

Erfinderland Deutschland – Baukasten Forschung
Hinweise und Lösungen für Lehrende
Themenbereich: Informatik
Niveau A1
CLIL-Unterrichtsmaterialien – Vor dem Ausstellungsbesuch

Aufgabe 1:

Sozialform: Gruppenarbeit (3-4 Personen)

Dauer: 10 Minuten

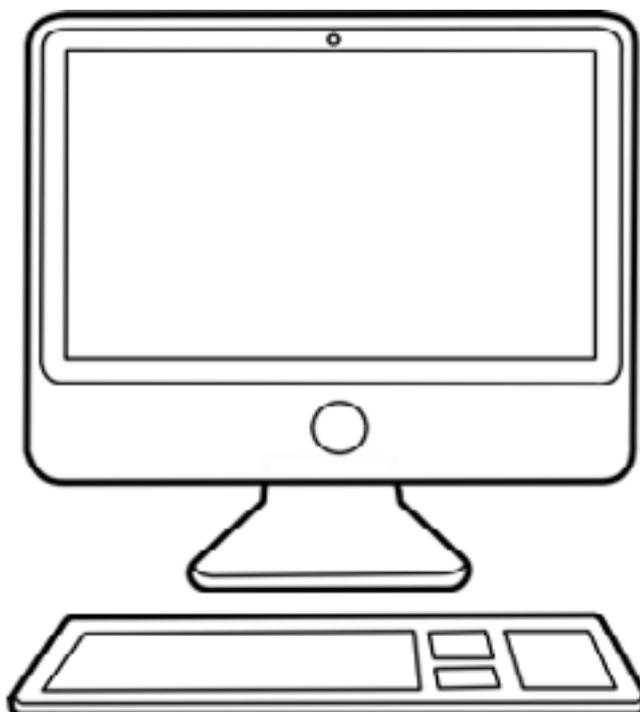
Aktivität: Bildbeschreibung

Ziel: Die Lernenden können ein Bild beschreiben.

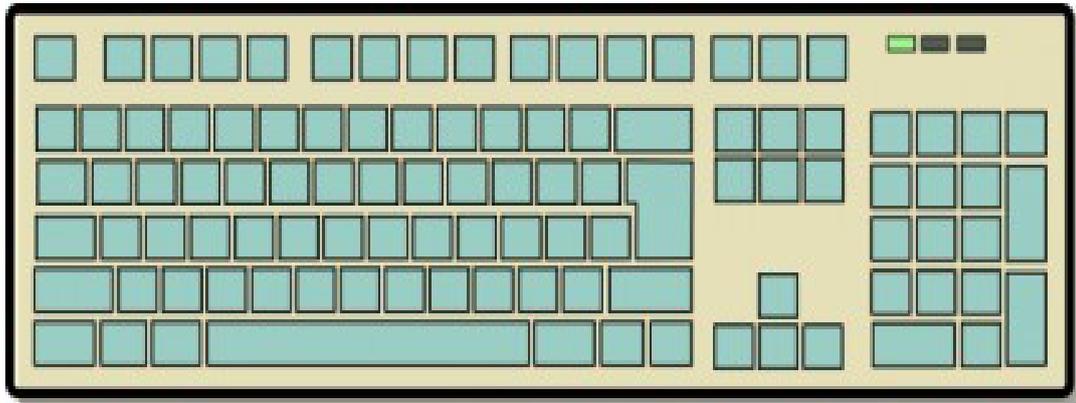
Gruppenbildung: Die Lernenden bekommen jeweils das Puzzlestück eines Bildes. Ihre Aufgabe ist es, diejenigen Personen zu finden, die die anderen Puzzlestücke des Bildes haben. Gemeinsam bilden sie eine Gruppe und beschreiben das Bild unter Berücksichtigung der Formulierungshilfen.

Beispiel für Lösungsvorschlag: Auf dem Bild ist ein Bildschirm. Den Bildschirm nennt man auch Monitor. Mit dem Monitor kann man alle Texte und Bilder sehen.

Vorlagen für das Bildpuzzle: der Bildschirm/Monitor, die Tastatur/das Keyboard, die Maus, das Computergehäuse/das Motherboard/der Rechner.



© <http://www.clipartbest.com/clipart-di8oLRpdT>



© <http://de.gofreedownload.net/free-vector/vector-clip-art/computer-keyboard-clip-art-126734/#.Vk1q53YrLIU>



© <http://de.gofreedownload.net/free-vector/vector-clip-art/tango-input-mouse-132143/#.Vk1ry3YrLIU>



© <http://www.clker.com/clipartcpu-3.html>

Aufgabe 2 a:

Sozialform: Einzelarbeit

Dauer: 10 Minuten

Aktivität: Lückentext ergänzen

Ziel: Die Lernenden können die Funktion und die Bestandteile eines Computers beschreiben.

Lösungsschlüssel:

Das Wort „Computer“ stammt aus dem englischen Wort „to compute“ und bedeutet „berechnen“. Der Computer hat viele Bestandteile. Mit der Tastatur kannst du einen Text eingeben. Du kannst diesen Text auf dem Bildschirm sehen. Den Bildschirm nennt man auch Monitor. Mit der Maus kannst du auf dem Text klicken. Du kannst die Bilder auf dem Scanner scannen lassen. Du kannst deinen Text auf einer Festplatte speichern. Wenn du diesen Text mitnehmen willst, kannst du ihn dann auf einem USB-Stick speichern. Wenn du den Text auf Papier brauchst, kannst du ihn mit dem Drucker ausdrucken. Wenn du nach der Schule müde bist, kannst du zum Entspannen Musik auf einer CD hören. Aber vergiss dabei nicht deine Lautsprecher leise zu stellen!

Aufgabe 2 c:

Sozialform: Gruppenarbeit

Dauer: 10–15 Minuten

Aktivität: Sortieren und Klassifizieren

Ziel: Die Lernenden können die entsprechenden Wörter einem Oberbegriff zuordnen.

Zuerst lernen sie anhand einer Lern-App verschiedene Bestandteile eines Computers kennen und ordnen diese in die Tabelle ein.

Eingabegeräte	Ausgabegeräte	Speichermedien
die Maus die Tastatur der Scanner	der Drucker der Bildschirm der Lautsprecher	die CD die Festplatte

Aufgabe 3 a:

Sozialform: Gruppenarbeit

Dauer: 7–10 Minuten

Aktivität: Seh-Hör-Verstehen

Ziel: Die Lernenden können das Eva-Prinzip erklären.

Lösungsschlüssel:

E= Eingabe der Information, V= Verarbeitung der Information, A= Ausgabe der Information.

Aufgabe 3 b:

Sozialform: Partner- /Gruppenarbeit

Dauer: 10-15 Minuten

Aktivität: Beschreibung

Ziel: Die Lernenden können Beispiele des EVA-Prinzips aus ihrem Alltag beschreiben.

Beispiele für das EVA-Prinzip aus dem Alltag: Waschmaschine, Fahrkartenautomat, Handy, Spülmaschine, Radio, einen Kuchen backen etc.