

# Inhaltsverzeichnis

Hinweise zur Publikation .....	4
Einleitung .....	5
<b>1 Die Welt mit Symbolen oder Bildern beschreiben .....</b>	<b>8</b>
Fachdidaktische Überlegungen .....	8
Informationen mit Symbolen darstellen .....	11
Informationen mit Graphen darstellen .....	28
Daten schützen oder Informationen geheim halten .....	41
Aus Daten lernen .....	53
<b>Reflexion oder: Was haben wir erreicht? .....</b>	<b>69</b>
<b>2 Probleme lösen .....</b>	<b>70</b>
Fachdidaktische Überlegungen .....	70
Lösungsvorschläge überprüfen .....	72
Lösungen finden .....	83
Alle Lösungen auflisten .....	95
Lösungen vergleichen und die beste auswählen .....	107
<b>Reflexion oder: Was haben wir erreicht? .....</b>	<b>123</b>
<b>3 Den Computer steuern .....</b>	<b>126</b>
Fachdidaktische Überlegungen .....	126
Die Programmierumgebung 2 kennenlernen .....	128
Farbige Bilder zeichnen .....	128
Mit Schleifen arbeiten .....	140
<b>Reflexion oder: Was haben wir erreicht? .....</b>	<b>159</b>
Übersicht Kopiervorlagen .....	160
Übersicht zur Differenzierung der Rätsel und Aktivitäten .....	164