



Kapitän Eddie erobert das WWW-Weltmeer

Surfen und Navigieren – die ersten Schritte im Internet

Arbeitsblätter und didaktische Hinweise
für den Unterricht

Kapitän Eddie erobert das WWW-Weltmeer

Didaktische Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer

Kurzinformationen

Das „Wissen, wie's geht!“-Lernmodul besteht aus neun Aufgaben und einem Spiel. Es gibt fünf leichte und vier mittelschwere Aufgaben. Der zeitliche Aufwand wird insgesamt vier bis fünf Unterrichtsstunden betragen. Die meisten Aufgaben gehen den Kindern zwar schnell von der Hand, aber fürs exakte Schneiden und Kleben (Aufgabe 2, 3 und Puzzle) brauchen sie etwas mehr Zeit.

Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler ...

- kennen einige wichtige Fachbegriffe zum Thema Internet,
- kennen die wichtigsten Befehle mit der Tastatur,
- kennen die Namen und Funktionen der wichtigsten Tasten,
- kennen die Teile einer Maus und ihre Funktionen,
- erkennen Links,
- wissen, wozu ein Browser benötigt wird, und kennen die Namen der bekanntesten Browser,
- kennen die Funktionen der wichtigsten Symbole im Browserfenster,
- wissen, was „WWW“ bedeutet,
- kennen die wichtigsten Internetdienste,
- wissen, was ein Download ist.

Didaktisch-methodischer Kommentar

Im Computer- und Internetbereich sind weltweit englische Fachbegriffe üblich. Oft gibt es nicht einmal eine deutsche Übersetzung. Das Wort „Browser“ z. B. stammt von dem englischen Verb „browse“, schmökern, umblättern. Das Programm heißt aber im Deutschen keinesfalls „Schmökere“ oder „Umblättere“, sondern behält den englischen Namen. Für Kinder ist es kein Problem, sich entsprechende Begriffe zu merken, wenn sie wissen, was sie bedeuten. Deshalb wird hier zu Beginn auf das typische „Fachchinesisch“ eingegangen.

Um erfolgreich im Internet arbeiten zu können, muss man die Instrumente kennen und beherrschen, die man dazu braucht. Tastatur und Maus sind die wichtigsten externen Geräte. Der Umgang mit ihnen ist Voraussetzung für jede Arbeit mit dem Computer und dem Internet. Die Kinder müssen die Funktionen der geläufigsten Tasten kennen, um überhaupt ins Netz zu gelangen, denn die Internetadresse muss über die Tastatur korrekt eingegeben werden. Und wer nicht weiß, wozu die einzelnen Teile der Computermaus dienen, kann sich im Netz nicht bewegen.

Programme, die die Inhalte des World Wide Web erst sichtbar machen, sind die so genannten Webbrowser. Hier werden die beiden bekanntesten erwähnt (Internet Explorer und Firefox). Mit Hilfe von Hyperlinks kann man von einer Webseite zur anderen springen. Wichtig für die Kinder ist vor allem, Links an der Veränderung des Mauszeigers zu erkennen, damit sie angeklickt werden können, und zu wissen, dass entweder Texte oder Bilder verlinkt sind.

In den Lehrplänen etwa für den Sachunterricht findet der Computer heutzutage mehr oder weniger seinen Niederschlag, so dass die Durchführung der Lernmodule dort immer berechtigt ist. Zwar mangelt es noch an detaillierter Auflistung von Kompetenzen, aber Formulierungen wie „technische Anwendungen als Hilfe für den Menschen wahrnehmen, erkennen und sachgerecht nutzen“ lassen unschwer erkennen, dass damit auch der Computer gemeint ist. Das Thema „Surfen und Navigieren“ lässt sich zudem in den Deutschunterricht einbinden, indem man mit den Kindern Weiterschreibgeschichten konstruiert, in denen es mehrere Möglichkeiten des Verlaufs gibt – je nachdem, welcher „Link“ angeklickt (welches Wort gewählt) wird.

Umgang mit den Arbeitsblättern

Vor der Beschäftigung mit den einzelnen Aufgaben sollten die Kinder jeweils als Einführung und Basisinformation den entsprechenden **Einführungstext** lesen. Eine Alternative wäre, dass sich die Partner gegenseitig helfen und der gute Leser dem weniger guten vorliest. Es gibt allerdings auch die Möglichkeit, sich die Texte insgesamt vorlesen zu lassen. Die entsprechenden Audios finden Sie auf der CD-ROM. Die Einführungstexte stehen komplett zu Beginn des Lernmoduls, da sie für das Lösen der Aufgaben nicht zwingend erforderlich sind. Die Übungsmaterialien sind also nicht wie sonst üblich direkt bei den jeweiligen erklärenden Texten zu finden. Die Arbeitsblätter sollten in chronologischer Reihenfolge bearbeitet werden, da sie logisch aufeinander aufbauen.

Das **Lexikon** kann einmal großformatig ausgedruckt und an zentraler Stelle im Klassenraum aufgehängt werden.

Aufgaben, die erfolgreich beendet wurden, können in der **Checkliste** abgehakt werden. Die Kinder behalten so die Übersicht, und die Lehrerin/der Lehrer hat zum Schluss die Möglichkeit, durch vorgegebene Smileys jeweils die Qualität der Arbeit für die Schülerin/den Schüler zu dokumentieren.

