

Mit Teste-dich-Seiten



Mein Anoki-Übungsheft:

Medien 3/4

Sachunterricht

Lösungen

So lernst du mit dem Anoki-Übungsheft



Übungsseiten

Unter www.klett.de kannst du dir Erklärfilme ansehen.

Deine Lehrerin/dein Lehrer kreuzt an, was du bearbeiten sollst.

Bei diesen Aufgaben sollst du etwas ausprobieren.



Mach-Pause-Seiten

Hier kannst du knobeln, malen oder rätseln.



Teste-dich-Seiten

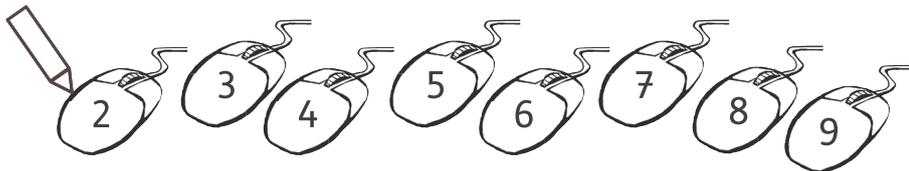
Hier kannst du dein Wissen testen.



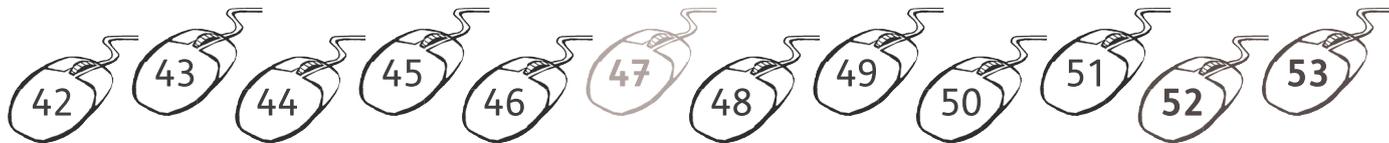
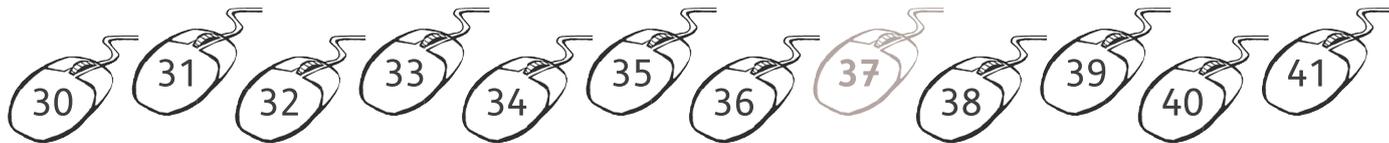
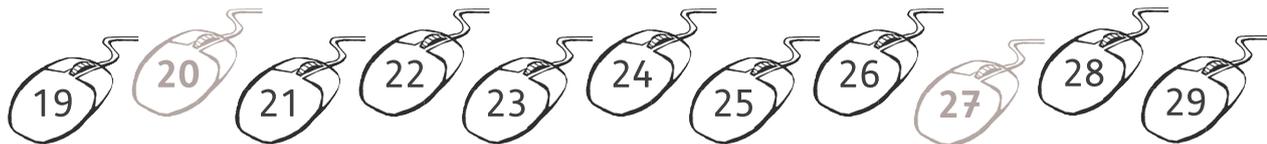
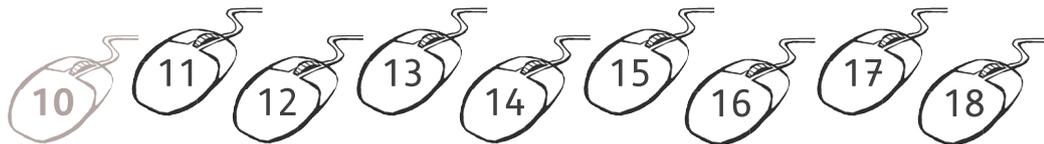
Für **weitere Informationen** zu den Anoki-Übungsheften den QR-Code scannen oder **5f5m29** auf www.klett.de eingeben.



Für **Lösungen** zu diesem Anoki-Übungsheft den QR-Code scannen oder **a9bi2c** auf www.klett.de eingeben.



Hallo, ich bin Anoki.
Für jede Seite, die du
fertig hast, malst du eine
Computermaus aus.

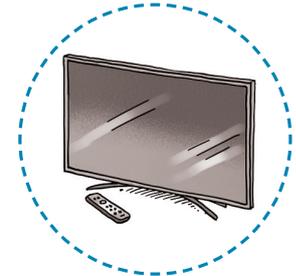


Mit Hilfe der **Medien** tauschen die Menschen Informationen und Nachrichten aus. Man unterscheidet **analoge Medien** (zum Beispiel Bücher, CDs) und **digitale Medien** (zum Beispiel E-Book, Smartphone).

Unsere Sprache ist auch ein Medium.



- Welche Bilder zeigen digitale Medien? Kreise ein.



- Welche Medien nutzt du? Was tust du damit?

Medium: _____

Das tue ich damit: _____

(eigene Lösung)

Medium: _____

Das tue ich damit: _____

(eigene Lösung)

- Zu einem Computerarbeitsplatz gehören verschiedene Geräte. Ordne die passenden Bezeichnungen zu: **Rechner, Bildschirm, Maus, Drucker, Headset, Webcam.**

Auf ihm wird das Bild des Computers angezeigt.

Bildschirm

Er druckt Texte und Bilder, die am Computer erstellt oder bearbeitet wurden.

Drucker

Mit ihr kannst du den Pfeil (Cursor) auf dem Bildschirm bewegen und Befehle geben.

Maus

Sie macht Fotos oder Videos. Diese können direkt ins Internet übertragen werden.

Webcam

Es ist eine Kombination von Kopfhörer und Mikrofon. Damit kannst du mit anderen in Kontakt treten.

Headset

Hier werden alle Daten verarbeitet und gespeichert.

Rechner

Mit der Tastatur kannst du auf dem Computer schreiben. Es gibt Tasten für Buchstaben, Zahlen, Satzzeichen und Sonderzeichen. Mit manchen Tasten kannst du auch besondere Befehle geben.



■ Welche Tasten findest du nicht auf der Tastatur? Streiche durch.



- Der Text ist am Computer geschrieben. Welche Werkzeuge des Schreibprogramms wurden genutzt? Ordne die richtigen Zahlen zu.

Liebe Kinder, 1

am nächsten **Mittwoch** 2 lade
ich euch in unser **Heimkino** 3

ein. Wir werden uns einen **sehr**
spannenden Tierfilm 4 anse-
hen. Mehr wird noch nicht 5

verraten. Es gibt selbst-
gemachtes **Popcorn und Limo**
6. Ich freue mich auf euch.

Viele Grüße

Anoki 7

- 6 Schriftart
- 3 Schriftgröße
- 4 Schriftfarbe
- 2 fett
- 7 kursiv
- 5 unterstrichen
- 1 mittig

Vielleicht sollte ich das
nächste Mal nicht alle
Werkzeuge verwenden?



Schreibprogramm

-  Schreibe einen eigenen Text am Computer und gestalte ihn.



oder q5a9uf

Manchmal ist es notwendig, einen Text am Computer zu überarbeiten.
Du kannst Wörter einfügen, löschen oder durch passendere Ausdrücke ersetzen.

Einfügen: Setze den Mauszeiger an die gewünschte Stelle und schreibe.

Löschen: Setze den Mauszeiger hinter das Wort, das du löschen willst.

Drücke die -Taste.

Ersetzen: Markiere mit dem Mauszeiger das Wort. Schreibe das neue Wort darüber.

- Wie würdest du Kais Text verändern. Male in der passenden Farbe an.

einfügen **löschen** **ersetzen**

Hallo Anoki,

Danke vielen Dank für deine Einladung zum Heimkino. Ich habe gefreut.

Kann ich noch etwas mitbringen? **Kommt** Emil **auch**
und **kommt** Luna auch? Kommen

Viele Grüße von Kai

mich





Einen Text kannst du als Datei auf dem Computer speichern. So kannst du die Datei zu einem späteren Zeitpunkt wieder öffnen.

- Wie sicherst du Dateien?
Nummeriere die Schritte in der richtigen Reihenfolge.

- 4 Gib der Datei einen Namen.
- 5 Drücke **Speichern** oder **Sichern**.
- 1 Klicke das Wort **Datei** oder das Symbol  an.
- 3 Wähle einen Ordner aus, in dem du die Datei speichern möchtest.
- 2 Tippe auf **Speichern unter**.

- Unter welchem Namen würdest du Anokis Brief von Seite 7 abspeichern?

