|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Nimm das Arbeitsblatt «iHelp-Puzzle 2 × 2» und schneide die Puzzleteile möglichst genau aus.
2. Versuche, die Puzzleteile richtig zusammenzusetzen.Hinweis: Die Farben müssen an allen Seiten passen und iHelps Körper muss richtig zusammengesetzt sein.
3. Wenn du das geschafft hast, kannst du das Puzzle auf ein Papier aufkleben.Das Blatt legst du in deinem Lerntagebuch ab.
4. Schaffst du auch, das 3 × 3-Puzzle richtig zu lösen?
5. Zeichne iHelp richtig zusammengesetzt in einer der vier Farben in dein Lerntagebuch.
 |
| Merksatz: Bevor ich ein Puzzle löse, ordne ich die Puzzleteile nach spezifischenMerkmalen. |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| Alles spielt verrückt: Chaos in der Sensorstrasse 21 |  |
| Was für ein Durcheinander! |
|  |
|

|  |
| --- |
| Darum geht es: |

 |
| Gemütlich sitzen die Zwillinge am Boden und sind am Puzzeln. Doch im Haus in der Sensorstrasse 21 geht es drunter und drüber. Auch iHelp rollt völlig kopflos durch dieGegend und verursacht ein grosses Durcheinander. Kannst du den Zwillingen dabeihelfen, die Puzzleteile wieder richtig zusammenzusetzen? |
|

|  |
| --- |
| Was weisst du schon? |

 |
| * Wie gehst du vor beim Lösen eines Puzzles?
* Welche Strategien oder Tricks helfen dir dabei, ein Puzzle zu lösen?
 |
|

|  |
| --- |
| Arbeitsform |

 |

|  |
| --- |
| Zeit |

 |

|  |
| --- |
| Material |

 |
|  | 15 min | Arbeitsblatt «iHelp-Puzzle 2 × 2», Arbeitsblatt «iHelp-Puzzle 3 × 3», Schere, Papier, Leimstift |
|  |  |  |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Schaut euch die Bildkarten genau an. Diskutiert die folgenden Fragen in der Gruppe.– Wo gibt es Gemeinsamkeiten?– Wo gibt es Unterschiede?– Was wären passende Beschreibungen, um die Bilder einer Gruppe zuzuordnen?
2. Schaut euch die drei Piktogramme genau an undüberlegt euch, für welche Begriffe sie stehen könnten.
3. Legt jedes der Piktogramme auf einen der Reifen. Nehmt die Bildkarten und legt sie zu den passenden Reifenw. Kontrolliert, ob in jedem Reifen fünf Bildkarten liegen.
4. Ordnet nun die Bildkarten der passenden Person oder Figur zu. Legt dazu die Bildkarten in das richtige Feld auf das Raster am Boden.
5. Kontrolliert eure Lösung mithilfe des Lösungsblattes.
6. Fotografiert euer Ergebnis. Das ausgedruckte Bild legt ihr später im Lerntagebuch ab.
7. Überlegt euch, nach welchen drei Überbegriffen ihr die Bildkarten sortiert habt. Gäbe es noch weitere Überbegriffe, um die Bildkarten zu sortieren? Notiert mindestens zwei wei­tere Überbegriffe in euer Lerntagebuch.
 |
| Merksatz: Wenn ich Gegenstände ordne, achte ich auf gemeinsame Merkmale. |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| Alles spielt verrückt: Chaos in der Sensorstrasse 21 |  |
| Was gehört zu wem? |
|  |
|

|  |
| --- |
| Darum geht es: |

 |
| Im Haus in der Sensorstrasse 21 geht es drunter und drüber. Alles spielt verrücktund viele Dinge sind durcheinandergeraten. Delphi, Cody und die Haustiere brauchenunbedingt deine Hilfe, um wieder etwas Ordnung in dieses Chaos zu bringen! |
|