Projekttablauf

Um das Lernmodul effizient zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der CD-ROM bearbeiten. Jede Version kann für sich bestehen, teilweise bietet die CD-ROM weiterführende Erklärungen. Während hier z. B. nur auf die Namen der beiden bekanntesten Browser (Internet Explorer und Firefox) eingegangen wird, können mit der CD-ROM deren wichtigsten Funktionen geübt werden, die sich teilweise unterscheiden.

Die interaktiven Aufgaben der CD-ROM sind wichtig, um Lösungen auszuprobieren. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch. Die Kinder haben die Möglichkeit, so lange zu üben, bis die richtige Lösung sich gefestigt hat. Die Arbeitsblätter hingegen entzerren vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computearbeitsplätzen Engpässe am Computer. Sie bieten als Überprüfungsöglichkeit jeweils ein Lösungsblatt, das den Kindern ganz zum Schluss zur Verfügung gestellt werden kann.

Bezüglich der Computernutzung sind Absprachen zu treffen, wenn nicht alle Kinder gleichzeitig am Rechner sitzen können. Dabei sollten Vorschläge der Kinder aufgegriffen werden, weil sie erfahrungsgemäß die Einhaltung eigener Vorschläge auch selbst überprüfen und die Regelung dann einfacher ist. Es ist zudem festzulegen, ob die Arbeit als Partner- oder Gruppenarbeit erfolgen soll, und eine entsprechende Einteilung vorzunehmen (freie Wahl, Zufallsprinzip durch Ziehen von Kärtchen oder vom Lehrer bestimmt).

Es hat sich bewährt, „Computer-Experten“ zu wählen, die bei Schwierigkeiten mit dem Medium erste Ansprechpartner sind. So können die Kinder viele Fragen unter sich klären und selbstständig arbeiten.

Für Kinder, die schneller mit der Bearbeitung fertig sind, könnten weitere Arbeitsmöglichkeiten bereitgestellt werden. Z. B.: einen Einführungstext als Schleichdiktat schreiben oder mit dem Partner das Memo-Spiel der Lexikon-Wörter (s. Verlaufsplan) durchführen. Kinder, die gerne schreiben, könnten den Anfang einer Geschichte nach dem Hyperlinkprinzip auf verschiedene Art weiterschreiben.

Zwar verfügen die meisten Haushalte heutzutage über Computer und Internetanschluss, man kann als Lehrer trotzdem nicht 100%ig davon ausgehen, dass Schulkinder darauf zugreifen können. Deshalb sollte die Hausaufgabe (siehe Verlaufsplan) mit den Eltern abgesprochen werden. In Ganztagschulen kann sie gemeinsam durchgeführt werden.

Verlaufsplan

Phase	Inhalt	Sozial-/Arbeitsform	Medien
Einstieg	Stummer Impuls: Bild zum Thema „Junge mit Surfbrett“ betrachten, Vermutungen äußern	Plenum	Suchen Sie im Internet ein passendes und vor allem auch frei nutzbares Bild zum Thema „Junge mit Surfbrett“.
Einführung in die Arbeit mit dem Lernmodul	Vorstellung der Arbeitsblätter/CD-ROM	Plenum	Arbeitsblätter, Computer, evtl. Beamer
	Einteilung der Gruppen bzw. Partner		evtl. Kärtchen für Gruppen-/Partnerauslösung
Erarbeitung	Bearbeitung der Arbeitsblätter bzw. Lösen der interaktiven Aufgaben am Computer	Gruppen-/Partnerarbeit	Computer, Arbeitsblätter, Stifte
Metaphase am Ende der Stunde	Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial)	Plenum	Arbeitsblätter
Hausaufgaben	- Lexikon-Einträge zu einem Memo-Spiel verarbeiten (Arbeitsteilung der Partner) - einen kurzen Text über die Tastatur eingeben und ausdrucken	Einzelarbeit	Hefte, Papier, Schere, Stifte, Computer, Drucker
Abschluss	Bericht einzelner Partnerpaare: Das habe ich gelernt	Plenum	

Kapitän Eddie erobert das WWW-Weltmeer

Surfen und Navigieren – die ersten Schritte im Internet

Willkommen an Bord! Ich möchte dich einladen, mit mir das WWW-Weltmeer, auch Internet genannt, zu erobern. Mein Reiseführer für Kapitäne wird dabei sicher sehr hilfreich sein. Er beschreibt alles, was wir auf unserer Eroberungsfahrt brauchen werden. Und das möchte ich gemeinsam mit dir ausprobieren.

Damit die Reise auch Spaß macht, habe ich verschiedene Aufgaben und Rätsel aufgeschrieben, die ich auf der Kapitänschule gelernt habe. Du kannst sie auf unserer Eroberungsfahrt Schritt für Schritt lösen. Hast du Lust dazu?

Ich freue mich schon darauf, wünsche dir viel Spaß und helfe dir gerne, wo ich kann!
Also: Achte immer auf meine Tipps!

Dein Kapitän Eddie



Einführungstexte Surfen und Navigieren

1. Fachchinesisch
- 2./3./4. Von Tasten und Mäusen – Teil 1, 2 und 3
5. Weitsprung leicht gemacht
6. Ein Browser taugt nicht zum Duschen
7. So öffnest du das Fenster zur Welt
8. Die ganze Welt in drei Buchstaben
9. Eine englische Ladezone

1. Fachchinesisch

Kennst du die Begriffe?