- Zehn Fehler sind versteckt.





Ampeln, Fahrstühle, Rolltreppen oder Eingangstüren von Geschäften funktionieren automatisch. Sie sind Teil eines Computersystems. Ihr Computer wurde programmiert und führt die entsprechenden Befehle aus.

- Was wird ebenfalls von Computern gesteuert? Male an.

Füller

Küchenmaschine

Auto

Zirkel

Waschmaschine

Fernbedienung

Ein Computerprogramm kann nur die Schritte ausführen, die im Vorfeld eingegeben wurden. Für jeden Schritt erhält der Computer einen Befehl. Die Befehle müssen in einer bestimmten Reihenfolge programmiert werden. Diese führt der Computer dann aus. Auch Anleitungen für Rezepte, Bastelarbeiten oder Spiele sind Befehle.

■ Was musst du bei einer guten Anleitung beachten? Kreuze an.

- Ich erkläre Schritt für Schritt, was zu tun ist.
- Ich schreibe auf, wann ich die Anleitung das letzte Mal verwendet habe.
- Ich beachte die richtige Reihenfolge.
- Ich sage, was mir nicht gefallen hat.
- Ich verwende die passenden Begriffe.
- Ich gestalte alles mit einer besonderen Schrift.



- Das Rezept für den Emoji-Eierkuchen ist durcheinandergeraten. Bringe die Befehle in die richtige Reihenfolge. Nummeriere.

- 5 Hellen Teig nach einer halben Minute vorsichtig auf den dunklen Teig geben. Den Eierkuchen bei kleiner Hitze hellbraun backen.
- 1 Eier und Milch verrühren. Mehl und Puderzucker unterrühren.
- 6 Eierkuchen wenden und von der anderen Seite backen. Danach auf einem Teller geben und mit Zucker und Zimt bestreuen.
- 3 Butter oder Öl in einer Pfanne erhitzen.
- 2 Eine kleine Kelle Teig abnehmen, mit Kakao mischen und in eine Spritzflasche füllen.
- 4 Mit dem Kakaoteig ein Emoji-Gesicht in die heiße Pfanne klecksen.



Zutaten für etwa 10 Stück:
4 Eier, 400 ml Milch,
200 g Mehl, 50 g Puderzucker,
etwas Butter oder Öl, 1 TL
Kakao, Zimt und Zucker zum
Bestreuen



Wenn sich ein Befehl wiederholen soll, wird wie bei einem Muster eine Wiederholungsschleife programmiert. Dazu musst du erkennen, welcher Teil eines Befehls sich wiederholt.

- Was wird wiederholt? Setze die Reihen fort.





mOPMopmOPMopmOPMopmOPMopm

0813081308130813081308130813

- Erfinde eine eigene Reihe mit Wiederholungsschleife.

(eigene Lösung)

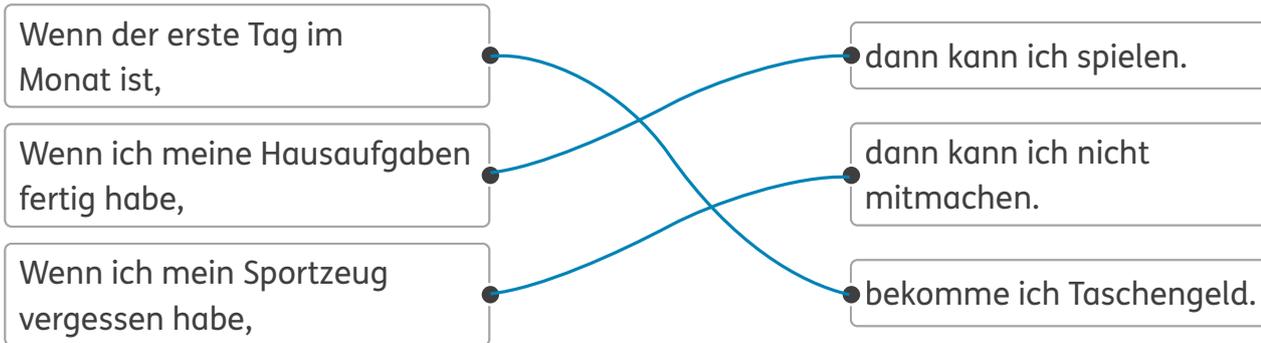
Logische Reihen

Computer können im Gegensatz zum Menschen keine Entscheidungen treffen. Deshalb muss der Computer so programmiert werden, dass er in der passenden Situation den richtigen Befehl ausführen kann.

Der Programmierer gibt z. B. vor: **Wenn** der Startknopf gedrückt wurde, **dann** schaltet sich das Gerät ein.



- Was gehört zusammen? Verbinde.



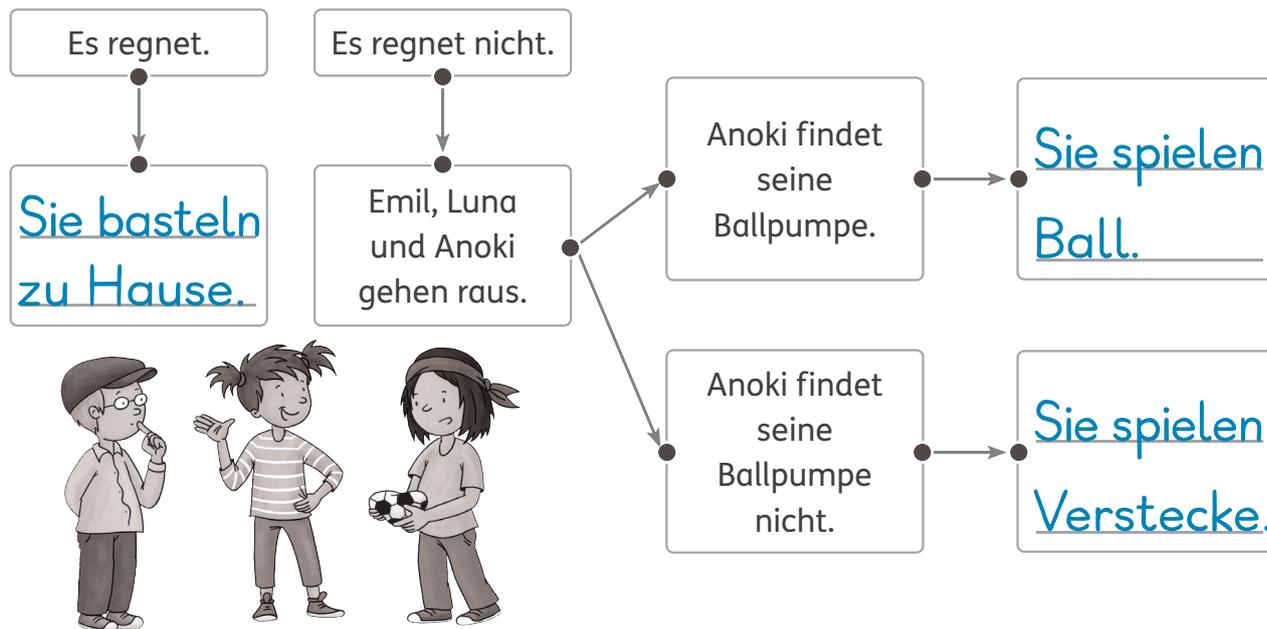
Wenn-dann-Entscheidung

- Finde eine eigene „Wenn-dann-Entscheidung“

(eigene Lösung)

Emil und Luna wollen Anoki besuchen. Wenn es regnet, werden sie zu Hause basteln. Wenn nicht, wollen sie rausgehen. Findet Anoki seine Ballpumpe, wollen die drei Ball spielen. Ansonsten spielen sie Verstecken.

- Was passiert, wenn...? Fülle die leeren Kästchen aus.



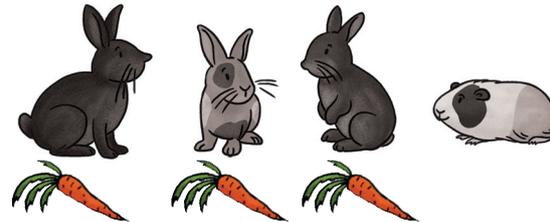
Manchmal gibt es Bedingungen, die erfüllt sein müssen, damit ein Befehl ausgeführt werden kann. Das Computerprogramm prüft, ob die Bedingungen zum Befehl erfüllt sind. Nur wenn sie erfüllt sind, wird der Befehl ausgeführt.

- Welches Tier bekommt in diesem Computerspiel eine Möhre? Male die Möhren ein.

Alle Kaninchen bekommen eine Möhre.

Bedingung: Kaninchen →

Befehl: Möhre



Alle schwarzen Kaninchen bekommen eine Möhre.

