

## Lehr- und Lernmaterialien 7.-9. Klasse

(Stand: Juli 2019)

### LEHRMITTEL



**Medienkompass 2**  
**Lehrmittelverlag Zürich**  
**Website**

ISBN: 978-3-03713-306-4  
Ausgabe: 2016  
Preis: Fr. 33.40 (Schülerbuch)



**Webcoach: 24/7 – Immer online**  
**Klett Verlag**

ISBN: 978-3-12-006651-4  
Preis: Fr. 28.20 (Arbeitsheft 10er-Paket)



**Webcoach: Cybermobbing**  
**Klett Verlag**

ISBN: 978-3-12-006652-1  
Preis: Fr. 28.20 (Arbeitsheft 10er-Paket)



## Webcoach: Soziale Netzwerke

Klett Verlag

ISBN: 978-3-12-006649-1

Preis: Fr. 28.20 (Arbeitsheft 10er-Paket)



## Webcoach: Recherche im Internet

Klett Verlag

ISBN: 978-3-12-006650-7

Preis: Fr. 28.20 (Arbeitsheft 10er-Paket)



## Informatik-Biber

Der Informatik-Biber ist ein internationaler Informatik-Wettbewerb für Kinder und Jugendliche vom 3. bis zum 13. Schuljahr (Klasse), also für ca. 8- bis 20-Jährige.

[Website](#)



## Lehrmittel zum Informatik-Biber

Das Lehrmittel bringt Jugendlichen auf niederschwellige Weise Konzepte der Informatik näher und zeigt dadurch auf, dass die Informatikbranche vielseitige und spannende Berufsperspektiven bietet.

[Website](#)



## Einfach Informatik

Programmieren

Klett Verlag

ISBN: 978-3-264-84463-4

Ausgabe: 2018

Preis: Fr. 24.00



## Einfach Informatik Daten darstellen, verschlüsseln, komprimieren

**Klett Verlag**

ISBN: 978-3-264-84466-5

Ausgabe: 2018

Preis: Fr. 18.00



## Einfach Informatik Strategien entwickeln

**Klett Verlag**

ISBN: 978-3-264-84469-6

Ausgabe: 2018

Preis: Fr. 18.00



## Abenteuer Informatik – IT zum Anfassen für alle von 9 bis 99

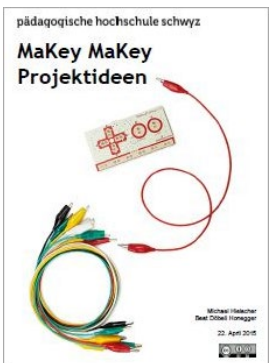
**Springer Verlag**

ISBN: 978-3-6625-3964-4

Ausgabe: 2017

Preis: Fr. 49.90

[Website](#)



## MaKey MaKey Projektideen

Das MaKey MaKey-Board ist eine kleine Platine, mit dem sich leitfähige Objekte in Computertasten umwandeln lassen. Innert kürzester Zeit lassen sich damit kreative, auf Berührungen reagierende Installationen herstellen: Musikinstrumente, Computerspiele und vieles mehr!

[Download MaKey MaKey Projektideen](#)



## Ozobot Projektideen

Der Ozobot ist ein kleiner Roboter mit eingebautem Akku und fünf Farb-Sensoren auf der Unterseite. Der Roboter lässt sich ganz ohne Computer über Abfolgen von Farben (Farbcodes), sowohl auf Papier als auch auf einem Bildschirm programmieren.

[Download Ozobot Projektideen](#)



## Informatik ohne Strom

Viele Konzepte der Informatik lassen sich auch ohne Hilfe von Computern, sondern mit Hilfsmitteln wie Papier, Stiften, Würfeln oder Spielkarten erklären bzw. im wahrsten Sinne des Wortes „be-greifen“.

[Download Informatik ohne Strom](#)



## Scratch Projektideen

Scratch ist eine am MIT entwickelte, frei verfügbare Programmierumgebung für Kinder und Jugendliche nach dem «low floor – wide walls – high ceiling»-Prinzip.

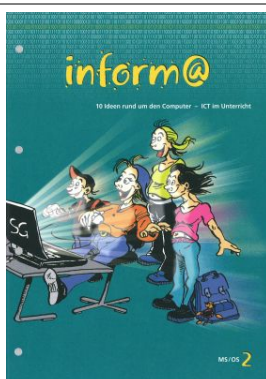
[Download Scratch Projektideen](#)



## Scratch - Gruppenpuzzle

Ein Gruppenpuzzle ist ein möglicher Zugang zur Einführung ins Programmieren mit Scratch.

