, afhankelijk van zijn niveau, het kind zonedig uit dat elke keer dat hij of zij de kaas ziet moet klikken met de muis, zodat de muis de kaas kan opeten. Let wel, als het kind de muizenval ziet moet het kind de muis weghouden en mag deze niet aanraken. Het kind moet binnen de paden van de sheet blijven.
- Pad 1: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Pad 2: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Pad 3: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
Pad 4: Succesniveau: S SF GS M Observaties:

Tijdsduur voor de paden 1 t/m 4: Poging 1 _____
Poging 2 _____

Observaties:

- **Interpretatie:** De benodigde tijd van het kind tot de slechtste prestaties behoort, of als het kind een GS of M scoort trackball muis, het programma Dragger of andere muisemulator. ✍

KM-2) Stoppen van de cursor op een exacte locatie en dubbelklikken



- **Voorbereiding:** I C-4. De cursor moet op de startpositie staan welke overeenkomt met het lichaam van de eend in het midden van het beeldscherm. De cursor mag niet worden bewogen tot de testafnemer zegt dat er begonnen mag worden. Plaats de iconen buiten de stopzones zo dat er geen software geopend kan worden tijdens deze handeling.
- **Taak:** Vraag het kind om de aangegeven reeks te volgen, laat de cursor op de aangewezen plaatsen stoppen en dubbelklik bij elk stop. Leg, afhankelijk van het niveau, het kind zonodig uit dat de eend op een trip naar de jungle gaat om foto's van dieren te maken (een leeuw, koalabeer, giraf en neushoorn). Elke keer als het kind een dier ontmoet stopt het kind met de cursor op de schaduwplek en maakt een foto door dubbel te klikken. De gestippelde streep welke het kind langs het pad leidt, hoeft niet precies gevolgt te worden. De precisiegraad in deze taak is het met de cursor op de aangegeven plaats stoppen.
- Stop 1: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
 Stop 2: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
 Stop 3: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
 Stop 4: Succesniveau: S SF GS M Observaties:
- **Tijdsduur:** Poging 1 _____
 Poging 2 _____
Globaal succesniveau: Poging 1 S SF GS M
 Poging 2 S SF GS M
Observaties:
- **Interpretatie:** De benodigde tijd van het kind tot de slechtste prestaties behoort, of als het kind een GS of M scoort het programma Dragger een aanpassing van dubbelklik-snelheid in het besturingssysteem. ✍

KM-3) Veranderen van de venstergrootte d.m.v. de zijanten en het bewegen ervan



- **Voorbereiding:** I C-5. Open een venster in het bureaublad. Pas de grootte van het venster aan, zodat dit overeenkomt met de grootte van de rechthoek van het raam in het huis aan de linkerkant. Het venster moet aan de onderkant worden aangepast. De cursor, waarvan de startpositie in het raam is, mag niet worden bewogen tot de testafnemer zegt dat er begonnen mag worden.
- **Taak:** Vraag het kind om de onderkant van het raam van het huis aan de linkerkant te veranderen zodat het identiek is met het raam van het huis aan de rechterkant en de twee huizen hetzelfde lijken. Dit kan gedaan worden door het raam bij zijn onderste rechterhoek te vergroten, zodat het dezelfde hoogte heeft als het rechterraam dat op de sheet getekend is. Verplaatst dan het raam naar het huis aan de rechterkant.

- **Tijdsduur:** Poging 1 _____
Poging 2 _____
- **Succesniveau:** Poging 1 S SF GS M
Poging 2 S SF GS M

Observaties:

- **Interpretatie:** De benodigde tijd van het kind tot de slechtste prestaties behoort, of als het kind een GS of M scoort trackball, muis, het programma Dragger of andere muisemulator het programma. U kunt bijvoorbeeld het venster vergroten door de optie “volledig scherm”, in het menu “beeld” van Word of door het maximaliseren’ middels rechts klikken op de knoppen van geminimaliseerde programma’s op de Windows besturingsbalk. ✍

KM-4) Slepen en loslaten (gebogen pad)



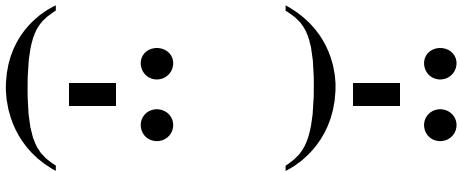
- **Voorbereiding:** . I C-6, kies een icoon en verplaats het naar de startpositie, welke overeenkomt met het woord “start”. De cursor moet in het midden van het scherm staan en mag niet worden bewogen tot de testafnemer zegt dat er begonnen mag worden. Plaats de andere iconen zo dat zij deze manoeuvre niet kunnen hinderen.
- **Taak:** Vraag het kind om het icoon van de startpositie tot het einde, dit komt overeen met het kleine vierkant aan het einde van het pad, langs het pad te slepen.
- **Succesniveau:** S SF GS M Observaties
- **Interpretatie:** De benodigde tijd van het kind tot de slechtste prestaties behoort, of als het kind een GS of M scoort trackball, het programma Dragger of Clickit. ✍
N.B. De gebogen paden kunnen niet met spraakherkenningsoftware of muiscommando’s, die door scannen geactiveerd worden (b.v. Wivik) of Morse Code, worden verwezenlijkt.

KM-5) Slepen en loslaten (rechthoekig pad)



- **Voorbereiding:** . I C-7, kies een icoon en verplaats het naar de startpositie, welke overeenkomt met het woord “start”. De cursor moet in het midden van het scherm staan en mag niet worden bewogen tot de testafnemer zegt dat er begonnen mag worden. Plaats de andere iconen zo dat zij deze manoeuvre niet kunnen hinderen.
- **Taak:** Vraag het kind om het icoon langs het pad te slepen. De uitleg die aan het kind gegeven wordt is dezelfde als in de voorafgaande taak, KM-2, behalve dat deze keer het pad rechthoekig is.
- **Succesniveau:** S SF GS M Observaties
- **Interpretatie:** De benodigde tijd van het kind tot de slechtste prestaties behoort, of als het kind een GS of M scoort het programma Dragger of Clickit. ✍





