

1. Veranstaltung (Einführung Hardware & Software, Maus-handhabung, Mausübungen mit Google-Earth)

Lernziele

Am Ende dieser Lerneinheit werden Teilnehmer

Handouts:

- PC-Bestandteile
- Quiz

1. die Bestandteile eines PCs identifizieren und erklären können
2. Peripheriegeräte identifizieren und einordnen können (Ausgabe- und Eingabegeräte)
3. den Computer einschalten und sich anmelden können
4. den Unterschied zwischen Hardware und Software kennen
5. den Desktop und seine Bestandteile kennengelernt haben
6. erste Übungen mit der Maus durchgeführt haben – Klick, Doppelklick, Drag & Drop
7. ein Programm per Doppelklick öffnen können und das Programm wieder schließen können
8. den Computer herunterfahren können

Begrüßung und Einleitung

15 Min

1. Willkommen und Vorstellungsrunde
2. Fragen welche Vorerfahrung und Erwartungen Teilnehmer haben
3. Vorstellung der Lernziele des Kurses
4. Vorstellung der Lernziele für diese Veranstaltung
5. Erklärung des Kursaufbaus / direkte Instruktion und Einzel- und Gruppenarbeit

Warm-Up

1. Was kann ich mit dem Computer alles machen?
2. Vorstellung verschiedener Programme und Möglichkeiten
Textverarbeitung mit WordPad, Präsentationen mit PowerPoint, Bildbearbeitung, Internet

Direkte Instruktion & Vorführung / Runde 1

60 Min

1. Einführung in Hardware (Computer und Peripheriegeräte)
2. Eingabe- und Ausgabegeräte
3. Einführung in die Bestandteile eines PCs an einem ausgedienten Rechner
 - a. Mainboard & Prozessor
 - b. Festplatten und Laufwerke
 - c. Arbeitsspeicher
 - d. Grafikkarte / Soundkarte
 - e. Speichermedien (CD, DVD, Blue-Ray, USB-Stick, Flashkarte)
 - f. Sonstiges an Computer-Zubehör

Pause

15 Min

Gruppenarbeit

15 Min

Teilnehmer arbeiten zusammen an einem Fragebogen zum Thema Hardware
Teilnehmer arbeiten in Paaren
Teilnehmer unterstützen sich gegenseitig
Assessment: Gruppen stellen Ihre Antworten vor.

Direkte Instruktion 2

20 Min

Vorführung am Beamer

Runde 1

(PC /Bildschirme ausgeschaltet - Teilnehmer schauen bei dieser Instruktionseinheit nur zu)

1. Desktop / Symbole / Taskleiste
2. Handhabung der Maus
3. Symbole (Icons) anklicken und bewegen (Drag & Drop)
4. Programmfenster öffnen und schließen

Runde 2

Instruktion wiederholen, während Teilnehmer nachahmen

1. Computer einschalten
2. Übungen mit der Maus
3. Symbole treffen, Symbole über den Bildschirm bewegen
4. Programm per Doppelklick öffnen
5. Programm schließen

Geführte Übung:

25 Min

Teilnehmer arbeiten Individuell

1. Teilnehmer üben mit der Maus (Desktop) – Symbole treffen, Symbole bewegen
2. Programme öffnen per Doppelklick oder Eingabe-Taste
3. Maushandhabung und Übungen im Programm „Google Earth“
4. Programme über die Schaltfläche „X“ schließen
5. Computer herunterfahren

Ende der Veranstaltung

5 Min

Lernziele wiederholen

Vorschau auf nächste Veranstaltung

Anmerkung:

Das Programm „Google Earth“ eignet sich hervorragend als Übungsfläche zur Handhabung der Maus.
Features:

- Ziehen mit gedrückter linker Maustaste (z.B. um die Weltkugel zu rotieren oder die Karte in einer bestimmten Richtung zu bewegen)
- Exaktes Klicken mit linker Maustaste, um z.B. Fotos anzuzeigen
- Ein- und Auszoomen mit Mausekranz
- In ein Suchfeld klicken für die Text-Eingabe
- Hierbei werden auch die verschiedenen Formen des Mauszeigers verdeutlicht (Pfeil/Zeiger, Hand, Text-Cursor usw.)

