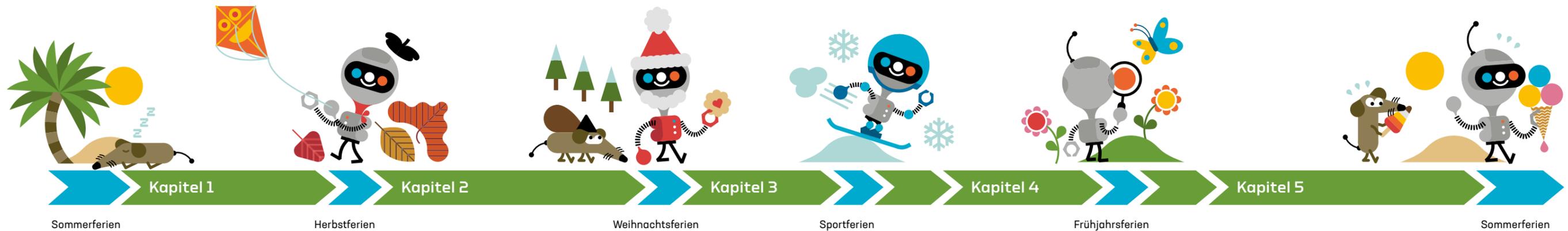


# Jahresplanung und Kapitelübersicht



**1 Mitten in der Medienwelt**  
Zeitbedarf: etwa 6 Lektionen

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

**2 Suchen und Finden im Internet**  
Zeitbedarf: etwa 7 Lektionen

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

**3 Informationen auf einen Blick**  
Zeitbedarf: etwa 6 Lektionen

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

**4 Vom Alltagscode zum digitalen Code**  
Zeitbedarf: etwa 7 Lektionen

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

**5 Bilder: Punkt für Punkt**  
Zeitbedarf: etwa 7 Lektionen

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