

## Grundlagen Informatik II - Informationsgesellschaft und Datensicherheit

Die Unterlagen sind für den Informatikunterricht in Klasse 8 konzipiert. Sie können natürlich auch in anderen Jahrgangsstufen genutzt werden. Behandelt werden diese Themen: Daten und Codierung, Algorithmen, Rechner und Netze sowie Informationsgesellschaft und Datensicherheit.

So arbeitest du mit diesen Unterlagen:

1. Startvideo anschauen
2. Selbstständiges Arbeiten mit den Lernkarten
3. Abschlussvideo anschauen

### 1. Fake News I - Einführung

In dieser Sitzung beschäftigen sich die SchülerInnen damit, was Fake News sind, woran man diese erkennt und warum sich diese verbreiten. Außerdem erstellen sie eigene Fake News.

Startvideo	<a href="https://appcamps.link/gi2_schutz_start1">https://appcamps.link/gi2_schutz_start1</a>
Lernkarten	<a href="https://appcamps.link/gi2_schutz_lernkarten1">https://appcamps.link/gi2_schutz_lernkarten1</a>
Abschlussvideo	<a href="https://appcamps.link/gi2_schutz_abschluss1">https://appcamps.link/gi2_schutz_abschluss1</a>

### 2. Fake News II - Deep Fakes

In dieser Sitzung beschäftigen sich die Schüler mit Deep Fakes wie zum Beispiel dem Deep Fake Video des ehemaligen US Präsidenten Obama.

Startvideo	<a href="https://appcamps.link/gi2_schutz_start2">https://appcamps.link/gi2_schutz_start2</a>
Lernkarten	<a href="https://appcamps.link/gi2_schutz_lernkarten2">https://appcamps.link/gi2_schutz_lernkarten2</a>
Abschlussvideo	<a href="https://appcamps.link/gi2_schutz_abschluss2">https://appcamps.link/gi2_schutz_abschluss2</a>

### 3. 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung

In dieser Sitzung beschäftigen sich die SchülerInnen mit den 17 Zielen für nachhaltige Entwicklung, die von den Vereinten Nationen beschlossen wurden. Die SchülerInnen arbeiten agil in Teams zusammen.

Startvideo	<a href="https://appcamps.link/gi2_schutz_start3">https://appcamps.link/gi2_schutz_start3</a>
Lernkarten	<a href="https://appcamps.link/gi2_schutz_lernkarten3">https://appcamps.link/gi2_schutz_lernkarten3</a>
Abschlussvideo	<a href="https://appcamps.link/gi2_schutz_abschluss3">https://appcamps.link/gi2_schutz_abschluss3</a>

### 4. Scratch: CO2 Rechner

In dieser Sitzung wird mit Scratch eine Anwendung programmiert, die den CO2-Verbrauch verschiedener Lebensmittel ermittelt.

Startvideo	<a href="https://appcamps.link/gi2_schutz_start4">https://appcamps.link/gi2_schutz_start4</a>
Lernkarten	<a href="https://appcamps.link/gi2_schutz_lernkarten4">https://appcamps.link/gi2_schutz_lernkarten4</a>
Abschlussvideo	<a href="https://appcamps.link/gi2_schutz_abschluss4">https://appcamps.link/gi2_schutz_abschluss4</a>