Model C-1

Rug wer vel

Model C-2

salade datum accent radio taxi

Model 6

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

Sheet P-1

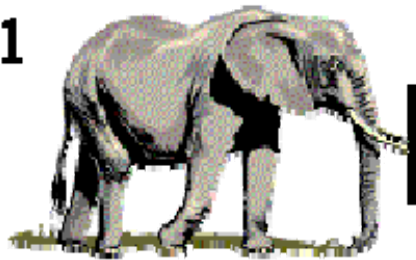
1



2

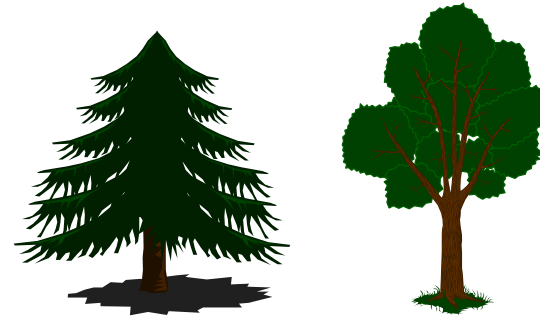
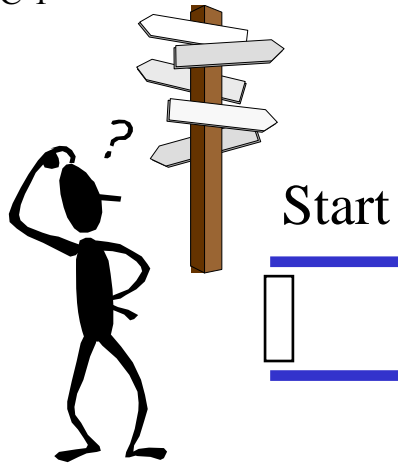


