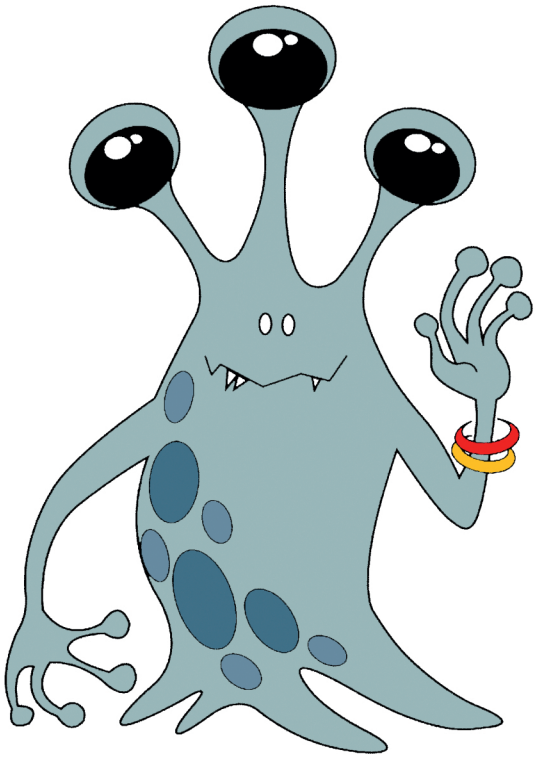


infocafe

wir geben Orientierung in virtuellen Welten

STADT NEU-ISENBURG

Digitaali AG

Medienkompetenz modular vermitteln

Herzlich Willkommen zum WPK Digitaali!

In diesem Kurs für Kinder der dritten bis vierten Klasse soll ein grundsätzliches Verständnis vom Internet, dessen Vor- und Nachteilen und der allgemeinen Bedienung eines Computers vermittelt werden. Gerade letzteres mag überraschen, aber der Erfahrung nach zu urteilen haben die wenigsten Kinder einen Bezug zu einem Internetzugang außerhalb von Apps auf Smartphones und Tablets. Was ein Browser ist oder ein sicheres Passwort ausmacht ist oftmals nicht bekannt. Dieses und weiteres Wissen ist jedoch essentiell, um sich sicher im Internet bewegen zu können.

Das Internet ist aus dem Alltag der Kinder nicht mehr wegzudenken, weshalb Wissen über die Hintergründe der Nutzung und mögliche Gefahren unabdingbar ist.

Der Digitaali-Kurs ist modular aufgebaut und kann nach Belieben angepasst und je nach gegebenen Voraussetzungen der Gruppe und der Ressourcen variiert werden. In den einzelnen Modulen ist zwar eine Reihenfolge vorgesehen, da manches aufeinander aufbaut, jedoch ist auch diese nicht in Stein gemeißelt. Die Anzahl der Kursteilnehmer*innen sollte sich nach der Anzahl der verfügbaren Computerarbeitsplätze richten, damit jedes Kind einen eigenen Zugang hat.

Die benötigten Materialien und Programme stehen im Folgenden immer in dem Ablauf-Dokument, das in dem jeweiligen Modulordner zu finden ist. Dieser Ablaufplan beinhaltet außerdem die vorgesehene Reihenfolge und Anmerkungen bezüglich der Antworten auf die gestellten Fragen. Dadurch kann dieser Kurs auch von Personen ohne Vorkenntnisse durchgeführt werden.

Des Weiteren ist der Kurs an den Stil eines Spiels angepasst. Der persönliche Digitaali jedes Kindes hat einen Charakterbogen, auf dem seine Erfahrung festgehalten wird. Jede erfolgreich bestandene Quest (Aufgabe) gibt Erfahrungspunkte als Belohnung. Meist freuen sich die Kinder über die Level-Ups, so dass diese Erfahrungspunkte als motivierende Token und Steuerungsmittel fungieren.

Zusätzlich kann bei einer unbeliebteren Quest die Anzahl der Punkte erhöht werden, um der Motivation unter die Arme zu greifen! Es kann auch manchmal eine kleine Süßigkeit geben, das ist jedem selbst überlassen.

Es wird angeraten, den Kurs zu zweit durchzuführen, da man im Team besser auf etwaige Schwierigkeiten reagieren und einfach flexibler agieren kann.

Wenn möglich sollte man nicht in demselben Raum beginnen, in dem die PCs stehen, da sie eine hohe ablenkende Wirkung haben.

Alle Materialien stehen unter der CC-BY-SA-4.0.
Sie können je nach Bedarf kopiert und verändert werden. Wem also der Name oder etwas anderes des WPKs nicht gefallen sollte, kann diesen natürlich gerne anpassen.

Inhalt

Herzlich Willkommen zum WPK Digitaali! 1
Inhalt 2
00 – Einführung und Tagebuch 3
01 – Grundlagen 4
02 – Desktophintergrund 6
03 – Suche im Netz 7
04 – Werbung 9
05 – Computervirus 11
06 – Datentransfer 12
07 – Hardware 13
08 – Passwörter 14
09 – Bildrechte 15
10 – Tastatur 17
11 – Zehnfingerschreiben 18
12 – Spieletest 19
99 – Surfschein 20
BNS – Bonusquests 21
Eigene Quests und Schlusswort 21
Impressum 22
Anhang Quests 23

00 – Einführung und Tagebuch

- 00-0_Ablaufplan.pdf
- 00-1_Zeitungsartikel.pdf
- 00-2_Charakterbogen.pdf
- 00-3a_Spielzeitkontrolle.pdf
- 00-3b_Tagebuch.pdf
- 00-4_Digitaalivideo.mp4

Materialien

1x pro Kind	Schnellhefter
1x pro Kind	Zeitungsartikel
1x pro Kind	Charakterbogen
1x pro Kind	Spielzeitkontrolle
2x pro Kind	Tagebuch
	Laptop oder PC zwecks Vorführung des Videos (vergangene Arbeitsergebnisse)
	Bunte Klebepunkte (ca. in Größe der Erfahrungspunkte → EP)

Durchführung

Step 1:	Vorstellungsrunde im Veranstaltungsraum.
Step 2:	Zeitungsartikel gemeinsam lesen und den Schnellhefter austeilen. Falls dieser abhandenkommt, muss selbstständig für Ersatz gesorgt werden.
Step 3:	Charakterbogen austeilen und besprechen. Dieser dient während des gesamten Zeitraums als Deckblatt für den Ordner. Darauf werden die Erfahrungspunkte (EP) festgehalten (Klebepunkte).
Step 4:	Tagebuch wird ausgeteilt und besprochen. Das Tagebuch wird einmal rückwirkend für die letzte Woche vor Beginn gemeinsam ausgefüllt. Dies ist eine wöchentlich wiederkehrende Quest und gibt immer wieder EP. Sollte der Ordner vergessen werden, kann es ein Mal nachgezeigt werden, sonst verfällt der Punkt. Dies gilt nicht bei Krankheit.
Step 5:	Digitaali-Film zeigen (Hier sollten nach Möglichkeit eigene Arbeitsergebnisse verwendet werden, die mit einer vorherigen Arbeitsgruppe erarbeitet wurden).
Step 6:	Fragen klären (evtl. selbst nach Themen fragen, die die Kinder interessieren), EP verteilen und Verabschiedung (An das Ausfüllen des Tagebuchs erinnern!).

01 – Grundlagen

- 01-0_Ablaufplan.pdf
- 01-1a_Questbogen_Browser.pdf
- 01-1b_Arbeitsblatt_Browser.pdf
- 01-2_Questbogen_Links.pdf
- 01-3_BNS_Lesezeichen_im_Browser.pdf

Materialien

1x pro Kind	Tagebuch
	PC mit Internetzugang (Browser)
1x pro Kind	Questbogen *Browser*
1x pro Kind	Arbeitsblatt *Browser*
1x pro Kind	Questbogen *Links*
	Klebepunkte

Durchführung

Step 1:	Begrüßung im Veranstaltungsraum, Besprechung Tagebuch (Verteilung EP).
Step 2:	Mit Kindern überlegen: Was ist das Internet? Ideen festhalten, Austeilen Questbogen *Browser* + Arbeitsblatt *Browser* (kein PC notwendig).
Step 3:	Bearbeitung, anschließende Besprechung der Ergebnisse.
Step 4:	Austeilen Questbogen *Links*, wird noch im Veranstaltungsraum besprochen, anschließend gemeinsam in den PC-Raum wechseln.
Step 5:	Bearbeitungszeit, anschließende Besprechung und Kontrolle der Ergebnisse. Rückschlüsse auf Eingangsfrage und etwaige Fragen klären. Eventuell Vergleich des Internets mit einem Straßennetzwerk. Die einzelnen Adressen sind mit Straßen (Links) miteinander verbunden.
Step 6:	Verteilung Punkte, Austeilen Tagebuch für kommende Woche, Verabschiedung.

Antworten

<u>Questbogen *Links*:</u>
Links erkennt man an: Farblicher Abhebung.
Blau für einen Link, Lila wenn bereits besucht;
Unterstrichen oder anderweitig vom Text abgehoben;
Mauszeiger verändert sich, wenn er über einem Link ist - (quasi fast) immer.
Links sind oft im oder nach einem Text zu finden.
Manchmal sind auch Bilder mit Links versehen.