Ist dir das auch schon einmal passiert? Du unterhältst dich mit jemandem und verstehst nur die Hälfte, obwohl ihr beide die gleiche Sprache spricht? Oft liegt das daran, dass dein Gesprächspartner lauter Fachbegriffe benutzt, die für ihn selbstverständlich sind, für dich aber neu. Das ist ein typischer Fall von Fachchinesisch! Wie du siehst, ist Fachchinesisch kein Chinesisch! Man nennt das nur so, weil Chinesisch für die meisten Menschen schwer verständlich ist!

Im Kapitänsreiseführer steht, dass es im WWW-Weltmeer von Wörtern auf Fachchinesisch nur so wimmelt, weil dort die Sprache Englisch ist. Und außerdem benutzt man im WWW-Weltmeer viele Fachbegriffe, die nur erfahrene Seeleute verstehen. Einige dieser Wörter, die für uns wichtig sind, möchte ich dir kurz vorstellen. So kannst du selbst ein wenig „Fachchinesisch“ sprechen!

2./3. Von Tasten und Mäusen – Teil 1 + Teil 2

Wie kann man mit der Tastatur Befehle geben?

Nachdem wir nun etwas „Fachchinesisch“ sprechen, können wir als nächstes ausprobieren, wie wir auch ohne viele Worte ans Ziel kommen – nämlich mithilfe von zwei Geräten, die wir zum Steuern brauchen: Das sind die Tastatur und die Maus.

Ihre Namen verraten schon eine Menge über sie: Die Tastatur hat Tasten und die Maus ist schnell! Beide Geräte werden auf unserer Reise sehr nützlich sein.

4. Von Tasten und Mäusen – Teil 3

Wie benutzt man die Maus?

Die Tastatur hast du ja nun kennengelernt. Als nächstes sollst du erfahren, wie dir die Maus hilft, durch das WWW-Weltmeer zu steuern. Keine Angst: Im Gegensatz zu ihren lebenden Verwandten besitzt die Maus weder spitze Zähne, noch kann sie dir entweichen! Aber das weißt du bestimmt auch selbst.

Einführungstexte Surfen und Navigieren

5. Weitsprung leicht gemacht

Was sind Hyperlinks und woran erkennt man sie?

Das Gute am WWW-Weltmeer ist, dass man keine Sportskanone sein muss, um weite Sprünge zu machen. Von hier bis nach Australien oder bis nach Honolulu? Kein Problem! Wir nutzen dazu einfach die Springflut!

Der Fachbegriff im WWW-Weltmeer hierfür ist Hyperlink, kurz Link genannt. Er verbindet die verschiedenen Internetseiten wie eine Brücke miteinander. „Drauftreten und hinüberspringen“, steht im Reiseführer für Kapitäne. Das sollten wir unbedingt ausprobieren!

6. Ein Browser taugt nicht zum Duschen

Was ist ein Browser?

Ein dickes Kapitel in meinem Reiseführer für Kapitäne beschreibt das wichtigste Programm, das wir bei einer Fahrt über das WWW-Weltmeer brauchen: den Browser. Browser ist ein englisches Wort und bedeutet blättern. Ausgesprochen wird es „Brauser“, hat aber nichts mit einer Dusche gemeinsam. Vielmehr können wir mit ihm die vielen interessanten Orte im WWW-Weltmeer wie in einem Buch „durchblättern“.

Der Browser ist dabei unser Fenster in die Welt, die wir entdecken. Wie man den Browser startet, hast du ja bereits zu Beginn unserer Weltreise gelernt. Schau dir bei deinem nächsten Internetbesuch das Browser-Fenster einmal etwas genauer an. Kennst du den Namen deines Browsers? Die beliebtesten Browser sind der Internet Explorer und der Firefox. Vielleicht hast du ja auch einen von beiden auf deinem Computer.

7. So öffnest du das Fenster zur Welt

Welche Aufgabe haben die Symbole am Bildschirmfenster?

Als Hochseekapitän muss ich mich ja mit Flaggenzeichen auskennen. Wie gut bist du eigentlich im Lesen von Zeichen? Nicht so gut? Sehr gut? Na, egal! Die Zeichen, die ich dir aus meinem Kapitänsbuch jetzt vorstellen möchte, kannst du dir bestimmt ganz schnell merken! Oder du kennst sie bereits, weil du sie täglich am Computer siehst und auch benutzt. Zum Beispiel dann, wenn du Programme öffnest oder schließt.

Einführungstexte Surfen und Navigieren

8. Die ganze Welt in drei Buchstaben

Was ist das Internet und was bedeutet WWW?

Mal ehrlich: Wie gut bist du im Schreiben von Texten? Ich war auf der Kapitänsschule ja kein so großes Ass im Logbuchschreiben. Deshalb verfasse ich meine Reiseberichte immer erst sehr spät. Leider habe ich dann dabei oft Gedächtnislücken. Und der nächste Kapitän, der den gleichen Kurs nachfahren möchte, landet dann womöglich ganz woanders.

Damit das auf unserer Fahrt nicht passiert, möchte ich dich bitten, meinen Gedächtnislücken ein wenig auf die Sprünge zu helfen und den Bericht über das WWW-Weltmeer zu ergänzen. Ganz nebenbei erfährst du dabei auch noch etwas mehr über unser Reiseziel.

9. Eine englische Ladezone

Was ist ein Download?

Manche englischen Fachbegriffe aus dem WWW-Weltmeer werden so selbstverständlich benutzt, dass sie sogar in deutschen Wörterbüchern auftauchen. Wenn man häufig im WWW-Weltmeer unterwegs ist, kann es sogar passieren, dass man den deutschen Begriff für so ein Wort vergisst. Ich kenne besonders ein Wort, bei dem das der Fall ist. Es steht in meinem Reiseführer für Kapitäne. Zu dumm, dass bei der Übersetzung die Erklärung völlig durcheinander geraten ist. Ich hoffe, du hilfst mir beim Sortieren!

