

IQ > 130 Arbeiten mit Hochbegabten

Einblick in den praktischen Alltag

Vorurteile IQ > 130

Potenzial

BF Gossau

OFFH

Projekte

IQ 130 Eigenschaften

Niveau-, altersübergreifendes Arbeiten

Informatik

IQ > 130 Vorurteile

asozial

ehrgeizige Eltern

2 linke Hände

Kopfmensch

ADHS

gut in Mathe

überheblich

Einzelgänger

IQ > 130 Arbeiten mit Hochbegabten

Einblick in den praktischen Alltag

Vorurteile IQ > 130

Potenzial

BF Gossau

OFFH

Projekte

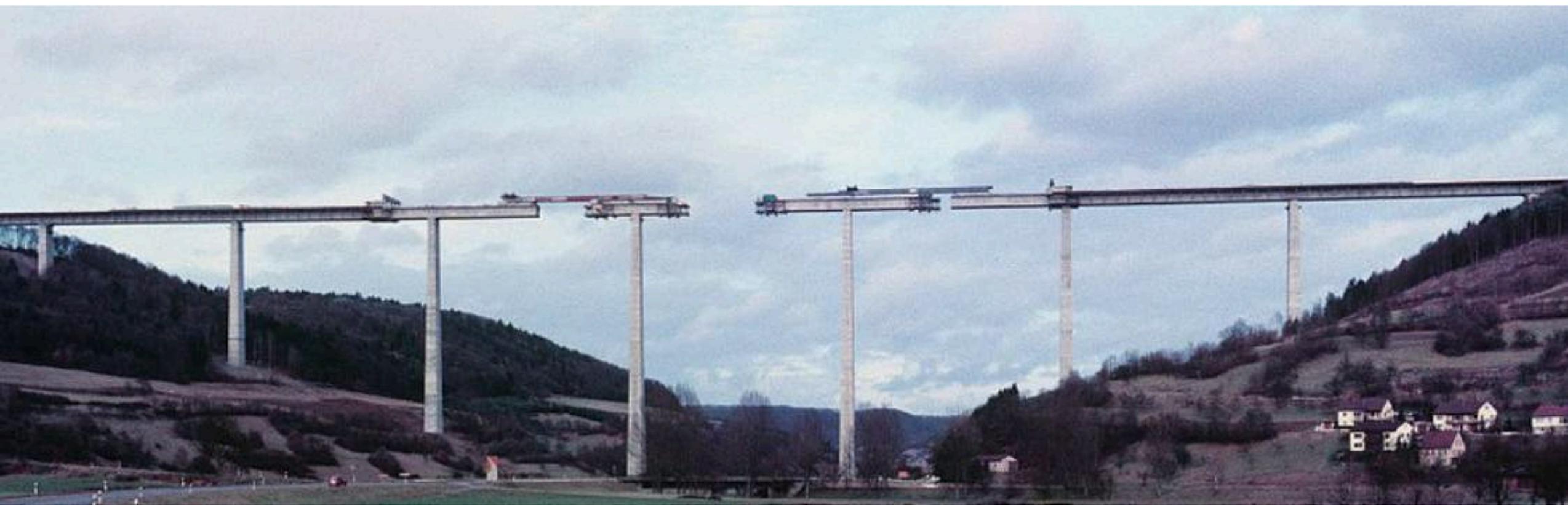
IQ 130 Eigenschaften

Niveau-, altersübergreifendes Arbeiten

Informatik















IQ > 130 Arbeiten mit Hochbegabten

Einblick in den praktischen Alltag

Vorurteile IQ > 130

Potenzial

BF Gossau

OFFH

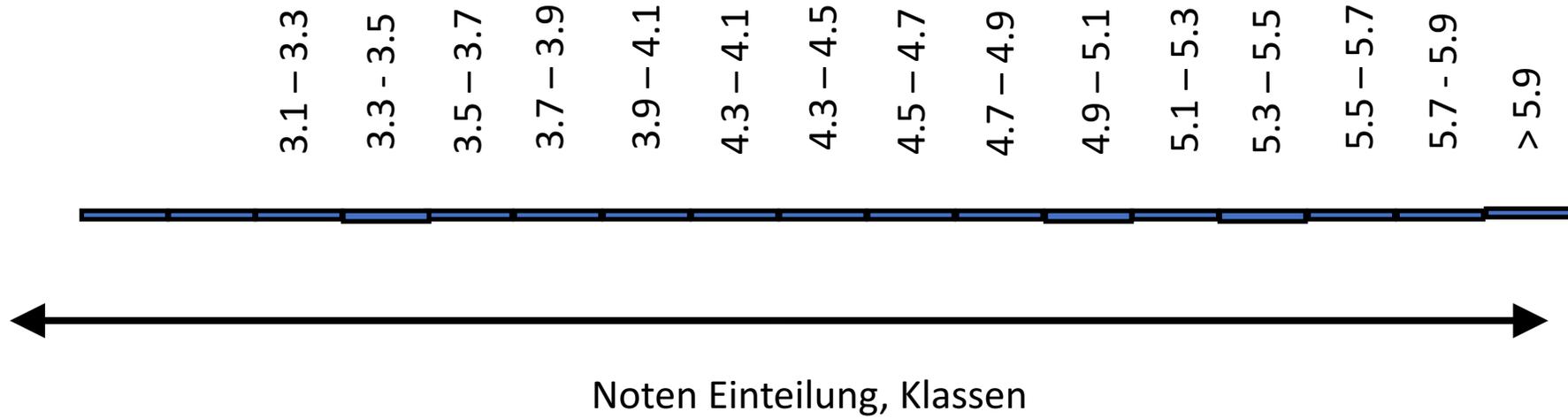
Projekte

IQ 130 Eigenschaften

Niveau-, altersübergreifendes Arbeiten

Informatik

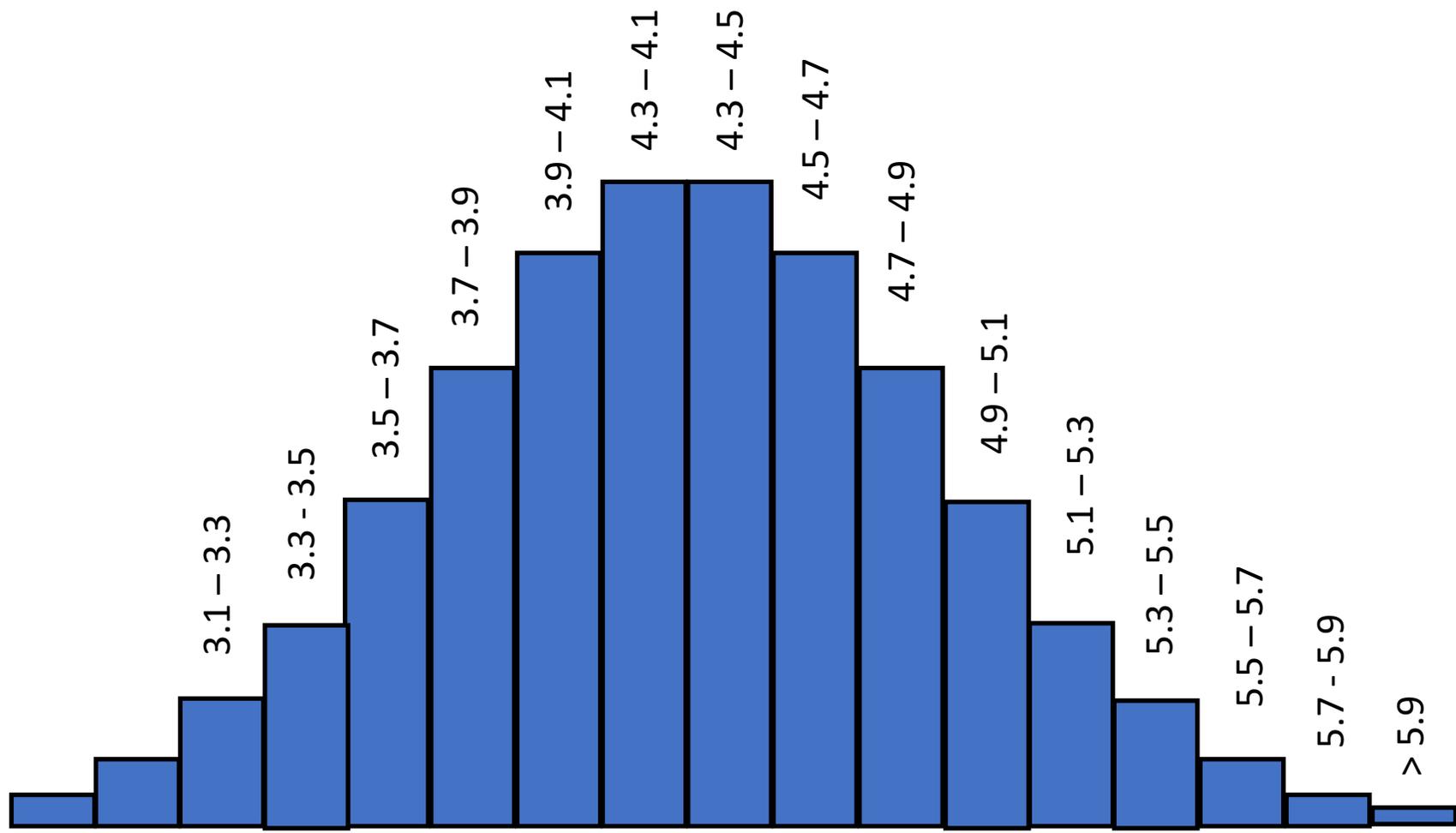
Statistik Test

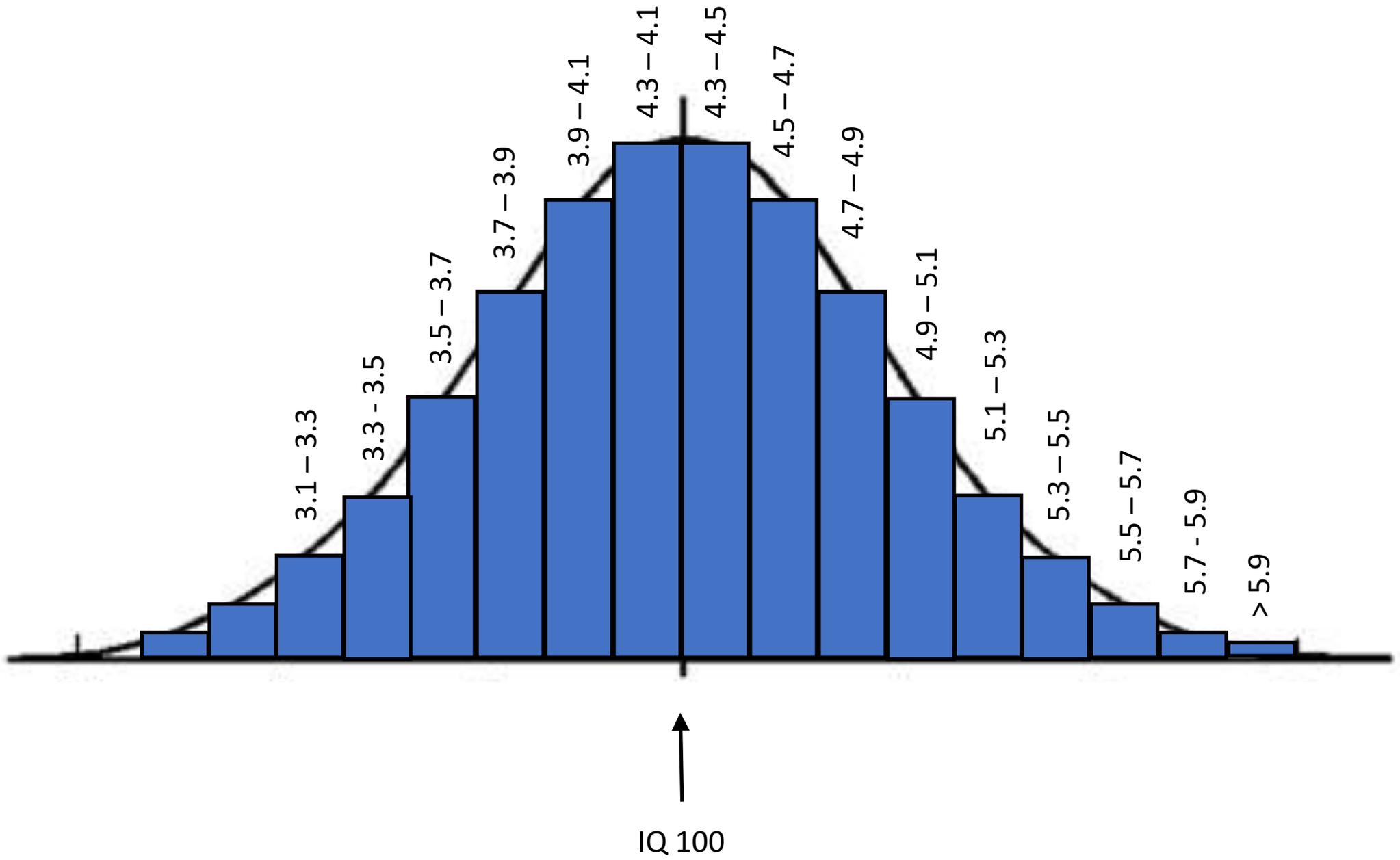


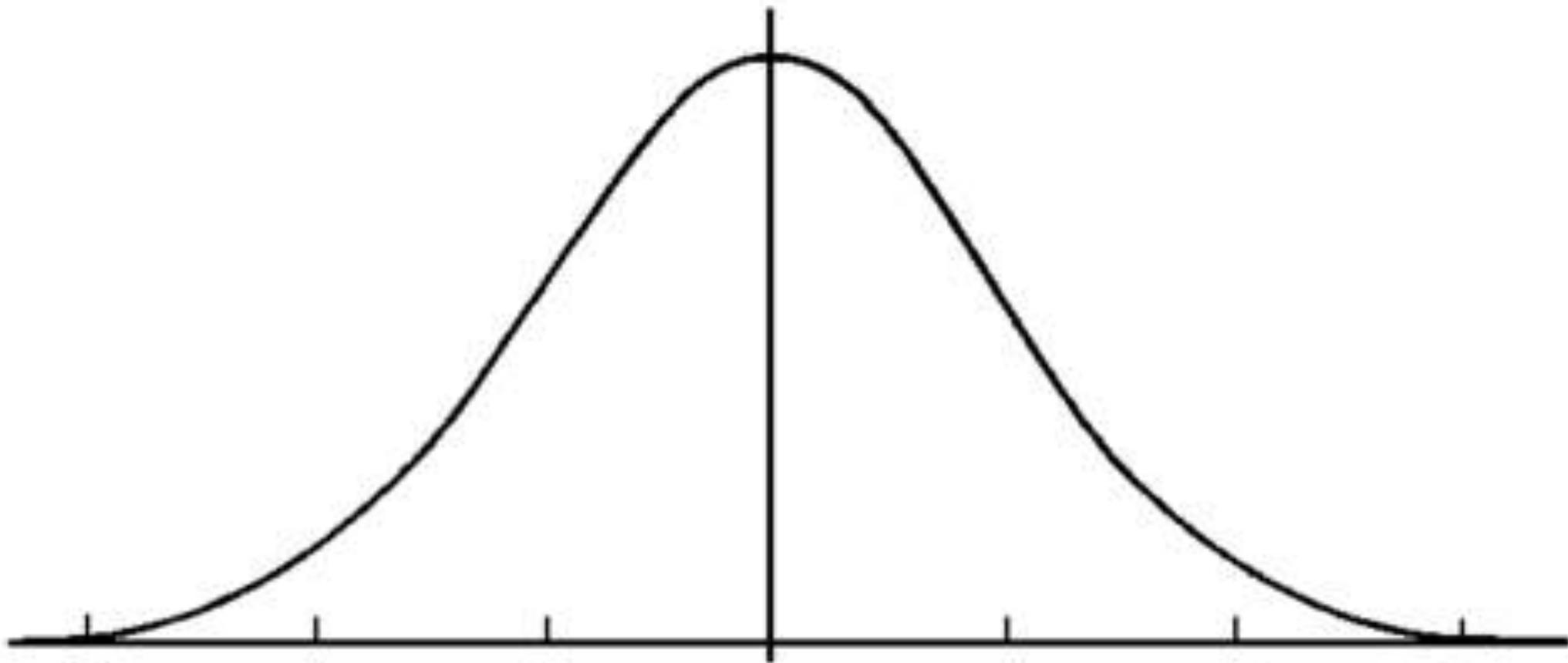
Anzahl Personen



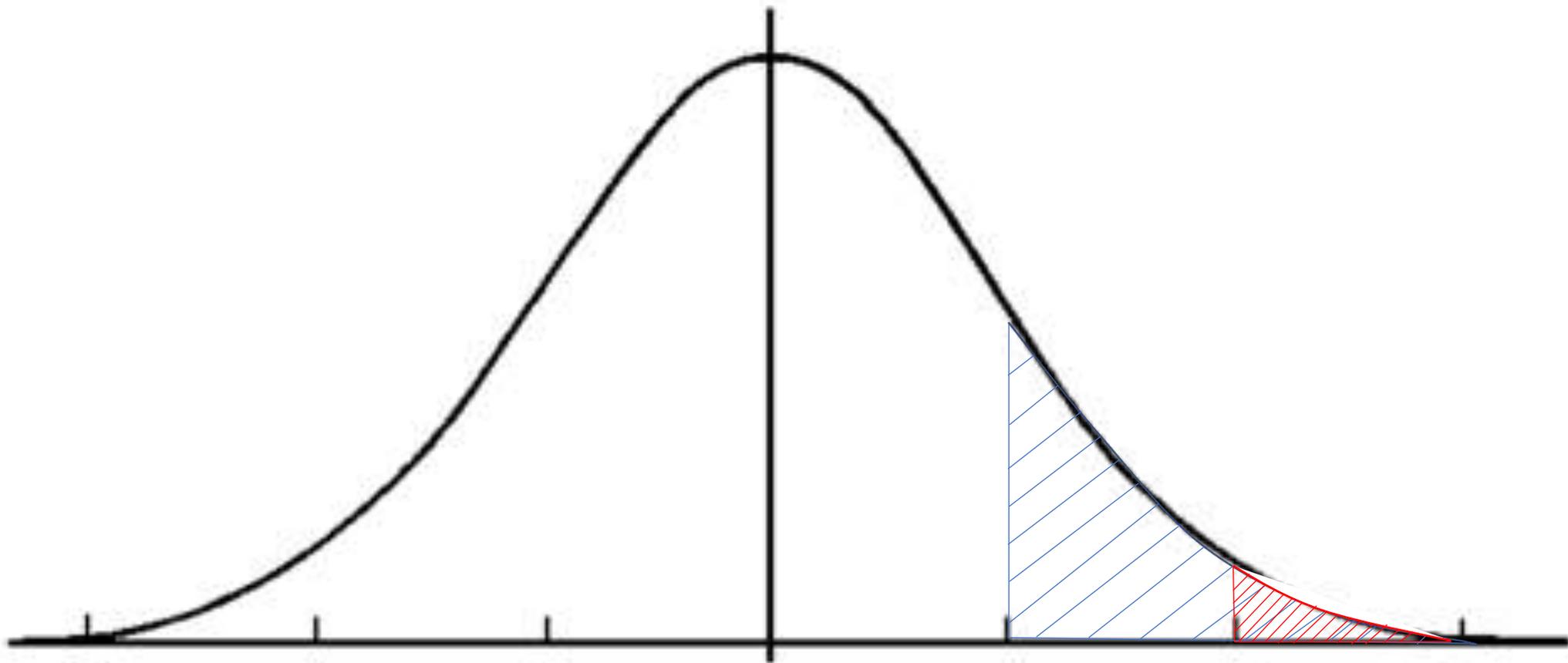
Noten Einteilung, Klassen







↑
IQ 100



↑
IQ 100

BF Gossau 16 Kinder/Woche (März 2019)

OFFH IQ 130
33 Kinder/Woche (März 2019)

IQ > 130 Arbeiten mit Hochbegabten

Einblick in den praktischen Alltag

Vorurteile IQ > 130

Potenzial

BF Gossau

OFFH

Projekte

IQ 130 Eigenschaften

Niveau-, altersübergreifendes Arbeiten

Informatik



Fliegen Auftrieb

Inhalte

Flügel bauen – Flugeigenschaften untersuchen – in die Welt der Drachen, Heissluftballone und Zeppeline tauchen – Flugobjekte bauen und untersuchen -----