<u>Zusatzinfo:</u>
Durch die entsprechende Programmiersprache / -möglichkeit können alle diese Erkennungsmerkmale verändert oder gelöscht werden (kann via CSS aber alles überschrieben sein).
Ein QR-Code ist übrigens auch nur ein Link!

Bonus

Zwischen Step 3 und Step 4 kann, wenn gewünscht, die Bonuseinheit zu Lesezeichen im Browser eingefügt werden. Diese ist nicht im Standardablauf vorgesehen, da es sich dabei um eine inzwischen, von Kindern, selten genutzte Funktion handelt.
Lesezeichen in den meisten Browsern funktionieren ähnlich – nicht aber gleich. Wir raten daher dazu die Einheit ggf. auf die eigenen Bedürfnisse hin anzupassen.

---

02 – Desktophintergrund

- 02-0_Ablaufplan.pdf
- 02-1a_Questbogen_Download.pdf
- 02-1b_Digitaalibild.jpg
- 02-2_Questbogen_Desktophintergrund.pdf

Materialien

1x pro Kind	Tagebuch
	PC mit Internetzugang (Browser)
1x pro Kind	Questbogen *Download*
1x pro Kind	Questbogen *Desktophintergrund*
	Paint .NET oder "besserer" Grafiksoftware (zB Gimp, Paintshop, Photoshop etc.) Bei der Verwendung von MS Paint besteht die Chance auf Bildfehler.
	Klebepunkte

Durchführung

Step 1:	Begrüßung im Veranstaltungsraum, Besprechung Tagebuch (Verteilung EP).
Step 2:	Austeilen und Besprechung Questbogen *Download*, Wechsel in den PC-Raum.
Step 3:	Bearbeitungszeit, anschließende Besprechung der Ergebnisse.
Step 4:	Austeilen und Besprechung Questbogen *Desktophintergrund*.
Step 5:	Bearbeitungszeit, abschließende Besprechung der Ergebnisse.
Step 6:	Verteilung Punkte, Austeilen Tagebuch für kommende Woche, Verabschiedung.

Antworten

Questbogen Download:
Das Digitaali hat sich bei den Mitarbeitern (infocafe.org) versteckt.
PaintNet muss vorher auf den Computern installiert werden, beispielsweise von Chip.de (https://www.chip.de/downloads/Paint.NET_13015268.html).

03 – Suche im Netz

03-0_Ablaufplan.pdf
03-1_Questbogen_Suche_BlindeKuh.pdf
03-2_Questbogen_Suchergebnisse.pdf
03-3_Questbogen_Suche_ZootiereAusPapier.pdf

Materialien

1x pro Kind	Tagebuch
	PC mit Internetzugang (Browser)
1x pro Kind	Questbogen *Suche BlindeKuh*
1x pro Kind	Questbogen *Suchergebnisse*
1x pro Kind	Evtl. Questbogen *Suche Zootiere aus Papier*
	Evtl. Drucker, Papier, Buntstifte, Kleber & Scheren
	Klebepunkte

Durchführung

Step 1:	Begrüßung im Veranstaltungsraum, Besprechung Tagebuch (Verteilung EP).
Step 2:	Austeilen und Besprechung Questbogen *Suche BlindeKuh*, Wechsel in den PC-Raum.
Step 3:	Bearbeitungszeit, anschließende Besprechung der Ergebnisse.
Step 4:	Austeilen und Besprechung Questbogen *Suchergebnisse*.
Step 5:	Bearbeitungszeit, anschließende Besprechung der Ergebnisse.
Step 6:	Verteilung Punkte, Austeilen Tagebuch für kommende Woche, Verabschiedung.

Zwischen Step 5 & 6 kann man, wenn noch Zeit ist, den Questbogen *Suche Zootiere aus Papier* durchführen. Dazu werden jedoch noch die angegebenen Materialien benötigt.

Antworten

Questbogen Suche BlindeKuh:

- besonders schönes Bild
- gute Überschrift
- auffällige Schrift

Questbogen Suchergebnisse:
Hier kann der Name der Schule und der Ort selbstverständlich angepasst werden. Außerdem können auch andere Suchmaschinen benutzt und die unterschiedlichen Ergebnisse miteinander verglichen werden.

Was fällt auf?
Je genauer man etwas sucht, desto besser findet man was man sucht!
Man könnte als kurze Übung auch nach einem Märchen (z.B. Rotkäppchen) suchen lassen, ohne den eigentlichen Titel oder ein Wort daraus zu verwenden.

Für die Aufgabe „Suche deine Schule“ sollte tatsächlich „Google“ als Suchmaschine verwendet werden, um eine lebensweltorientierte Situation zu simulieren. Google wird dabei jedoch schon eine gewisse „Vorauswahl“ basierend auf den Standortdaten der genutzten Systeme liefern.

Ein geeignetes Beispiel für die „verfeinerte“ Suche bietet sich mit Hunderassen und Fellfarben an.

---

04 – Werbung

- 04 -1_Questbogen_Werbung1.pdf
- 04-0_Ablaufplan.pdf
- 04-2_Questbogen_Werbung2.pdf
- 04-3a_Material_Bild_DoveEvolution.jpg
- 04-3a_Material_Video_DoveEvolution.mp4
- 04-3b_Questbogen_Werbung3.pdf

Materialien

1x pro Kind	Tagebuch
	PC mit Internetzugang (Browser)
1x pro Kind	Questbögen *Werbung 1* und *Werbung 2*
1x für die Gruppe	Beispiele *3a*
	oder
1x pro Kind	Arbeitsblatt *3b*
	Klebepunkte

Durchführung

Step 1:	Begrüßung im Veranstaltungsraum, Besprechung Tagebuch (Verteilung EP).
Step 2:	Austeilen Questbogen *Werbung 1*, wird noch im Veranstaltungsraum besprochen, anschließend gemeinsam in den PC-Raum wechseln.
Step 3:	Bearbeitung, anschließende Besprechung der Ergebnisse.
Step 4:	Austeilen Questbogen *Werbung 2*.
Step 5:	Bearbeitungszeit, anschließende Besprechung und Kontrolle der Ergebnisse. Dabei dient *3a* als Beispiel (Video und/oder Bild Dove Werbekampagne).
Step 6:	Verteilung Punkte, Austeilen Tagebuch für kommende Woche, Verabschiedung.

Antworten

<u>Questbogen Werbung 1:</u>
Werbung muss, in Deutschland, als Werbung markiert werden.
Als „Werbung“, „Anzeige“ oder etwas Ähnliches.
Werbung macht auf ein Produkt aufmerksam, gibt einen Kaufanreiz für ein Produkt, baut ein Image einer Marke auf oder dient zur Steigerung der Bekanntheit einer Marke.
Im Internet gibt es Werbespots (Videos) oder Werbeanzeigen, die zum Beispiel in den Sozialen Netzwerken als Darstellungen vorkommen.
Internetwerbung wird zielgerichtet eingesetzt, dass heißt, dass nicht jeder Internetnutzer die gleiche Werbung angezeigt bekommt. Je nach Suchverlauf des Browsers und dem Profil bei Google (speichert Informationen über das Nutzerverhalten), werden Werbungen an den Nutzer angepasst.
Im Internet können die Resultate der Werbungen von den Firmen, die die Werbung einstellen, nachvollzogen werden, da das Anklicken der Links und die Mausbewegungen auf die Werbebanner hin, angezeigt werden können.

AIDA – **A**ttention **I**nterest **D**esire **A**ction
Action = Geld

Questbogen Werbung 2:
Es sollen Nutzerdaten abgegriffen werden, die für Werbezwecke verkauft oder eingesetzt werden.

Beispiele 3a:
Insbesondere im Kontext der „Schönheit“ wird massiv (!) nachgeholfen und völlig unrealistische und weltfremde Schönheitsideale erzeugt.

Beispiele 3b:
Der Questbogen sollte an aktuelle Werbungen angepasst werden. Es sollten ein bis drei Beispiele gewählt werden, welche die Kinder kennen, wie beispielsweise der Haribo-Slogan: Haribo macht Kinder froh und Erwachsene ebenso.
Werbung wird, im besten Fall, an dem schriftlichen Hinweis der Werbung erkannt. Ansonsten ist zunächst davon auszugehen, dass alles kostenlose im Internet Werbung ist – bis das Gegenteil bewiesen wurde.

Bonus

Bei Step 5 kann alternativ zu den Beispielen (*3a*) auch das Arbeitsblatt *3b* verwendet und besprochen werden.

---

05 – Computervirus

05-0_Ablaufplan.pdf
05-1_Questbogen_Computervirus.pdf

Materialien

1x pro Kind	Tagebuch
	PC mit Internetzugang (Browser) und Virenschutzprogramm
1x pro Kind	Questbogen *Computervirus*
	Klebepunkte

Durchführung

Step 1:	Begrüßung im Veranstaltungsraum, Besprechung Tagebuch (Verteilung EP).
Step 2:	Austeilen Questbogen *Computervirus*, wird noch im Veranstaltungsraum besprochen, anschließend gemeinsam in den PC-Raum wechseln.
Step 3:	Bearbeitung, anschließende Besprechung der Ergebnisse.
Step 4:	Verteilung Punkte, Austeilen Tagebuch für kommende Woche, Verabschiedung.

