

## Modul 4 „Digitale Kompetenz für Menschen mit geringer Literalität“, 10.11.2021

### Thema: „Lern- und Spielesoftware“

Begrüßung mit dem „Hühnerhof“ (siehe MIRO-Protokoll)

Erläuterung der unterstützenden Online-Software: „[Kurze Links](#)“

Vorstellung von (digitalisierten) Methoden der Grundbildung mit der Software: „[MIRO](#)“  
(siehe MIRO-Protokoll)

Vorstellung und Übung des Online-Tools: „[Mentimeter](#)“

Vorstellung und Übung der Spiel- und Lernsoftware: „[Beluga](#)“

Vorstellung und Übung der Online-Spiel- und Lern-Software: „[Scribli.io](#)“

Vorstellung und Übung der Online-Spiel- und Lern-Software: „[Gartic Phone](#)“

Vorstellung und Übung der Online-Spiel- und Lern-Software: „[Stadt | Land | Fluss](#)“

Seminarauswertung mit dem Online-Tool: „[Wheel Decide](#)“

Kleine besprochene Tipps & Tricks:

[Tastenkürzel \(„Shortcuts“\) für die Windows-Nutzung](#)

[Tastenkürzel \(„Shortcuts“\) für die meisten Office-Anwendungen \(Word, Excel\)](#)

[Tastenkombination, um Ansichten zu vergrößern/zu verkleinern](#)

[Bildschirm teilen/splitten](#)

[Film zum Thema Grundbildung](#) (das Passwort ist per [E-Mail](#) zu erhalten)