



Aufgabe

Befolge die angeführten Arbeitsschritte!

1. Schau dir das Beispiel deiner Lehrerin/ deines Lehrers an und überlege dir weitere Beispiele zu Werbung im Fernsehen, im Internet, etc.
Sprecht im Klassenverband darüber!
2. Was bedeutet der Satz: „Werbung will immer verkaufen!“ Rede mit einem Schulfreund darüber und notiert eure Ergebnisse auf einem Zettel.
3. Welche Werbungen findest du auf der Internetseite www.spielaffe.de? Wofür und warum wird auf dieser Seite geworben?
4. Entwirf gemeinsam mit einem Freund oder alleine deine eigenen Werbungen!
5. Präsentiere deinen Mitschülern deine/eure Internetseite! Würdest du gewisse Produkte, die deine Mitschüler erfunden haben, wegen der Werbung kaufen? Warum? Warum nicht?
6. Unter www.mediasmart.de findest du eine tolle Internetseite zum Thema Werbung. Werde ein Werbeprofi oder suche dir Informationen heraus!
Zum Abschluss kannst du versuchen ein Werbediplom zu erhalten!

Im WWW ist immer was los!



Im Internet kann man ganz leicht eine andere Person werden, indem man falsche Angaben macht. Keiner kann dich wirklich sehen und auch nicht überprüfen, ob du die Wahrheit sagst. Du kannst dich älter machen, dir einen anderen Namen geben, und und und. Und niemandem fällt es auf! Du denkst dir bestimmt: "Cool!" ABER das ist es eben nicht, denn andere können das auch. Es gibt viele Menschen (Kinder aber auch Erwachsene), die sich im Internet auch 'eine andere Identität' zulegen, also aus sich eine andere Person machen, um so dein Vertrauen zu gewinnen, obwohl du sie überhaupt nicht kennst! Sprichst du auf der Straße einfach mit fremden Menschen?

- [Webseite zum Thema Internet Link/URL](#)

Klick dich durch :)



Bevor du beginnst

Du brauchst folgende Materialien:

- Maske
- A3 Papier
- Deine Lieblingsstifte



Aufgabe

1. Gestalte deine eigene, geheimnisvolle Maske, mit der du in dein Internet-Ich schlüpfen kannst.
2. Höre dir die Geschichte an, die dir deine Lehrerin/ dein Lehrer vorliest. Setze immer dann deine Maske auf, wenn du das Gefühl hast, in diesem Moment eine andere Person zu sein - dein Internet-Ich zu sein.
3. Wie kann die Geschichte ausgehen?
4. Suche dir eine Partnerin oder einen Partner und gestaltet gemeinsam ein Plakat über das richtige Surfen im Internet und hängt es in der Klasse auf.

5. Wenn du Lust hast, mache den Surfschein.



[Geschichte "Surfen im WWW" Datei](#)

Lies dir diese Geschichte durch. Ich bin gespannt was du dazu sagst.

[Surfschein Link/URL](#)

Teste dein Wissen!



Tipps

Einige Fragen, die du über das Internet beantworten kannst:

- Was ist das Internet?
- Was bedeutet SURFEN?
- Was bedeutet Klicken?
- Wie oft darfst du dich zu Hause im Internet aufhalten?
- Welche Seiten kennst du im Internet?
- Darfst du alles glauben, was du im Internet liest?
- Gibst du deine persönlichen Daten (Wohnort, Telefonnummer, etc.) jedem im Internet bekannt?
- Was bedeutet Chatten?
- Was ist ein Nickname?

ACHTUNG: Deine Maske ist eine Zaubermaske! Wenn du sie aufsetzt, bist du eine andere Person im Internet, also dein Internet-Ich.

Hier findest du viele Informationen zum Thema Internet:

["internet-abc" - Lernmodule Link/URL](#)



Lust auf mehr

Hier findest du tolle Links für ein sicheres Surfen im WWW:


[Linksammlung Link/URL](#) Hier findest du für dich und deine Eltern eine tolle Linksammlung.



Aufgabe

Befolge die angeführten Arbeitsschritte!

Du brauchst folgende Materialien:

- Schatzkiste (aus Papier, einer Dose, einer kleinen Schachtel,...)
 - Filz- oder Farbstifte
 - 5 - 10 kleine Zettel
1. Gestalte deine persönliche Schatzkiste ganz nach deinem Geschmack!
 2. Schreibe oder zeichne auf die 5 - 10 kleinen Zettel Informationen ("Schätze") über dich persönlich!
Unter "Tipps" findest du weitere Hinweise und Ideen.
 3. Pass gut auf deine Schätze auf und verwahre sie in deiner Schatzkiste.
 4. Triff dich mit deinem Lehrer oder deiner Lehrerin bzw. deinen MitschülerInnen in einem Gesprächskreis und erzähle, was sich in deiner Schatzkiste befindet. Kennst du die Begriffe "Privatsphäre" oder "persönliche Daten" schon? Was könnten sie bedeuten?
 5. Kennzeichne im Anschluss auf deine eigenen ZettelIn:
 Welche Informationen (Daten) sind nur für dich und enge Freunde gedacht? Zeichne hier eine kleine Schatzkiste dazu. Das sind deine persönlichen Schätze! Gehe sorgsam mit ihnen um!



Welche Informationen (Daten) kannst du auch an Fremde weitergeben? Zeichne hier eine Weltkugel dazu.



Tipps

Deine **persönlichen Schätze**, also Informationen über dich, können folgende sein:

- Dein Name, deine Adresse, deine Telefonnummer, deine Schule, ...
- Deine Hobbies, deine besonderen Fähigkeiten, deine Lieblingsfächer, deine liebsten Freizeitaktivitäten,...
- Deine Freunde, deine Familie, deine Klassenkameraden,...
- Deine Lieblingsmusik, dein Lieblingsessen, dein Vorbild, dein Idol,...
- Dinge, die du gar nicht leiden kannst oder die du gar nicht gut kannst,...

dig_i.komp4 Beispiel 1-03 (2013)

Versuche mit Hilfe deiner MitschülerInnen und LehrerInnen **Antworten auf folgende Fragen** zu finden:

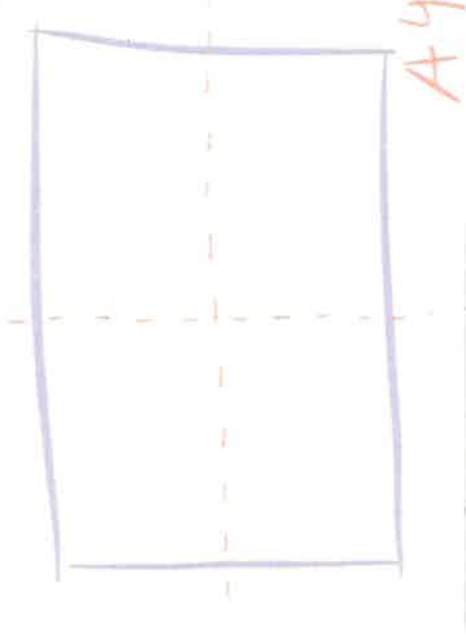
- Was sind persönliche Daten im Allgemeinen?
- Was sind meine persönlichen Daten?
- Was bedeutet das Wort "Privatsphäre"?
- Welche Informationen (Daten) kann ich an enge Freunde oder meine Familie weitergeben?
- Welche Informationen (Daten) über mich kann ich auch an fremde Personen weitergeben?
- Welche Informationen (Daten) über mich soll ich keinesfalls an fremde Personen weitergeben?
- Was passiert mit meinen persönlichen Daten, die ich im Internet veröffentliche?
- Was muss ich jedoch über andere wissen, um mit ihnen ein sinnvolles Gespräch führen zu können?
- Was darf ich in diesem Fall über mich Preis geben?
- Welche Spuren kann ich durch das Veröffentlichlichen meiner "Schätze" im Internet hinterlassen?



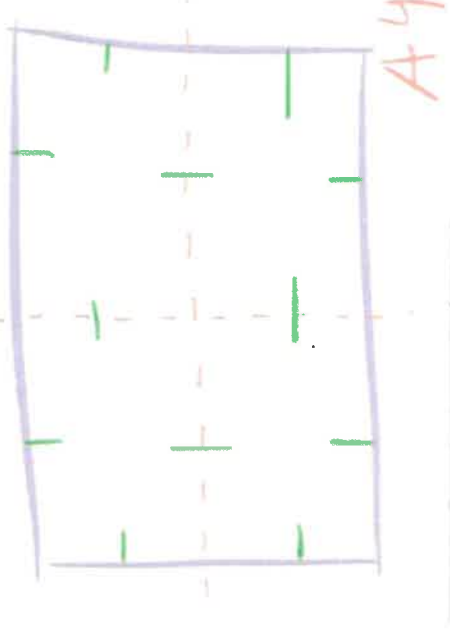
Aufgabe

Befolge die angeführten Arbeitsschritte!

- Schnapp' dir deine Lieblingsstifte.
- Falte dein A4-Zeichenblatt zweimal (einmal der Länge nach und einmal quer), damit vier Felder entstehen. So wie auf dieser Skizze:



- Zeichne die "Kabelverbindungen" (in der unteren Skizze grün dargestellt), damit am Schluss alle miteinander verbunden sind.



- Zeichne nun das Internet (also was Internet und Verbundensein für dich bedeutet) in eines der vier Felder.
- Wenn deine Zeichnung fertig ist, gib das Blatt dann an deinen linken Nachbarn oder deine Nachbarin weiter.
- Zeichne auf das nächste Blatt, das du von deinem Nachbarn erhältst, eine neue Zeichnung in eines der vier Felder.
- Wieder weitergeben und so weiter. Versuche vier verschiedene Bilder zu deiner Computer/Mediennutzung zu zeichnen.
- Denke an die Verbindung der Kabel miteinander!

diggi.komp4 Beispiel 1-04 (2013)

- Am Schluss klebt ihr alle Zeichnungen auf einem Plakat neben- und untereinander in der Klasse auf. Jetzt sind alle Zeichnungen miteinander verbunden! Euer Internet ist fertig!



Tipps

- Einfache Version: Du machst eine Zeichnung von deinem Internet nur auf dein eigenes Blatt. Denke aber auch hier an die vier "Kabel" an den vier Seiten.
- Vergleiche die Zeichnungen! Wer verbindet sich mit wem? Wer will lieber nicht dabei sein? Wer findet keinen Anschluss?
- Ladet eine andere Klasse ein! Wenn ihr alle Zeichnungen zusammenlegt, ist euer Internet noch größer. Oder soll gleich die ganze Schule mitzeichnen?



Bevor du beginnst

Das brauchst du:

- 1 Spielbrett mit Aktionskarten pro Gruppe (3-5 Kinder)
- 1 Würfel pro Gruppe (Würfelvorlage zum Selbermachen siehe weiter unten; oder gewöhnlicher Spielwürfel)
- 3-6 Spielpartner bzw. Spielpartnerinnen
- Spielfiguren (z.B. Holzfiguren, Plastikfiguren, Avatare...)
- 1 Fragebogen pro Gruppe (für nach dem Spielen)
- Schere
- Klebstoff
- Farbstifte
- Drückt euch das Spielbrett mit den Aktionskarten, die Bastelvorlage für den Würfel und den Fragebogen aus. Gestaltet und bemalt das Spielbrett und die Würfelvorlage nach euren Wünschen und schreibt lustige Aktionen auf die Aktionskarten; klebt dann euren Würfel zusammen.



Aufgabe

- Setzt euch in einer Spielgruppe zusammen (3-7 Kinder).
- Benutzt das Spielbrett, den Würfel, vielleicht auch die Aktionskarten (wenn ihr wollt) und die Spielsteine nach euren eigenen Regeln!
- Ihr bestimmt, wann das Spiel fertig ist.
- Besprecht gemeinsam den Fragebogen und füllt ihn aus.
- Sprecht in der Klasse über eure Regeln, die ihr selbst erfunden habt!



Tipps

- Einfache Version: Du machst eine Zeichnung von deinem Internet nur auf dein eigenes Blatt. Denke aber auch hier an die vier "Kabel" an den vier Seiten.
- Vergleicht die Zeichnungen! Wer verbindet sich mit wem? Wer will lieber nicht dabei sein? Wer findet keinen Anschluss?
- Ladet eine andere Klasse ein! Wenn ihr alle Zeichnungen zusammenlegt, ist euer Internet noch größer. Oder soll gleich die ganze Schule mitzeichnen?



Bevor du beginnst

Bringe ein Foto von daheim mit, auf dem du selbst und vielleicht auch andere Menschen (z.B. Familienmitglieder oder Freunde oder...) zu sehen sind (z.B. von einer Familienfeier, einem Gartenfest...).



Aufgabe

Heute darfst du deine Fähigkeiten als Detektivin oder Detektiv beweisen! Untersuche genau die beiden Bilder/Fotos. Beobachte die Einzelheiten auf diesen Bildern.

Was ist auf diesem Bild passiert? - Welche Geschichten fallen dir ein? - Was erzählt dieses Bild?

Aufgabe 1: "Die Gesandten"

Beginne mit diesem Ölgemälde aus dem Jahr 1533. (Ja, genau! - Dieses gemalte Bild ist wirklich schon über 400 Jahre alt!). Es heißt "Die Gesandten" und der Maler heißt Hans Holbein der Jüngere.



Bildquelle: www.wikimedia.org

Was passiert auf diesem Bild? Denke dir Geschichten zu den beiden Personen aus. Wer sind sie? Was wollen sie? Sind sie befreundet? Was haben sie mit den Gegenständen zu tun, die überall herumliegen? Kannst du die Besonderheit im Bildvordergrund erkennen? (Tipp: Betrachte das Bild ganz schräg von der Seite!)

Aufgabe 2: Mein eigenes Foto

Nun tausche mit deinem Sitznachbarn oder deiner Sitznachbarin dein Foto, das du mitgebracht hast. Kann der oder die andere erraten, wo du warst? Mit wem? Was hast du oder habt ihr da gemacht? Wie fühlen sich die einzelnen Personen auf dem Foto?

- Löse beide "Fälle" auf!
- Teile deine Geschichten mit der Klasse!



Tipps

Im Fernsehen, im Internet oder bei Werbungen sehen wir jeden Tag unzählige Fotos und Bilder. Ist das immer "echt", was uns andere zeigen? Nur wer ganz genau beobachtet, kann wissen, was dahinter steckt. Hier ein paar allgemeine Tipps für alle Detektivinnen oder Detektive:

- Du hast Zeit. Nimm dir die Zeit, genau zu beobachten.
- Gesichter und Gefühle: Kannst du erraten oder vermuten, wie es den einzelnen Personen auf den Bildern geht? Fühlen sie sich wohl? Oft zeigt der Gesichtsausdruck die Gefühle. Manchmal aber haben Menschen unsichtbare "Masken" auf, weil sie ihr wahres Gefühl nicht zeigen wollen.
- "Echtheit": Maler und Malerinnen oder Fotografen und Fotografinnen haben oft spannende Ideen, wie sie etwas, das ihnen gefällt, malen oder fotografieren wollen. Manche Bilder können dann auch noch am Computer digital verändert werden. Können wir immer mit Sicherheit sagen, was "echt" ist? Ist echt und wahr alles das, was in der Natur genauso vorkommt? Was heißt das für dich: "Das ist echt!?" Wann verwendest du das Wort "echt"?

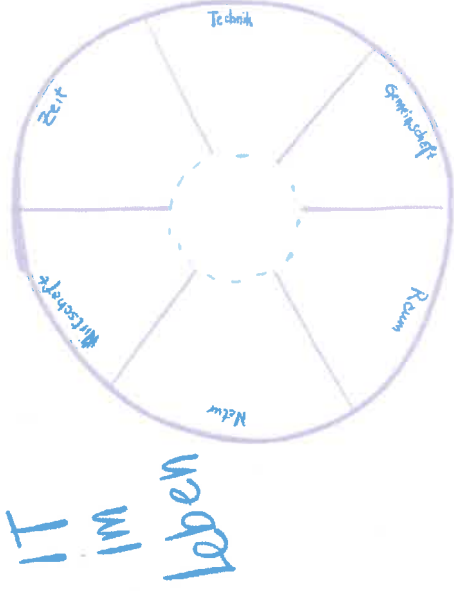


Bevor du beginnst

... solltest du wissen, was die Buchstaben IT bedeuten. Es ist die englische Abkürzung für das Wort "Informationstechnik" oder "Informationstechnologie". Damit ist alles gemeint, was mit Computern, Software und Internet zu tun hat. Du sprichst es "Ei-ti" aus.

Du brauchst folgende Materialien:

- Arbeitsblatt "IT-Torte" (2 Kinder = 1 Blatt). Download (DIN A4, PDF)
- Arbeitsblatt "IT-Themen" (2 Kinder = 1 Blatt). Download (DIN A4, PDF)
- Klebstoff
- Schere



Du kannst dieses Blatt natürlich auch selber malen und die sechs Bereiche benennen.



Aufgabe

- Ihr arbeitet zu zweit und habt gemeinsam 1 Blatt "IT-Torte" und 1 Blatt "IT-Themen".
- Zuerst miteinander reden. Wem fallen mehr Sachen ein: Wo gibt es im Leben überall Computersysteme und technische Dinge, die mit Funk oder Internetverbindung funktionieren?
- Nehmt jetzt das Arbeitsblatt "IT-Torte" zur Hand. Besprecht gemeinsam die sechs Tortenstücke: Gemeinschaft, Wirtschaft, Technik, Natur, Raum, Zeit. In welchen Tortenstücken, also in welchen Bereichen, kennst du dich gut aus? Was magst du? Und warum?
- Schneidet jetzt die Wörter vom anderen Blatt aus. Findet gemeinsam den richtigen Platz. Was gehört wohin?
- Klebt die Begriffe in die richtigen Tortenstücke.

diggi.komp4 Beispiel 1-07 (2013)

- Wenn ihr euch nicht sicher seid, könnt ihr nachfragen. Oder ihr klebt das Wort in den Bereich in der Mitte, wenn ihr glaubt, dass es zu mehreren Tortenstücken gehören könnte.
- Vergleicht am Ende eure Tortenstücke mit den anderen aus der Klasse.