So lernst du die Geheimnisse des Fliegens kennen und weisst, warum ein 600 Tonnen schwerer Airbus in den Himmel steigen kann.

Alter

4. – 6. Klasse

Zeit

1. Quartal; 12. Aug. – 8. Nov. 2013
Kurs 1: Donnerstag, 09.00 – 11.40 Uhr
Kurs 2: Donnerstag, 13.40 – 16.25 Uhr

Ort

Schulhaus

Tipp

Du brauchst keine Vorkenntnisse.
Wenn du gerne experimentierst und neugierig bist, dann wirst in diesem Kurs spannende Dinge entdecken.

Lehrperson

Herr Kurt Ruess



Fliegen
Auftrieb



Mikrowelten
Makrowelten



Brücken
und
Mechanik



Solarenergie
Photovoltaik



Lernwerkstatt 1
Sehen und
hören



Lernwerkstatt 3
Mathematische
Phänomene



Lernwerkstatt 2
Mechanik und
Physik



Lernwerkstatt 4
Tasten, Riechen,
Schmecken...



**Logik
Informatik**



**Lego-
Roboter**



**Lego-
Roboter II**



**Programmieren
mit scratch II**



**Programmieren
mit
BBC mikro:bit**



Schachkurs



**Kraft, Energie, Leistung,
Motoren
und Rakete**



Brücken und Mechanik

Inhalte

Du konstruierst mit Spaghetti und Heissleim deine erste Brücke. Mit welcher Konstruktionsweise wird sie einen Ziegelstein tragen können? Du wirst staunen, welches Gewicht eine Brücke aus Papier tragen kann. Mit verschiedenen Experimenten wirst du den Geheimnissen der Tragfähigkeit (Statik) auf die Spur kommen.

Im zweiten Teil erforschen wir die Mechanik der Übersetzungen. Welcher Zusammenhang besteht beim Velo zwischen Kraft und Übersetzung? Wie schaffst du es, dich selbst auf einem Stuhl in die Höhe zu heben?