|  |
| --- |
| Was weisst du schon? |

 |
| * Wie würdet ihr die Personen der Geschichte beschreiben?
* Welche Kleidung tragen die Kinder in der Geschichte?
* Wovon ernährt sich ein Papagei oder ein Frettchen?
 |
|

|  |
| --- |
| Arbeitsform |

 |

|  |
| --- |
| Zeit |

 |

|  |
| --- |
| Material |

 |
|  | 30 min | 3 Reifen, «Piktogramme», Bildkarten «Ordnenund Sortieren 1 und 2», Lösungsblatt «Zuordnungs­aufgabe», Tablet/Kamera |
|  |  |  |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |



|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Nehmt die Bildkarten und schneidet die Kleidungsstücke und Accessoires aus.Schaut euch die Bilder genau an.
2. Nehmt das Arbeitsblatt «Entscheidungsbaum» und lasst jedes Kleidungsstück und Accessoire durch den Entscheidungsbaum laufen. In welchem Wäschekorb landet es?
3. Diskutiert miteinander, welcher Wäschekorb zu wem gehören könnte. Legt die passende Namenstafel auf den entsprechenden Wäschekorb.
4. Erklärt euch gegenseitig, welche Merkmale die Kleidung oder Accessoires aufweisen müssen, um im Wäschekorb von Ram, Romy, Herrn Bell oder Miss Bloggy zu landen.Beispiel: Im Wäschekorb von Ram landen alle Kleidungsstücke, die …
5. Diskutiert die Fragen auf den Karten. Haltet die Ergebnisse im Lerntagebuch fest.
6. Beschriftet nun die Wäschekörbe auf dem Arbeitsblatt «Entscheidungsbaum» mit den passenden Namen.
7. Schreibt zum Schluss die folgenden Sätze in euer Lerntagebuch und beendet sie mit dem passenden Merkmal:
* Um im Wäschekorb von Ram zu landen, muss die Kleidung …
* Um im Wäschekorb von Romy zu landen, muss die Kleidung …
* Um im Wäschekorb von Herrn Bell zu landen, muss die Kleidung …
* Um im Wäschekorb von Miss Bloggy zu landen, muss die Kleidung …
 |
| Merksätze: Ein Entscheidungsbaum hilft mir, klare Entscheidungen zu treffen. Auch ein Com­puter trifft laufend Entscheidungen, indem er Fragen mit Ja oder Nein beantwortet. |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| Alles spielt verrückt: Chaos in der Sensorstrasse 21 |  |
| Unordnung im Wäschekorb |
|  |
|

|  |
| --- |
| Darum geht es: |

 |
| «Frau Informia, Hilfe! Irgendwas stimmt nicht mit iHelp. Er schmeisst alle Kleider aus den Schränken und Kommoden in den Wäscheabwurf. Dabei sind die Sachen doch gar nicht dreckig!», rufen Ram und Romy. Nicht bloss die Schmutzwäsche von Miss Bloggy, sondern auch die saubere Kleidung der Zwillinge und des Vaters sind im Wäschekorb gelandet.iHelp braucht nun dringend deine Hilfe, um das Durcheinander, welches er angerichtet hat, wieder in Ordnung zu bringen. |
|

|  |
| --- |
| Was weisst du schon? |

 |
| * Welche Kleidung tragen die Personen in der Geschichte?
* Wie sehen spezifische Jungenkleider und Mädchenkleider aus?
 |
|