Bedingung: schwarzes Kaninchen →

Befehl: Möhre



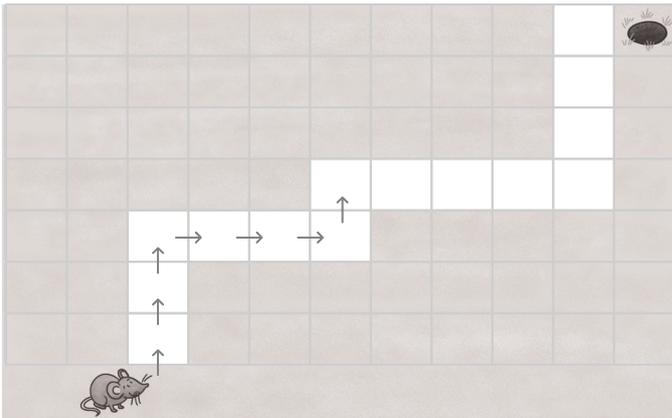
Befehle, die vom Computer ausgeführt werden sollen, werden in einer Programmiersprache formuliert.

- Mit welchen Schritten kommt die Maus ins Loch? Zeichne fertig.
Folgende Befehle stehen dir zur Verfügung:

↑ geradeaus

→ nach rechts

← nach links



Du kannst dir solche Aufgaben auch mit deiner Partnerin oder deinem Partner ausdenken.



Diese Befehlskette bringt die Maus ins Loch:

↑ ↑ ↑ → → → ↑ → → → → ↑ ↑ ↑ →

Befehle ausführen

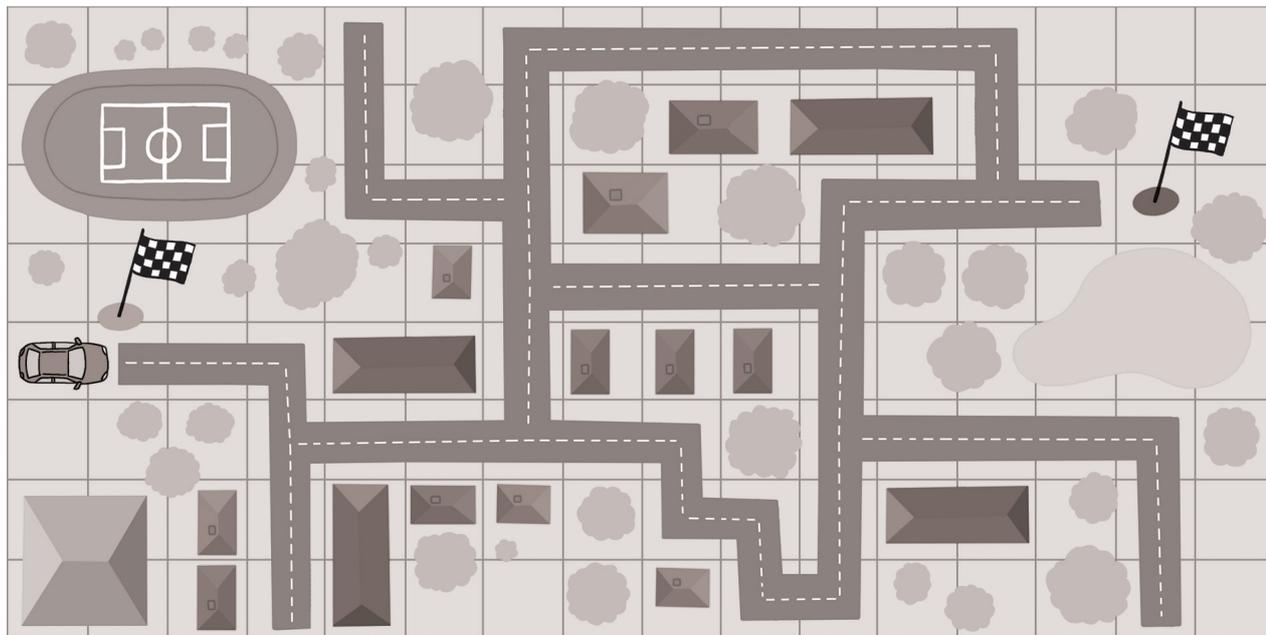
Wie kommt das Auto am schnellsten ins Ziel? Schreibe die Befehle für den Computer auf.

↑ geradeaus

→ nach rechts

← nach links

↑ ↑ → ↑ ← ↑ ← ↑ → ↑ ↑ ↑ ← → ↑ ↑ ↑ ↑



Befehle ausführen

- Der Computer erhält folgende Befehle:
Wo landet Anoki? Kreuze an.
- Ist Anoki auf einer Banane gelandet, geht er weiter zur Kirsche. Ist er auf der Orange gelandet, geht er weiter zum Apfel. Wohin geht er?

zum Apfel

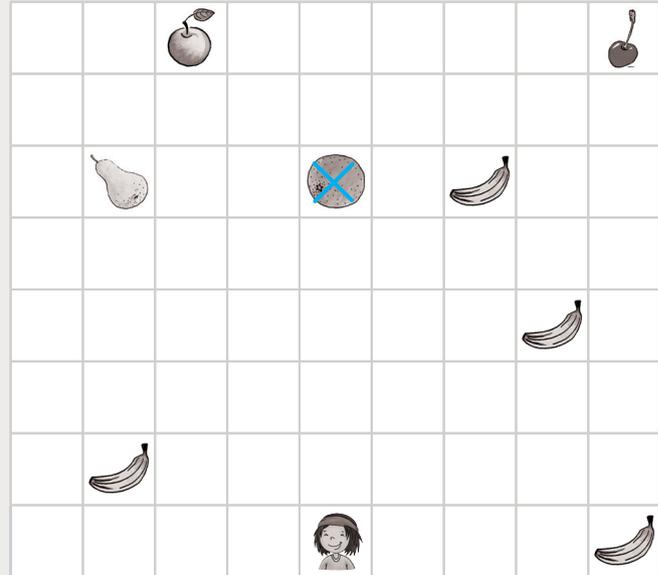
- Welche Befehle bringen ihn dort hin? (Beispiellösung)

← ← ↑ ↑

Die Erklärung zu den Symbolen für die Befehle findest du auf Seite 18.



↑ ↑ ↑ → ↑ ↑ ←



Vor über 50 Jahren gelang es erstmalig, eine Nachricht von einem Computer auf einen anderen zu senden. Seitdem hat sich auf der ganzen Welt ein riesiges Netz entwickelt, ähnlich einem Spinnennetz. Darüber lassen sich Computer, Smartphones oder Tablets verbinden und Nachrichten, Bilder, Daten, Filme oder Texte übertragen. Die Bezeichnung dafür ist **Internet** oder **WWW** (World Wide Web).

World Wide Web ist Englisch. Es bedeutet weltweites Netz.



- Was kann man im Internet machen? Male an.

Nachrichten senden

Filme sehen

mit dem Hund Gassi gehen

Spiele spielen

Kakao trinken

Informationen recherchieren

Sport treiben

den Wind spüren

Musik hören

Bücher lesen

Pizza backen

Musikvideos ansehen

einkaufen

- Was machst du häufig im Internet? Kreise ein.

Um das Internet nutzen zu können, benötigt man einen Browser (sprich: *brau-ser*). Es gibt verschiedene Browser, die jedoch ähnlich aufgebaut sind und funktionieren.

Browser kann man mit blättern, schmökern oder stöbern übersetzen.

