

DIGICOMP 4 (Digitale Kompetenzen Grundschule): www.digikomp.at

Titel	Bereich	U-Gegenstand	Schulstufe	Zeit	Sozialform	mobile
Beispiel 1-02: Im WWW ist immer was los!	1.2	su,d	1	2-3	ea,pa,ga	
Beispiel 1-03: Meine Schätze	1.2	su,d	1	1-3	ea,ga	
Beispiel 1-04: Zeichne das Internet	1.1	su	1	0,3	ea,pa	
Beispiel 1-08: 15 Sekunden Ruhm	1.2	su,d	1	0,3	pa,ga	
Beispiel 2-04: Hallo, Radio!	2.2	d	1	2	ea,pa	
Beispiel 2-08: Wir sammeln Lesepunkte!	2.2	d	1	0,1	ea	
Beispiel 1-10: Das ist doch nicht brutal!	1.1	su	2	1	ea,pa,ga	
Beispiel 1-11: Mein Medientagebuch	1.1	su	2	1w	ea,pa,ga	
Beispiel 2-03: Computer starten und herunterfahren	2.2	su	2	1	ea,ga,pa	
Beispiel 2-10: Ich suche und finde!	2.3	su	2	2	ea,pa,ga	
Beispiel 2-12 (2015): 1x1 Profi	2.2	m	2	sj	ea	
Beispiel 3-05: Der Flaschengeist	3.1	su	2	1	ea,pa	
Beispiel 3-07: Bist du ein Matheprofi?	3.2	m	2	1-2	ea,pa	
Beispiel 3-08: Weißt du schon das Neueste?	3.4	d	2	2-3	ea,pa	
Beispiel 3-09: Lasst uns gemeinsam eine Geschichte vertonen!	3.4	d	2	1-2	ga	
Beispiel 3-10: Kannst du schon schreiben?	3.1	d	2	1	ea	
Beispiel 3-12-mobile (2014): Wie das Wetter sein kann	3.4	su,d	2	1-2	ea	x
Beispiel 3-14-mobile (2014): eBook zum Wortfeld "sagen"	3.1	d	2	1-2	ea,pa	x
Beispiel 3-17-mobile (2015): Elfchen	3.4	d	2	1	ea	x
Beispiel 3-20-mobile (2015): Sprechende Bilderbücher	3.1	d,be	2	2-3	ea	x
Beispiel 1-01: Werbung ist cool, oder?	1.2	su,d	3	3-5	pa,ga	
Beispiel 1-05: Ich mach' mir ein Spiel	1.1	su, d	3	1	ga	
Beispiel 1-06: CSI Bilder-Tatort	1.2	su,d	3	1-2	pa,ga	
Beispiel 1-09: Meine Helden IRL und AFK	1.2	su,d	3	1	ea,pa,ga	
Beispiel 1-12 (2015): Sichere Passwörter	1.2	d	3	1	ea,ka	
Beispiel 1-13 (2015): Wer bist du?	1.2	d	3	1-2	ea	
Beispiel 2-01 (2014): Der digitale Arbeitsplatz	2.1	su,d	3	2	ea	
Beispiel 2-02 (2014): Speichermedien	2.1	su	3	1	ea	
Beispiel 2-05 (2014): Durcheinander im Tierreich	2.2	su	3	1	ea	
Beispiel 2-06 (2014): Lass uns chatten!	2.2	d,su	3	2	ga	

Beispiel 2-07 (2014): Schatzsuche	2.3	d	3	fa	pa	
Beispiel 2-11 (2015): Bilderrätsel	2.2	d	3	1	ea	
Beispiel 3-01: Werde ein Laubbaum-Detektiv!	3.1	su	3	2	ea,pa	
Beispiel 3-02: Zahlen werden zu Bildern	3.2	m	3	1	ea	
Beispiel 3-03: Zeichnen am Computer	3.1	be	3	1	ea,pa	
Beispiel 3-04: Mein bester Freund / Meine beste Freundin	3.1	d	3	1-2	ea,pa	
Beispiel 3-11 (2014): Schlafen Tiere im Winter?	3.1	su	3	1	ea	
Beispiel 3-13-mobile (2014): Where do you come from?	3.4	e	3	1	pa	x
Beispiel 3-15-mobile (2014): Spiegelbilder	3.4	m	3	1	pa	x
Beispiel 3-19 (2015): E-Mails schreiben	3.4	d	3	1-2	ea	
Beispiel 4-01: Knacke den Code!	4.1	su	3	2-3	ea,pa	
Beispiel 4-03: Fälscherwerkstatt	4.3	d,be	3	2	pa	
Beispiel 4-04: Wie sich ein Computer Bilder merkt	4.1	su,be	3	1-2	pa	
Beispiel 4-05: Roboter	4.4	su,d	3	2	ea,pa	
Beispiel 4-07-mobile (2014): Experimentieren und forschen!	4.3	su	3	2	pa	x
Beispiel 4-08-mobile (2014): Mathesafari	4.1	m	3	1	ea,pa	x
Beispiel 4-09-mobile (2015): Erklär es mir!	4.3	m	3	1-2	pa	x
Beispiel 1-07: IT im Leben	1.4	su,d	4	1	pa,ga	
Beispiel 2-09 (2014): Indianer-News	2.2	su	4	2-3	ga	
Beispiel 3-06: Mittelalter-Quiz	3.3	su	4	1	ea,pa	
Beispiel 3-16 (2015): Rundreise durch Österreich	3.3	su,m	4	1-2	ea,pa	
Beispiel 3-18 (2015): Landeshauptstädte Österreichs	3.3	su	4	1-2	ea,pa	
Beispiel 4-02: Computerspiele selbst gemacht	4.4	alle	4	3	ea,pa,ga	
Beispiel 4-06: Kein Problem, Oma Sonnenschein!	4.2	d,su	4	2	ea,pa	
Zusammenfassung © Andreas Lehrbaumer, OÖ, 2016			http://www.pcv.s.info/d-programme-schulbezogen/10-digicomp/			