

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: 30 Logikrätsel Informatik

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

	<u>Seite</u>
Vorwort	4
1 Hardware Geräte	5
2 Computer-Arten	6
3 Komponenten eines Computers	7
4 EVA-Prinzip	8
5 Bekannte IT-Unternehmen	9
6 Bekannte Software-Anbieter	10
7 Persönlichkeiten im Bereich Computer und Informatik I	11
8 Persönlichkeiten im Bereich Computer und Informatik II	12
9 Persönlichkeiten im Bereich Computer und Informatik III	13
10 Office Programme	14
11 Soziale Netzwerke	15
12 Datentypen	16
13 Datei-Endungen	17
14 Kodierungen	18
15 Bits and Byte	19
16 Speichermedien	20
17 Netzwerke	21
18 Betriebssysteme	22
19 Variablen	23
20 Variablen – Kontrollanweisungen	24
21 Variablen – Schleifen	25
22 Programmiersprachen Teil I	26
23 Programmiersprachen Teil II	27
24 Programmiersprachen Teil III	28
25 Programmiersprachen: Python	29
26 Programmiersprachen: HTML	30
27 Programmiersprachen: C++	31
28 Programmiersprachen: Scratch I	32
29 Programmiersprachen: Scratch II	33
30 Programmiersprachen: Scratch III	34
31 Lösungen	35 - 40




Vorwort

Liebe Rätselfreunde,

Logikrätsel werden im Allgemeinen von Schülerinnen und Schülern besonders geliebt und mit viel Begeisterung bearbeitet. Dabei verbinden Logikrätsel den Spaß beim Rätseln und Knobeln mit dem Effekt, dass die geistige Fitness und Denkfähigkeit trainiert werden. Denn um diese Art von Rätseln zu lösen, muss logisch kombiniert werden und die Zusammenhänge der einzelnen Fragen erkannt werden. Das logische Denken ermöglicht es, Zusammenhänge zu verstehen und auf die aktuelle Situation zu übertragen. Das Lösen von Logikrätseln trainiert exakt diese Fähigkeiten, welche sich auch positiv auf andere Fächer auswirken.

Mit den vorliegenden Logikrätseln wird zusätzlich zum Rätselspaß Wissen rund um das Thema Informatik vermittelt. Die Schülerinnen und Schüler befassen sich wie nebenbei mit bereits erworbenen oder neuen Inhalten, während sie die einzelnen Rätselaufgaben lösen. Dabei eignen sich die Aufgaben sowohl für den Einsatz im Informatik-Unterricht, um einzelne Themengebiete zu ergänzen als auch als Zusatzaufgabe für schnelle Schüler. Auch in Vertretungsstunden kann das Material ideal eingesetzt werden.

Damit die Auswahl leichter fällt, sind die einzelnen Rätsel nach Schwierigkeitsstufen gekennzeichnet:

-  1 Kohl-Bäumchen = **leicht**
-  2 Kohl-Bäumchen = **mittel**
-  3 Kohl-Bäumchen = **schwer**

Die markierten Kästchen beinhalten die Information für die gesuchte Lösung, die entweder das letzte freie Feld des Logikrätsels füllt oder alternativ eine Antwort liefert, welche sich aus den bereits gegebenen Frage-Antwort Kombinationen ableiten lässt.

Die Rätsel im vorliegenden Heft sind nach den Themengebieten wie etwa Persönlichkeiten aus dem Bereich Computer und Informatik oder den Bereich Programmiersprachen aufgeteilt. Auch weitere Themengebiete wie Netzwerke, Komponenten eines Computers oder Betriebssysteme werden in diesem Rätselheft abgedeckt.

Wir wünschen viel Freude und Spaß beim Lösen der Rätsel und beim Eintauchen in die Welt der Informatik! Das Team des Kohl-Verlags und