[Download Scratch-Gruppenpuzzle](#)



## inform@ (MS/OS)

3 Broschüren

[Lehrmittelverlag St. Gallen](#)

ISBN: 978-3-906784-31-1

978-3-906784-33-5

978-3-906784-64-9

Ausgabe: 2017

Preis: je Fr. 26.10



## Starke Seiten

### Grundlagen IT

[Klett Verlag](#)

ISBN: 978-3-12-103750-6

Preis: Fr. 23.90

# MEDIEN

## MI.1.1 Leben in der Mediengesellschaft

### Facebook als Offline-Spiel

Mit «echten» Menschen das Verhalten auf Facebook simulieren

### Fotostory

Der eigene Fotoroman

### Mein Handy und ich

Die persönlichen Geräte der Schülerinnen und Schüler sowie ihre Nutzungsgewohnheiten bieten Anlass für eine Auseinandersetzung mit ihrem Medien- und Konsumverhalten.

### Social Media offline erleben

Nach welchen Regeln funktionieren Diskussionen in Social Media?

### Generation Online (SRF mySchool)

Kommunikation bedeutet für viele junge Menschen WhatsApp, Facebook. Geht dabei die Sprache verloren?

### Sexting

Austausch von intimen Selbstaufnahmen via Smartphone und Internet (SRF mySchool)

### Leben ohne Handy

Eine Geschichte zum Thema fortsetzen

### Videoclips und Genderfrage

Analyse und Produktion von Videoclips

### Faceboom

Spiel zur Diskutieren über die Mediennutzung

### Datenschutz-Lehrmittel

Unterrichtsmaterialien zum Datenschutz des EDÖB

### Bildmanipulation

Auseinandersetzung mit Manipulation von Bildern

### Alles hat seine Zeit

Auseinandersetzung mit eigener Medienwelt und derjenigen von älteren Personen

### Medienkompass 2

Kapitel 3: Mehr als die Wirklichkeit

### Medienkompass 21

Kapitel 14: Spuren im Netz

### Medienkompass 2

Kapitel 15: Spass, Unfug und Verbrechen

### Medienkompass 2

Kapitel 17: Information für alle?

### Medienkompass 2

Kapitel 18: Überall dabei und immer mobil

## MI.1.2 Medien und Medienbeiträge verstehen

### Social Media offline erleben

Nach welchen Regeln funktionieren Diskussionen in Social Media?

### Berufskunde im Internet

7 Schritte zur Berufseignung, die persönlichen Interessen und den Weg zu den Berufen kennen lernen

### Wikipedia – (viel) besser als sein Ruf

Ein vertiefter Blick auf das Internet-Projekt Wikipedia

### Printmedien vs. Onlinezeitung

Vergleich von herkömmlichen Tageszeitungen mit den entsprechenden Online-Ausgaben

### Videoclip: Kulturphänomen und Medium

Das Verhalten des Stars im Videoclip analysieren und eigene Verhaltens- und Werthaltungsmuster erfahren

### Ideensammlung «Internet im Unterricht»

Über 40 Ideen für die Nutzung des Internets im Unterricht, sei es als Quelle von Informationen, als Plattform von interaktiven Übungen oder als eigentliches Unterrichtsthema

### Medienkompass 2

Kapitel 10: Wort und Bild im Dialog

### Medienkompass 2

Kapitel 11: Den Informationen auf den Puls gefühlt

## MI.1.3 Medien und Medienbeiträge produzieren

### NetLa: Meine Daten gehören mir!

Umgang mit persönlichen Daten

### Facebook als Offline-Spiel

Mit «echten» Menschen das Verhalten auf Facebook simulieren

### Internet Safety

How do you make sure you stay safe online?

### Wear your mission!

Aus der Auseinandersetzung mit Fragen der Sicherheit im Internet entstehen Slogans

### Bilder aus Wörtern

Texte von Schülerinnen und Schülern oder einzelne Begriffe werden mit Hilfe von Online-Programme wie «Wordle» oder «Taxedo» visuell umgesetzt.

### Concept-Maps – Wissensnetze konstruieren

Lernen sichtbar machen mit Concept-Maps (Wissensnetzen)

### Plakat-Simulator: Hin zu wirkungsvollen Plakat-Präsentationen

Gestaltungsmöglichkeiten von Plakaten und Vorgaben für die Zusammenstellung der Inhalte

### IdeenSet Trickfilm

Erprobte Unterrichtsideen, Beispiele, ausleihbare Ausrüstung, Anleitungen und Hinweise auf bewährte Lehrmittel

### Medienkompass 2

Kapitel 7: Sehr verehrtes Publikum

### Medienkompass 2

Kapitel 10: Wort und Bild im Dialog

### Medienkompass 2

Kapitel 16: Der Urheber hat Recht

## MI.1.4 Mit Medien kommunizieren und kooperieren

### Digitales Klassengespräch im Chatraum

Der geführte und begleitete Chatauftrag bietet Gelegenheit, sich mit Potenzial und Risiken dieser beliebten Kommunikationsform auseinanderzusetzen und Regeln zu besprechen.