1

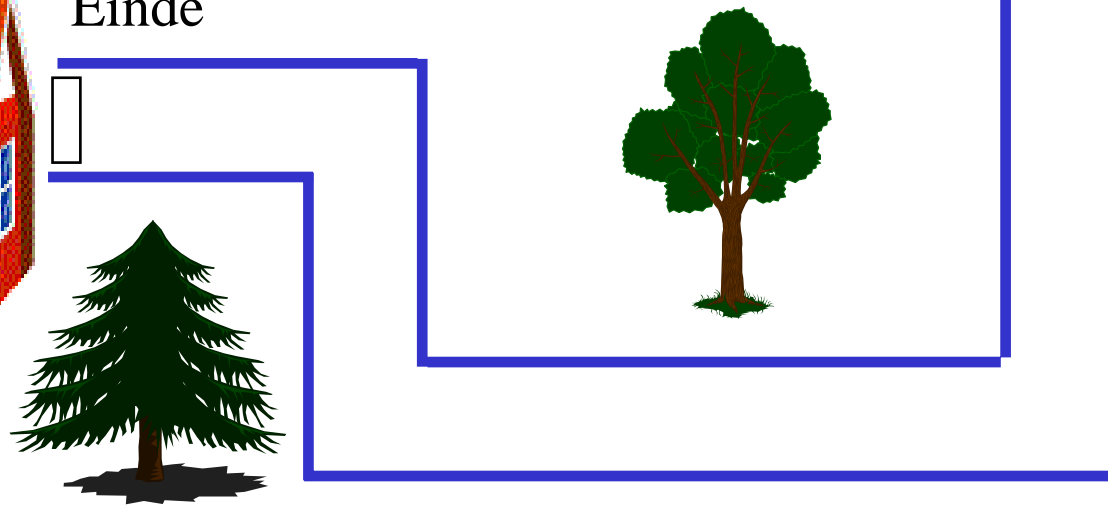


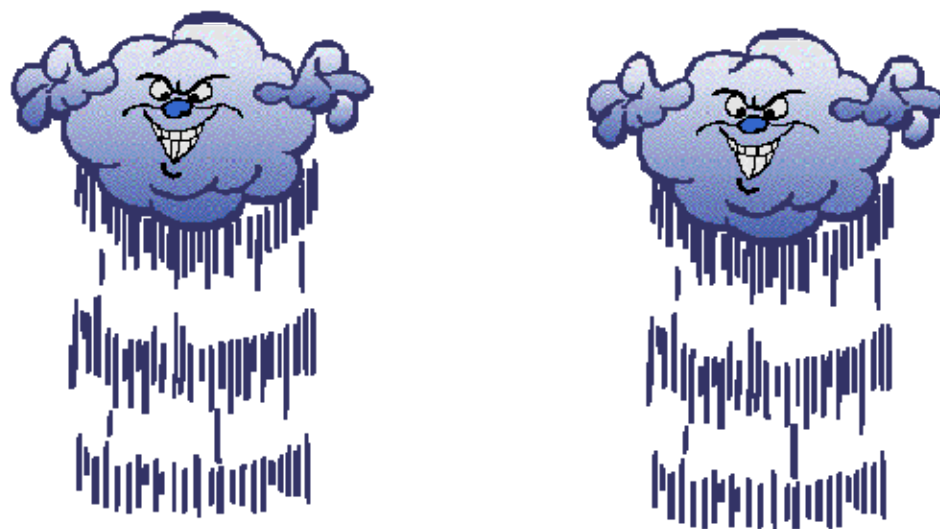
2





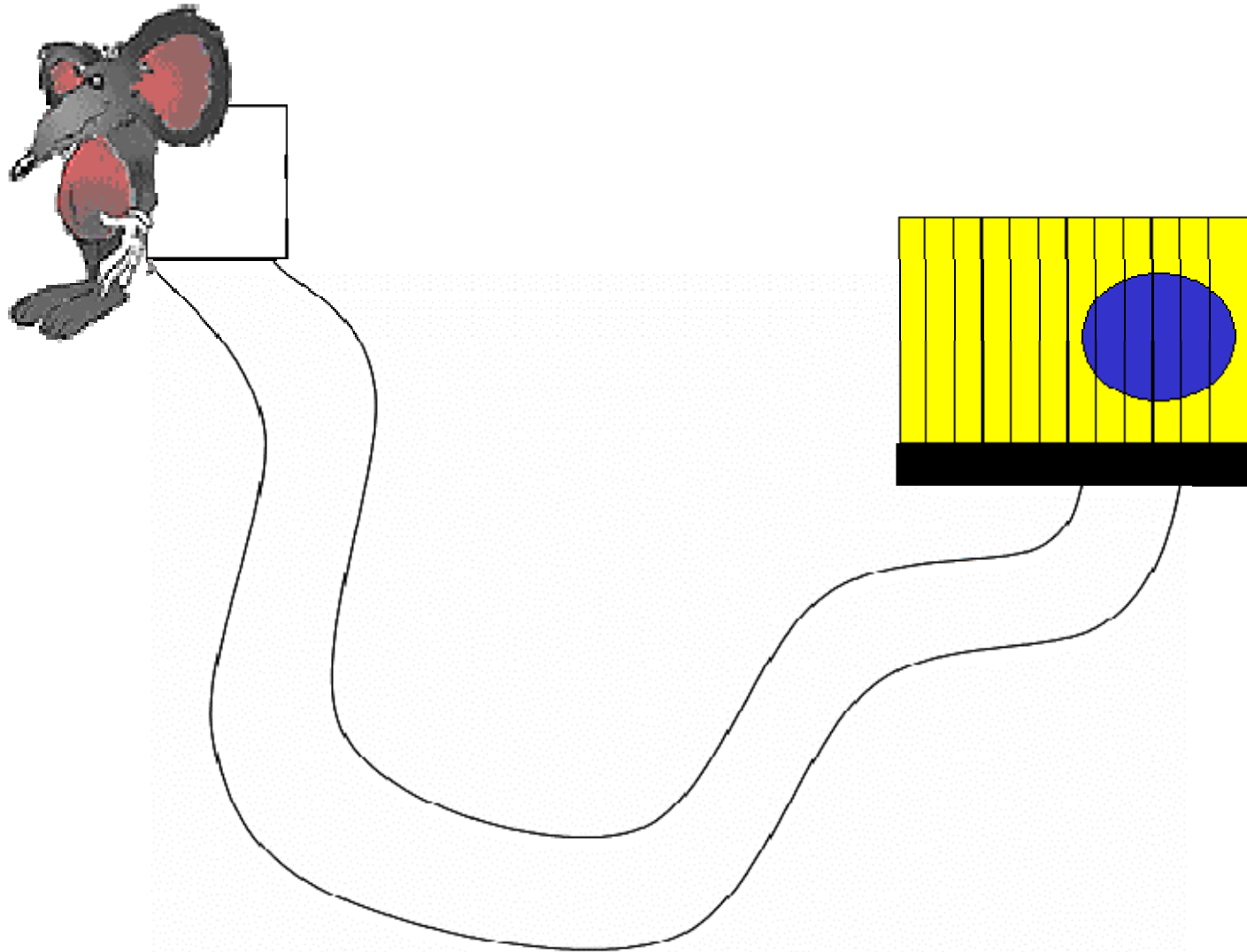
Einde

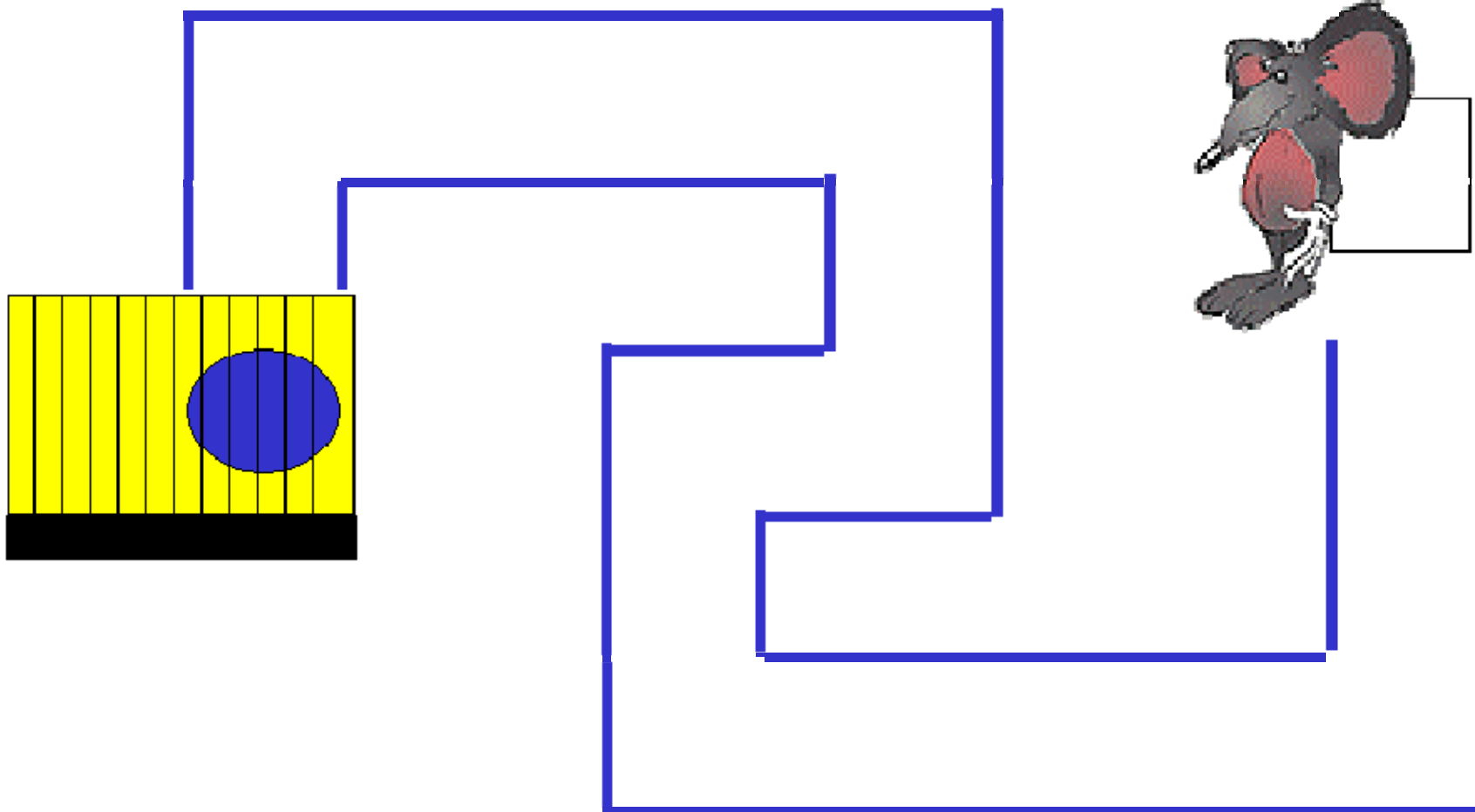


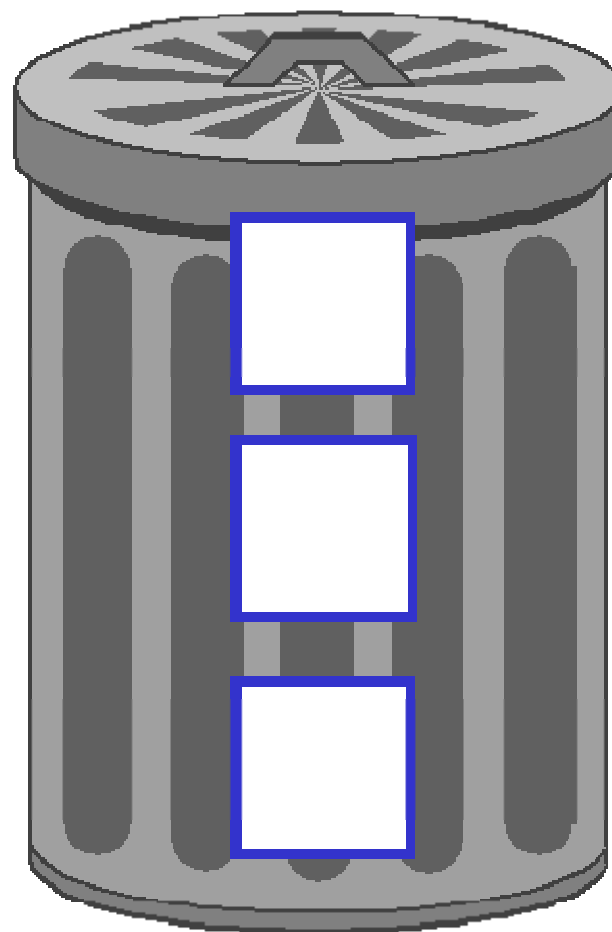
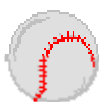
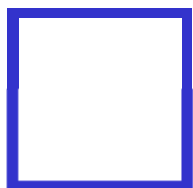
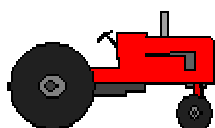
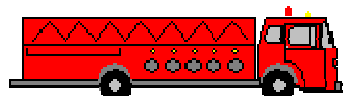
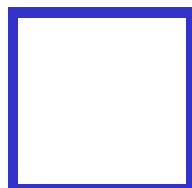
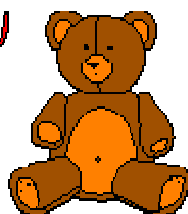
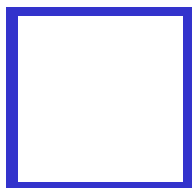
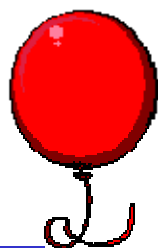


