

1

2

3

4

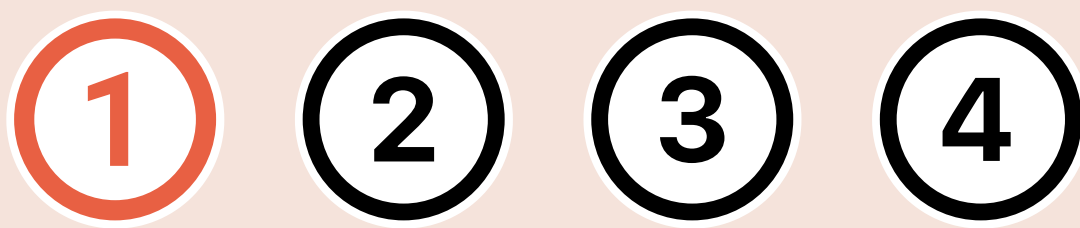
# TABLET WORKSHOP ABSCHLUSSTEST



Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

Los geht's



# Aufgabe 1

Fülle den Lückentext in Handschrift aus. Nutze die folgenden Wörter:

*spielen, Schule, Regeln, Tablets, Unterricht, Lehrer*

\_\_\_\_\_ sind tolle Geräte, die in der Schule sehr nützlich sein können. Sie können dabei helfen, Aufgaben zu lösen, Informationen zu suchen und vieles mehr. Aber es ist wichtig, dass wir sie richtig benutzen, damit wir in der \_\_\_\_\_ gut lernen können.

Wenn wir Tablets im \_\_\_\_\_ verwenden, sollten wir uns darauf konzentrieren, was der \_\_\_\_\_ sagt und uns nicht von unnötigen Dingen ablenken lassen.

Es ist auch wichtig, dass wir aufpassen, was wir auf unseren Tablets machen. Wir sollten nur Dinge tun, die uns beim Lernen helfen und nicht \_\_\_\_\_ oder etwas tun, was nicht erlaubt ist.

Wenn wir uns an diese \_\_\_\_\_ halten, können wir die Tablets effektiv und sicher im Unterricht nutzen und viel lernen. Lasst uns also gemeinsam dafür sorgen, dass wir sie richtig benutzen!



## Aufgabe 2

Zeichne:

1. ein schwarzes Viereck
2. einen roten Kreis
3. ein blaues Dreieck
4. ein grünes Quadrat

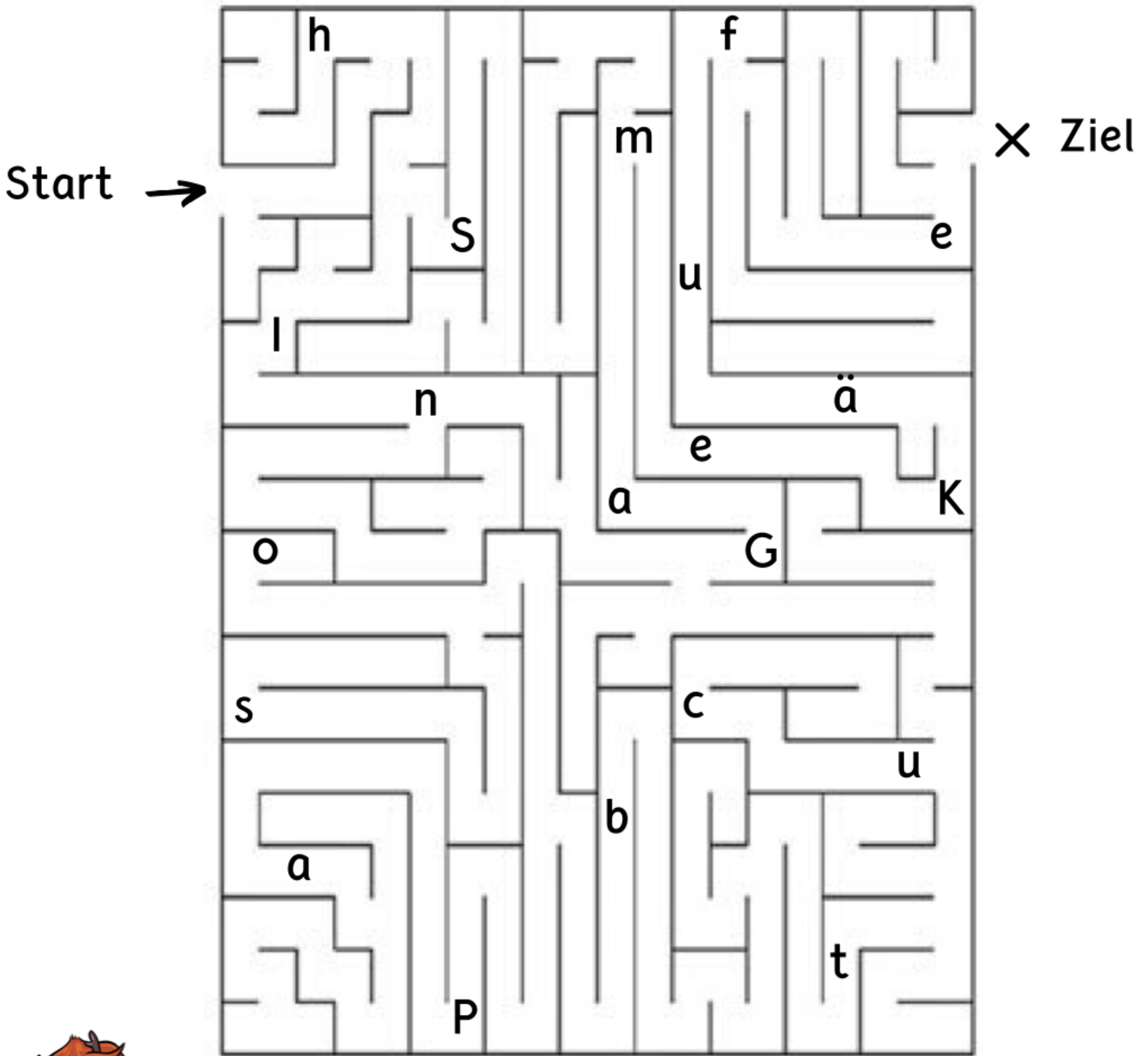
- ① ② ③ ④

# Aufgabe 3

Zeichne mit einem **grünen Stift**:

Wie nennt man es, wenn du in digitalen Spielen Gegenstände oder Belohnungen kaufen kannst?

Wenn du das Labyrinth richtig durchquerst, erhältst du die Antwort.



Lösung:

□□ - □□□□ - □□□□□

- 1
- 2
- 3
- 4

## Aufgabe 4

Kreise die Passwörter blau ein, die als besonders "sicher" gelten.

frhi2ur#KIRVö

Vanille

123456

Passwort

CarlSchmidt

r0te\$Aut0

Mausi2015