Lexikon Surfen und Navigieren

Fach- und Fremdwörter alphabetisch sortiert



Browser: Programm zum Betrachten von Internetseiten

Download: Herunterladen von Dateien aus dem Internet

E-Mail: Elektronische Post, wird mithilfe des Computers geschrieben und verschickt

Enter-/Return-Taste: Taste zum Bestätigen von Aktionen und Befehlen

Escape-Taste: Taste zum Unterbrechen einer Aktion

Firefox: „Feuerfuchs“ – Name eines bekannten Browsers

Lesezeichen/Favoriten: Bereich im Browser zum Speichern und Ordnen von Internetadressen

Link/Hyperlink: Verknüpfungsstelle zu anderen Internetseiten

navigieren: Ans Ziel führen

offline: Der Computer ist nicht mit dem Internet verbunden.

online: Der Computer ist mit dem Internet verbunden.

Pop-up: Zusätzliches Browserfenster

Provider: Anbieter von Internetzugängen, Informationen oder elektronischer Post (E-Mail) im Internet

Server: Computer in Netzwerken, der Aufgaben für andere Computer übernimmt

surfen: Anschauen von Seiten im Internet

Symbolleiste: Bilderleiste zur Auswahl von Aufgaben für den Browser

Update: Aktualisieren von Programmen

WWW oder **World Wide Web:** Weltweites Netz, das alle Internetseiten miteinander verbindet

Checkliste Surfen und Navigieren



Dein Name:

Nr.	Aufgabe	✓	😊 😐 😞
1.	Fachchinesisch		
2.	Von Tasten und Mäusen - Teil 1		
3.	Von Tasten und Mäusen - Teil 2		
4.	Von Tasten und Mäusen - Teil 3		
5.	Weitsprung leicht gemacht		
6.	Ein Browser taugt nicht zum Duschen		
7.	So öffnest du das Fenster zur Welt		
8.	Die ganze Welt in drei Buchstaben		
9.	Eine englische Ladezone		
10.	Spiel: Puzzle „Kapitän Eddie auf großer Fahrt“		

1. Fachchinesisch



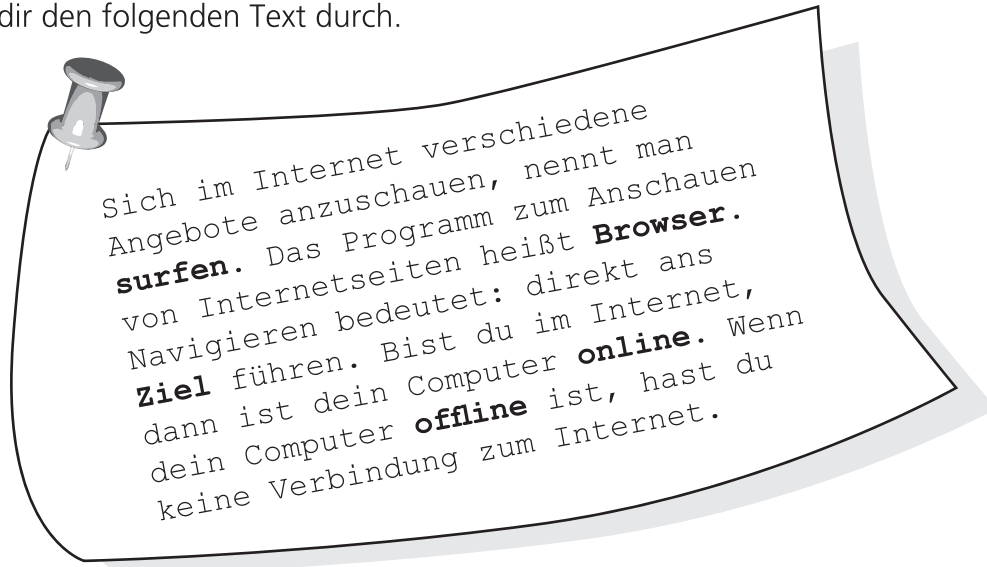
Aufgabentyp:
Leseaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Was bedeuten die Wörter?

Lies dir den folgenden Text durch.



