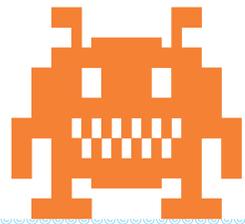


inform@21

Material für
Schülerinnen und Schüler



FAIR KOPIEREN!
URheberRECHT
ACHTEN.

www.fair-kopieren.ch

Art.-Nr. 14427
ISBN 978-3-905973-57-0

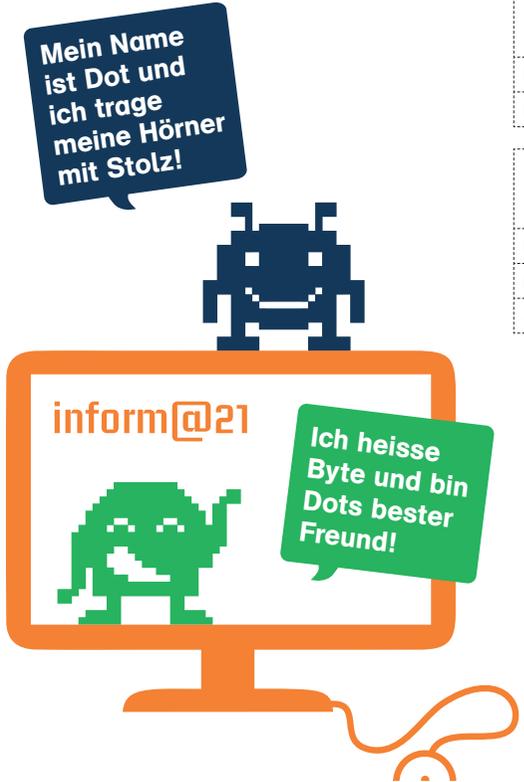


9 783905 973570 >



Einleitung

Die Thematik «Medien und Informatik» prägt unsere Gesellschaft und ist einer enormen Dynamik ausgesetzt. Kinder und Jugendliche wachsen heute in einer Welt auf, die von analogen und digitalen Medien durchdrungen ist. Die Schule steht somit vor der Herausforderung, die Lernenden auf das Leben in der digitalisierten Gesellschaft vorzubereiten und im Umgang mit den Medien zur Mündigkeit zu verhelfen. Das Lehrmittel «inform@21» greift diese Thematik auf und unterstützt die Schule bei der Umsetzung der Lehrplaninhalte im Unterricht der 5. und 6. Klasse. In fünf Kapiteln und vierzehn praxisnahen Themen aus der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler werden die Inhalte bearbeitet, vertieft und reflektiert. Als Arbeitsmaterial stehen dreizehn Falblätter und eine Broschüre in dieser Mappe zur Verfügung.



Kapitelübersicht

Kapitel Sich zu helfen wissen	
Medien	Alles wahr?
Informatik	So suchen Suchmaschinen
Anwendung	Mein eigener Lernfilm
Kapitel Bilder	
Medien	Bilder und deren Wirkung
Informatik	Vom Pixel zum Bild
Anwendung	Bildbearbeitung
Kapitel Ich im Netz	
Medien	Meine persönlichen Daten
Informatik	Codiert – gehackt
Anwendung	Unsere Netiquette
Kapitel Programmieren	
Medien	Programmierte Umwelt
Informatik	Programmierte Welten
Kapitel Big Data	
Medien	Datensammler
Informatik	Speichern von Daten
Anwendung	Mein Medienkonsum

Quellenverzeichnis

Programmieren
Programmierte Welten
 Scratch: Was ist Scratch?: Scratch wird von der Lifelong-Kindergarten-Group am MIT-Media-Lab entwickelt. Siehe <https://scratch.mit.edu>.

Big Data
Speichern von Daten
 Ampelsystem: Pädagogische Hochschule Bern, Institut für Weiterbildung und Medienbildung, www.kibs.ch/datenschutz.

Bildnachweis

Bilder
Bilder und deren Wirkung
 Flasche: thinkstockphotos: Karandev.
 Früchte: Unsplash: Hoach Le Dinh.

Vom Pixel zum Bild
 Katze: Edith images, Nico Kurth.

Bildbearbeitung
 Delfine: Unsplash: Tatja Cohen.
 Fenster: Unsplash: Kristina Litvjak.
 Schafe: Edith images: Juliane Herrmann.

