










# Checkliste PC-Raum

MEDIENKOMPETENZ  
- ENTWICKLUNG  
KLASSE 1

Patenaktion  
mit den 4. Klassen
















## ERSTE REGELN

*Mein Patenkind weiß, dass es...*

-    im PC-Raum nichts essen und trinken darf.
-    sich die Hände vorher wäscht.
-    sich ruhig und rücksichtsvoll verhält.










## ANMELDEN PC

*Mein Patenkind kann...*

-    den PC anschalten.
-    den Bildschirm anschalten.
-    sich am PC anmelden, das Passwort an der Tastatur eingeben.
-    den Mauspfleil mit der Maus kontrollieren.
-    links auf etwas klicken mit der Maus.















## ABMELDEN

*Mein Patenkind kann...*

-    den PC ausschalten.
-    den Kopfhörer ordentlich über den PC hängen.
-    am Ende den Stuhl ranschieben und alles ordentlich hinterlassen.










## HARDWARE

*Mein Patenkind kann...*

-    zeigen, was der Bildschirm/Monitor ist.
-    zeigen, was der PC (Personal Computer) ist.
-    zeigen, was die Maus ist.
-    zeigen, was die Tastatur ist.
-    zeigen, was der Kopfhörer ist.

## ANMELDEN LERNWERKSTATT

*Mein Patenkind kann...*

-    sich bei der Lernwerkstatt 9 anmelden.
-    seinen Namen zur Anmeldung an der Tastatur eingeben.
-    sich aus der Lernwerkstatt ausloggen über das Tür-Symbol

**TEAM**