Alter

4. – 6. Klasse

Zeit

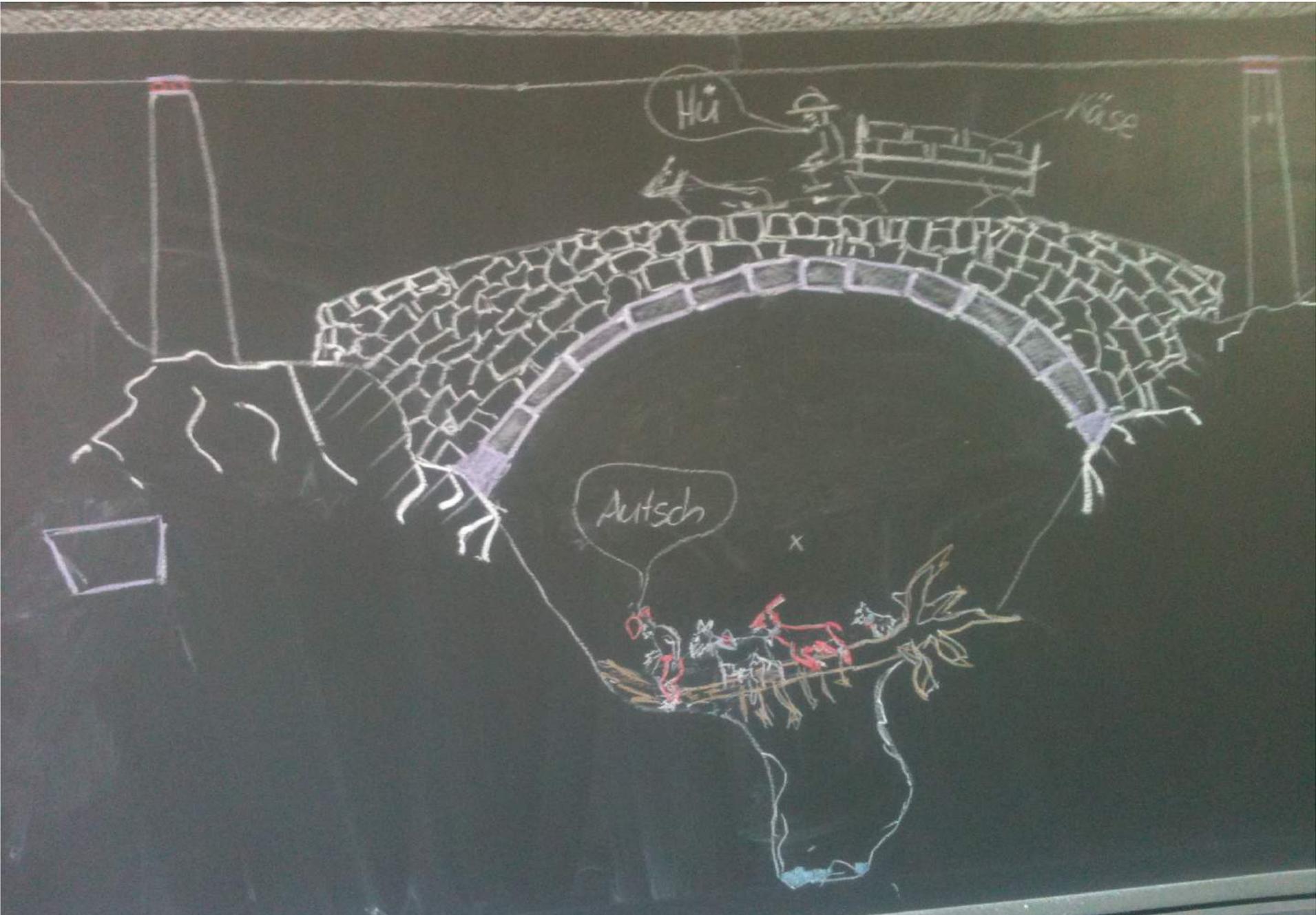
2. Quartal; 11. Nov. 2013 – 31. Jan. 2014
Kurs 1: Donnerstag, 09.00 – 11.40 Uhr
Kurs 2: Donnerstag, 13.40 – 16.25 Uhr

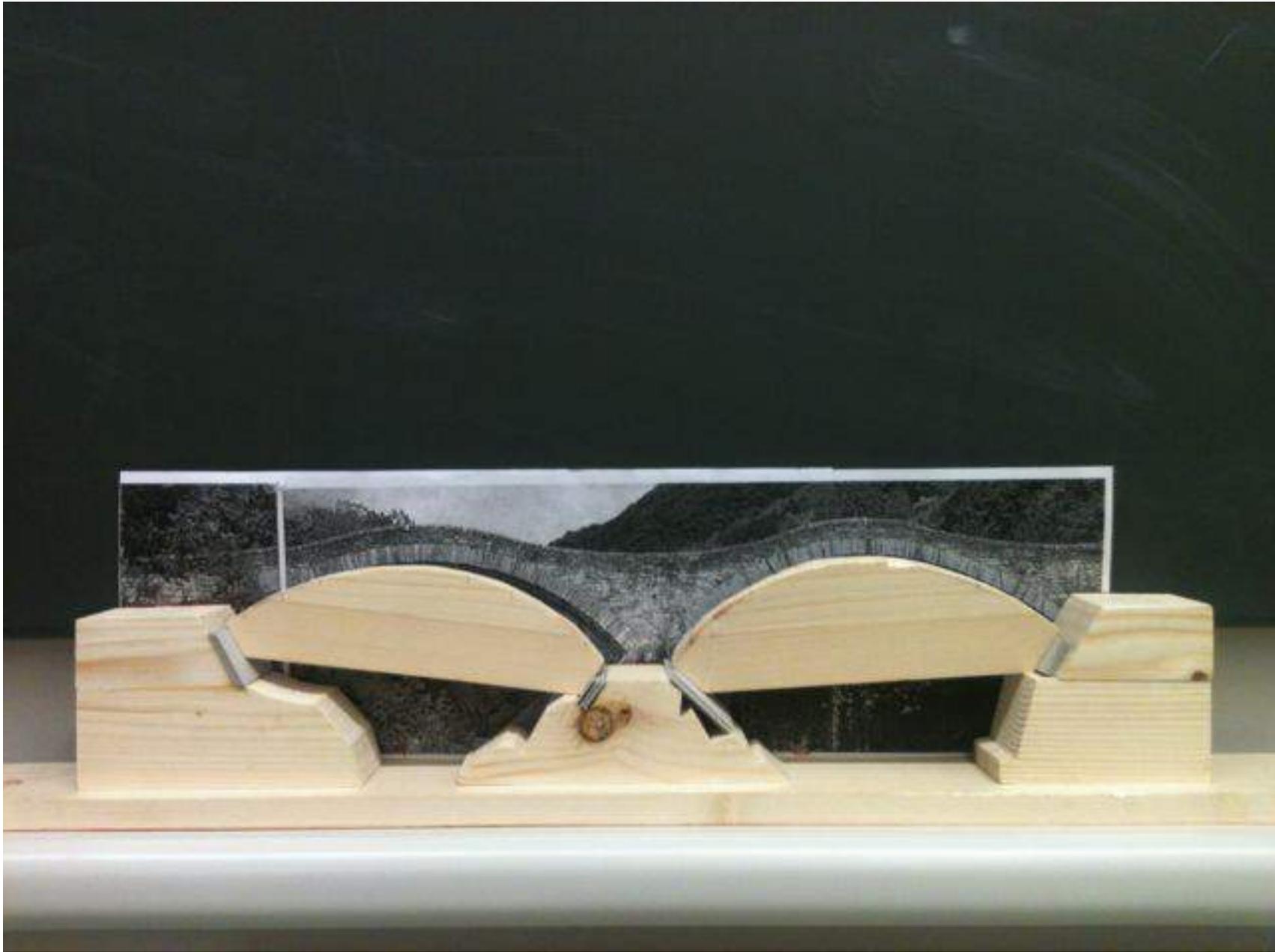
Ort

Schulhaus

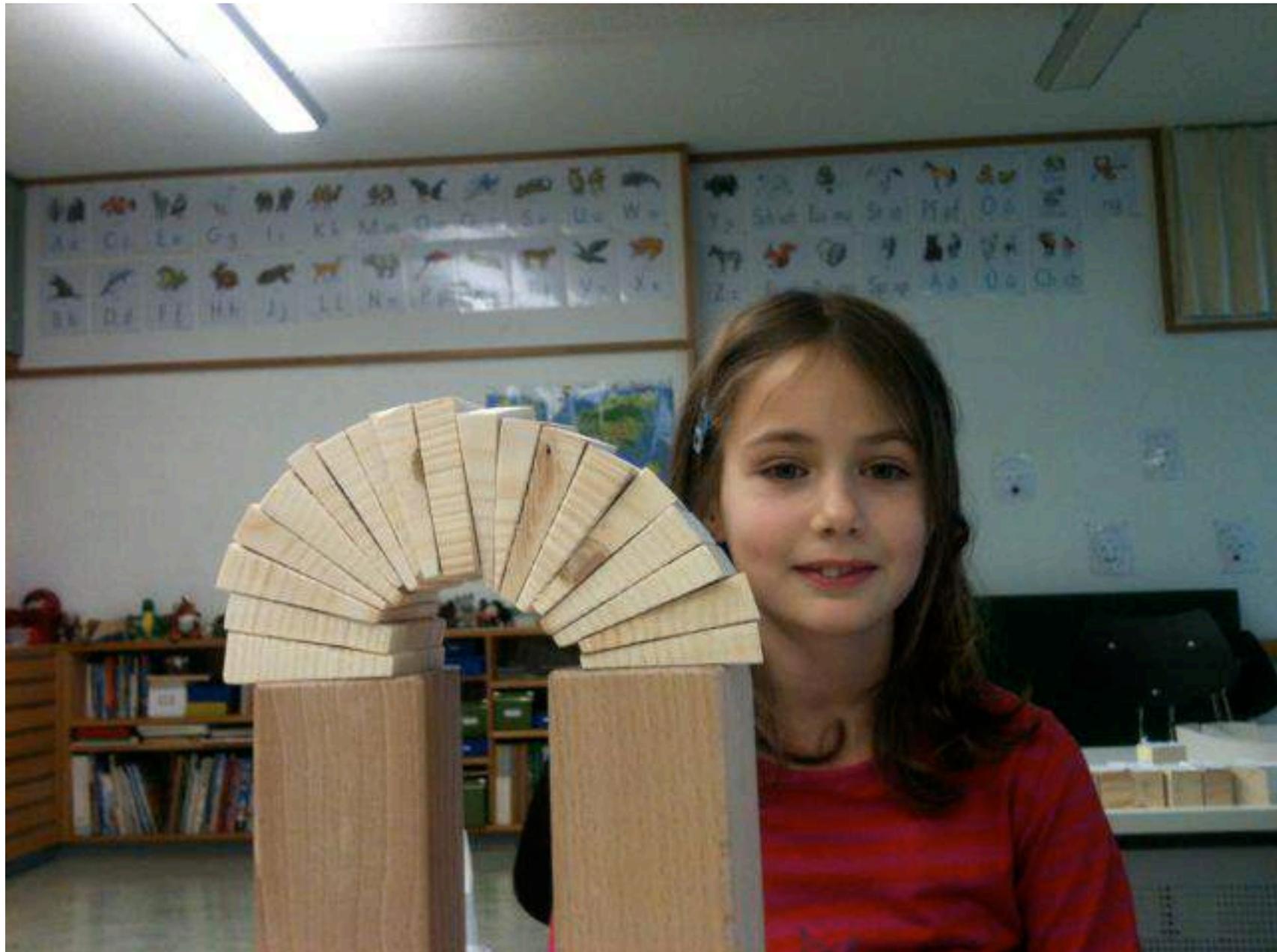
Tipp

Brücken sind nicht nur nützlich, sondern auch beeindruckende Kunstwerke, welche Menschen verbinden.