|  |
| --- |
| Arbeitsform |

 |

|  |
| --- |
| Zeit |

 |

|  |
| --- |
| Material |

 |
|  | 50 min | Arbeitsblatt «Entscheidungsbaum», Bildkarten«Kleidung» und «Wäschekorb», Fragekarten, Schere, Stift |
|  |  |  |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Nimm die Vorlage «Tierchaos 1» oder «Tierchaos 2» und schau dir die verschiedenen Tiere an. Kommen sie dir bekannt vor? Welche der abgebildeten Tiere leben in der Sen­sorstrasse 21?
2. Lege auf die Haustiere von Ram und Romy, Cody und Delphi je einen Klotz/Legostein. Wähle für jedes Haustier eine andere Farbe des Klotzes (z. B. Blau für Bug, den Papagei). Achtung: Tiere, welche nicht in der Sensorstrasse wohnen, musst du leer lassen.
3. Was siehst du jetzt? Zeige das Ergebnis deiner Lehrperson.
4. Fotografiere deine Lösung und lege das ausgedruckte Bild im Lerntagebuch ab. Schreibe folgende Sätze dazu: Das Pixelbild wurde aus vielen Teilen zusammengesetzt. Wenn alle Teile richtig liegen, ist ein Bild erkennbar.
 |
| Merksätze: Digitale Bilder bestehen aus vielen einzelnen Bildpunkten, auch Pixel genannt. Unser Auge nimmt diese vielen kleinen Punkte zusammen als Bild wahr. |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| Alles spielt verrückt: Entschlüssle die Codes! |  |
| Haustier – ja oder nein? |
|  |
|

|  |
| --- |
| Darum geht es: |

 |
| Alingua spielt verrückt! Sogar die aufgehängten Bilder im Haus in der Sensorstrasse wurden durch einen Code verschlüsselt. Ram und Romy brauchen dringend deine Hilfe, um die Bilder wieder zu entschlüsseln! |
|

|  |
| --- |
| Was weisst du schon? |

 |
| * Weisst du, wie man aus Bügelperlen oder im Würfelmosaik ein Bild erstellt?
* Ein Bild aus Bügelperlen oder Würfel besteht aus vielen Teilen. Was geschieht, wenndu die Bügelperlen oder die Würfel nach Anleitung zusammengesetzt hast?
 |
|

|  |
| --- |
| Arbeitsform |

 |

|  |
| --- |
| Zeit |

 |

|  |
| --- |
| Material |

 |
|   | 40 min | Klötze/Legosteine in verschiedenen Farben, Vorlagen «Tierchaos» (A3), Tablet/Kamera |
|  |  |  |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Nehmt eine Vorlage mit Zahlencodes.
2. Betrachtet die Zahlencodes auf der linken Seite der Vorlage. Was könnten diese bedeuten? Tauscht euch darüber aus.Tipp: Die farbigen Zahlen (Codes) geben an, wie viele Quadrate mit einem farblich passenden Legostein bedeckt werden müssen.
3. Legt nun die Legosteine richtig auf die Vorlagen und findet heraus, was sich hier versteckt hat.
4. Malt das entstandene Smileys (Emoticons) in euer Lerntagebuch.
 |
| Merksätze: Digitale Bilder bestehen aus vielen einzelnen Pixeln (Bildpunkten). Unser Auge nimmt diese vielen kleinen Punkte als Einheit, als Bild wahr. |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| Alles spielt verrückt: Entschlüssle die Codes! |  |
| Entschlüssle die Zahlencodes |
|  |
|

|  |
| --- |
| Darum geht es: |

 |
| Mithilfe von Alingua haben es Bug und Cookie geschafft, alle Emojis von den Smartphones der Bewohnerinnen und Bewohnern zu löschen. Zum Glück hat Cody farbige Zahlencodes,mit deren Hilfe die Smileys (Emoticons) wieder neu programmiert werden können. Cody braucht deine Hilfe, um die Codes zu entschlüsseln! Findest du heraus, was die Codes bedeuten? |
|

|  |
| --- |
| Was weisst du schon? |

 |
| * Wie sehen Bilder aus, die am Computer vergrössert werden?
* Wie wird ein Bild auf einem Bildschirm dargestellt?
* Wisst ihr, dass ein Bild am Computer aus einzelnen Bildpunkten besteht?
 |
|

