

Muster zur Ansicht - NETZWERK-LERNEN

Raphael Stoll

**Computerführerschein
für die Grundschule**

Digitale Kopiervorlagen



Reihe Hintergründe

Bestellnummer 00-002-071 *DOWNLOAD*



Zum Autor

Raphael Stoll, Jahrgang 1977, ist Klassenlehrer und Medienbeauftragter an der Grundschule Annweiler in Rheinland Pfalz.

Schon in den Anfängen seiner Ausbildung widmet sich der Autor intensiv der methodisch-didaktischen Integration digitaler Medien im alltäglichen Unterricht und belegt mit seinem Konzept im Jahr 2002 den dritten Platz des Cornelsen-Förderpreises „Vernetzt denken - mit Medien lernen“.

Das Konzept zum „Computerführerschein in der Grundschule“ entwickelt er 2004 und verfeinert sein Skript und deren Inhalte bis heute durch den praktischen Einsatz an der Grundschule Annweiler am Trifels und in VHS-Kursen für Kinder.

Zeitgleich entwickelt er einen Internetführerschein auf der Basis seiner Homepage www.schulkrempel.de. Die Onlinepräsenz nutzt der Autor als Plattform, um den Kindern ein breites Angebot an verlinkten Übungseinheiten anzubieten. Zudem können die Kinder ihre Hausaufgaben einsehen und selbst Inhalte veröffentlichen. Der Unterricht und Organisatorisches wird für die Eltern transparenter und übersichtlicher. Kolleginnen und Kollegen bekommen einen methodisch-didaktischen Einblick in den Unterricht des Autors.

Von Beginn seiner Lehrertätigkeit an verfolgt er die Integration des Computers in den Unterricht. Seit 2007 unterrichtet der Autor täglich mit einem SMARTboard (interaktives digitales Whiteboard).

Alle Rechte vorbehalten. All rights reserved.
Nachdruck, auch auszugsweise, vorbehaltlich der Rechte,
die sich aus § 53, 54 UrhG ergeben, nicht gestattet.

Lehrerselbstverlag
Sokrates & Freunde GmbH, Bonn (Germany) 2010
www.lehrerselbstverlag.de

Lektorat: Thomas Michael Krause

INFORMATIONEN

NEU für den Computerführerschein Download aller Kopiervorlagen



Neben dem **Buch-Konzept** „Computerführerschein für die Grundschule“ haben Sie mit dem Download die Möglichkeit alle 18 Arbeitsblätter und 28 zusätzliche Kopiervorlagen* digital im farbigen Word-Format Ihren individuellen Anforderungen anzupassen und zu verändern.

Der Download soll zusätzlich zum Buch-Konzept (118 Seiten) im Hinblick auf eine differenzierte Grundlagenvermittlung eine entlastende Hilfe sein.



Das Konzept für die Unterrichtsvorbereitung mit 10 Themengebieten und 16 Unterrichtsstunden finden Sie ausschließlich in der Buchform beim Lehrerselbstverlag. (Bestellnummer 12-

006-054) Das Buchskript beinhaltet einen Theorieteil, die Beschreibung des Konzeptes, alle Arbeitsblätter mit Verlaufsplanungen und Materialangaben, Ziele und Inhalte mit Informationen, Tipps, Stolpersteinen, sowie Verweise

alle weiteren zusätzlichen Kopiervorlagen.

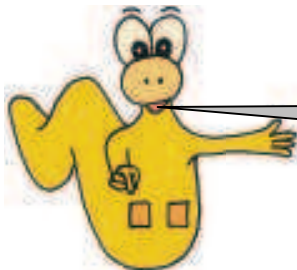
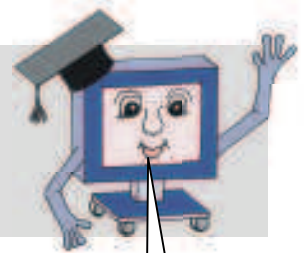
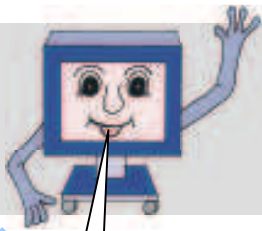
* (außer KV9 „Mein nagelneuer Roboter“ und KV24 „Computer-Rap“)