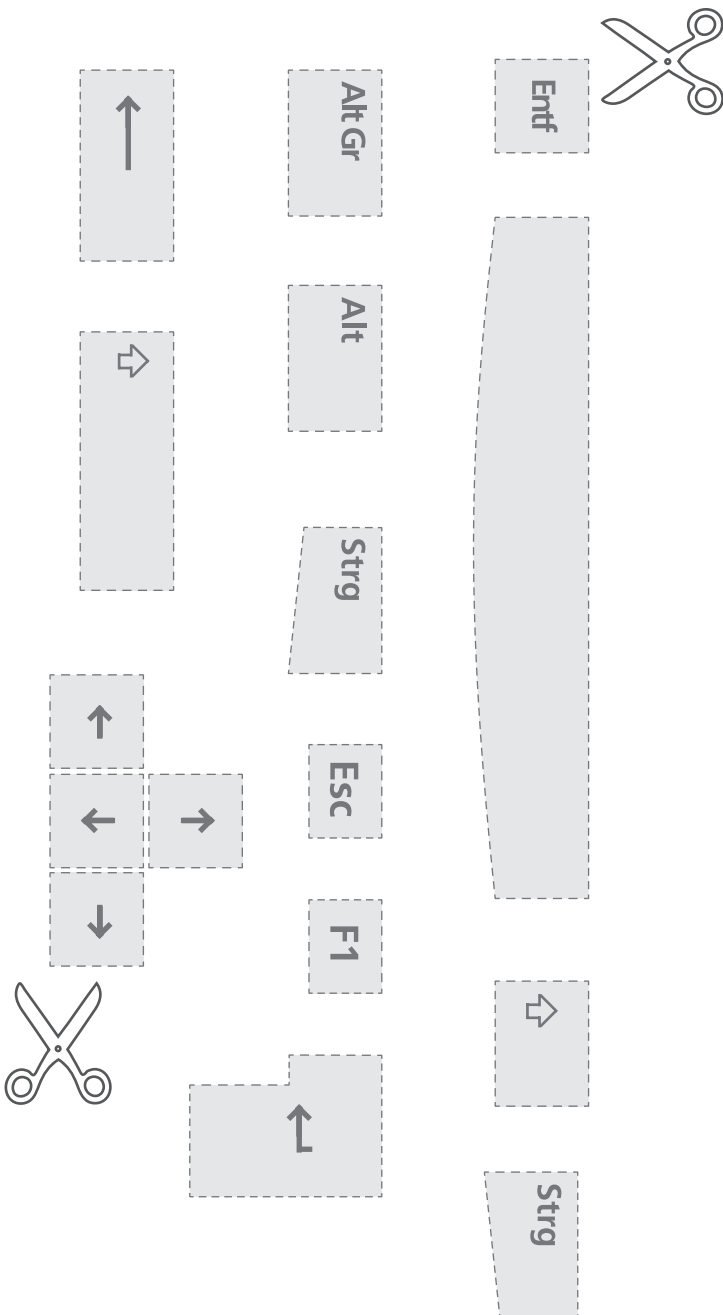
Aufgabe: Die fünf fett markierten Begriffe aus dem Merktext haben sich senkrecht oder waagrecht im Text versteckt. Markiere die Wörter farbig.

A	S	U	E	R	B	M	I	N
B	U	L	D	R	R	T	Z	O
M	R	T	Z	A	O	L	P	F
G	F	G	M	X	W	K	A	F
L	E	I	O	H	S	N	K	L
O	N	L	I	N	E	P	J	I
I	N	K	L	L	R	O	V	N
Z	I	E	L	U	L	E	T	E

2. Von Tasten und Mäusen – Teil 1

Ausschneidebogen

Schneide die Tasten aus und klebe sie an die passenden Stellen!



3. Von Tasten und Mäusen – Teil 2



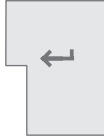


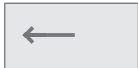




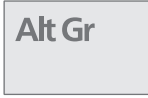

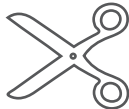



Aufgabentyp:
Schneideaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Aufgabe: Löse das Domino! Schneide dafür die Karten an den gestrichelten Linien auseinander, so dass du Dominosteine mit jeweils zwei Feldern erhältst! Mische das Domino! Bringe dann das Domino in die richtige Reihenfolge!

		<p>Die Escape-Taste unterbricht einen Vorgang oder macht ihn rückgängig.</p>	
<p>Mit der Eingabetaste wird ein Befehl bestätigt oder eine neue Zeile erstellt.</p>		<p>Durch Drücken der Leertaste bekommst du eine Leerstelle zwischen Buchstaben oder Wörtern.</p>	
<p>Die Taste zum Ausführen von Befehlen heißt Steuerungstaste.</p>		<p>Mit der Rücktaste wird das Zeichen links neben dem Mauszeiger (Cursor) gelöscht.</p>	
<p>Mit gedrückter Umschalttaste werden Großbuchstaben erzeugt.</p>		<p>Die Pfeiltasten bewegen den Zeiger (Cursor) über den Monitor nach oben, unten, rechts und links.</p>	
<p>Mit der Entferntaste wird das Zeichen rechts vom Cursor gelöscht.</p>		<p>Über die F1-Taste kann ein Hilfeprogramm aufgerufen werden.</p>	
<p>Mit der gedrückten Alt Gr-Taste + Q kann das @-Zeichen geschrieben werden.</p>			

4. Von Tasten und Mäusen – Teil 3

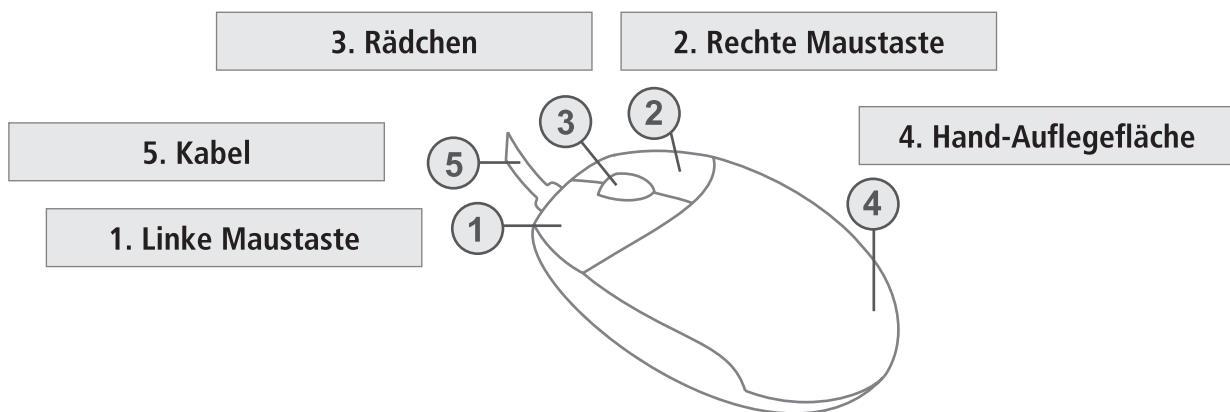


Aufgabentyp:
Zuordnungsaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Schau dir die Bezeichnungen für die Computermaus genau an und löse anschließend das Mäuse-Teekesselchen.



