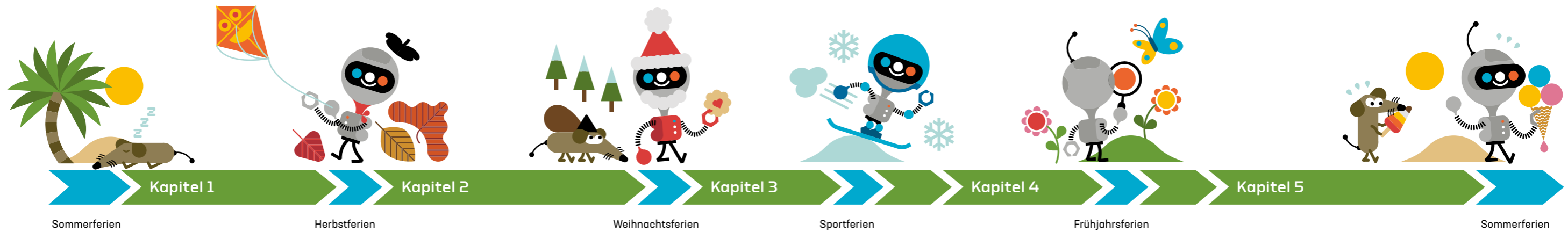


Jahresplanung und Kapitelübersicht



1 Mitten in der Medienwelt
Zeitbedarf: etwa 6 Lektionen

Unterkapitel und Thema
1A Medien - deine täglichen Begleiter
1B Dein Medientagebuch Reflexion über den eigenen Medienkonsum.
1C Von Heldinnen und Helden Vorbildfunktion von Medienfiguren.
1D Was sind Medien? Definition und Eigenschaften von Medien.
1E Medium und Botschaft Unterscheidung von Medium und Botschaft.
1F Medien und Wirklichkeit Unterscheidung von direkten Erfahrungen und über Medien vermittelten Erfahrungen.
1G Wozu benutzt du Medien? Funktionen von Medien.
1H Die Nachrichtenwelt Unterscheidung von Information und Meinung.
1I Schau hin Mobbing im Internet und Verhaltensregeln.
1J Beweg dich sicher im Netz Datenschutz und sichere Passwörter.
1K Einmal im Netz, immer im Netz Nicknames und Profilbilder.
1L Sehen und gesehen werden Darstellung der eigenen Person im Internet.

2 Suchen und Finden im Internet
Zeitbedarf: etwa 7 Lektionen

Unterkapitel und Thema
2A Gut gesucht ist halb geflogen Verschiedene Informationsdienste bei der Recherche.
2B Gut geordnet, schnell gefunden! Ordnen von Daten zwecks einfacher Erschliessung.
2C Planet oder Kriegsgott? Funktionsweise einer Suchmaschine mit Rechercheaufträgen.
2D Nicht nur ein Suchbegriff! Verwendung mehrerer Suchbegriffe bei der Recherche.
2E Wie funktionieren Suchmaschinen? Rollenspiel «Puzzle-Suchmaschine».
2F Index einer Suchmaschine Vergleich Stichwortverzeichnis in Büchern mit Index einer Suchmaschine.
2G Rangliste einer Suchmaschine Rangierungskriterien von Suchmaschinen.
2H Suchen wie die Profis Faustregeln zur effizienten Websuche mit Wettbewerb für Suchprofis.
2I Einfache und schwierige Fragen Kriterien zur Einschätzung von Fragestellungen.
2J Informationen auf den Puls fühlen Kriterien zur Einschätzung der Qualität von Suchtreffern.
2K Giraffen und andere Tiere* Recherche-Auftrag zu Tieren mit anschliessender Gestaltung eines digitalen Posters.

3 Informationen auf einen Blick
Zeitbedarf: etwa 6 Lektionen

Unterkapitel und Thema
3A Wie komme ich von A nach B?
3B Schnell ans Ziel Verschiedene Formate von Orts- und Wegangaben.
3C Schön aufgereiht Listen und Tabellen.
3D Gut sortiert ist halb gewonnen Sortieren mit Tabellenkalkulation und Sortieralgorithmen.
3E Bilder lesen Interpretation von Bildern und Piktogrammen.
3F Schreiben und Lesen Text und Bild im Vergleich.
3G Wort und Bild im Dialog Text-Bild-Kommunikation und Bildersuche.
3H Erfolgreich präsentieren Vorgehen beim Erstellen einer guten Präsentation.
3I Deine eigene Präsentation* Eine eigene Präsentation erstellen und halten.

4 Vom Alltagscode zum digitalen Code
Zeitbedarf: etwa 7 Lektionen

Unterkapitel und Thema
4A Ein Code für alle Fälle Codes im Alltag finden und untersuchen.
4B Wie klingt die Botschaft? Musiknoten, Emojis und Codes auf dem Schulhof.
4C Codes überwinden Grenzen Gebärdensprache und Brailleschrift. Codieren und Decodieren mit Code-Tabellen.
4D Rechnen wie die Römer Römische Zahlen lesen und schreiben.
4E Ja/Nein - Ein/Aus Blinzel-Code und Binärcode.
4F Nullen und Einsen überall Darstellung von Zahlen im Binärsystem.
4G Fingerakrobatik: binär zählen Binär zählen mit den Fingern. Umrechnung Dezimal-/Binärsystem.
4H ASCII-Code: binär schreiben Binäre Darstellung von Buchstaben.
4I Von Bits, Bytes und Megabytes Masseinheiten in der Informatik.
4J Wie viele Bücher haben Platz? Speicherbedarf von Texten.
4K Die Speicherfresser... Speicherbedarf von Multimedia-Dateien.
4L Computerprogramme: Schau hinein! Erster Kontakt mit einem Scratch-Programm (Sehtest).

5 Bilder: Punkt für Punkt
Zeitbedarf: etwa 7 Lektionen

Unterkapitel und Thema
5A In Bilder eintauchen Rasterbilder unter die Lupe nehmen.
5B Grobe und feine Raster Die Auswirkungen der Rasterung betrachten.
5C Rasterbilder im Computer Die Speicherung von Rasterbildern.
5D Grosse Bilder klein gepresst Kompression mit und ohne Informationsverlust.
5E Malen wie ein Roboter Rasterbilder mit dem Computer erzeugen.
5F Malroboter: Schau hinein! Ein Programm zum Malen von Rasterbildern. Flaggen malen. Programme lesen.
5G Schleifen und Verzweigungen Ein Überraschungsprogramm: Was macht es wohl?
5H Bildbearbeitung Kontrast, Helligkeit und Farbe verändern.
5I Der Malroboter wird Fälscher* Bildmanipulationen erkennen und hinterfragen.
5J Eine Frage des Blickwinkels Andere Perspektiven einnehmen.
5K Eine Einstellungssache* Verschiedene Einstellungen erkennen.

*Zeitaufwendige Recherche- und Produktionsaufträge werden mit Vorteil im Rahmen eines Unterrichtsprojekts in einem anderen Fach umgesetzt. Das Thema kann jeweils entsprechend gewählt oder angepasst werden.