

Fach: Sachunterricht  
Bildungsgang: Primarstufe  
Jahrgänge: 1, 2  
Lernjahr/Lernabschnitt: 1

fächerübergreifend: -



## Die Computermaus

### I VORBEMERKUNGEN

#### Benötigte Materialien:

Verschiedene Computermäuse/eventuell Plüschtier Maus



#### Technische Voraussetzung:

Computer mit Internetzugang, aktivem Flash und eine Desktopverknüpfung:  
<https://www.toniklix.de/tonis-maustraining.html>

#### Kurzbeschreibung/Lernziel:

Du übst auf spielerische Art, den Mauszeiger auf dem Monitor zu bewegen und übst das Klicken mit den Maustasten.

## II KOMPETENZERWERB IM ÜBERBLICK

| Fachkompetenzen<br>(Kerncurriculum Hessen)   | zeigt sich an diesem Aspekt  | Material |
|--|--|----------|
| <p><b>Erkenntnisgewinnung</b></p> <p>Die Lernenden können ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› betrachten und gezielt beobachten.</li> <li>› Informationen sammeln und ordnen.</li> </ul>  | <p>Ich kann ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› erste Einblicke in die Funktionsweise einer Computermaus gewinnen.</li> <li>› die Computermaus bewegen und einen Mausclick beziehungsweise Doppelclick ausführen.</li> </ul>  |          |
| <p><b>Kommunikation</b></p> <p>Die Lernenden können ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› treffende Begriffe und Symbole verwenden.</li> </ul>  | <p>Ich kann ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› die Teile einer Computermaus benennen.</li> </ul>   |          |
| Medienkompetenzen<br>(Praxisleitfaden)   | zeigt sich an diesem Aspekt  | Material |
| <p><b>3 Produzieren und Präsentieren</b></p> <p><b>3.1 Entwickeln und Produzieren</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden.</li> </ul>                 | <p>Ich kann ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› die Teile einer Computermaus benennen.</li> <li>› einschätzen, was ein Mausclick oder ein Doppelclick bewirkt.</li> <li>› eine Computermaus sachgerecht bedienen.</li> <li>› ein Lernprogramm starten und beenden.</li> </ul> |          |
| <p><b>6 Analysieren und Reflektieren</b></p> <p><b>6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen.</li> </ul>  | <p>Ich kann...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› die Teile einer Computermaus benennen.</li> <li>› einschätzen, was ein Mausclick oder ein Doppelclick bewirkt.</li> <li>› eine Computermaus sachgerecht bedienen.</li> <li>› ein Lernprogramm starten und beenden.</li> </ul>  |          |

### Hintergrundinformationen für Lehrende

Neben der Tastatur ist die Maus ein zentrales Eingabegerät des Computers. Die Bedienung der Maus erfordert feinmotorische Fertigkeiten, die eingeübt werden müssen:

#### **Zeigen:**

Durch die Bewegung der Maus folgt der Mauszeiger (Cursor) den Bewegungen auf dem Bildschirm.

#### **Linksklick (klick):**

Die linke Maustaste vereint mehrere Funktionen in einem. Beispielsweise werden damit Symbole und Objekte markiert, Schaltflächen in Programmen betätigt oder Fenster verkleinert oder vergrößert. Dies stellt Ungeübte vor große Herausforderungen, da anfangs das Klicken häufig mit einer kleinen Bewegung der Maus verbunden ist.

#### **Doppelklick (klick klick):**

Mit einem Doppelklick wird beispielsweise ein Programm gestartet.

#### **Klicken und Ziehen:**

Mehrere Symbole oder Objekte mit gedrückter Maustaste markieren, indem man einen Rahmen um sie zieht. Markierte Objekte, Texte oder Symbole können durch „Ziehen und Ablegen“ (Drag and Drop) an einen anderen Ort verschoben oder kopiert werden.

#### **Rechtsklick (klick):**

Mit der rechten Maustaste wird mit dem Mittelfinger in der Regel das Kontext-Menü aufgerufen. Über das geöffnete Menü erscheinen verschiedene Auswahlmöglichkeiten. Mit einem Linksklick wird die getroffene Auswahl bestätigt.

#### **Scroll-Rad:**

Wenn der Inhalt des Fensters größer ist als das Fenster, kann mit dem Scrollrad der Inhalt verschoben werden. Statt der Verwendung des Scrollrads kann auch die Funktion der Bildlaufleiste zum Rollen des Inhalts verwendet werden.

Zur Einführung der Arbeit mit der Maus ist es wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler lernen, die ganze Hand auf die Maus zu legen. Dabei befindet sich automatisch der Zeigefinger über der linken Maustaste und der Mittelfinger über der rechten Maustaste. Geklickt wird in der Regel immer mit dem Zeigefinger, denn beim Halten der Maus befindet sich der Zeigefinger direkt über der linken Maustaste.

Um beispielsweise für Linkshänderinnen und Linkshänder Einstellungen an der Maus vornehmen zu können, bietet das Betriebssystem ein eigenes Einstellungsmenü. Hier kann für Schülerinnen und Schüler gegebenenfalls die Doppelklick-Geschwindigkeit reduziert werden.

Bei Schülerinnen und Schülern mit motorischen Beeinträchtigungen können Spezialmäuse sinnvoll sein. Weitere Informationen für Menschen mit Behinderungen sind bei <https://www.rehadat.de> im Bereich Hilfsmittel zu finden.

## Lehrverlauf

### Planung

#### Überblick/Weltwissen:

Die Schülerinnen und Schüler erlangen die Bedienkompetenz im Umgang mit der Computermaus und lernen die Bezeichnung der einzelnen Bestandteile kennen.

#### Einstieg:

In einer Kiste befinden sich verschiedene alte Computermäuse. Die Schülerinnen und Schüler holen jeweils eine heraus und beschreiben sie.

#### Vorentlastung:

Die Schülerinnen und Schüler können den Computer und Monitor ein- und ausschalten.

### Durchführung

Zunächst sollte der Klick und der Doppelklick ohne Computer auf einer Tischplatte geübt werden. Anschließend wird der Computer gestartet und die vorgegebene Desktopverknüpfung „Tonis Maustraining“ (Online) mit Doppelklick oder Klick/Eingabe die Mausübung gestartet.

#### Alternativen:

Maustraining mit exe Datei (Offline) von <http://blog.medienecken.de/maustraining/> oder <http://www.uhustein.de/lernen/start.swf>

Maustrainer in der Lernwerkstatt (für Fortgeschrittene)

Maustraining für Kinder mit sonderpädagogischem Förderbedarf:

<https://comedison.bildung-rp.de/wabe-i/maus/information-maus.html>

### Überprüfung des Lernzuwachses

„4. Von Tasten und Mäusen – Teil 3“

(Wissen, wie's geht! Handbuch für Lehrerinnen und Lehrer - © Internet-ABC e.V., 2013, Seite 24)

Das gemeinsam mit der Landesanstalt für Privaten Rundfunk und Medien durchgeführte Programm Internet-ABC ist ein fester Bestandteil des Fortbildungs- und Unterstützungsangebots zum Medien-kompetenzaufbau an den hessischen Grundschulen.

### Fortführung/Vertiefung

Die Mausfunktionen können in Verbindung mit einem Spiel oder Bildbearbeitungsprogramm angewendet werden.