Mäuse-Teekesselchen:

Ordne die richtige Beschreibung den passenden Bezeichnungen per Linie zu!

Mit mir werden die meisten Befehle ausgeführt. Im Internet musst du mich nur einmal anklicken, um einen Link zu öffnen.

Mit mir kannst du ein Programm außerhalb des Internets öffnen. Dazu musst du meine linke Taste der Maus zweimal drücken. Deswegen nennt man mich auch

Wenn du auf mich drückst, öffnet sich ein kleiner Kasten mit einer Auswahlliste für weitere Befehle zum geöffneten Programm.

Mich kannst du mit deinen Fingern auf- und abrollen, um dich auf dem Bildschirm hoch und runter zu bewegen.

Auf mir kannst du deine Hand auflegen.

Doppelklick

Rädchen

Hand-Auflegefläche

Rechte Maustaste

Linke Maustaste

5. Weitsprung leicht gemacht




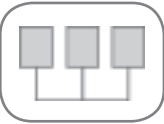





Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Was sind Hyperlinks und woran erkennt man sie?

Aufgabe: Ergänze die Sätze jeweils mit dem richtigen Wort. Kreuze es an und schreibe es in die Lücke. Hinweis: Wenn du die richtige Lösung ankreuzt, ergeben die Silben daneben einen Lösungssatz.

Satz	Auswahl	
 <p>Das Wort Link (kurz für Hyperlink) kommt aus der englischen Sprache und bedeutet</p>	<input type="radio"/> verlaufen <input type="radio"/> verbinden <input type="radio"/> verstecken	Per Ka In
 <p>Damit man sich Internetseiten nacheinander anschauen kann, sind sie miteinander</p>	<input type="radio"/> verklebt <input type="radio"/> verbunden <input type="radio"/> versichert	la pi so
 <p>Links können ganz verschieden aussehen. Beispielsweise steht dann da „weiter“ oder „zurück“, also ein ganzes</p>	<input type="radio"/> Buchstabe <input type="radio"/> Wort <input type="radio"/> Satz	gen tän sen
 <p>Die verlinkten Wörter sind häufig in einer anderen als der übrige Text dargestellt.</p>	<input type="radio"/> Farbe <input type="radio"/> Klasse <input type="radio"/> Technik	Ed Fli Per
 <p>Manche verlinkten Wörter sind auch</p>	<input type="radio"/> unterwegs <input type="radio"/> unterkühlt <input type="radio"/> unterstrichen	der das die
 <p>Ein Link befindet sich manchmal auch hinter einem</p>	<input type="radio"/> Gitter <input type="radio"/> Versteck <input type="radio"/> Bild	singt tanzt se
 <p>Wenn du im Internet den Mauszeiger über den Bildschirm bewegst und er sich in eine verwandelt, befindet sich an dieser Stelle ein Link.</p>	<input type="radio"/> Zunge <input type="radio"/> Hand <input type="radio"/> Katze	burg. gelt. lauf.

Lösungssatz:

.....

7. So öffnest du das Fenster zur Welt









Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Welche Aufgaben haben die Symbole am Bildschirmfenster?

Aufgabe: Lies dir die Sätze durch und kreuze an, ob die jeweilige Aussage richtig oder falsch ist.

	Satz	Richtig	Falsch
	Zum Öffnen des Browsers klickst du das Symbol einmal mit der linken Maustaste an.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Programme wie den Browser öffnest du mit einem Doppelklick auf das Symbol. Dazu musst du zweimal ganz schnell hintereinander die linke Maustaste drücken.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Durch einen Klick mit der linken Maustaste auf das kleine Kreuz am oberen Fensterrand wird das geöffnete Fenster endgültig geschlossen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Ein Klick auf das Doppelfenster-Symbol verkleinert das geöffnete Bildschirmfenster.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Das einfache Fenstersymbol wird zum Vergrößern des geöffneten Bildschirmfensters angeklickt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Über den Strich wird das geöffnete Fenster geschlossen und nach unten an den Bildschirmrand verschoben.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. Die ganze Welt in drei Buchstaben



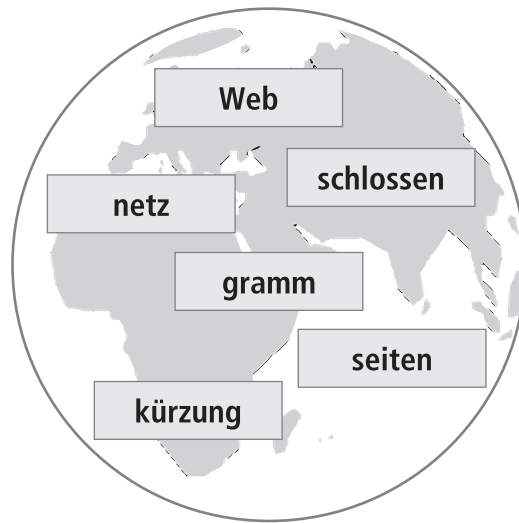
Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Was ist das Internet und was bedeutet WWW?