### Eingeprägt!

Mit Hilfe des kollaborativen Texteditors Etherpad eine «Erinnerungsgeschichte» erarbeiten

### Gemeinsam Geschichten erfinden – Kollaboratives Schreiben

Im Netz eine gemeinsame Geschichte erarbeiten

### Komm mir nicht zu nahe!

Schutz der Privatsphäre spielerisch erlebbar machen

### Krimi-Rätsel im Chat

In einem geschlossenen Chat gemeinsam ein Rätsel lösen

### Medienkompass 2

Kapitel 5: Präsent im Web

### Medienkompass 2

Kapitel 8: Blog – das öffentliche Tagebuch

### Medienkompass 2

Kapitel 9: Wiki – die gemeinschaftliche Website

# INFORMATIK

## MI.2.1 Datenstrukturen

### Experimentieren mit der Darstellung von Diagrammen

Mit Hilfe von Tabellenkalkulationsprogrammen und speziellen Onlinetools mit der Aussagekraft von Diagrammen experimentieren

### Medienkompass 2

Kapitel 2: Bilder aus Punkten – Bilder aus Elementen

### Medienkompass 2

Kapitel 5: Präsent im Web

### Medienkompass 2

Kapitel 6: Von Bits und Bytes

### Medienkompass 2

Kapitel 12: Informationen – aufgeräumt und übersichtlich

## MI.2.2 Algorithmen

### Codierte Namen

Grundkenntnisse zur Speicherung von Daten kennenlernen in einen QR-Code umwandeln

### QR-Lesespur

Auf der Spur einer Geschichte, von QR-Code zu QR-Code

### Geometrische Figuren algorithmisch zeichnen

Eine Unterrichtseinheit zur Einführung in das Thema Algorithmen

### Handwerk digital – Robotik im Werken

Maschinen oder Automaten bauen und programmieren

### Informatik ohne Strom

Konzepte der Informatik mit Hilfsmitteln wie Papier, Stiften, Würfeln oder Spielkarten erklären

---

## MaKey MaKey

Einstieg in kreative Programmierprojekte

---

## Kara

Lernumgebungen rund ums Programmieren

---

## MI.2.3 Informatiksysteme

### Gold in meinem Handy

Das Innenleben eines Handys und welche Rohstoffe nötig sind, um dieses herzustellen

---

### Bits und Bytes

Arbeitsblatt: Wie funktionieren Computer?

---

### Analog und digital

Unterschied zwischen analogen und digitalen Geräten, zwischen Binär- und Dezimalsystem

---

### Medienkompass 2

Kapitel 1: Ein Ding für (fast) alle Fälle

---

### Medienkompass 2

Kapitel 4: Wo Mensch und Maschine aufeinander treffen

---

### Medienkompass 2

Kapitel 5: Präsent im Web

---

### Medienkompass 2

Kapitel 6: Von Bits und Bytes

---

### Medienkompass 2

Kapitel 11: Den Informationen auf den Puls gefühlt

---

### Medienkompass 2

Kapitel 13: Hier steckt der Wurm drin

---

# ANWENDUNG

## Handhabung

### Auf den Spuren von Piet Mondrian

BG

Gestalten mit Tabellen in Word

---

### Tabellenkalkulation

Arbeitsblätter zur Einführung in die Tabellenkalkulation

---

### Speedreader

Einen Text schnell lesen (Lesegeschwindigkeit kann eingestellt werden)

---

## Recherche und Lernunterstützung

### Berufskunde im Internet

BO

7 Schritte zur Berufseignung, die persönlichen Interessen und den Weg zu den Berufen kennen lernen

---

### Wikipedia – (viel) besser als sein Ruf

D

Ein vertiefter Blick auf das Internet-Projekt Wikipedia

---



<b>Produktion und Präsentation</b>	<b>Fach</b>
<b>PopArt</b> Ein Fotoporträt so aufbereiten, dass dieses zu einem bunten Pop-Art-Porträt wird	<b>BG</b>
<b>Tableaux vivants</b> Nachstellen der Komposition und der Lichtführung von Bildern berühmter Künstler	<b>BG</b>
<b>Symmetrisches Bild</b> Möglichkeiten zur Gestaltung von symmetrischen Figuren	<b>MA</b>
<b>Golden Twenties: Art-déco-Installationen</b> Eine Videoinstallation und Fensterbilder im Art-déco-Stil versetzen das in die goldenen Zwanzigerjahre	<b>BG</b>
<b>Doc Browns Reise durch die Kunst</b> Auseinandersetzung mit Kunststilen der Vergangenheit mit anspruchsvollen Bildmanipulationen.	<b>BG</b>
<b>Berühmte Bilder mit Lego</b> Berühmte Fotos und Bilder aus der Weltgeschichte mit Legofiguren nachstellen und fotografieren	<b>BG</b>
<b>Hörbuch und Podcast</b> Eigene Podcasts und Hörbücher produzieren	<b>D</b>
<b>Trickfilme selber machen – leicht gemacht!</b> Stop-Motion-Filme selber herstellen	<b>D</b>
<b>Internet Safety</b> How do you make sure you stay safe online?	<b>E</b>
<b>Fotoroman</b> In Gruppenarbeit einen Fotoroman planen und gestalten	<b>BG</b>
<b>Lichtbild mit musikgesteuerten LEDs</b> Ein selbst gestaltetes Bild auf Acrylglas	<b>TTG</b>