|  |
| --- |
| Arbeitsform |

 |

|  |
| --- |
| Zeit |

 |

|  |
| --- |
| Material |

 |
|   | 50 min | Vorlagen «Zahlencodes», Legosteine in den angegebenen Farben |
|  |  |  |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Nimm ein Tablet/Computer und öffne das Dokument Arbeitsblatt «Emoji-Alarm». Schau dir die Emoji-Wörter genau an. Was könnten sie bedeuten?
2. Entschlüssle alle Emoji-Geheimwörter und schreibe die richtigen Wörter in der Tabelle.Tipp: Es handelt sich um zusammengesetzte Nomen.
3. Kontrolliere dein Ergebnis mithilfe des Lösungsblattes.
4. Hast du alle Emoji-Wörter entschlüsselt? Versuche nun, eigene Emoji-Geheimwörter zu erstellen. Am Computer hilft dir die Tastenkombination [Windows]+[.] dabei. In einem Pop-up-Fenster erscheint eine Auswahl von verschiedenen Emojis.
5. Drucke deine Emoji-Wörter aus und lege sie im Lerntagebuch ab.

Zusatzaufgabe: Schreibe eine Kurzgeschichte und baue möglichst viele Emojis und zusammengesetzte Emoji-Wörter ein. |
| Merksätze: Emojis sind Bildschlüssel für Wörter.Sie werden häufig in Textnachrichten verwendet und verändern unsere Kommunikation. |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| Alles spielt verrückt: Entschlüssle die Codes! |  |
| Emoji-Alarm |
|  |
|

|  |
| --- |
| Darum geht es: |

 |
| Nach der grossen Aufregung in der Sensorstrasse nimmt Delphi ihr Tablet, um ihr Buch wei­terzulesen. Als sie das Buch öffnet, bemerkt sie, dass nicht nur Buchstaben, sondern plötzlich auch sehr viele Emojis zu sehen sind. Diese Emojis passen überhaupt nicht zum Thema ihres Buches. Delphi schaut sich die Emojis genauer an und grübelt, was sie bedeuten könnten. Kannst du ihr dabei helfen, herauszufinden, welche Wörter sich dahinter verstecken? |
|

|  |
| --- |
| Was weisst du schon? |

 |
| * Was sind Emojis?
* Wo werden Emojis genutzt?
* Welche Emojis kennst du?
 |
|

|  |
| --- |
| Arbeitsform |

 |

|  |
| --- |
| Zeit |

 |

|  |
| --- |
| Material |

 |
|  | 30 min | Computer/Tablet, digitales Arbeitsblatt «Emoji-Alarm», Lösungsblatt, Drucker |
|  |  |  |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Nimm das Wimmelbild und kreise mit Farbe alles ein, was Alingua, der Sprachassistent, in der Sensorstrasse steuern kann.Tipp: Suche nach Anhaltspunkten wie einem Ein-/Ausschaltknopf, einem Kabel, Batterien, einem blinkenden Licht oder einer Verbindung zum Internet.
2. Vergleiche dein Ergebnis mit der Lösung.
3. Zeichne in dein Lerntagebuch drei elektronische Geräte, die du auf dem Wimmelbild ge­funden hast. Lege das Wimmelbild im Lerntagebuch ab.
 |
| Merksätze: Ein Computer ist ein Gerät, das ein Programm ausführt.Viele elektronische Geräte in unserem Alltag enthalten im Inneren einen Computer. |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| Alles spielt verrückt: Computer – kein Computer? |  |
| Computer sind überall! |
|  |
|

|  |
| --- |
| Darum geht es: |

 |
| Computer sind überall. Auch Alingua, die das ganze Haus in der Sensorstrasse 21 steuert, ist ein Computer. Weisst du, dass Waschmaschinen, Alarmanlagen, Musikboxen und viele an­dere Geräte ebenfalls im Innern Computerprogramme enthalten? Computer führen Program­me aus, die aus einer Reihe von Befehlen bestehen. |
|

|  |
| --- |
| Was weisst du schon? |

 |
| * Welche elektronischen Geräte kennst du?
* Welches ist dein elektronisches Lieblingsgerät? Warum?
* Welche Geräte mit einem integrierten Rechner (Computer) hast du zu Hause? Was kann man mit diesen machen?
 |
|

