

Auszug aus der Lernunterlage:

Vorwort

Liebe Eltern, liebe Kindergartenbetreuung!

Computer sind nicht nur ein Spielzeug. Wer mit Betriebssystem und Software richtig umgehen kann, lernt im PC auch einen nützlichen Helfer im Alltag kennen und entdeckt spannende Wissenswelten. Der erste Umgang mit dem PC im Vorschulalter - Informationsaustausch und ständige Erreichbarkeit mittels neuer und digitaler Medien - prägt immer stärker den Alltag von Kindern und Jugendlichen. Lernen mit dem Computer wird zu etwas Selbstverständlichem wie Schultafel und Kreide.

Der verantwortungsbewusste und kompetente Umgang mit Computern, dem Internet und der Software sollte jedem Kind als wichtiger Entwicklungsbaustein zur Verfügung stehen.

Hierzu gibt es auch eine Studie von Prof. Dr. Stefan Aufenanger "Vorschulkinder und Computer".

Umso mehr, als in den kommenden Jahren die Tablet-Klassen in den Schulen immer stärker gefördert werden.

Spielerisch erlernen die Kinder den Umgang mit dem PC und entdecken dabei die einzelnen Bestandteile des Computers sowie deren Funktion.

Die Kinder werden altersgerecht und kenntnispezifisch an den PC herangeführt. Teamgeist wird gefördert, aber keiner darf zu kurz kommen. Deshalb arbeitet jedes Kind an seinem eigenen Computer. Die Kreativität der Kinder ist gefragt, zB. beim Bilder malen, Ordner erstellen, Dateien speichern, uvm. Neueste Computertechnik und Programme sind selbstverständlich.

In diesem Sinne hoffe ich auf eine gute Zusammenarbeit mit viel Spaß und Freude und stehe für Fragen und Wünsche jederzeit zur Verfügung!
Weitere Details finden Sie auch auf meiner website: www.pc-4-kids.at

Wissen ist Vorsprung, besonders für unsere Kinder!

Dieses Heft gehört:

Wie heißt du? Kannst du schon deinen Namen schreiben?

Du kannst hier auch eine Zeichnung machen, wenn du Lust hast.
Oder du malst dein Kindergarten-Zeichen.
So kannst du erkennen, welches dein Heftchen ist!

Diese Teile gehören zum Computer



1



3



5



6



4



2



8

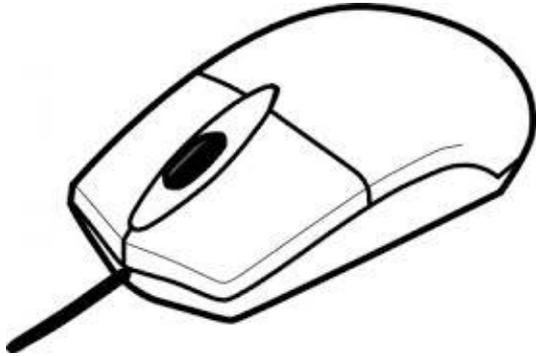


7

- O** der wichtigste Teil : zum Ein- und Ausschalten
- C** anzeigen: das ist der Desktop
- P** damit klickt man etwas an
- M** damit kannst du Buchstaben schreiben
- U** damit kannst du dein Bild oder Text auf Papier bringen
- R** damit kannst du Musik hören
- T** darauf speichert man Informationen
- E** damit kannst du Bilder kopieren

Dein Lösungswort: _ _ _ _ _

Betrachte **deine** Maus genau:



Den Computer einschalten und ausschalten

Suche auf deinem Computer nach **diesem Zeichen**:



Drücke auf den Knopf. Was passiert jetzt?



Der Computer geht an.



Der Computer geht aus.

Mit dem Computer malen

Mit dem Computer kannst du auch **malen**.

Das Programm, das du dazu brauchst, heißt **Paint**.

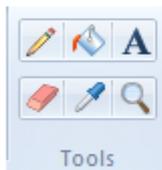
Starte das Programm **Paint**  mit einem **Doppelklick** auf das richtige **Icon!**



Hier kannst du die **Farbe** auswählen.



Hier kannst du die **Form** auswählen.



Hier findest du deine **Werkzeuge**.



Klicke auf das Symbol **Pinsel**.

Probiere aus, was passiert, wenn du diese Schaltfläche benutzt!
Kreuze die richtige Antwort an:



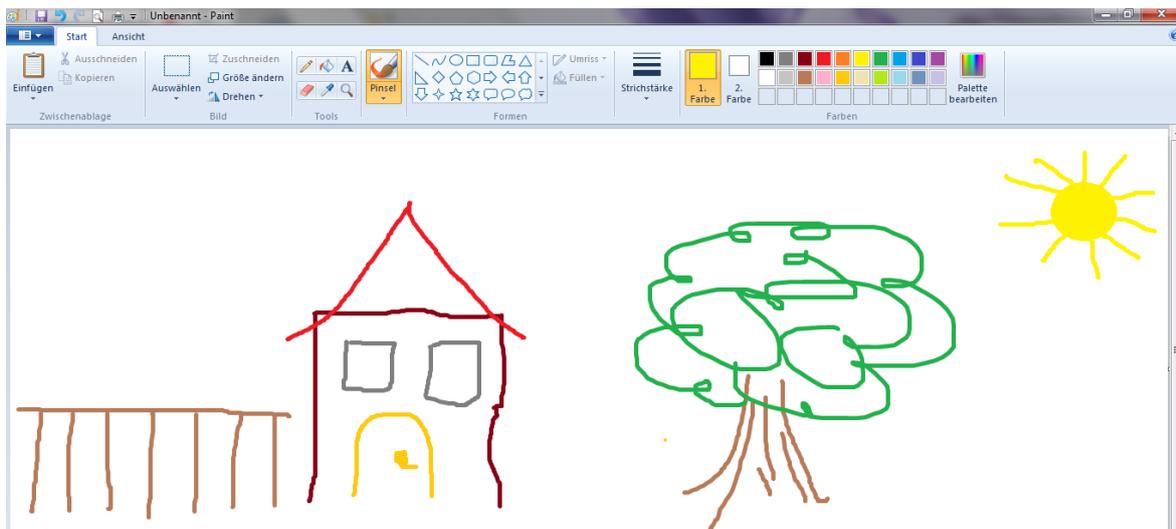
- Damit radiert man. 
- Damit malt man. 

Eine Datei speichern

Um deine Bilder, Geschichten, Zeichnungen,... aufzuheben, kannst du sie als **Datei** in einem Ordner **abspeichern**.

Ich zeige dir hier, wie du das am besten machst!

Nehmen wir an, du hast mit deinem **Zeichenprogramm Paint** ein Haus gezeichnet, und das möchtest du speichern, damit du später weitermalen kannst.



Deine Urkunde

So, jetzt hast du es geschafft! 😊

Zum Abschluss bekommst du **eine Urkunde**, damit du deinen Eltern und Freunden auch zeigen kannst, wie fleißig du warst!

