

Medienpass



mit



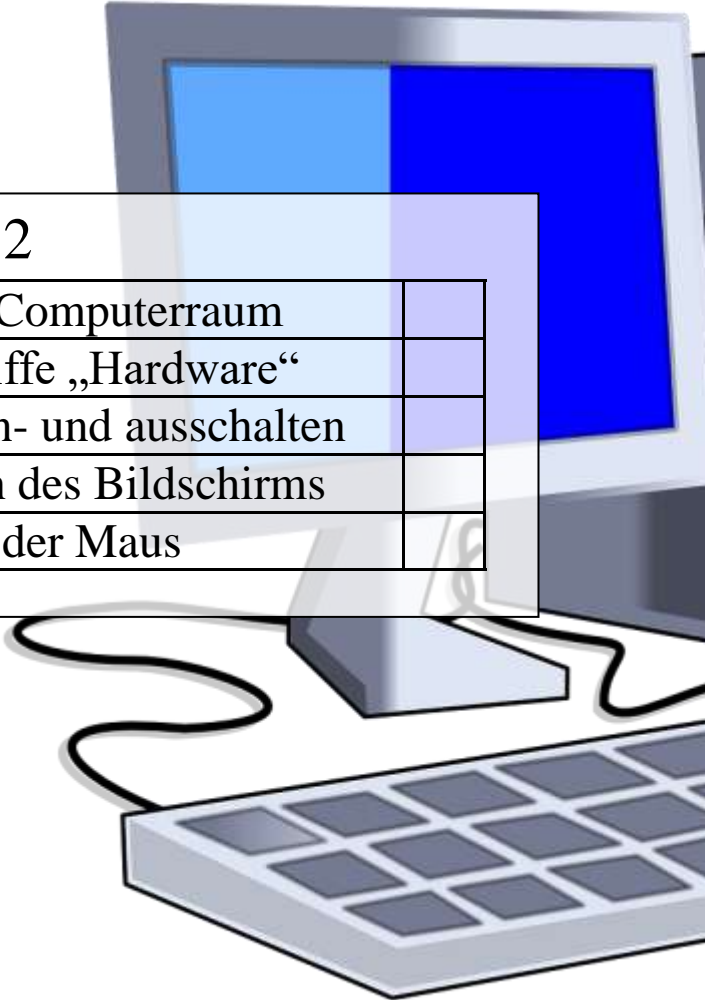
Emil & Emilia

Name:

Umgang mit der Hardware

Klasse 1 / 2

Regeln im Computerraum	
Grundbegriffe „Hardware“	
Rechner ein- und ausschalten	
Einschalten des Bildschirms	
Benutzung der Maus	





Das Wort „Hardware“ ist englisch und bedeutet ungefähr „Eisenwaren“. Ein Computer ist aber ein bisschen mehr.

Klasse 3 / 4

USB-Stick anschließen und entfernen	
-------------------------------------	--

Innenleben eines Rechners	
---------------------------	--

Welche Maus frisst keinen Käse ?



Umgang mit Betriebsprogrammen

Klasse 1

Grundlagen Mausbedienung	
Programme vom Desktop starten	




Ein Betriebsprogramm
ist die Grundlage eines
Computers !

Klasse 2

Tastatur bedienen	
Abschreibübungen	

Klasse 3

Rechte Maustaste	
Strukturen von Laufwerken	
Bearbeiten von Ordnern	
Dateien bearbeiten	



Ohne Betriebsprogramm würde kein Spiel laufen !!!!

Klasse 4

Tastenkombinationen	
---------------------	--

Umgang mit Lernsoftware

Klasse 1

Nutzung der Tastatur	
Programme starten	
Eigenständig üben	
In Programmen navigieren	
Programme beenden	



Zur Software gehören alle
Computerprogramme.

Mathematik

Denken und Rechnen	
Mathe-Power	
Budenberg	

Deutsch

Bausteine	
Uni-Word	
Budenberg	

Auch lernen kann
Spaß machen.



Andere

Umgang mit Texten



Ich schreibe für mein Leben gern. Am liebsten Geschichten und Gedichte und Briefe und Berichte und....

Klasse 2

Eigene Texte verfassen	
Funktionen besonderer Tasten	
Texte ausrichten	
Texte öffnen, speichern, drucken	

Klasse 3

Texte schreiben	
Textformatierung	
Texte bearbeiten	
Bilder und Grafiken einfügen	
Tabellen erstellen (Stundenplan)	

Ein Bild sagt mehr als
1000 Worte !



Klasse 4

Rahmen setzen	
Bilder und Grafiken bearbeiten	
Sonderzeichen einfügen	
Rechtschreibhilfe nutzen	

Umgang mit Zeichenprogrammen

Hier kann ich Blumen
malen und Pferdebilder
verschönern !!



Klasse 2

Zeichenübungen mit Paint	
Bilder ausschneiden/einfügen	
Speichern von Bildern	

Klasse 3

Fotos importieren	
Fotos verändern	
Exportieren nach Word	

Meinem Hund male
ich fünf Köpfe !!



