

## **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: \_\_\_\_\_

---

---

---