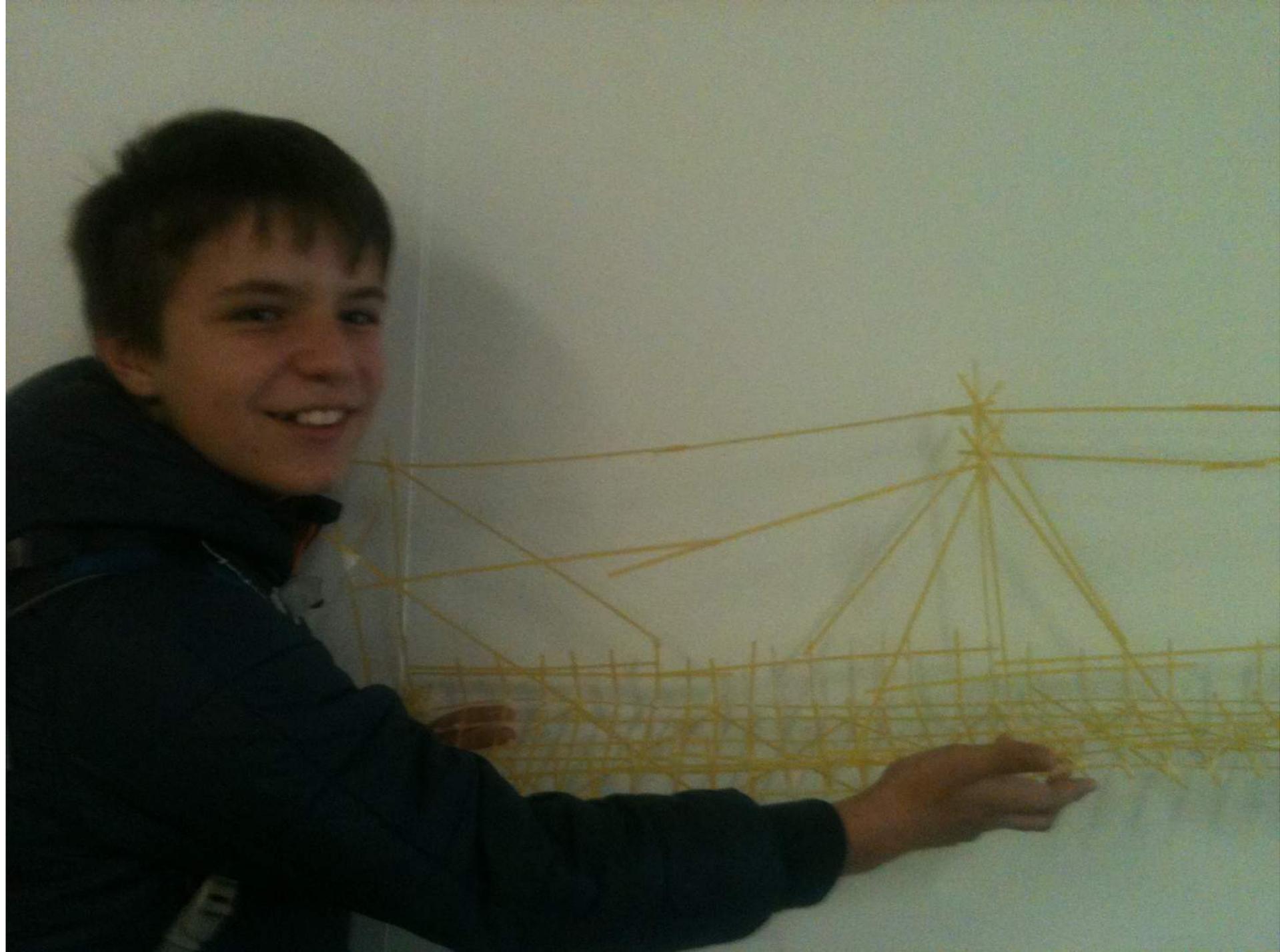


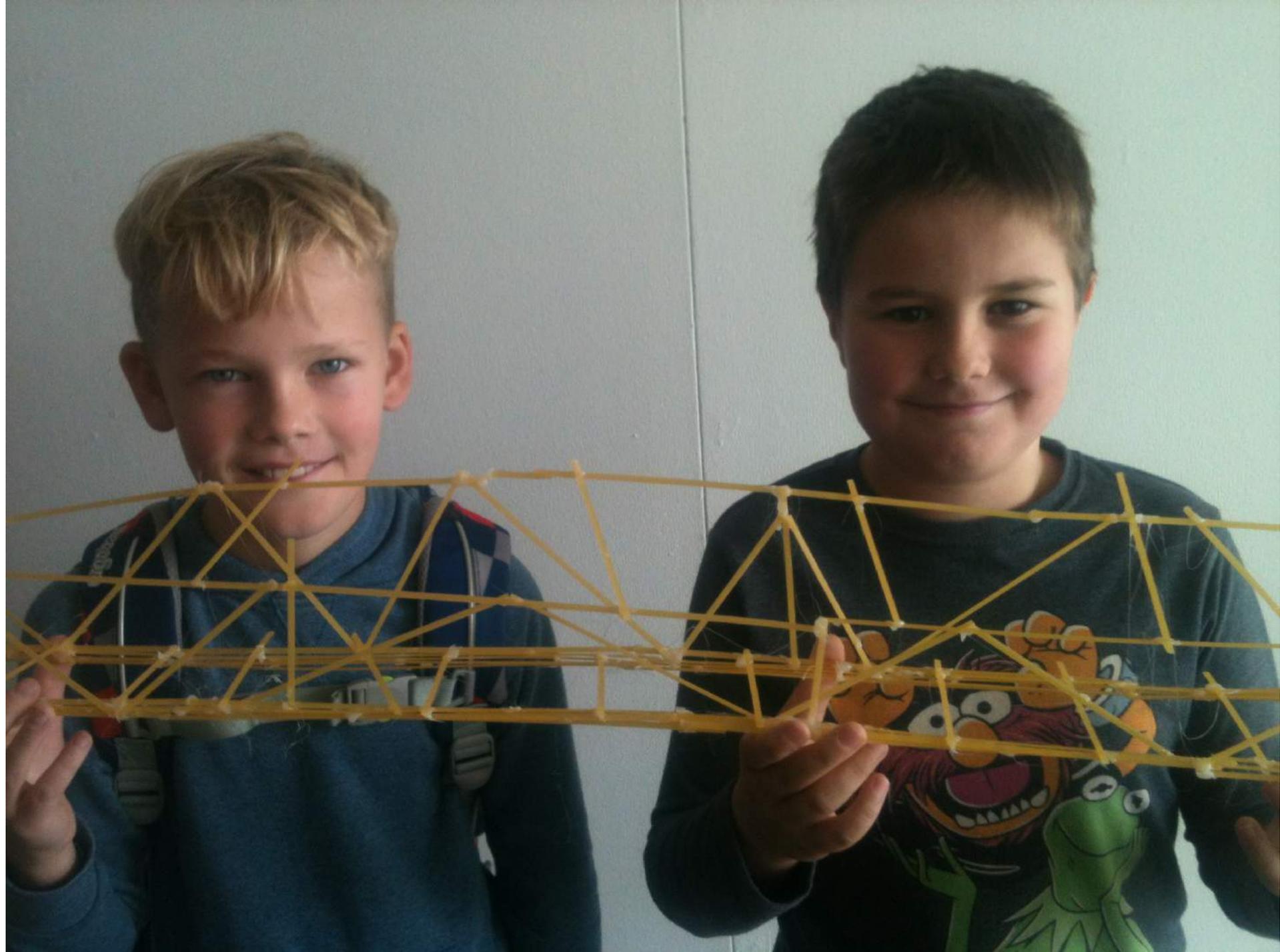


















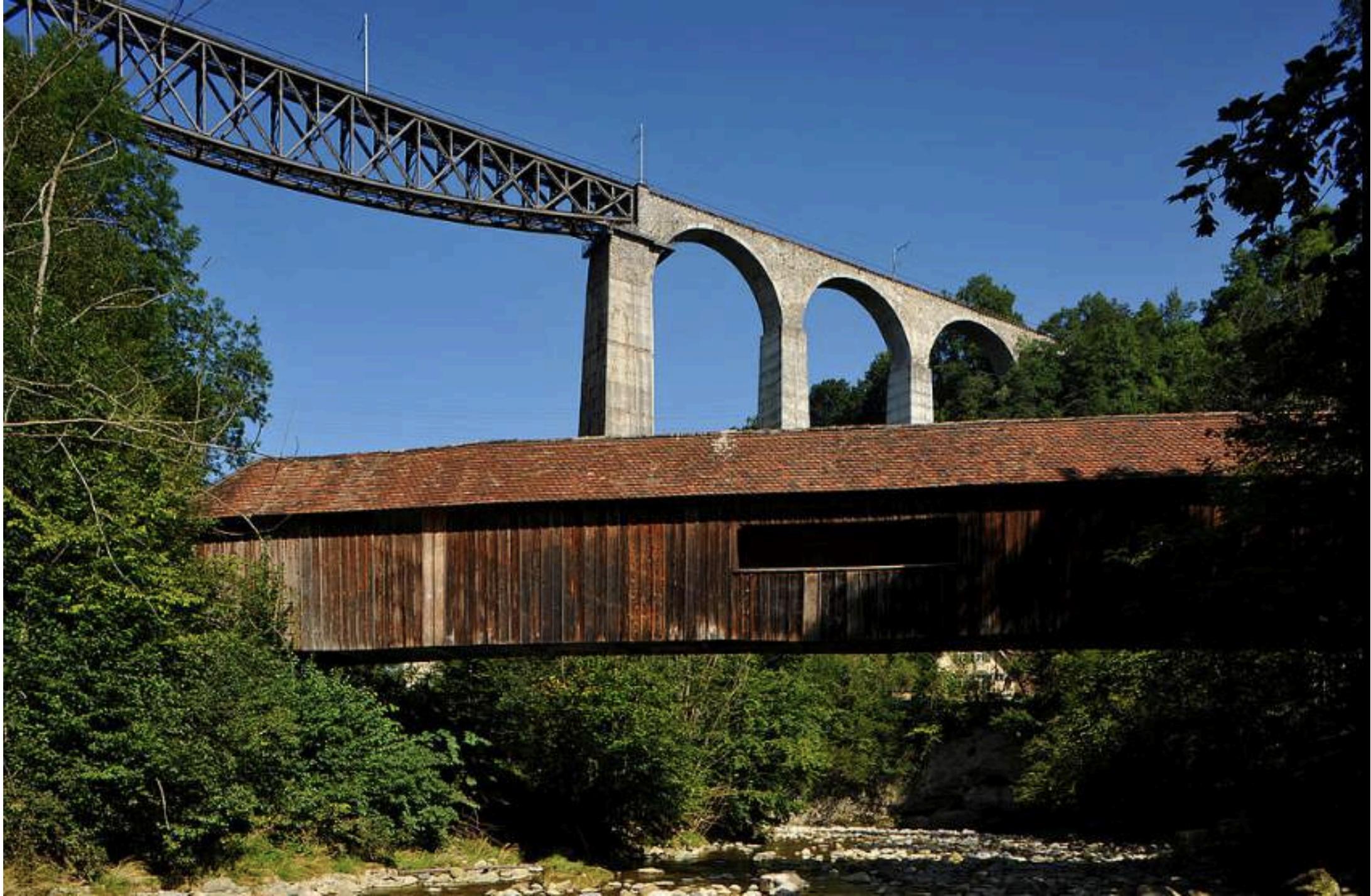


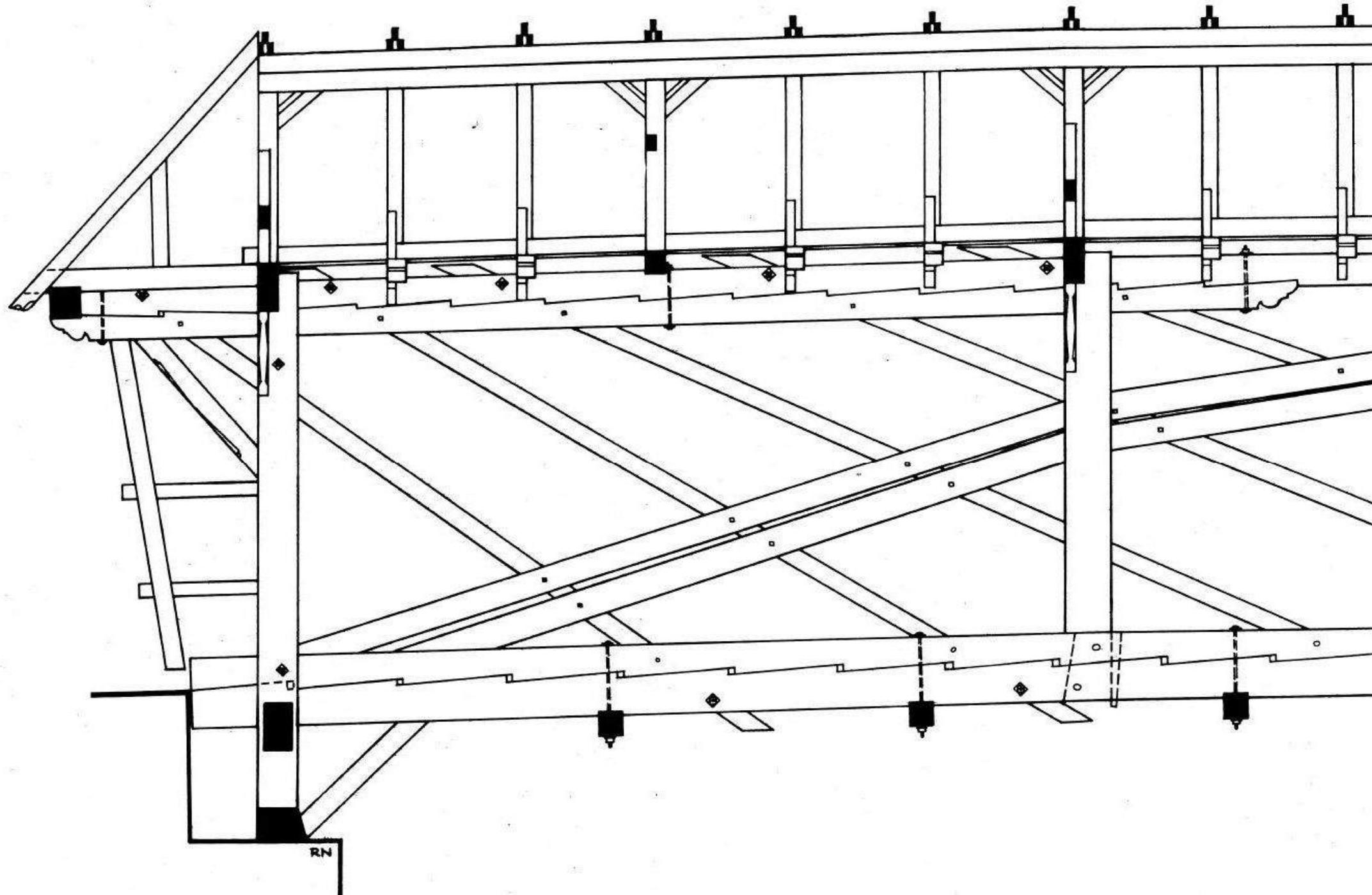


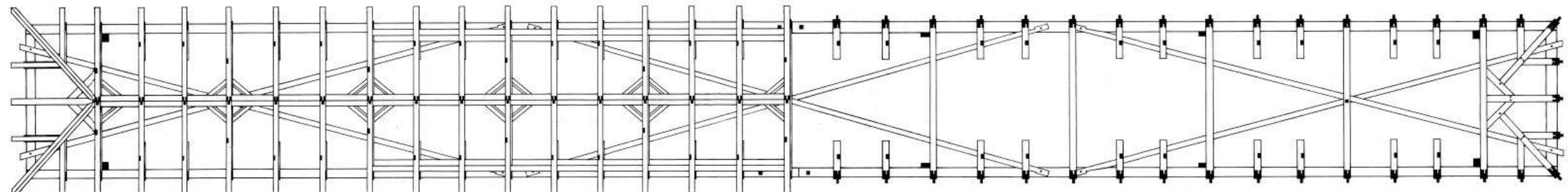
**Neue
Taminabrücke
Pfäfers - Valens**

21.11.14









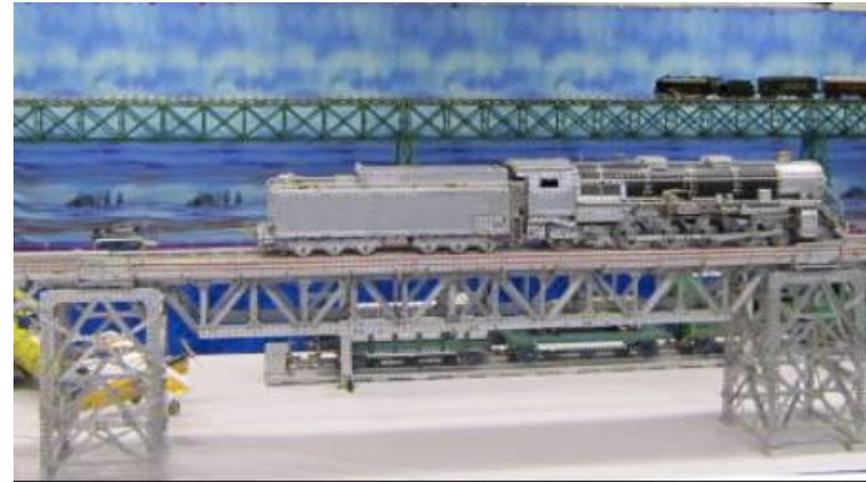




RDZ Gossau



Technorama Winterthur



IQ > 130 Arbeiten mit Hochbegabten

Einblick in den praktischen Alltag

