

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Erforsche ... Computer, Smartphone & Co.

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

	<u>Seite</u>
Vorwort	4
Arbeitspass	5
1 Rund um den Computer	6–13
Ein Suchbild.....	6
Hardware und Software.....	7
Computer und Laptop im Vergleich	8
Computer-Wörter richtig erkennen	9
Das Eva-Prinzip.....	10
Wissenswertes	11
Kreuz und Quer	12
Kabalsalat.....	13
2 Medien	14–24
Medien früher und heute	14
Nachrichtenübermittlung früher	15
Welche Arten von Medien gibt es?	16
Logical – Wer schreibt womit?.....	17
Schattenbild: Smartphone, Tablet und Co	17
Medienchaos – finde die passenden Paare	18
Mein Lieblingsmedium.....	19
Medien zu Hause.....	20
Richtiges Medienverhalten	21
Mein Medienwochenplan.....	22–23
Smartphone, Tablet und Notebook	24
3 Smartphone	15–22
Was kann ein Smartphone?	24
Mein eigenes Smartphone.....	25
Telefonieren mit dem Smartphone.....	26
Wenn das Smartphone stresst	27
Pro und Contra	28
Verschiedene Begriffe	29
App-Salat.....	30

Inhalt

	<u>Seite</u>
4 Internet.....	32–38
Der Browser.....	32
Die Webseite.....	33
Meine eigene Webseite.....	34
Suchmaschinen.....	35
Symbole und Icons.....	36
Soziale Medien.....	37
Mein eigenes Profil.....	38
5 Wissensquiz.....	39–40
Wie gut kennst Du Dich aus?.....	39–40
6 Zusatz.....	41–42
Computerführerschein.....	41
Mein Computer-ABC.....	42
Lösungen	43–48

Vorwort

Smartphones, Tablets und Computer gehören heutzutage fast schon selbstverständlich zu unserem Alltag dazu. Bereits früh kommen Kinder mit diesen Medien in Kontakt.

Umso wichtiger ist es, rechtzeitig einige Grundkenntnisse in diesen Bereichen zu vermitteln und auf mögliche Gefahren hinzuweisen und dafür zu sensibilisieren.

Schon Erstklässler wissen, dass es nicht gut ist, den ganzen Tag mit Computerspielen zu verbringen. Eine Runde Sport oder sich mit Freunden zu treffen sind gesünder und machen eigentlich auch mehr Spaß. Im Abschnitt „Medien“ können Schüler einen Medienwochenplan erstellen und so reflektieren, wann und wie oft sie welche Medien nutzen.

Zusätzlich gibt es viel Wissenswertes rund um das Thema Computer, Smartphone und Internet. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sowohl Aufgaben für Kinder in der ersten Klasse als auch in den weiteren Grundschuljahren vorhanden sind.

Viel Freude und Erfolg mit den einzelnen Rätseln und Aufgaben wünschen Ihnen der Kohl-Verlag und

Melanie Schnurr



Arbeitspass

Aufgabe	angefangen am:	beendet am:	kontrolliert:
Rund um den Computer			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
Medien			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
Smartphone			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
Internet			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
Wissensquiz			
1-3			