Klasse 4

Bildmanipulation	
Fotocollage	

Internet-abc



Klasse 3 - So funktioniert das Internet

Browser und deren Funktionen	
Adressen aufrufen	
Auf Seiten navigieren	
Kindersuchmaschinen nutzen (Blindekuh)	
Online-Lexika kennen (Klexika, Grundschulwiki)	
Hardware / Datenstrom kennen	

Klasse 3 - Die Gefahren

Verbote im Internet kennen	
Cyber-Mobbing erkennen	
Betrüger erkennen	
Viren, Würmer und Trojaner	
Werbung erkennen	

Klasse 4 - Medien im Internet

Urheberrecht kennen	
Downloads und Privatkopien	
Daten veröffentlichen	

Surfen ohne nass zu werden !



Klasse 4 - Aktiv im Internet

E-Mails kennen	
Gefahren von Spams	
Sicherheitsregeln im Internet	
Soziale Netzwerke	

Programmieren

mit Lego

Programmieren wie die Großen!



Klasse 2 - Grundlagen 1

einfache Modelle nach Anleitung bauen	
vorgegebene Programmierungen eingeben	

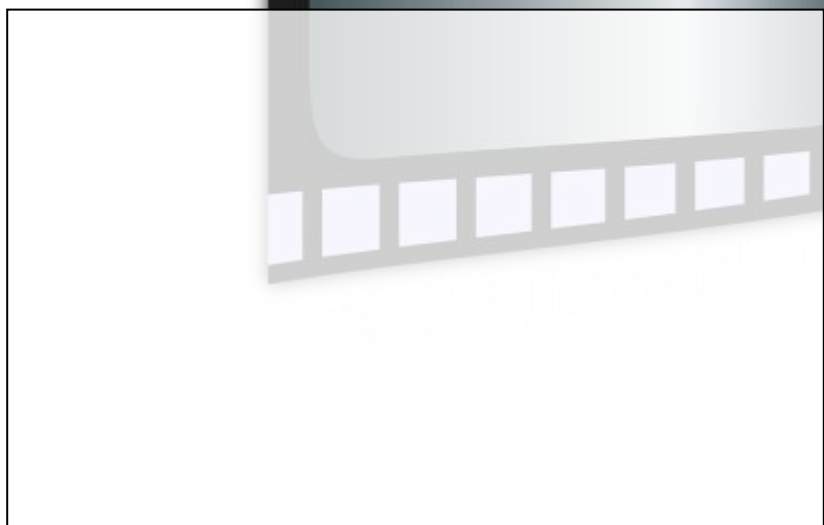
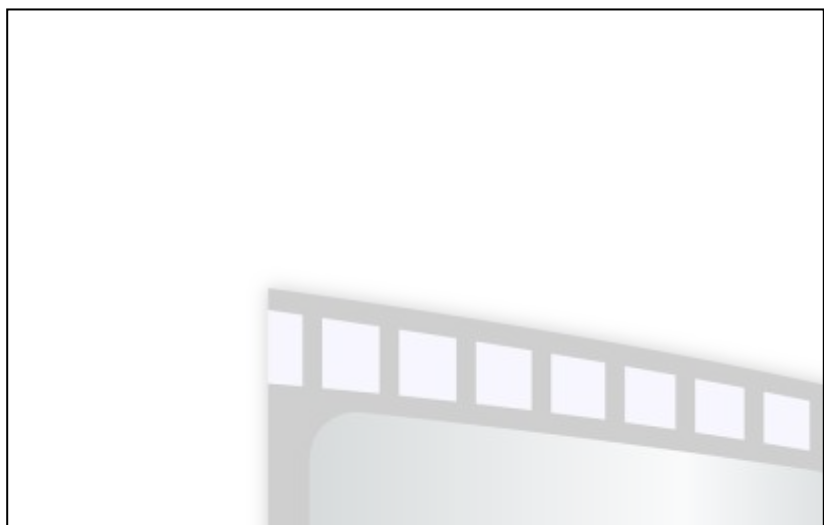
Klasse 3 - Grundlagen 2

komplexe Modelle nach Anleitung bauen	
einfache Programmierungen durchführen	
Programmierungen variieren	