Melanie Schnurr

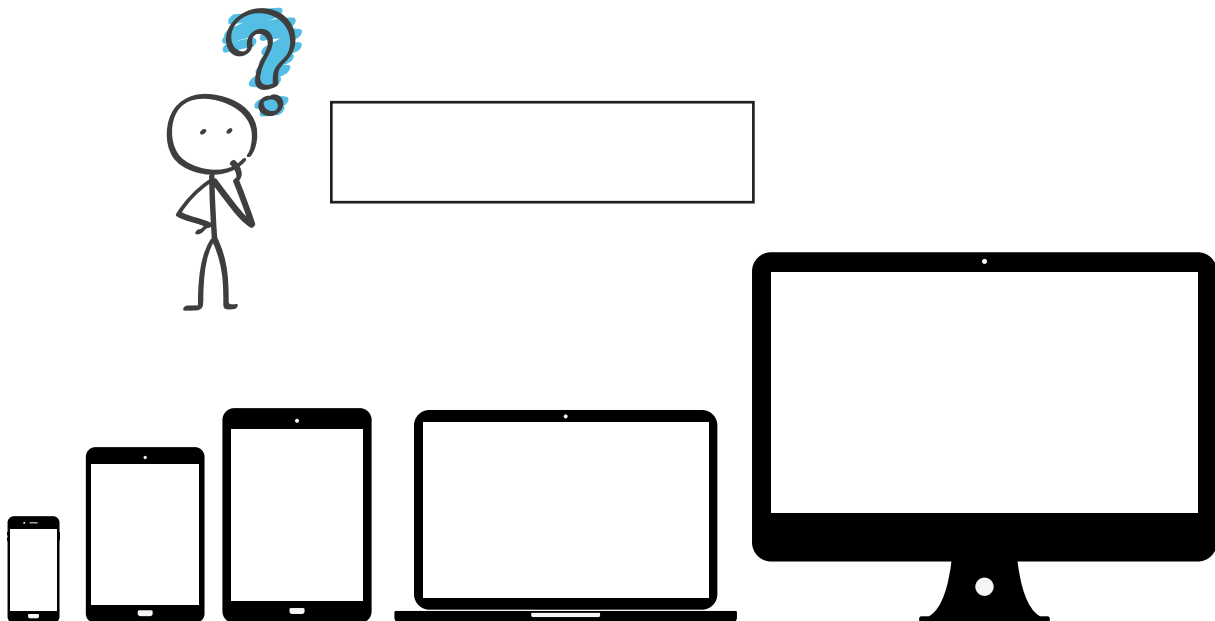
1 Hardware Geräte



	Gerät 1	Gerät 2	Gerät 3	Gerät 4
Bezeichnung				
Tragbar?				
Auf dem Markt seit				
Touch-screen?				

1. Alle Geräte sind tragbar bis auf den **Computer** in Spalte 1.
2. Das erste kommerziell erfolgreiche **Notebook** kam **1986** auf den Markt und stammte von IBM.
3. Das Tablet in Spalte 3 befindet sich rechts neben dem **Notebook**.
4. **Tablets** und **Smartphones** sind **mit** einem **Touchscreen** versehen, auch einige **Notebooks** sind touchscreen-fähig, während die meisten **PCs/Computer** nicht mit einer entsprechenden Funktion ausgestattet sind.
5. Das 1. **Smartphone** mit Touch-Display war ein **1992** erschienenes Modell von IBM, wohingegen es erste Tablets, wie beispielsweise das GRID Pat, bereits seit **1989** gab.
6. Der Z3, den Konrad Zuse **1941** entwickelte, gilt als erster funktionsfähiger **Computer** der Welt.

Welches Gerät kam 1992 auf den Markt?



2 Computer-Arten

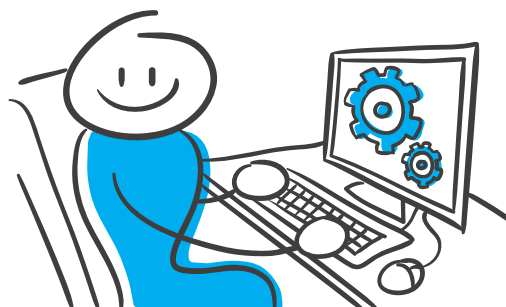


	Computer 1	Computer 2	Computer 3	Computer 4
Bezeichnung				
Merkmal				
Einsatzgebiet				

1. Der Computer in der ersten Spalte ist in der Regel für den **privaten Gebrauch** oder das **Office/Büro** geeignet.
2. Der Rechner in der letzten Spalte ist dagegen hauptsächlich in der **Industrie und in großen Rechenzentren** zu finden.
3. Das Merkmal von **Thin Clients** ist es, dass es sich um **relativ einfache Computergeräte** handelt.
4. Der **Großrechner** wird vor allem in **Banken, Versicherungen, öffentlichen Verwaltungen** eingesetzt und ist der linke Nachbar des **Supercomputers**.
5. Der **Supercomputer** zeichnet sich durch eine **sehr hohe Rechenleistung** aus.
6. Der **Thin Client** ist der rechte Nachbar des **Personal Computers** und steht in der 2. Tabellenspalte.
7. Die **relativ einfachen Computergeräte** werden häufig in der **Industrie als Benutzerschnittstelle** zu Servern eingesetzt.
8. Das Merkmal des **Personal Computer** ist es, dass er als **Mehrzweck-Computer im Alltag** eingesetzt werden kann.

