

Erfinderland Deutschland – Baukasten Forschung

Themenbereich: Informatik

Niveau A1

CLIL-Unterrichtsmaterialien – Vor dem Ausstellungsbesuch

Aufgabe 1: Der Computer

- a. Bildpuzzle – Gehe durch den Klassenraum und finde die Person, die den anderen Teil des Bildpuzzles hat.
- b. Was seht ihr auf dem Bild? Beschreibt dieses Bild.

Formulierungshilfen:

- Auf dem Bild ist ...
- Auf dem Bild gibt es ...
- Auf dem Bild sieht man ...
- ... nennt man auch ...
- Ein anderes Wort für ... ist ...
- Damit kann man tippen/schreiben/
Daten speichern.

Aufgabe 2: Bestandteile eines Computers

- a. Ergänze die Lücken im Text mit Hilfe der Wörter aus dem Kasten.

f Tastatur m Drucker f Festplatte f Maus m Lautsprecher
m Bildschirm m Scanner f CD m USB-Stick m Computer m Monitor

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

Aufgabe 2 b: Eingabegeräte – Ausgabegeräte – Speichermedien

- Klickt auf [diese App](#) und lernt welche Eingabegeräte, Ausgabegeräte und Speichermedien ein Computer hat.

Aufgabe 2 c:

- Unterstreiche im Text der Aufgabe 2 a die Eingabegeräte, Ausgabegeräte und Speichermedien. Trage die Wörter in die Tabelle ein.

Eingabegeräte	Ausgabegeräte	Speichermedien

Aufgabe 3: Das EVA-Prinzip

- a. Seht euch [den Film](#) an und ergänzt die Lücken.

E: _____

V: _____

A: _____

Aufgabe 3 b. Das EVA-Prinzip im Alltag

Beispiel: Du willst eine Cola am Getränkeautomaten kaufen.

- Du wirfst eine Münze in den Automaten und gibst eine Nummer ein. (Eingabe)
- Der Automat verarbeitet diese Information. (Verarbeitung)
- Danach nimmst du die Cola aus dem Ausgabefach heraus. (Ausgabe)

Beschreibt zwei Beispiele aus eurem Alltag.

Beispiel 1: _____

Beispiel 2: _____
