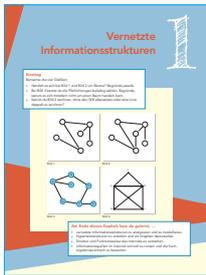


**Fit für Klasse 7 7**



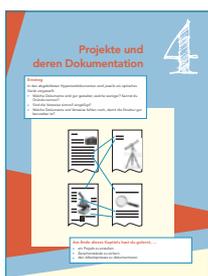
<b>1</b>	<b>Vernetzte Informationsstrukturen</b>	<b>13</b>
1.1	Vernetzte Strukturen	14
1.2	Hypertextdokumente und Hypertextstrukturen	16
1.3	Das World Wide Web als Hypertextstruktur	18
1.4	Funktionsweise des Internets	20
1.5	Informationsquellen im Internet	22
1.6	Beurteilung von Suchergebnissen	24
1.7	HTML- und WYSIWYG-Editoren	26
1.8	Urheberrecht und Zitiernormen	28
1.9	Exkurs: HTML-Programmierung	30
1.10	Kompetenzerwerb: Vernetzte Informationsstrukturen analysieren und umsetzen	32
1.11	Üben und Vertiefen	34
1.12	Am Ziel	37
1.13	Alles im Blick	38



<b>2</b>	<b>Chancen und Risiken digitaler Kommunikation</b>	<b>39</b>
2.1	Möglichkeiten digitaler Kommunikation	40
2.2	Gefahren im Netz	42
2.3	Schutz des eigenen Rechners	44
2.4	Verhalten im Netz	46
2.5	Persönlichkeitsrechte	48
2.6	Kompetenzerwerb: Kommunikationsmedien bewerten und richtig einsetzen	50
2.7	Üben und Vertiefen	52
2.8	Am Ziel	55
2.9	Alles im Blick	56



<b>3</b>	<b>Beschreibung von Abläufen durch Algorithmen</b>	<b>57</b>
3.1	Beschreibung von Abläufen	58
3.2	Algorithmen	60
3.3	Einführung in Robot Karol	62
3.3*	Einführung in Scratch	63
3.4	Sequenz in Robot Karol	64
3.4*	Sequenz in Scratch	66
3.5	Wiederholung mit fester Anzahl in Robot Karol	68
3.5*	Wiederholung mit fester Anzahl in Scratch	70
3.6	Wiederholung mit Bedingung in Robot Karol	72
3.6*	Wiederholung mit Bedingung in Scratch	74
3.7	Bedingte Anweisung in Robot Karol	76
3.7*	Bedingte Anweisung in Scratch	78
3.8	Sequenz von Kontrollstrukturen in Robot Karol	80
3.8*	Sequenz von Kontrollstrukturen in Scratch	82
3.9	Verschachtelung von Kontrollstrukturen in Robot Karol	84
3.9*	Verschachtelung von Kontrollstrukturen in Scratch	86
3.10	Kompetenzerwerb: Algorithmen entwickeln und umsetzen	88
3.11	Üben und Vertiefen	90
3.12	Am Ziel	93
3.13	Alles im Blick	94



<b>4</b>	<b>Projekte und deren Dokumentation</b>	<b>95</b>
4.1	Grundlegendes zur Projektarbeit	96
4.2	Dokumentation des Arbeitsprozesses	98
4.3	Projektidee: Gestaltung einer Hypertextstruktur	100
4.4	Projektidee: Lösen einer Aufgabenstellung aus der Algorithmik	102
4.5	Projektidee: Physical Computing mit dem Calliope mini	104

## Anhang

Lösungen zu den Seiten „Am Ziel“	105
----------------------------------	-----