Ich im Netz
Meine persönlichen Daten
 Mario: Unsplash: Freestocks.
 Lena: Unsplash: Greg Rakozy.
 Boxhände: Stocksy: Gabriel Diaz.
 Eis: Unsplash: Nick Torontali.
 Bastelmaterial: Unsplash: Jo Szczepanska.
 Rose: Unsplash: Rodion Kutsaev.
 Sportplatz: Unsplash: Sonja Guina.

Programmieren
Programmierte Welten
 Scratch: Scratch wird von der Lifelong-Kindergarten-Group am MIT-Media-Lab entwickelt. Siehe <https://scratch.mit.edu>.

Impressum

ilz Interkantonale Lehrmittelzentrale

Projektleitung
 Beatrice Straub Haaf, Bildungsdepartement St.Gallen
 Simone Carole Graf, Lehrmittelverlag St.Gallen

Autorenteam
 Corinne Fust, Kirchberg
 Manuel Garzi, Landschlacht
 Marcel Jent, Mührüti
 Guido Knaus, Heiden
 Armin Lüchinger, Heerbrugg
 Barbara Lüchinger-Stieger, Lüchingen

Fachdidaktische Begleitung
 Martin Hofmann, Pädagogische Hochschule St.Gallen
 Manuel Garzi, Pädagogische Hochschule St.Gallen
 Beat Döbeli, Pädagogische Hochschule Schwyz
 Michael Hielscher, Pädagogische Hochschule Schwyz

Gestaltung
 Corinne Dörig, Die Gestalter AG, St.Gallen

Korrektur
 Claudia Schmid Hassler, St.Gallen

Druck
 Cavelti AG, Gossau

Copyright
 © Lehrmittelverlag St.Gallen, Rorschach
 1. Ausgabe 2017 ISBN-Nr. 978-3-905973-57-0
www.lehrmittelverlag.ch

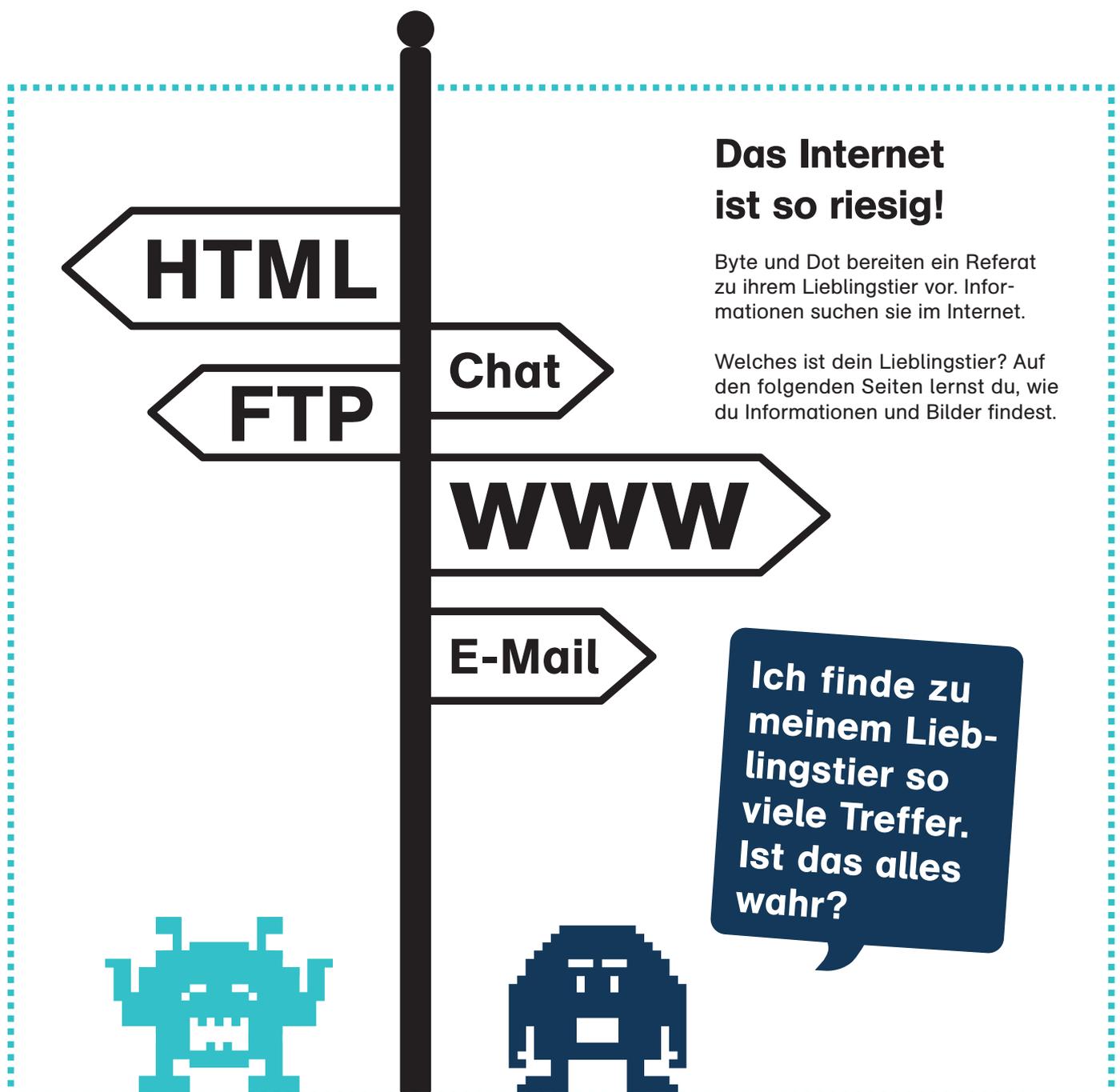
Dieses Werk und alle seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Die Reproduktion jeder Art sowie die Verwendung zu kommerziellen Zwecken sind ohne entsprechende Autorisation des Verlags nicht erlaubt und werden rechtlich verfolgt.