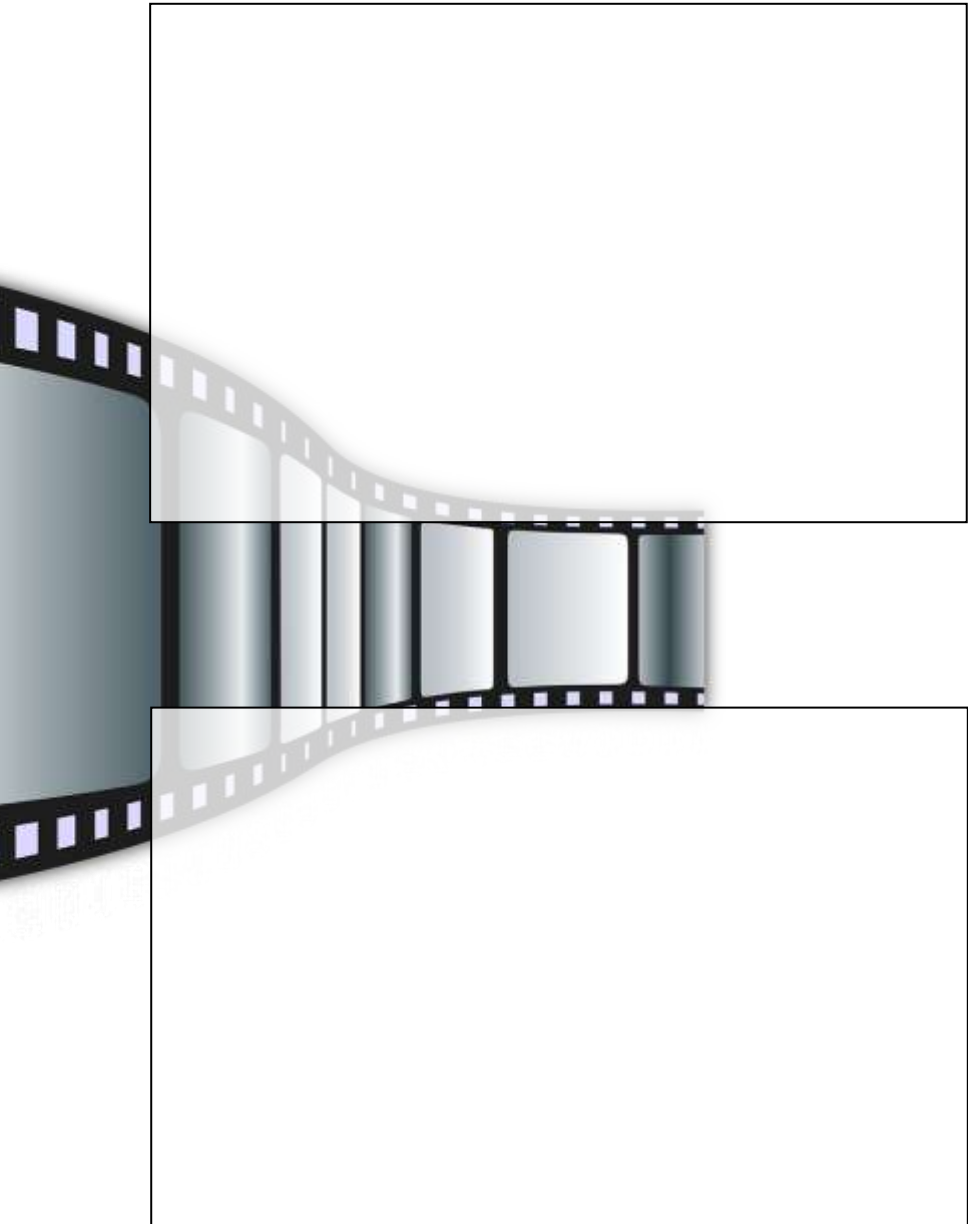


Klasse 4 - Aufbaukurs

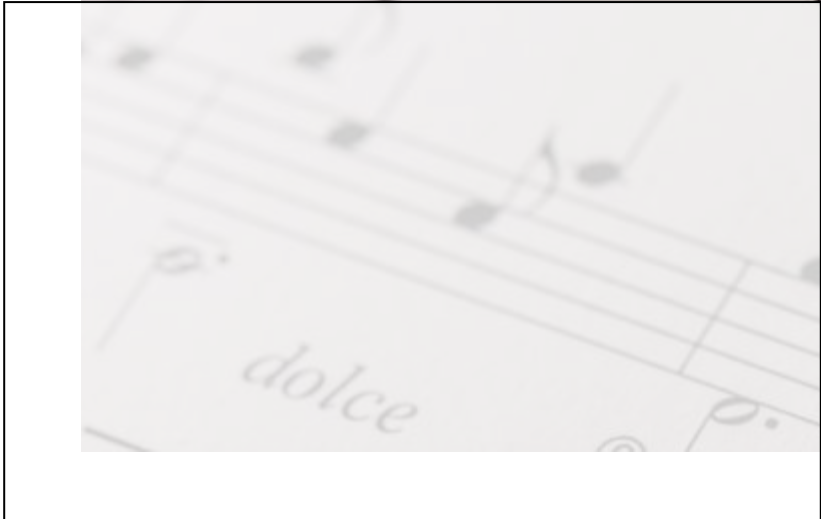
Modellvorlagen variieren	
komplexe Programmierungen durchführen	
Modelle selbst entwickeln	



Medienprojekte / AG



Medienprojekte / AG





Herausgegeben von:

Emil-Nolde Schule Bargtheide
Am Schulzentrum 11a
22941 Bargtheide

www.emil-nolde-schule.de
emil-nolde-schule.bargtheide@schule.landsh.de
Tel.: 04532/263610
Fax: 04532/263616

Fotos und Figuren von www.pixabay.de
LEGO ® ist eine Marke der LEGO Gruppe, durch die der vorliegende Medienpass jedoch weder gesponsert noch autorisiert wird.