|  |
| --- |
| Arbeitsform |

 |

|  |
| --- |
| Zeit |

 |

|  |
| --- |
| Material |

 |
|  | 20 min | Kopiervorlage «Wimmelbild», Farbstifte, Lösungsblatt |
|  |  |  |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Nimm ein Papier und zeichne einen Alltagsgegenstand, z. B. ein Spielzeug. Überlege dir wie dieser Gegenstand mit einem eingebauten Computer funktionieren könnte. Ergänze auf deiner Zeichnung Kabel, Sensoren, Knöpfe, Verbindung zum Internet, Bildschirme etc. Wenn du willst, kannst du auch eine Vorlage auswählen und einen Gegenstand mit Schaltern, Bildschirmen, Verbindung zum Internet etc. ergänzen.
2. Gib deinem neu erfundenen Gegenstand einen Namen und schreibe ihn auf.
3. Was kann der Gegenstand nun, was er vorher nicht konnte? Was kann man mit dem neuen digitalen Gegenstand erleben? Schreibe eine kurze Geschichte dazu oder nimm deine Erklärung als Audio-Aufnahme auf einem Tablet oder Computer auf.
4. Lege deine Zeichnung und die Geschichte im Lerntagebuch ab. Zeichne oder schreibe zudem drei typische Merkmale eines elektronischen Geräts in dein Lerntagebuch.
 |
| Merksätze: Viele Gegenstände in unserem Alltag enthalten im Inneren einen Prozessor (Computer), der sie steuern kann. Ein elektronisches Gerät erkennt man zum Beispiel an Kabeln, einer Verbindung zum Internet, Schaltern, Knöpfen, Bildschirmen, Festplatten etc. |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| Alles spielt verrückt: Computer – kein Computer? |  |
| Computer der Zukunft |
|  |
|

|  |
| --- |
| Darum geht es: |

 |
| Computer sind überall. Auch Alingua, die das ganze Haus in der Sensorstrasse 21 steuert, ist ein Computer. Waschmaschinen, Alarmanlagen, Musikboxen und viele weitere Geräte haben im Inneren einen sogenannten Prozessor, der das Gerät steuert. Damit ein Computer weiss, was er machen muss, wird ihm eine Reihe von Befehlen gegeben. Welche Befehle kann dein Wunschgerät ausführen? |
|

|  |
| --- |
| Was weisst du schon? |

 |
| * Welche Spielzeuge kennst du, die im Innern einen Computer (Prozessor) haben und elektronisch gesteuert werden?
* Was könnte in Zukunft alles von Computern gesteuert werden?
* Wie würden sich die Spielzeuge und Gegenstände im Alltag verändern, wenn überall kleine Computer drinstecken würden?
 |
|

|  |
| --- |
| Arbeitsform |

 |

|  |
| --- |
| Zeit |

 |

|  |
| --- |
| Material |

 |
|  | 100 min | Malpapier, Farbstifte, evtl. Tablet/Computer, evtl. Mal­vorlagen |
|  |  |  |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Suche auf dem Wimmelbild Gegenstände mit einem Computer im Innern und kreise die­se ein. Kennst du die Namen dieser Gegenstände? Schreibe sie in die linke Spalte der Tabelle unter «Hardware».
2. Jede Hardware benötigt eine Software, damit sie funktioniert. Wähle aus dem Auswahl­kasten mindestens eine Software aus und ordne diese in der Tabelle der passenden Hardware zu. Ergänze noch mit weiteren Bespielen.
3. Vergleiche deine Tabelle mit der Musterlösung und lege die korrigierte Tabelle in deinem Lerntagebuch ab.
4. Zeichne drei elektronische Gegenstände mit mindestens einer dazu passenden Software in dein Lerntagebuch.
 |
| Merksätze: Jeder Computer besteht aus mehreren Bauteilen. Diese werden «Hardware» genannt. Programme und Daten bilden die «Software». Mit Software kann man Texte schreiben, Internetseiten erstellen oder Filme bearbeiten. |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| Alles spielt verrückt: Computer – kein Computer? |  |
| Hardware oder Software? |
|  |
|