Tipps

- Hilfe bei der Vorbereitung: Denke nach, wie dein Tag so abläuft. Wo verwendest du Internet-Technologie oder Technik, die Menschen informiert und vernetzt? Vielleicht das Handy?
- Viele der Wörter sind Fachwörter, die Techniker und Technikerinnen erfunden haben. Wenn du etwas nicht kennst, bespreche es in der Klasse und mache euch schlau, wo ihr nachsehen könnt. Bitte mach' ein Stricherl neben dem Wort, das du nicht gekannt hast!
- Dir ist noch etwas Anderes eingefallen? Super! Bitte schreibe es in das passende Tortenstück!



Bevor du beginnst

... solltest du wissen, was die Buchstaben IT bedeuten. Es ist die englische Sammler für dich oder in der Gruppe im Internet oder über andere Medien einige Informationen zu einer ausgewählten Berühmtheit (englisch: celebrity) oder einem Star. Am Ende soll eine Collage herauskommen.



Aufgabe

Schritt 1:

Impulsfragen (die ihr zum Beispiel in der Gruppe besprechen könnt):

- Wie schwer ist es an die Daten zu kommen?
- Stimmen die verschiedenen Informationen über den ausgewählten Star überein?
- Welche peinlichen Daten (Fotos...) sind dabei?
- Warum ist dieser Star überhaupt so berühmt?

Schritt 2:

Erstelle für dich allein oder in der ganzen Gruppe eine Collage oder ein Plakat, auf dem alle Informationen über euren Star Platz haben (aufkleben, dazuschreiben, dazuschreiben...).

Präsentiert dann eure Collage mit den gesammelten Daten der Klasse.

Schritt 3:

Schreibe zu Hause einen Steckbrief über dich selbst!

Auf der Webseite www.vs-material.wegerer.at findest du einige Vorlagen! (Genauer Link: http://vs-material.wegerer.at/deutsch/d_text_beschreib.htm)

Oder du verwendest unser Arbeitsblatt: "Mein Star", das du vom [digi.komp4-Kurs](http://digi.komp4-kurs.com) downloaden kannst.



Tipps

Impulsfragen:

- Jeder kennt dich. - Was heißt das für dich? Welche Folgen hat das?
- Fotokritik: Schau dir verschiedene Fotos von aktuellen Berühmtheiten genau an. Würdest du so ein Foto von dir veröffentlichen? Was glaubst du: Hat der Star das selbst ausgesucht?
- Will er/sie das überhaupt?
- Wie viel veröffentlichst du von dir?
- Was dürfen andere über dich sagen/veröffentlichen?
- Gibt es Fotos von dir, die du nicht magst?



Bevor du beginnst

- o Richte dir Stifte her und ein Blatt Papier.
- o Suche dir deinen Lieblingshelden aus einem deiner Lieblingsspiele oder einer deiner Lieblingsserien aus. Informiere dich genauer über ihn/sie, vor allem, welche besonderen Eigenschaften er/sie besitzt.
- o Finde bei Wikipedia heraus, was **IRL** und **AFK** genau heißen und bedeuten: [Wikipedia: Liste von Abkürzungen \(Netzjargon\)](#)

Lösung:

<p>AFK <i>oder afk</i></p> <p>away from keyboard ("nicht an der Tastatur", "Aufm Klo")</p>	<p>IRL <i>oder irl</i></p> <p>in real life ("im wirklichen Leben", "nicht in der Computerwelt")</p>
--	---



Aufgabe

Nimm zwei kleine Blätter und sammle Eigenschaften. Auf dem einen Blatt schreibe Eigenschaften von dir auf, auf dem anderen die von deinem Avatar oder Lieblingshelden aus deinem Lieblingsspiel.

Suche und finde Überschneidungen: Was könnt ihr beide? Was kannst nur du? Welche Besonderheiten und Eigenschaften besitzt ihr, die der jeweils andere nicht hat? Wo überschneiden sich eure Welten? Welche Eigenheiten gibt es in beiden Welten?

Übrigens: Eigenschaften können Wörter der Bewegung sein (Tunwörter, Zeitwörter, Verben) oder Eigenschaftswörter (Wiewörter, Adjektive).

Kennzeichne die unterschiedlichen Wortarten (vielleicht) farblich, dann kannst du Gemeinsamkeiten und Unterschiede besser herausarbeiten.

Und/Oder drucke das Arbeitsblatt aus und untersuche nochmals deine Fähigkeiten. Vergleiche sie auch mit denen deines Helden (deines Avatars, also deines Stellvertreters).

Selbsteinschätzung/Fremdeinschätzung:

Was kann ich / was kann ich nicht (oder nicht so gut)?

Was schätzt und magst du bei anderen?

dig_i.komp4 Beispiel 1-09 (2013)

Erstelle ein Plakat oder ein Informationsblatt über deinen Lieblingshelden!

Vergleiche in der Klasse die Eigenschaften. Bin ich "besser", wenn ich mehr Eigenschaften habe - oder wie ist das genau?



Tipps

Impulsfragen:

Welche Eigenschaften und Fähigkeiten schätzt du an ihm/ihr besonders?

Welche Eigenschaften und Fähigkeiten schätzt du an dir selbst besonders?

Was schätze ich oder mag ich bei anderen?

Was bedeutet es, im "wirklichen Leben" zu sein? Hast du darüber schon mal nachgedacht?

Was machst du alles gerne ohne Beteiligung von Technik? Was begeistert dich?

Nimm dir bewusst Zeit "afk".

Spüre in dich hinein, spüre dich "irl"!



Bevor du beginnst

Bringe deine Lieblingscomputerspiele in die Schule mit.

Du kannst auch eine Liste der Spiele zusammenstellen und ein Bild dazu malen.
(Bitte verwende für jedes Bild einen eigenen Zettel!)



Aufgabe

Ordne deine Spiele nach folgenden Gesichtspunkten:

- Findest du Gemeinsamkeiten der Spiele? Wie könntest du die einzelnen Gruppen benennen?
- Anschließend vergleiche mit deinem Sitznachbar bzw. deiner Sitznachbarin oder vergleiche gemeinsam in der Klasse eure Erkenntnisse.

Zum Beispiel:

Du könntest sie nach Inhalt und Spieltyp ordnen!



Tipps

Wenn du dir nicht sicher bist, wie du deine Spiele ordnen kannst, hier sind ein paar Ideen:

- Abenteuerspiele
- Actionspiele
- Geschicklichkeitsspiele
- Strategiespiele
- Sportspiele
- Simulationsspiele (= Spiele, wo die Wirklichkeit möglichst genau dargestellt wird)

... aber es gibt auch noch viele andere Spiele z. B. Lernspiele ...



Bevor du beginnst

Richte dir folgende Dinge her:

Wenn du ein eigenes Medientagebuch gestalten möchtest:

- Bleistift, Buntstift (ev. Filzstifte) und Radiergummi
- Zettel
- Klammermaschine

Wenn du die Vorlage verwenden möchtest:

- Drucke dir die Vorlage vom digi.komp4-Kurs aus
- Stift



Aufgabe

Führe eine Woche lang dein ganz persönliches "Medientagebuch"!

Trage täglich ein, welche Medien und wie lange du diese genutzt hast. Nach einer Woche vergleiche mit deinen Mitschülern und Mitschülerinnen dein "Medientagebuch" und sprech darüber.

Stellt euch folgende Fragen:

- Welche Medien nutze ich in der Schule?
- Welche Medien nutze ich zu Hause?
- Welche Medien nutze ich in der Freizeit?
- Warum verwende ich diese Medien und welche Inhalte haben sie?
- Passt mein Medienverhalten oder will ich daran etwas ändern?



Tipps

Suche dir einen geeigneten Platz für dein Medientagebuch aus, so dass du es schnell zur Hand hast!

Führe es täglich und sei ehrlich mit dir selber!



Aufgabe

Befolge die Arbeitsschritte:

- Bildet in der Klasse einen Gesprächskreis und diskutiert wofür man Passwörter braucht!
- Jeder schreibt nun auf einen kleinen Zettel ein Passwort. (Es darf keines sein, das ihr bereits verwendet!)
- Zeigt euch eure Passwörter und diskutiert, welche davon sicher sind!
- Eure Lehrerin oder euer Lehrer hat verschiedene Passwortkärtchen (siehe Anhang im Kurs) vorbereitet - ordnet sie nach "sehr sicher" - "sicher" und "unsicher". Legt auch eure Passwörter dazu!
- Findet mindestens drei Eigenschaften eines sicheren Passwortes und schreibt sie auf!
- Vergleicht eure Ergebnisse mit den Regeln für sichere Passwörter (siehe Anhang im Kurs)!
- Überprüft, ob ihr die Passwortkärtchen richtig zugeordnet habt!
- Geht nun auf eure Plätze und überlegt euch ein eigenes Passwort!
Vorsicht: Falls du dein Passwort aufschreibst, achte darauf, dass es niemand lesen kann!
- Überprüft nacheinander am PC oder Tablet, ob eure Passwörter auch wirklich sicher sind.
Klickt dazu auf den Link im Kurs und gebt euer Passwort ein.
- Ist dein Passwort sicher?
Falls nicht, lies noch einmal unter Tipps nach, woraus ein sicheres Passwort besteht.



Aufgabe

Befolge die angeführten Arbeitsschritte!

Am Computer**1. Lies dir die Regeln zum Erstellen eines Profils durch!****2. Gestalte ein Profilbild!**

Zuerst sollst du ein Profilbild erstellen und auf deinem PC/Tablet speichern. Da du niemals ein Bild von dir ins Netz stellen solltest, wirst du einen Avatar erstellen. Ein Avatar ist eine künstlich erzeugte Figur, meist in Comicform, die dich im Netz darstellen soll.

- Öffne dafür die Seite **Avataro** und klicke rechts oben auf „Avatar erstellen“!
- Gestalte deine Figur, suche dir ein Gesicht, Augen, Nase, Mund, die Haarfarbe usw. aus.
- Wenn du fertig bist, klicke auf "HERUNTERLADEN", (Größe 200x200) wähle deinen Speicherort (am besten ein Ordner mit deinem Namen), schreibe als Dateiname "avatar_vorname" und klicke auf speichern.

3. Erstelle ein Profil!

- Öffne das Dokument "Mein Profil" und speichere es unter "profil_vorname" wieder in deinem Ordner!
- Öffne deinen Ordner, klicke auf dein Dokument und fülle den Fragebogen aus (Informationen, die du nicht weitergeben sollst, lass dabei aus)!
- Klicke in den Rahmen für das Profilbild, gehe in der Menüleiste auf "Einfügen", wähle Bild aus Datei, suche deinen Ordner und klicke auf dein Avatarbild.
- Speichere dein fertiges Profil mit einem Klick auf das Diskettensymbol.
- Du kannst dein Profil auch ausdrucken.

Gratuliere, dein Profil ist fertig!



Aufgabe


Suche im Internet Fotos zu drei Ausflugszielen in deinem Bundesland und vergleiche die Ergebnisse aus verschiedenen Suchmaschinen und Bildersammlungen! So machst du es Schritt für Schritt:

- 1.) **Öffne einen Browser** (z.B. Internet Explorer, Google Chrome, Safari, Firefox)
- 2.) **Suche Bilder zu deinen Ausflugszielen im Internet.**

Verwende dabei folgende Seiten:

- [Pixabay](#)
- [Google Bilder](#)
- [Wikipedia](#)




Öffne die Seiten nacheinander und tippe in das Suchfeld den Namen deines Ausflugsziels.

Wähle anschließend "Suchen" oder tippe auf das Symbol  !

3.) Informiere dich, wie Bilder im Internet zur Weiterverwendung gekennzeichnet werden!

Weiterverwenden heißt: Bilder in Materialien zu verwenden, die dein Zuhause oder die Klasse in irgendeiner Weise verlassen.

Hier siehst du drei wichtige Kennzeichen von Bildern.

-  bedeutet **Copyright**: Diese Bilder gehören jemandem. Du darfst sie nicht weiterverwenden.
-  bedeutet **Creative Commons**: Diese Bilder darfst du nur unter bestimmten Bedingungen verwenden z.B. musst du den Namen des Urhebers (Person, die das Bild gemacht hat) nennen.
-  oder **CC0** bedeutet **Public Domain**: Du darfst solche Bilder ohne Bedenken weiterverwenden.
- 4.) **Suche auf den von dir gefundenen Internetseiten diese Bildkennzeichen!** Gehe auf jede deiner Seiten, gib den Namen des Ausflugsziels ein und versuche herauszufinden, welche Bildkennzeichnung du bei den Bildern finden kannst.

dig_i.komp4 Beispiel 1-14 (2016)

- 5.) Notiere, wo du gute Informationen zur Weiterverwendung von Bildern gefunden hast!
- 6.) Suche nun zu den drei Ausflugszielen jeweils ein Bild aus. Verwende dabei Angaben über die Urheberrechte (Bildkennzeichnung)!
- 7.) Besprecht in der Klasse, was ihr bei dieser Bildersuche gelernt habt!



Tipps

Die beste Bildquelle für dich ist www.pixabay.com, auf dieser Webseite sind alle Bilder Public Domain CC0.

Du darfst sie ohne Einschränkung verwenden.

Aber gib Acht, die Bilder in der ersten Zeile mit dem Wasserzeichen "Shutterstock" sind kommerziell.

Diese Bilder darfst du nicht verwenden!

Der digitale Arbeitsplatz



Bevor du beginnst

- Du brauchst ein Zeichenblatt, ein Blatt Papier für Notizen, Stifte, eine Schere und Klebstoff.
- Lass dir von deiner Lehrerin / deinem Lehrer [diese ausgedruckten Bilder](#) geben!



Aufgabe

Ein Computer-Arbeitsplatz besteht aus verschiedenen Geräten. Informiere dich in diesem Kurs darüber und gestalte ein kleines Plakat. Beachte dabei die folgenden Arbeitsschritte.

1. Höre dir die Audiodateien an und notiere wichtige Informationen auf einem Blatt Papier.

Teile des Computers

- (Maus)
- (Tastatur)
- (Bildschirm)
- (Computer)

Tragbare Computer

- (Notebook)
- (Tablet)
- (Smartphone)

2. Schneide die ausgedruckten Bilder aus und klebe sie auf dein Zeichenblatt.
3. Schreibe mithilfe deiner Notizen die wichtigsten Informationen über die Geräte zu den Bildern.



Tipps

Der digitale Arbeitsplatz



Maus



Tastatur



Bildschirm



Rechner

Tragbare Computer



Notebook



Tablet



Smartphone



Lust auf mehr

Denke daran, dass auch noch andere digitale Geräte (Lautsprecher, Drucker, Webcam, Headset, ...) zu deinem Arbeitsplatz dazugehören können.

Versuche das [Hardware-Memory](#) zu lösen!



Bevor du beginnst

- Hole dir das Arbeitsblatt von deiner Lehrerin oder deinem Lehrer!
- Richte dir einen Bleistift und Radiergummi her und dann kannst du auch schon loslegen!



Aufgabe

- Lies zuerst einen Abschnitt am Arbeitsblatt durch und überlege dir, welche Antworten passen könnten.
- Neben jeder Antwort befindet sich eine Zahl. Diese gibst du an, wie viele Buchstaben das gesuchte Wort hat. Zähle nach und überprüfe so, ob deine Antwort richtig sein kann.
- Im Klassenzimmer befinden sich verschiedene Stationen mit Bildern von digitalen Geräten und ihren Speichermöglichkeiten. Bei jeder Station gibt es auch einen Informationstext. Lies ihn dir durch und kehre zu deinem Platz zurück.
- Nun solltest du die Fragen am Arbeitsblatt beantworten können.
- Wenn du damit fertig bist, gib das Arbeitsblatt mit deinem Namen bei deiner Lehrerin oder deinem Lehrer ab!



Tipps

Wenn du am Arbeitsblatt einen Hinweis zu einem Gerät findest, schau dich im Raum um, ob du das Bild dazu entdeckst. So bist du beim Ausfüllen schneller.



Aufgabe

Computer einschalten

Um mit dem Computer arbeiten zu können, musst du ihn zunächst hochfahren (= einschalten):

1. Drücke den größten Schalter an deinem Computer. Oft steht auch noch das Wort "POWER" dabei.
2. Schalte den Bildschirm ein.
3. Warte, bis dein Schreibtisch (Desktop) erscheint.



Computer ausschalten

Um Strom zu sparen, solltest du den Computer ausschalten, wenn du ihn längere Zeit nicht benötigst. Achte darauf, dass du alles speicherst (Texte, Bilder, ...), was du später noch einmal benötigst.

1. Speichere deine Texte, Bilder ...
2. Beende das Programm.
3. Fahre den Computer über den Schreibtisch (Desktop) herunter.
4. Schalte den Bildschirm aus.



Tipps

Es ist besonders wichtig, den Computer richtig auszuschalten (herunterzufahren). Sonst kann Folgendes passieren:

- Du verlierst nicht gespeicherte Dateien (Texte, Fotos ...).
- Die Programme auf deinem Computer können beschädigt werden. Du kannst dann vielleicht nicht mehr damit arbeiten.
- Die Festplatte (auf der alles gespeichert ist) kann beschädigt werden.
- Das Einschalten (Hochfahren) dauert beim nächsten Mal länger, weil der Computer einige Tests durchführt.

Hier noch einige weitere Gründe, warum das Herunterfahren so wichtig ist:

- Häufig werden beim Herunterfahren wichtige Updates (Aktualisierungen) am Computer installiert.
- Wenn der Computer zu lange läuft, werden die Programme immer langsamer, weil der Arbeitsspeicher nicht geleert wird.
- Du sparst Strom und hilfst somit der Natur.

Wenn du an einem Laptop arbeitest, brauchst du den Bildschirm nicht extra ein- und ausschalten.



Bevor du beginnst

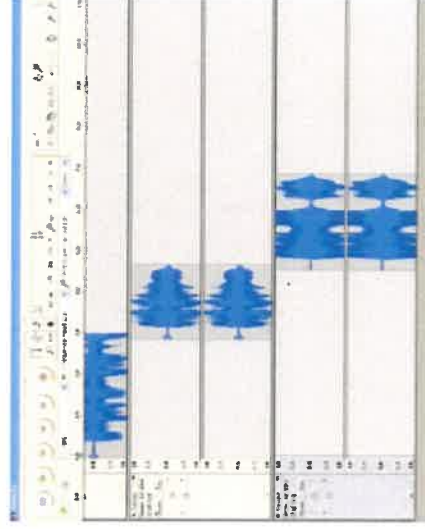
Du brauchst:

- einen Text, der dir gefällt, den du laut vorlesen und aufnehmen möchtest
- ein Mikrofon einen Computer



Aufgabe

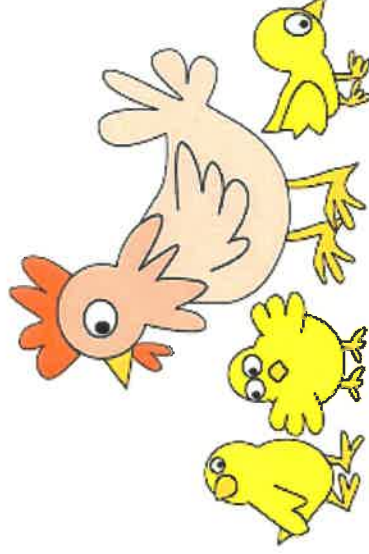
- Übe deinen Text so, dass du ihn laut und gut vorlesen kannst.
- Öffne am Computer das Programm *Audacity* und kontrolliere, ob das Mikrofon am PC angesteckt ist. Eine genaue Anleitung (siehe Moodlekurs) dazu kann dir deine Lehrerin oder dein Lehrer geben.
- Klicke auf Aufnahme und sprich den Text deutlich ins Mikrofon.
- Wenn du den Text fertig gesprochen hast, klicke "STOPP".
- Setze den Cursor dorthin, wo du aufgehört hast.
- Nun kommt der oder die Nächste dran.
- Wenn ihr alle vorgelesen habt, könnt ihr euch den ganzen Text anhören und speichern.





Aufgabe

- Auf deinem Computer befindet sich ein Ordner mit dem Namen "Tierfamilien". Diesen findest du auf deinem Desktop.
- Mit einem Doppelklick öffnest du den Ordner.
- Hier findest du einige Bilddateien von Tieren am Bauernhof. Leider haben diese Dateien noch keine passenden Namen. Um herauszufinden, um welches Tier es sich handelt, musst du das Bild mit einem Doppelklick öffnen.
- Wenn du das Tier erkannt hast, schließe das Bild wieder und gib nun der Datei den richtigen Namen.
- Denk daran, dass es in der Tierwelt Männchen, Weibchen und den Nachwuchs gibt!
- Mache einen Rechtsklick mit der Maus auf die Datei und wähle die Schaltfläche "Umbenennen"! Gib den Namen des Tieres ein und bestätige mit der "Eingabetaste". Mache dies mit allen Dateien.
- Wenn du alle Tiere benannt hast, sind sie noch nicht den Tierfamilien zugeordnet. Für diesen Schritt verschiebe die Dateien Sau, Eber und Ferkel in den Ordner "Schweine"!
- Dazu klickst du die Datei an, hältst die linke Maustaste gedrückt und ziehst den Mauszeiger Richtung Ordner. Erst über dem Ordner lässt du die Maustaste los. Wenn das Bild verschwindet, hast du es richtig gemacht.
- Für die anderen Tierfamilien benötigst du noch zwei neue Ordner. Erstelle diese nun, indem du mit einem Rechtsklick auf den Desktop, die Schaltfläche "Neu" und dann "Ordner" anklickst.
- Nenne die beiden Ordner "Hühner" und "Rinder".
- Verschiebe nun auch die restlichen Bilder in die passenden Ordner.





Aufgabe

Bevor ihr mit dem Chatten beginnen könnt, müssen noch einige Verhaltens- und Gesprächsregeln vereinbart werden. Aufgabe 1 "Rollenspiel" hilft euch dabei.

1. Rollenspiel

- o Die ganze Klasse wird in Kleingruppen eingeteilt und bekommt von der Lehrperson Auftragskärtchen
- o Auf jedem Auftragskärtchen sind verschiedene Rollen für euch vorbereitet.
- o Besprecht in der Gruppe, wer welche Rolle übernimmt und spielt diese einmal durch.
- o Anschließend dürft ihr euer Rollenspiel der Klasse vortragen.
- o Besprecht nach den Rollenspielen in der Klasse was euch aufgefallen ist! Wer hat sich an die Gesprächsregeln gehalten oder was war nicht korrekt?
- o Fasst zusammen, welche Gesprächs- und Verhaltensregeln wichtig und richtig sind und welche nicht. Ordnet dazu die Aussagen im Arbeitsblatt Kommunikationsregeln nach richtig (+) oder falsch (-).



Im Internet nennt man diese Regeln "Netiquette"!

2. Unsere Klasse beginnt zu chatten

- o Teilt euch nun in den verschiedenen Klassenräumen an den Schulcomputern auf oder verteilt euch mit den Tablets im Gebäude. Dabei soll euch die Lehrperson helfen!
- o Wenn ihr im Beispielpkurs oder hier auf "[Chat](#)" klickt, öffnet sich eine neue Seite.
- o Klickt auf "mitschreiben"!
- o Überlegt euch als Gruppe einen netten Namen (es darf nicht euer eigener sein), und tragt diesen ein.
- o Sucht euch noch eine Farbe aus. Damit erkennt ihr welchen Teil im Chat ihr geschrieben habt.
- o Klickt auf "anmelden"!
- o Schon kann die ganze Klasse miteinander chatten ohne sich dabei im gleichen Raum zu befinden. Stellt euch gegenseitig Fragen zu eurem Aussehen und euren Hobbys.
Findet heraus, welche Kolleg/innen sich hinter den verschiedenen Nicknames bzw. Farben verstecken!



Aufgabe

Du benötigst einen Partner oder eine Partnerin und ein Arbeitsblatt, das du von deiner Lehrerin oder deinem Lehrer bekommst.

Kind A (am 1. Arbeitsgerät)

- Gib in die Adresszeile deines Browsers www.medienpad.de ein!
Ein Online-Schreibprogramm öffnet sich.
- Erfinde mit deinem Partner oder deiner Partnerin einen einfachen und kurzen Fantasienamen für euer Team.
Schreibe diesen in das leere Feld und klicke auf "OK".
- Lösche den bestehenden Text am Bildschirm.
- Auf deinem Arbeitsblatt steht ein Satz, der mit "Es war einmal..." beginnt.
Tippe diesen Satz in das geöffnete Textfeld ein. Dein Partner oder deine Partnerin wird diesen Satz sehen können und darauf antworten.
- Schreib nun abwechselnd die Geschichte. Viel Spaß dabei! ;-)

Kind B (am 2. Arbeitsgerät)

- Gib in die Adresszeile deines Browsers www.medienpad.de ein!
Ein Online-Schreibprogramm öffnet sich.
- Schreibe den von euch gewählten Fantasienamen in das leere Feld und klicke auf "OK".
- Warte nun bis dein Partner oder deine Partnerin einen Satz in das Textfeld geschrieben hat. Nun bist du an der Reihe. Suche auf deinem Arbeitsblatt den passenden Satz und schreibe ihn ebenfalls in das Textfeld.
- Schreib nun abwechselnd die Geschichte. Viel Spaß dabei! ;-)

Tipp: Jeder Satz beginnt fast gleich wie der vorherige Satz endet. Lies also genau!





Aufgabe

- 1.) Starte das Internet,**
z. B. den Internet Explorer Browser starten
(= links unten das blaue "e" 1 Mal
anklicken).
--> Warten, bis sich das Programm geöffnet
hat.



Du siehst jetzt links oben in der Adresszeile
eine Internetadresse.

- 2.) Lösche die Internetadresse.** Klicke sie
mit einem Doppelklick an und drücke die
"Entf"-Taste.



- 3.) Gib in der Adressleiste links
oben www.antolin.de und drücke die Enter-
Taste.**

- 4.) Anmelden:**
Gib deinen Benutzernamen und dein
Passwort ein. Dann klicke auf den Button
„Anmelden“.

Wenn du „Meine gesammelten Punkte“
siehst, hast du dich richtig angemeldet.



- 5.) Abmelden:**
Klicke auf den Button "Abmelden"



- 6.) Programm schließen:**
Ein Programm (zum Beispiel den Internet
Explorer) schließt du immer mit dem Kreuz
rechts oben.



Aufgabe

Jedes Team übernimmt eines der folgenden Themen:

- Herkunft, Kulturen und die Weißen
- Indianer heute, Reservate und der Häuptling
- Rituale, Tänze, Medizinmann und Indianerfrau
- Zeichensprache, Rauchzeichen und Friedenspfeife
- Marterpfahl, Wohnformen und Kriegsbemalung

Lest euch alle Schritte gut durch bevor ihr beginnt!

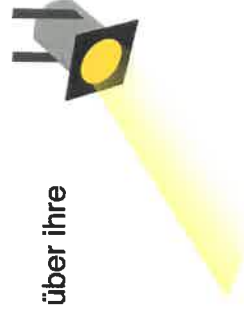
1. Öffnet die beiden Internetseiten. Gebt ins Suchfeld „Indianer“ ein!
 - Kindernetz
 - Kidsnet
2. Sucht auf diesen Webseiten euer Gruppenthema.
3. Lest alle Informationen dazu sorgfältig durch.
4. Schreibt das Wichtigste auf.
5. Gestaltet gemeinsam ein Plakat. Zeichnet oder klebt auch passende Bilder dazu.

Experten-TV

Bereitet gemeinsam eine Nachrichtensendung vor, in der jede Gruppe über ihre Ergebnisse informiert.

- Wählt einen Moderator oder eine Moderatorin (Sprecher oder Sprecherin) aus eurer Gruppe.
- Der Moderator oder die Moderatorin präsentiert eure Informationen.
- Verwendet dazu auch eure Plakate.

Nun kann "Indianer-News" auf Sendung gehen.






Aufgabe

Suche 2-3 interessante Informationen im Internet zum Thema „Schmetterling“ und schreibe sie auf ein Blatt Papier.

Und so machst du es Schritt für Schritt:

1.) **Starte das Internet**, z. B. den Internet Explorer Browser starten (= links unten das blaue  "1 Mal anklicken). --> Warten, bis sich das Programm geöffnet hat.



Du siehst jetzt links oben in der Adresszeile eine Internetadresse.

2.) **Lösche die Internetadresse**. Klicke sie mit einem Doppelklick an und drücke die "Entf"-Taste.



Informationen findest du in Suchmaschinen. Es gibt viele Suchmaschinen, aber heute verwendest du www.fragfinn.de



3.) **Gib in der Adressleiste links oben www.fragfinn.de ein und drücke die Enter-Taste.**

4.) Gib in das Suchfeld das Wort „Schmetterling“ ein und klicke auf "Los!"



5.) **Klicke an, was für deine Suche passen könnte**. In diesem Beispiel wurde „Schmetterlinge - Kidsnet.at“ angeklickt



Tipp: Internetadressen mit der Endung „.at“ sind aus Österreich, Adressen mit der Endung „.de“ sind aus Deutschland. Solche Webseiten sind meistens in deutscher Sprache geschrieben.



6.) Wenn du eine geöffnete Seite wieder verlassen möchtest, klicke links oben den Pfeil „zurück“ an.

Tipps: Wenn du wieder den Überblick in www.fragfinn.de haben möchtest, gibst du wieder in der Adresszeile www.fragfinn.de ein und drückst die Enter-Taste.



7.) Suche zwei interessante Infos zum Thema Schmetterling und schreibe dazu 2-3 Sätze auf ein Blatt Papier.

8.) Schließe das Programm „Internet Explorer“ rechts oben mit dem roten Kreuz.



9.) Super - fertig! Du hast jetzt deine interessantesten Infos auf einem Blatt Papier notiert und kannst sie nutzen - zum Beispiel, um sie zu lernen oder wenn ihr gemeinsam ein Plakat gestalten wollt.

Für Profis:

Kannst du mit dem Programm Word und dem Drucker umgehen?

Wenn ja, frage deine Lehrerin oder deinen Lehrer, ob du die Informationen ausdrucken darfst.



Aufgabe

Befolge diese Arbeitsschritte!

Am Computer:

Überlege dir drei aus Namenwörtern zusammengesetzte Hauptwörter (zB Vogel+Haus=Vogelhaus)!

1. Bilder im Internet suchen und speichern

Suche auf der Webseite "Pixabay" für jedes Namenwort ein Bild und speichere es auf deinem Gerät!

Vorsicht: Die Bilder in der ersten Zeile darfst du nicht anklicken, alle anderen dürfen verwendet werden.

- Schreibe dazu in die Suchzeile den gesuchten Begriff (zB Vogel) und bestätige mit "Return"!
- Klicke auf ein Bild, damit es groß wird! Klicke rechts vom Bild in den kleinen Kreis vor dem "S" und dann auf "Kostenloser Download"!
- Wähle nun deinen "Speicherort" (am besten ein Ordner mit deinem Namen), gib deiner Datei einen Namen (zB Vogel) und klicke auf "speichern".
- Gib in die Suchzeile einen neuen Begriff ein und speichere das Bild wieder in deinem Ordner!
- Wenn du alle Bilder gesichert hast, schliesse deinen Internetbrowser!

2. Textverarbeitungsprogramm öffnen und Bilderrätsel erstellen

- Öffne ein Textverarbeitungsprogramm (Word oder Libre Office Writer)!
- Füge deine Bilder ein!
- Klicke in der Menüzeile auf "Datei", dann auf "Bild aus Datei", öffne deinen Ordner und klicke doppelt auf ein Bild.
- Verschiebe das Bild mit gedrückter linker Maustaste an die richtige Stelle und ziehe es an den Anfassern in die richtige Größe.
- Wiederhole das mit allen Bildern!

3. Datei speichern und ausdrucken

- Speichere deine Datei unter dem Namen "bilderrätsel_vorname" in deinem Ordner!
- Drucke die Datei aus!

Hängt eure ausgedruckten Bilderrätsel auf und versucht die dargestellten Begriffe zu entschlüsseln!



Aufgabe

Befolge diese Arbeitsschritte!

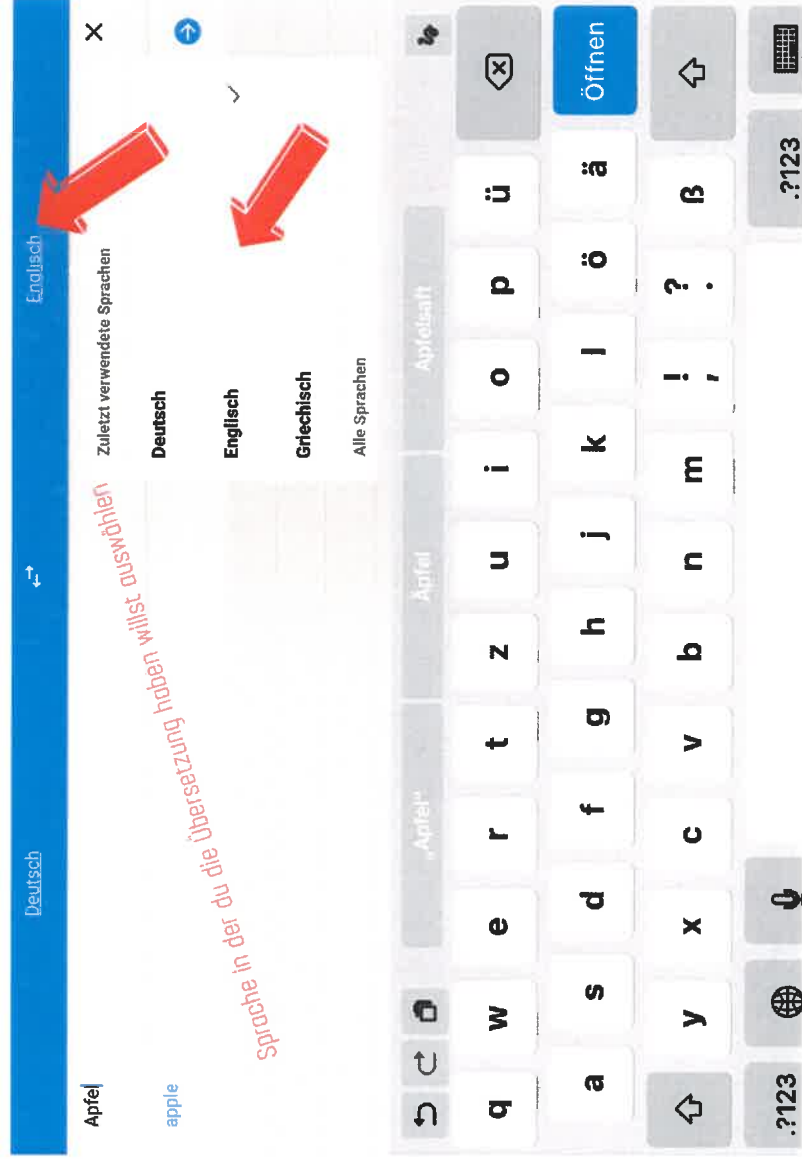
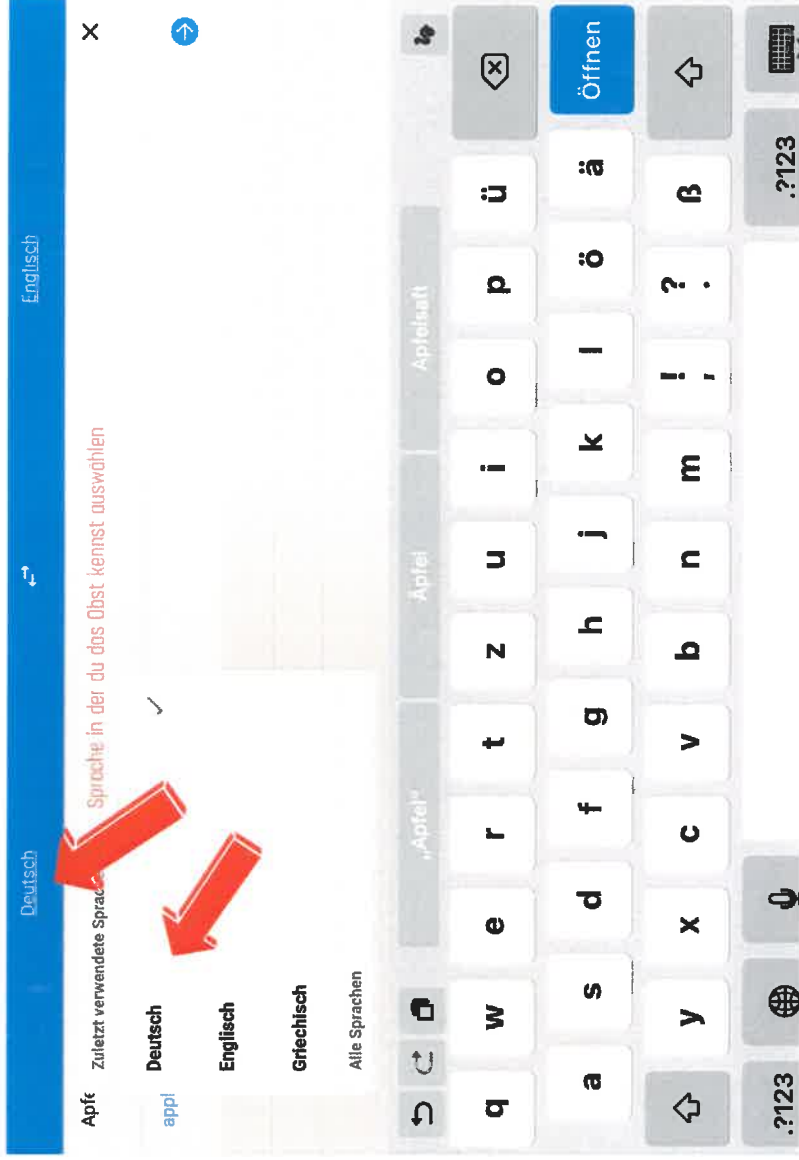
- Wähle in den folgenden Lernprogrammen immer die Malreihe aus, die du gerade lernst!
- Trage in dein Arbeitsblatt ein, welches Spiel du wann und wie lange geübt hast.
- Notiere auch dein Ergebnis (Punkte, Zeit, Richtige oder Fehler) und wie es dir beim Üben gegangen ist (Smiley).

Links zu den Lernprogrammen:

1. 1x1 Lernstationen
2. Kleines Einmaleins
3. 1x1 Trainer
4. Lurs Zahlenjagd
5. Mathe Zauberer
6. Schneeballschlacht
7. Bauchrechnen

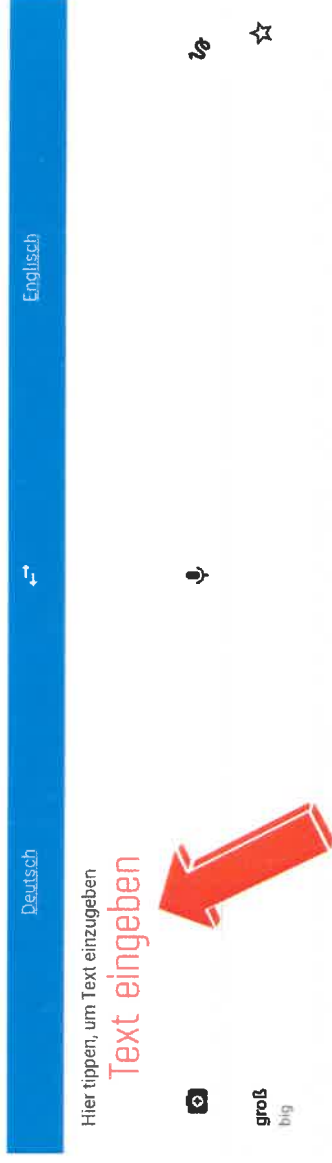


Sprache auswählen



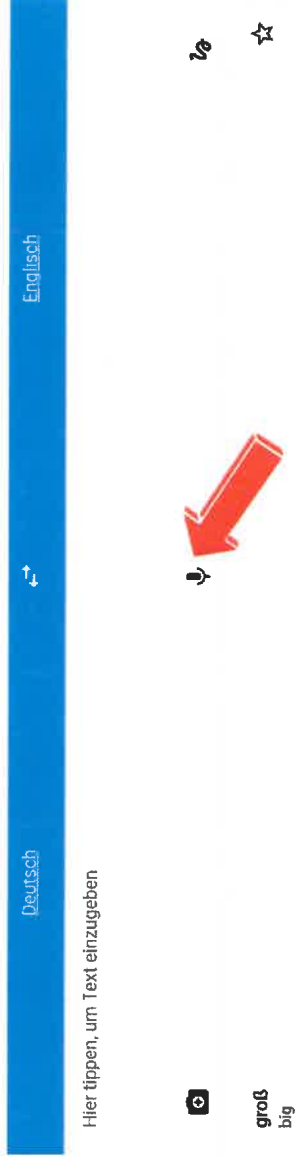
digi.komp4 Beispiel 2-13 (2016)

Obstnamen eingeben



The screenshot shows a mobile app interface with a blue header bar containing the text "Deutsch" on the left and "Englisch" on the right. Below the header, there is a text input field with the placeholder text "Hier tippen, um Text einzugeben". A red arrow points to the text input field. Below the text input field, there is a microphone icon and a star icon. At the bottom of the screen, there is a keyboard with the keys "groß" and "big" visible.

Obstnamen sprechen 1.



The screenshot shows a mobile app interface with a blue header bar containing the text "Deutsch" on the left and "Englisch" on the right. Below the header, there is a text input field with the placeholder text "Hier tippen, um Text einzugeben". A red arrow points to the microphone icon. Below the text input field, there is a microphone icon and a star icon. At the bottom of the screen, there is a keyboard with the keys "groß" and "big" visible.

Wähle das Zeichen, wenn du den Obstnamen nicht tippen, sondern sprechen willst

digikomp4 Beispiel 2-13 (2016)

2.

Jetzt sprechen



Sprich den Obstnamen laut aus.

3.



Birne

x



digi.komp4 Beispiel 2-13 (2016)

4. ←

Birne

x



Wenn du die Wörter noch einmal hören willst:

pear

→

Sprachausgabe wird
vorbereitet...

Deutsch Englisch

Deutsch Englisch

5. DEUTSCH ENGLISCH

Birne pear

Mutter: H H
Banana banana

Jetzt kannst du dir den Namen in beiden Sprachen anhören.

Digitales Zuhause

In den letzten Jahren hat sich technisch einiges geändert. Du weißt sicher, dass deine Großeltern, aber auch deine Eltern in ihrer Kindheit noch nicht die gleichen Geräte hatten wie du jetzt.

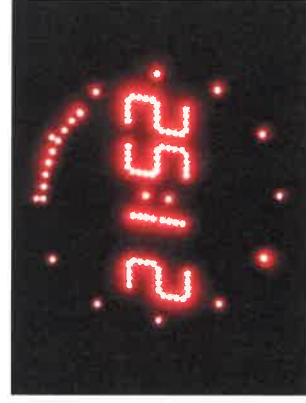
cheinlich schon oft den Begriff "digitale Medien" gehört. Aber was bedeutet das Wort digital?

Digital bedeutet die Darstellung von Werten in Zahlen oder Ziffern, so wie ein Computer das macht, der "denkt" nur in Einsern und Nullen.

Das Gegenteil von digital ist analog. Mit analogen Geräten meint man im Alltag meist die veraltete Technik, die es vorher gab.

Du kennst sicher Analoguhren und Digitaluhren.

Bei Digitaluhren wird die Zeit in Ziffern angezeigt, die Anzeige springt jede Minute weiter, die Uhr ist genau darauf programmiert. Bei der Analoguhr werden die Zeiger mechanisch angetrieben, du kannst auf der Uhr die Zeiger beobachten, wie sie sich bewegen.



Bevor du beginnst

Lass dir von deiner Lehrerin oder deinem Lehrer die ausgedruckten Arbeitsblätter ([AB1](#), [AB2](#)) geben. Wenn du einen Computer oder ein Tablet mit Internetverbindung zur Verfügung hast, kannst du die Übungen online machen.



Aufgabe

1. Teile die abgebildeten Geräte in digitale oder analoge Geräte ein. [AB1](#) oder [Onlineübung1](#)
2. Wenn du digitale und analoge Geräte unterscheiden kannst, überlege dir, was du mit digitalen Geräten alles machen kannst. [AB2](#) oder [Onlineübung2](#)
3. Besprecht eure Überlegungen mit euren Klassenkolleginnen und Kollegen.



Tipps

o

AB2: Mit vielen Geräten kann man mehrere Sachen machen, daher gibt es nicht immer nur eine richtige Lösung, sondern mehrere Lösungsmöglichkeiten.

Mach dich schlau über
ANALOG auf [BR-Kinderinsel](#) oder auf [KiwiThek](#)
und
DIGITAL auf [BR-Kinderinsel](#) oder auf [KiwiThek](#)

Verschiedene digitale Geräte und ihre richtige Bezeichnung findest du [hier](#).



Lust auf mehr

o

- Starte eine Umfrage in der Klasse, welches Kind noch analoge Geräte zu Hause hat.
- Überlege, welche digitalen Geräte diese analogen Geräte ersetzen könnten.
- Hier noch ein Spiel:
Kennst du alle abgebildeten digitalen Geräte?



Aufgabe

Befolge die Arbeitsschritte mit deiner Partnerin oder deinem Partner!

Erstellen, Speichern und Installieren der Schrift

1. **Sammeln von Ideen**
 - Notiert eure Ideen auf einem leeren Blatt oder verwendet dafür das Skizzenblatt.
2. **Übertragen der Schrift ins Vorlageblatt von MyScriptFont**
3. **Scannen des ausgefüllten Vorlageblattes**
 - Beachtet dabei die Scaneinstellung! Speichert die Datei als jpg, nicht größer als 6MB und 6500px x 6500px
 - Speichert die Datei unter eurem Gruppennamen. Verwendet einen Unterstrich anstelle eines Leerzeichens. z.B.: max_mustermann
 - Wählt als Speicherort C:\Users\Benutzername\Bilder
4. **Hochladen der Datei**
 - Öffnet die Homepage von [MyScriptFont](#).
 - Geht zu "2. Hochladen des Templates".
 - Klickt auf "Datei auswählen".
 - Es öffnet sich ein neues Fenster. Dort sucht ihr eure eingescannte und abgespeicherte Datei. z.B.: C:\Users\Benutzername\Bilder\max_mustermann
 - Klickt auf "Öffnen".
 - Das Fenster schließt sich nun.
 - Ihr befindet euch wieder auf der Homepage von MyScriptFont. Gebt den Namen unter "Name your font" ein. Dafür müsst ihr in das Kästchen daneben klicken und den vorgeschlagenen Namen "MyScriptFont" durch euren Gruppennamen ersetzen.
 - Nun klickt auf den blauen Button "Starten".
5. **Speichern der Schriftart am Computer**
 - Nachdem ihr die vorherigen Schritte genau durchgeführt habt, hat sich wieder eine neue Seite geöffnet.
 - Klickt auf >> max_mustermann.ttf Achtung!!! Hier erscheint natürlich der Name eurer Schriftart!!!
 - Eure neue Schriftart wird sofort auf dem Computer unter eurem Gruppennamen z.B.: max_mustermann.ttf gespeichert.
6. **Schriftart für das Textverarbeitungsprogramm installieren**
 - Um die Schriftart am Computer zu finden und auf diesem zu installieren öffnet den "Windows Explorer".
 - Klickt auf der linken Seite auf "Downloads". Der Ordner öffnet sich und die darin gespeicherten Dateien könnt ihr nun lesen.
 - An oberster Stelle befindet sich nun eure eigene Schriftart.
 - Um diese zu installieren macht einen Doppelklick auf die Schriftart.
 - Im neuen Fenster klickt auf "Installieren".

Gratuliere! Ihr habt eure eigene Schriftart entwickelt und auf dem Computer gespeichert. Nun könnt ihr diese im Textverarbeitungsprogramm verwenden.



Aufgabe

Außerirdische Nachrichten

- Nun ist es endlich soweit und ihr könnt euren Klassenkameradinnen und Klassenkameraden Botschaften schicken.
- Öffnet dafür das Textverarbeitungsprogramm und schreibt einfach drauf los! Startet jedoch anfangs mit kürzeren Zeilen! Vergesst jedoch nicht beim Schreiben die Briefform einzuhalten!
- Solltet ihr das Skizzenblatt noch nicht ordentlich ausgefüllt haben, müsst ihr dies nun erledigen. Es dient nämlich als Lösungsblatt für eure Adressaten. Dieses solltet ihr mit eurer außerirdischen Nachricht in einem Brief mitschicken.
- Besonders toll ist es natürlich, wenn ihr eine Antwort von euren Adressaten in deren außerirdischer Schrift bekommt.

Viel Spaß beim Raten und Briefeschreiben!



Aufgabe

Erstelle eine Präsentation zum Thema "Laubbaum"!

Folge dazu den Anweisungen in der Aufgabenstellung, die Videos im Bereich "Tipps" des digi.komp4-Beispielkurses helfen dir dabei.

1. Öffne die Webseite <http://www.eduhi.at/bilder/laubbaeume/>, wähle einen Laubbaum aus und suche folgende Informationen zu deinem Laubbaum:
Wuchsform, Blätter, Früchte, Verwendung oder Wissenswertes



2. Suche Bilder zu deinem Laubbaum!

Verwende dazu den Bilderpool auf der Webseite "Laubbäume" oder die freien Bilder auf "Pixabay":
<http://pixabay.com/de/>



3. Öffne ein Präsentationsprogramm und wähle eine Vorlage aus



4. Füge eine Titelfolie ein

Inhalt: Ein Bild des Baumes und sein Name



5. Füge eine neue Folie mit Textfeld und Bild hinzu

Inhalt: ein Bild des Baumes, Text über die Wuchsform des Baumes



6. Füge eine neue Folie mit Textfeld und Bild hinzu

Inhalt: ein Bild eines Blattes, Text mit Beschreibung des Blattes



7. Füge eine neue Folie mit Textfeld und Bild hinzu

Inhalt: ein Bild der Frucht, Text mit Beschreibung der Frucht



8. Füge eine neue Folie mit Textfeld und Bild hinzu

Inhalt: ein Bild, Text mit Verwendung oder Wissenswertes über den Laubbaum



9. Füge eine neue Folie mit einem Textfeld hinzu

Inhalt: Schreibe deinen Namen und darunter die Quelle deiner Informationen und Bilder z.B.: "Informationen und Bilderquelle: eduhilf"



10. Speichere deine Präsentation unter

"vorname_nachname_laubbaum"

(z.B.: susi_schlau_rosskastanie)!



Mit verschiedenen Effekten, passender Schriftfarbe und Textgestaltung kannst du deine Präsentation spannender gestalten. Aber übertreibe es nicht, das könnte beim Anschauen anstrengend werden!

Zusätzliche Aufträge:

- Wähle eine passende Schrift, Schriftgröße und Schriftfarbe!
- Versuche einen Folienübergang hinzuzufügen!
- Animiere deine Bilder und Texte! Du kannst deine Bilder z.B. "Einfliegen" lassen.

Zahlen werden zu Bildern



Bevor du beginnst

- **Mache in deiner Klasse eine Umfrage:**
Wie viele Geschwister haben deine Mitschülerinnen und Mitschüler?
Drucke dir die Umfragetabelle aus und trage deine Ergebnisse ein.



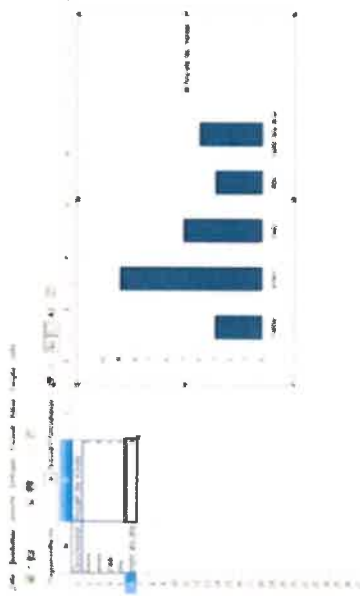
[Umfragetabelle Datei](#)



Aufgabe

- **Übertrage die Ergebnisse deiner Umfrage in ein beliebiges Tabellenberechnungsprogramm**
z.B.: LibreOffice Tabellendokument, OpenOffice Calc, Microsoft Excel, Google-Tabelle oder Numbers

Füge ein passendes Diagramm in dein Tabellenblatt ein.



Tipps

- Hier kannst du sehen, wie du aus deiner Umfrage ein Diagramm erstellst
- wie Zahlen zu Bildern werden.
Öffne das Video "Wie Zahlen zu Bildern werden".

[Wie Zahlen zu Bildern werden Textseite](#)



Lust auf mehr

Hier kannst du lernen, wie du die Achsen beschriftest und die Diagrammart veränderst.

Versuche es auch mit einem anderen Programm.

Viel Spaß beim Experimentieren.

- [Beschriftung der Achsen Textseite](#) [Diagrammtyp ändern](#)

Zeichnen am Computer



Bevor du beginnst

Du brauchst auf deinem Computer ein Zeichenprogramm (z.B. Paint, Tux Paint) oder du verwendest ein Online-Zeichenprogramm (z.B. Sumopaint, Pixlr oder Klekxi).

Suche dir hier ein Bild aus und speichere es auf deinem Computer:

Klicke dazu auf den Link der Katze oder der Taube oder des Clowns, wähle deinen Speicherort und drücke anschließend auf "Speichern".



[Katze Datei](#)



[Taube Datei](#)



[Clown Datei](#)



Aufgabe

1. Öffne das gespeicherte Bild in einem Zeichenprogramm deiner Wahl; wir verwenden das Programm "Paint".
2. Male es an und zeichne etwas dazu.
3. Speichere dein Bild.



Tipps

Hier kannst du sehen wie du ein Bild mit einem Zeichenprogramm öffnest und weiter bearbeiten kannst.

Öffne dazu das Video "Taube bearbeiten".

Weitere Bilder zum Bearbeiten findest du auch auf [Pixabay](#).
Andere Bilder aus dem Internet speicherst du, indem du den Mauszeiger auf ein Bild stellst, die rechte Maustaste klickst und "Bild oder Grafik speichern unter" wählst.

- [Taube bearbeiten Textseite](#)



Lust auf mehr

- - Füge zu deinem bearbeiteten Bild weitere Formen hinzu.
 - Probiere es auch mit einem Onlinezeichenprogramm:

[Sumopaint](#)

[Kleki](#)

[pixlr](#)



Aufgabe

1. Öffne ein Schreibprogramm am Computer.
2. Verfasse einen Steckbrief über einen guten Freund / eine gute Freundin deiner Klasse.
3. Darin sollten Name, Alter, Haarfarbe, Augenfarbe, Hobbys, Stärken, Lieblingsfarbe und Lieblingsessen vorkommen.
Du kannst auch noch schreiben, warum du ihn / sie so gern hast.
4. Kontrolliere den Text mit Hilfe des Rechtschreibprogramms.
5. Erfinde eine passende Überschrift und hebe sie fett und in Farbe hervor.
6. Für den übrigen Text suche dir eine Schrift, die dir gefällt und verändere die Größe des Geschriebenen.
7. Füge deinen Namen und das heutige Datum unter dem Steckbrief ein.
8. Speichere das Dokument in deinem Ordner ab (z.B.: steckbrief_max_mustermann).



Lust auf mehr

- Füge ein passendes **Clipart** oder ein Bild unter deinem Steckbrief ein.
Freie Bilder, die du verwenden darfst, findest du auf der Webseite [www.pixabay.com!](http://www.pixabay.com)
- Hebe wichtige Teile deines Textes **fett** hervor.



Der Flaschengeist :



Bevor du beginnst



Du brauchst:

- o eine leere Flasche
- o Papier
- o Computer mit Lautsprecher bzw. Kopfhörer



Aufgabe

1. Du findest alle Videos, die du für das Experiment brauchst, unter dem Punkt "Tipps".
Klicke zuerst auf den Link "Flaschengeist 1"! Schau dir das Video an und befolge die Anweisungen.
2. Nachdem du mit dem Experiment fertig bist, klicke auf den Link "Flaschengeist 2".
Befolge auch hier die Anweisungen.
3. Hast du die Lösung für das Problem gefunden? Das Video "Flaschengeist 3" verrät es dir.

Viel Spaß beim Experimentieren! :)



Tipps

- o Dateien öffnest du mit einem Doppelklick. Auf einen Link brauchst du nur einmal klicken.
- o Versichere dich, dass du den Ton beim Computer eingeschaltet hast und die Lautsprecherboxen aktiviert sind.
- o Du kannst Videos auch anhalten, indem du auf das Pause-Symbol klickst, das so aussieht: ||

[Flaschengeist 1 - Anleitung Textseite](#)

[Flaschengeist 2 - Durchführung Textseite](#)



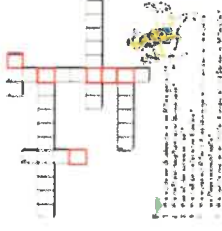
Vielleicht hast du oder deine Lehrerin/ dein Lehrer ja ein Handy mit Kamerafunktion oder eine Digitalkamera. Wenn ja, dann filmt euch doch gegenseitig beim Durchführen des Experiments! :)

ACHTUNG: Frage zuerst deine Lehrerin/ deinen Lehrer, ob das ok ist! Wenn du andere filmst, frage auch sie, ob sie damit einverstanden sind! Jeder hat das Recht "Nein" zu sagen und darf selbst entscheiden, ob er fotografiert oder gefilmt werden will oder nicht. Man darf diese Bilder auch nicht einfach weitergeben. Dieses Recht nennt man "Recht am eigenen Bild".



Bevor du beginnst

Mittelalter - Quiz



- Du benötigst das Kreuzworträtsel "Mittelalter-Quiz" in ausgedruckter Form.
- Für das Suchen nach Informationen brauchst du einen Computer oder ein Tablet mit Internetzugang.
... und schon kannst du loslegen! :-)



Aufgabe

1. Klicke auf den Link: „www.fragfinn.de“
2. Beantworte die Fragen des Kreuzworträtsels mit Hilfe der Suchmaschine.
3. Bringe die Buchstaben in den rot gekennzeichneten Feldern in die richtige Reihenfolge.
(Sie ergeben ein mittelalterliches Lösungswort.)
z.B.: "Wie wurde der Brustpanzer eines Ritters genannt?"
Schreibe in die Suchmaschine die Begriffe "Brustpanzer Ritter".

Kannst du die Antwort schon sehen? Wenn nicht, dann klicke ein Bild an und lies den folgenden Text durch.

Beantworte so die erste Frage. Führe die Beantwortung der anderen Fragen gleich durch.

Fragen:

- Wie wurde der Brustpanzer eines Ritters genannt?
- Wie heißt der Hauptturm einer Burgranlage?
- Was ist „der schwarze Tod“?
- Wie hieß der Leiter eines Klosters?
- Wie wurde ein Ritter in Ausbildung genannt, nachdem er viele Jahre als Page verbracht hatte?
- Wie nannte man einen Dichter, Komponist und Sänger im Mittelalter?



Aufgabe

Benutze ein Tabellenkalkulationsprogramm zum Lösen von Rechnungen!

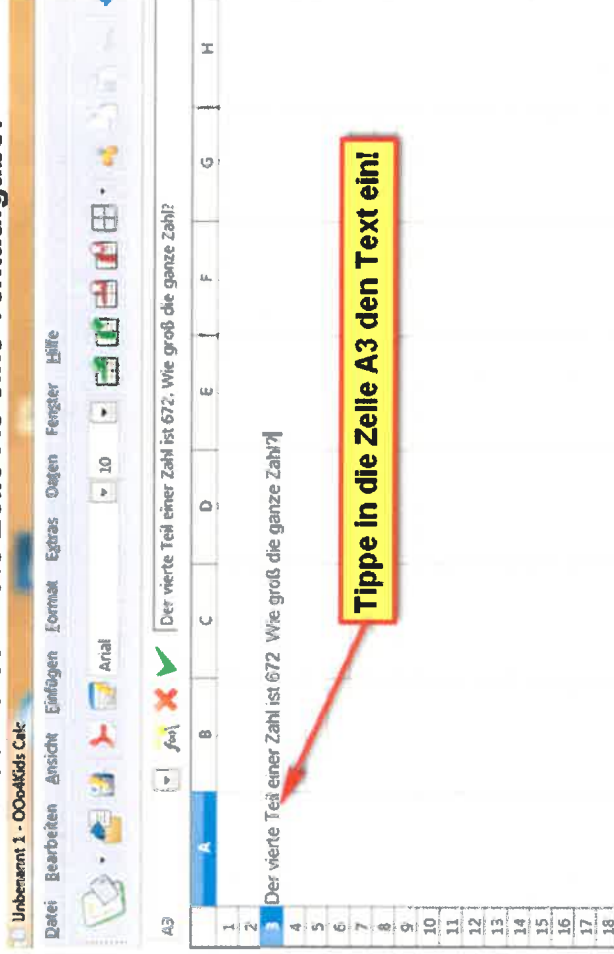
Folge den Anweisungen!

Die Videos im Bereich "Tipps" des digi.komp4-Beispielkurses helfen dir dabei.

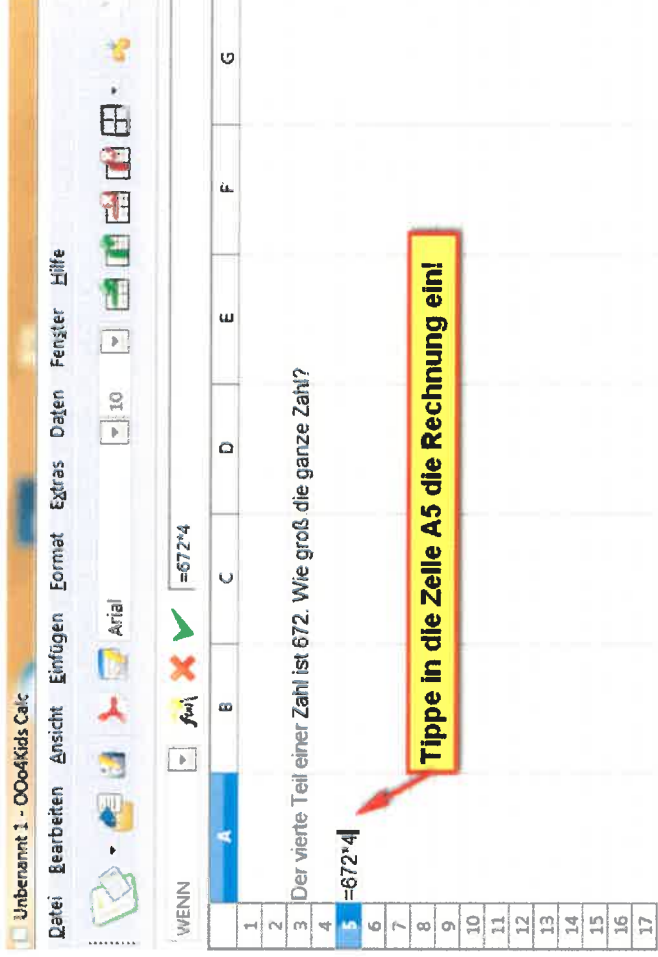
1. Öffne ein Tabellenkalkulationsprogramm!



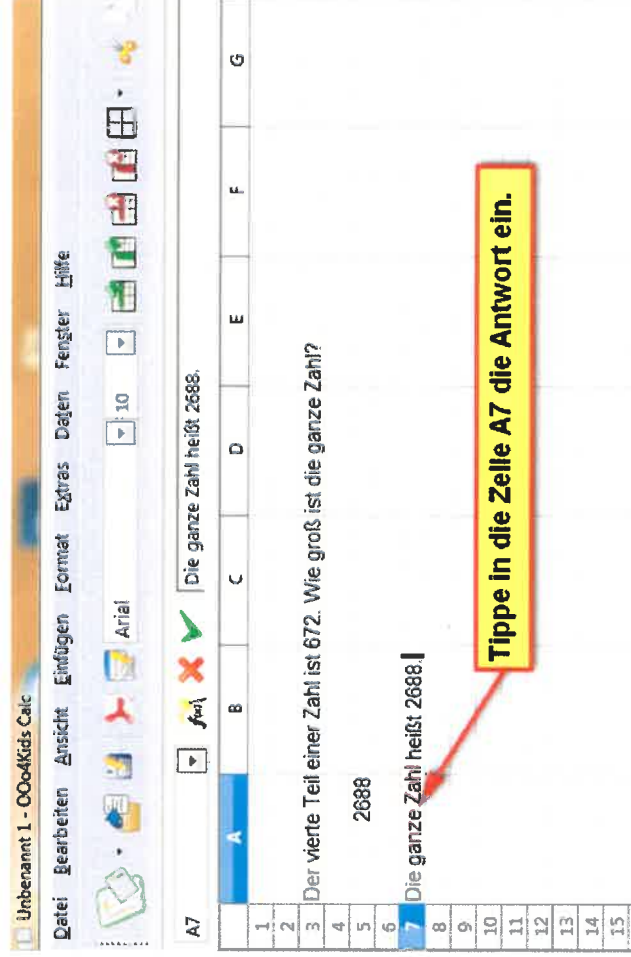
2. Schreibe in die Zelle A3 eine Textaufgabe!



**3. Schreibe in die Zelle A5 die passende Rechnung!
(Die Lösung erscheint automatisch,
wenn du die Eingabetaste drückst.)**



4. Tippe in die Zelle A7 die richtige Antwort!



**5. Speichere deine Arbeit unter "Textrechnung_Vorname_Nachname".
(z.B. Textrechnung_Rudi_Rüssel)**

digi.komp4 Beispiel 3-07 (2013)

Claudia Schobé, BEd für digi.komp4, 2013
Screenshots: Manfred Fleck, Claudia Schobé



Aufgabe

Wenn man mit jemandem ein Gespräch führt, ist es wichtig, dass man sich an bestimmte Regeln hält.




Genau so wichtig ist es sich beim Kommunizieren im Internet an bestimmte Regeln zu halten. Diese Verhaltensregeln heißen **Netiquette**. Unter dem Punkt "Tipps" im digi.komp4-Beispielkurs findest du einen Link mit dem Namen "Sicherheitsregeln und Netiquette" oder recherchiere selbst mithilfe der Kindersuchmaschine „Blinde Kuh“!

Verfassen einer E-Mail:

- Melde dich bei Gmail an!
- Schreibe und sende eine Mail an eine Mitschülerin oder an einen Mitschüler!
- Öffne eine Mail und beantworte sie!
- Verfasse eine Mail mit Anhang!
- Öffne den Anhang einer Mail!

Im Bereich "Tipps" des digi.komp4-Beispielkurses findest du Videos, die dir bei der Lösung der Aufgaben helfen werden.

<p>1. Melde dich bei Gmail an!</p> <p>Achte auf die richtige Schreibung von Anmeldenamen und Passwort!</p>	
<p>2. Schreibe und sende eine Mail an eine Mitschülerin oder an einen Mitschüler!</p> <p>Wenn du auf das rot unterlegte Feld "Schreiben" klickst, öffnet sich ein neues Fenster. Schreibe in die Adresszeile die email-Adresse. Achte auf die richtige Schreibweise! Trage den Betreff ein! Dann schreibe den Text.</p> <p>Mit einem Klick auf "Senden" verschickst du die Mail.</p>	

<p>3. Öffne eine Mail und beantworte sie!</p> <p>Zum Öffnen der Nachricht klicke darauf. Mit einem Klick auf das Symbol für "Antworten" kannst du eine Antwort schreiben.</p>	 <p>Screenshot of an email interface. At the top, it says 'Geschenkkarte für Apps dazubekommen.' Below that, '28. Aug. (vor 10 Tagen)'. The email body contains a link: 'Europe@hubschape.de apple.com?ref=mailtagger'. At the bottom, it says 'Günter Täubli Kanderlistr. 44 6000 Luzern 031'.</p>
<p>4. Verfasse eine Mail mit Anhang!</p> <p>Wenn du eine Datei (Bild, Dokument) anhängen möchtest, klicke auf die Büroklammer und gib den Speicherort der Datei an!</p>	 <p>Screenshot of an email composition window. It shows a text input field with 'Serifenl...', a blue 'Senden' button, and an attachment icon (paperclip) with a red arrow pointing to it. There are also icons for bold (B), italic (I), underline (U), and a plus sign (+).</p>
<p>5. Öffne den Anhang einer Mail!</p> <p>Öffne den Anhang indem du darauf klickst und öffne oder speichere den Anhang!</p>	 <p>Screenshot of an email body. The main text is 'EINLADUNG' in large, pink, bold letters. Below it, there is a short message: 'Liebe Susi! Ich lade dich recht herzlich zu meiner Party am Samstag, dem 3. August, um 14.00 Uhr ein. Wir treffen uns im Garten meiner Oma in der Hauptstrasse 13. Deine Eltern können dich ab 18.00 Uhr dort abholen.'</p>



Aufgabe

Erfindet gemeinsam eine Geschichte und nehmt sie mit dem Audioprogramm "Audacity" auf! Folgt den Anweisungen in der Aufgabenstellung, die Videos im Bereich "Tipps" des digi.komp4-Beispielkurses helfen euch dabei.

1. Besprecht mit eurer Lehrerin oder eurem Lehrer, welche Geschichte ihr gemeinsam erzählen wollt. Ihr könnt die Geschichte vor der Aufnahme auch gemeinsam schreiben und eure Abschnitte mit euren Namen versehen.
2. Öffnet das Programm "Audacity"!
3. Das erste Kind klickt auf Aufnahme, nennt den Titel, erzählt den Anfang der Geschichte (1-2 Sätze) und klickt auf die "Stopptaste". Speichert das Projekt unter dem Namen "unsere_geschichte" ab!
4. Das nächste Kind spielt nun den Anfang der Geschichte ab, hört genau zu, stellt den **Cursor ans Ende der letzten Tonspur**, klickt dann wieder auf Aufnahme und erzählt die Geschichte weiter (1-2 Sätze).
5. Das macht ihr bis alle ihren Teil aufgenommen haben und vergesst nicht, immer wieder auf "Datei - Projekt speichern" zu klicken!
6. Hört euch die fertige Geschichte gemeinsam an! Ist sie euch gut gelungen?
7. Wenn euch eure Aufnahme gefällt, dann exportiert die Datei als .wav oder .mp3, damit ihr sie auch auf anderen Geräten abspielen könnt.





Aufgabe

Folge den Anweisungen in der Aufgabenstellung, die Videos im Bereich "Tipps" des digi.komp4-Beispielkurses helfen dir dabei.



1. Öffne ein **Schreibprogramm** am Computer oder Tablet.
2. **Schreibe** die Lernwörter untereinander. Beachte die richtige Schreibweise und denk an die Groß- und Kleinschreibung!
3. **Färbe** Namenwörter blau, Tunwörter rot, Wiewörter grün und andere Wörter orange.
4. Wähle eine **Schrift**, die dir gefällt und verändere die **Größe** der Wörter.
5. **Speichere** das Dokument in deinem Ordner unter einem passenden Namen ab (z.B.: lernwoerter1_vorname).



Lust auf mehr

- Drucke das Blatt mit deinen Lernwörtern aus und zeichne passende Bilder dazu.
- Du kannst auch am Computer passende Bilder finden und sie zu den Lernwörtern hinzufügen! Auf dieser Seite findest du freie Bilder, die du für deine Arbeit verwenden darfst: www.pixabay.com
- Wenn du mit einem Tablet arbeitest, kannst du die Bilder auch selbst machen und dann einfügen.



Schlafen Tiere im Winter?

Im Winter wird es etwas ruhiger im Wald. Einige Tiere schlafen, andere ruhen und wiederum andere erstarren, um den kalten Winter zu überstehen.



Bevor du beginnst

- Informiere dich auf dieser [Internetseite](#), welche Tiere Winterschlaf, welche eine Winterruhe halten und welche in der kalten Jahreszeit erstarren!



Aufgabe

Befolge die Schritte dieser Aufgabenstellung, die Videos im Bereich Tipps helfen dir dabei!

- Öffne die Datei "[Schlaf Ruhe Starre](#)"!
- Wie verhalten sich diese Tiere im Winter? Ziehe die Bilder an den richtigen Platz! Halte dafür die Maustaste gedrückt und lass erst wieder los, wenn du im richtigen Feld angekommen bist!
- Drei Bilder werden übrig bleiben. Diese Tier sind auch im Winter aktiv. Lösche sie mit einem Linksklick darauf und der Taste "Entf" auf deiner Tastatur.
- Füge jetzt noch folgenden Text ein:

Viele kleine Säugetiere schlafen fast den ganzen Winter hindurch. Die größeren Tiere ruhen sich nur aus. Insekten, Reptilien und Amphibien werden ganz starr und bewegen sich erst wieder, wenn es draußen wärmer wird.

- Klicke dafür einmal vor das erste Wort, halte die Maustaste gedrückt und ziehe die Maus über den gesamten Text bis er markiert ist.
- Als nächstes klickst du mit der rechten Maustaste auf das markierte Feld und wählst "Kopieren" aus!
- Im Programm Libre Office klicke mit der rechten Maustaste unter die Tabelle und wähle "Einfügen"!

- Speichere jetzt die Datei unter "Winter_Name"! (Setze deinen eigenen Namen ein!)

Tipps



-
-
-
-

[Bilder verschieben Textseite](#)

[Text kopieren und einfügen Textseite](#)



Lust auf mehr

Da du dich jetzt schon gut mit Tieren im Winter auskennst, kannst du die Tiere im folgenden [Rätsel](#) bestimmt richtig zuordnen:

- [Rätsel](#)



Erstelle mit deinem Tablet und der App „Zeichen Pad“ eine Collage zum Thema „Wetter“!

Die Videos im Bereich "Tipps" des digi.komp4- Beispielskurses helfen dir dabei.

1. Suche dir 6 bis 8 Begriffe zum Thema Wetter aus!
2. Öffne einen Browser und gib in die Adresszeile www.pixabay.com ein. Suche nun auf dieser freien Bildquelle passende Bilder und sichere sie auf deinem Tablet.
3. Öffne die App "Zeichenpad" und wähle einen Hintergrund (Werkzeug: bunte Blätter)!
4. Schreibe und gestalte die Überschrift "Das Wetter" (Werkzeug: ABC-Schablone)!
5. Füge nun die gesicherten Bilder ein, ziehe sie mit zwei Fingern auf die richtige Größe und verteile sie durch Verschieben mit einem Finger auf deinem Hintergrund. (Werkzeug: Sticker – Foto mit Mann und Kind)
6. Füge nun zu jedem Bild ein Textfeld mit dem passenden Begriff hinzu. Wähle eine Schriftgröße, Schriftfarbe und Schriftart aus! (Werkzeug: ABC-Schablone)!
7. Exportiere deine Collage, damit sie auch in deinen Bildern gespeichert ist. (Werkzeug: Quadrat mit Pfeil)
8. Verschicke deine Collage auch per E-Mail z.B. an deine Lehrerin oder deinen Lehrer. (Werkzeug: Quadrat mit Pfeil)





Aufgabe

**Erstelle mit deiner Partnerin oder deinem Partner einen Cartoon mit der App "Sock Puppets"!
Ihr sollt euch dabei auf Englisch einander vorstellen.
Wenn ihr Hilfe braucht, schaut unter "Tipps" im digi.komp4-Beispielkurs nach!**

1. Besprecht zuerst, was ihr einander fragen wollt und übt die Sätze. Ihr könnt sie auch aufschreiben.
2. Öffnet die App "Sock Puppets" und tippt auf "New"! Wählt nun zwei Figuren aus, danach einen Hintergrund und zuletzt könnt ihr noch Gegenstände hinzufügen.
3. Bringt nun die Figuren in die richtige Position und zieht sie auf die gewünschte Größe. Wenn man auf eine Figur einen Finger legt, erscheint ein roter Pfeil. Dieser zeigt an, welche Figur gerade dran ist und spricht. Das heißt, wenn du sprechen möchtest, musst du einen Finger auf deine Figur legen. Wenn du fertig bist, gibst du deinen Finger weg und deine Partnerin oder dein Partner ist dran. Alles klar? - Los geht's!
4. Tippt nun auf den roten Aufnahmebutton in der Menüleiste und sprecht euren Dialog! Wenn ihr fertig seid, tippt auf das gelbe Viereck für Stopp. Nun könnt ihr euer Video anschauen.
5. Speichert euer Video, in dem ihr auf das Diskettensymbol tippt und eurem Video einen Namen gebt.
6. Dann sichert euer Video noch in euren Aufnahmen. Dazu müsst ihr auf das Symbol mit dem Männchen tippen und dann "Photos" auswählen.
7. Präsentiert euren Film eurer Lehrerin/eurem Lehrer und euren Kolleg/innen.



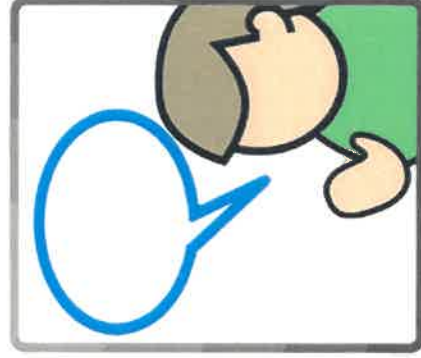


Aufgabe

Erstelle ein eigenes eBook zum Wortfeld "sagen"!

Folge dazu den Anweisungen. Die Videos im Bereich "Tipps" des digi.komp4-Beispielkurses helfen dir dabei.

1. Suche 5 bis 10 Begriffe zum Wortfeld "sagen".
2. Bitte nun eine Mitschülerin oder einen Mitschüler, mit dem iPad zu den verschiedenen Begriffen, Videos von dir zu drehen.
Erstelle für jeden Begriff ein eigenes Video!
3. Nun öffne auf dem iPad die App "Book Writer"
4. Tippe auf "Neues Buch" und suche dir eine Vorlage aus!
5. Schreibe auf das Titelblatt den Titel "Wortfeld sagen" (Symbol **T**) und füge ein passendes Bild hinzu (Symbol **Foto**).
Das Bild kannst du dir vorher von der freien Bildquelle "www.pixabay.com" sichern.
6. Auf den nächsten Seiten füge immer ein Video (Symbol **Foto**), dann ein Textfeld (Symbol **T**) mit dem Begriff hinzu und zum Schluss nimm noch mit Hilfe des Recorders (Symbol **Mikrofon**) den Begriff auf.
7. Wenn du noch Zeit hast, kannst du auch die Schrift, Schriftgröße und die Schriftfarbe ändern. Tippe dazu auf ein Textfeld, damit es markiert ist und tippe auf den dicken Pinsel oben in der Menüleiste.
Wenn du die Farbe der ganzen Seite ändern möchtest, tippe auf das Symbol „umgeknickte Seite“ in der oberen Menüleiste.
8. Nun exportiere dein fertiges Buch nach iBooks, um es deinen Mitschüler/innen präsentieren zu können. (Symbol **Schraubenschlüssel** - „Quadrat mit Pfeil“
Send Book – Open in Another App – Nach iBooks kopieren

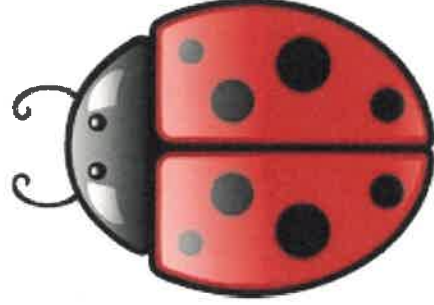




Aufgabe

**Zeichnet gemeinsam einen Marienkäfer oder eine andere symmetrische Figur in der App "BaiBoard".
Befolgt dazu die Schritte der Aufgabenstellung, die Videos im Bereich Tipps des digi.komp4-Beispielkurses helfen euch dabei.**

1. Sucht euch eine Partnerin oder einen Partner! Jeder braucht ein iPad.
2. Öffnet die App "BaiBoard" auf euren iPads!
3. Partner A: Tippe auf das große Feld mit dem Plus und dann auf "Untiteld" (=unbenannt). Schreib einen Namen für eure Zeichnung in das Feld. Tippe nun auf "Back" (=zurück), danach auf "Start Meet" (=Treffen beginnen) und auf "Start". Ein Feld mit einer Nummer erscheint.
4. Nun ist Partner B dran: Tippe im Bereich "Nearby Meets" (=Treffen in der Nähe) auf das Feld mit dieser Nummer. Nun könnt ihr im selben Dokument zeichnen. Falls das nicht möglich ist, muss Partner B auf "Join Meet" tippen und die Nummer des vom Partner A erstellten Projekts direkt ins Feld eingeben.
5. Partner A zieht nun eine Gerade auf. Klicke dafür in der Menüleiste auf das Symbol mit der Linie mit den zwei Punkten an den Enden. Ziehe nun mit dem Finger oder einem iPad-Stift eine gerade Linie von oben nach unten. Das ist eure Symmetrieachse, an der ihr eure Figur spiegeln sollt.
6. Zeichnet gemeinsam einen Marienkäfer. Partner A beginnt mit dem halben Körper an der Linie. Partner B zeichnet auf seiner Seite den Körper fertig. Partner B darf nun den nächsten Teil (z.B. halber Kopf) zeichnen, Partner A zeichnet diesen Teil auf seiner Seite dazu. Macht das abwechselnd bis euer Bild fertig ist.
7. Eure Zeichnung wird automatisch gespeichert. Ihr könnt sie aber ohne Menüleiste und Raster auch in euren Fotos speichern.





Aufgabe

Befolge diese Arbeitsschritte!

- Nimm das ausgedruckte Arbeitsblatt und öffne am PC oder Tablet die Webseite "Google Maps"! (Browser öffnen, Google Maps in die Adresszeile eingeben)
- Klicke oder tippe auf das Symbol mit dem Pfeil!
- Gib deinen Start- und deinen Zielpunkt ein (Eisenstadt - Wien) und bestätige deine Eingabe!
- Notiere die Zeit und die Kilometer der schnellsten vorgeschlagene Route (=Strecke) auf deinem Arbeitsblatt!
- Klicke oder tippe auf die schnellste Route und schau dir die markierte Strecke an!
- Wechsle auf die Satellitenansicht!
- Vergrößere die Ansicht von Wien, bist du den Stephansdom siehst.
- Geh mit dem Pfeil links oben um eine Seite zurück und klicke oder tippe auf das Symbol für "zu Fuß gehen" (Männchen).
- Notiere wieder Zeit und Kilometer auf deinem Arbeitsblatt!
- Gib deine neue Strecke ein (Wien - St. Pölten) und wiederhole diese Schritte bis du alle Informationen notiert hast.
- Addiere nun alle Teilstrecken und dann alle Zeitangaben!

Wie viele Kilometer müssten wir fahren bzw. gehen und wie lange würden wir dafür brauchen?





Aufgabe

Befolge die Arbeitsschritte!

- 1. Gedicht schreiben**
 - Frage deine Lehrerin oder deinen Lehrer zu welchem Thema du ein Eifchen schreiben sollst!
- 2. App öffnen und Hintergrund wählen**
 - Öffne die App Zeichen- oder Drawing Pad, tippe auf "Neues Bild" und wähle einen Hintergrund (Symbol: bunte Blätter)!
 - Wenn du auf das Symbol "Haus" tippst, kommst du zur Werkzeugleiste zurück.
- 3. Gedicht verfassen und gestalten**
 - Tippe auf das Symbol "ABCD-Schablone" und schreibe dein Eifchen!
 - Mit "Return" springt der Cursor in die nächste Zeile.
 - Wähle eine Schriftart, eine Schriftgröße und eine Schriftfarbe!
 - Bestätige deine Eingabe mit dem grünen Häkchen.
 - Verschiebe mit einem Finger den Text an die gewünschte Stelle!
- 4. Bilder einfügen und zeichnen**
 - Tippe auf das Symbol "Sticker" und füge ein paar Bilder ein!
 - Mit einem Finger kannst du sie verschieben, mit zwei Fingern auf die passende Größe ziehen.
 - Wenn du ein Bild wieder löschen möchtest, tippe darauf und dann auf das Symbol "Papierkorb".
 - Zeichne mit den Farbstiften oder Pinseln noch etwas dazu!
- 5. Eifchen speichern und per E-Mail versenden**
 - Wenn dein Eifchen fertig ist, tippe in der Werkzeugleiste auf das grüne Symbol mit dem Pfeil.
 - Speichere deine Arbeit in der App mit Tippen auf das Buch und in deiner Foto-App mit Tippen auf das Symbol "Foto".
 - Schicke nun das Bild an die E-Mail Adresse deiner Lehrperson!
 - Sie kann das Bild für dich ausdrucken.
- 6. Eifchen präsentieren**
 - Betrachtet gemeinsam eure Arbeiten und teilt euch mit, wie sie euch gefallen.



Aufgabe

Befolge die Arbeitsschritte!

- Öffne auf deinem Gerät einen Internetbrowser!
- Nimm das Arbeitsblatt!
Suche die fehlenden Informationen im Internet und trage sie in dein Arbeitsblatt ein!
Schreibe dazu in die Adresszeile des Browsers passende Suchbegriffe, z.B. "Wahrzeichen von Graz" und bestätige mit Return.
- Vergleiche mindestens zwei Suchergebnisse und notiere deine Lösung auf dem Arbeitsblatt!
- Wenn du alle Informationen eingetragen hast, vergleiche deine Daten mit denen deiner Mitschüler/innen!
Ist alles richtig?



Tipps

Hilfen zur Lösung dieses Beispiels:

- Suche nach "**landeshauptstädte österreich**" oder "**landeshauptstadt burgenland**"
- Suche nach "**einwohner 2015 landeshauptstädte österreich**"
- Wenn du die Wahrzeichen der Landeshauptstädte suchst, gib in die Suchzeile die Begriffe "**wahrzeichen graz**" ein oder "**wahrzeichen linz**" usw.





Aufgabe

1. Verfasse eine E-Mail mit einer Einladung zu eurem Schulfest!
2. Nimm das Arbeitsblatt und schreibe bei "An:" die E-Mail-Adresse des Empfängers!

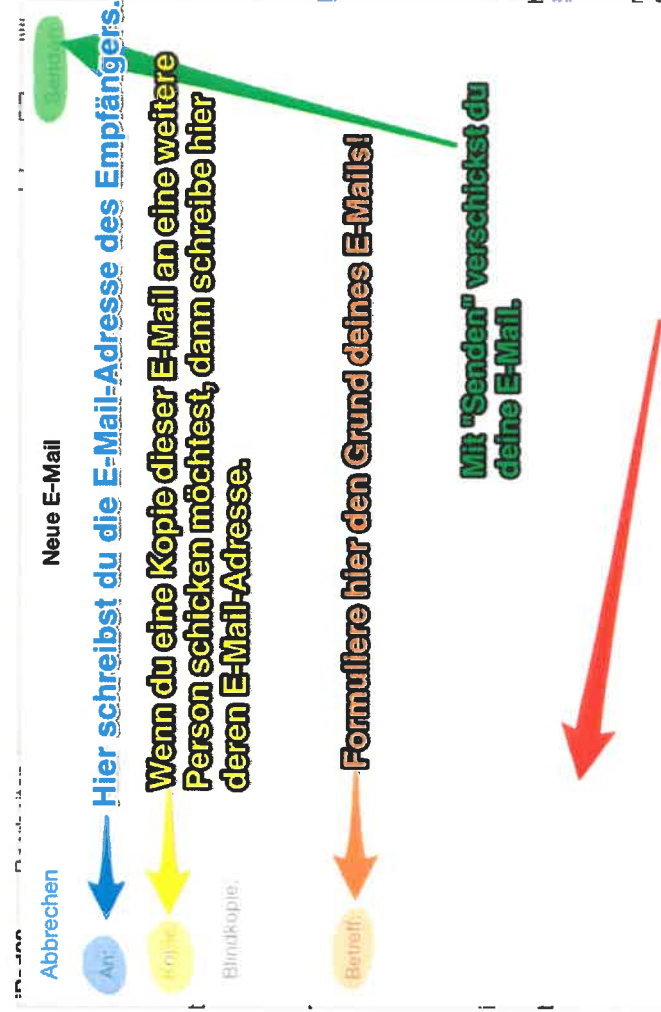
Eine E-Mail-Adresse besteht meist

- aus einem Namen,
- dann einem @ (gesprochen "ät", auch Klammeraffe genannt und bedeutet "bei"),
- einer Domäne (Firmenname),
- einem Punkt und einem Länderkürzel (.at steht für Österreich, .de steht für Deutschland).
z.B.: susi.schlau@xyz.at

3. Gib bei "**Kopie:**" die E-Mail-Adresse deiner Schule an!
4. Schreibe bei "**Betreff:**" den Grund deines E-Mails (z.B. Einladung)!
5. Formuliere im leeren Feld deine Einladung!
Vergiss dabei nicht die Anrede und den abschließenden Gruß!

Wenn du deinen Eltern, einer Freundin oder einem Freund schreibst, verwende bei der Anrede: Liebe..., Lieber..., oder Hallo...,
beim Gruß zum Schluss: Liebe Grüße, Bussi, Ciao, Bis bald,...

Wenn du einem Erwachsenen schreibst, den du nicht gut kennst, verwende bei der Anrede: Sehr geehrter Herr..., Sehr geehrte Frau..., Sehr geehrte Damen und Herren..., Lieber Herr...,
beim Gruß zum Schluss: Mit freundlichen Grüßen, Hochachtungsvoll, Herzliche Grüße,...



In diesem Feld schreibst du deine Nachricht.



Aufgabe

Befolge diese Arbeitsschritte! Die Videos im Bereich "Tipps" können dir helfen.

1. Gedicht oder Geschichte wählen oder schreiben

- Wähle ein Gedicht oder eine kurze Geschichte für dein Bilderbuch!
- Du kannst auch selbst ein Gedicht oder eine Geschichte schreiben.

2. Neues Buch erstellen

- Öffne die App "Book Creator" auf deinem Tablet!
- Tippe auf "Neues Buch" oder auf das "+"!
- Wähle ein Buchformat aus!

3. Titelbild gestalten

- Tippe auf das "+" und auf "Stift"!
- Wähle eine Farbe (schwarzer Punkt) und die Stiftstärke (Symbol "Stift")!
- Zeichne ein Bild für das Titelblatt! Bestätige mit "Fertig"!
- Schiebe das Bild mit einem Finger an die richtige Stelle und ziehe es an den blauen Anfassern in die passende Größe!

4. Text hinzufügen

- Tippe wieder auf das "+" und wähle diesmal "Text"!
- Schreibe den Titel der Geschichte und bestätige deine Eingabe mit "Fertig"!
- Verändere die Schrift deines Titels! Tippe dazu auf den Text, damit er blau markiert ist und tippe dann auf "i".
- Wähle nun Schriftart, Schriftfarbe, Schriftgröße und Layout aus.
- Um den Hintergrund der Seite zu ändern, tippe auf "Seite".
- Wenn dir deine Formatierungen gefallen, tippe auf eine leere Stelle deiner Buchseite.
- Verschiebe das Textfeld an eine passende Stelle!

5. Weitere Seiten gestalten

- Mit dem Pfeil in der Mitte der Seite blätterst du um.
- Zeichne nun wieder ein passendes Bild oder füge ein Foto, das du gespeichert hast, mit dem "+"-Symbol ein.

6. Gedicht oder Geschichte schreiben und erzählen

Du kannst den Text deiner Geschichte oder deines Gedichtes schreiben oder sprechen oder beides.

- Für die Audioaufnahme tippe auf das "+" und dann auf "Sound".
- Ein Tippen auf den roten Punkt startet die Aufnahme. Jetzt kannst du deine Geschichte erzählen. Tippe noch einmal auf den roten Punkt, wenn du fertig bist und dann auf "Ja".
- Ziehe das Lautsprechersymbol in eine passende Größe und an die richtige Stelle.
- Wenn du darauf tippst, kannst du deine Aufnahme abspielen.
- Wenn sie dir nicht gefällt, tippe darauf, damit das Symbol blau markiert ist.
- Dann tippe auf das "i" und wähle "Löschen"!

Gestalte alle Seiten auf diese Weise bis dein Buch fertig ist!

7. Titel und Autor hinzufügen, Buch exportieren

- Tippe auf "Meine Bücher" und unter deinem Buch auf das "i"!
- Gib dem Buch einen Titel, schreibe bei Autor deinen Namen und bestätige mit "Fertig".
- Tippe auf das Symbol für Weitergabe (Quadrat mit Pfeil) und wähle "Als ePub exportieren", dann "Öffnen in" und zuletzt "In iBooks öffnen".

Jetzt kannst du in deinem Buch blättern und es deinen Mitschülerinnen und Mitschülern präsentieren.



Aufgabe

Du brauchst eine Partnerin oder einen Partner, ein Tablet oder eine Digitalkamera und einen PC sowie die Möglichkeit, Bilder auszudrucken. Weiters dürfen ein Zeichenblock, Buntstifte, Schere und Kleber nicht fehlen.

1. Fotografieren:

- Bilder kannst du mit einem Tablet oder einer digitalen Kamera machen.
- Lass dich von einer Klassenkameradin/einem Klassenkameraden vor einem neutralen Hintergrund (z.B. Tür oder weiße Wand) in einer originellen Pose fotografieren.

2. Abspeichern und Ausdrucken:

- Speichere jetzt dein Bild und drucke es anschließend aus!
- Solltest du Hilfe brauchen, siehe unter Tipps nach.

3. Zeichnen:

- Klebe das ausgedruckte Bild auf die Hälfte eines Zeichenblattes!
- Zeichne jetzt deinen Körper mit möglichst vielen Einzelheiten genau nach!
- Achte besonders auf die Größen und Längen der einzelnen Körperteile!

4. Beurteilen und Speichern:

- Sprich mit deiner Partnerin/deinem Partner über eure Ergebnisse und fotografiere dein Bild nochmals.
- Wenn du einen digitalen Speicherplatz hast (Portfolio), kannst du es dort ablegen.





Tipps

Speichern und Drucken am PC:

1. Schließe deine Kamera an den Computer an.
2. Gehe zu "Dateien" und suche dort auf unter "Dieser Computer" nach dem Namen deiner Kamera. Klicke darauf!
3. Du siehst jetzt die Dateien deiner Kamera und suchst (meist unter DCIM) dein gewünschtes Bild.
4. Öffne das Bild mit einem Doppelklick!
5. Drucke das Bild aus!

Speichern und Ausdrucken am Tablet:

1. Dein Foto wurde automatisch in der Bildergalerie abgespeichert. Unter "Fotos" kann es jetzt durch Anklicken geöffnet werden.
2. Klicke auf den "Mach was" Knopf rechts oben.
3. Ist das Foto angehakt (markiert), drücke auf "Drucken".
4. Wähle den Drucker aus und tippe auf "Drucken"!



Aufgabe

Zuerst brauchst du ein Bild, aus dem du möglichst viele Rechnungen ableiten kannst. Frage deine Lehrerin/deinen Lehrer, welches Bild du verwenden sollst.

1. Foto und Fotobearbeitung

- Deine Lehrerin oder dein Lehrer hat vielleicht schon ein Bild für dich ausgesucht und in einem Speicher abgelegt. Öffne es und suche jetzt nach Zahlen für deine Rechengeschichte.
- Wenn du deine Geschichten im Kopf hast, wähle einen Bildausschnitt und schneide diesen aus.
- Wenn du das noch nicht kannst, lass dir erklären, wie man ein Bild zurechtschneidet.
- Speichere deinen gewählten Bildausschnitt.
- Schreib deine Geschichte auf einen Zettel und lass sie von deiner Lehrerin/deinem Lehrer überprüfen.

2. Das Buch anlegen und Titelseite gestalten

- Öffne auf dem Computer oder Tablet das Programm "Book Creator".
- Wähle "Neues Buch" und lege ein Format fest. Du hast drei Auswahlmöglichkeiten: Querformat, Hochformat, Quadrat
- Du bist jetzt auf der "Titelseite", das ist die Vorderseite deines Buches.
- Drücke jetzt das + Symbol um verschiedene Dinge wie z.B. Fotos, Kamerabild, Zeichnungen, Text oder Musik einzufügen.
- Schmücke das Deckblatt z.B. mit den Fotos der Autorengruppe, dem Ausgangsbild und einem passenden Titel.

3. Weitere Seiten anlegen und gestalten

- Du kannst jetzt beliebig viele Seiten mit dem + oder > auf dem rechten Seitenrand hinzufügen.
- Bist du nicht alleine, dann macht euch in der Gruppe aus, wer an welcher Seite arbeiten wird.
- Öffne deine persönliche Seite und drücke auf das +.
- Füge deinen Bildausschnitt aus "Fotos" ein und wähle eine passende Größe dafür.
- Erstelle mit + und "Text" ein leeres Textfeld.
- Schreibe deinen Text und lasse ihn von deiner Lehrerin/deinem Lehrer kontrollieren.

dig_i.komp4 Beispiel 3-22 (2016)

- Wenn du dein Textfeld markierst (es ist dann blau umrandet) und auf das i tippst, kannst du die Schrift verändern.
- Gestalte deine Seite durch Verschieben von Text und Bild bis sie dir gefällt.
- Mit dem i öffnest du weitere Möglichkeiten zur Gestaltung deiner Seite. Du kannst sie z.B. einfärben. Wählt gemeinsam eine Farbe aus und behältet diese im ganzen Buch bei.





Aufgabe

1. Wähle ein Thema für deine Wörtersammlung

- Tierarten (z.B.: im Dschungel, Haustiere, oder Tiere im Zoo)
- Namenwörter
- Tunwörter
- Wörter anstelle von "sagen"
- Wörter anstelle von "gehen"
- ...

2. Wörter in einem Textverarbeitungsprogramm sammeln

- Notiere deine gesammelten Wörter mit richtiger Groß- und Kleinschreibung!
- Trenne die Wörter immer mit einem Beistrich und einem Leerzeichen!
- Anschließend markiere alle Wörter mit der linken Maustaste!
- Klicke auf die markierten Wörter mit der rechten Maustaste und gehe auf "Kopieren"!

3. Überblick über Tagxedo

Öffne im Internet Explorer Tagxedo und verschaffe dir einen Überblick über diese Seite. Auf der linken Seite findest du die Werkzeuge, mit denen du deine Wörterwolke erstellen kannst. Rechts davon siehst du immer, wie sich deine eigene Wolke verändert. Die englischen Bezeichnungen werden bei den weiteren Schritten erklärt.

4. Wörtersammlung vom Textverarbeitungsprogramm einfügen

- Klicke auf Load!
- Klicke mit der rechten Maustaste neben den Text "Enter Text" in das große weiße Feld!
- Drücke auf der Tastatur gleichzeitig die Tasten Strg und V.
- Nun siehst du deine Wörtersammlung vor dir. Kontrolliere alles noch einmal.
- Klicke dann auf das Kästchen "Submit" neben dem Textfeld, das du bereits ausgefüllt hast.
- Deine Wörterwolke befindet sich auf der rechten Seite.

5. Bearbeiten der Wörterwolke

Für unsere Übung wähle jeweils den Pfeil neben der Überschrift:

- Theme: Wähle das Thema „51610.8“
- Font: Klicke zunächst auf "Select/ Unselect all". Die oben aufgelisteten Schriftarten erblassen. Dann wähle "Little Trouble Girl BV"
- Orientation: Wähle "HM (Orthogonal)"
- Shape: Wenn du mit der Maus über die verschiedenen Formen fährst, kannst du auch den Namen der einzelnen Formen lesen. Wähle die Form namens "Cloud"! Hier darfst du dir die Wolke aussuchen, die dir am besten gefällt.

6. Speichern und Drucken

Nun kannst du deine eigene Wörterwolke abspeichern oder ausdrucken.

Speichern

- Wähle "Save/Share" und klicke links oben auf "Image". Klicke auf 250KP!
- Es öffnet sich ein neues Fenster. Speichere das Bild.

Drucken:

- Wähle "Save/Share" und klicke links oben auf das Wort "Print".
- Es öffnet sich sofort die Seite für die Auswahl des Druckers.
- Gib bei "Anzahl der Exemplare" an, wie oft du deine Grafik drucken möchtest.
- Gehe auf Drucken.
- Du kannst den Ausdruck nun ausschneiden und in dein Heft kleben oder aufhängen.

Gratuliere! Deine erste Wörterwolke ist nun fertig und du kannst diese in deiner Klasse präsentieren. Vielleicht findet deine Lehrerin oder dein Lehrer auch einen netten Platz um sie aufzuhängen!

Knacke den Code!

Handy, Telefon, Internet und E-Mail sind aus unserem Leben heute kaum mehr wegzudenken. Aber hast du dir schon mal Gedanken gemacht, wie das früher funktioniert hat? Zum Beispiel, wenn es eine wirklich dringende Botschaft war und ein Brief viel zu lange unterwegs gewesen wäre?

Samuel Morse war ein Maler und Erfinder. Ihm hat die Frage wie das gehen könnte, auch keine Ruhe gelassen. So erfand er dann das erste Gerät, mit dem man Nachrichten über ein Kabel versenden konnte: den Schreibtelegraf.

Es funktionierte so: Der Telegrafist hat mit der Morsetaste Signale eingegeben. Am anderen Ende, beim Empfänger kamen die Signale dann als Punkte oder Striche auf einem Papierstreifen heraus. Allerdings konnte man hier nicht so einfach Buchstaben oder gar ganze Texte eintippen, denn das Gerät hatte nur eine einzige Taste. Diese Taste konnte man kurz, lange oder gar nicht drücken.

Daher hat er sich für jeden Buchstaben einen Code ausgedacht. Einmal kurz und einmal lang drücken bedeutet zum Beispiel ein A. Dieser Code wurde auch nach ihm benannt: Es ist das Morsealphabet. Wer es kennt, kann alle Botschaften wie Geheimnachrichten entschlüsseln.



Merke:

Auch heute werden Nachrichten zum Versenden umgewandelt und beim Empfänger entschlüsselt.



Bevor du beginnst

Drucke dir das Infoblatt "Knacke den Code!" aus!



[Infoblatt: Knack den Code! Datei](#)

Hier kannst du das Infoblatt herunterladen und ausdrucken.



Aufgabe

Übung macht den Meister!

Kannst du Wörter im Morsecode entschlüsseln? Probiere es einfach mal aus!

...und wenn du Lust hast, kannst du dann auch selber Rätselbotschaften gestalten. Gib sie anderen Kindern aus deiner Klasse. Können sie deine Botschaft entschlüsseln?

- [Morserätsel - Kannst du die Wörter entschlüsseln? Textseite](#)

Diese Wörter wurden bestimmt zur Zeit von Morse noch nicht verschickt ;-). Kannst du sie herausfinden?



Tipps

Wenn du die Rätselbotschaft entschlüsselt hast, kannst du hier nochmals die Lösung kontrollieren. Versuche es zuerst jedoch ohne dieser Hilfe aus dem Internet. Nicht schummeln :-).



- [Online-Hilfe zum Übersetzen Link/URL](#)



Lust auf mehr

Samuel Morse und seine Erfindung

Du möchtest mehr über Samuel Morse und die Geschichte seiner Erfindung wissen? Oder vielleicht selber mit Lichtzeichen morsen? Dann bist du hier richtig :-).

- [Samuel Morse und die Telegraphie Textseite](#)

In diesen Videos kannst du mehr über Samuel Morse und seine Erfindung erfahren. Echt spannend - viel Spaß!

- [Morse-Quiz Link/URL](#)

Hier findest du eine Anleitung für ein Morse-Spiel. Probier das doch mal mit Freunden aus.

- **Psst - Ganz geheim!**

Hast du Lust bekommen mehr über Geheimsprachen zu erfahren? Oder möchtest du gar selber eine mit deinen Freunden erfinden? Dann informier dich im Internet auf folgenden Links:

- [Geheime Botschaften Link/URL](#)

Auf dieser Seite kannst du viel über Geheimschriften und Geheimsprachen erfahren. Spannend!

- [Geheimsprachen und Geheimschriften Link/URL](#)

Auf dieser Seite findest du viele Ideen für Geheimschriften und Geheimsprachen! Egal ob Knotenbotschaft, Bebe-Sprache oder Kinderchinesisch - echt cool! Wichtig: Rechts sind alle Ideen aufgelistet. Klicke einfach die gewünschte Schrift oder Sprache an und lies nach.

Computerspiele selbst gemacht



Bevor du beginnst

Das kostenfreie Programm Scratch sollte bereits installiert sein. Mach dich dann mit der Arbeitsfläche vertraut. Eine Beschreibung dazu findest du [hier](#).

- [Arbeitsfläche von Scratch in einem Video kennen lernen Textseite](#)
- [Arbeitsfläche von Scratch - Infoblatt zum Ausdrucken Datei](#)



Aufgabe

So einfach kann Programmieren sein!

Die Oberfläche kennst du nun schon, dann kann es losgehen. Sieh dir die Videos im "Scratch-Buch" an. Sie zeigen dir, wie man mit Scratch ganz einfach programmieren kann.

- [Scratch - Buch: So einfach gehts!](#)

Die Maus fürchtet sich!

- Versuche jetzt folgendes Beispiel nachzubauen!
- Bestimmt hast du dann auch noch Ideen, das Beispiel auszubauen!



[Die Maus fürchtet sich Datei](#)

Tipps

- Am besten druckst du dir das Blatt "Die Maus fürchtet sich" aus, dann kannst du besser arbeiten!
- Falls du nicht weiterkommst, dann sieh dir einfach nochmal die Videos im "Scratch-Buch" an.



Lust auf mehr

- **Wer wird Superstar?**
Kannst du auch dieses Beispiel nachbauen?

 [Wer wird neuer Superstar? Datei](#)

- **...und jetzt gehts schon allein!**
Lass dir selber was einfallen und gestalte deinen eigenen Ablauf!

 [Ideensammlung für Scratch Link/URL](#)

- **Koordinaten - Für alle, die es ganz genau wissen möchten!**
Mit Koordinaten kann man eine Position ganz genau bestimmen. Mehr dazu erfährst du hier!

 [Orientierung](#)



Aufgabe

Lies dir zuerst den gesamten Arbeitsauftrag durch und folge dann den Anweisungen!

- Öffne folgende Seite im Beispiellkurs durch Anklicken: [Baukasten](#) oder gib in Google-Suchmaschine „Internet-abc Baukasten“ ein – klicke bei den Suchergebnissen auf „Baukasten & Galerie“!
- Lies dir den Beschreibungstext auf dieser Seite durch und klicke anschließend auf "Zum Baukasten" unter dem Text!
- Es öffnet sich der Baukasten.
- Gestalte ein lustiges Bild! Versuche, möglichst viele Funktionen auszuprobieren!
- Drucke das Bild aus, indem du auf das Bild mit dem Drucker klickst!
- Schreibe nun eine Anleitung, wie du das Bild gemacht hast. Achte darauf, die Aufträge möglichst genau zu verfassen!
- Gib deine Anleitung deinem Partner oder deiner Partnerin!
- Dein Partner oder deine Partnerin soll nun versuchen, das Bild genau nach deiner Anleitung nachzumachen!
- Vergleiche eure Bilder! Hast du die Anleitung so genau verfasst, dass die Bilder ganz gleich geworden sind?



die



Tipps

In deinem Baukasten findest du einen Hinweis "So geht's". Hier werden alle Funktionen beschrieben. Wenn du eine Frage hast schau nach, ob sie dort beantwortet wird!

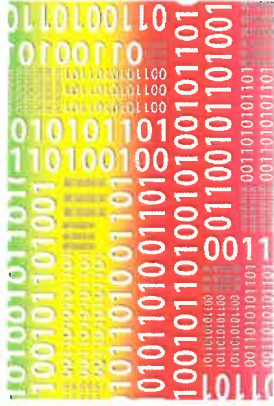
Mach dir bei der Erstellung deines Bildes bereits Notizen. Sie können dir später bei deiner Bildbeschreibung helfen!

Folgende Satzteile können dir beim Verfassen deiner Anleitung helfen:

- Wähle zuerst den Hintergrund! Klicke auf.... , Nun suche dir.....,
- Klicke an., Male ... an.
- Klicke dazu....
- ... Größe ändern...., ... Figur drehen..., Ziehe die Figur ...

Wie sieht ein Computer Bilder merkt...

Natürlich kann man Fotos und Bilder auf Computern und Handys anzeigen oder speichern und sie flugs durchs Netz schicken. Eh klar. Aber wie gelingt es dem Computer eigentlich, sich solche Bilder zu merken? Oder anders gefragt, wie können Bilder gespeichert werden?



Eigentlich ist es nicht schwierig: Für Computer bestehen Bilder einfach aus ganz vielen einzelnen Farbpunkten. Diese Punkte werden auch Pixel genannt. Das Wort Pixel setzt sich aus den englischen Wörtern Picture und Element zusammen und heißt soviel wie Bildelement. Ein Bild setzt sich also aus ganz vielen Bildelementen oder Bildpunkten zusammen. Diese Punkte sind normalerweise so klein, dass man sie nicht sieht. Wenn man solche Bilder aber stark vergrößert, kann man die einzelnen Punkte erkennen.

Computerprofis nennen ein Bild, das so abgespeichert ist Pixelgrafik. Das ist nur ein Weg wie Computer in der Lage sind, sich ganze Bilder zu merken.

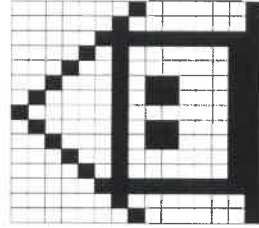


Bevor du beginnst

- Du brauchst:
 - einen Bleistift
 - das Arbeitsblatt
 - eine Partnerin oder einen Partner



Aufgabe



Bilder bestehen für den Computer also aus einzelnen Punkten. Damit er sich diese merken kann, muss er das Bild codieren, das heißt verwandeln. Nur so kann er es danach wieder richtig anzeigen.

...und stell dir vor, Computer "denken" im Grunde nur in 0 oder 1.

Wie das gehen soll? Das zeigt dir folgende Aufgabe ;-)

-  [Wie sich ein Computer Bilder merkt Datei](#)

Drucke das Arbeitsblatt aus!



Tipps

Profis legen beim Fotografieren fest, mit welcher Auflösung fotografiert werden soll. Das heißt, sie bestimmen, wie viele Pixel die Kamera bei der Aufnahme erzeugt. Je mehr Pixel, desto "genauer" ist das Bild. Bilder mit einer hohen Auflösung bestehen also aus sehr vielen Pixeln und benötigen daher auch viel Speicherplatz auf der Speicherkarte. Solche Bilder kann man dafür gut vergrößern, ausdrucken oder zuschneiden.

- www.knipclub.de/Link/URL

Auf dieser Fotocommunity für Kinder warten viele Tipps und Infos rund ums Fotografieren!

- www.kamerakinder.de/Link/URL

Diese Seite verrät viele Tricks für ein gelungenes Foto und lädt zum Mitmachen ein!



Lust auf mehr



Stell dir vor, schon vor mehr als 100 Jahren haben Künstler auch schon so gearbeitet. Ihre Bilder bestehen auch nur aus ganz vielen Punkten. Erst das Auge vom Betrachter setzt die einzelnen Punkte zu Flächen und Farbmischungen zusammen und wir erkennen Formen und Gegenstände. Tritt man ganz nahe an das Bild heran sieht man die einzelnen Punkte, betrachtet man das Bild aus der Ferne, verschmelzen die Punkte zu einem Gesamtkunstwerk.

Diese Kunstrichtung nennt man Pointilismus. Wichtige Vertreter davon waren die französischen Maler Georges Seurat und Paul Signac. Wenn du möchtest, kannst du ja auch ein Bild im Stil des Pointilismus versuchen.

Folgende Beispiele zeigen dir Bilder von Seurat. Betrachte das Bild einmal ganz nah am Bildschirm und einmal aus der Ferne. Was fällt dir auf?

- [Bildbeispiel 1: Ein Sonntag Nachmittag auf der Insel von La Grande Jatte von Georges Seurat Textseite](#)

Tipp: Schau genau! Kannst du die Punkte erkennen?

- [Bildbeispiel 2: Der Zirkus von Georges Seurat Textseite](#)

Beobachte auch hier genau!



Bevor du beginnst

Wir machen eine kleine Zeitreise:

Stell dir vor, du wachst in der Früh auf und du bist in der Zukunft im Jahr 2070. Viele Menschen haben Roboter zu Hause, die bestimmte Aufgaben für sie erledigen. Deine Eltern möchten sich auch so einen Roboter besorgen und denken darüber nach, welche Aufgaben dieser Roboter im Haus erledigen soll.

- Hilf ihnen dabei und überlege, welche Aufgaben der neue Roboter übernehmen könnte.
- Schreibe deine Ideen auf einem Blatt Papier auf und erzähle sie dann deinen Mitschülern.

Wenn du noch ein paar Ideen dazu brauchst, dann informier dich im Internet auf folgender Seite:

www.primolo.de/archiv/Robotonis



Aufgabe

Spiele mit deinem Sitznachbar „Werde selbst zum Roboter“. Einer ist der Programmierer, der andere der Roboter.

Damit dein Roboter weiß, was er tun soll, muss er zuerst „programmiert“ werden.

☺	♪	→	→	↕
+	↓			

Drucke dafür das **Arbeitsblatt „Werde selbst zum Roboter“** aus. Darauf findest du alle Befehle für deinen Roboter und einen Raster, in den du die Befehle eintragen kannst. Soll dein Roboter in die Hände klatschen und danach zwei Schritte nach vorne gehen? Oder soll er dir einen Gegenstand bringen?



Tipps

Tauscht auch die Rollen, so dass jeder einmal Roboter und Programmierer sein kann!

Was hat gut funktioniert, was weniger? Hat vielleicht noch ein wichtiger Befehl für den Roboter gefehlt?



Bevor du beginnst

Frau Sonnenschein wohnt schon viele Jahre gleich um die Ecke. Ihre Kinder sind schon erwachsen und wohnen nicht mehr hier. Ganz selten bekommt sie von ihnen Besuch. Kein Wunder, schließlich wohnen sie mit ihren Familien auch im Ausland. Weil Frau Sonnenschein wirklich eine fröhliche und nette Person ist, nennen sie alle in der Straße "Oma Sonnenschein" und das freut sie sehr. Sie mag junge Leute und interessiert sich für alles.

So kommt es, dass sie längst erfahren hat, dass man mit einem Computer viele praktische Dinge ganz einfach erledigen kann. Ihre Kinder haben ihr zum Geburtstag jetzt ein solches Gerät geschenkt und Oma Sonnenschein auch gezeigt wie man es ein- und ausschalten kann. Auch die wichtigsten Programme sind drauf und Frau Sonnenschein hat sich gleich daran gemacht, ihre Lieblingsgedichte auf dem Computer zu schreiben und auszudrucken. Frau Sonnenschein muss sich nur ein bisschen ärgern, weil sie sich nicht alles merken konnte. Sie hat nämlich vergessen, wie man ein Textdokument speichert und wenn sie jetzt ein Gedicht noch einmal ausdrucken möchte, muss sie alles von neuem schreiben. Ihre Kinder sind nach dem Wochenende wieder nach Hause gefahren und daher bittet sie dich um Hilfe.



Aufgabe

Du hilfst Oma Sonnenschein das Textbearbeitungsprogramm besser kennenzulernen. Sie möchte gerne ihre Lieblingsgedichte speichern, damit sie sie nicht immer neu schreiben muss, wenn sie es noch einmal ausdrucken will. Ein Glück, dass sie das gleiche Gerät wie deine Schule besitzt! So geht das natürlich einfach!

Damit du es Oma Sonnenschein wirklich gut erklären kannst, probierst du es am besten vorher selber aus!

- Schreibe ein Gedicht das du kennst im Textbearbeitungsprogramm.
- Speichere das Gedicht unter einem passenden Namen auf deinem Computer und schließe das Programm.

Merkhilfe für Oma Sonnenschein

- Gestalte einen Notizzettel für Oma Sonnenschein, wo die wichtigsten Schritte zum Speichern aufgeschrieben sind. Beginne mit dem Öffnen des Textbearbeitungsprogramms!
- In der 2. Anleitung beschreibst du die wichtigsten Schritte, wie Oma Sonnenschein ihr Lieblingsgedicht wieder öffnen und verändern kann. Führe auch hier die wichtigsten Schritte an!



Aufgabe

Ihr sollt mit einem oder mehreren Partnerinnen oder Partnern ein Experiment durchführen und dabei eine Anleitung zum Nachmachen erstellen. Ihr sollt Fotos und Videos davon machen, damit andere Mitschülerinnen oder Mitschüler den Versuch mit Hilfe dieses Videos durchführen können.

Arbeitet dazu nach folgenden Punkten.

Wenn ihr Hilfe braucht, schaut in den Bereichen "Tipps" und "Lust auf mehr" im Beispielkurs nach.

1. Sucht euch einen oder mehrere Partner/innen.
2. Findet nun gemeinsam ein Experiment, das ihr durchführen wollt. Vielleicht schlägt euch eure Lehrerin oder euer Lehrer einen Versuch vor, oder jemand von euch kennt schon einen. Sonst könnt ihr auf den Webseiten, die im Bereich "Tipps" im digi.komp4-Kurs verlinkt sind, nachschauen.
3. Richtet nun alle Dinge, die ihr für den Versuch braucht, her.
4. Entscheidet, wer von euch filmen und wer den Versuch durchführen soll.
5. Öffnet nun auf dem Tablet oder Smartphone die App (Applikation) für die Kamera und macht ein paar Fotos von den benötigten Dingen. Achtet darauf euer Gerät beim Fotografieren und Filmen immer quer und **nicht** aufgestellt zu halten!
6. Führt den Versuch durch und erklärt genau die einzelnen Schritte. Dabei soll alles gefilmt werden.
7. Lust auf mehr? Ihr könnt nun euer Video bzw. eure Fotos mit der App iMovie bearbeiten. Wie das geht, zeigen euch die Videos im Bereich "Lust auf mehr" im Beispielkurs.
8. Zeigt euer fertiges Video euren Kolleg/innen. Sie können nun das Experiment nachmachen.





Aufgabe

Suche in deiner Umgebung eine mathematische Aufgabe, erkläre diese mit der App "Explain Everything" und präsentiere das Ergebnis deinen Mitschülerinnen und Mitschülern.

Folge dazu den folgenden Anweisungen. Die Videos im Bereich "Tipps" im digi.komp4-Beispielkurs helfen dir dabei.

1. Schau dich um und finde Situationen oder Dinge, in denen du eine mathematische Aufgabe entdecken kannst. Mache mit deinem Tablet ein Foto davon!
2. Öffne die App "Explain Everything" und erstelle ein neues Projekt. Suche dir einen Hintergrund aus! Füge nun das Bild ein und ziehe es in die richtige Größe und an eine passende Stelle.
3. Ziehe ein Textfeld auf und schreibe deine mathematische Frage hinein.
4. Erstelle eine neue Folie und füge auf dieser nochmals dein Bild ein. Bringe es wieder an die richtige Stelle.
5. Wähle nun den Stift und eine Farbe. Kennzeichne mit dem Stift auf dem Foto, was du entdeckt hast. Schreibe deine Lösung oder deinen Lösungsweg auf.
6. Speichere die Arbeit unter deinem Namen und einem passenden Titel!
7. Präsentiere dein Ergebnis in der Klasse!

Die beiden Fotos zeigen dir ein Beispiel für eine Lösung dieser Aufgabe:



$$4 \cdot 6 = 24$$

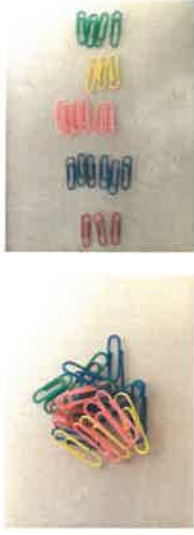
Wie viele Spielfiguren kannst du sehen?



Aufgabe

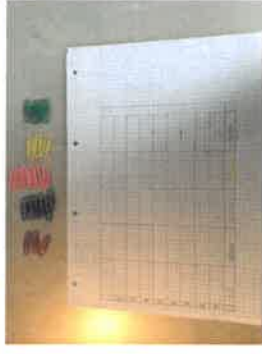
1. Materialien zum Erstellen eines Diagramms und mathematische Aufgabe finden

- o Nehmt z.B. eine Hand voll bunter Büroklammern, Nadeln oder Smarties! Macht mit dem iPad ein Foto davon!
- o Sortiert sie nach Farben!
- o Macht wieder ein Foto!



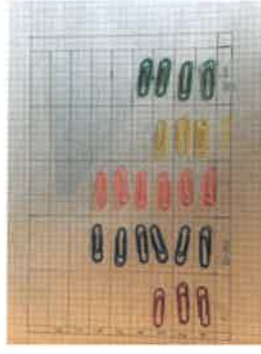
2. Raster zeichnen

- o Zählt die Farben!
- o Zeichnet mit dem Lineal ein Raster (für jede Farbe eine Spalte) auf ein Papier!
- o Beschriftet die Achsen mit der Anzahl und den Farben eurer Gegenstände!
- o Macht ein Foto von dem Raster!



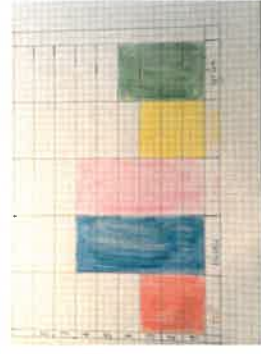
3. Balkendiagramm anmalen

- o Legt die Gegenstände nach Farben sortiert auf das Raster! Macht wieder ein Foto!
- o Malt nun das Raster mit Farbstiften den Gegenständen entsprechend an!
- o Macht wieder ein Foto!



4. App öffnen und Bilder einfügen

- o Öffnet die App "Shadow Puppet"!
- o Tippt auf das "+" (CREATE NEW)!
- o Tippt in "Camera Roll" nun die Bilder in der richtigen Reihenfolge an!
- o Tippt auf "Next"!



5. Text hinzufügen und gestalten

- o Tippt auf "T" und schreibt einen passenden Titel!
- o Verändert die Schriftfarbe, die Schriftart, die Schriftgröße und den Platz des Textfeldes.
- o Fügt nun, wenn ihr möchtet, noch weitere Texte auf den anderen Seiten hinzu!

6. Video aufnehmen

- o Besprecht, wer die Rolle des Sprechers übernimmt und wer die App, während der Aufnahme bedient.
- o Tippt auf "Start", um eure Aufnahme zu beginnen.
- o Vergrößert das Bild während der Aufnahme!
- o Verwendet den Zauberstab zum Mitzeigen!
- o Erklärt nun die einzelnen Arbeitsschritte und euer Diagramm!
- o Vorsicht: Ihr habt pro Bild nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung. Der blaue Kreis beim Pfeilsymbol zeigt euch die verbleibende Zeit.
- o Tippt auf "Recording", um die Aufnahme zu beenden.

7. Video anschauen und speichern

- o Speichert euer Video mit dem Häkchen (SAVE)!
- o Schaut euch euer Video in der Vorschau an!
- o Gebt eurem Video den Titel "Diagramm erstellen - Vorname und Vorname".

8. Video präsentieren

- o Präsentiere dein Video deiner Lehrperson und deinen Mitschüler/innen!

Kapito?

Ein Blick in die Zukunft gefragt?

Klingt spannend, oder? Aber eines ist klar: Damit Maschinen und Computer uns Arbeit abnehmen können, müssen wir uns vorher sehr gut überlegen, was sie können sollen. Wir Menschen müssen Vorgänge in kleinste Schritte und Anweisungen zerlegen. Diese Befehle müssen dann noch dazu ganz genau und eindeutig sein, weil die Maschinen uns sonst nicht verstehen und die Aufgaben nicht richtig ausführen.

Eigentlich sind solche Geräte also ziemlich dumm, denn alles muss gesteuert und programmiert werden. Da kann man schon mal die Geduld verlieren und fragen: "Kapito!?", also "hast du es jetzt endlich kapiert"? Auf eine Antwort wird man da allerdings vergeblich warten, besser wird sein, sich den Code oder die Steuerung selber noch einmal anzusehen.

Na, hast du Lust bekommen, selbst eine Maschine zu bauen oder einen Roboter zu programmieren? Dann bist du hier richtig! Hilf Eddi seine Schuhputzmaschine fertig zu bauen! ... und mit Ronja kannst du einen Roboter programmieren!



Bevor du beginnst

Du kannst folgende Übungen sowohl im Internet als auch mit den folgenden Apps am Tablet spielen.
Ronjas Roboter

- für das iPad
- für das Android



Aufgabe



Eddis Schuhputzmaschine

Eddi baut eine Schuhputzmaschine. Fast hat er es geschafft. Nur die Zahnräder sind noch nicht richtig angeordnet. Kannst du ihm dabei helfen? Bringe die Zahnräder so an, dass sie den Schieber in die Richtung Auslöser bewegen. Nur so setzt sich seine Maschine in Gang.

Öffne die App oder diesen Link zu [Eddies Schuhputzmaschine!](#)



Ronjas Roboter

Ronja hat einen Roboter. Damit er ihr aber bei der Gartenarbeit helfen kann, muss er zuerst programmiert werden. Bei kurzen Wegen geht das ganz leicht, bei längeren kann das schon ganz schön knifflig werden! Kannst du ihr helfen?

Öffne die App oder diesen Link zu [Robertas Roboter](#) und wähle Spiel 1!



Tipps

- Hinter der Schaltfläche "Hilfe" findest du bei beiden Spielen Tipps und Anleitungen zur Lösung der Aufgabe!
- Tipp zu **Eddie Schuhputzmaschine**: Wenn sich ein Zahnrad rechtsherum dreht, bewegt sich das andere, das angefügt wird nach links. Greift ein Zahnrad dann in den Schieber, wird die Drehbewegung in eine geradlinige Bewegung umgewandelt. Je nachdem in welche Richtung sich das Zahnrad dreht, bewegt sich der Schieber nach rechts oder nach links.



Lust auf mehr

Wenn du Lust hast, kannst du bei Ronjas Roboter auch noch Spiel 2 versuchen. Hier geht es darum, wie man die menschliche Sprache für Computer übersetzen kann. Das funktioniert mit sogenannten Codes. Probier es einfach aus!

Noch immer nicht genug?

Viele weitere Aufgaben mit Apps, die du am Tablet spielen kannst, findest du in der Sammlung [Grübel-Krümel](#) auf www.edugroup.at. Vielleicht hilft dir jemand die Apps herunterzuladen.



Aufgabe

Erstelle mit dem Generator-Programm goqr.me einen QR-Code für eine Einladung!

1. Öffne einen Browser, schreibe in die Adresszeile "goqr.me" und drücke auf Return!
Wähle rechts oben die Sprache aus!
Dann tippe auf der linken Seite unter "1. Typ" die Textfunktion an.
2. Schreib im Textfeld eine Einladung
z.B. zu einer Geburtstagsfeier, Vorlesestunde, Schwimmbadparty, Schminkfest oder zu einer anderen Veranstaltung.
3. Drücke in der Live Vorschau den Knopf "Herunterladen"!
Im aufgehenden Feld kannst du Farben für den Vorder- und den Hintergrund auswählen.
Anschließend wähle das Format "JPEG" oder "PNG".
4. Jetzt musst du deinen Code speichern.
 - o Am iPad: Drücke auf den "Mach was" Knopf rechts oben. Entweder du druckst den Code aus oder du gehst auf "Bild sichern". So hast du ihn unter "Fotos" gespeichert und kannst ihn später weiterverwenden.
 - o Am Computer: Klicke auf "Datei" - "Speichern unter..." und wähle Speicherort und Dateinamen.



Tipps

1. Um zu überprüfen, ob deine Verschlüsselung funktioniert, brauchst du ein Programm zur Decodierung von QR Codes.
Für iPad Benutzer haben wir folgende Vorschläge: "[Scan](#)" oder "[QR Code Scanner](#)".
Android Benutzer können es mit "[QR Code Reader](#)" versuchen.
2. Bedenke: Mit QR-Codes will man eine Information weitergeben. Nur wenn du einen Grund hast, verschlüsselt eine Nachricht zu verbreiten, macht es Sinn, einen QR Code einzusetzen.