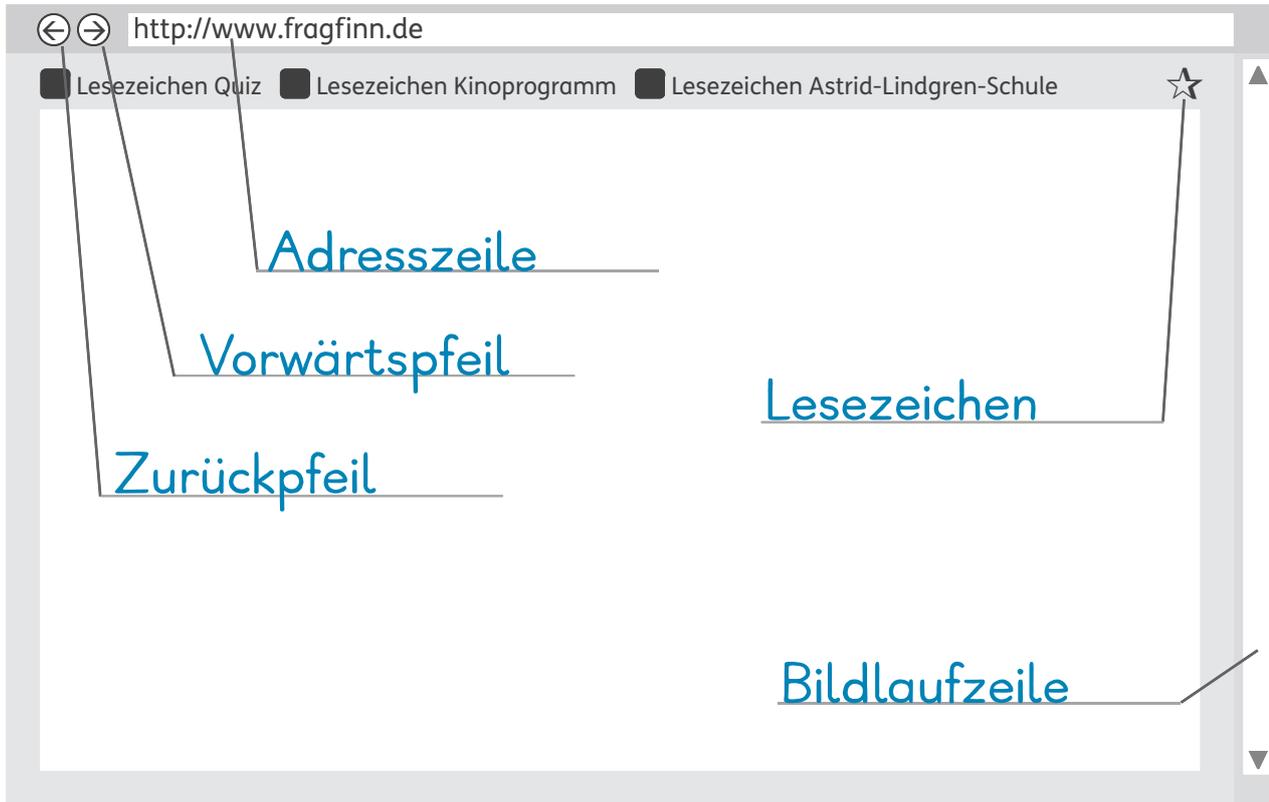


- Lies den Text.

Die Internetadresse einer Internetseite gibt man in die **Adresszeile** ein.

Um eine Seite vollständig ansehen zu können, benutze die **Bildlaufleiste** am rechten Bildschirmrand. Hier kannst du die Seite nach oben und unten verschieben. Man sagt auch scrollen. Wenn du auf eine Seite zurück gehen möchtest, benutze den **Zurückpfeil** (←). Mit dem **Vorwärtspfeil** (→) gelangst du auf die nächste Seite. Hast du eine Seite entdeckt, die du zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufrufen möchtest, setze ein **Lesezeichen** (☆).

- Beschrifte die Abbildung. Der Text von Seite 22 hilft dir.



Internet



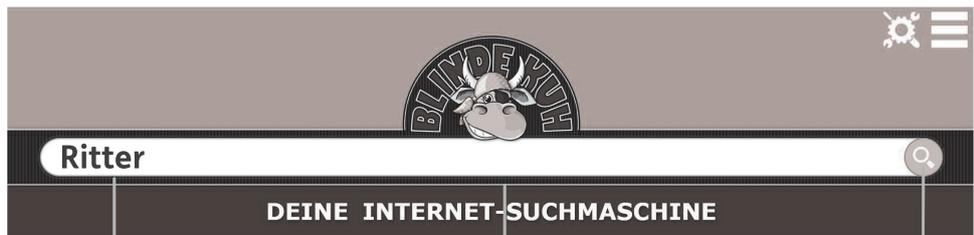
oder 88u6wi

Für die Suche nach Informationen im Internet brauchst du eine Suchmaschine. Für Kinder gibt es spezielle Suchmaschinen. Sie zeigen nur Seiten an, die auch für Kinder geeignet sind.

Du gibst den Suchbegriff in das Suchfeld ein. Dann drückst du die Eingabetaste oder klickst auf die Lupe. Damit wird die Suche gestartet.

- Ordne die Begriffe richtig zu: **Suchfeld**, **Suche starten** und **Suchbegriff**.

Kindersuchmaschinen sind z.B. www.fragfinn.de, www.helles-koepfchen.de oder www.blinde-kuh.de.



Suchbegriff _____

Suchfeld _____

Suche starten _____

Kindersuchmaschinen

Genauere Ergebnisse beim Suchen erhältst du, wenn du einen passenden Suchbegriff eingibst. Ein Suchbegriff kann auch aus mehreren Wörtern bestehen.

- Es werden Informationen zur **Ritterzeit** gesucht. Welche Wörter könntest du eingeben? Male an.

Burgen

Ritter

Pferd

Ernährung im Mittelalter

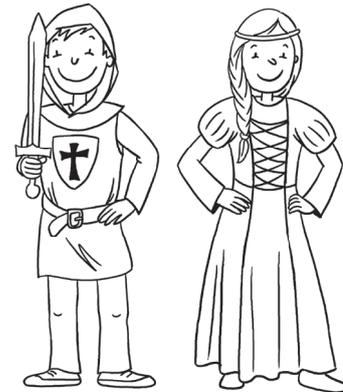
Schach

Minnegesang

Kinder im Mittelalter

Burgfräulein

-  Gib deine Auswahl in eine Kindersuchmaschine ein. Waren die Suchbegriffe geeignet?





oder fx8px4



- Vergleiche die unterschiedlichen Suchmaschinen mit Hilfe der Tabelle.
Suche nach „Ritterturnier“. Kreuze an.

Internetseite

1. Rufe die Internetseite auf.
2. Schau dir die Hauptseite an.
3. Gib das Wort „**Ritterturnier**“ in das Suchfeld ein.
4. Klicke auf die Eingabetaste (Lupe).
5. Schau dir die ersten fünf Beiträge an.
6. Schätze die Ergebnisse ein.

www.fragfinn.de

www.helles-koepfchen.de

www.blinde-kuh.de

www.klexikon.de

www.grundschulwiki.de

Ich erhalte Informationen zu Ritterturnieren.

Ich finde auch Bilder zum Suchbegriff.

(eigene Lösung)

Ich verstehe die meisten Informationen.

Die Seite ist übersichtlich.

Es gibt keine Werbung auf der Seite.

- Löse das Sudoku. Jedes Zeichen darf nur einmal pro Reihe und einmal pro Zeile vorkommen.

Was bedeuten
diese Zeichen
eigentlich?



Wenn man im Internet interessante Informationen gefunden hat, kann man sich Textabschnitte oder Bilder kopieren und z. B. in ein Textdokument einfügen.

■ Ordne den Arbeitsschritten die Abbildungen auf Seite 29 zu.

- 1 Markiere einen Text oder ein Bild. Halte dazu die linke Maustaste gedrückt. Ziehe den Mauszeiger über den Text oder das Bild.
- 2 Klicke mit der rechten Maustaste auf den markierten Text oder das Bild. Nun öffnet sich ein Fenster. Klicke mit der linken Maustaste auf **Kopieren**.
- 3 Öffne das Schreibprogramm. Klicke im Textdokument mit der rechten Maustaste auf die Stelle, an der du etwas einfügen möchtest. Es öffnet sich ein Fenster. Klicke hier mit der linken Maustaste auf **Einfügen**.
- 4 Der Textabschnitt ist eingefügt.
- 5 Gib immer die Internetseite an, auf der du einen Text oder ein Bild gefunden hast. Du kannst sie aus der Adresszeile kopieren. Wenn du den Autor kennst, nenne auch ihn. Das nennt man **Quellenangabe**.

Wissen ist gut X +

← → ↻ www.wissenistgut

Für die Ausbildung als Ritter verließen die Jungen mit 7 Jahren ihre Familien. Sie zogen auf eine andere Burg. Dort dienten sie als Pagen.

1

Datei Start Einfügen

Calibri 12

Schriftart

- Ausschneiden
- Kopieren
- Einfügen
- Schriftart
- Absatz

5

Datei Start Einfügen

Calibri 12

Schriftart

Für die Ausbildung als Ritter verließen die Jungen mit 7 Jahren ihre Familien. Sie zogen auf eine andere Burg. Dort dienten sie als Pagen.

3

Datei Start Einfügen

Calibri 12

Schriftart

7 Jahren ihre Familien. Sie zogen auf eine andere Burg. Dort dienten sie als Pagen.
Quelle: www.wissenistgut.de/.../Mittelalter

4

Wissen ist gut X +

← → ↻ www.wissenistgut

Für die Ausbildung als Ritter verließen die Jungen mit 7 Jahren ihre Familien. Sie zogen auf eine andere Burg. Dort dienten sie als Pagen.