2. Veranstaltung (Desktop, Fensteraufbau, Programmbedienung)

Handouts:

- Desktop
- Taschenrechner
- Paint.Net

Lernziele

Am Ende dieser Lerneinheit werden Teilnehmer

1. zwischen Betriebssystem und Anwendungsprogramm unterscheiden können
2. das Startmenü verwendet haben
3. die Taskleiste identifizieren und nutzen können
4. mit Fenstern (Programmfenster) umgehen können
5. ein Programm geöffnet und sich an der Programmoberfläche orientiert haben
6. zwei Programme verwendet haben (**Taschenrechner und Paint Net**)
7. eine Datei auf der Festplatte gespeichert haben

Einleitung

16:30

10 Min

Willkommen

Erläuterung der Lernziele für diese Veranstaltung

Kurze Wiederholung der Lerninhalte der letzten Veranstaltung (Folien)

Direkte Instruktion

16:40

45 Min

Runde 1 – Theorie, Schwerpunkt Software (Vortrag mit Folien, Beamer, Whiteboard)

Teil 1 - Computer Software: Theorie – **10 Min**

1. Was ist ein Betriebssystem? Beispiele
2. Welche Aufgaben erfüllt das Betriebssystem?
3. Was ist ein Anwendungsprogramm? Beispiele

Teil 2 – Windows-Grundlagen – **10 Min** – Teilnehmer folgen der Vorführung auf der Leinwand

1. Einführung Desktop, Taskleiste
2. Programme über das Start-Menü finden und öffnen
3. Mit Fenstern arbeiten – Anatomie eines Programmfensters
 - a. Taschenrechner

Teil 3 – Geführte Instruktion – **25 Min** – Instruktion wiederholen, während Teilnehmer nachahmen

1. Programme über das Start-Menü finden und öffnen
2. Mit Fenstern arbeiten – Anatomie eines Programmfensters
 - a. Taschenrechner

Selbständige Übung

17:25

20 Min

Teilnehmer benutzen das Startmenü um den Taschenrechner zu öffnen

Teilnehmer bewegen den Rechner über den Bildschirm

Teilnehmer lösen ein paar Rechenaufgaben

Teilnehmer probieren die verschiedenen Ansichten, die der Rechner bietet

Teilnehmer legen den Rechner auf der Taskleiste ab

Teilnehmer rufen den Rechner über die Schaltfläche auf der Taskleiste wieder auf

Teilnehmer schließen den Taschenrechner

Teilnehmer öffnen Paint.Net über das Startmenü

Paint.Net – Teilnehmer üben - Minimieren, maximieren, schließen

Pause **17:45** **15 Min**

Geführte Instruktion **18:00** **50 Min**

Ein Programm kennenlernen

Wir benutzen das Mal- und Bildbearbeitungsprogramm Paint.Net

Begründung

Sehr gut vergleichbar mit Malen auf realem Papier

Zum besseren Verständnis der Arbeits- und Benutzeroberfläche eines Computerprogramms

Einführung in die Nutzung von Menüs, Optionen, Werkzeugen und Befehlen

Einführung in das Konzept der Eigenschaften von Werkzeugen

Spielerische Übungsmöglichkeit für den Umgang mit der Maus

Konzept der Benennung von Dateien

Speichern von Dateien

1. Vergleiche zum Malen auf realem Papier, vorgefertigte Beispielbilder zeigen
2. Orientierung der Teilnehmer zur Benutzeroberfläche des Programms
3. Menüleiste
4. Werkzeugleiste
5. Farbpalette
6. Papierfläche
7. Konzept der Eigenschaften von den Werkzeugen
8. Nutzen des Pinselwerkzeugs, Einstellen der Pinselstärke, Farben auswählen, malen
9. Formwerkzeuge, Farbfüllwerkzeuge, Fülleffekte
10. Neues Blatt Papier erstellen
11. Bild malen
12. Bild benennen und in der Bilder-Bibliothek speichern

Ende der Veranstaltung **18:50** **10 Min**

Kurze Zusammenfassung der Lerninhalte

- Betriebssysteme & Anwendungsprogramme
- [Windows Grundlagen](#):
- Programme über das Startmenü öffnen
- Fensteraufbau und Handhabung am Beispiel vom Rechner und Paint.Net
- Einführung in das Malprogramm Paint.Net

Vorschau auf die nächste Veranstaltung

Feedback