Vorurteile IQ > 130

Potenzial

BF Gossau

OFFH

Projekte

IQ 130 Eigenschaften

Niveau-, altersübergreifendes Arbeiten

Informatik



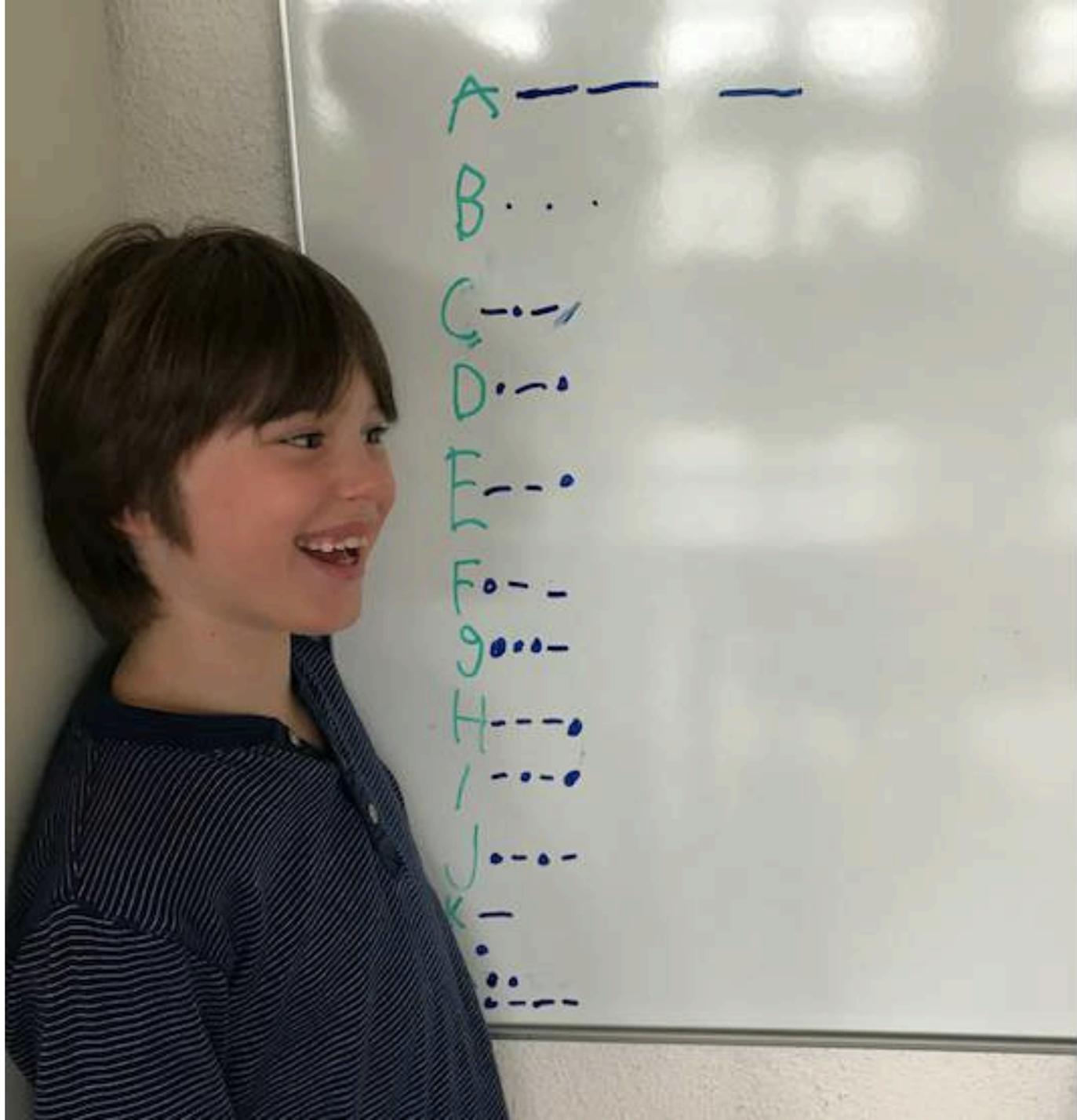
Phantasie / Kreativität

A \ F X
 B ^ U Z
 C L U Z
 D Z V Z
 E # X Z
 F # Y Z
 G X

J L T T # J X X #

J ~ T J

J L T # # # ^ #
 # X X # ^ \ # #







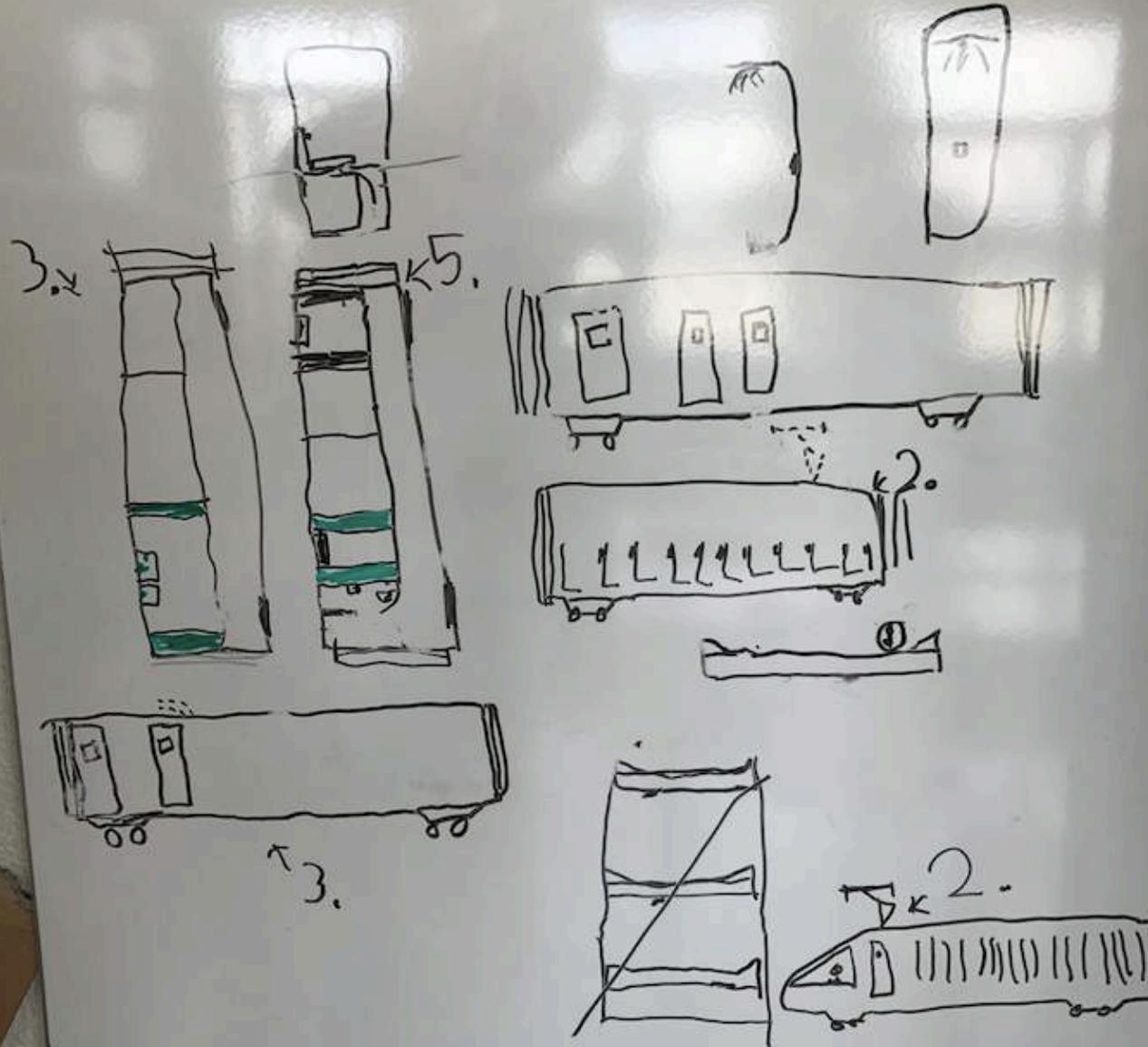


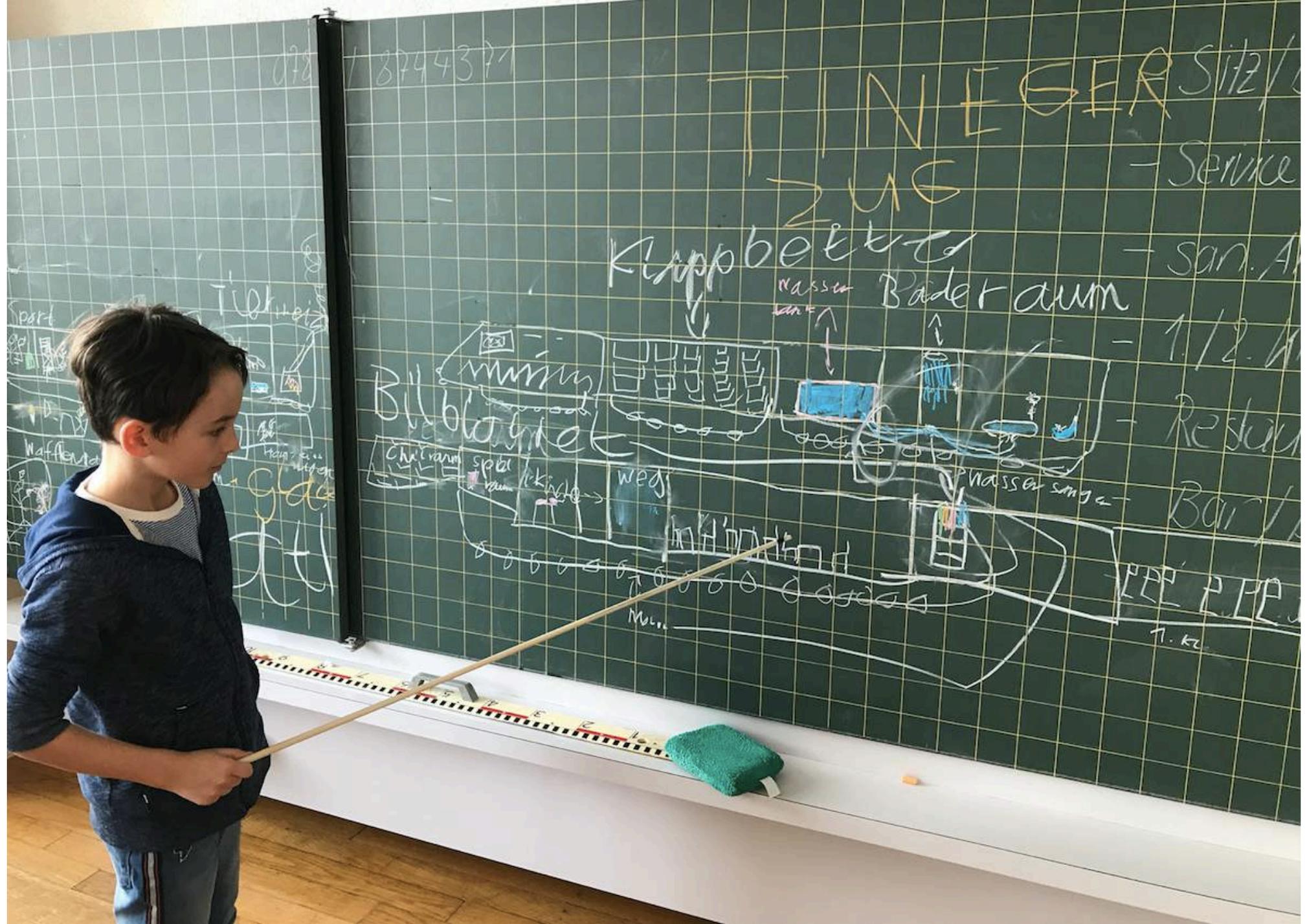






NITE ZET