Antworten

<u>Questbogen Computervirus:</u>
Virenschutzprogramme sollen Computer vor Viren schützen. Um auch gegen neue Viren gewappnet zu sein müssen sie regelmäßig aktualisiert werden.
Trojaner, benannt nach dem Trojanischen Pferd der Sage, sind Programme, die in ihrer Anwendung zwar nützlich sind, im Hintergrund aber zunächst nicht sichtbare Funktionen ablaufen lassen, die dem Computer großen Schaden zufügen können.

06 – Datentransfer

06-0_Ablaufplan.pdf
06-1_Questbogen_Datentausch.pdf
06-2_Questbogen_USB-Stick.pdf

Materialien

1x pro Kind	Tagebuch
	PC mit Internetzugang (Browser)
	USB-Sticks
1x pro Kind	Questbogen *Datentausch*
1x pro Kind	Questbogen *USB-Stick*
	Klebepunkte

Durchführung

Step 1:	Begrüßung im Veranstaltungsraum, Besprechung Tagebuch (Verteilung EP).
Step 2:	Austeilen Questbogen *Datentausch*, wird noch im Veranstaltungsraum besprochen, anschließend gemeinsam in den PC-Raum wechseln.
Step 3:	Austeilen Questbogen *USB-Stick*.
Step 4:	Bearbeitungszeit, anschließende Besprechung und Kontrolle der Ergebnisse.
Step 5:	Verteilung Punkte, Austeilen Tagebuch für kommende Woche, Verabschiedung.

Antworten

<u>Questbogen *Datentausch:*</u>
Mögliche Antworten: USB-Stick, Speicherkarte, Datenkabel, E-Mail, externe Festplatte, Chats, u.v.m.

<u>Questbogen *USB-Stick*:</u>
Die Schüler*innen speichern die Datei auf dem USB-Stick.

Bonus

Es kann Bezug zu Einheit 5: *Viren und Trojaner* genommen werden. Dann sollte der USB-Stick zunächst auf Viren geprüft werden.

07 – Hardware

07-0_Ablaufplan.pdf
07-1_Questbogen_Hardware.pdf

Materialien

1x pro Kind	Tagebuch
1x pro Kind	Questbogen *Der Computer von Innen*
1x pro Kind	Arbeitsblatt
	Klebepunkte

Durchführung

Step 1:	Begrüßung im Veranstaltungsraum, Besprechung Tagebuch (Verteilung EP).
Step 2:	Austeilen Questbogen *Der Computer von Innen*, wird noch im Veranstaltungsraum besprochen.
Step 3:	Bearbeitung, anschließende Besprechung der Ergebnisse.
Step 4:	Austeilen Arbeitsblatt, ein Computer soll gezeichnet bzw. ausgemalt werden.
Step 5:	Bearbeitungszeit, anschließende Besprechung und Kontrolle der Ergebnisse.
Step 6:	Verteilung Punkte, Austeilen Tagebuch für kommende Woche, Verabschiedung.

Antworten

Questbogen *Der Computer von Innen*:

- Datenträger
- Wechsel-Datenträger (DVD)
- Netzteil
- Mainboard
- Anschlüsse (USB, Netzwerk, etc.)
- CPU-Prozessor
- GPU-Grafikkarte
- RAM-Arbeitsspeicher
- Lüfter und Kabel

Um ein besseres Verständnis für die Technik zu erreichen, könnte den Kindern der Innenraum eines alten Computers gezeigt werden. Wenn keiner vorhanden ist, ggf. in einem Computer(reparatur)geschäft nachfragen.

08 – Passwörter

08-0_Ablaufplan.pdf
08-1_Questbogen_Passwoerter.pdf

Materialien

1x pro Kind	Tagebuch
	PC mit Internetzugang (Browser)
1x pro Kind	Questbogen *Passwörter*
	Klebepunkte

Durchführung

Step 1:	Begrüßung im Veranstaltungsraum, Besprechung Tagebuch (Verteilung EP).
Step 2:	Austeilen Questbogen *Passwörter*, wird noch im Veranstaltungsraum besprochen, anschließend gemeinsam in den PC-Raum wechseln.
Step 3:	Bearbeitungszeit, anschließende Besprechung und Kontrolle der Ergebnisse.
Step 4:	Verteilung Punkte, Austeilen Tagebuch für kommende Woche, Verabschiedung.

Antworten

<u>Questbogen *Passwörter*:</u>

- ✓ mindestens 8 Zeichen
- ✓ Klein- und Großbuchstaben
- ✓ Zahlen
- ✓ Sonderzeichen
- ✓ Merksatz (gut zu merken)

Ein Passwort sollte nicht:

- ✗ der eigene Name, Geburtsdatum, Haustiername sein
- ✗ weitergesagt werden

09 – Bildrechte

09-0 _Ablaufplan.pdf
09-1_Questbogen_Bildrechte.pdf

Materialien

1x pro Kind	Tagebuch
	PC mit Internetzugang (Browser)
1x pro Kind	Questbogen *Bildrechte*
	Klebepunkte

Durchführung

Step 1:	Begrüßung im Veranstaltungsraum, Besprechung Tagebuch (Verteilung EP).
Step 2:	Austeilen Questbogen *Passwörter*, wird noch im Veranstaltungsraum besprochen, anschließend gemeinsam in den PC-Raum wechseln.
Step 3:	Bearbeitungszeit, anschließende Besprechung und Kontrolle der Ergebnisse.
Step 4:	Verteilung Punkte, Austeilen Tagebuch für kommende Woche, Verabschiedung.

Antworten

<u>Questbogen *Bildrechte*:</u>
Wen darf man eigentlich, wann fotografieren?
Jede Person, die du um Erlaubnis gefragt hast. Wenn es um was Größeres geht, braucht man eine schriftliche Genehmigung.

Was darf man mit den Fotos machen?
Speichern. Man darf sie nur jemand anderen zeigen oder Online stellen, wenn man die Person um Erlaubnis gefragt hat.

Welches Bild kann ich als Profilbild nutzen?
Ein Bild, dass du fotografiert hast. Wenn andere Personen mit auf dem Bild sind, musst du sie um Erlaubnis fragen. Wenn du Landschaften fotografierst und Personen als Beiwerk drauf sind, müssen sie nicht gefragt werden.

1. Ich darf jeden einfach so fotografieren.
   - ✗ Falsch!

2. Ich soll immer fragen, bevor ich jemanden fotografiere.
   - ✓ Richtig!

3. Meine Geschwister muss ich nicht fragen.
   - ✗ Falsch!

4. Bilder kann ich mir in der Google Bildersuche herunterladen und diese dann auch verwenden.
   - ✗ Falsch!

5. Bei allen Bildern muss ich immer den Urheber (also den, der das Bild gemacht hat) fragen.
   - ✓ Richtig!

Wie finde ich Bilder, die ich benutzen darf?

CC = Creative Commons (engl. für schöpferisches Allgemeingut),
Auf Wikipedia sind die meisten Bilder lizenzfrei,
Sie werden mit den Kürzeln CC BY-SA abgekürzt,
Creative Commons, BY = (Namensnennung).

---

10 – Tastatur

10-0_Ablaufplan.pdf
10-1_Questbogen_Tastaturzerlegen.pdf
10-2_QWERTZ_Deutschsprachige_Tastatur.png
10-3_QWERTY_Tastennutzung_bei_deutscher_Sprache.png

Materialien

1x pro Kind	Tagebuch
	PC mit Internetzugang (Browser)
1x pro Kind	Questbogen *Tastatur*
1x pro Gruppe	Tastatur
	Klebepunkte

Durchführung

Step 1:	Begrüßung im Veranstaltungsraum, Besprechung Tagebuch (Verteilung EP).
Step 2:	Austeilen Questbogen *Tastatur*, wird noch im Veranstaltungsraum besprochen, anschließend gemeinsam in den PC-Raum wechseln.
Step 3:	Aufteilung in zwei Gruppen, Austeilen einer Tastatur pro Gruppe.
Step 4:	Bearbeitungszeit, anschließende Besprechung der Ergebnisse.
Step 5:	Verteilung Punkte, Austeilen Tagebuch für kommende Woche, Verabschiedung.

Antworten

Questbogen *Tastatur*:

Die alphabetische Anordnung der Tastatur sorgte bei mechanischen Schreibmaschinen dafür, dass sich die Hebel der einzelnen Buchstaben verhedderten. Inzwischen liegen die am häufigsten verwendeten Buchstaben und Buchstabenkombinationen voneinander entfernt, um dieses Verheddern zu vermeiden. Deshalb heißt die heute verwendete Buchstabenanordnung QUERTZ-Tastatur.

