

Connected 02

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

	Thema	Beschreibung
Salz und Pfeffer - Bits und Bytes	<ul style="list-style-type: none"> • Pizza und Computer • Der Computer - Schicht um Schicht • Es ist angerichtet • Software und Betriebssystem • Datenspeicher und Arbeitsspeicher • Hier wird gearbeitet • Alles schön der Reihe nach • Subtrahieren, subtrahieren • Dein Ablaufdiagramm 	<ul style="list-style-type: none"> • Spiel zur Analogie Pizzaküche - Computer • Schichtenmodell von Computer und Küche • Ausgabegeräte eines Computers • Unterschied zwischen Anwendungssoftware und Betriebssystem • Unterschied zwischen Datenspeicher und Arbeitsspeicher • Funktion und Leistung von Prozessoren • Strukturieren von Abläufen in Ablaufdiagrammen • Anwendungsbeispiele von Ablaufdiagrammen • Eigenes Ablaufdiagramm
Das Einmaleins des Programmierens	<ul style="list-style-type: none"> • Das können Computer gut • Ganz automatisch • Programmieren ohne Computer • Viele Programmiersprachen • Strich für Strich • Aufgepasst! • Mehr Figuren, mehr Programme • Immer und immer wieder • Klick den Fisch 	<ul style="list-style-type: none"> • Automatisierung des Computers (Wiederholungen eines Programmes) • Programmierbefehle ohne Computer • Verschiedene Programmiersprachen: Programmierbefehle mit Computer • Scratchprogramme analysieren und ausführen • eigen Programme schreiben: Endlosschleifen und/oder Schleifen mit Zähler und/oder Bedingungen integrieren

<p>Wir stylen unsere Rezepte</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rezepte: so oder so? • Text oder Bild? • Rezepte unter der Lupe • Viele Köche verderben den Brei • Texte selbst gestalten • Food Design & Webdesign • Webseiten (de-) codieren • Copy, Paste und Fairness • Darf man das? • Erst denken, dann posten • Aufgemotzt und abgeschmeckt 	<ul style="list-style-type: none"> • Überblick über verschiedene Medienformate, die zur Weitergabe von Rezepten genutzt werden • Vor- und Nachteile von Text und Bild in der grafischen Kommunikation • Einblick in grafische Gestaltungsregeln • Gezielte Wahl von Schriftarten • Einblick in typografische Gestaltungsregeln • Prinzip "Inhalt - Struktur - Layout" • HTML und CSS als Dokumentenbeschreibungssprachen • Urheberrecht, private und öffentliche Bilder • Recht am eigenen Bild • Checkliste für das Veröffentlichen von Bildern • Ein gemeinsames Medienprodukt erstellen
<p>@ {¥▲→/ ¢ - alles klar?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hallo, Welt! • Ist da jemand? • Chat, Brief oder Flaschenpost? • Aber niemandem weitersagen • Chat- Geplauder im Internet • Das Chat-ABC • Wie bitte? • Doppelt hält besser • Fehlerkorrektur im All 	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung des Kommunikationsbegriffs • Vor - und Nachteile direkter und medienvermittelter Kommunikation • Wahl geeigneter Kommunikationsmittel • Umgang mit personenbezogenen Daten • Öffentliche Chaträume und Chatregeln • Kommunikation im Chat • Fehlererkennung bei Mensch und Maschine • Strategien zur Fehlererkennung und -korrektur • Einfügen von Redundanz zur Fehlerkorrektur
<p>2gether4ever – we're connected</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsam stark • Daten in der Wolke • Daten gemeinsam verwalten • Teamwork auf Wolke 7 • Und plötzlich ist alles weg! • Unser erstes Game <ul style="list-style-type: none"> - Schritt 1: Thema und Idee - Schritt 2: Planung, Gestaltung und Programmablauf - Schritt 3: Programmierung - Schritt 4: Testen - Schritt 5: Dokumentation 	<ul style="list-style-type: none"> • Beispiele gemeinsam genutzter Ressourcen • Cloud Computing und Cloud-Dienste • Effiziente Verwaltung von Daten auf einer Online-Plattform • Online-zusammenarbeit mit einem Cloud-Dienst erproben • Datenverlust und Datensicherung • Übersicht zum Programmierprojekt • Thema und Idee für ein eigenes Computerspiel suchen • Hintergrundbild, Figuren und Programmablauf festlegen • Programme der Figuren im Pair Programming schreiben und testen • Gesamtes Programm testen • Bedienungsanleitung und technische Dokumentation erstellen

<p>Wahlangebote</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Digital Storytelling • Auf Weltreise im Internet • In virtuelle Welten eintauchen • Kurzschluss und Wackelkontakt 	<ul style="list-style-type: none"> • Veränderung des Geschichtenerzählens im Laufe der Zeit • Eigenes "Digital Story" erzählen • Storyboard entwerfen und umsetzen • Kartendienste, virtuelle Globen mit Satellitenbilder und verschiedene Webseiten nutzen um geografische Informationen zu finden • Informationen zu einem Land suchen und präsentieren • Nutzung und Auswirkung von Augmented Reality • Vor- und Nachteile von Virtual Reality Games • Strom selber produzieren • Wirkungsweise von Batterien • Stromkreis selber bauen • Leitfähigkeit von Materialien
----------------------------	--	---