078 / 8744371

TINEGER Sitz/
- Service

Klappbetten
- san. A
Baderaum
- 1/2. W



- Restaur
Bar/
7. KZ

part
Waffelnd
Tisch
Hand
Küche
Hand
Hand



Phantasie / Kreativität

Fähigkeit Probleme zu lösen

Fähigkeit Produkte zu entwickeln

Forscher / Erfinder / Entwickler



Dranbleiben
Partielle Motivation









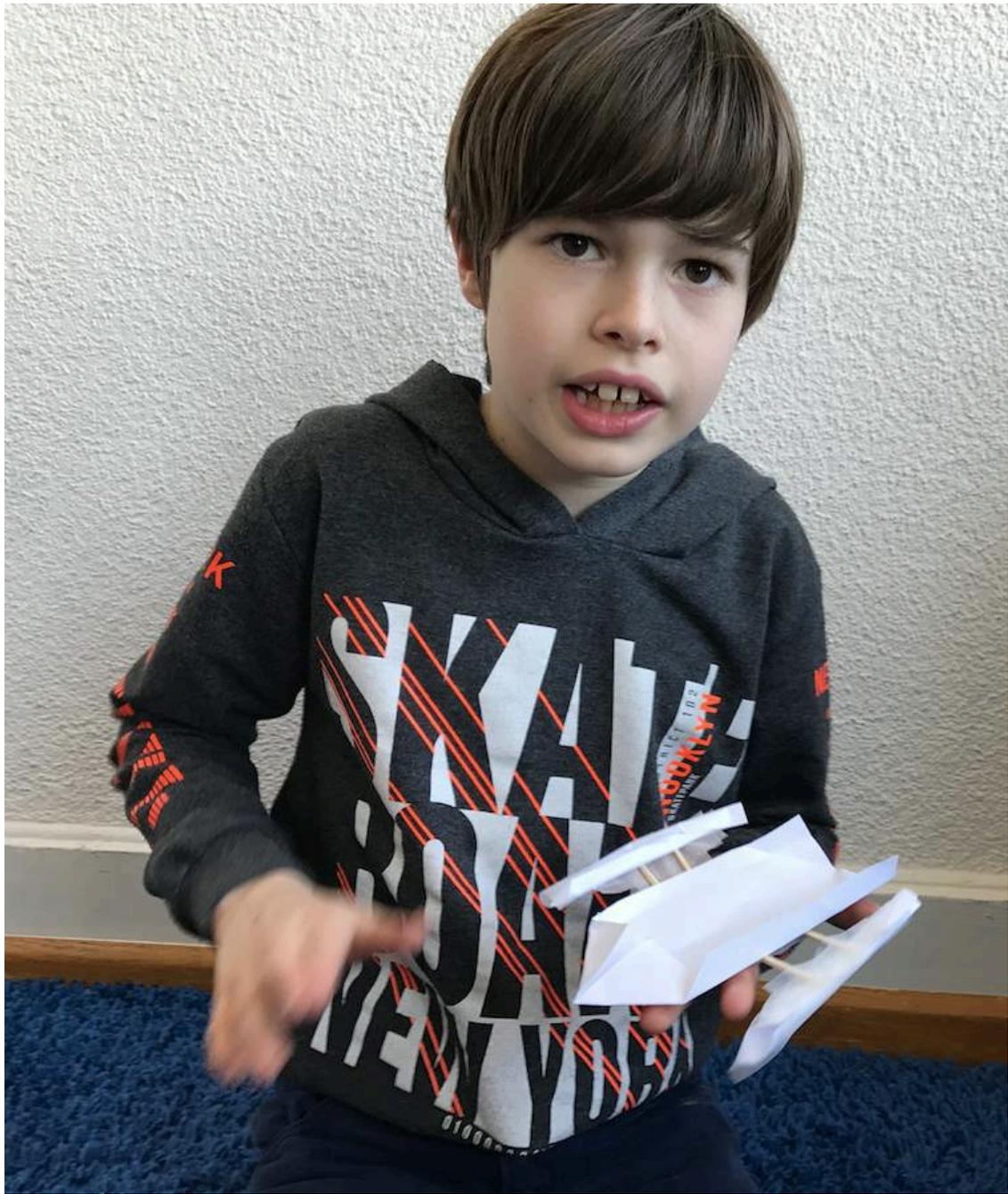




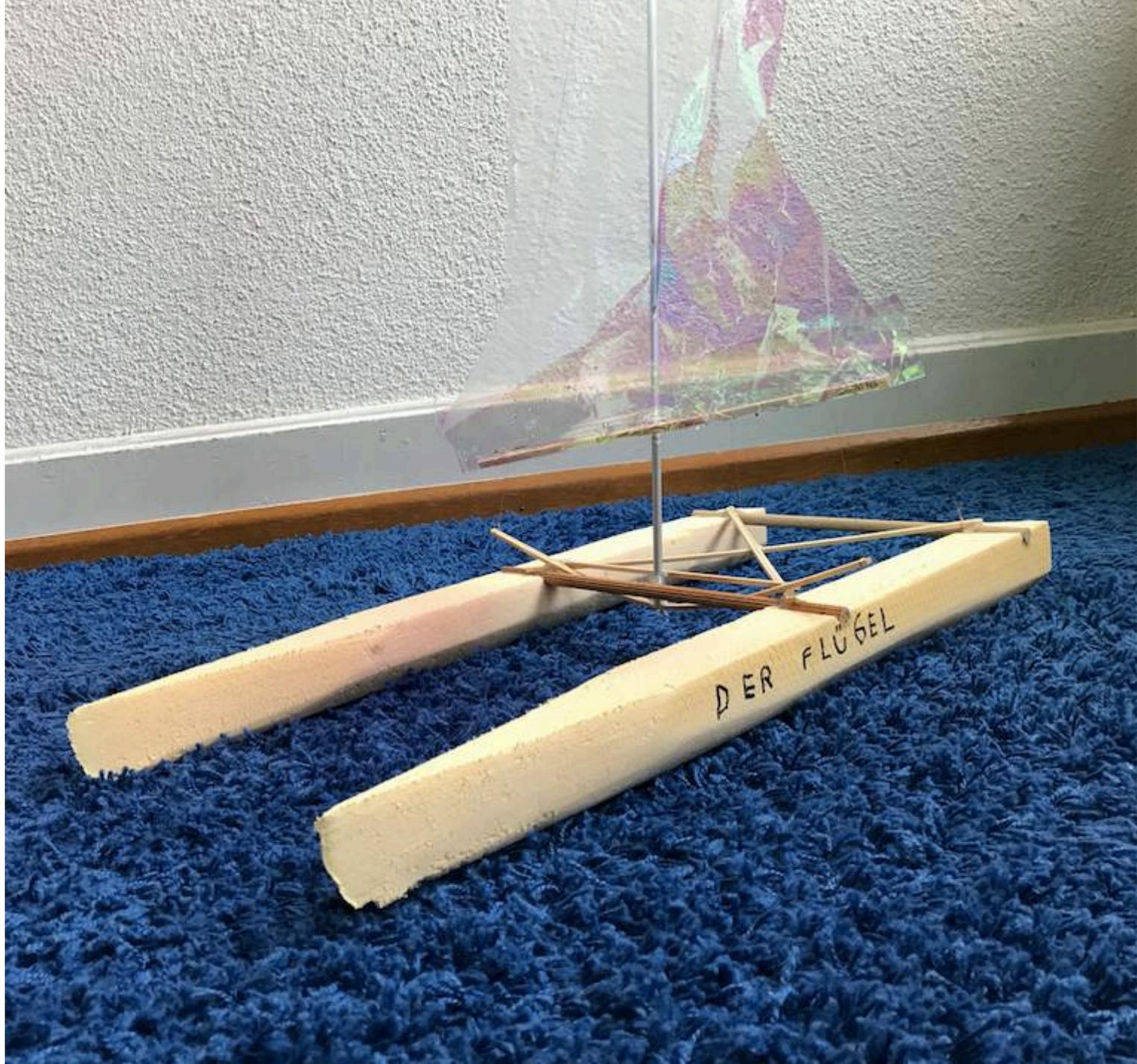














Dranbleiben (am eigenen Projekt)