11 – Zehnfingerschreiben

11-0_Ablaufplan.pdf
11-1_Questbogen_Zehnfingerschreiben.pdf
11-2_Hinweis_RapidTyping_Download.txt

Materialien

1x pro Kind	Tagebuch
	PC mit Programm „Rapid Typing“
1x pro Kind	Questbogen *Zehnfingerschreiben*
	Klebepunkte

Durchführung

Step 1:	Begrüßung im Veranstaltungsraum, Besprechung Tagebuch (Verteilung EP).
Step 2:	Austeilen Questbogen *Zehnfingerschreiben*, wird noch im Veranstaltungsraum besprochen, anschließend gemeinsam in den PC-Raum wechseln.
Step 3:	Bearbeitung, anschließende Besprechung der Ergebnisse.
Step 4:	Verteilung Punkte, Austeilen Tagebuch für kommende Woche, Verabschiedung.

Antworten

<u>Questbogen *Zehnfingerschreiben*:</u>
Die Kinder üben Zehnfingerschreiben mit dem Programm „Rapid Typing“. Das Programm muss zuvor auf den Computern installiert werden.

Bonus

Die Kinder haben die ersten beiden Übungen im Programm „Rapid Typing“ erfolgreich abgeschlossen und führen weitere Übungen durch.

12 – Spieletest

12-0_Ablaufplan.pdf
12-1_Questbogen_Spieletest.pdf
12-2_Hilfestellungen.pdf

Materialien

1x pro Kind	Tagebuch
	PC mit Internetzugang (Browser bzw. Spielsoftware)
1x pro Kind	Questbogen *Spieletest*
	Klebepunkte

Durchführung

Step 1:	Begrüßung im Veranstaltungsraum, Besprechung Tagebuch (Verteilung EP).
Step 2:	Austeilen Questbogen *Spieletest*, wird noch im Veranstaltungsraum besprochen, anschließend gemeinsam in den PC-Raum wechseln.
Step 3:	Bearbeitung, anschließende Besprechung der Ergebnisse.
Step 4:	Verteilung Punkte, Austeilen Tagebuch für kommende Woche, Verabschiedung.

Antworten

<u>Questbogen *Spieletest*:</u>
Individuelle Antworten möglich!

Bonus

Bei den Hilfestellungen handelt es sich um vier Handreichungen, die von Tobias Miller entwickelt wurden.

99 – Surfschein

- 99-0_Ablaufplan.pdf
- 99-1_Questbogen_Surfschein.pdf
- 99-2_Urkunde_Beispiel.jpg
- 99-2a_Urkunde.psd

Materialien

1x pro Kind	Tagebuch
	PC mit Internetzugang (Browser)
1x pro Kind	Questbogen *Surfschein*
	Klebepunkte

Durchführung

Step 1:	Begrüßung im Veranstaltungsraum, Besprechung Tagebuch (Verteilung EP).
Step 2:	Austeilen Questbogen *Surfschein*, wird noch im Veranstaltungsraum besprochen, anschließend gemeinsam in den PC-Raum wechseln.
Step 3:	Bearbeitung, anschließend werden die Surfscheine gedruckt und verteilt.
Step 4:	Verteilung Punkte, Verteilung Digitaali-Urkunden, Verabschiedung, Abschieds-Wassereis.

Antworten

<u>Questbogen *Surfschein*:</u>
Die Kinder führen den Surfschein durch und erhalten den Ausdruck.

Bonus

Die Kinder machen „die große Variante“ des Surfscheins.

BNS – Bonusquests

Eine Bonusquest ist:

Manchmal hat man mehr Zeit als geplant oder möchte den Ablauf etwas verändern. Dafür sind im Ablauf der *Digitaali AG* diverse Bonusquests vorgesehen.

Eine Bonusquest kann, aber muss nicht, Bonuspunkte geben.

Zum Beispiel geht es bei der Bonusquest *Südfrüchte* darum, dass die Teilnehmenden eine ihnen unbekannte exotische Frucht mit Hilfe des Internets benennen und erforschen sollen. Diese Bonusquest passt am besten zu *Suche im Internet,* kann aber nur durchgeführt werden, wenn man a) Zugang zu exotischen Früchten hat und b) kein Lebensmittelverbot im Veranstaltungsraum herrscht.

Ein anderes Beispiel wäre, wenn es möglich ist, einen Gast einzuladen der spezielle Themen erklären kann bzw. den neugierigen Fragen der Teilnehmenden Rede und Antwort stehen kann. Dafür hatten wir in der Vergangenheit Spieleentwickler aus Frankfurt am Main die einen groben und stark vereinfachten Einblick ist das Arbeitsfeld geben konnten.

Wenn die *Digiaatli AG* öfters durchgeführt wird, lohnt es sich, einen eigenen AG-Trailer zu drehen. In unserer *Einführung* ist ein solches Beispiel vorhanden: Das „Stop Motion“-Video.

Eigene Quests und Schlusswort

Wir raten allgemein dazu, eigene Quests und Bonusquests zu entwickeln, um dem Bedarf der Zielgruppe gerecht zu werden.

Wir legen Ihnen dabei ans Herz, Ihre Materialien ebenfalls mit einer Creative-Commons-Lizenz[1] auszustatten, damit auch andere davon profitieren[2].

Gerne schicken Sie uns Ihre selbst entwickelten Quests an idee@infocafe.org zu, mit einem Vermerk, ob wir Ihre Quests der Materialsammlung beifügen dürfen. Bei Fragen können Sie sich jederzeit an uns wenden.

Cheers, Infocafe

[1] Infos zu Creative Commons, https://de.creativecommons.org/index.php/was-ist-cc/

[2] Wichtiger Hinweis: die Lizenz „NC“, also „nicht kommerzielle Nutzung“, würde leider für jede berufstätige, studentische oder ehrenamtsaufwandsentlohnte Person die Nutzung untersagen, vgl. https://irights.info/artikel/cc-lizenz-kommerziell-nein-danke/7193

Impressum

Infocafe – Medienpädagogische
Jugendeinrichtung der Stadt Neu-Isenburg
Pfarrgasse 29
63263 Neu-Isenburg
Telefon: +49 (0) 6102 209929

www.infocafe.org
E-Mail: infocafe@stadt-neu-isenburg.de

Träger:
Magistrat der Stadt Neu-Isenburg
Hugenottenallee 53
63263 Neu-Isenburg

Projektverantwortung:
Stephan Scholzel
stephan.schoelzel@stadt-neu-isenburg.de
@stschoelzel

Susanne Krakat
susanne.krakat@stadt-neu-isenburg.de
@skrakat

Redaktion:
Lisa-Marie Lorenz
lisa.lorenz@hotmail.de

Bianca Rust
biancarust@yahoo.com

CC-BY-SA 4.0

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz

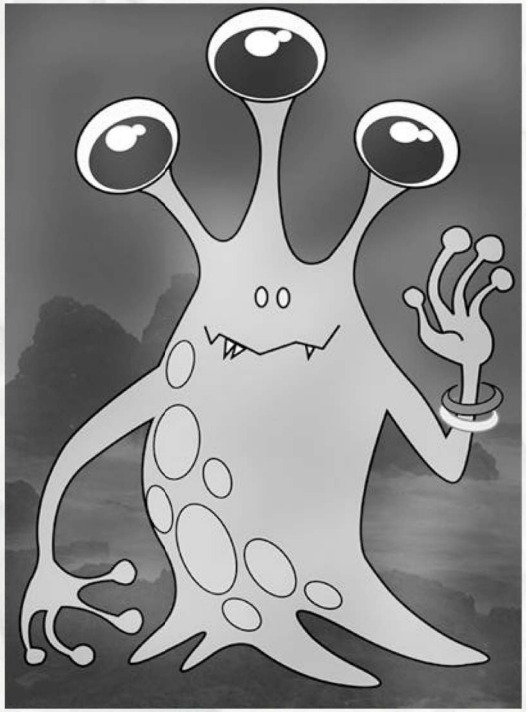
Anhang Quests

Auf den folgenden Seiten finden Sie alle Kopiervorlagen der Questbögen und Arbeitsblätter.

- 00-Einfuehrung_und_Tagebuch
- 01-Grundlagen
- 02-Desktophintergrund
- 03-Suche_im_Netz
- 04-Werbung
- 05-Viren_und_Trojaner
- 06-Datentransfer
- 07-Hardware
- 08-Passwoerter
- 09-Bildrechte
- 10-Tastatur
- 11-Zehnfingerschreiben
- 12-Spieletest
- 99-Surfschein
- BNS - Bonusquests
- Digitaali_Questbogen.pdf
- Questvorlage.docx

Schockierend: Internet macht Digitaalis krank!

