



# Informatik

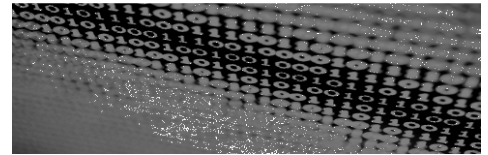
Informationen für Lehrpersonen

## 3a Computermemory

<b>Arbeitsauftrag</b>	<p>Die SuS studieren die Präsentation «Informationssysteme» oder diese wird im Plenum besprochen und erklärt.</p> <p>Anschliessend spielen die SuS in Gruppen das Memory zu den Bestandteilen eines Computers.</p> <p>Zusätzlich können weitere Memorykarten zu Begriffen und Definitionen rund um den Computer und dessen Soft- und Hardware-Komponenten durch die SuS ergänzt werden (z. B. zu spezifischen Programmen, welche in der Schule genutzt werden).</p>
<b>Ziel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS kennen die Bestandteile eines Computers und können diese benennen (Hardware, Software, Betriebssystem, Programme).</li> <li>• Die SuS wissen, was die Funktionen der einzelnen Bestandteile sind.</li> </ul>
<b>Lehrplanbezug</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Schülerinnen und Schüler können verstehen Aufbau und Funktionsweise von informationsverarbeitenden Systemen und können Konzepte der sicheren Datenverarbeitung anwenden. (MI.2.3)</li> <li>• Die Schülerinnen und Schüler kennen die wesentlichen Eingabe-, Verarbeitungs- und Ausgabeelemente von Informatiksystemen und können diese mit den entsprechenden Funktionen von Lebewesen vergleichen (Sensor, Prozessor, Aktor und Speicher). (MI.2.3I)</li> </ul>
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation «Informationssysteme»</li> <li>• Computer-Memory, 1 Set pro Gruppe</li> </ul>
<b>Sozialform</b>	EA / Plenum, PA /GA
<b>Zeit</b>	45`

# Informatik

Arbeitsmaterial



2/6

## Computer-Memory

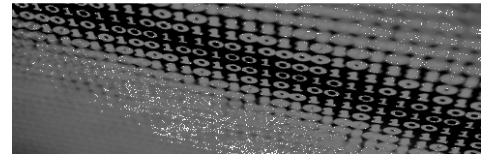


Nachdem du die Präsentation «Informatiksysteme» genau studiert hast, sollte das vorliegende Memory kein Problem darstellen.  
Wer findet schneller alle zusammengehörigen Karten?

<p>Ausgabegeräte</p>	<p>Hier werden Informationen aus dem Computer an den Benutzer übermittelt. Ein Beispiel dafür ist der Monitor.</p>
<p>Eingabegeräte</p>	<p>Diese braucht man, um dem Computer Informationen und Daten zukommen zu lassen. Ein Beispiel dafür ist die Maus.</p>
<p>Maus</p>	
<p>Monitor</p>	

# Informatik

Arbeitsmaterial

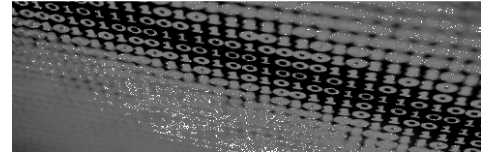


3/6

<p>Drucker</p>	
<p>Scanner</p>	
<p>Anwendungssoftware</p>	<p>Die einzelnen Programme, zum Beispiel zum Verfassen einer E-Mail, zum Schreiben eines Textes oder auch zum Spielen eines Videospiele.</p>
<p>Betriebssystem</p>	<p>Die Vermittlerin zwischen den Benutzern, der Hardware und der Software. Sorgt für einen reibungslosen Betrieb des Computers.</p>
<p>Hardware</p>	<p>Alles, was zum PC gehört und berührt werden kann. Dazu gehört zum Beispiel der Monitor oder die Tastatur.</p>

# Informatik

Arbeitsmaterial

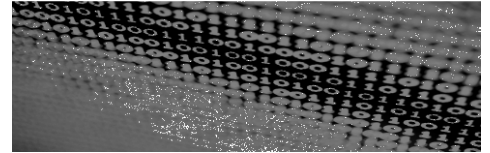


4/6

<p>Software</p>	<p>Gehört auch zum Computer, kann aber nicht berührt werden. Daten und Programme gehören dazu.</p>
<p>Tastatur</p>	
<p>Mainboard / Motherboard</p>	<p>Das Herzstück des Computers. Hier werden alle weiteren Teile befestigt und angeschlossen.</p>
<p>Prozessor</p>	<p>Das Gehirn. Er führt alle Berechnungen durch. Je besser die Rechenleistung, desto leistungsfähiger ist der Computer.</p>
<p>Arbeitsspeicher</p>	<p>Das Kurzzeit-Gedächtnis. Hier werden Dokumente und Dateien, die gerade geöffnet sind, abgespeichert.</p>

# Informatik

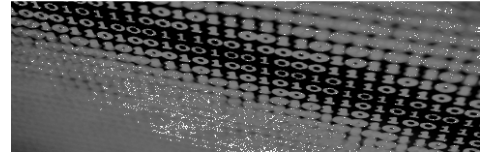
Arbeitsmaterial



<p style="text-align: center;">Grafikkarte</p>	<p>Sie sorgt dafür, dass auf dem Monitor etwas zu sehen ist.</p>
<p style="text-align: center;">Festplatte</p>	<p>Das Langzeit-Gedächtnis Damit auch nach dem Ausschalten des Computers deine Daten noch verfügbar sind, wird alles darauf abgespeichert.</p>
<p style="text-align: center;">Lüfter</p>	<p>Rechnen bereit nicht nur dir, sondern auch dem Computer einen heissen Kopf. Damit er nicht überhitzt, wird ihm durch den Lüfter kalte Luft zugeführt.</p>
<p style="text-align: center;">.....</p>	
<p style="text-align: center;">.....</p>	

# Informatik

Arbeitsmaterial



.....	
.....	
.....	
.....	