Interesse / Neugier

Eigenwillig





Kognitive Fähigkeiten

Wahrnehmung, Sensibilität

Schnelle Denker, gute Erinnerung

Offen für Neues

Bilder Denker

score 447.5







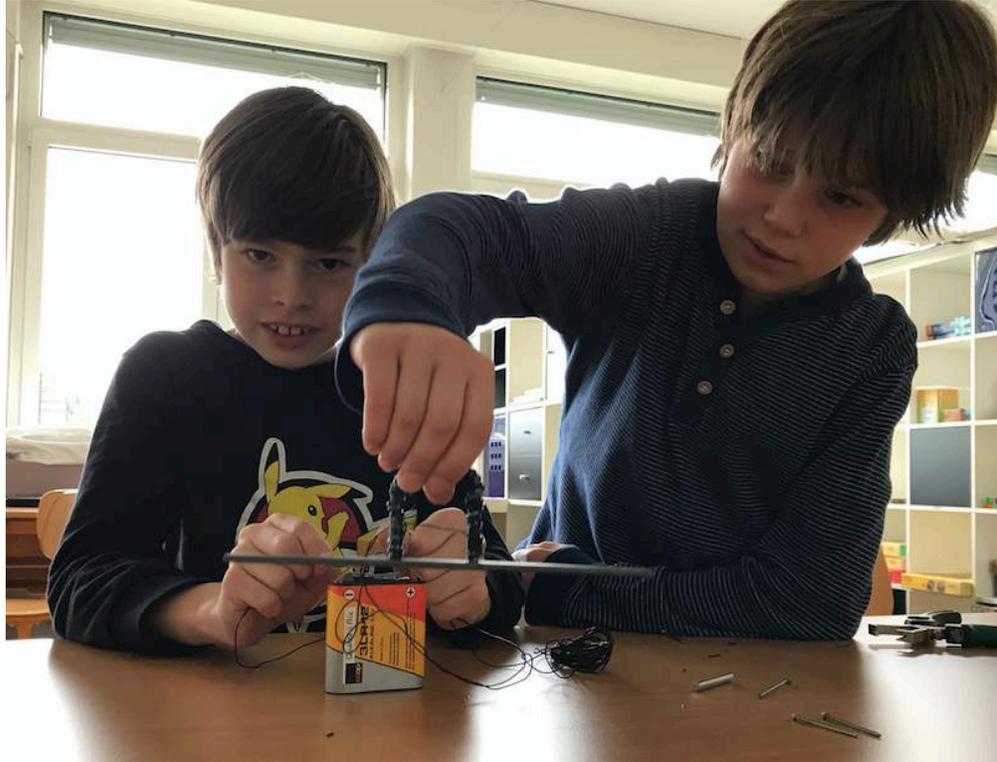
Kognitive Fähigkeiten

Wahrnehmung, Sensibilität

Schnelle Denker, gute Erinnerung

Offen für Neues

Bilder Denker



Sensibilität

Intensive Wahrnehmung

Gründliche Informationsverarbeitung

Komplexe Verarbeitung

Rückzugmöglichkeit, hoher Zeitbedarf

Übererregbarkeit

Emotionale Intensität

Unterschiedliches Verhalten Schule/Zuhause

Gerechtigkeitssinn

Zurückhaltend bezüglich Kommunikation



Leader

Initiativ

selbständig

engagiert

Teamfähig in der gleichen Gruppe

Selbstbewusst ?

„kann I“

„do bin I de Besch“

„do bin I de Profi“

„I werd en weltberühmte Architekt“











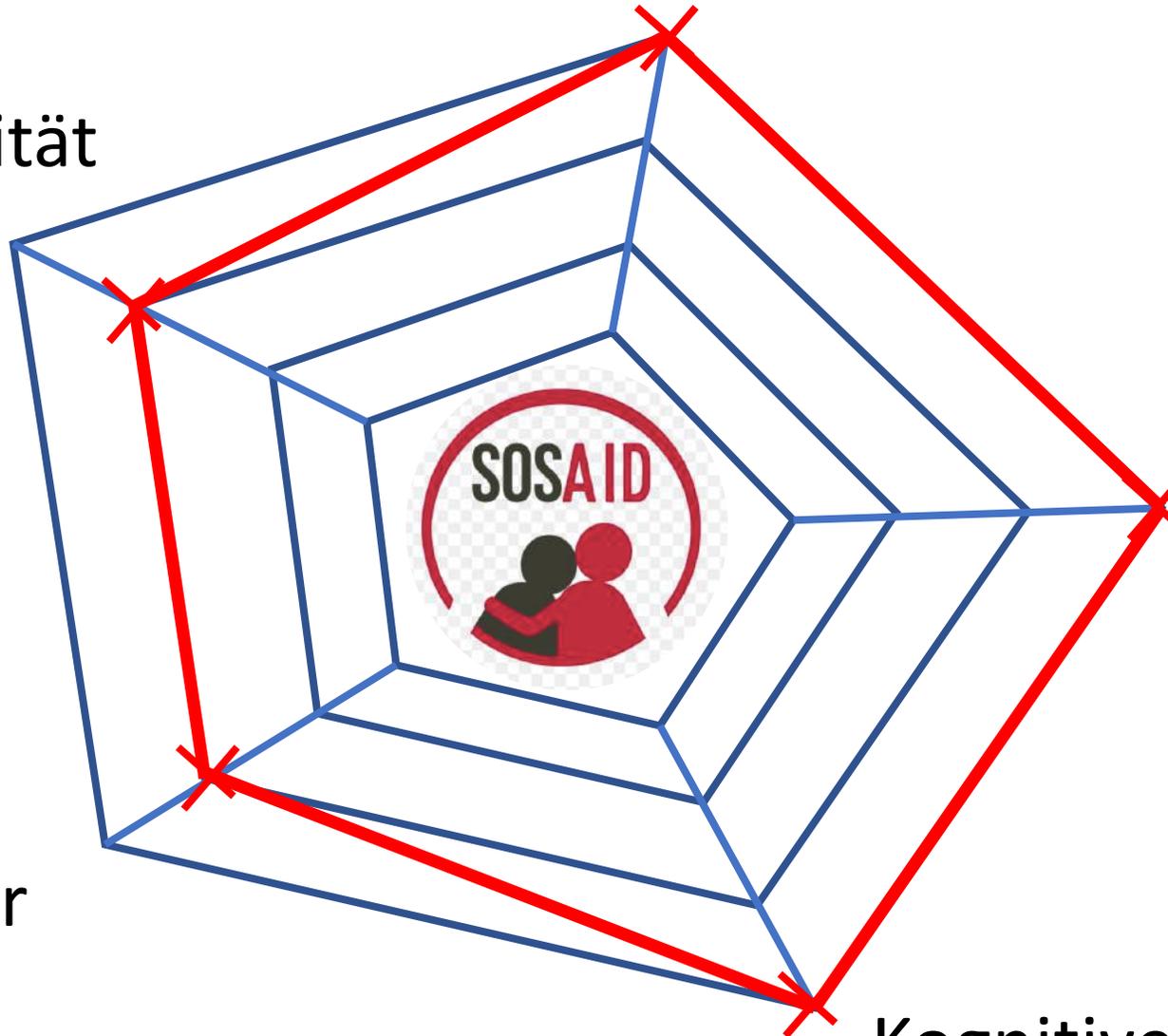






Partielle Motivation, Dranbleiben

Sensibilität



Phantasie / Kreativität

Leader

Kognitive Fähigkeiten

IQ > 130 Arbeiten mit Hochbegabten

Einblick in den praktischen Alltag

Vorurteile IQ > 130

Potenzial

BF Gossau

OFFH

Projekte

IQ 130 Eigenschaften

Niveau-, altersübergreifendes Arbeiten

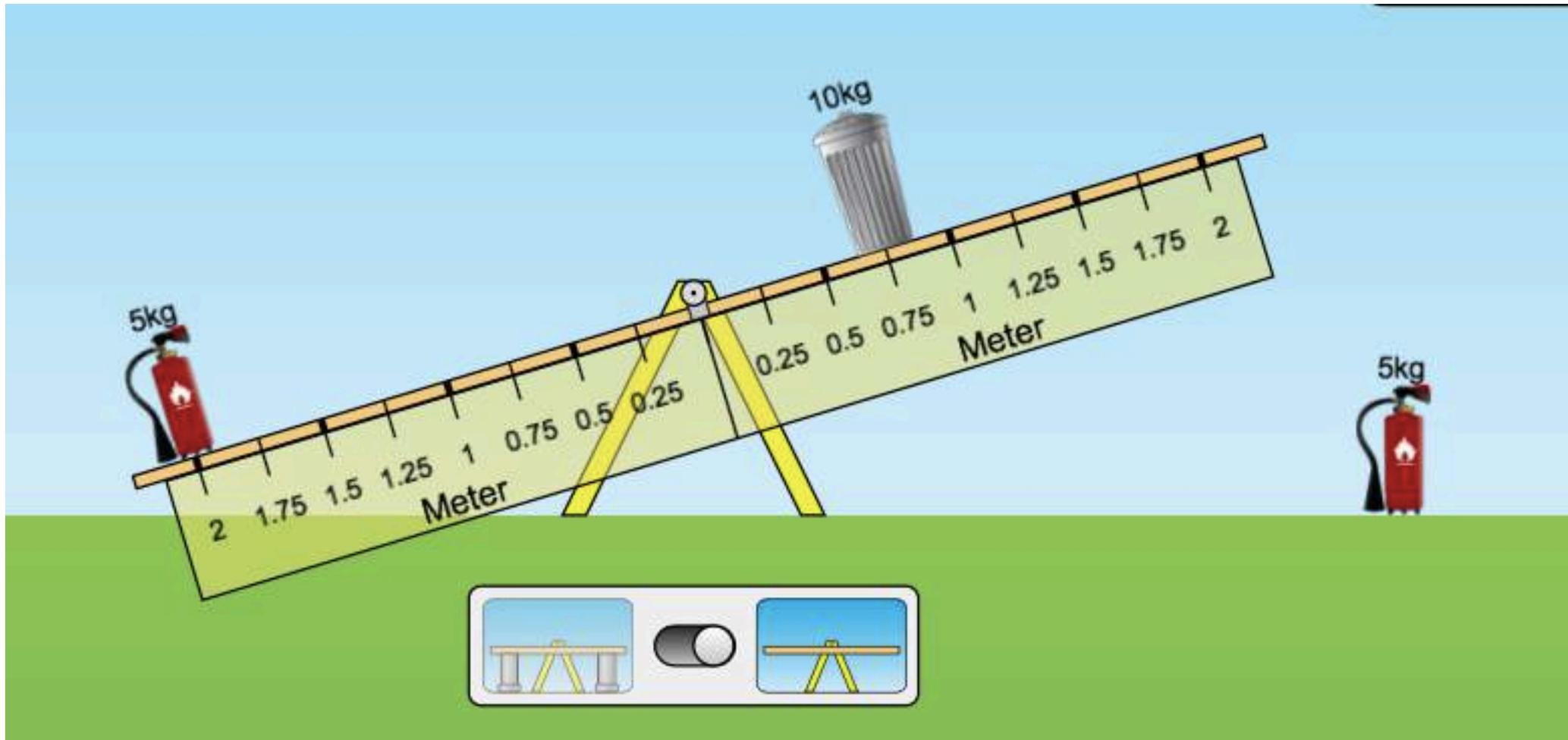
Informatik

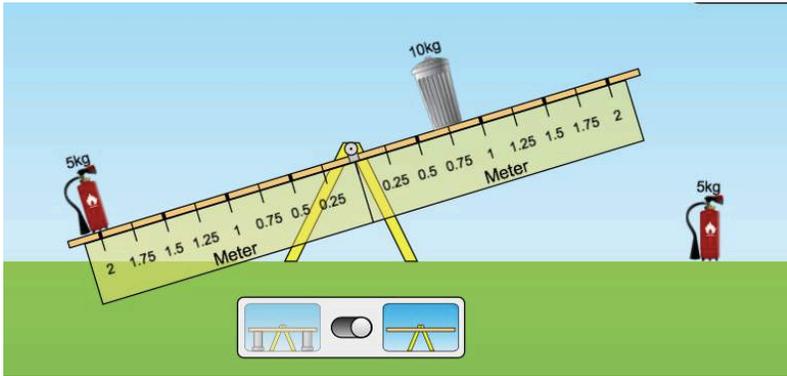












Spielplatz „Gigampfi“, eigene Erfahrung

Spiel „phet simulation“ (Animation)

Hebelgesetz

Drehmoment $M = F \cdot a$

$$\sum M = 0$$

IQ > 130 Arbeiten mit Hochbegabten

Einblick in den praktischen Alltag

BF Gossau

BF OFFH

Potenzial

Projekte

IQ 130 Eigenschaften

Niveau-, altersübergreifendes Arbeiten

Informatik

Vorurteile IQ > 130



Logik Informatik

Inhalte

Die erste Rechenmaschine wurde bereits 1642 von Pascal erfunden.

Wie funktioniert ein aber ein moderner Computer?
Wir spielen Quartett, bilden *Klassen* und wenden Logik an.

Was ist ein Programmablaufplan und wie verarbeitet der Computer Informationen?
Du übermittelst Daten im Morse- und Binärcode.
Du lernst Elemente der Blindensprache kennen und hilfst eine Programmiersprache zu entwickeln.
Du brauchst keine Computerkenntnisse zu haben.
Du wirst auch nicht mit Anwenderprogrammen arbeiten.

Es erwartet dich ein Informatikkurs ohne Computer.

