

# Steckbrief: Internetversther

Vieles in unserem Alltag wäre ohne das Internet gar nicht denkbar. Das wissen schon die Kinder in der Grundschule, aber wie das virtuelle Netz technisch funktioniert, ist nur den wenigsten bekannt. Dieses Modul erklärt altersgerecht die Funktionsweise des Internets anhand von Pappmodellen und einem Rollenspiel.

Im Rahmen des Rollenspiels übernehmen die Schülerinnen und Schüler selbst die Rolle etwa des Routers, Providers oder des Domain Name System (DNS). Auf diese Weise setzen sie sich aktiv mit den wesentlichen Begriffen auseinander und erfahren, wie Daten von Computern übertragen werden.

<b>Lernfeld/Cluster:</b>	Kommunikation erkunden	
<b>Zielgruppe/Klassenstufe:</b>	<b>X</b>	4. bis 5. Klasse
	<b>X</b>	6. bis 7. Klasse
	<b>X</b>	8. bis 10. Klasse
		11. bis 12. Klasse
<b>Geschätzter Zeitaufwand:</b>	2 Stunden	
<b>Lernziele:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufbau und Funktion von Informations- und Kommunikationssystemen verstehen</li> <li>• den Weg einer Internetverbindung kennenlernen</li> <li>• verstehen, wie Daten von Computern übertragen werden</li> <li>• Hardware, die für den Internetzugang nötig ist, kennenlernen</li> </ul>	
<b>Vorkenntnisse der Schülerinnen und Schüler:</b>	Erforderlich: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagramme und Tabellen lesen und verstehen</li> </ul>	
<b>Vorkenntnisse der/des Lehrenden:</b>	Erforderlich: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verständnis der Funktionsweise des Internets (ggf. Modul im Vorfeld intensiv durcharbeiten)</li> </ul>	
<b>Vorkenntnisse der Unternehmensvertreterin/des Unternehmensvertreters:</b>	Erforderlich: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verständnis der Funktionsweise des Internets (ggf. Modul im Vorfeld intensiv durcharbeiten)</li> </ul>	
<b>Sonstige Voraussetzungen:</b>	Empfohlen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• zusätzlicher Raum für die Umsetzung, etwa eine Aula oder Sporthalle oder ein weiterer Klassenraum</li> </ul>	