

## DIGICOMP 4 (Digitale Kompetenzen Grundschule): [www.digikomp.at](http://www.digikomp.at)

Titel	Bereich	U-Gegenstand	Schulstufe	Zeit	Sozialform	mobile
<a href="#">Beispiel 1-04: Zeichne das Internet</a>	1.1	su	1	0,3	ea,pa	
<a href="#">Beispiel 1-05: Ich mach' mir ein Spiel</a>	1.1	su, d	3	1	ga	
<a href="#">Beispiel 1-10: Das ist doch nicht brutal!</a>	1.1	su	2	1	ea,pa,ga	
<a href="#">Beispiel 1-11: Mein Medientagebuch</a>	1.1	su	2	1w	ea,pa,ga	
<a href="#">Beispiel 1-01: Werbung ist cool, oder?</a>	1.2	su,d	3	3-5	pa,ga	
<a href="#">Beispiel 1-02: Im WWW ist immer was los!</a>	1.2	su,d	1	2-3	ea,pa,ga	
<a href="#">Beispiel 1-03: Meine Schätze</a>	1.2	su,d	1	1-3	ea,ga	
<a href="#">Beispiel 1-06: CSI Bilder-Tatort</a>	1.2	su,d	3	1-2	pa,ga	
<a href="#">Beispiel 1-08: 15 Sekunden Ruhm</a>	1.2	su,d	1	0,3	pa,ga	
<a href="#">Beispiel 1-09: Meine Helden IRL und AFK</a>	1.2	su,d	3	1	ea,pa,ga	
<a href="#">Beispiel 1-12 (2015): Sichere Passwörter</a>	1.2	d	3	1	ea,ka	
<a href="#">Beispiel 1-13 (2015): Wer bist du?</a>	1.2	d	3	1-2	ea	
<a href="#">Beispiel 1-07: IT im Leben</a>	1.4	su,d	4	1	pa,ga	
<a href="#">Beispiel 2-01 (2014): Der digitale Arbeitsplatz</a>	2.1	su,d	3	2	ea	
<a href="#">Beispiel 2-02 (2014): Speichermedien</a>	2.1	su	3	1	ea	
<a href="#">Beispiel 2-03: Computer starten und herunterfahren</a>	2.2	su	2	1	ea,ga,pa	
<a href="#">Beispiel 2-04: Hallo, Radio!</a>	2.2	d	1	2	ea,pa	
<a href="#">Beispiel 2-05 (2014): Durcheinander im Tierreich</a>	2.2	su	3	1	ea	
<a href="#">Beispiel 2-06 (2014): Lass uns chatten!</a>	2.2	d,su	3	2	ga	
<a href="#">Beispiel 2-08: Wir sammeln Lesepunkte!</a>	2.2	d	1	0,1	ea	
<a href="#">Beispiel 2-09 (2014): Indianer-News</a>	2.2	su	4	2-3	ga	
<a href="#">Beispiel 2-11 (2015): Bilderrätsel</a>	2.2	d	3	1	ea	
<a href="#">Beispiel 2-12 (2015): 1x1 Profi</a>	2.2	m	2	sj	ea	
<a href="#">Beispiel 2-07 (2014): Schatzsuche</a>	2.3	d	3	fa	pa	
<a href="#">Beispiel 2-10: Ich suche und finde!</a>	2.3	su	2	2	ea,pa,ga	
<a href="#">Beispiel 3-01: Werde ein Laubbaum-Detektiv!</a>	3.1	su	3	2	ea,pa	
<a href="#">Beispiel 3-03: Zeichnen am Computer</a>	3.1	be	3	1	ea,pa	
<a href="#">Beispiel 3-04: Mein bester Freund / Meine beste Freundin</a>	3.1	d	3	1-2	ea,pa	
<a href="#">Beispiel 3-05: Der Flaschengeist</a>	3.1	su	2	1	ea,pa	
<a href="#">Beispiel 3-10: Kannst du schon schreiben?</a>	3.1	d	2	1	ea	
<a href="#">Beispiel 3-11 (2014): Schlafen Tiere im Winter?</a>	3.1	su	3	1	ea	
<a href="#">Beispiel 3-14-mobile (2014): eBook zum Wortfeld "sagen"</a>	3.1	d	2	1-2	ea,pa	x
<a href="#">Beispiel 3-20-mobile (2015): Sprechende Bilderbücher</a>	3.1	d,be	2	2-3	ea	x

<a href="#">Beispiel 3-02: Zahlen werden zu Bildern</a>	3.2	m	3	1	ea	
<a href="#">Beispiel 3-07: Bist du ein Matheprofi?</a>	3.2	m	2	1-2	ea,pa	
<a href="#">Beispiel 3-06: Mittelalter-Quiz</a>	3.3	su	4	1	ea,pa	
<a href="#">Beispiel 3-16 (2015): Rundreise durch Österreich</a>	3.3	su,m	4	1-2	ea,pa	
<a href="#">Beispiel 3-18 (2015): Landeshauptstädte Österreichs</a>	3.3	su	4	1-2	ea,pa	
<a href="#">Beispiel 3-08: Weißt du schon das Neueste?</a>	3.4	d	2	2-3	ea,pa	
<a href="#">Beispiel 3-09: Lasst uns gemeinsam eine Geschichte vertonen!</a>	3.4	d	2	1-2	ga	
<a href="#">Beispiel 3-12-mobile (2014): Wie das Wetter sein kann</a>	3.4	su,d	2	1-2	ea	x
<a href="#">Beispiel 3-13-mobile (2014): Where do you come from?</a>	3.4	e	3	1	pa	x
<a href="#">Beispiel 3-15-mobile (2014): Spiegelbilder</a>	3.4	m	3	1	pa	x
<a href="#">Beispiel 3-17-mobile (2015): Elfchen</a>	3.4	d	2	1	ea	x
<a href="#">Beispiel 3-19 (2015): E-Mails schreiben</a>	3.4	d	3	1-2	ea	
<a href="#">Beispiel 4-01: Knacke den Code!</a>	4.1	su	3	2-3	ea,pa	
<a href="#">Beispiel 4-04: Wie sich ein Computer Bilder merkt</a>	4.1	su,be	3	1-2	pa	
<a href="#">Beispiel 4-08-mobile (2014): Mathesafari</a>	4.1	m	3	1	ea,pa	x
<a href="#">Beispiel 4-06: Kein Problem, Oma Sonnenschein!</a>	4.2	d,su	4	2	ea,pa	
<a href="#">Beispiel 4-03: Fälscherwerkstatt</a>	4.3	d,be	3	2	pa	
<a href="#">Beispiel 4-07-mobile (2014): Experimentieren und forschen!</a>	4.3	su	3	2	pa	x
<a href="#">Beispiel 4-09-mobile (2015): Erklär es mir!</a>	4.3	m	3	1-2	pa	x
<a href="#">Beispiel 4-02: Computerspiele selbst gemacht</a>	4.4	alle	4	3	ea,pa,ga	
<a href="#">Beispiel 4-05: Roboter</a>	4.4	su,d	3	2	ea,pa	
Zusammenfassung © Andreas Lehrbaumer, OÖ, 2016		<a href="http://www.pcv.info/d-programme-schulbezogen/10-digicomp/">http://www.pcv.info/d-programme-schulbezogen/10-digicomp/</a>				