Alter

4. – 6. Klasse

Zeit

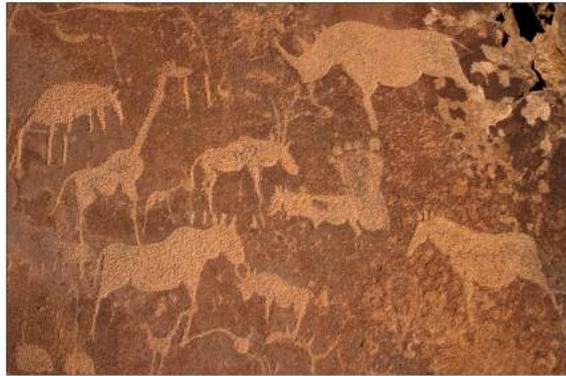
3. Quartal: 1. Feb. – 29. April 2016
Gruppe 1: Donnerstag 09.00 – 11.40 Uhr
Gruppe 2: Donnerstag 13.40 – 16.25 Uhr

Ort

Schulhaus Lindenberg

Lehrperson

Herr Kurt Ruess



Von Felszeichnungen bis zu den smileys



Carschenna Sils im Domleschg ca. 1500 bC

Die Keilschrift



Sumerische Keilschrift (Babylon)

1500 Piktogramme entwickelten sich zu einer
Silbenschrift von 600 Zeichen

A		Geier	G		Krugständer	M		Eule	S (harte e S)		Gefalteter Stoff
B		Bein	H		Hof	N		Wasser	T		Brotlaib
C (bsp. wie in ach)		Strick	I		Schilfblatt (1x)	O (oder u)		Kringel	U (oder o)		Kringel
D		Hand	J		Schilfblätter (2x)	P		Hocker	V		n. v.
E		n. v.	K		Korb	Qu		n. v.	W (oder u)		Wachtelkü- ken
F		Viper	L		Löwe	R		Mund	X, Y, Z		n. v.

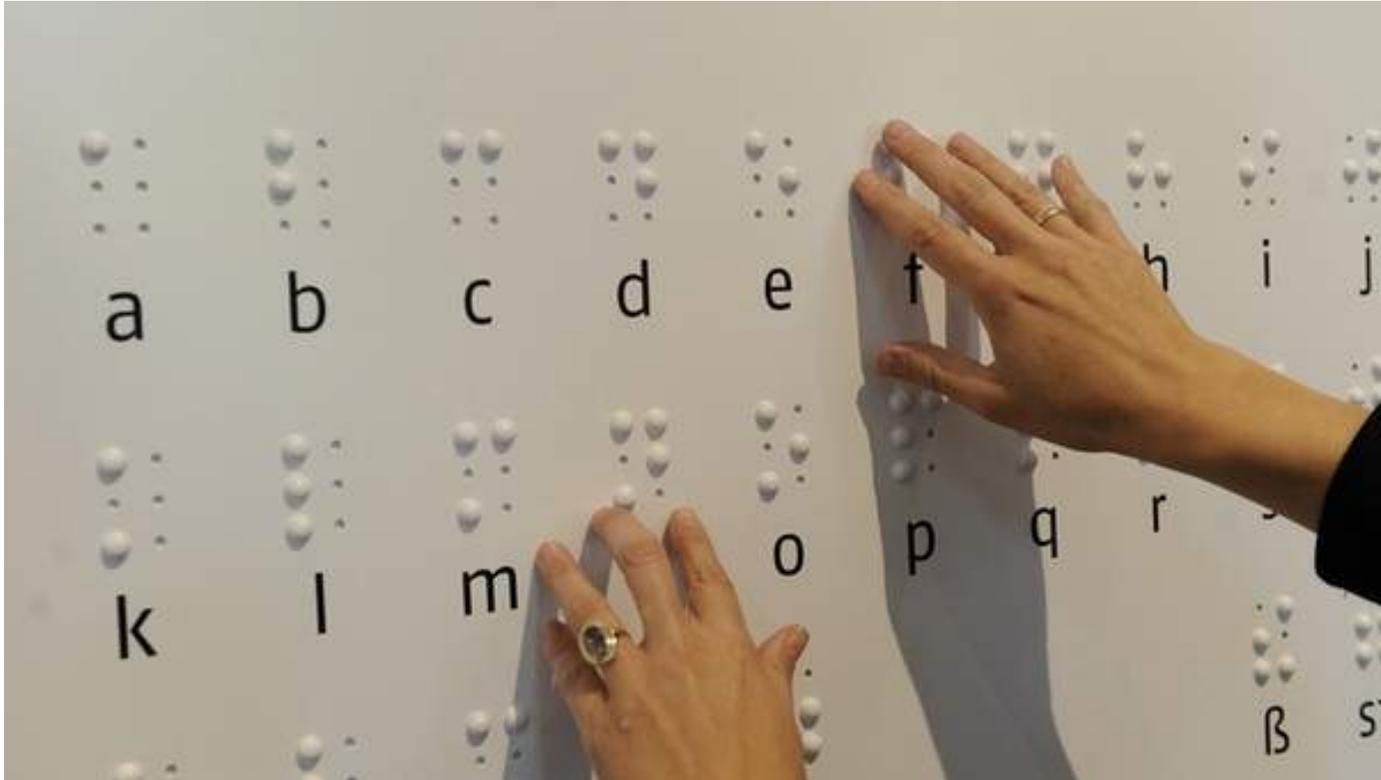
Hieroglyphen



Das Phoenizische Alphabet

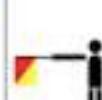
⋈	<i>alef</i>	⌈	<i>sajin</i>	⌒	<i>lamed</i>	⌒	<i>sade</i>
⌒	<i>bet</i>	⌒	<i>chet</i>	⌒	<i>mem</i>	⌒	<i>kof</i>
^	<i>gimel</i>	⊗	<i>tet</i>	⌒	<i>nun</i>	⌒	<i>resch</i>
⌒	<i>dalet</i>	⌒	<i>jod</i>	⌒	<i>samech</i>	⌒	<i>schin</i>
⌒	<i>he</i>	⌒	<i>kaf</i>	⌒	<i>ajin</i>	⌒	<i>taw</i>
⌒	<i>waw</i>			⌒	<i>pe</i>		

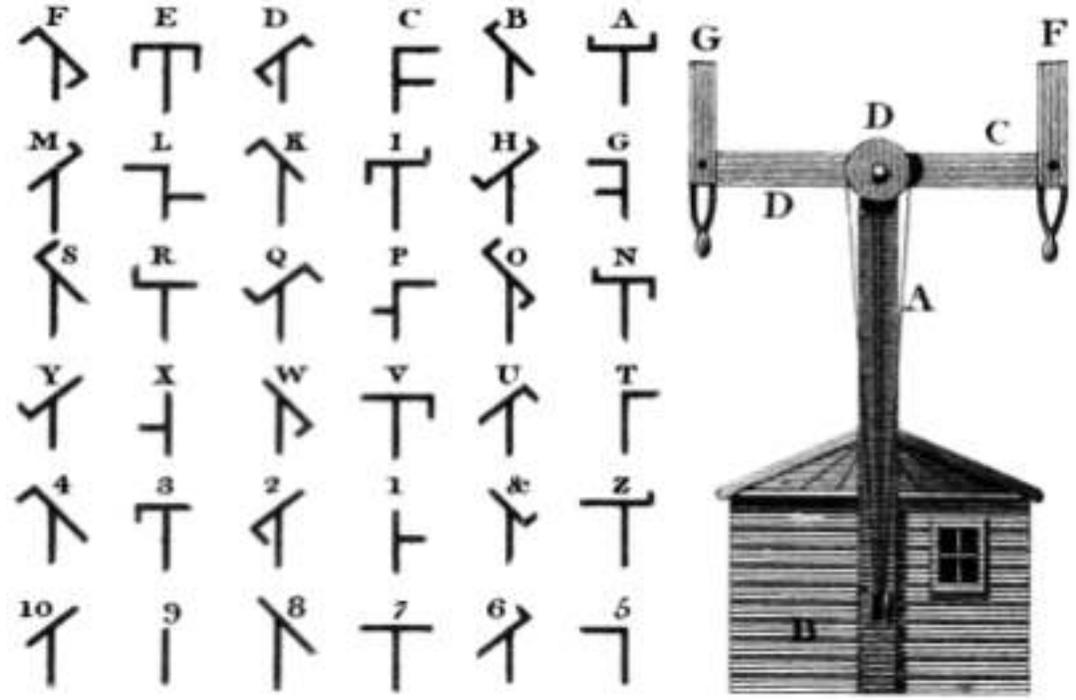
Grundlage für aramäische, hebräische und arabische Schrift



Louis Braille (1809 – 1852) entwickelte als blinder Mensch die Blindenschrift, die nach ihm auch Brailleschrift genannt wird.



 A - 1	 B - 2	 C - 3	 D - 4	 E - 5	 F - 6	 G - 7
 H - 8	 I - 9	 J - Letters to Follow	 K - 0	 L	 M	 N
 O	 P	 Q	 R	 S	 T	 U
 V	 W	 X	 Y	 Z		
 End of Word / Space	 Numerals to follow	 Cancel	 Error / Warning			









A ● -
B - ● ● ●
C - ● - ●
D - ● ●
E ●
F ● ● - ●
G - - ●
H ● ● ● ●
I ● ●

J ● - - -
K - ● -
L ● - ● ●
M - -
N - ●
O - - -
P ● - - ●
Q - - ● -
R ● - ●

S ● ● ●
T -
U ● ● -
V ● ● ● -
W ● - -
X - ● ● -
Y - ● - -
Z - - ● ●



Telegraphie 1835

Erste Datenübermittlung nach Amerika 1857

Samuel Morse

65	A
66	B
67	C
68	D
69	E
70	F
71	G
72	H
73	I
74	J
75	K
76	L
77	M
78	N

32	!	65	A	97	a	129	ü	161	í	193	⊥	225	β
34	"	66	B	98	b	130	é	162	ó	194	⊥	226	Ô
35	#	67	C	99	c	131	â	163	ú	195	⊥	227	Ò
36	\$	68	D	100	d	132	ä	164	ñ	196	-	228	ð
37	%	69	E	101	e	133	à	165	Ñ	197	+	229	Õ
38	&	70	F	102	f	134	å	166	ª	198	ð	230	μ
39	'	71	G	103	g	135	ç	167	º	199	Ã	231	þ
40	(72	H	104	h	136	ê	168	¿	200	⊥	232	þ
41)	73	I	105	i	137	ë	169	®	201	⊥	233	Ú
42	*	74	J	106	j	138	è	170	¬	202	⊥	234	Û
43	+	75	K	107	k	139	ï	171	½	203	⊥	235	Ü
44	,	76	L	108	l	140	î	172	¼	204	⊥	236	ý
45	-	77	M	109	m	141	ì	173	ì	205	=	237	Ý
46	.	78	N	110	n	142	Ä	174	<	206	⊥	238	¯
47	/	79	O	111	o	143	Å	175	>	207	x	239	´
48	0	80	P	112	p	144	É	176	⋮	208	ð	240	-
49	1	81	Q	113	q	145	æ	177	⋮	209	Ð	241	±
50	2	82	R	114	r	146	Æ	178	■	210	Ê	242	-
51	3	83	S	115	s	147	ô	179		211	Ë	243	‰
52	4	84	T	116	t	148	ö	180	†	212	È	244	‡
53	5	85	U	117	u	149	ò	181	Á	213	ì	245	§
54	6	86	V	118	v	150	û	182	À	214	í	246	+
55	7	87	W	119	w	151	ù	183	À	215	î	247	-
56	8	88	X	120	x	152	ÿ	184	©	216	ï	248	º
57	9	89	Y	121	y	153	ÿ	185	‡	217		249	ˆ
58	:	90	Z	122	z	154	Û	186		218		250	·
59	;	91	[123	{	155	ø	187	¶	219	■	251	±
60	<	92	\	124		156	£	188	¶	220	■	252	ª
61	=	93]	125	}	157	ø	189	¶	221	ì	253	²
62	>	94	^	126	~	158	×	190	¥	222	ì	254	■



PC IBM 1981



1. Geschichte der Kommunikation



2. Lego Roboter



3. scratch



4. micro:bit BBC





Robert Walser: Ein bewegter Geist spinnt eben ab und zu mal.