- Kopieren
- Im Web suchen
- Drucken

2



Daten kopieren

Texte, Bilder, Musik und Videos gehören meistens einer Person. Man nennt die Person Urheber oder Urheberin. Bevor du Dateien, die nicht dir gehören, ins Internet stellst, musst du beim Urheber oder der Urheberin um Erlaubnis fragen. Du darfst auch kein Foto von anderen Personen veröffentlichen, ohne sie zu fragen.

- Welche Daten darf man nicht auf der Schulhomepage verwenden? Streiche durch und begründe. (Beispiellösung)

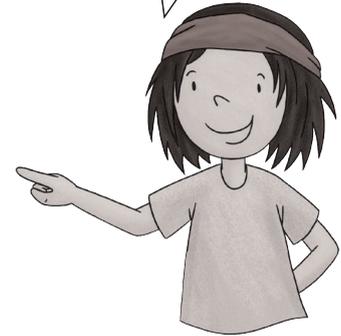
Eine Schülerin will ihren Bericht vom letzten Wandertag veröffentlichen.

(Wenn die Schülerin selbst die Urheberin ist, darf sie den Bericht veröffentlichen.)

~~Das Musikvideo eines bekannten Sängers soll gezeigt werden.~~

Er ist der Urheber. Nur mit seiner Erlaubnis ginge das.

Homepage bedeutet „Zuhause-seite“. Gemeint ist damit die erste Seite, die sich öffnet, wenn man eine Internetadresse eingibt.



~~Das Bild einer bekannten Malerin soll für die Einstiegsseite genutzt werden.~~

Sie ist die Urheberin.

Wir müssten um

Erlaubnis fragen.

~~Ein Schüler möchte ein Kapitel aus seinem Lieblingsbuch öffentlich machen.~~

Autor:in, Zeichner:in

und Verlag haben

die Rechte daran.

Das Foto vom Schulhaus soll im Internet gezeigt werden.

(Wenn nur das Gebäude

sichtbar ist, darf man

das Foto veröffentlichen.)

~~Eine Schülerin hat ein lustiges Foto von der Schulleiterin gemacht.~~

Ohne Erlaubnis der

Schulleiterin darf das Foto

nicht veröffentlicht werden.



oder ww35ya

Mit einem Präsentationsprogramm kannst du bei einem Vortrag Texte, Bilder und Filme zeigen. Wenn du alle wichtigen Informationen zu deinem Thema gesammelt hast, kannst du eine Präsentation erstellen.

- Die drei Folien auf Seite 33 haben die Kinder für eine Computerpräsentation gestaltet. Nicht alles ist gelungen. Welche Tipps kannst du den Kindern geben? (Beispiellösung)

Jan Nicht zu viele Farben und unterschiedliche Schriftarten verwenden. Bilder verwenden.

Ronja Passende Bilder zum Text verwenden.

Sina Keine langen Texte, sondern Gliederung mit Überschrift und Stichpunkten. Bilder verwenden.

Bäume sind der Lebensraum für viele Tiere. Es gibt Nadel- und Waldbäume. Die Wurzeln verankern den Baum im Boden. Gleichzeitig versorgen die Wurzeln aber auch den Baum mit Wasser und Nährstoffen. Schließlich dient die Wurzel aber auch der Speicherung von Reservestoffen.

Folie von Sina

Denke bei Präsentationen
immer an die Quellenangaben.



Die Pflanzen des Waldes

Die erste Schicht ist die Krautschicht, hier wachsen Farne, Gräser und Kräuter.



Folie von Ronja

Die Tiere im Wald

Eichhörnchen haben ein rot-braunes Fell.

Waldmäuse können 10 cm lang werden.

Der Maulwurf kann nur sehr schlecht sehen.

Folie von Jan



oder f5m6ny

Digitale Spiele kannst du alleine oder mit anderen spielen. Es gibt Actionspiele, Geschicklichkeitsspiele, Sportspiele, Lernspiele, ...

Für **digitale Spiele** brauchst du einen Computer, ein Tablet, ein Smartphone oder eine Spielekonsole.



Mit www.blinde-kuh.de findest du viele Lernspiele.

- Kreise alle digitalen Spiele ein.



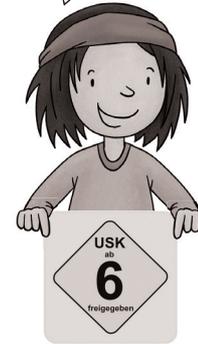
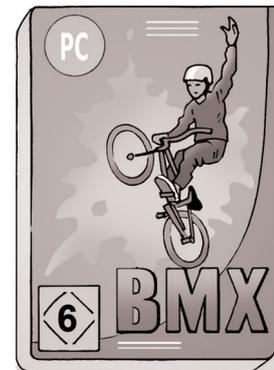
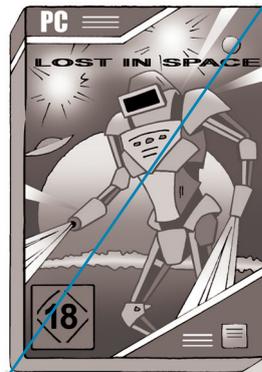
- Welches digitale Spiel magst du besonders gern? (eigene Lösung)

Genau wie Filme sind nicht alle digitalen Spiele oder Apps für Kinder geeignet. Die Altersangabe der USK hilft, Kinder und Jugendliche zu schützen.

„Bei digitalen Spielen achte wie bei Filmen auf das USK-Siegel.“

Du findest geeignete Online-Spiele mit Altersangaben auch auf speziellen Kinderseiten im Internet.

- Welche Spiele sind nicht für Kinder bis 10 Jahre geeignet? Streiche durch.



Um etwas herunterzuladen, brauchst du nur zu klicken. Vorsicht! Nicht jeder Download ist kostenlos. Das ist aber nicht immer gleich zu erkennen. Wenn du Spiele, Filme, Musik oder Ähnliches aus dem Internet herunterladen möchtest, frage zuerst deine Eltern. Ohne die Erlaubnis deiner Eltern solltest du auch deinen Namen, deine Adresse oder E-Mail-Adresse nicht im Internet angeben.

Ein anderes Wort für herunterladen ist *downloaden*. Das Wort kommt aus dem Englischen (sprich *daunladen*).



- Achtung beim Download aus dem Internet. Was stimmt? Kreuze an.

Du kannst alles kostenlos aus dem Internet herunterladen.

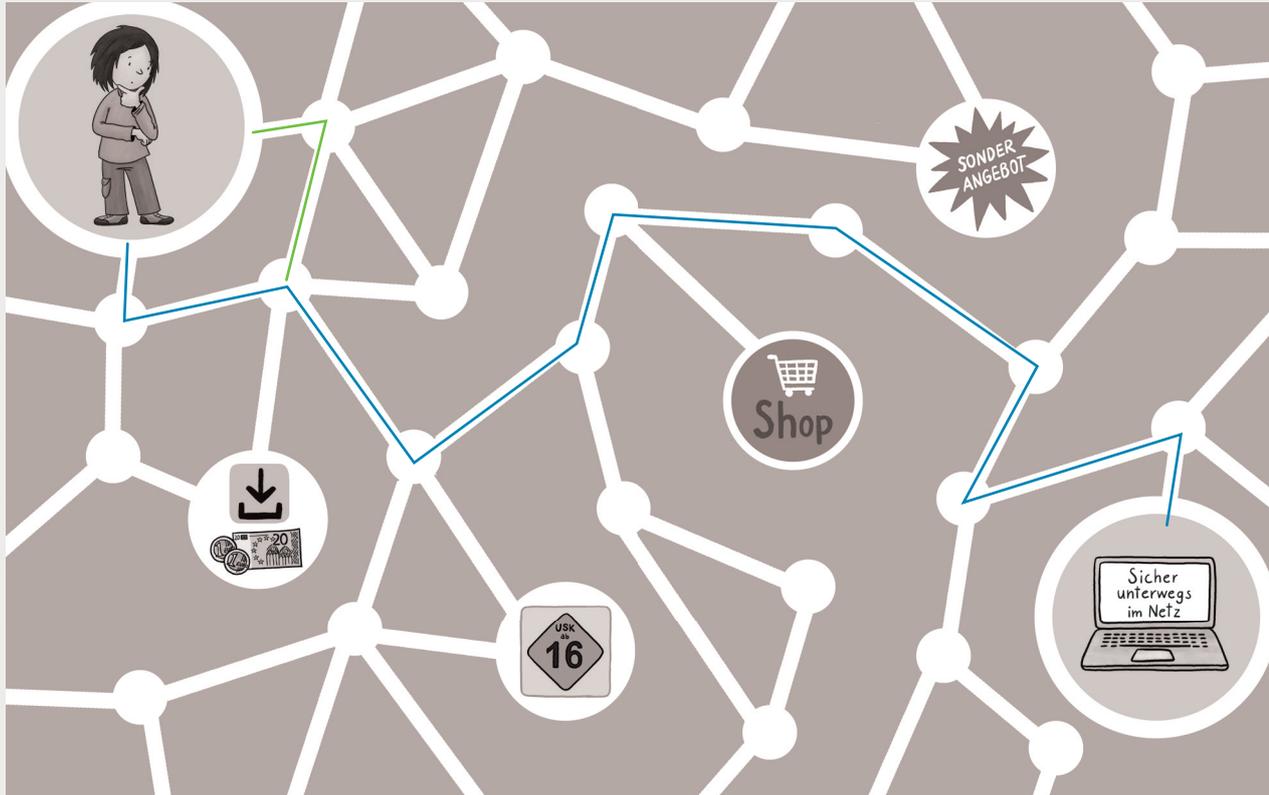
richtig **falsch**

Frag immer erst einen Erwachsenen, bevor du auf OK klickst.