Neu-Isenburg **„Können die Kinder des WPK's die knuffigen Außerirdischen noch retten!?"**



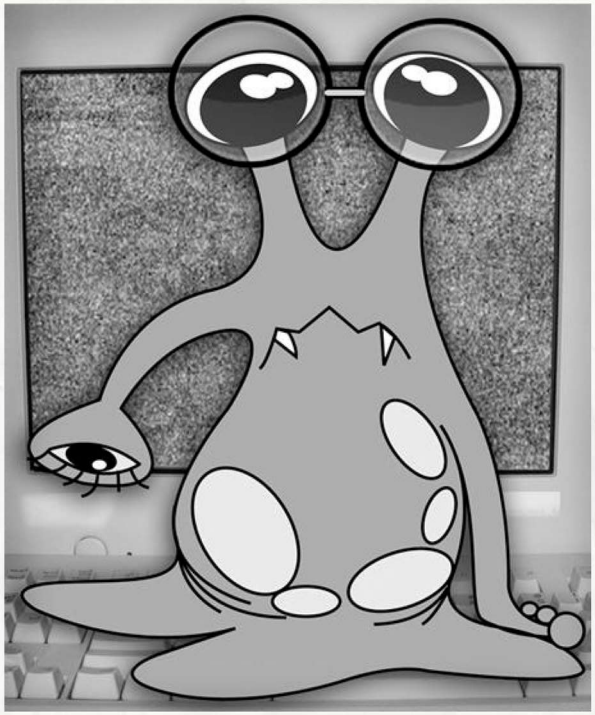
(foto: byg) **Sie kamen in Frieden - ein Digitaali kurz nach der Landung auf der Erde.**

Sie kamen vor langer Zeit aus den Tiefen des Weltalls zu uns: die Digitaalis. Die entdeckungsfreudigen Außerirdischen sind winzig klein und leben seit Jahrhunderten friedlich auf der Erde. Sie lernten unsere Sprache, übernahmen unsere Gewohnheiten und machten vor allem Kindern alles nach. Neugierig erkunden sie deshalb auch das Internet und dies wird ihnen zunehmend zum Verhängnis. Viele Digitaalis verlieren sich tagelang in den virtuellen Welten, sie hängen nur noch am Computer und werden dadurch schwach, kurzsichtig und träge. Forscher haben nun herausgefunden, dass die Digitaalis aussterben werden, wenn sie nicht schnellstens lernen, verantwortungsvoller mit den Verlockungen des Internets umzugehen.

Darum haben sich die Kinder der extra hierfür ins Leben gerufenen „WPK Digitaali" das Ziel gesetzt, die Digitaalis zu retten. „Hilfe zur Selbsthilfe" ist das Motto. Hand in Hand lernen Kinder und Digitaalis in der AG den richtigen Umgang mit dem Computer und dem Internet. Gemeinsam gehen sie auf Entdeckungsreise ins World Wide Web. Jeder Schüler übernimmt die Patenschaft für ein Digitaali und zeigt seinem Schützling in einem Trainingsprogramm wie man sich im Dschungel der Internetangebote zurechtfindet.

Schon nach den ersten Trainingswochen verzeichnen die ExpertInnen vom Infocafe erste Erfolge. Die Digitaalis werden stärker, lernen die vor dem Bildschirm verbrachte Zeit besser einzuschätzen und werden sicherer im Umgang mit den zahlreichen Internetangeboten.

Wenn sich diese positive Entwicklung fortsetzt, müssen wir uns keine Sorgen mehr um die Zukunft der Digitaalis machen.



(foto: byg) **„Kurzsichtig, untrainiert, träge !" So kann die Zukunft aller Digitaalis aussehen, sagen die ExpertInnen vom Neu-Isenburger Infocafe, die sich schon seit Jahren mit den Digitaalis beschäftigen.**

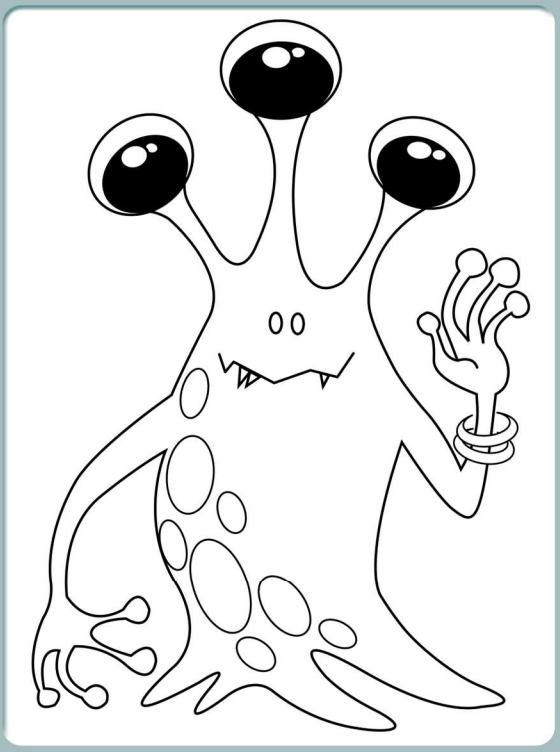
DIGITAALI

NAME:

KLASSE:

ALTER:

WIE HEISST DEIN DIGITAALI?



LEVEL 1

LEVEL 2

LEVEL 3

LEVEL 4

LEVEL 5

LEVEL 6

LEVEL 7

LEVEL 8

LEVEL 9

LEVEL 10

DIGITAALI QUESTBOGEN

Dein Digitaali-Tagebuch

Spielzeitkontrolle: jede Woche 1 Punkt

Wie kommst du an die Punkte für die Spielzeitkontrolle auf dem Charakterbogen für dein Digitaali?

Lege dafür immer, wenn du an Medien sitzt, das Digitaali-Tagebuch neben dich und trage die Zeiten für dein kleines Digitaali ein.

Mit Medien sind digitale Medien gemeint. Dazu gehören der Fernseher, das Handy, das Tablet, das E-Book, der PC oder Laptop und auch alle Konsolen. Sprich: Alles mit einem Bildschirm!

Was hast du in dieser Zeit alles gemacht oder gespielt?

Im Tagebuch kannst du gerne eigene Abkürzungen benutzen. Hauptsache du weißt, was du mit ihnen meinst.
Als Beispiel:
"h" = Stunden
"m" = Minuten
"TV" = Fernsehen
"YT" = YouTube

Und so weiter...

Denk daran:

Deinem Digitaali tut es nicht gut, wenn du an einem Tag zu viel vor dem Bildschirm sitzt.

Mittwoch

Donnerstag

Freitag

Samstag

Sonntag

Montag

Dienstag

DIGITAALI TAGEBUCH

WOCHE:

DIGITAALI QUESTBOGEN

Was ist ein Browser?

1 Punkt

Um im Internet surfen zu können, braucht man ein Programm.

Dieses nennt man Browser, das ist Englisch für „durchsuchen“, „durchstöbern“. Bekannte Browser sind „Chrome“, „Firefox“, „Opera“, „Safari“ oder „Edge“.

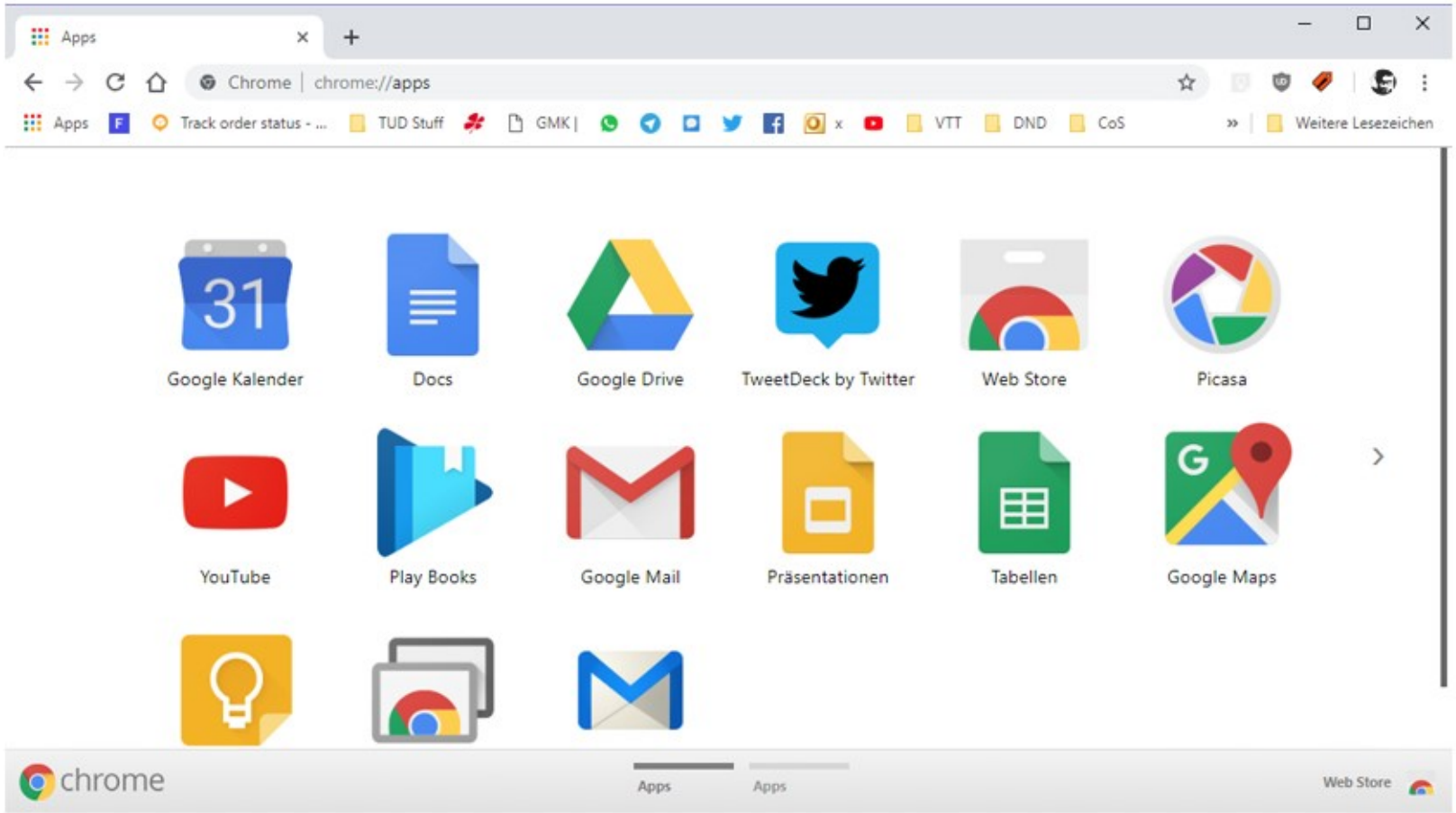
Benutzt hast du einen Browser sicher schon öfter, aber kennst du auch seine wichtigsten Bestandteile?

