

Inhaltsverzeichnis

Einleitung 7

- Zum Gebrauch des Buches 7
- Erläuterungen für Lehrerinnen, Lehrer und Eltern 8
- Danksagung 9
- Struktur der Unterrichtseinheiten 10

Wie Bonni, Logi und Harald im Internet surfen 12

- Das sind sie! 13
- Surfen im Internet 14

Wie das Internet entstanden ist 15

- Zuerst gab es das ARPANET 17
- Datenpakete werden geteilt 19
- Die Nachfolger: das MILNET und das NSFNET 20

Dienste im Internet 21

- Dienste im Internet 23
- Was bietet uns das World Wide Web? 25
- Schnell informieren mit der passenden www-Adresse 26

Ins Internet 27

- Der Weg ins Internet 29
- Mit einem Browser durchs Internet brausen 31
- Die Bedienoberfläche des Internet Explorers 32
- Die Bedienoberfläche des Netscape Communicators 33
- Das Intranet – ein lokales Netzwerk in der Schule 35
- Homepages im World Wide Web 36
- Die Domain – das Erkennungszeichen in einer URL 37
- de – Der Rechner steht in Deutschland 38

Der Aufbau einer Webseite 39

- Im Trainingslager vom World Wide Web 41
- Von einer Homepage zur anderen surfen 43
- Animierte Grafiken und Imagemaps als Links 45
- Webseiten für Kinder 46

Suchmaschinen und Kataloge 47

- Deutsche Suchmaschinen und Kataloge 48
- Mit Suchmaschinen Informationen suchen 49
- Mit Katalogen Informationen suchen 51
- Mit Google auf Hamster-Suche 53
- Auf der Suche nach einem kostbaren Schatz: Wo ist Ottos Kaiserkrone? 55
- Mit Verknüpfungszeichen eine Suche verfeinern 57
- Google – die etwas andere Suchmaschine 59
- Die Blinde Kuh – die Suchmaschine für Kinder 60
- Die Blinde Kuh – Wer steckt dahinter? 61
- Mit altavista Bilder suchen 63
- Vom Thumbnail zum großen Foto 64

Meta-Suchmaschinen 65

- Mit Meta-Suchmaschinen noch mehr finden 67
- Das Suchmaschinen-Spiel „Der Kampf der Such-Roboter“ 69
- Deutsche Meta-Suchmaschinen 70

Lesezeichen oder Favoriten einfügen 71

- Mit Lesezeichen oder Favoriten im Web surfen 73
- Favoriten im Browser speichern 75
- Versteckte Lesezeichen nutzen 77
- Favoriten im Browser bearbeiten und verwalten 78

Ein Foto aus dem Web kopieren und in einen Text einfügen 79

- Ein Foto aus dem WWW kopieren und in einen Text einfügen 81
- Eine Grafik formatieren 83
- Der Umbruch einer Seite 85
- Screenshots erstellen und in Dokumente einfügen 87
- Screenshots für den Kunstunterricht 88

Webseiten ausdrucken 89

- Sich vor dem Druck die Seitenvorschau anzeigen lassen 91
- Papierformate und Seitenränder einstellen 93
- Frames ausdrucken 95
- Internet-Bilder ausdrucken 96

Ein Internet-Bild auf Festplatte speichern 97

- Ein Internet-Bild auf Festplatte speichern 98
- Die Festplatte – ein Speicherplatz für eine Blinde Kuh? 100

Ein Internet-Bild auf Diskette speichern 101

Wie man eine Kuh in die Hosentasche steckt 102

Ein Internet-Bild auf Diskette speichern 103

Web-Grafiken in Grafiken einfügen 105

Ein Sporttrikot mit unterschiedlichen Linien- und Stricharten zeichnen 107

Das Sporttrikot färben und ein Vereinswappen aus dem Web einfügen 109

Fan-Artikel mit AutoFormen und Fülleffekten zum Nachmachen 110

Webseiten auf der Festplatte speichern 111

Eine Webseite komplett speichern 113

Eine Webseite als Webarchiv speichern 115

Nur den Text einer Webseite speichern 116

Eine Tabelle erstellen und mit Web-Grafiken füllen 117

Das Münzen-Rate-Spiel 118

Eine Tabelle für ein Euro-Memory erstellen 119

Die Größe einer Tabelle bestimmen 120

Ausrichtung, Zeilenhöhe und Zellenbreite bestimmen 121

Grafiken aus dem WWW speichern und einfügen 122

Homebanking 123

Mit Homebanking Euro auf ein anderes Konto überweisen 125

Mit PIN und TAN wird alles sicherer 127

Die neuen Euro-Scheine und -Münzen 128

E-Mail – die schnellste Post der Welt 129

Vom Rollmops bis zum Klammeraffen: das @ in verschiedenen Sprachen 130

Geschichte und Geschichten vom Klammeraffen – der Aufbau einer E-Mail-Adresse 131

Die E-Mail-Vorlage von Outlook Express 132

Eine E-Mail schreiben und verschicken 133

Ein Foto ... in Sekunden von Australien nach Europa 134

Eine E-Mail mit einem Foto als Anlage verschicken 135

Eine Partyeinladung mit farbigem Briefpapier 136

E-Mails mit farbigem Briefpapier verschicken 137

Farbiges E-Mail-Papier mit dem Briefpapier-Assistenten 138

Farbiges E-Mail-Papier selbst herstellen 139

Auf eine E-Mail direkt antworten 142

Ein E-Mail-Adressbuch anlegen 142

E-Mail-Ordner im Outlook Express 143

Eigene E-Mail-Ordner erstellen 143
E-Mails weiterleiten 144
E-Mails löschen 144

Im Web spielen und Spiele selbst herstellen 145

Vom Moorhühnerjagen und Schiffeversenken 147
Das Partnerspiel „Der Wilddieb“ – eine Tabelle erstellen und Buchstaben
und Grafiken einfügen 149
Ein Mauer-Quiz herstellen – Wörter hervorheben, ausschneiden und einfügen 151
Flächen und Linien auf exakte Größen formatieren – ein Mühlespiel selbst herstellen 153
Das Euro-Länder-Quiz 155
Spiele für Kinder im World Wide Web 156

Chatrooms und Newsgroups 157

Chatten – nicht nur für Quasselstrippen 158
Newsgroups – das schwarze Brett im Internet 159
Mit Smileys Gefühle verschicken 160

Das Web-Projekt „Klassenfahrt in den Allwetterzoo Münster“ 161

Ein Besuch im Zoo – das Web-Projekt „Klassenfahrt in den Allwetterzoo Münster“ 162
Die Stadt Münster – Wie kommen wir dahin und wo übernachten wir? 163
Zoos im World Wide Web 164
Tierlexika aus dem Web für einen selbst erstellten Zooführer 165

Internet-Surf-Schein 166

Gratulation zum Internet-Surf-Schein 167

Anhang 168

Englische Wörter aus dem Computer- und Internetbereich 168
Logis kleines Internet-Lexikon 171
Register 174