INTERAKTIVES INHALTSVERZEICHNIS

	Skript-Seite	zum Anklicken (STRG auf Tastatur drücken und klicken)	Word-Seite
AB 1	15	Computer und Co - Fragebogen	6
AB 2	19	Der Computer - Sie sind fast überall	7
AB 3	23	Der Computer - Was gehört dazu?	8
AB 4	27	Hoch und runter - Es geht los	9
AB 5	31	Hoch und runter - Was gibt es hier?	10
AB 6	35	Mit Word lernen - Hier wohnt Word	11
AB 7	39	Mit Word lernen - So viele Tasten	12
AB 8	43	Texte mit Word - Schreiben und Speichern	13
AB 9	47	Texte mit Word - Markieren und Verändern	14
AB 10	51	Word kann noch mehr - Kopieren und Einfügen	15
AB 11	55	Word kann noch mehr - Noch vieles mehr	16
AB 12	59	Mit Paint malen - Bilder zeichnen	17
AB 13	63	Word und Paint - Bilder einfügen	18
AB 14	67	CDROM - Installieren	19
AB 15	73	Führerscheintest - Teststation 1	20
AB 16	75	Führerscheintest - Teststation 2	21
AB 17	77	Führerscheintest - Teststation 3	22
AB 18	79	Führerscheintest - Urkunde	23
KV 1	87	Plakat „Computer“	25
KV 2	88	Plakat „Das weiß ich über Computer!“	26
KV 3	89	Plakat „Was will ich über Computer wissen?“	27
KV 4	90	Cluster „Computer“ Teil 1	28
KV 5	91	Cluster „Computer“ Teil 2	29
KV 6	92	Figur-Plakat „Computi“	30
KV 7	93	Figur-Plakat „Krempi“	31
KV 8	94	Figur-Plakat „Clever“	32
KV 10	96	Klebeile „Was gehört dazu?“	33
KV 11	97	Plakat „Traumcomputer“	34
KV 12	98	Plakat „Richtig sitzen“	35
KV 13	99	Figur-Plakat „Paint“	36
KV 14	100	Figur-Plakat „Word“	37
KV 15	101	Plakat „Lockerungsübungen 1“	38
KV 16	102	Arbeitsblatt „Tastaturrätsel“	39
KV 17	103	Memory 1, Teil 1	40
KV 18	104	Memory 1, Teil 2	41
KV 19	105	Memory 1, Teil 3	42
KV 20	106	Memory 1, Teil 4	43
KV 21	107	Plakat „Lockerungsübungen 2“	44
KV 22	108	Arbeitsblatt „Bildschirm-Rechnen“	45
KV 23	109	Arbeitsblatt „Bildschirm-Rechnen-blanko“	46
KV 25	111	Memory 2, Teil 1	47
KV 26	112	Memory 2, Teil 2	48
KV 27	113	Memory 2, Teil 3	49
KV 28	114	Memory 2, Teil 4	50
	115	Plakat „So war unser Computerk...“	

COMPUTER

UND
C O



Kreuze an.

NEIN

JA

<input type="checkbox"/>	Ich kenne viele Dinge, in denen Computer drin sind.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich kann Teile eines Computers nennen.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich weiß, was Hardware und Software ist.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich weiß, wie ich richtig vor dem Computer sitze.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich kann den Computer hochfahren.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich kann den Computer herunterfahren.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich weiß, was ein <i>Desktop</i> ist.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich kann mit der Maus und beiden Tasten umgehen.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich weiß, was <i>Windows</i> ist.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich kann ein Programm starten.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich kenne den <i>Arbeitsplatz</i> in <i>Windows</i> .	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich weiß, was <i>Laufwerksbuchstaben</i> sind.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich kann mir einen eigenen Ordner erstellen.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich kann einen USB-Stick einstecken.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich kenne das Programm <i>Word</i> .	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich kenne viele Tasten auf der Tastatur.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich kann einen Text tippen.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich kann einen Text auf einem USB-Stick speichern.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich kann einen Text vom USB-Stick öffnen.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich kann Wörter in einem Text verbessern.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich kann mir eine besondere Schrift aussuchen.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich weiß, wo ich die Größe eines Textes verändern kann.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich weiß, was fett und <i>kursiv</i> bedeutet.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich weiß, wie man einen Text markieren kann.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich kann einen Text ausdrucken.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich kann ein Textfeld erstellen.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich kenne das Programm <i>Paint</i> .	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich kann mit vielen Farben im Programm <i>Paint</i> malen.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Ich kann ein Bild in das Programm <i>Word</i> einfügen.	<input type="checkbox"/>



