

Digitale Grundbildung – Umsetzungsmöglichkeiten

1. Klasse	5 Workshops zu je 4 Stunden	<ol style="list-style-type: none"> 1. Workshop „Allgemeines Arbeiten mit dem Computer und 10-Finger-Schreibsystem“ 2. Workshop „Grundlagen WORD“ – Textformatierung, Absatzformatierung, Formen 3. Workshop „Grundlagen PowerPoint“ – Gestalten von Folien, Formatierung 4. Workshop „WORD Fortsetzung“ – Grafiken einfügen, Tabellen 5. Workshop „PPT Fortsetzung“ – Grafiken einfügen, Tabellen Übergänge, Animationen
	12 integrative Unterrichtsstunden	Arbeiten mit WORD, PowerPoint, Internetrecherche, Computational Thinking mit Hilfe von Lernkarten und RoboBee-Spiel
2. Klasse	4 Workshops zu je 4 Stunden	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bildbearbeitung mit Gimp oder Photoshop 2. Videogestaltung mit Moviemaker 3. Einführung in Coding mit Scratch 4. Arbeiten mit dem Micro:Bit
	16 integrative Unterrichtsstunden	Arbeiten mit WORD, PowerPoint, Gimp, Moviemaker, Einsatz des Micro:Bit, Computational Thinking, Medienkompetenz, Erweiterung und Fortführung der bis dahin erworbenen Kompetenzen
3. + 4. Klasse	mögliche Workshops	<ol style="list-style-type: none"> 1. Workshop „Grundlagen Excel“ 2. Arbeiten mit Lego League 3. Click & Check – Workshops 4. Workshopstage in Zusammenarbeit mit der JKU 5. 3D-Druck-Workshops im Ars Electronica Center
	2 x 32 integrative Unterrichtsstunden	Arbeiten mit WORD, PowerPoint, Gimp, Moviemaker, Einsatz des Micro:Bit, Computational Thinking, Medienkompetenz, Erweiterung und Fortführung der bis dahin erworbenen Kompetenzen