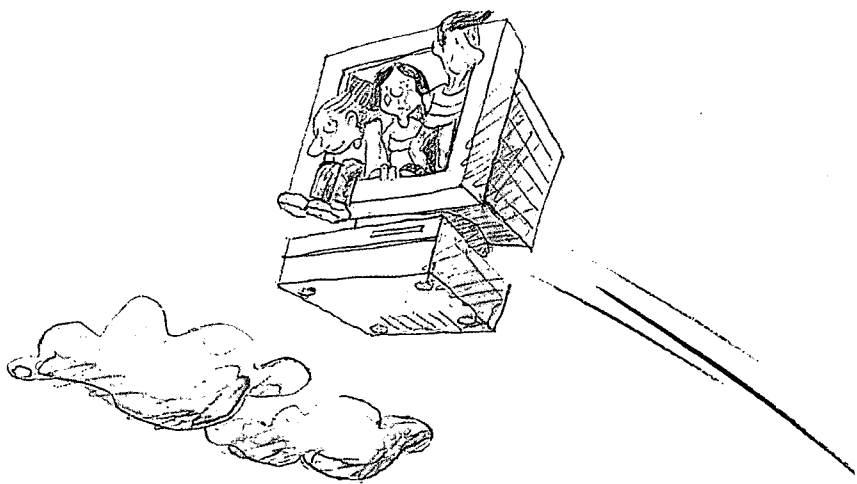
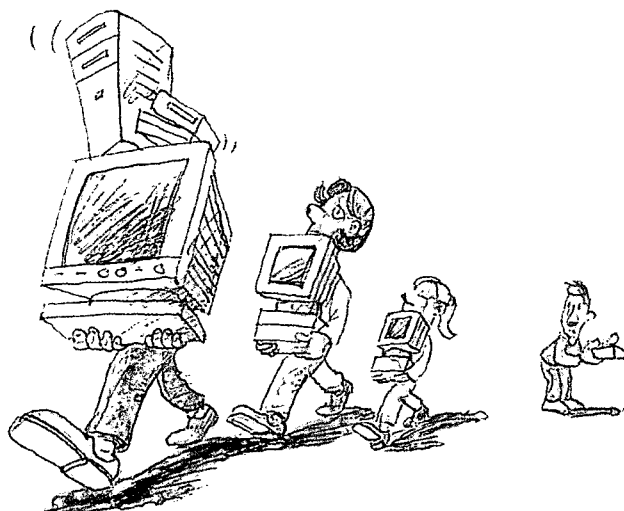


Peter Bucher
Walter Scheuble



Input

Informatik und Gesellschaft



Interkantonale Lehrmittelzentrale
Lehrmittelverlag des Kantons Zürich



In Zusammenarbeit mit dem
Berner Lehrmittel- und Medienverlag



- 8 «Worauf lasse ich mich ein?»
- 8 «Ich will Bescheid wissen und die Hintergründe kennen.»
- 9 «Ich will mein theoretisches Wissen praktisch erproben.»
- 10 «Und was gibts ausserdem darüber zu erfahren?»
- 10 «Nur selbst denken macht schlau!»
- 11 «Der Input besteht nicht nur aus Texten und Bildern.»
- 11 «Ich schlage einen bestimmten Begriff nach.»

- 14 Computergames
- 19 Knöpfchen oder Köpfchen
- 22 Droge oder Chance?
- 24 Traum oder Wirklichkeit?
- 26 Aufträge

Spielen gehört zum Leben. Spielen macht Spass und motiviert, kann aber auch frustrierend sein. Im Spiel erfahre ich viel über mich und andere. Spiele sind Modelle realer oder künstlicher Welten mit eigenen Regeln. Computerspiele sind ein Teil der Welt der Spiele.

- 30 Ich glaube nur, was ich sehe
- 36 Die digitale Trickkiste
- 40 Digitales Springtraining einer Kuh
- 42 Kunst aus dem Computer
- 44 Aufträge

Mit dem Computer können Bilder, Filme und Töne praktisch beliebig verändert und künstlich erzeugt werden. Es wird immer schwieriger zu entscheiden, ob das, was wir sehen und hören, der Realität entspricht und wahr ist.

