

Connected 01

Autorenteam: Hartmann Werner, Jurjević Diana, Senn Fabienne, Waldvogel Bettina & Zuberbühler Urs

	Thema	Beschreibung
Mitten in der Medienwelt	<ul style="list-style-type: none"> • Medien - deine täglichen Begleiten • Dein Medientagebuch • Von Heldinnen und Helden • Was sind Medien? • Medium und Botschaft • Medien und Wirklichkeit • Wozu benutzt du Medien? • Die Nachrichtenwelt • Schau hin • Beweg dich sicher im netz • Einmal im Netz, immer im Netz • Sehen und gesehen werden 	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexion über den eigenen Medienkonsum • Vorbildfunktion von Medienfiguren • Definition und Eigenschaften von Medien • Unterscheidung von Medium und Botschaft • Unterscheidung von direkten Erfahrungen und über Medien vermittelten Erfahrungen • Funktionen von Medien • Unterscheidung von Information und Meinung • Mobbing im Internet und Verhaltensregeln • Datenschutz und sichere Passwörter • Nicknames und Profilbilder • Darstellung der eigenen Person im Internet
Suchen und Finden im Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Gut gesucht ist halb geflogen • Gut geordnet, schnell gefunden! • Planet oder Kriegsgott? • Nicht nur ein Suchbegriff! • Wie funktionieren Suchmaschinen? • Index einer Suchmaschine • Rangliste einer Suchmaschine • Suchen wie die Profis • Einfache und schwierige Fragen • Informationen auf den Puls fühlen • Giraffen und andere Tiere 	<ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Informationsdienste bei der Recherche kennenlernen • Ordnen von Daten zwecks einfacher Erschliessung • Funktionsweise einer Suchmaschine mit Rechercheaufträgen • Verwendung mehrerer Suchbegriffe bei der Recherche • Suchfunktion als Rollenspiel in "Puzzle-Suchmaschine" nachspielen • Vergleich Stichwortverzeichnis in Büchern mit Index einer Suchmaschine • Rangierungskriterien von Suchmaschinen • Faustregeln zur effizienten Websuche mit Wettbewerb für Suchprofis • Kriterien zur Einschätzung von Fragestellungen • Kriterien zur Einschätzung der Qualität von Suchtreffern

Lehrmittelvergleich Themenübersicht

		<ul style="list-style-type: none"> • Recherche-Auftrag zu Tieren mit anschliessender Gestaltung eines digitalen Posters
<p>Informationen auf einen Blick</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Wie komme ich von A nach B? • Schnell ans Ziel • Schön aufgereiht • Gut sortiert ist halb gewonnen • Bilder lesen • Schreiben und Lesen • Wort und Bild im Dialog • Erfolgreich präsentieren • Deine eigene Präsentation 	<ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Formate von Orts- und Wegangaben • Listen und Tabellen • Sortieren mit Tabellenkalkulation und Sortieralgorithmen • Interpretation von Bildern und Piktogrammen • Text und Bild im Vergleich • Text-Bild-Kommunikation und Bildersuche • Vorgehen beim Erstellen einer guten Präsentation • Eine eigene Präsentation erstellen und halten
<p>Vom Alltagscode zum digitalen Code</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Code für alle Fälle • Wie klingt Botschaft? • Codes überwinden Grenzen • Rechnen wie die Römer • Ja/Nein - Ein/Aus • Nullen und Einsen überall • Fingerakrobatik: binär zählen • ASCII-Code: binär schreiben • Von Bits, Bytes und Megabytes • Wie viele Bücher haben Platz? • Die Speicherfresser... • Computerprogramme: Schau hinein! 	<ul style="list-style-type: none"> • Codes im Alltag finden und untersuchen • Musiknoten, Emojis und Codes auf dem Schulhof • Gebärdensprache und Brailleschrift • Codieren und Decodieren mit Codetabellen • Römische Zahlen lesen und schreiben • Blinzel-Code und Binärcode • Darstellung von Zahlen im Binärsystem • Binär zählen mit den Fingern • Umrechnung Dezimal-/Binärsystem • Binäre Darstellung von Buchstaben • Masseinheiten in der Informatik • Speicherbedarf von Texten • Speicherbedarf von Multimedia-Dateien • Erster Kontakt mit einem Scratch-Programm (Sehtest)
<p>Bilder: Punkt für Punkt</p>	<ul style="list-style-type: none"> • In Bilder eintauchen • Grobe und feine Raster • Rasterbilder im Computer • Grosse Bilder klein gepresst • Malen wie ein Roboter • Malroboter: Schau hinein! • Schleifen und Verzweigungen • Bildbearbeitung • Der Malroboter wird Fälscher 	<ul style="list-style-type: none"> • Rasterbilder unter die Lupe nehmen • Die Auswirkungen der Rasterung betrachten. • Die Speicherung von Rasterbildern • Kompression mit und ohne Informationsverlust • Rasterbilder mit dem Computer erzeugen • Ein Programm zum Malen von Rasterbildern. Flaggen malen. Programme lesen.

Lehrmittelvergleich Themenübersicht

	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Frage des Blickwinkels • Eine Einstellungssache 	<ul style="list-style-type: none"> • Scratchprogramme analysieren • Verzweigungen und Schleifen kennenlernen • Kontrast, Helligkeit und Farbe verändern • Bildmanipulationen erkennen und hinterfragen • Andere Perspektiven einnehmen • Verschiedene Einstellungen erkennen
<p>Wahlangebot</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Erklärvideos mit Pfiff • Gemeinsam Geschichten schreiben • Einparkieren leicht gemacht • Vom Rohstoff zum Computer 	<ul style="list-style-type: none"> • Stop-Motion-Technik nutzen • Legetechnik kennenlernen • Kollaborative Plattformen nutzen • Digitale Version der Reihumgeschichte (Faltgeschichte) • Gemeinsam schreiben im Netz mit kollaborativen Online-Werkzeugen • Gemeinsam Texte überarbeiten • Physical Computing • Rollenspiel Robotersteuerung • Prinzip der "Eingabe-Verarbeitung-Ausgabe" • Sensoren • Rohstoffe für die Herstellung von elektronischen Geräten