Alles wahr?

Ziele

- 1 Ich kann Informationen und Bilder aus verschiedenen Quellen beschaffen.
- 2 Ich kann Treffer hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.



Das Internet

Das Internet ist wie ein grosses Netz, das sich um die Erde spannt. Computer sind durch Kabel miteinander verbunden. So können E-Mails gesendet oder Webseiten aufgerufen werden. Wie gelangen diese aber von Computer zu Computer? Computer verwandeln Informationen (Texte, Bilder, Videos, Töne) in eine Codierung, die nur aus 0 und 1 besteht. Der Computer entschlüsselt diese Zeichen wieder in Texte, Bilder, Videos und Töne. Die wichtigsten Dienste im Internet sind das World Wide Web (www), E-Mail und Chat. Im World Wide Web sind Seiten, die in HTML geschrieben wurden, durch Links miteinander verbunden. Durch Klicken auf diese Links kann durch das Web «gesurft» werden.

Suchen im Internet

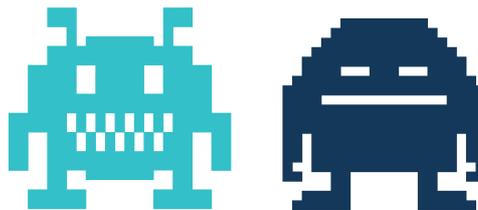


Wenn dir die Suchmaschine eine lange Trefferliste anzeigt, schau sie dir schon in der Übersicht genau an. Nicht alle Suchergebnisse führen dich zu dem, was du gesucht hast. Wie gehst du also am besten vor? Kreuze die richtigen Antworten in der Tabelle an.

		Ist das richtig?	
		Ja	Nein
a	Ich klicke nicht gleich wild die ersten Treffer und auch nicht einfach alle Suchergebnisse an.		
b	Ich weiss, dass die besten Suchergebnisse immer zuoberst stehen.		
c	Ich lese den Titel und dann die Beschreibung, die unter dem Suchergebnis steht.		
d	Ich klicke auf den Link und lese die aufgerufene Seite komplett durch.		
e	Die Treffer weiter unten schaue ich nicht an.		

Wikipedia

Wikipedia ist die grösste Wissensdatenbank der Welt. Sogenannte «Wikipedianer» teilen ihr Wissen und schreiben freiwillig Artikel.



Kann ich alles glauben, was da steht?

Internet und Wikipedia

Was würdest du Byte raten? Schreibe einen Merksatz zur Suche im Internet und in Wikipedia auf.