

## Inhalt ITG Klasse 5

### Grundlagen zum Umgang mit dem Betriebssystem

3 UStd

- Arbeiten mit dem USB Stick (001)
- Ordnersystem, Ordner anlegen (002, 003)
- Kopieren von Dateien und Dokumenten mit Drag and Drop in zwei Fenstern (004)

### Textverarbeitung

3 UStd

#### 001 Grundlagen

- Lücken in Texten füllen, Format: Unterstreichen (001)
- Zeileneinzug, Zeichenformat (Farbe) (002)
- Format (fett, kursiv), Absatz (003)
- Arbeitsblatt zu Schaltflächen (004)

1 UStd

#### 002 Drag and Drop

- Einführung (001)
- Übungen dazu (Übung 2 - Übung4)

2 UStd

#### 003 Texte formatieren und Grafik einfügen

- Tower als Text für einen Reiseführer formatieren (001)
- Bilder entsprechend auswählen und einfügen (002 + Bildmaterial)
- Tower Bridge als Reiseführertext mit Bildern (003, 004 + Bildmaterial)

2 UStd

#### 004 Tabellen

- Tabelle erstellen: Stundenplan (001)
- Mit einer Tabelle arbeiten: Namensliste (002)

### Internet, Email

3 UStd

#### Kinderbrauser (001)

- Adressen, Homepage
- Suchen und Finden
- Werbung, Spiele, Üble Seiten
- E-Mail, Chat

2 UStd

#### Email

- eigenes Email-Konto bei *web*, *gmx* oder *yahoo* eröffnen
- Adressbuch anlegen

### Zeichenprogramm Paint

3 UStd

- 2 Übungen zur Einführung – Zimmer zeichnen (001)
- Garten der Eltern zeichnen (002)
- Logo für einen Fußballverein erstellen (003)

### Excel

6 UStd

#### Erste Schritte (100)

- Übungen zum Kennenlernen der Excel-Arbeitsblätter, Kennenlernen des Eingabe, Verarbeitung, Ausgabe Prinzips,

einfache Berechnungen über Addition und Multiplikation (101, 102)

- komplexere Übungen mit Zwischenschritten (103, 104)

1 UStd

#### Anwendungen (200)

- Bahnhofskiosk (001)
- Zahlenrätsel (002)

2 UStd

#### Diagramme (200)

- Balkendiagramme - einfache Diagramme erstellen (001)
- Diagramme mit Grafiken hinterlegen (002 +Bildmaterial)
- Balkendiagramm und Kreisdiagramm vergleichen – Umfrage zu Lieblingsmusik (203)

### Powerpoint

2 UStd

#### einfache Folienpräsentation

- Überschrift, Bild einfügen, Textbox einfügen
- erste Schritte – Tierpräsentation (001)
- Tierpräsentation über mehrere Folien (002 +Bildmaterial + Textmaterial)

1 UStd

#### Hyperlinks

- Inhaltsverzeichnis zur „Tierpräsentation“ über aktive Schaltflächen

1 UStd

#### Animationen

- Animationen hinzufügen

### Algorithmik

#### 000 Karl der Roboter

- Programm installieren

1 UStd

#### 001 Anweisungen

- Roboter per Hand bewegen (001 +Programme, 002 , 003)

2 UStd

#### 002 automatische Anweisungsausführung (Programme)

- Karl baut eine Treppe (003 +Programm)
- Karl legt eine Reihe Ziegel (004 +Programm)
- Aufgaben (005, 006)

#### 003 Wiederholungen

1 UStd

- **001 feste Anzahl von Wiederholungen**
  - Karl geht mehrer Schritte und legt Ziegel (001-003)

1 UStd

- **002 bedingte Wiederholungen**

- Übungen und Stapel umsetzen (001)
- Labyrinth (002)
- Balancieren (003)

## Inhalt ITG Klasse 6

### Textverarbeitung

5 UStd

#### 005 Projekt zur Textverarbeitung, Tabellen, Paint – Eröffnung eines Landgasthofs

- Brief von der Tante, Brief an den Notar, Sanitärbetrieb (001-004, +Powerpoint)
- Name und Logo (101, *Umgang mit Paint*)
- Werbeanzeige (102, Bilder, Text)
- Speisekarte entwerfen (201, *Tabellen*)

1 UStd

#### 006 Rechtschreibung und Silbentrennung

- Einführungstext (001)
- 3 Übungstexte (002-004)

2 UStd

#### 007 Eine Fotostory (Bildmaterial)

- Fotostory I - Im Museum: Einfügen von Bildern, Arbeiten mit der Zeichenleiste (001)
- Fotostory II – Eine Story anlegen (002)

### Zeichenprogramm Paint

3 UStd

#### Microsoft Paint (oder anderes Programm)

- Bilder bearbeiten (Element löschen)
- Bilder zuschneiden
- Ausschnitte kopieren, klonen

### Excel

3 UStd

#### 300 Wenn-dann Anweisung

- Wenn-dann Anweisung (Anwendbarkeit steht dabei im Vordergrund, Wenn-dann soll als sinnvoll im Anwendungsbereich kennengelernt werden)
- Vokabeltrainer, Rechentrainer, mag. Quadrat (001)
- Wer wird Millionär (eigenes Spiel erstellen) (002)

1 UStd

#### 400 Stochastik und Würfeln

- Würfelspiel - Zufallsfunktion (001)

2 UStd

#### 500 Wachstum (Formeln kopieren, relative Zellbezüge)

- Im Vordergrund steht das Kopieren von Formeln und relative Zellbezüge
- Flächenwachstum (Rechteck) (001)
- Volumenwachstum (Quader) (002)
- Punktfolgen (003)

### Powerpoint

2 UStd

#### 300 Bilder bearbeiten und beschriften

- Kommentare und Autoformen, Bilder zuschneiden (Kirchen in Koblenz) 003

2 UStd

#### 400 Hyperlinkstrukturen

- Lernadventure (Hyperlinks, Schleifen) 004

### Mindmanager

4 UStd

#### Mindmap erstellen

- erste Schritte, Städte am Rhein (001, 002)
- Pyramiden von Gizeh 002

3 UStd

#### Mindmap als Entwurfsform für andere Darstellungsformen

- Mindmap als Vorstufe der Umsetzung (strukturegebender Vorentwurf)
- Mindmap → Folienpräsentation (Pyramiden als Folienpräsentation umsetzen)
- Mindmap → schriftl. Referat

### Algorithmik

6 UStd

- algorithmische Grundstrukturen mit Kara, dem Marienkäfer
- grafische Steuerung über Zustandsmodell

### Internet, Email

3 UStd

#### Suchen und bewerten im Internet

- (Suche mindestens 3 Seiten im Internet, auf denen Angela Merkel positiv / negativ dargestellt ist)