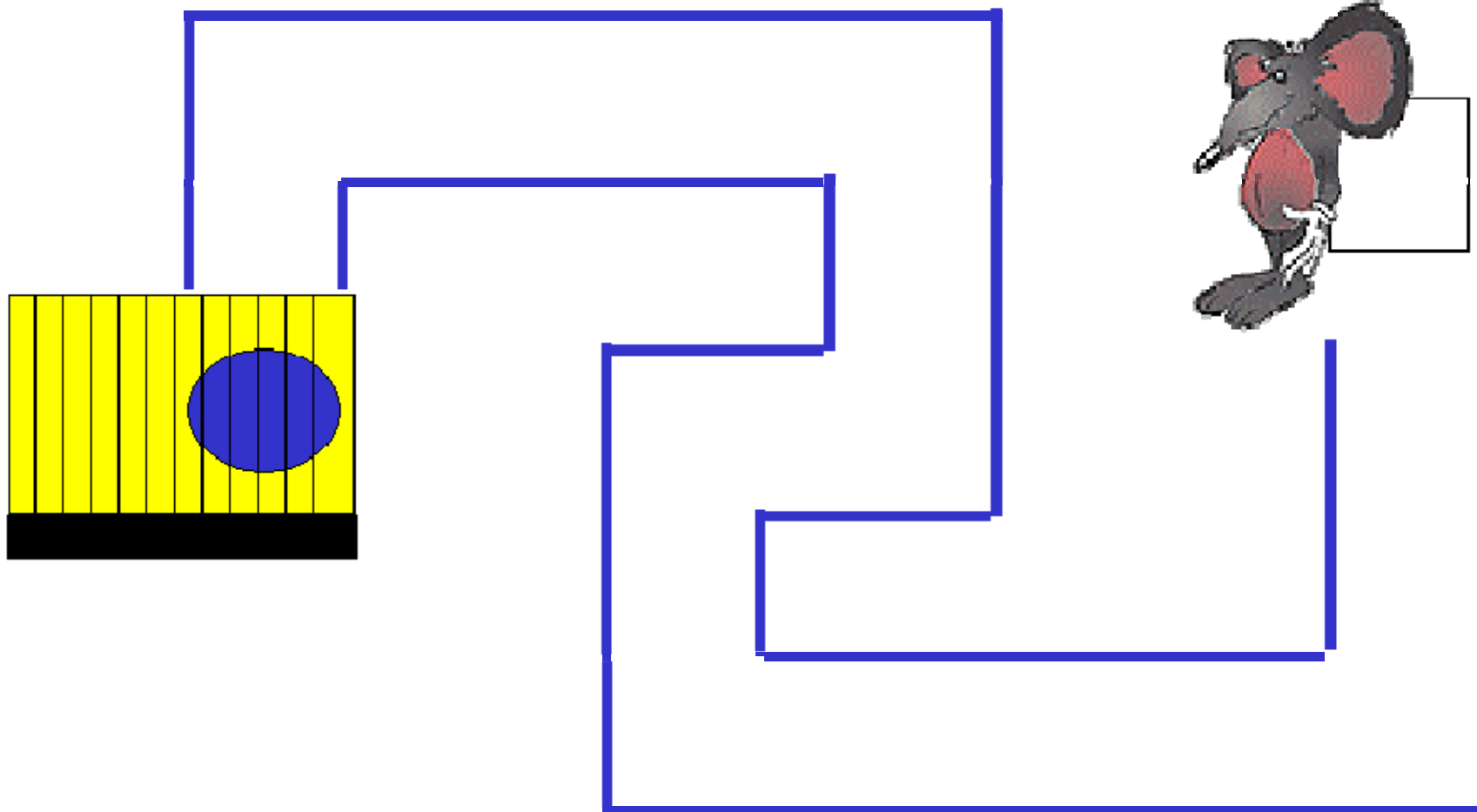
AEIOUAEIOU



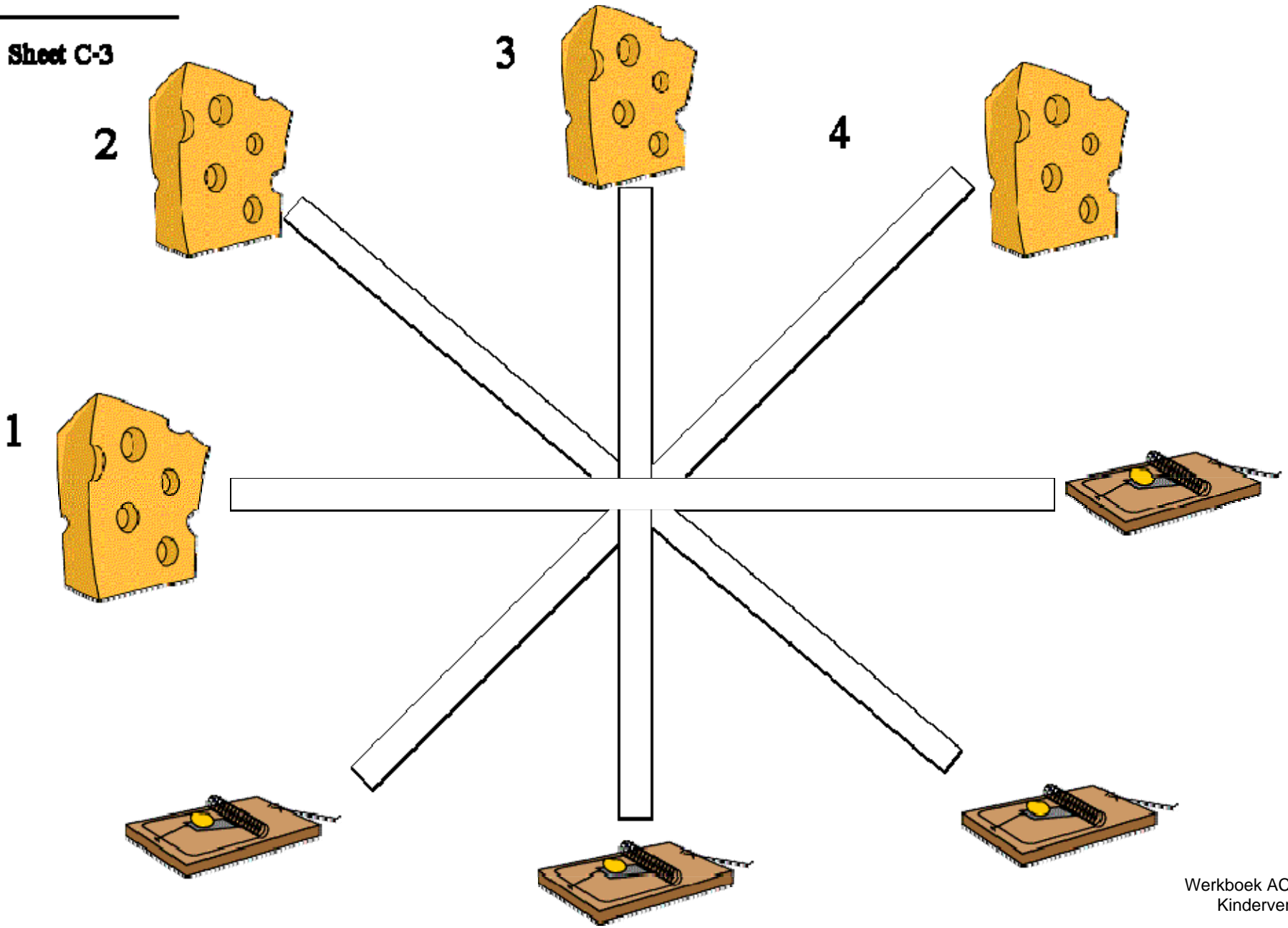


