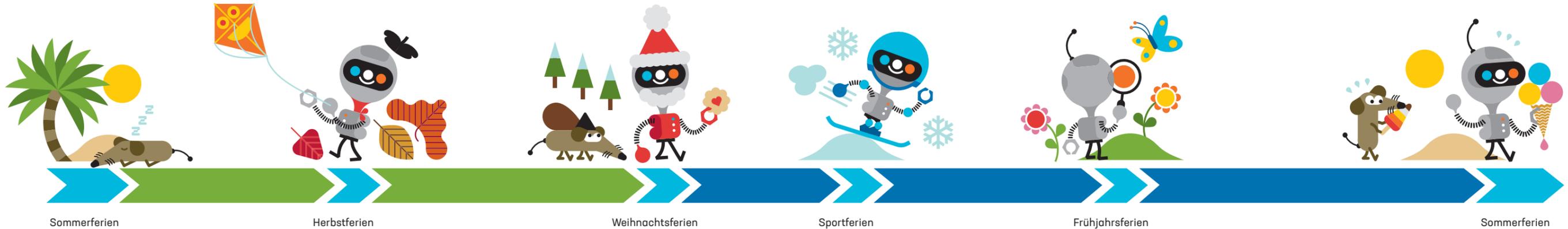


connected 1 und 2

Zweijahresplanung und Kapitelübersicht für altersdurchmischte Klassen
Jahr A



1 Mitten in der Medienwelt
Zeitbedarf: etwa 6 Lektionen

connected 1
Unterkapitel 1A-1L

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.

3 Informationen auf einen Blick
Zeitbedarf: etwa 6 Lektionen

connected 1
Unterkapitel 3A-3I

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.

1 Salz und Pfeffer - Bits und Bytes
Zeitbedarf: etwa 4 Lektionen

connected 2
Unterkapitel 1A-1F

1A	Pizza und Computer Spiel zur Analogie Pizzaküche-Computer.
1B	Der Computer - Schicht um Schicht Schichtenmodell von Computer und Küche.
1C	Es ist angerichtet Ausgabegeräte eines Computers.
1D	Software und Betriebssystem Unterschied zwischen Anwendungssoftware und Betriebssystem.
1E	Datenspeicher und Arbeitsspeicher Unterschied zwischen Datenspeicher und Arbeitsspeicher.
1F	Hier wird gearbeitet Funktion und Leistung von Prozessoren.

4 @ { ¥ ▲ → / • € - alles klar? }
Zeitbedarf: etwa 2 Lektionen

connected 2
Unterkapitel 4A-4C

4A	Hallo, Welt! Einführung des Kommunikationsbegriffs.
4B	Ist da jemand? Vor- und Nachteile direkter und medienvermittelter Kommunikation.
4C	Chat, Brief oder Flaschenpost? Wahl geeigneter Kommunikationsmittel.

4 @ { ¥ ▲ → / • € - alles klar? }
Zeitbedarf: etwa 3 Lektionen

connected 2
Unterkapitel 4D-4I

4D	Aber niemandem weitersagen Umgang mit personenbezogenen Daten.
4E	Chat - Geplauder im Internet Öffentliche Chaträume. Chatregeln.
4F	Das Chat-ABC Kommunikation im Chat.
4G	Wie bitte? Fehlererkennung bei Mensch und Maschine.
4H	Doppelt hält besser Strategien zur Fehlererkennung und -korrektur.
4I	Fehlerkorrektur im All Einfügen von Redundanz zur Fehlerkorrektur.

5 2gether4ever - we're connected
Zeitbedarf: etwa 4 Lektionen

connected 2
Unterkapitel 5A-5E

5A	Gemeinsam stark Beispiele gemeinsam genutzter Ressourcen.
5B	Daten in der Wolke Cloud Computing und Cloud-Dienste.
5C	Daten gemeinsam verwalten Effiziente Verwaltung von Daten auf einer Online-Plattform.
5D	Teamwork auf Wolke 7 Online-Zusammenarbeit mit einem Cloud-Dienst erproben.
5E	Und plötzlich ist alles weg! Datenverlust und Datensicherung.