Der Computer

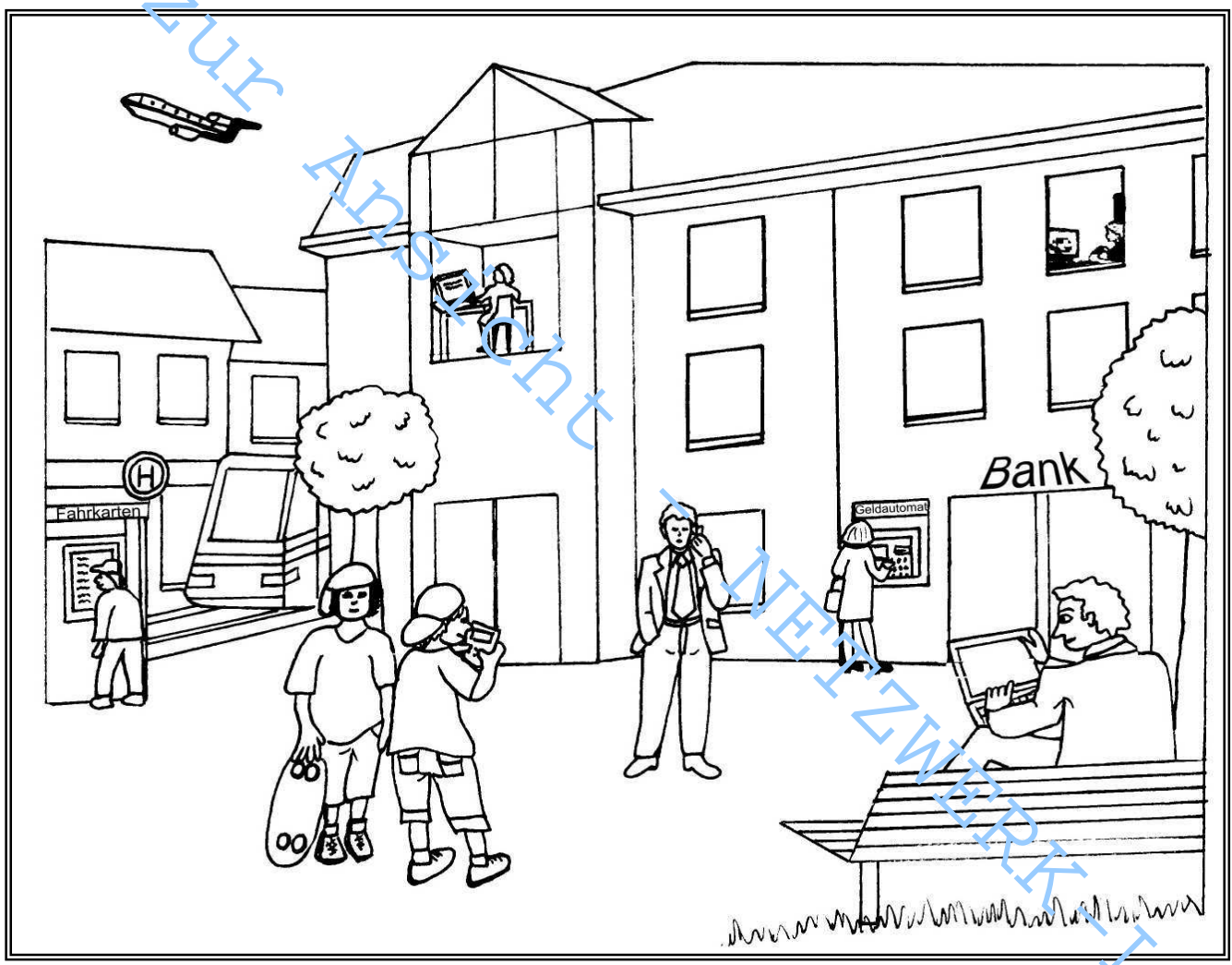
Sie sind fast überall



Computer stecken in vielen Dingen. Sie sehen nicht immer gleich aus. **Finde die Computer im Bild. Kreise sie ein.**



Seite _



Diesen Computer kennst du. Es ist ein PC. **PC = Personal Computer**



netzwerk lernen



Im Rechner s...

zur Vollversion

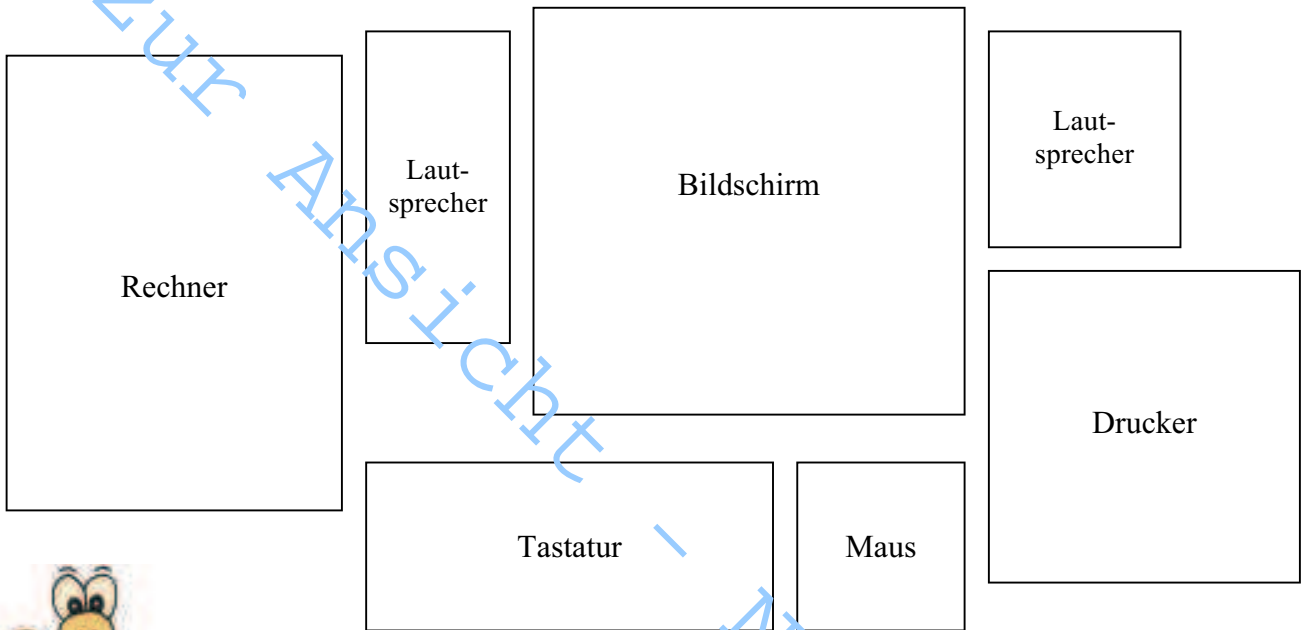


1. Klebe die richtigen Teile auf.



Seite -

Teile eines Personal Computers



2. Trage die Zahlen ein.

<input type="checkbox"/>	Bildschirm	<input type="checkbox"/>	Tastatur
<input type="checkbox"/>	Rechner	<input type="checkbox"/>	Drucker
<input type="checkbox"/>	Maus	<input type="checkbox"/>	Lautsprecher



HARD WARE



Teile vom Computer, die du anfassen kannst. Viele Teile hast du oben aufgeklebt.