Auch bei Gewinnspielen solltest du vorher fragen, ob du mitmachen darfst.

Mach den Computer aus, wenn du versehentlich etwas heruntergeladen hast. Dann passiert nichts.

- Wie kommt Anoki sicher durch das Internet?





oder 7px92h

Eine Nachricht kannst du jemandem über das Internet als E-Mail schreiben. Dazu brauchst du eine E-Mail-Adresse, genauso wie der Empfänger. Dein E-Mail-Programm zeigt deine Adresse automatisch. Du musst den Absender nicht eingeben.

Empfänger: An diese E-Mail-Adresse(n) schickst du die Nachricht.

Anrede: Sprich den Empfänger immer an.

Betreff: Gib den Grund deiner E-Mail an.

Inhalt: Hier schreibst du dein Anliegen.

Gruß: Verabschiede dich immer freundlich.

Name: Unterschreibe am Ende mit deinem Namen.

Weitere Empfänger: Hier kannst du die E-Mail-Adresse weiterer Personen angeben, die die Nachricht nur als Information bekommen sollen, aber nichts tun müssen.

Es gibt extra
Mail-Anbieter
für Kinder.



- Ordne die Elemente einer E-Mail zu. Markiere mit den richtigen Farben von Seite 38.

Neue Nachricht

Von Luna02@dort.de
An Anoki@klett.de
Cc Emil@hier.de

Betreff Bude bauen am Donnerstag

Lieber Anoki,

wir wollen am Donnerstag im Wald an der alten Eiche eine Bude bauen. Emil und ich haben dort schon Äste und Zweige gesammelt. Wir treffen uns um 15 Uhr vor der Schule. Möchtest du mitbauen? Wir würden uns sehr freuen.

Liebe Grüße
Luna

E-Mail schreiben

Das Smartphone gehört zu den digitalen Medien.
Es funktioniert wie ein kleiner Computer.

„Smart“ ist das englische Wort für clever oder schlaue.

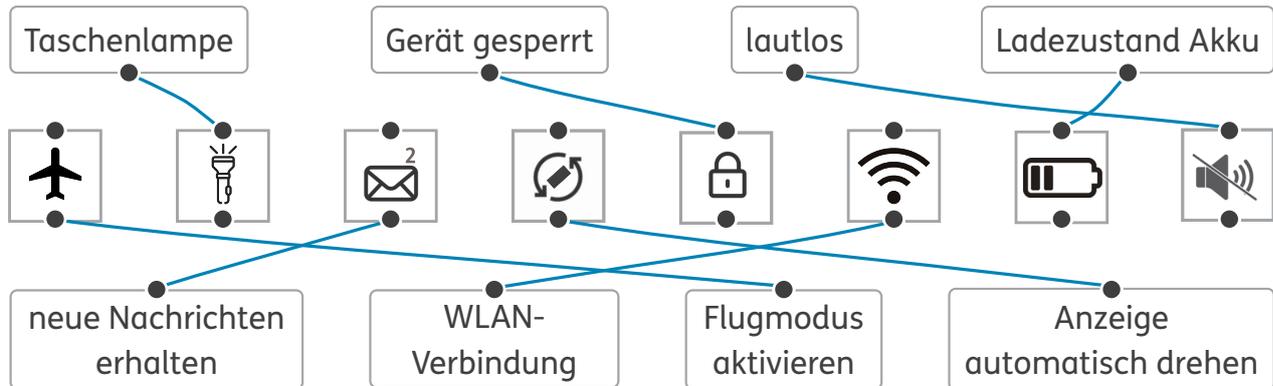
- Wofür kannst du ein Smartphone verwenden?



telefonieren, Nachrichten
schreiben und empfangen, spielen
recherchieren, Musik hören



- Was bedeuten die Symbole auf dem Smartphone? Verbinde.

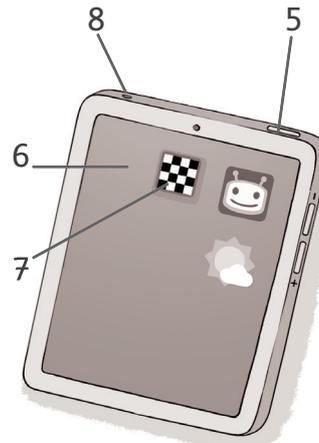
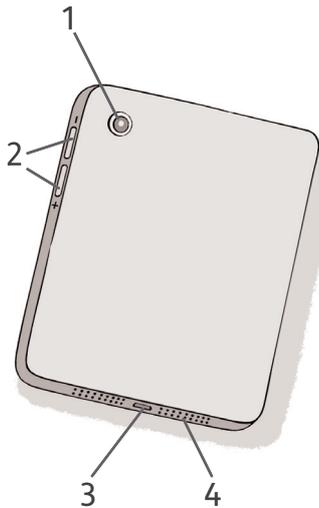


Smartphone

Ein Tablet zählt ebenfalls zu den digitalen Medien. Es ist ein flaches Gerät, bei dem der Bildschirm und der Computer eine Einheit bilden. Du kannst es mit deinem Finger oder einem Touchpen (sprich: tatsch-pen) bedienen.



- Ordne die Teile zu: Ein-/Austaste, App, Bildschirm, Kamera Lautstärkeregler, Ladebuchse, Kopfhöreranschluss, Lautsprecher.



- 1 Kamera
- 2 Lautstärkeregler
- 3 Ladebuchse
- 4 Lautsprecher
- 5 Ein-/Austaste
- 6 Bildschirm
- 7 App
- 8 Kopfhöreranschluss

Tablet

Eine App ist ein Programm, welches du dir auf dein Smartphone oder Tablet laden kannst. Es gibt viele verschiedene Apps. Bevor du dir eine App herunterlädst, musst du einen Erwachsenen fragen. Viele Apps kosten Geld.

- Wozu kann man diese Apps benutzen?



Wettervorhersage ansehen



fotografieren



Nachrichten schreiben und empfangen

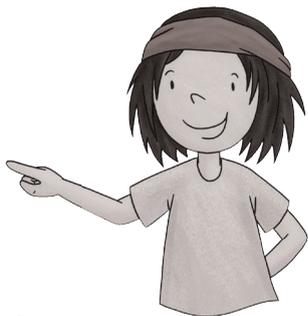


Musik hören



im Internet recherchieren

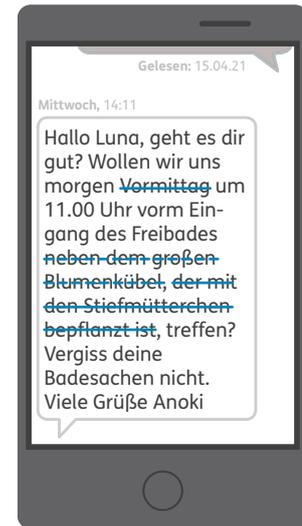
„App“ ist eine Abkürzung für das englische Wort „application“. Im Deutschen bedeutet es „Anwendung“.



Mit Hilfe deines Handys oder Smartphones hast du viele Möglichkeiten, mit anderen in Kontakt zu treten. Wenn du eine kurze Textnachricht versenden möchtest, kannst du eine **SMS** schreiben. SMS ist eine Abkürzung für **Short Message Service**. Man kann es mit Kurznachrichten-Dienst übersetzen.

Eine SMS ist meist in wenigen Sekunden beim Empfänger angekommen. Eine SMS darf nicht mehr als 160 Zeichen haben, dabei zählen Leerzeichen mit.

- Anoki hat eine SMS an Luna geschrieben.
Sie hat mehr als 160 Zeichen.
Wo könnte Anoki kürzen?
Streiche durch.