|  |
| --- |
| Darum geht es: |

 |
| Die ersten Computer wurden um 1938 gebaut. Sie konnten nur Zahlen zusammenzählen. Heute gibt es fast überall Computer. Computer sorgen dafür, dass Automaten in der Fabrik arbeiten und die Apps auf dem Smartphone funktionieren. Auch im Haus in der Sensorstras­se 21 findet man viele verschiedene Computer. Einige sehen auf den ersten Blick gar nicht aus wie ein Computer. Welche Computer erleichtern wohl den Bewohnerinnen und Bewoh­nern im Haus das tägliche Leben? |
|

|  |
| --- |
| Was weisst du schon? |

 |
| * Wie weiss ein Computer, welche Befehle er ausführen muss?
* Wie heissen die verschiedenen Bauteile eines Computers (Hardware)?
* Wozu braucht es die Software in einem Computer?
 |
|

|  |
| --- |
| Arbeitsform |

 |

|  |
| --- |
| Zeit |

 |

|  |
| --- |
| Material |

 |
|  | 60 min | Wimmelbild, Farbstifte, Vorlage «Tabelle Hardware – Software», Musterlösung |
|  |  |  |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Legt alle Bildkarten auf einen Stapel.– Kind A nimmt eine Karte und formuliert passend zum Bild für Alingua eine Frage oder einen Befehl, z. B.: «Alingua, schalte den Fernseher ein!»– Kind B sucht auf dem grossen Wimmelbild den passenden Ausschnitt und  zeigt darauf.  Hinweis: Jeder Befehl muss mit «Alingua» beginnen. Ein Sprachassistent reagiert nur auf das entsprechende Signalwort.
2. Wechselt ab, bis ihr alle Bildkarten bearbeitet habt.
3. Überlegt euch nun Befehle, die ihr im Schulzimmer Alingua geben könntet. Ihr dürft die Befehle auf dem Tablet mit der Aufnahmefunktion aufnehmen z. B.: «Alingua, öffne ein Fenster!»
4. Beantwortet folgende Frage in eurem Lerntagebuch: Was muss ein Sprachassistent immer hören, bevor man ihm eine Frage stellen oder einen Befehl geben kann?
 |
| Merksatz: Immer mehr Geräte in unserem Zuhause können über einen Sprachassistenten gesteuert werden. Die Sprachassistenten reagieren auf ein Signalwort. Nur so können sie einen Befehl ausführen oder eine Frage beantworten. |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| Alles spielt verrückt: Digitale Sprachassistenten |  |
| Alingua, wie ist das Wetter heute? |
|  |
|

|  |
| --- |
| Darum geht es: |

 |
| In der Sensorstrasse 21 fahren am Morgen die Fensterläden automatisch hoch. Das Licht geht an, wenn man in die Hände klatscht, Lieder können über einen Sprachbefehl abgespielt werden oder der Rasen wird gemäht, sobald das Wetter passt. Dies funktioniert nur, weil der Sprachassistent Alingua über das Internet mit allen Geräten verbunden ist. Doch wie lässt sich Alingua bedienen? |
|

|  |
| --- |
| Was weisst du schon? |

 |
| * Welche Geräte kennst du, die einen Sprachassistenten beinhalten, die wie Alingua etwas steuern oder Fragen beantworten können?
* Wo könnte dir so ein Sprachassistent im Alltag behilflich sein?
* Welche Befehle könnte man Alingua geben?
 |
|