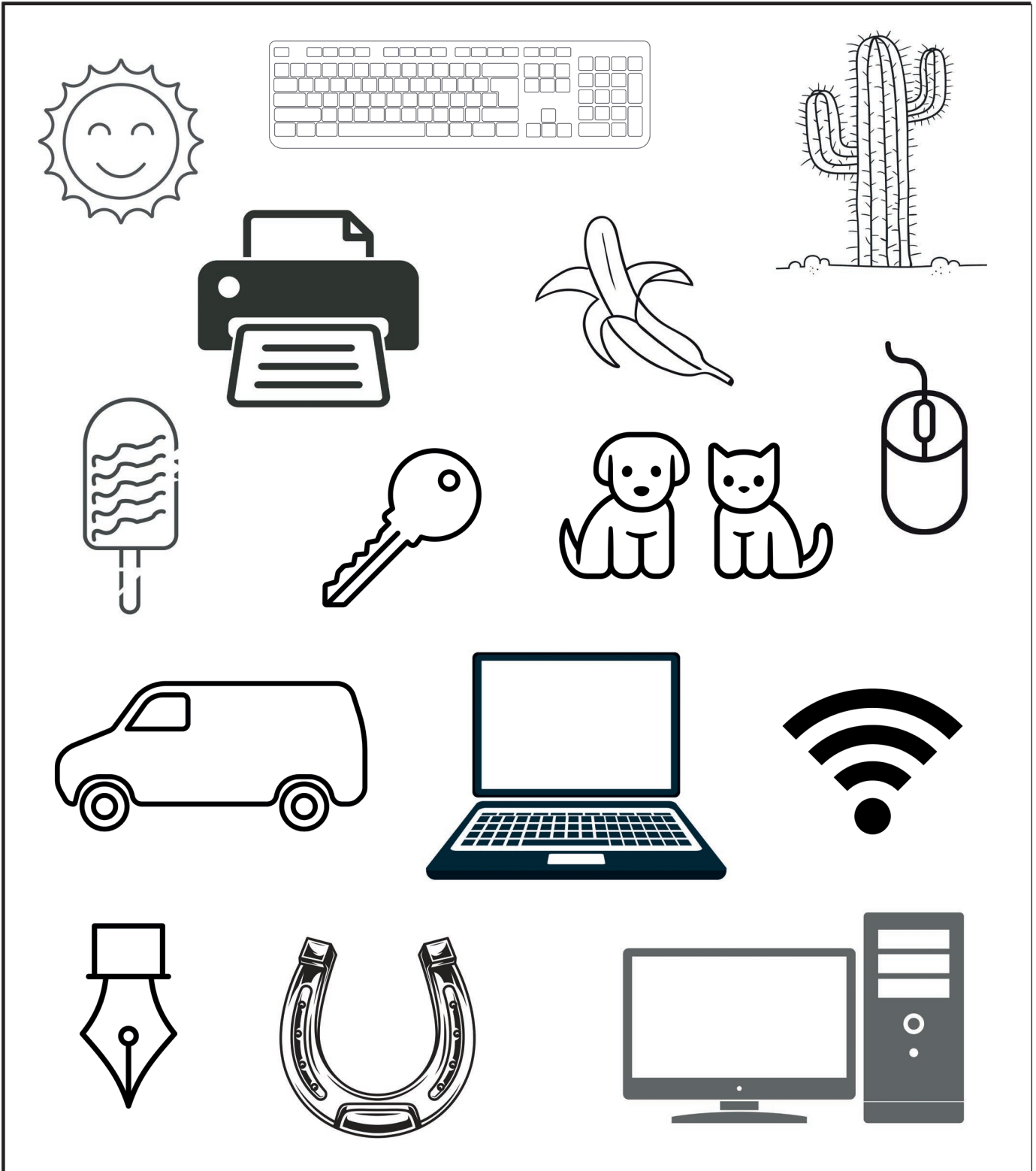
1 Rund um den Computer

Ein Suchbild

Das Wort Computer (Aussprache = kompjuter) stammt von dem lateinischen Wort „computare“, was so viel bedeutet wie „berechnen“.



Aufgabe 1: Kreise alle Bilder grün ein, die etwas mit dem Thema Computer zu tun haben.



1 Rund um den Computer

Hardware und Software

Ein Computer besteht aus Hardware und Software. Zur Software zählen die verschiedenen Programme, die auf einem Computer installiert werden können. Die Hardware bezeichnet die einzelnen Bauteile oder Geräte zum Anschließen an den Computer. Hardware lässt sich „anfassen“. Sie ist so etwas wie das „Gerüst“ für einen Computer.