3 Wir stylen unsere Rezepte
Zeitbedarf: etwa 8 Lektionen

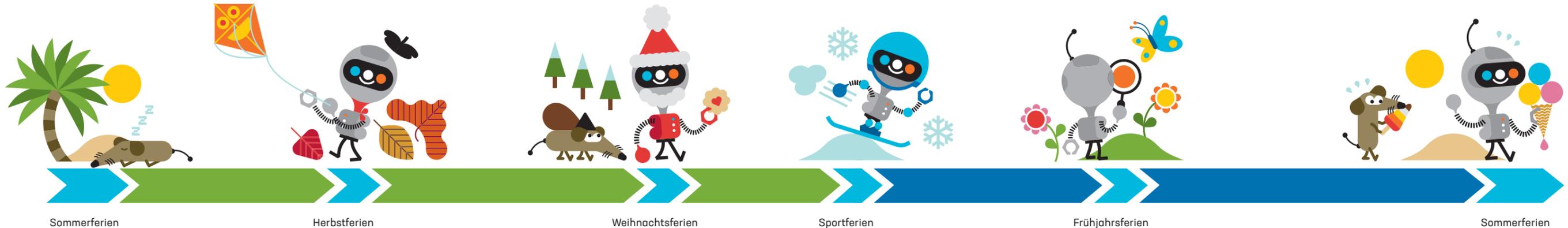
connected 2
Unterkapitel 3A-3K

3A	Rezepte: so oder so? Überblick über verschiedene Medienformate, die zur Weitergabe von Rezepten genutzt werden.
3B	Text oder Bild? Vor- und Nachteile von Text und Bild in der grafischen Kommunikation.
3C	Rezepte unter der Lupe Einblick in grafische Gestaltungsregeln.
3D	Viele Köche verderben den Brei Gezielte Wahl von Schriftarten.
3E	Texte selbst gestalten Einblick in typografische Gestaltungsregeln.
3F	Food Design & Webdesign Prinzip «Inhalt - Struktur - Layout»
3G	Webseiten (de-)codieren HTML und CSS als Dokumentenbeschreibungssprachen.
3H	Copy, paste und Fairness Urheberrecht, private und öffentliche Bilder.
3I	Darf man das? Recht am eigenen Bild.
3J	Erst denken, dann posten Recht am eigenen Bild, Checkliste für das Veröffentlichen von Bildern.
3K	Aufgemotzt und abgeschmeckt* Ein gemeinsames Medienprodukt erstellen.

*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.

connected 1 und 2

Zweijahresplanung und Kapitelübersicht für altersdurchmischte Klassen
Jahr B



4 Vom Alltagscode zum digitalen Code

Zeitbedarf: etwa 7 Lektionen

connected 1
Unterkapitel 4A-4L

- 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

connected 1
Unterkapitel 5A-5K

- 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.

2 Suchen und Finden im Internet

Zeitbedarf: etwa 7 Lektionen

connected 1
Unterkapitel 2A-2K

- 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 Web-suche 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.

1 Salz und Pfeffer - Bits und Bytes

Zeitbedarf: etwa 1 Lektion

connected 2
Unterkapitel 1G-II

- 1G **Alles schön der Reihe nach**
Strukturieren von Abläufen in Ablaufdiagrammen.
- 1H **Subtrahieren, subtrahieren**
Anwendungsbeispiele von Ablaufdiagrammen.
- 1I **Dein Ablaufdiagramm**
Eigenes Ablaufdiagramm. Kapitelreflexion3

2 Das Einmaleins des Programmierens

Zeitbedarf: etwa 3 Lektionen

connected 2
Unterkapitel 2A-2E

- 2A **Das können Computer gut**
Stärken und Schwächen des Computers.
- 2B **Ganz automatisch**
Pseudocode eines Getränkeautomaten und einer Scannerkasse.
- 2C **Programmieren ohne Computer**
Von Hand einfache geometrische Figuren nach Turtle-Befehlen zeichnen.
- 2D **Viele Programmiersprachen**
Beispiele verschiedener Programmiersprachen. Erkunden der eigenen Programmierumgebung.
- 2E **Strich für Strich**
Programmieren einfacher geometrischer Figuren.

2 Das Einmaleins des Programmierens

Zeitbedarf: etwa 3 Lektionen

connected 2
Unterkapitel 2F-2I

- 2F **Aufgepasst!**
Fallunterscheidung (Verzweigung) als wichtiges Konstrukt in Programmiersprachen.
- 2G **Mehr Figuren, mehr Programme**
Ein Programm mit mehreren Figuren verstehen und anpassen.
- 2H **Immer und immer wieder**
Schleifen (Wiederholungen) als wichtiges Konstrukt in Programmiersprachen.
- 2I **Klick den Fisch**
Kleines Programmierprojekt als Abschluss des Kapitels.

5 2gether4ever - we're connected

Zeitbedarf: etwa 4 Lektionen

connected 2
Unterkapitel 5F-5K

- 5F **Unser erstes Game**
Übersicht zum Programmierprojekt.
- 5G **Schritt 1: Thema und Idee**
Thema und Idee für ein eigenes Computerspiel suchen.
- 5H **Schritt 2: Planung, Gestaltung und Programmablauf**
Hintergrundbild, Figuren und Programmablauf festlegen.
- 5I **Schritt 3: Programmierung**
Programme der Figuren im Pair Programming schreiben und testen.
- 5J **Schritt 4: Testen**
Gesamtes Programm testen.
- 5K **Schritt 5: Dokumentation**
Bedienungsanleitung und technische Dokumentation erstellen.

*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.