|  |
| --- |
| Arbeitsform |

 |

|  |
| --- |
| Zeit |

 |

|  |
| --- |
| Material |

 |
|  | 40 min | Wimmelbild, Bildkarten «Ausschnitte Wimmelbild», Tablet/Computer mit Aufnahmefunktion oder Aufnahmegerät |
|  |  |  |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Betrachte die Befehls- und Bildkarten.
2. Ordne die Befehle den richtigen Bildern zu.
3. Zeige das Ergebnis deiner Lehrperson.
4. Überlege dir, welche Befehle Alingua auch noch ausführen kann. Schreibe diese Befehle in dein Lerntagebuch.
 |
| Merksatz: Immer mehr Geräte in unserem Zuhause können über einen Sprachassistenten gesteuert werden. Die Sprachassistenten reagieren auf ein Signalwort. Nur so können sie einen Befehl ausführen. |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| Alles spielt verrückt: Digitale Sprachassistenten |  |
| Alingua sorgt für Chaos |
|  |
|

|  |
| --- |
| Darum geht es: |

 |
| Der Sprachassistent Alingua steuert viele Gerät in der Sensorstrasse. Die Kinder und Erwachsenen steuern diese Geräte, indem sie laut und deutlich «Alingua» sagen und einen Befehl rufen. Doch plötzlich gerät alles durcheinander und Alingua führt die Befehle nicht mehr korrekt aus. Kannst du helfen, das Durcheinander wieder in Ordnung zu bringen? |
|

|  |
| --- |
| Was weisst du schon? |

 |
| * Wo könnte dir ein Sprachassistent im Alltag behilflich sein?
* Welche Dinge lassen sich nicht durch Alingua steuern?
 |
|

|  |
| --- |
| Arbeitsform |

 |

|  |
| --- |
| Zeit |

 |

|  |
| --- |
| Material |

 |
|  | 10 min | Befehlskarten, Bildkarten |
|  |  |  |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| 1. Scannt den QR-Code oder öffnet den Link, welcher euch zum Lernvideo führt. Schaut das Video aufmerksam an.
2. Diskutiert zu zweit: Was habt ihr im Video gesehen? Welche Vorteile bringen intelligente Sprachassistenten wie Alingua? Welche Nachteile haben sie? Haltet eure Überlegungen schriftlich fest.
3. Beantwortet nun gemeinsam die Fragen zum Video auf dem Arbeitsblatt. Überlegt euch zudem: Was ist der Unterschied zwischen einem Menschen und einem Roboter/Sprachassistenten?
4. Korrigiert eure Ergebnisse mit dem Lösungsblatt und legt das Arbeitsblatt im Lerntagebuch ab.
5. Notiert in eurem Lerntagebuch zudem eine Chance und ein Risiko von digitalen Sprachassistenten.
 |
| Merksatz: Sprachassistenten sind mit dem Internet verbunden. Sie können menschli­che Sprache erkennen, analysieren und Befehle ausführen. Dies ist in vielen Situationen nützlich und hilfreich. Das Nutzen von Sprachassistenten birgt jedoch auch Gefahren und Risiken. |

|  |
| --- |
|  |
|  |
| Alles spielt verrückt: Digitale Sprachassistenten |  |
| Alingua, der kleine Spion |
|  |
|

|  |
| --- |
| Darum geht es: |

 |
| «Alingua, Musik aus!», ruft Delphi energisch, und siehe da: In der ganzen Wohnung brennt plötzlich das Licht. Alingua steuert viele Geräte im Haus in der Sensorstrasse. Das kann toll sein! Wie man aber aus der Geschichte weiss, kann das auch ganz schön in die Hose ge­hen. Finde heraus, was Alingua und andere Sprachassistenten alles können. |
|

|  |
| --- |
| Was weisst du schon? |

 |
| * Welche Dinge im Haus kann Alingua steuern, welche nicht?
* Welche Risiken von Sprachassistenten lernen wir in der Geschichte kennen?
 |
|

|  |
| --- |
| Arbeitsform |

 |

|  |
| --- |
| Zeit |

 |

|  |
| --- |
| Material |

 |
|  | 45 min | Lernvideo, Arbeitsblatt «Fragen zum Video», Lösungsblatt «Fragen zum Video», Tablet/Computer |
|  |  |  |
| © Lehrmittelverlag St.Gallen |  |  |  |