SOFT WARE



Unsichtbarer Teil vom Computer. Programme, die du auf dem PC hast

Hoch und runter



Es geht los



Seite

—

1. Wir fahren den PC hoch.



Drücke auf die Taste  POWER an deinem PC.

2. Übe mit der Maus.

Bewege die Maus

- nach links oben
- nach rechts unten
- nach links unten
- zur Mitte

links: JA

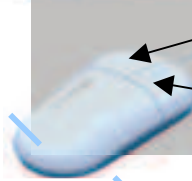
rechts: Auswahl



Das nennt man Desktop.



Leiste



3. Probier mal.



■ **Klicke auf**  „Start“.
→Es öffnet sich eine neue Leiste.

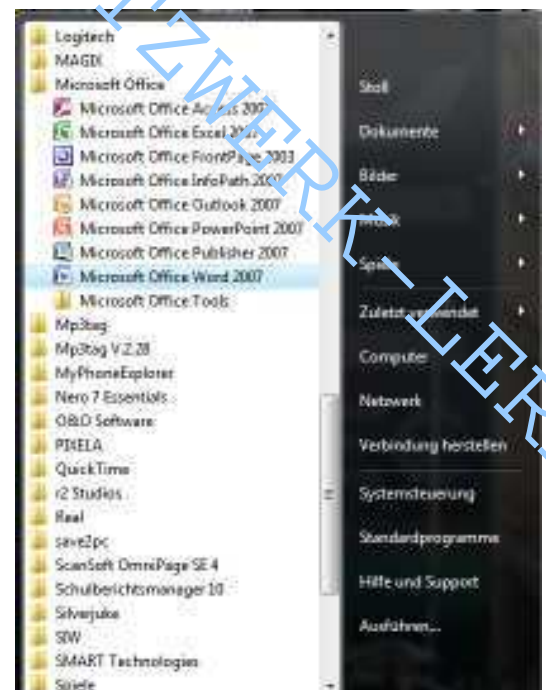
■ **Gehe auf „Alle Programme“**.
→Du siehst viele Programme.

■ **Klicke auf den Desktophintergrund**.
→Die Leiste geht weg.

4. Fahre den PC herunter.



- Start
- Beenden
- Herunterfahren
- OK



netzwerk lernen

zur Vollversion

MUSTER
ZUR ANSICHT
NETZWERK LERNEN



1. Öffne das Programm Microsoft Word.

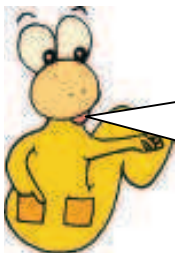
Tippe diesen Text ohne Fehler:

Am PC zu arbeiten ist nicht schwer.
Auch das Tippen ist kein Problem mehr.



2. Mache das mit dem Text:

- **alles fett**
- **ändere die Farbe**
- **alles in Schriftgröße 20**



3. Speichern unter:

- **Tippe deinen Namen als Dateiname ein.**
- **Gehe auf die Festplatte (C:).**
- **Suche den Ordner „Führerschein“.**
- **Speichere dort die Datei ab.**



4. Schließe Word.

**Hier bist du fertig.
Warte leise bis es weiter geht.
So lange darfst du in Ruhe sein.**

Das Arbeiten an der Computertastatur und das Klicken mit der Maus belastet deine Hände. Diese Übungen helfen, um deine Hände zu lockern.



Bilde eine Faust und strecke deine Hand!



Drücke die Finger abwechselnd gegen den Daumen!

Beuge deine Finger bis zur Handfläche und strecke sie wieder!



Drücke deine Hände 5 Sekunden lang fest gegeneinander!

Entspanne dich dann 10 Sekunden lang. Wiederhole die Übung mehrmals.