SMS

In einem sozialen Netzwerk im Internet kannst du dich mit vielen anderen Personen austauschen. Du kannst mit Freunden chatten, dich bei anderen informieren, Bilder oder Videos posten, Hilfe finden. Aber du solltest vorsichtig sein. Du weißt nicht immer, wer sich hinter einem Profil verbirgt. Bevor du dich in einem sozialen Netzwerk anmeldest, solltest du Folgendes beachten:

- Frage zuerst einen Erwachsenen um Erlaubnis.
- Informiere dich mit einem Erwachsenen über das Netzwerk. Oft muss man ein bestimmtes Alter haben, um es nutzen zu dürfen.
- Gib keine persönlichen Daten (vollständiger Name, Adresse, Telefonnummer) von dir an.
- Überlege dir ein sicheres Passwort. Es sollte immer auch Zahlen und große und kleine Buchstaben enthalten. Verrate es niemandem.

Im Internet kannst du dich in einem sogenannten Chat treffen. „To chat“ ist Englisch und wird mit „plaudern, sich unterhalten“ übersetzt. Wenn du dich an einem Chat beteiligst, chattest du.



■ Wer verhält sich richtig? Male an.

Mein Name im Kindernetzwerk ist Luni_Spatz.



Ich habe mich gestern alleine bei einem tollen Netzwerk angemeldet. Da sind viele Jugendliche. Auch mein großer Bruder ist da.



Meine Mama und ich haben uns Netzwerke für Kinder angesehen. Am Wochenende nimmt sich Mama Zeit und ich kann mich anmelden.



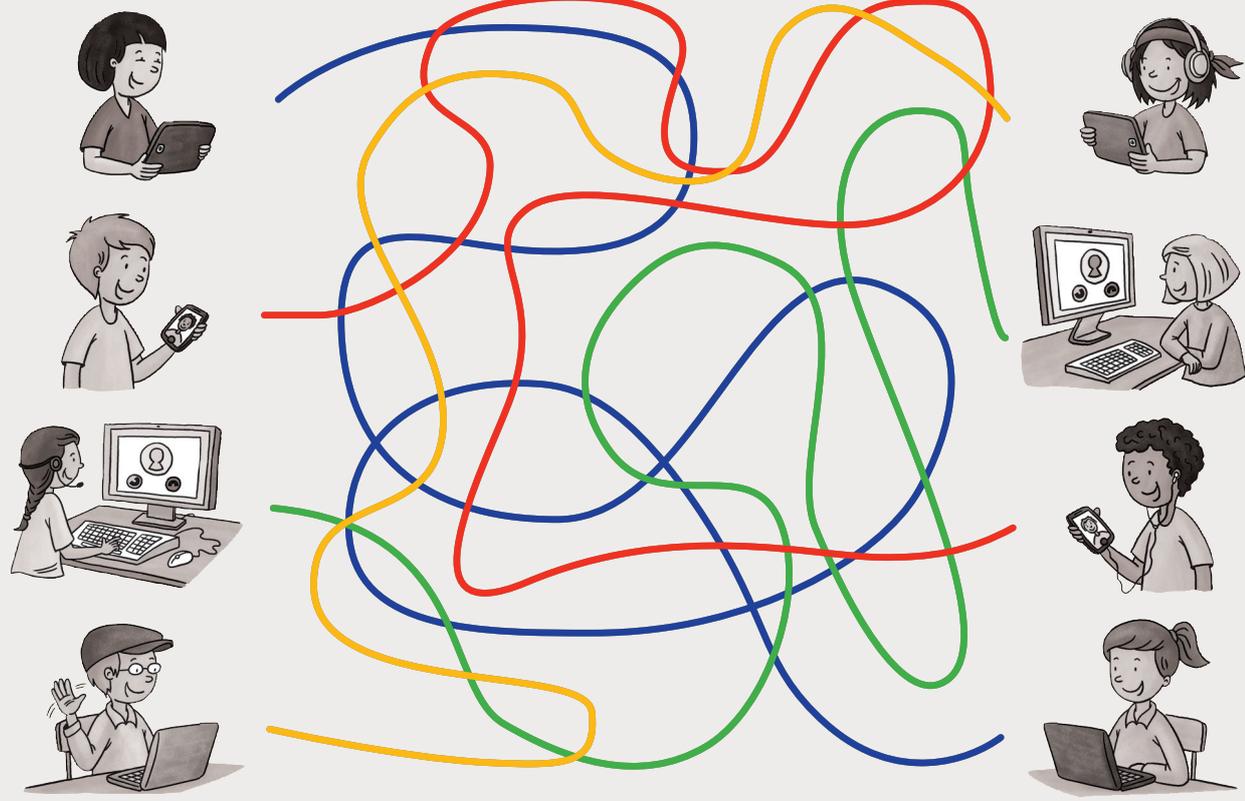
Mein Passwort für das Netzwerk ist:
Schmusebaer_2512.



- Wem würdest du im Internet was anvertrauen? Kreuze an.

	Personen, die ich gut kenne	Fremden
Name und Adresse	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Telefonnummer	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Geburtsdatum	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
besondere Kennzeichen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hobbys	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Lieblingsmusik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Lieblingsbuch	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Was ich toll finde	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Was ich nicht mag	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Namen meiner Freunde	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

■ Wer chattet mit wem?



- Mit welcher Aussage halten die Kinder sich an die Regeln? Kreuze an.

	falsch	richtig
Ich schreibe im Chat, wie mein Freund heißt und wo er wohnt.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mein Passwort ist geheim. Das verrate ich nicht.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Mit einem Kind aus dem Internet, das genauso alt ist wie ich, kann ich mich unbesorgt treffen.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich bin freundlich und fair zu anderen im Chat.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ich veröffentliche keine persönlichen Daten (Name, Vorname, Adresse, Geburtstag, Telefonnummer).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Wenn es ein Spiel im Angebot gibt, lade ich es sofort herunter.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich erzähle meinen Eltern nie, was ich im Internet mache.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wenn mir etwas im Internet unheimlich vorkommt, erzähle ich es meinen Eltern.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



- Führe eine Woche lang ein Medientagebuch. Trage ein, wie lange du diese Medien jeweils genutzt hast.

Medium	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
Computer/Laptop							
Tablet							
Spielkonsole		(eigene Lösung)					
Fernseher							
Buch/Zeitschrift							
Smartphone							





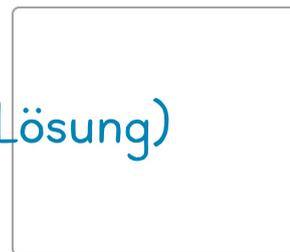
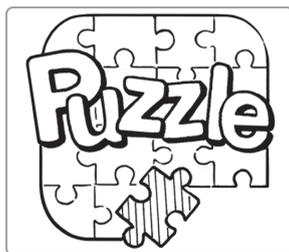
oder 2655im

- Schau auf Seite 49. Welches Medium hast du am längsten genutzt? Wozu?

Tag	am längsten genutztes Medium	Was hast du damit gemacht?
Mo		
Di		
Mi		(eigene Lösung)
Do		
Fr		
Sa		
So		

Es kann großen Spaß machen, mit dem Tablet zu spielen, Musik mit dem Smartphone zu hören oder am Laptop mit anderen zu chatten. Aber manche Kinder beschäftigen sich kaum noch mit anderen Dingen. Dabei ist es wichtig, Freunde zu treffen, draußen zu spielen oder mit Oma einen Kuchen zu backen.

- Welche „Abs“ fallen dir ein, für die du keine digitalen Medien benötigst?
Schreibe und male.



Ab!
Singe dein
Lieblingslied.

Ab!

Ab!

Ab!

(eigene Lösung)

1 Welche Geräte gehören zu einem Computerarbeitsplatz? Schreibe fünf auf.

Computer (Rechner), Bildschirm (Monitor),

Tastatur, Maus, Drucker,

5

Headset, Webcam

2 Welche Regeln musst du bei der Nutzung des Internets und in sozialen Netzwerken beachten? Schreibe vier Stichpunkte auf. (Beispiellösung)

– meine Eltern fragen, bevor ich etwas downloade

– keine fremden Daten veröffentlichen

– in Chats keine persönlichen Daten angeben

– nicht ohne Erlaubnis der Eltern in sozialen

4

Netzwerken anmelden

3 Wie heißen die Elemente einer E-Mail?

Empfänger

weitere Empfänger

Betreff

Anrede

Inhalt

Gruß

7

Name

16



Neue Nachricht

Von Anoki@klett.de
 An Luna02@dort.de; Emil@hier.de
 Cc Mama@immerda.de

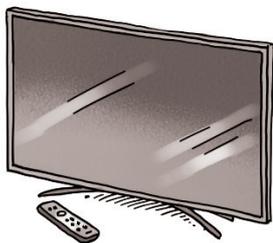
Betreff AW: Bude bauen am Donnerstag

Liebe Luna, lieber Emil,

das ist eine super Idee. Ich komme am Donnerstag gern mit und werde um 15 Uhr an der Schule sein. Ich bringe belegte Brote mit. Budebauen macht sicher hungrig. Ich freue mich.