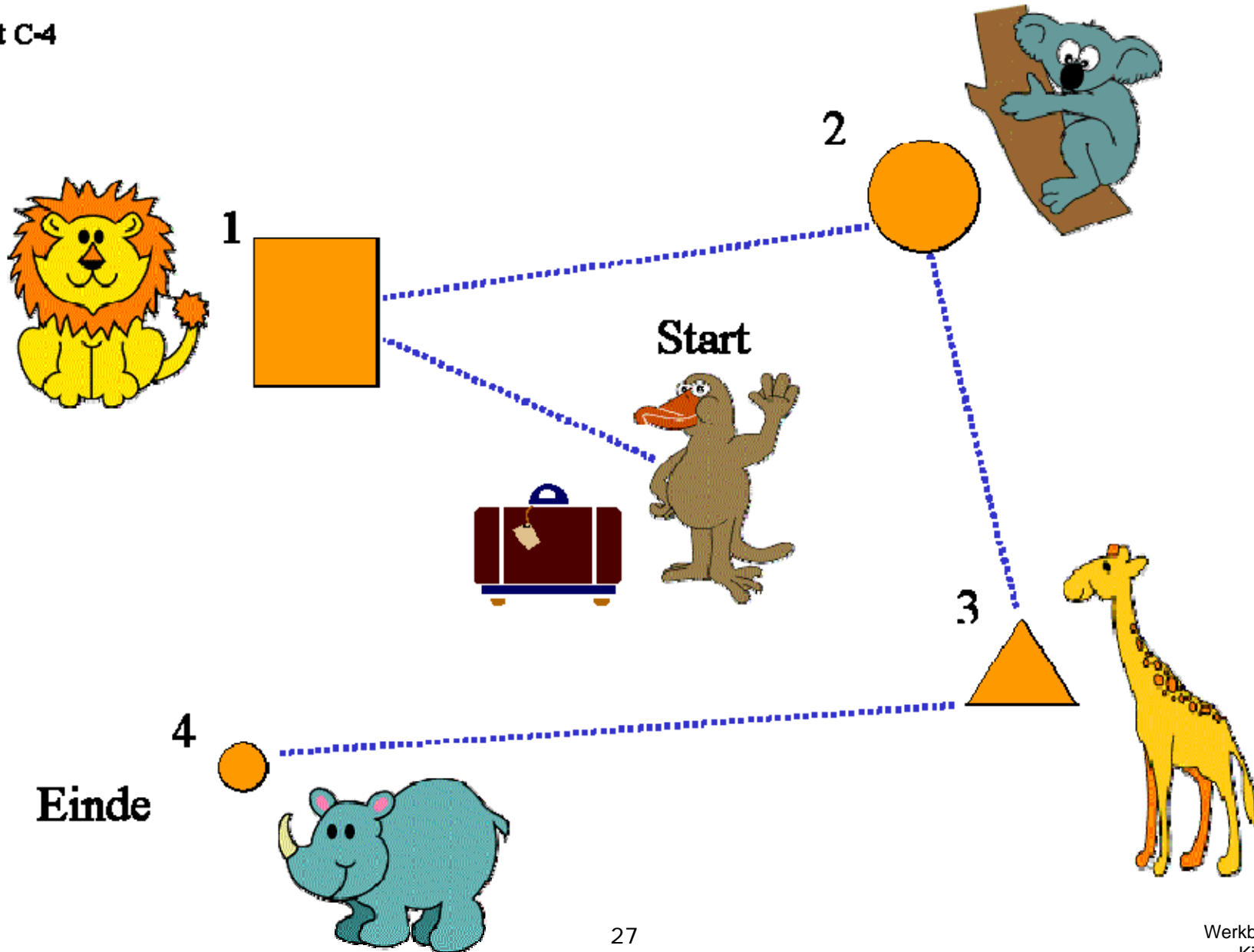


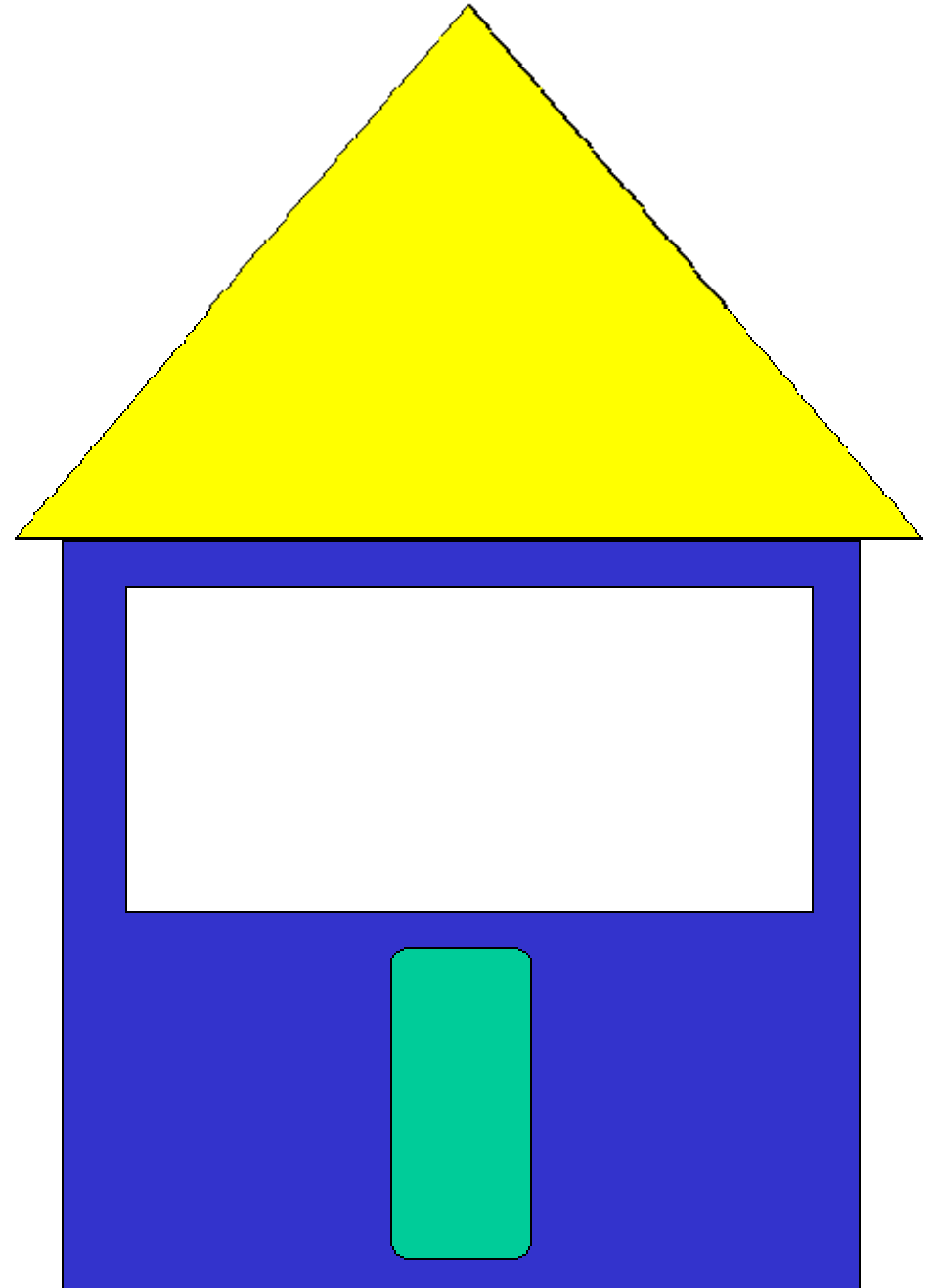
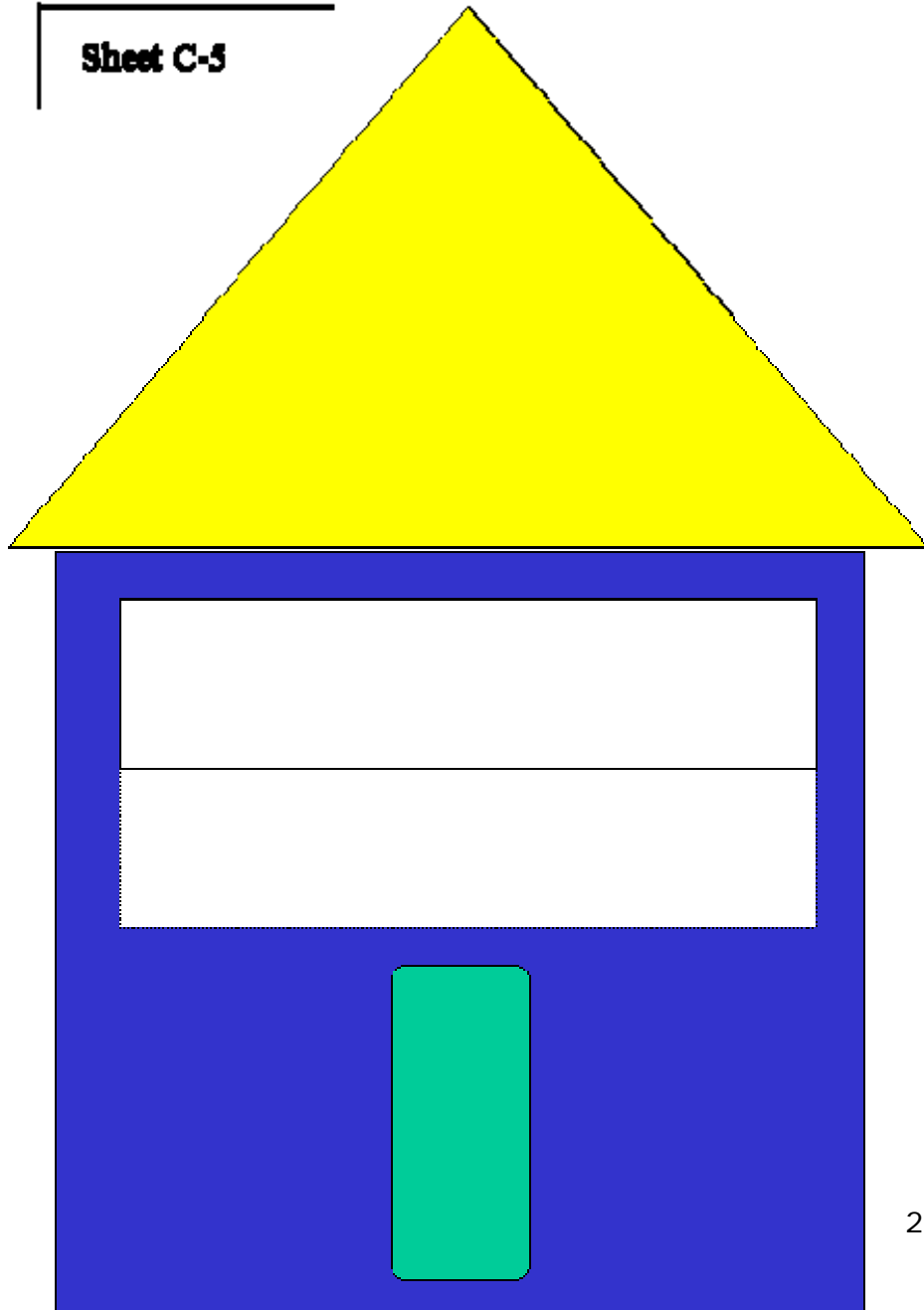


