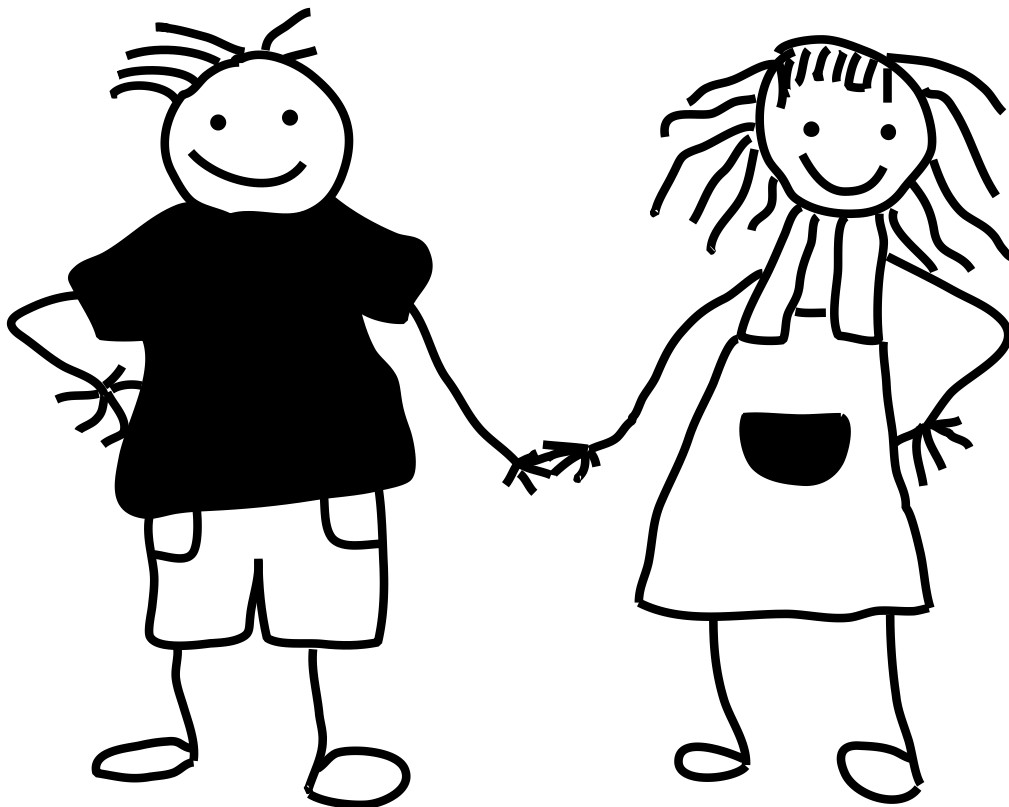


«PC-Profi»

KG

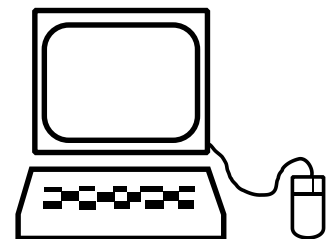
«PC-Profi»



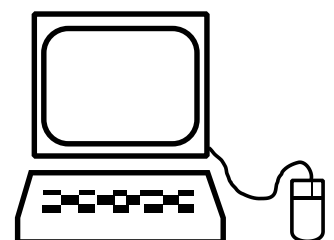
Name: _____

1. Hardware

- Zeichne einen Computer oder Laptop und erzähle der Kindergartenlehrperson, was alles dazu gehört (Maus, Tastatur, Bildschirm, evtl. Drucker).



- Kannst du die verschiedenen Teile des Computers benennen? Kind A oder die Kindergartenlehrperson zeigt auf einen Teil des Computers und Kind B benennt ihn.