Hier ist deine Aufgabe:

Ordne auf dem Arbeitsblatt die Begriffe mit Zahlen den richtigen Stellen im Browserfenster zu und verbinde sie mit der richtigen Nummer.

Was ist was im Browser?

1. Adresszeile
2. Scrollbalken
3. Suchfeld
4. Startseite
5. Browserfenster
6. Lesezeichen
7. „Zurück“
8. „Neu laden“



DIGITAALI QUESTBOGEN

Links
2 Punkte

Das Internet („World Wide Web“) besteht aus vielen verschiedenen Webseiten. Sie sind durch „Links“ (engl.: „Verbindung“) miteinander verknüpft. Über Links kannst du dich spielend leicht durchs Web von einer Seite zur Nächsten hangeln.

Hier sind deine Aufgaben:

1. Gehe nun auf die Seite von Wikipedia und schau dir die Webseite gut an.

2. Wo findest du auf der Seite Links?

_____

_____

3. Sind sie leicht zu finden?

_____

_____

4. Woran erkennst du einen Link?

_____

_____

DIGITAALI QUESTBOGEN

Ein Lesezeichen im Browser erstellen

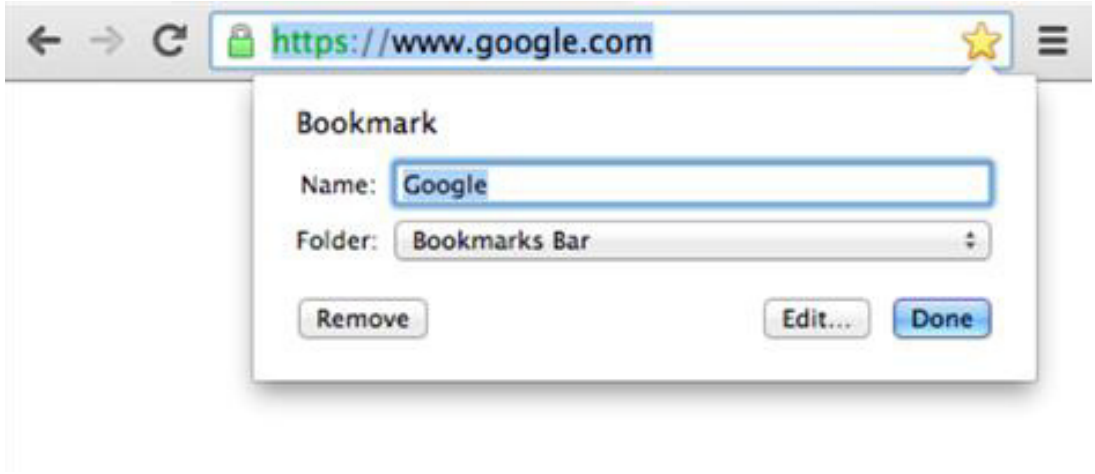
1 Punkt

Neben den Bestandteilen und der wichtigsten Funktion eines Browsers lernen wir heute noch eine weitere Funktion kennen.

Damit man sich nicht alle Adressen von tollen Internetseiten merken muss, gibt es die Möglichkeit „Lesezeichen“ im Browser anzulegen. Mit einem Klick kommst du so direkt zu deinem ‚Favoriten‘.

Hier ist deine Aufgabe:

Erstelle im Browser „Chrome“ ein Lesezeichen für die Suchmaschine „Blinde-Kuh“.



DIGITAALI QUESTBOGEN

Download: „Ein Freund für dein Digitaali“

1 Punkt

Download bedeutet auf deutsch „herunterladen“. Wenn du etwas aus dem Internet herunterlädst, speicherst du Dateien aus dem Internet direkt auf deinem Computer.

Viele Inhalte aus dem Internet darf man sich auf den eigenen Rechner laden. Doch nicht alle sind harmlos! Frage vorher lieber deine Eltern, ob du eine Datei herunterladen darfst.

Hier sind deine Aufgaben:

1. Gehe auf die Webseite „www.infocafe.org“.
2. Irgendwo auf unserer Webseite hat sich das Digitaali versteckt. Finde es!
3. Lade es herunter und speichere es auf deinen Desktop.

DIGITAALI QUESTBOGEN

Dein Digitaali für den Desktop

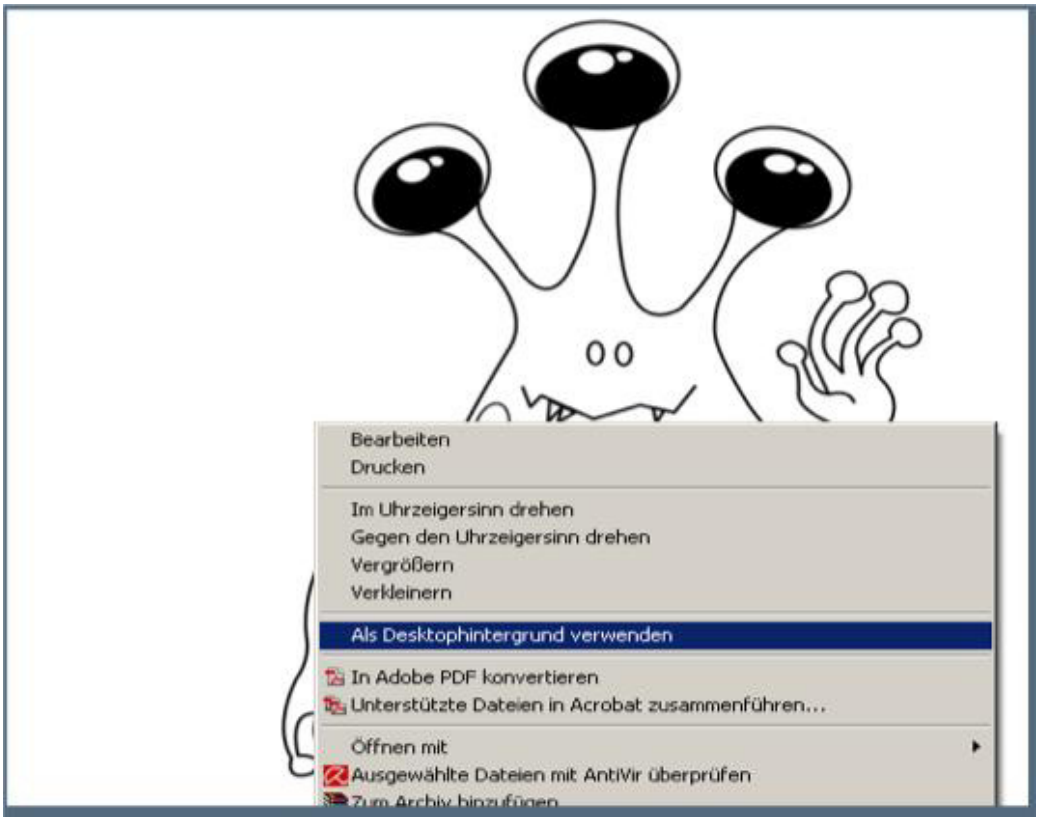
1 Punkt

Wäre es nicht toll, wenn du von deinem Digitaali begrüßt wirst, wenn du den Rechner startest? Heute lernst du, wie man ganz einfach einen Desktophintergrund gestaltet.

Hier sind deine Aufgaben:

1. Auf dem Desktop findest du deine heruntergeladene Datei, die „digitaali.jpg“ heißt. Öffne diese Datei mit dem Bildbearbeitungsprogramm „Paint.NET“ und gestalte dir deinen ganz eigenen Desktop-Hintergrund!

2. Speichere das fertige Bild ab und klicke doppelt auf die Datei. In einem Fenster öffnet sich dein Bild. Du klickst mit der rechten Maustaste darauf und wählst dann „Als Desktophintergrund verwenden“ aus der Liste aus. Und schon ist dein Digitaali auf dem Desktop!



DIGITAALI QUESTBOGEN

Suche im Internet 1

2 Punkte

Unter der Adresse „www.blindekuh.de“ findest du eine Suchmaschine, die extra für Kinder gestaltet wurde.
Je genauer du im Suchfeld eingibst, wonach du suchst, desto passender sind die Ergebnisse, die angezeigt werden.