- 48 Lernen fürs Leben – Leben fürs Lernen
- 54 Der Computer – dein Lernpartner?
- 56 Lerne aktiv!
- 58 Roboterträume – Albträume
- 60 Aufträge

Für das Leben, nicht für die Schule lernen wir. Es genügt nicht, sich Wissen und Fertigkeiten auf Vorrat anzueignen, denn die ständigen Veränderungen erfordern lebenslanges Lernen. Der Schlüssel dazu sind bestimmte Fähigkeiten, die es zu erwerben gilt.

- 64 Informationen über Informationen
- 68 Wer? Wie? Was? Wann? Wo?
- 72 Das Netz der Netze
- 74 Wer sucht, der findet
- 76 Aufträge

Noch nie hatte die Menschheit Zugang zu so vielen Informationen wie heute. Doch je grösser die Datenfülle, desto schwieriger ist es, die Information zu beschaffen, welche benötigt wird. Längst nicht alle Informationen sind zuverlässig und brauchbar. Nur geeignete Strategien für die Informationssuche und -auswahl führen zum gewünschten Ziel.

- 80 Ein Chip kommt selten allein
- 86 Das intelligente Haus
- 88 Gerätesteckbrief
- 90 Weiss, weisser, am weissesten
- 94 Aufträge

Wir leben in einer technisierten Welt. Der Umgang mit elektronischen Geräten und Automaten ist für uns so selbstverständlich geworden, dass wir ihren Einfluss auf unsere Lebensweise kaum mehr wahrnehmen. Dies ist nicht überall auf der Erde so. Menschen, die ohne diese Technik leben, brauchen andere Fertigkeiten, um sich in ihrer Welt zurechtzufinden.

- 98 Vom Sender zum Empfänger
- 104 Hallo Welt!
- 108 Kommunikationsmodell
- 110 Netikette
- 112 Aufträge

Sich verständigen heisst Botschaften austauschen. Um Botschaften zu transportieren, bedienen wir uns verschiedener Mittel. Nicht immer kommen die Botschaften so beim Empfänger an, wie es vom Absender beabsichtigt war.

- 116 Computer mit Familienanschluss
- 122 Einen Computer anschaffen?
- 124 Megagiga
- 126 Computerhumor
- 128 Aufträge

Informationstechnologien haben Auswirkungen auf das Familienleben, egal ob im Haushalt ein Computer vorhanden ist oder nicht. Im Computermarkt spielt die Werbung für private Computer eine wichtige Rolle.

- 132 Veränderungen der Arbeitswelt
- 136 Berufsbilder
- 140 Telearbeit
- 142 Roboter sind auch nur Menschen
- 146 Aufträge

Als Folge der technischen Entwicklung verändert sich die Arbeitswelt dauernd. Neue Qualifikationen werden gefordert, herkömmliche sind nicht mehr gefragt. Alte Berufe verschwinden, neue entstehen. Dies verlangt von allen Beteiligten Flexibilität und den Willen zu lebenslangem Lernen.

- 150 Meine Daten, deine Daten
- 156 Welcher Datentyp bist du?
- 160 Chips, die unter die Haut gehen
- 162 Geheimsache
- 164 Aufträge

In Datenbanken werden vielfältige Angaben über uns gespeichert, oft ohne dass wir es merken. Einzeln sind solche Daten nützlich und meist harmlos, werden sie jedoch miteinander kombiniert, können sie mehr verraten, als einem lieb ist. Solche Daten werden wie eine Ware weitergegeben und gehandelt. Damit sie dabei nicht in falsche Hände geraten, müssen Daten geschützt werden.

- 168 Geld und Geldersatz
- 173 Card-City
- 175 Vom Tauschhandel zum elektronischen Zahlungsverkehr
- 178 Zeit ist Geld
- 180 Aufträge

Nicht nur Münzen und Noten sind Geld. Im Alltag spielen auch andere Zahlungsmittel wie Wertkarte, ec-Karte, Postcard oder Kreditkarten eine immer grössere Rolle. In den meisten Fällen geschieht die Geldüberweisung vom einen Konto auf das andere elektronisch. Geld hat dann seine greifbare Form verloren und existiert nur noch als Zahlenreihe in einem Computer.

- 184 Register
- 190 Inhalt der CD-ROM
- 191 Bildernachweis