Liebe Grüße
 Anoki

Test



Bildschirm – zeigt das Bild des Computers an

Browser – Computerprogramm, mit dem du dir Internetseiten ansehen kannst

Computer – ein elektronisches Gerät, welches Daten verarbeitet und speichert

Drucker – druckt Texte und Bilder, die am Computer erstellt oder bearbeitet wurden

E-Mail – „e“ steht für elektronisch, „Mail“ für Post. Es ist ein elektronischer Brief, der über das Internet versendet wird.

E-Mail-Adresse – wird gebraucht, um eine E-Mail versenden und empfangen zu können

Headset – eine Kombination von Kopfhörer und Mikrofon. Damit kann man mit anderen in Kontakt treten.

Internet – riesiges, weltweites Computernetzwerk zum Austausch von Nachrichten und Informationen

Maus – bewegt den Pfeil (Cursor) auf dem Bildschirm und gibt dem Computer Befehle



Medien – ermöglichen den Austausch von Nachrichten und Informationen. Sie dienen auch zum Lernen, zur Unterhaltung oder zum Spielen.

Analoge Medien – sind meist gedruckte Materialien wie z. B. Bücher, Zeitschriften, Plakate.

Digitale Medien – sind elektronische Medien, mit denen man mit anderen

in Kontakt treten und sich verständigen kann (z. B. Handy, Computer usw.)

Monitor – siehe „Bildschirm“

Password – ein geheimes Kennwort, mit dem nur du dich z. B. in einem sozialen Netzwerk anmelden kannst. Es sollte nicht so schnell zu erraten sein. Man verwendet Groß- und Kleinbuchstaben, Zahlen und Sonderzeichen, z. B. Unterstriche.

Programmieren – das Schreiben von Anweisungen und Befehlen, die der Computer ausführen soll

Rechner – siehe „Computer“



Smartphone – ist ein Handy mit besonderen Funktionen. Du kannst es zum Telefonieren benutzen, aber auch damit fotografieren, ins Internet gehen, Musik hören, Apps herunterladen oder spielen.

SMS – steht für Short Message Service und bedeutet Kurznachrichten-Dienst

soziales Netzwerk – hier kannst du dich mit anderen im Internet treffen, dich präsentieren, deine Bilder zeigen und mit Freunden in Kontakt bleiben

Suchmaschine – sie hilft, Internetseiten zu einem bestimmten Thema zu finden

Tablet – flacher Computer, bei dem der Bildschirm und der Computer eine Einheit bilden. Man bedient sie mit dem Finger oder einem Eingabestift (Touchpen).



Webcam – macht Fotos oder Videos, die ins Internet übertragen werden können

Quellennachweis

Ablang, Friederike, Berlin, **2.7; 20.1; 20.2; 20.3; 20.4; 20.5**; Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart, **13.2**; Fröhlich, Anke, Leipzig, **U1; 1.2; 2.1; 2.4; 2.6; 6.1; 7.1; 8.2; 12.1; 16.1; 17.1; 18.1; 18.2; 19.1; 20.6; 21.1; 24.1; 25.1; 27.1; 30.1; 33.2; 37.1; 43.1; 47.1**; Getty Images Plus, München (Enis Aksoy/DigitalVision Vectors), **40.4; 40.5; 40.9**; Getty Images Plus, München (ilbusca/E+), **11.3**; Getty Images Plus, München (Serjio74), **11.4**; <https://www.blinde-kuh.de>, Blinde Kuh e.V., **24.2**; Kranenberg, Hendrik, Drolshagen, **2.8; 2.9**; Krause, Jens, Leipzig, **5.1; 5.2; 5.3; 5.4; 6.2; 8.1; 9.1; 29.1; 29.2; 29.3; 29.4; 29.5**; Nicolai, Axel, Sönnebüll, **1.1**; Oser, Liliane, Hamburg, **2.5**; Pahl, Simone, Berlin, **34.2; 35.3; 35.4; 35.5; 35.6; 41.1; 41.2; 41.3; 51.1; 51.2; 56.2**; Rau, Katja, Berglen, **2.3**; Reich, Bettina, Zwenkau/Leipzig, **2.2; 49.2**; Schumann, Friederike, Berlin, **45.1; 45.2; 45.3; 45.4**; stock.adobe.com, Dublin (Daniel Berkmann), **40.7**; stock.adobe.com, Dublin (endstern), **40.6**; stock.adobe.com, Dublin (frankoppermann), **11.1**; stock.adobe.com, Dublin (Ka Han), **40.3**; stock.adobe.com, Dublin (made_by_nana), **35.2**; stock.adobe.com, Dublin (Matthias Buehner), **11.2**; stock.adobe.com, Dublin (mehsumov), **40.8**; stock.adobe.com, Dublin (Nataliya Yakovleva), **42.1; 42.2; 42.3; 42.4; 42.5**; stock.adobe.com, Dublin (Suryadi), **40.5**

1. Auflage

1 6 5 4 3 2 | 27 26 25 24 23

Alle Drucke dieser Auflage sind unverändert und können im Unterricht nebeneinander verwendet werden.

Die letzte Zahl bezeichnet das Jahr des Druckes.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Das Gleiche gilt für die Software und das Begleitmaterial. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen oder in den Lizenzbestimmungen genannten Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Hinweis § 60a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und/oder in ein Netzwerk eingestellt werden.

Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen. Fotomechanische, digitale oder andere Wiedergabeverfahren nur mit Genehmigung des Verlages.

Jede öffentliche Vorführung, Sendung oder sonstige gewerbliche Nutzung oder deren Duldung sowie Vervielfältigung (z.B. Kopieren, Herunterladen oder Streamen) und Verleih und Vermietung ist nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Ernst Klett Verlages erlaubt.

Nutzungsvorbehalt: Die Nutzung für Text und Data Mining (§ 44b UrhG) ist vorbehalten. Dies betrifft nicht Text und Data Mining für Zwecke der wissenschaftlichen Forschung (§ 60d UrhG).

An verschiedenen Stellen dieses Werkes befinden sich Verweise (Links) auf Internet-Adressen. Haftungshinweis: Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle wird die Haftung für die Inhalte der externen Seiten ausgeschlossen. Für den Inhalt dieser externen Seiten sind ausschließlich die Betreiber verantwortlich. Sollten Sie daher auf kostenpflichtige, illegale oder anstößige Inhalte treffen, so bedauern wir dies ausdrücklich und bitten Sie, uns umgehend per E-Mail an info@klett.support davon in Kenntnis zu setzen, damit bei der Nachproduktion der Verweise gelöscht wird.

Lehrmedien/Lehrprogramm nach § 14 JuSchG.

© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2021. Alle Rechte vorbehalten. www.klett.de

Das vorliegende Material dient ausschließlich gemäß § 60b UrhG dem Einsatz im Unterricht an Schulen.

Autorinnen: Dörte Fandrey, Sabine Köpp, Britta Kuhlen, Sabine Voll

Beratung: Sarah Jakob

Entstanden in Zusammenarbeit mit dem Projektteam des Verlages.

Gestaltung: kognito – Visuelle Gestaltung GmbH, Berlin

Titelbild: Anke Fröhlich, Leipzig

Satz: Anja Fengler, Potsdam

Druck: Plump Druck & Medien GmbH, Rheinbreitbach

Printed in Germany
ISBN 978-3-12-162253-5



Dieses Anoki-Übungsheft bietet

- Aufgaben zum Erwerb von Medienkompetenz, z. B. Recherche im Internet, Nutzung von Smartphone, Tablet und Computer und Reflexion über Nutzung digitaler Medien, Sicherheit im Internet,
- Aufgaben zum Offline-Coding,
- ein Lexikon.

Passend zu diesem Heft

- Medien 1/2 (978-3-12-162257-3)
- Wald 3/4 (978-3-12-161062-4)
- Wasser und Wetter 3/4 (978-3-12-161064-8)

Anokis Welt im Überblick

Deutsch | Richtig schreiben

Deutsch | Anfangsunterricht

Deutsch | Texte schreiben

Deutsch | Lesen

Mathematik

Sachunterricht

Englisch

Mein Anoki-Übungsheft – ideal zum selbstständigen Trainieren!



ISBN 978-3-12-162253-5



9 783121 622535