Aufgabe 2: *Folgende Begriffe zählen bei einem Computer zur Hardware. Bringe die Silben in die richtige Reihenfolge und schreibe sie auf:*

ta-Tas-tur	
ni-Mo-tor	
plat-te-Fest	
te-kar-fik-Gra	
häu-se-Ge	
Lauf-ke-wer	

1 Rund um den Computer

Computer und Laptop im Vergleich

Ein Computer und ein Laptop sind sehr ähnlich. Der große Unterschied besteht darin, dass Du einen Laptop überall mit hinnehmen kannst, während ein Computer fest an seinem Platz steht.

Beide Geräte haben einen Monitor, ein Gehäuse, eine Tastatur und verschiedene Anschlüsse für eine Maus oder für das Stromkabel.



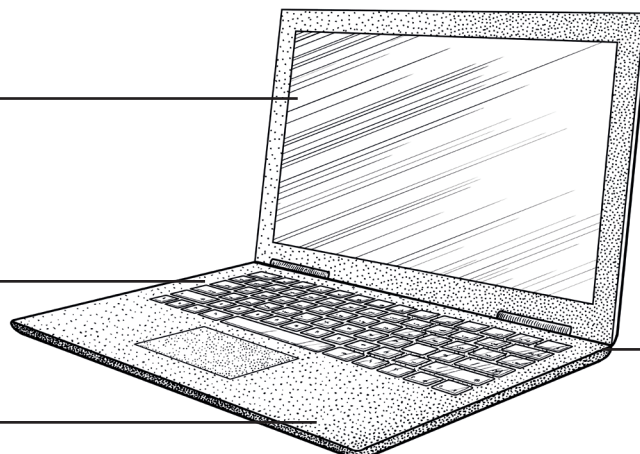
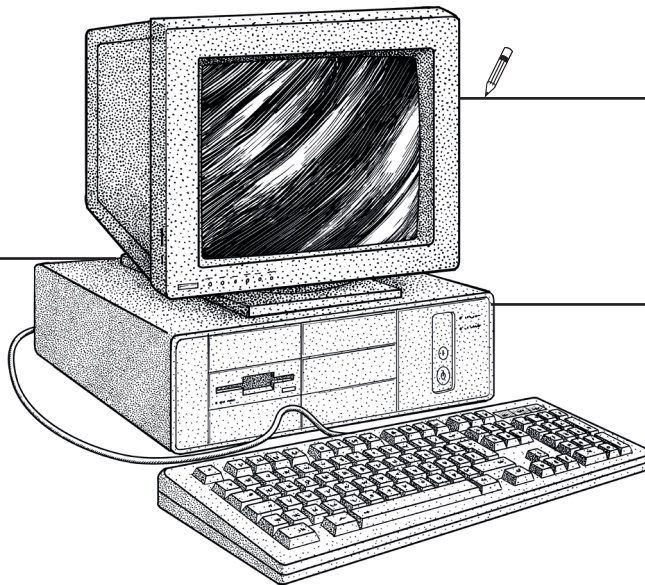
Aufgabe 3: *Schreibe die einzelnen Begriffe auf die Linien am Computer und am Laptop und ordne sie so den passenden Komponenten zu. Jeder Begriff passt auf eine Linie am Computer UND am Laptop.*

Monitor

Tastatur

Gehäuse

Anschluss für Maus



Erforsche ... Computer, Smartphone & Co.

Die digitale Welt und ihr Nutzen unter der Lupe

1. Digitalauflage 2021

© Kohl-Verlag, Kerpen 2021
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Melanie Schnurr
Redaktion: Kohl-Verlag

Umschlagbild: © Production Perig & Brad Pict - AdobeStock.com
Redaktion: Kohl-Verlag
Grafik & Satz: Eva-Maria Noack / Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P12 684

ISBN: 978-3-98558-543-4

Bildquellen © AdobeStock.com:

S. 4: yusufdemirci; S. 6: amin268, lockon16, Lindarks, lovmask, Timothy Stone, my_design, martialred, sudowoodo, HN Works, far700, Gstudio, Jan Engel, valeriyakozoriz, DGIM studio, sljubisa; S. 7: Vikivector; S. 8: jenesesimre (2x); S. 10: alekseivanin (5x), HN Works; S. 11: Martina Berg; S. 12: alekseivanin (2x), guleksk7, thikamejiggs, GLansStudio, aiScene, T. Michel, electriceye, robert6666, heidenreich, 007; S. 13: nataljacemcka, Daniel Berkmann; S. 14: kaif, VICKYSETYA, Sushi, Julia Tim, LangnerRT, Stockgiu, Onur Cem, cafa, angelmaxmixam, bsd studio; S. 15: Moriz, Jean-Michel Alibaud, Simple Line, migfoto, Raman Maisei, Marina Lorbach; S. 16: bioraven, dlyastokiv, alekseivanin, shockfactor (2x), Gstudio, FARBAI, Mykyla, lamnee; S. 17: Michaela Steininger, suriyapong, sljubisa, kebox, ivook; S. 18: sheva_25, kebay, roadrunner, lineartestpilot, mark1987, alekseivanin, fad82, Mountain Brothers; S. 19: some_fleckl, strichfiguren.de; S. 20: www.barfuss-junge.de; S. 21: Konstantin; S. 22: Colourful Studio (2x), logistock (2x), PikePicture, Oleg Lytvynenko; S. 23: sudowoodo, Piskelan, Viktoria Tom; S. 24: Victor, alekseivanin, zAe, martialred, FARBAI (2x); S. 25: Good Studio; S. 26: lex White; S. 27: blueringmedia, thawormurak; S. 28: singmuang; S. 29: Muqamba; S. 30: Christos Georgiou; S. 31: Julien Eichinger; S. 32: boxerx; S. 33: Анна Тощева; S. 34: boxerx; S. 35: bsd555, kora_ra_123; S. 36: Studio Harmony, martialred (2x), Arafat Uddin, Artichokcs, Bīranīy Bapīḡa, fothansel; S. 37: deagreez; S. 38: radub85; S. 39: Melinda Fawver, KareemovKhafiyatur, Kompor, Ruckszio (bearb.), Antrey; S. 40: Igor Zakowski; S. 41: radub85, strichfiguren.de, rare; S. 42: jenesesimre (2x), kaif, VICKYSETYA, Sushi, Julia Tim, LangnerRT, Stockgiu, Onur Cem, cafa, angelmaxmixam, bsd studio, Moriz, Jean-Michel Alibaud, Simple Line, migfoto, Raman Maisei, Marina Lorbach; S. 44: sheva_25, kebay, roadrunner, lineartestpilot, mark1987, alekseivanin, fad82, Mountain Brothers, www.barfuss-junge.de; S. 45: Victor, alekseivanin, zAe, martialred, FARBAI (2x)

© Kohl-Verlag, Kerpen 2021. Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2021

Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

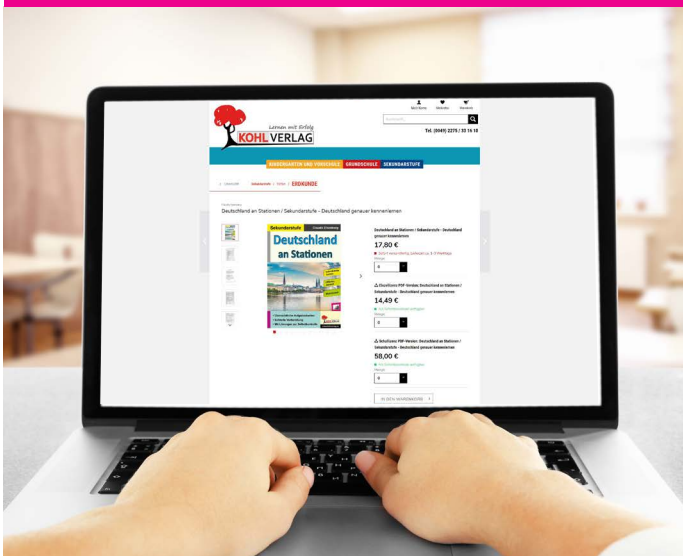
Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulservers der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter www.kohlverlag.de erhältlich.

Unsere Lizenzmodelle



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Erforsche ... Computer, Smartphone & Co.

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