Welcher Rechner zeichnet sich durch eine **hohe Zuverlässigkeit** und hohe Ein-Ausgabe-Leistung aus und wird hauptsächlich in Banken, Versicherungen oder beispielweise öffentlichen Verwaltungen eingesetzt?





Logikrätsel INFORMATIK

Pfiffige Logicals zum Training des logischen Denkens

1. Digitalauflage 2023

© Kohl-Verlag, Kerpen 2023
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Melanie Schnurr
Coverbild: © abbiesartshop - AdobeStock.com & Jeanette Dietl, madal3na - fotolia.com
Redaktion: Kohl-Verlag
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P12 940

ISBN: 978-3-98841-422-9

Bildquelle © Adobe.Stock.com

S.2: Africa Studio; S. 5: strichfiguren, Daniel Berkmann; S. 6: Sathaporn, strichfiguren; S. 7: MarkRademaker, defmorph_defmorph; S. 8: Daniel Berkmann, Miceking, alwan; S. 9: strichfiguren, sssheina; S. 10: Ehtisham, Muhammad; S. 11: さんいんち, mayucolor; S. 12: Demarck, Cake78 (3D & photo); S. 13: Lizstudio, fotohansel; S. 14: HeGraDe, Nur Maulidiah; S. 15: strichfiguren, Showcaze; S. 16: Ann Lukashenko, atScene; S. 17: alekseyvanin, kaif; S. 18: Faried, sester1848, happyvector071; S. 19: KR Studio, Thuy Nguyen; S. 20: Ehtisham, avaicon; S. 21: CarryLove, snyGGG; S. 22: strichfiguren, Neo; S. 23: Misliafitri, domoskanonos; S. 24: Tsunami Designer, Icon Home; S. 25: Gwens graphic studio, iconixar; S. 26: strichfiguren, Playzen Design; S. 27: alina_polina, martialred; S. 28: alina_polina, Muhammad Usman; S. 29: Production Perig, Helen; S. 30: Production Perig, Chief Design; S. 31: Robert Biedermann, Muhammad Usman; S. 32: CarryLove; S. 33: nataliasheinkin; S. 34: alina_polina

Bildquelle © clipart.com: S. 32; S. 34;

© Kohl-Verlag, Kerpen 2023. Alle Rechte vorbehalten.

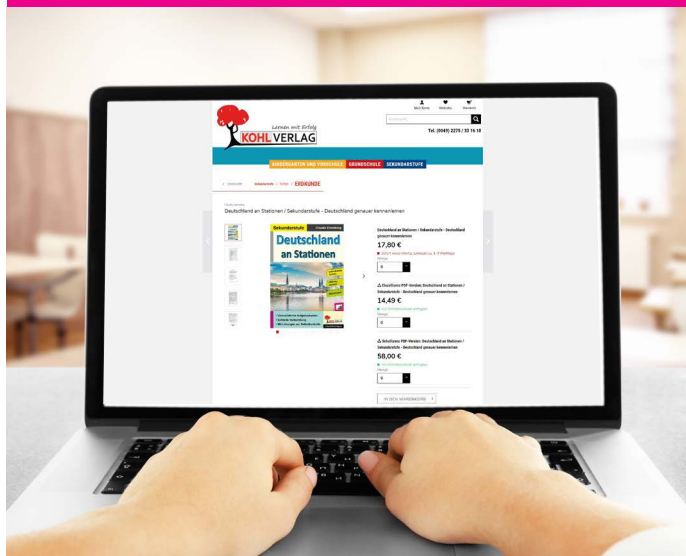
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2023

Unsere Lizenzmodelle



Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulservers der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter www.kohlverlag.de erhältlich.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: 30 Logikrätsel Informatik

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

