

Entdeckerkarten

10 Lerneinheiten zur Einführung in die Grundfunktionen des Textverarbeitungs-Programms Word (am Beispiel von Microsoft Word 2000)

1. Meine erste Entdeckungsreise durch Word
2. Mein erster Text mit Word
3. Vom Drucken, Speichern und Öffnen
4. Formatieren will gelernt sein
5. Vom Ausschneiden, Einfügen ... und Rückgängigmachen
6. Ich formatiere eine ganze Seite
7. Dem Fehlerteufel auf der Spur
8. ClipArt: Bilder einfügen und verändern
9. Ein Programm für Schriftkünstler
10. Ein Programm für Zeichenkünstler

Projektkarten

25 Mini-Projekte mit Schreib- bzw. Gestaltungsergebnissen, die einen sinnvollen praktischen Verwendungszweck für Kinder haben

1. **Namensschilder:** Tischkarten für den Vertretungsunterricht selbst herstellen
2. **Schönschreibliste:** Als Übersicht für die Medienecke eine Liste mit allen Word-Schriftarten anlegen
3. **Hieroglyphen:** Mit den Symbolschriften hieroglyphenartig aussehende Texte schreiben
4. **Schreibpyramide:** Einen Pyramiden-Text schreiben und gestalten
5. **Tanzende Buchstaben:** Mit WordArt eine dekorative Buchstabenseite kreativ gestalten
6. **Schicke Namen:** Mit WordArt den eigenen Namen für eine Titelseite kunstvoll formatieren
7. **Hinweisschilder:** Mit dem Word-Zeichnen-Programm Schilder zur Orientierung im Schulgebäude herstellen
8. **Stundenplan:** Mit den Tabellenfunktionen einen veränderbaren Stundenplan gestalten
9. **Briefkopf-Automatik:** Einen eigenen Briefkopf einrichten und mit der Funktion „AutoText“ abspeichern
10. **Selbst gemachtes Briefpapier:** Mit „Seite einrichten“ und „Rahmen und Schattierung“ Vorlagen für persönliche Briefe gestalten
11. **Etiketten:** Mit dem Aufkleber-Assistenten Klebe-Etiketten für Hefte und Schulbücher beschriften
12. **Gutscheine:** Ideenreiche Geschenkgutscheine für verschiedene Gelegenheiten dekorativ ausgestalten
13. **Wortgitter:** Mit den Tabellen-Funktionen ein Wortgitter-Rätsel für andere Kinder zusammenstellen
14. **Einmaleins-Domino:** Ein Lernspiel zum Einmaleins herstellen
15. **Elfchen:** Ein Elfchen-Gedicht schreiben und gestalten
16. **Avenidas:** Ein Avenidas-Gedicht schreiben und gestalten
17. **Akrostichon:** Einen Akrostichon-Text erfinden und die Anfangsbuchstaben ausgestalten
18. **Ausweise:** Einen Presseausweis für die Schuleitung entwerfen
19. **Visitenkarten:** Kärtchen mit Name, Adresse, Telefonnummer und E-Mail-Adresse herstellen
20. **Sticker-Fabrik:** Mithilfe des Aufkleber-Assistenten und der ClipArt-Funktionen lustige Sammelbilder selbst herstellen
21. **Smileys und Co:** Mit dem Zeichnen-Programm Smiley-Gesichter zeichnen und gestalten
22. **Lesezeichen:** Mit dem Zeichnen-Programm fantasievolle Lesezeichen gestalten
23. **Comics aus Figuren:** Mithilfe des Zeichnen-Programms einen Comicstrip mit Sprechblasen und eigenen Fantasiefiguren entwerfen
24. **Geheimschrift:** Eigene Nachrichten mit „Suchen und Ersetzen“ verschlüsseln
25. **Das elektronische Wörterbuch:** Eine Datei mit den eigenen Fehlerwörtern einrichten und die Wörter sortieren