

Erfinderland Deutschland – Baukasten Forschung
Hinweise und Lösungen für Lehrende
Themenbereich: Informatik
Niveau A2
CLIL-Unterrichtsmaterialien – Vor dem Ausstellungsbesuch

Aufgabe 1 a:

Sozialform: Plenum

Dauer: 10 Minuten

Aktivität: Wörter pflücken

Ziel: Die Lernenden können die in der Tabelle angegebenen Wörter im Lied identifizieren.

Hinweis:

Die Lernenden stellen sich in zwei Reihen auf. Sie hören das Lied und sobald sie ein Wort aus dem Lied an der Tafel/Pinnwand finden, pflücken sie es heraus. Diese Übung wird solange fortgesetzt bis alle Wörter gepflückt wurden.

Aufgabe 1 b:

Sozialform: Gruppenarbeit

Dauer: 10 Minuten

Aktivität: Hör-Seh-Verstehen

Ziel: Die Lernenden können die aus einer Garagenfirma hervorgegangenen IT Firmen benennen.

Lösungsschlüssel:

- Wo hat diese Person studiert?

Ludmilla	Kai	Elisabeth	Patrick
an der TU Dresden	Medieninformatik in Wedel	an der Fachhochschule Lübeck: Informationstechnik und Gestaltung	Medieninformatik in Hamburg

- IT-Firmen
Apple, Microsoft, Sun, Adobe

Aufgabe 1 c:

Sozialform: Gruppenarbeit

Dauer: 10-15 Minuten

Aktivität: Hör-Seh-Verstehen

Ziel: Die Lernenden können die Tätigkeiten eines Informatikers/einer Informatikerin beschreiben.

Anhand der Bilder mit den Tätigkeitsbeschreibungen, die die Lernenden auf der Seite der Bundesagentur für Arbeit sehen können, formulieren sie Sätze zum Tätigkeitsspektrum eines Informatikers/einer Informatikerin.

Lösungsschlüssel:

1. Im Büro Lösungen für die Praxis entwickeln. (Beispiel)
Ein/e Informatiker/in entwickelt im Büro Lösungen für die Praxis.
2. Mitarbeiter anleiten
Ein/e Informatiker/in leitet Mitarbeiter an.
3. Im Besprechungsraum Arbeitsabläufe planen
Ein/e Informatiker/in plant im Besprechungsraum Arbeitsabläufe.
4. Probleme bei Datenbanken analysieren
Ein/e Informatiker/in analysiert Probleme bei Datenbanken.
5. Konzepte für komplexe Systeme entwerfen
Ein/e Informatiker/in entwirft Konzepte für komplexe Systeme.
6. Hardware testen und anpassen
Ein/e Informatiker/in testet und passt Hardware an.
7. Kommunikationsanwendungen entwickeln
Ein/e Informatiker/in entwickelt Kommunikationsanwendungen.
8. Fehlerdiagnose an Rechenanlagen durchführen
Ein/e Informatiker/in führt Fehlerdiagnosen an Rechenanlagen durch.
9. Testergebnisse dokumentieren und auswerten
Ein/e Informatiker/in dokumentiert und wertet Testergebnisse aus.
10. Im Umgang mit Datenverarbeitungs-Systemen schulen
Ein/e Informatiker/in schult im Umgang mit Datenverarbeitungssystemen.

Aufgabe 2 a:

Sozialform: Gruppenarbeit

Dauer: 10 Minuten

Aktivität: Porträt erstellen

Ziel: Die Lernenden können auf einer Webseite Informationen zu einer Person einholen und ein Porträt erstellen.

Die Lernenden suchen auf der Seite der Ausstellung „Erfinderland Deutschland“ zum Themenbereich Informatik Informationen zu Konrad Zuse, die sie für die Erstellung des Porträts benötigen.

Aufgabe 2 b:

Sozialform: Einzelarbeit

Dauer: 10 Minuten

Aktivität: einen Brief schreiben

Ziel: Die Lernenden können einen formellen Brief schreiben.

Die Lernenden schreiben mit den vorgegebenen Formulierungshilfen einen Brief an Konrad Zuse. Sie berichten ihm, wie ein heutiger Computer aussieht, was man damit machen kann, welche neuen Geräte es gibt und welche Rolle das Internet im heutigen Alltag spielt.