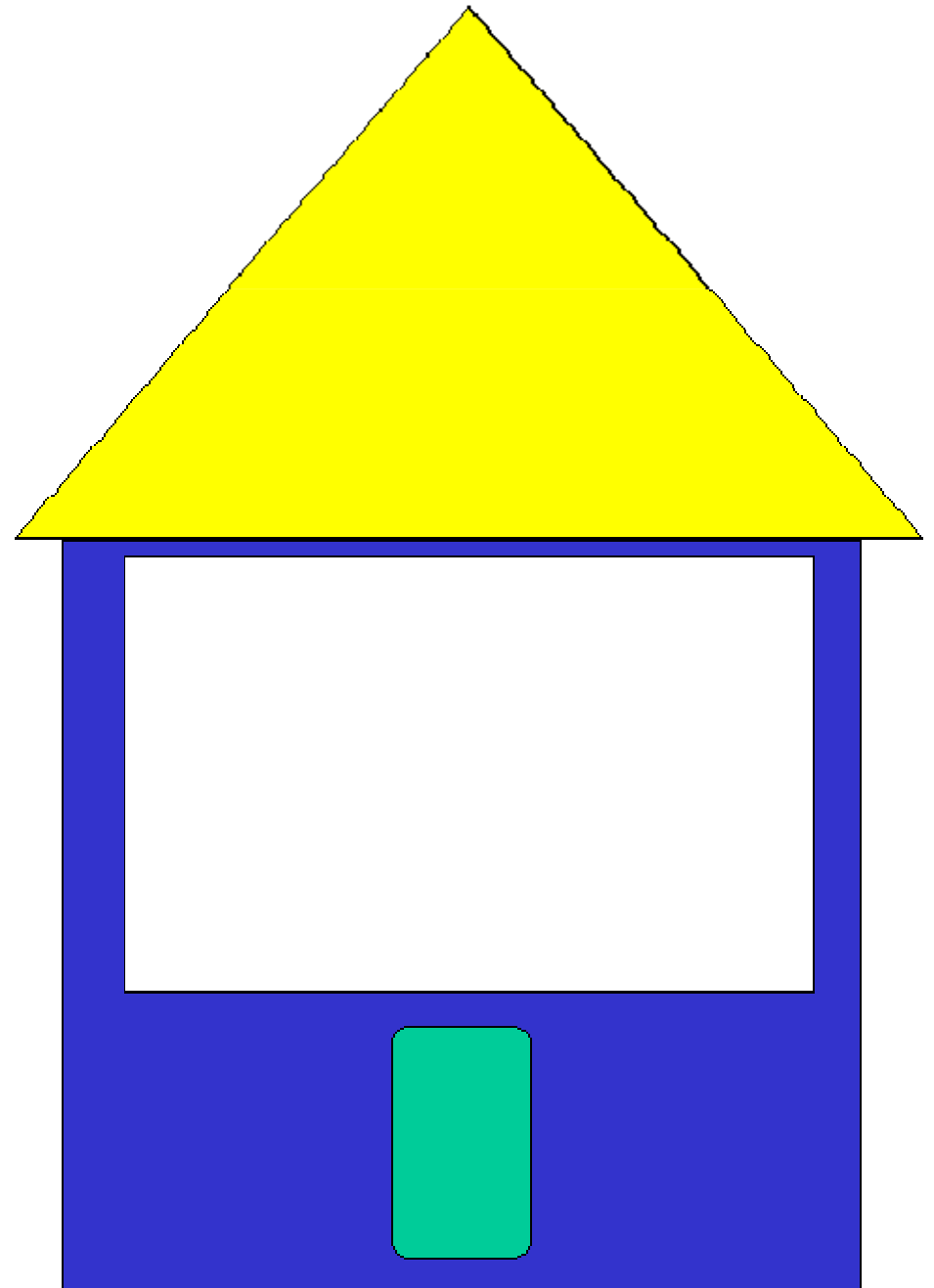
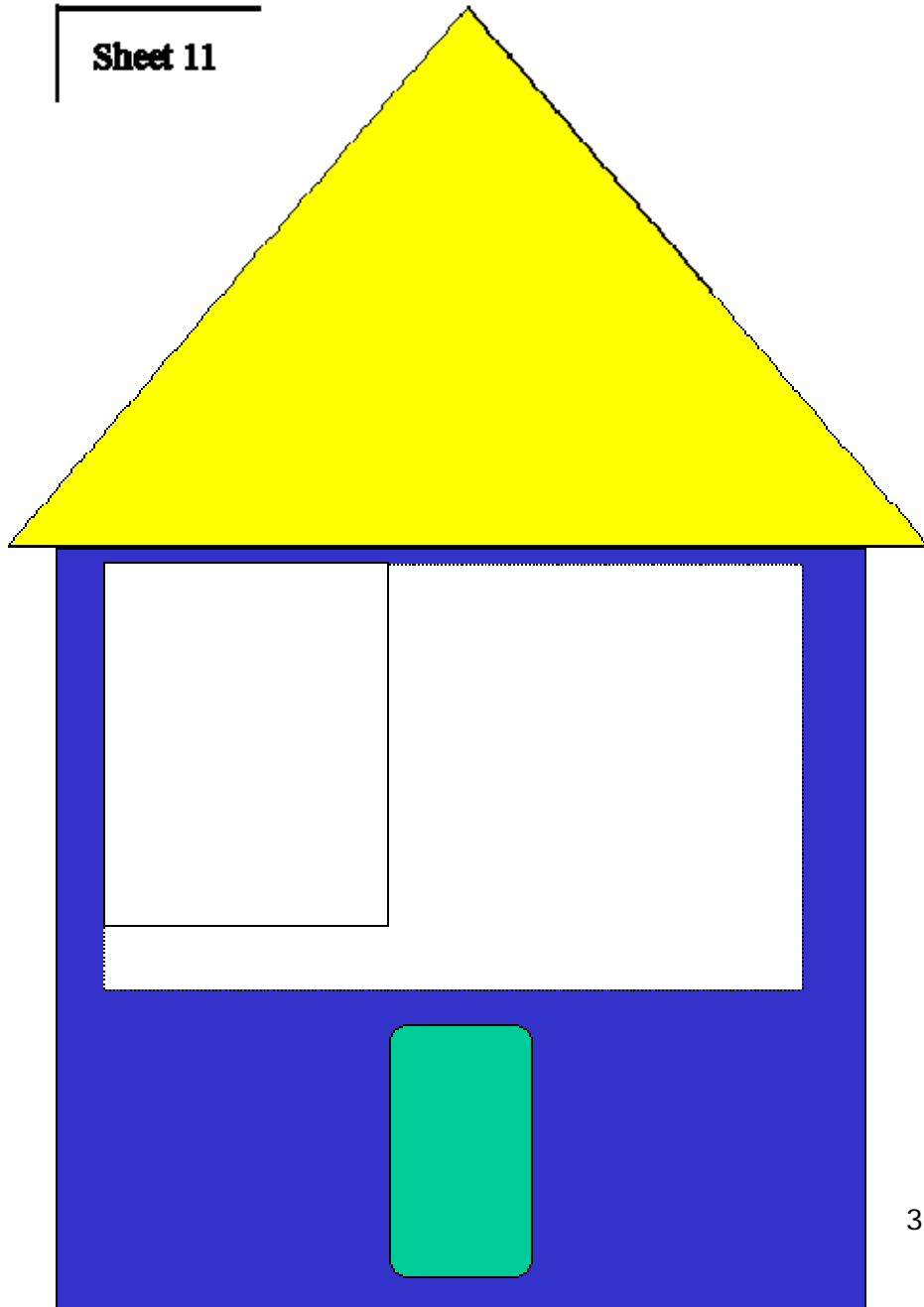