Hier sind deine Aufgaben:

1. Gehe auf die Seite „blindekuh.de“ und suche dort nach deinem Lieblingstier.
2. Wie viele Ergebnisse bekommst du? _____
3. Schau dir eine Seite genauer an und schreibe auf, warum du gerade diese Seite ausgewählt hast.

   _____

   _____

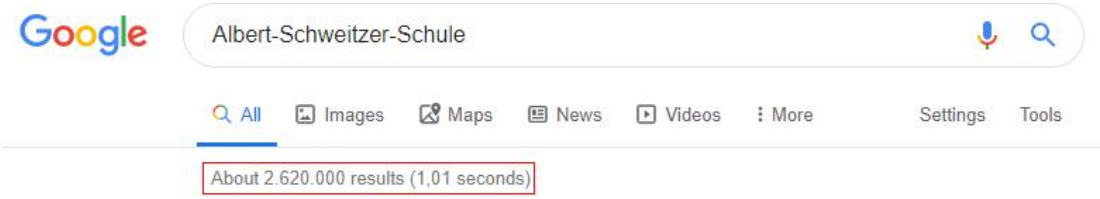
DIGITAALI QUESTBOGEN

Suche deine Schule

1 Punkt

Wenn du bei Google nach etwas suchst, bekommst du ganz viele unterschiedliche Ergebnisse.

Wir haben bei Google.de mal nach der „Albert-Schweitzer-Schule“ gesucht.
Hier sind unsere Suchergebnisse:



Ist eure Schule dabei?

Hier sind deine Aufgaben:

1. Versuche es mal mit „Albert-Schweitzer-Schule + Neu-Isenburg“
2. Was fällt dir auf?

_____

_____

DIGITAALI QUESTBOGEN

Suche im Internet 2

3 Punkte

Du erinnerst dich an die Suchmaschine „www.blindekuh.de“? Je genauer du in die Suchmaschine eingibst, was du suchst, desto eher findest du passende Seiten.

Stell dir vor, du möchtest für dein Digitaali **Zootiere aus Papier** basteln. Eine Vorlage für solche Tiere gibt es doch sicher im Internet.

Hier sind deine Aufgaben:

1. Suche auf der Seite „www.blindekuh.de“ nach Bastelanleitungen für **Zootiere aus Papier**.
2. Folge dem Link zu den Bastelbögen und suche dir ein Tier aus, das du basteln möchtest.
3. Downloade den Bastelbogen und speichere ihn auf deinem Desktop.
4. Drucke den Bogen aus (wie das genau geht, erklären wir dir), male es an und bastel dein Tier!

DIGITAALI QUESTBOGEN

Werbung im Internet - Teil 1

2 Punkte

Gehe auf die Webseite „www.toggo.de“. Hier findest du die Seite von den Fernsehsender SuperRTL.

Warst du auch schon mal auf der Webseite?
Warum bieten die Macher von SuperRTL so eine Seite überhaupt an?

Hier sind deine Aufgaben:

1. Wie erkennst du die Werbung auf der Webseite?

_____

_____

2. Warum klickt man auf Werbung?

_____

_____

3. Welchen Zweck hat Werbung?

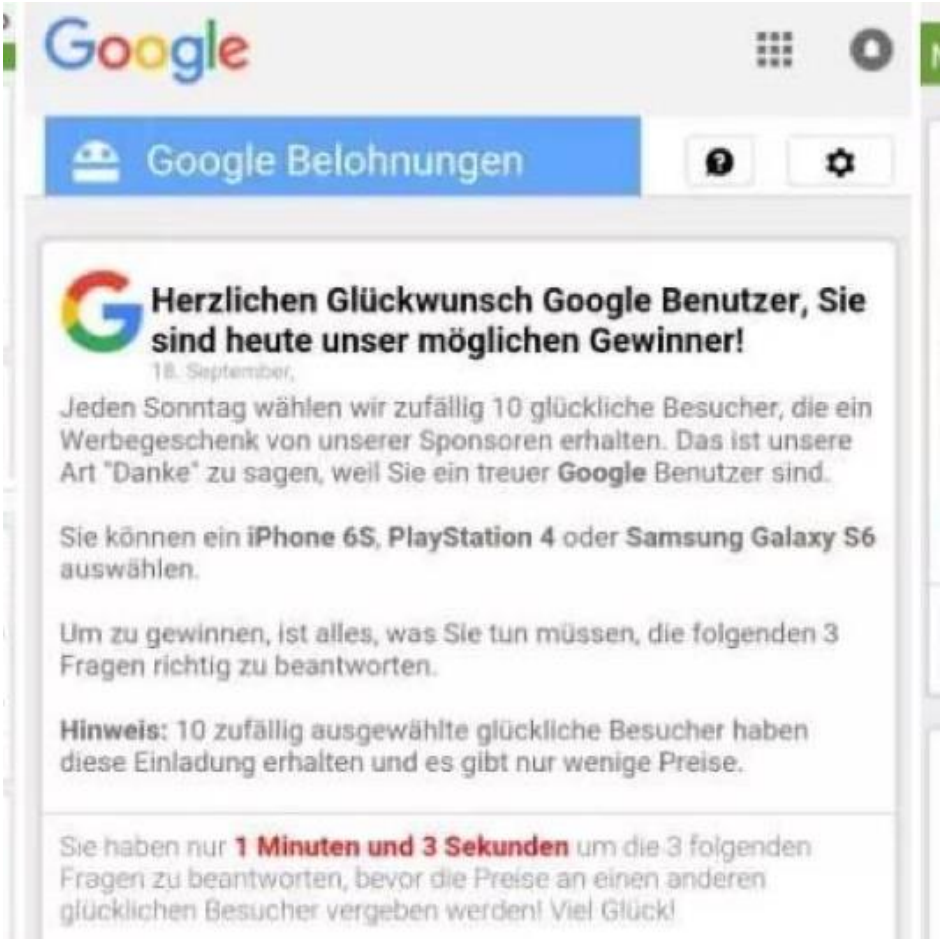
_____

_____

DIGITAALI QUESTBOGEN

Werbung im Internet - Teil 2
1 Punkt

Hast du sowas schon einmal gesehen?



Hier sind deine Aufgaben:

Was ist das? Wie reagierst du darauf? Warum?

_____

_____

_____

_____

DIGITAALI QUESTBOGEN

Werbung im Internet - Teil 3
1 Punkt

Welche Werbung kennst du? Sind die Aussagen darin wahr?

Lidl lohnt sich.

Wie erkennst du Werbung im Internet?

DIGITAALI QUESTBOGEN

Vorsicht Computervirus!

3 Punkte

Haaatschiiii…..
Bestimmt warst du schon einmal krank und der Arzt hat zu dir gesagt, dass du einen Virus hast. Wusstest du, dass Computer auch krank werden können? Sie bekommen zwar kein Fieber oder Husten, aber können langsamer laufen oder deine Daten zerstören.

Wie kann man vermeiden einen Computervirus zu bekommen?

_____

_____

_____

Kennst du die Geschichte von Troja?
Was sind Trojaner und was haben sie mit Viren zu tun?

_____

_____

_____

Was ist eigentlich ein Virus oder Trojaner? Und woher kommen sie?

_____

_____

_____

Hier ist deine Aufgabe:

Prüfe nun deine Dateien mit dem Virenschutzprogramm deines Betriebssystems. Im Falle von Windows kannst du das vorinstallierte Programm „Windows Defender“ benutzen.

DIGITAALI QUESTBOGEN

Dateien tauschen

3 Punkte

Du hast nun dein eigenes tolles Digitaali-Bild!

Doch was, wenn du das Bild an deine Freunde weitergeben oder Zuhause benutzen willst.

Gespeichert ist es in einer Datei auf der Festplatte deines Rechners. Aber wie kommt die Datei von diesem PC auf andere Rechner?

Hier sind deine Aufgaben:

Welche Möglichkeiten gibt es, Dateien von einem PC auf einen anderen zu übertragen?

Schreibe mindestens drei Möglichkeiten auf:

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Eine Datei auf dem USB Stick

1 Punkt

Ganz leicht lassen sich Dateien mit einem USB Stick austauschen. Auf einen USB-Stick passen je nach Speichergröße unterschiedlich viele Daten darauf.

Du kannst ihn mit einem PC über einen USB Anschluss verbinden.

So sehen USB Anschlüsse aus:

Hier ist deine Aufgabe:

Speichere eine Datei von deinem Rechner auf den USB Stick, den du von uns bekommst.

DIGITAALI QUESTBOGEN

Der Computer von Innen

5 Punkte

Heute schauen wir uns einen Computer von innen an!

Welche Bestandteile kennt ihr schon?

Welche Teile machen was?

Gibt es Unterschiede zwischen verschiedenen Computern?

Hier ist deine Aufgabe:

Male einen "funktionierenden" Computer von Innen in dem folgende Dinge sind:

- ☐ Datenträger (Festplatte)
- ☐ Wechsel-Datenträger (DVD)
- ☐ Netzteil
- ☐ Mainboard
- ☐ Anschlüsse (USB/Netzwerk/etc.)
- ☐ CPU - Prozessor
- ☐ GPU - Grafikkarte
- ☐ RAM - Arbeitsspeicher
- ☐ Lüfter & Kabel

DIGITAALI QUESTBOGEN

Passwörter

2 Punkte

Was macht ein Passwort eurer Meinung nach sicher?