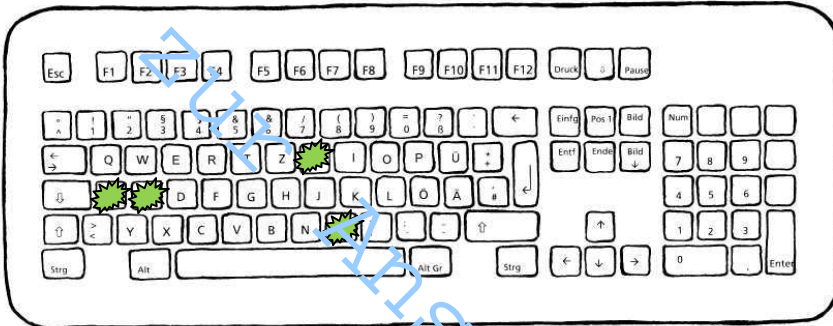


Paint ist mit schmutzigen Füßen über die Tasten gelaufen.
Wie heißen die Buchstaben?
Bilde aus ihnen ein Wort!



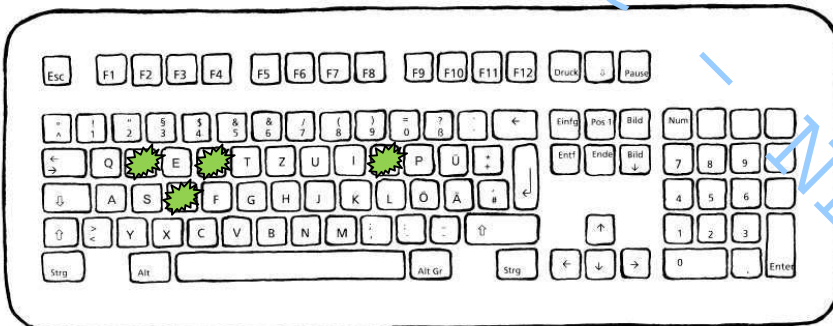
Es fehlen folgende Buchstaben:

--	--	--	--



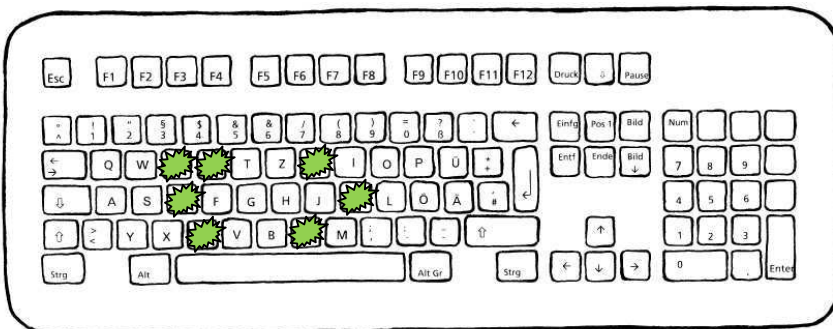
Es fehlen folgende Buchstaben:

--	--	--	--



Es fehlen folgende Buchstaben:



--	--	--	--	--	--	--



Es wird nach den bekannten Memory-Spielregeln gespielt.

Variante: Spiele mit einer Bildkarte und einer Wortkarte!
Die Karten können ausgeschnitten und auf Karton geklebt werden.



		Rechner
		Bildschirm
		Maus
		Tastatur

Das Buchskript (Bestellnummer 12-006-054) mit 118 Seiten beinhaltet einen Theorieteil, die Beschreibung des Konzeptes, alle Arbeitsblätter mit Verlaufsplanungen und Materialangaben, Ziele und Inhalte mit Informationen, Tipps, Stolpersteinen, sowie Verweise auf die zusätzlichen Kopiervorlagen. Es soll eine konkrete Hilfe zur Durchführung aller 10 Themengebiete sein und die Vorbereitung aller 16 Unterrichtsstunden erleichtern.

Ich wünsche Ihnen schon jetzt den nötigen Enthusiasmus und die Leidenschaft, den Computer und dessen Möglichkeiten ständig aufs Neue zu entdecken und Ihren Kindern im Unterricht der Grundschule zugänglich zu machen.

Ihr Raphael Stoll



Raphael Stoll
Grundschule Annweiler

stoll@schulkrempel.de
www.schulkrempel.de

EDUTEC
Education & Technology

stoll@edu-tec.de
www.edu-tec.de