Sheet C-3









(voorbeeld)

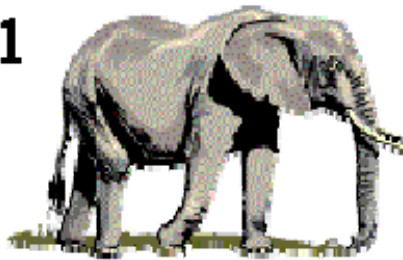
1



2



1



2



Deel I: Taken betreffende schrijf- en toetsenbordfuncties

Taken	Omschrijving	Succesniveau	Observaties
Vorbereidende taken betreffende toetsenbordfuncties			
VKT-1)	Het toetsenbord kunnen bereiken.	S SF GS M	
VKT-2)	Uitvoeren van dubbele toetsaanslagen.	S SF GS M	
VKT-3) *	Uitvoeren van dubbele en complexe reeksen toetsaanslagen. (Modellen P-1 en P-2)	S SF GS M	
VKT-4)	Toets ingedrukt houden. (Sheet P-1 (Voer pad 1 of 2 of allebei uit))	S SF GS M	
VKT-5)	Herhalen van aanslagen. (Sheet P-2)	S SF GS M	
VKT-6)	Herhalen van aanslagen en dubbele aanslagen. (Sheet P-2)	S SF GS M	
Gestandaardiseerde taken en taken waarbij de tijd gemeten wordt m.b.t. toetsenbordfuncties			
KT-1)	Het bewegen van de cursor met de toetsen. (Bestand en sheet C-1)	Poging 1 ____ S SF GS M Poging 2 ____ S SF GS M	Correcties tijdens de taak: Poging 1: Ja __ Nee __ Poging 2: Ja __ Nee __
KT-2)	Klinkers. (Sheet C-1)	Poging 1 ____ S SF GS M Poging 2 ____ S SF GS M	Correcties tijdens de taak: Poging 1: Ja __ Nee __ Poging 2: Ja __ Nee __
KT-3)	Alfabet.	Poging 1 ____ S SF GS M Poging 2 ____ S SF GS M	Correcties tijdens de taak: Poging 1: Ja __ Nee __ Poging 2: Ja __ Nee __
KT-4)	Syllabus	Poging 1 ____ S SF GS M Poging 2 ____ S SF GS M	Correcties tijdens de taak: Poging 1: Ja __ Nee __ Poging 2: Ja __ Nee __
KT-5)	Woorden	Poging 1 ____ S SF GS M Poging 2 ____ S SF GS M	Correcties tijdens de taak: Poging 1: Ja __ Nee __ Poging 2: Ja __ Nee __

Deel I: Taken die de cursor en de muisfuncties betreffen

Taken	Omschrijving	Succesniveau	Observaties
Vorbereidende taken betreffende de muisfuncties			
VKM-1)	Gebruiken van de muis.		
▪	Linker klik.	S SF GS M	
▪	Rechter klik.	S SF GS M	
▪	Dubbele linker klik.	S SF GS M	
▪	Beweeg de cursor over het hele beeldscherm.	S SF GS M	
▪	Beweeg (sleep) een icoon over het hele beeldscherm.	S SF GS M	
VKM-2)	Slepen en loslaten (gebogen pad). (Sheet P-3)	S SF GS M	
VKM-3)	Slepen en loslaten . (rechthoekig pad) (Sheet P-4)	S SF GS M	
VKM-4)	Slepen en loslaten. (herhaalde acties) (Sheet P-5)	1) S SF GS M 2) S SF GS M 3) S SF GS M	
VKM-5)*	Bewegen in een document met gebruikmaking van een schuifbalk.		
▪	Start de software	S SF GS M	
▪	Beweeg in het document	S SF GS M	
VKM-6)*	Bewegen in submenu's met de linkermuisknop.		
▪	Methode 1	S SF GS M	
▪	Methode 2	S SF GS M	
VKM-6)*	Bewegen in submenu's met de rechtermuisknop (alleen in Windows).		
▪	Methode 1	S SF GS M	
▪	Methode 2	S SF GS M	
VKM-7)*	Gebruik maken van vensters.		
▪	Openen een venster	S SF GS M	
▪	Beweeg het venster	S SF GS M	
▪	Maak het venster groter of kleiner	S SF GS M	
▪	Sluit het venster	S SF GS M	

Gestandaardiseerde taken en taken waarbij de tijd gemeten wordt m.b.t. de muisfuncties.

KM-1)	Aanwijzen en klikken. (Sheet C-3)	1) S SF GS M 2) S SF GS M 3) S SF GS M 4) S SF GS M Poging 1____ Poging 2____	
KM-2)	Bewegen en stoppen van de cursor en dubbelklikken.	1) S SF GS M 2) S SF GS M 3) S SF GS M 4) S SF GS M Poging 1____ Poging 2____	
KM-3)	Veranderen van de venstergrootte d.m.v. de zijkanen en het bewegen ervan. (Sheet C-5)	Poging 1____ S SF GS M Poging 2____ S SF GS M	
KM-4)	Slepen en loslaten (gebogen pad)	Poging 1____ S SF GS M Poging 2____ S SF GS M	
KM-5)	Slepen en loslaten (rechthoekig pad)	Poging 1____ S SF GS M Poging 2____ S SF GS M	