Aufgabe: Ergänze den Lückentext mithilfe der Weltkugel!



Das Internet ist ein riesiges Computer

An dieses große Computernetz sind ganz viele Computer auf der ganzen Welt ange

Die beiden wichtigsten Dienste im Internet sind elektronische Post, kurz „E-Mail“, und das World Wide

Die Abkürzung „www“ steht auch in den Adressen von Internet wie beispielsweise bei „www.internet-abc.de“.

Zum Anschauen von Internetseiten brauchst du ein spezielles Pro Dieses nennt man Browser.

World Wide Web bedeutet „Weltweites Netz“. Die Buchstaben WWW sind dafür die Ab

9. Eine englische Ladezone



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Was ist ein Download?

Aufgabe: Schreibe die verdrehten Sätze richtig! Du kannst die Satzteile zunächst in der richtigen Reihenfolge nummerieren und sie dann in die Zeilen darunter schreiben.

ein englisches

Wort.

Download ist

herunterladen.

Download

bedeutet

etwas

kannst du dir viele

Angebote auf den

Aus dem Internet

Computer laden.

Bilder herunterladen.

Zum Beispiel

und

kannst du Musikstücke

Dateien

Die heruntergeladenen

Computer gespeichert.

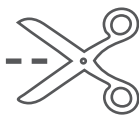
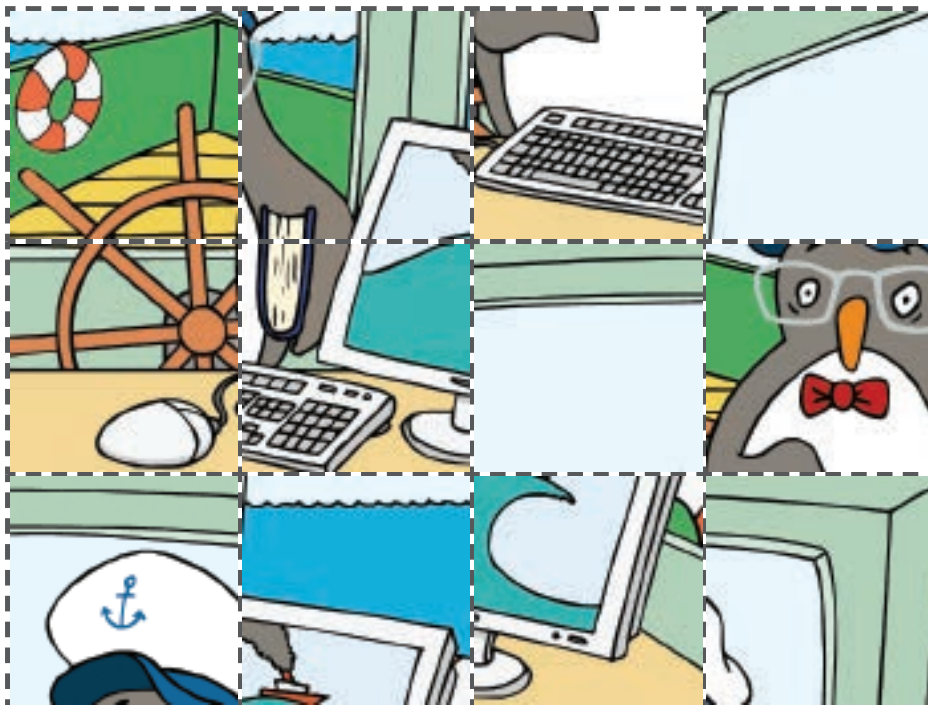
werden auf dem

10. Spiel: „Kapitän Eddie auf großer Fahrt“



Spiel:
Puzzle

Spielanleitung: Das Bild von Kapitän Eddie ist beim letzten Sturm etwas durcheinandergeraten. Sicherlich gelingt es dir, die Puzzleteile wieder richtig zusammenzusetzen! Schneide sie dazu am besten aus.

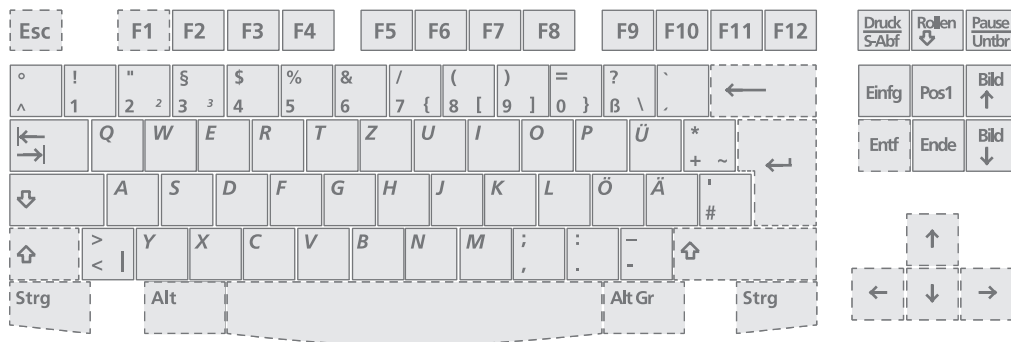


Lösungsblatt 1 zu den Aufgaben













Aufgabe 1:

A	S	U	E	R	B	M	I	N
B	U	L	D	R	R	T	Z	O
M	R	T	Z	A	O	L	P	F
G	F	G	M	X	W	K	A	F
L	E	I	O	H	S	N	K	L
O	N	L	I	N	E	P	J	I
I	N	K	L	L	R	O	V	N
Z	I	E	L	U	L	E	T	E

Aufgabe 2:



Aufgabe 3:

		Die Escape-Taste unterbricht einen Vorgang oder macht ihn rückgängig.		Mit der Eingabetaste wird ein Befehl bestätigt oder eine neue Zeile erstellt.		Durch Drücken der Leertaste bekommst du eine Leerstelle zwischen Buchstaben oder Wörtern.		
		Mit der Entfemaste wird das Zeichen rechts vom Cursor gelöscht.		Die Pfeiltasten bewegen den Zeiger (Cursor) über den Monitor nach oben, unten, rechts und links.		Mit gedrückter Umschalttaste werden Großbuchstaben erzeugt.		Mit der Rücktaste wird das Zeichen links neben dem Mauszeiger (Cursor) gelöscht.
		Über die F1-Taste kann ein Hilfeprogramm aufgerufen werden.	Mit der gedrückten Alt Gr-Taste + Q kann das @-Zeichen geschrieben werden.					

Lösungsblatt 2 zu den Aufgaben

Aufgabe 4:

- Mit mir werden die meisten Befehle ausgeführt. Im Internet musst du mich nur einmal anklicken, um einen Link zu öffnen (linke Maustaste).
- Mit mir kannst du ein Programm außerhalb des Internets öffnen. Dazu musst du meine linke Taste der Maus zweimal drücken. Deswegen nennt man mich auch (Doppelklick).
- Wenn du auf mich drückst, öffnet sich ein kleiner Kasten mit einer Auswahlliste für weitere Befehle zum geöffneten Programm (rechte Maustaste).
- Mit mir kannst du mit deinen Fingern auf- und abrollen, um dich auf dem Bildschirm hoch und runter zu bewegen (Rädchen).
- Auf mir kannst du deine Hand auflegen (Hand-Auflegefläche).

Aufgabe 5:

- Das Wort Link (kurz für Hyperlink) kommt aus der englischen Sprache und bedeutet verbinden.
- Damit man sich Internetseiten nacheinander anschauen kann, sind sie miteinander verbunden.
- Links können ganz verschieden aussehen. Beispielsweise steht dann da „weiter“ oder „zurück“, also ein ganzes Wort.
- Die verlinkten Wörter sind häufig in einer anderen Farbe als der übrige Text dargestellt.
- Manche verlinkten Wörter sind auch unterstrichen.
- Ein Link befindet sich manchmal auch hinter einem Bild.
- Wenn du im Internet den Mauszeiger über den Bildschirm bewegst und er sich in eine Hand verwandelt, befindet sich an dieser Stelle ein Link.
- Der Lösungssatz lautet: **Kapitän Eddie segelt**

Aufgabe 6:

- Das Wort Browser kommt aus der englischen Sprache. Es heißt soviel wie „blättern“ oder „schmökern“.
- Ein Browser ist ein Computerprogramm, mit dem du Internetseiten im WWW (World Wide Web) anschauen kannst.
- Das Programm bekommt man kostenlos von der Firma, bei der man den Internetanschluss bestellt, man nennt sie Provider.
- Es gibt verschiedene Browser. Die bekanntesten Browser sind der Internet Explorer und Mozilla Firefox.
- Über den Browser kannst du mithilfe von Hyperlinks durch das Internet surfen.
- Der Browser ist wie ein Fenster, durch das du ins World Wide Web reinschauen kannst.

Aufgabe 7:

- Zum Öffnen des Browsers klickst du das Symbol einmal mit der linken Maustaste an. (**Falsch**)
- Programme wie den Browser öffnest du mit einem Doppelklick auf das Symbol. Dazu musst du zweimal ganz schnell hintereinander die linke Maustaste drücken. (**Richtig**)
- Durch einen Klick mit der linken Maustaste auf dem kleinen Kreuz am oberen Fensterrand wird das geöffnete Fenster endgültig geschlossen. (**Richtig**)
- Ein Klick auf das Doppelfenster-Symbol verkleinert das geöffnete Bildschirmfenster. (**Richtig**)
- Das einfache Fenstersymbol wird zum Vergrößern des geöffneten Bildschirmfensters angeklickt. (**Richtig**)
- Über den Strich wird das geöffnete Fenster geschlossen und nach unten an den Bildschirmrand verschoben. (**Richtig**)

Aufgabe 8:

- Das Internet ist ein riesiges Computernetz.
- An dieses große Computernetz sind ganz viele Computer auf der ganzen Welt angeschlossen.
- Die beiden wichtigsten Dienste im Internet sind elektronische Post, kurz „E-Mail“, und das World Wide Web.
- Die Abkürzung „www“ steht auch in den Adressen von Internetseiten wie beispielsweise bei „www.internet-abc.de“.
- Zum Anschauen von Internetseiten brauchst du ein spezielles Programm. Dieses nennt man Browser.
- World Wide Web bedeutet „Weltweites Netz“. Die Buchstaben WWW sind dafür die Abkürzung.

Aufgabe 9:

- Download ist ein englisches Wort.
- Download bedeutet etwas herunterladen.
- Aus dem Internet kannst du dir viele Angebote auf den Computer laden.
- Zum Beispiel kannst du Musikstücke und Bilder herunterladen.
- Die heruntergeladenen Dateien werden auf dem Computer gespeichert.

Spiel:

