

Inhaltsverzeichnis

Kopiervorlagenverzeichnis	3		
		Seiten im LB	Seiten im SB
1 Digitaler Informationsaustausch	6	8	
Alles klar im Computerraum?	6	10	
E-Mails schreiben und versenden	8	12	
Was bieten soziale Netzwerke?	9	14	
Gibt es Rechte in sozialen Netzwerken?	10	16	
Netiquette und Cybermobbing	12	18	
Chancen von Kommunikationsplattformen	13	20	
Vorsicht bei unbekannten Nachrichten	14	22	
Manipulierte Daten – überall!?	15	24	
Methode: Internetquellen überprüfen	16	26	
Wie mein Alltag beeinflusst wird ...	17	28	
Was machen Influencer (mit mir)?	18	30	
Training	19	32	
Extra: Kamera ab – ein Video erstellen	20	34	
Kopiervorlagen zu Kapitel 1	21		
<hr/>			
2 Datenverarbeitung	37	36	
Pixel & Co. – Bilder kennenlernen	37	38	
JPEG, GIF, PNG – Wofür steht das?	37	40	
Die Rastergrafik – Arbeiten mit GIMP	38	42	
Rastergrafiken bearbeiten	39	44	
Raster- oder Vektorgrafik?	40	46	
Alles nur Kreise? – Aufbau von Vektorgrafikobjekten	40	48	
Bildbereiche markieren und bearbeiten	41	50	
Bildbearbeitung für Fortgeschrittene	42	52	
Methode: So siehst du doch gar nicht aus – Retusche	43	54	
Schick' mir das mal – Darf ich das eigentlich?	44	56	
Training	44	58	
Extra: Ein Logo entwerfen	45	60	
Extra: DIY-Verzerrfilter – Ein Bild in GIMP manipulieren	46	62	
Kopiervorlagen zu Kapitel 2	47		
<hr/>			
3 Programmieren	60	64	
Programmier-Einmaleins	60	66	
Objekte in Scratch	62	68	
Welche Wiederholung passt?	65	70	
Bedingung erfüllt – ja oder nein?	68	72	
Methode: Finde den Fehler!	71	74	
Daten mit Variablen speichern	73	76	
Mehr als nur Zahlen	75	78	
Eigene Blöcke erstellen	77	80	
Training	79	82	
Extra: Programmiere deine eigene Choreografie	82	84	
Extra: Ein virtuelles Haustier	84	86	
Kopiervorlagen zu Kapitel 3	88		

Kopiervorlagenverzeichnis

In der folgenden Übersicht finden Sie auf einen Blick alle Arbeitsblätter (Kopiervorlagen), die in diesem Lehrerband enthalten sind. Sie sind jeweils der passenden Seite im Schülerbuch zugeordnet.

Kopiervorlage	passt zu Seite im SB
---------------	----------------------

1 Digitaler Informationsaustausch

KV 01: Regeln im Computerraum	10/11
KV 02: Die richtige Sitzhaltung	10/11
KV 03: E-Mails schreiben und versenden	12/13
KV 04: Soziale Netzwerke – Brainstorming	14/15
KV 05: Umfrage zur Nutzung sozialer Netzwerke	14/15
KV 06: Fotos und Videos veröffentlichen	16/17
KV 07: Die 10 Gebote der Computerethik	18/19
KV 08: Chancen von Kommunikationsplattformen	20/21
KV 09a-b: Chat-Abkürzungen	22/23
KV 10: Manipulierte Daten – überall!?	24/25
KV 11: Internetquellen überprüfen	26/27
KV 12: Ich als Influencer/in	30/31
KV 13: Kaufentscheidungen werden beeinflusst	30/31
KV 14: Das kann ich jetzt! (Kapitel 1)	32/33
KV 15: Wir erstellen ein Video	34/35

2 Datenverarbeitung

KV 16: Pixel & Co. – Bilder kennenlernen	38/39
KV 17: JPEG, GIF, PNG – Wofür steht das?	40/41
KV 18: Werkzeuge in GIMP	42/43
KV 19: Rastergrafiken bearbeiten	44/45
KV 20: Raster- und Vektorgrafiken vergleichen	46/47
KV 21: Werkzeuge in Inkscape	46/47
KV 22: Bildbearbeitungswerzeuge	50/51
KV 23: Bildbearbeitung für Fortgeschrittene	52/53
KV 24: Die Möglichkeiten der Retusche	54/55
KV 25: Darf ich das eigentlich?	56/57
KV 26: Das kann ich jetzt! (Kapitel 2)	58/59
KV 27: Corporate Identity – Responsive Design	60/61
KV 28: Spezielle Filter in GIMP	62/63

3 Programmieren

KV 29: Struktogramme	66/67
KV 30: Programmieren in Scratch	66/67
KV 31: Objekte in Scratch	68/69
KV 32: Objekte kommunizieren durch Nachrichten	68/69
KV 33: Welche Wiederholung passt?	70/71
KV 34: Bedingungen im Alltag	72/73
KV 35: Bedingung erfüllt – ja oder nein?	72/73
KV 36: Finde den Fehler!	74/75
KV 37: Zahlen mit Variablen speichern	76/77
KV 38: Mehr als nur Zahlen	78/79
KV 39: Was ist die Ausgabe?	78/79
KV 40: Eigene Blöcke in Scratch	80/81
KV 41: Das kann ich jetzt! (Kapitel 3)	82/83