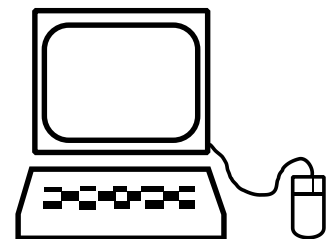
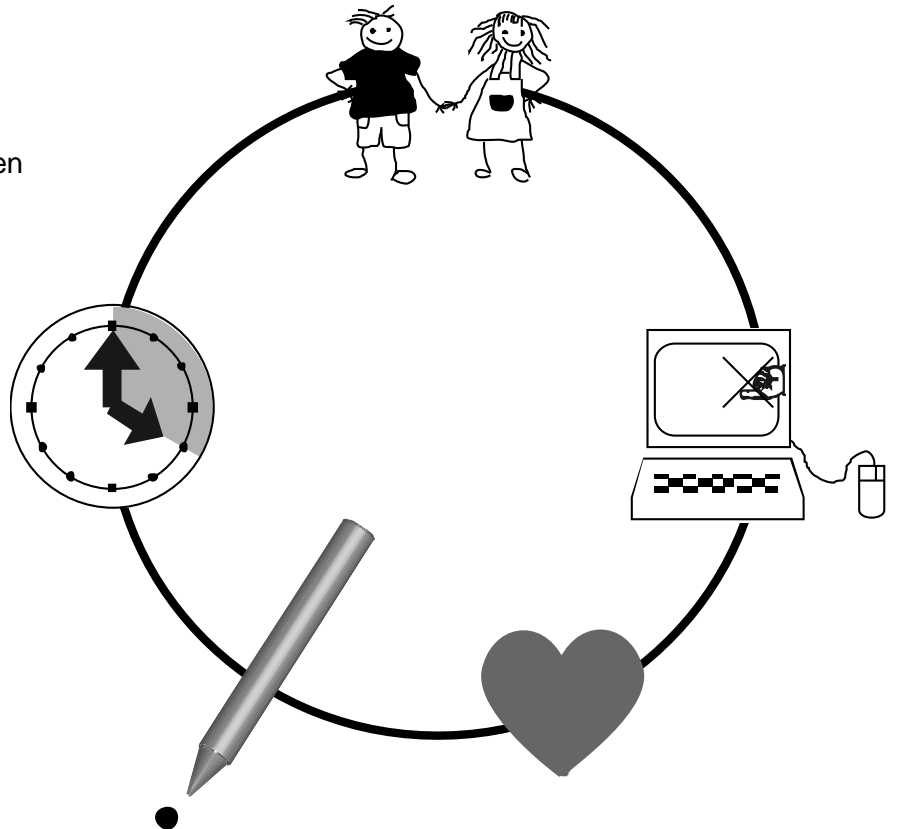


2. Regeln zum Umgang mit dem Computer

- Erkläre anhand der Symbole die Regeln zum Umgang mit dem Computer oder Laptop und zeige das Verhalten direkt vor (z.B. Küchenwecker bis wohin stellen, sich in die Liste eintragen, ...).

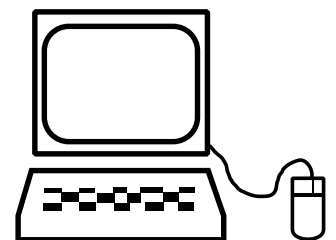
Regeln:

- Zwei Kinder
- Zeit (20 min)
- Arbeitsliste
- Sorgfalt
- Bildschirm nicht berühren



3. Computer einschalten und ausschalten, Arbeitsplatz einrichten und aufräumen

Das Kind zeigt es vor.



4. Programme starten und anwenden

a) Zeichnungsprogramm

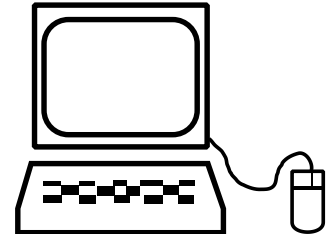


Paint

Das Kind kennt das Symbol des Zeichnungsprogramms, kann das Programm öffnen und ein Bild mit den Werkzeugen Pinsel, Farbfüller und Spraydose zeichnen.

Es soll verschiedene Farben anwählen können.

Das Kind weiss, wie es Fehler beheben kann (Bearbeiten ⇒ Rückgängig, Werkzeug Radierer).

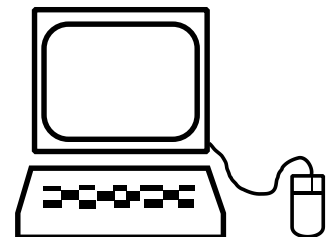


b) Textverarbeitungsprogramm



Microsoft Word 13

Das Kind kennt das Symbol des Textverarbeitungsprogramms, kann das Programm öffnen, seinen Namen schreiben und mit den Buchstaben weitere Wörter schreiben.



5. Einzelne Tasten der Tastatur kennen

Das Kennenlernen der Tastatur steht im Zusammenhang mit dem Textverarbeitungsprogramm.

Das Kind kennt die Leer-, Enter-, Caps Lock- und Retourtaste und deren Bedeutungen.

Als Hilfe können diese Tasten mit einem Kleber gekennzeichnet werden.