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Ein sicheres Passwort ist immer geheim!
Ein Passwort bestehend aus mindestens 4 leicht zu merkenden Wörtern:
„Richtig Hund Tasse Stuhl“

Um dieses Passwort zu entschlüsseln, bräuchte ein Entschlüsselungsprogramm 550 Jahre.

Hier ist deine Aufgabe:

Teste dein neues Passwort noch einmal!

Dazu kannst du folgende Seiten benutzen:

- passwortcheck.datenschutz.ch
- watson.ch
- checkdeinpasswort.de

DIGITAALI QUESTBOGEN

Was ist wo auf der Tastatur?
2 Punkte

Wen darf man eigentlich, wann fotografieren?
Was darf man mit den Fotos machen?
Welches Bild kann ich als Profilbild im Internet benutzen?

Hier sind deine Aufgaben:

Kreuze die richtige Antworten an:

- ○ Ich darf jeden einfach so fotografieren
- ○ Ich soll immer fragen, bevor ich jemanden fotografiere
- ○ Meine Geschwister muss ich nicht fragen
- ○ Bilder kann ich mir in der Google Bildersuche herunterladen und diese dann auch verwenden
- ○ Bei allen Bildern muss ich immer den Urheber (also den, der das Bild gemacht hat) fragen

Wie finde ich Bilder die ich benutzen darf?

_____

_____

_____

_____

_____

DIGITAALI QUESTBOGEN

Was ist wo auf der Tastatur?

1 Punkt

Bestimmt ist dir schon mal aufgefallen, dass die Buchstaben auf einer Computertastatur nicht nach dem Alphabet angeordnet sind.

Warum sind die Tasten dort wo sie sind?

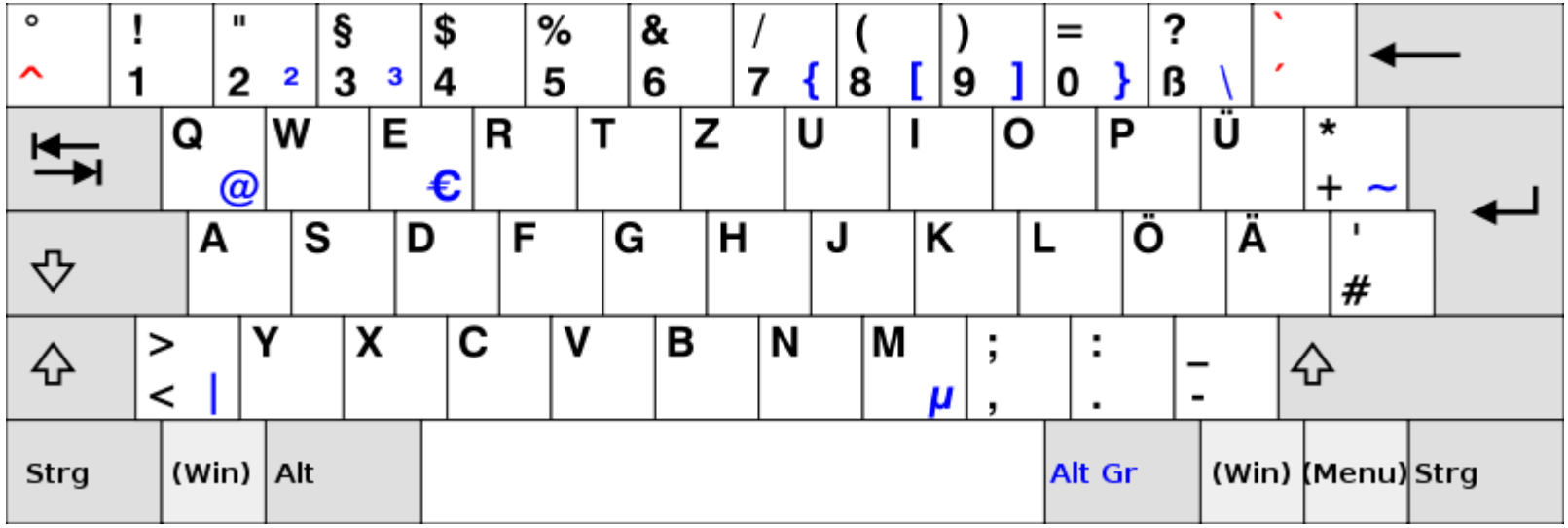
_____

_____

_____

Hier ist deine Aufgabe:

Teilt euch in zwei Gruppen auf.
Jede Gruppe bekommt einen Plan und eine Tastatur sowie die dazu gehörenden Tasten. Schaut euch den Plan an und baut die Tastatur wieder richtig zusammen.


° ^ ! 1 " 2 ² § 3 ³ $ 4 % 5 & 6 / 7 { (8 [ ) 9] = 0 } ? ß \ ` ´
Q @ W E € R T Z U I O P Ü * + ~
A S D F G H J K L Ö Ä ' #
> < | Y X C V B N M µ ; , : . _ -
Strg (Win) Alt Alt Gr (Win) (Menu) Strg

DIGITAALI QUESTBOGEN

Zehnfingertippen mit Rapid Typing

3 Punkte

Du hast bestimmt schon mal jemanden gesehen, der rasend schnell einen Text am Computer geschrieben hat.
So schnell kannst du auch tippen lernen, es gehört nur ein wenig Übung dazu, damit deine Finger blind die richtigen Buchstaben auf der Tastatur finden. Ähnlich, wie bei einem Musikinstrument.

Auf deinem Rechner findest du ein Programm namens „Rapid Typing“ mit dem du das Zehnfingerschreiben lernen kannst.

Hier ist deine Aufgabe:

Starte das Programm „Rapid Typing“ und schließe die ersten beiden Übungen erfolgreich ab.

DIGITAALI QUESTBOGEN

Teste ein Spiel

1 Punkt

Es gibt Computerspiele, die gefallen einem richtig gut.
Doch warum genau magst du ein Spiel und findest ein anderes langweilig?

Dem werden wir heute auf den Grund gehen.

Gemeinsam testen wir ein Spiel und finden heraus, was ein gutes Spiel ausmacht.

Wenn du nichts dagegen hast werden wir deinen Test dann auf der Seite des Infocafes veröffentlichen!

PS

Wenn du nicht weißt wo du Anfangen sollst, es gibt Hilfestellungen die wir dir geben können?

DIGITAALI QUESTBOGEN

Mache deinen Surfschein!

3 Punkte

Nachdem du in der Digitaali AG so viel über Computer und das Internet gelernt hast, ist es an der Zeit, dass du deinen Surfschein machst.

Hier ist deine Aufgabe:

Auf der Webseite „www.internet-abc.de“ findest du unter „Spiel und Spaß“ einen Link zum „Surfschein“.

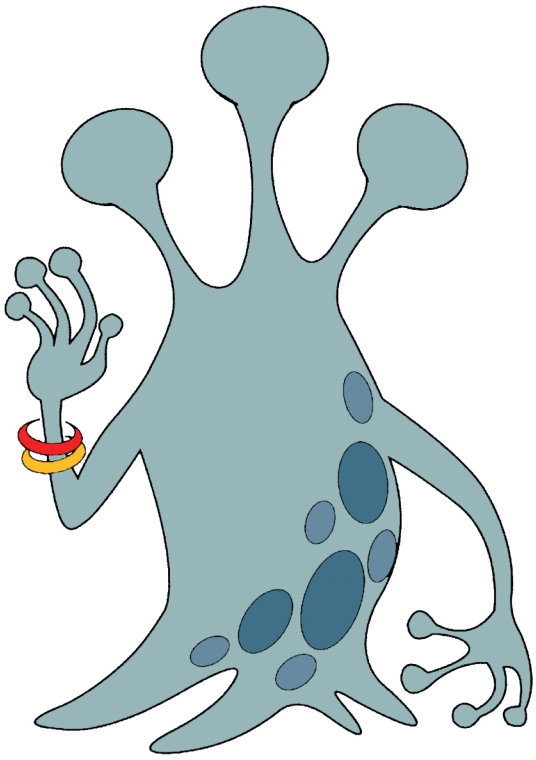
Scrolle dort etwas runter und du findest „die große Variante“ des Surfschein.

Surfschein: Die große Variante

Du hast etwas mehr Zeit und Lust auf Rätsel? Dann probiere mal die große Version des Surfscheins. Auch hier musst du auf allen vier Inseln dein Internetwissen zeigen, um den Surfschein zu bekommen.

Surfschein starten

Löse die Aufgaben und drucke dir am Ende deinen Surfschein aus!



STADT NEU-ISENBURG

infocafe

wir gehen Orientierung in virtuellen Welten

Infocafe Neu-Isenburg
Medienpädagogische Jugendeinrichtung
Pfarrgasse 29
63263 Neu-Isenburg
Telefon: +49 (0) 6102 209929
www.infocafe.org
E-Mail: infocafe@stadt-neu-isenburg.de