

Kurzcurriculum Informatik

Klasse 6	Inhalte/Themen	Kompetenzen
	1. Computer Grundlagen	<ul style="list-style-type: none"> • Computer und Endgeräte • Software und Betriebssysteme • Anwendungen und Dateiverwaltung
	2. Online Essentials	<ul style="list-style-type: none"> • Das Internet und Netzwerke • Browserhandling • Suchmaschinen • Urheberrecht und Messenger Dienste • E-Mail und Netikette • Sicherheit • Prävention
	3. Teilnahme an BWINF-Wettbewerben	
Klasse 7	Inhalte/Themen	Kompetenzen
	1. Präsentationen mit Powerpoint	<ul style="list-style-type: none"> • Erste Programmschritte • Texte eingeben • Objekte einfügen und bearbeiten • Organigramme und Tabellen • Diagramme • Folien gestalten und Masterfolien verwenden • Präsentieren • Erstellen einer Präsentation in Zusammenarbeit mit Geschichte
	2. Textverarbeitung mit Word	<ul style="list-style-type: none"> • Textverarbeitung starten • Einstellungen vornehmen • Dokumente bearbeiten • Zeichen formatieren • Absätze formatieren • Tabellen verwenden • Objekte einfügen und bearbeiten • Layout von Dokumenten bearbeiten • Seriendruck • Anfertigen einer Hausarbeit in Zusammenarbeit mit Erdkunde
	3. Teilnahme an BWINF-Wettbewerben	
Klasse 8	Inhalte/Themen	Kompetenzen
	1. Tabellenkalkulation mit Excel	<ul style="list-style-type: none"> • Erste Programmschritte • Mit der Tabelle arbeiten • Formeln und Funktionen verwenden • Zellen formatieren

	2. Teilnahme an BWINF-Wettbewerben	<ul style="list-style-type: none"> • Daten verwalten • Diagramme • Mit mehreren Tabellen arbeiten • Seiten einrichten und ausdrucken
Klasse 9	Inhalte/Themen	Kompetenzen
	<p>1. Problemlösen und Modellieren in der Informatik: z.B.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Prinzipien der Digitalen Welt b. Algorithmen erkennen c. Modellieren und Programmieren d. Bedeutung von Algorithmen <p>2. Teilnahme an BWINF-Wettbewerben</p>	<p>Der Fachlehrer bestimmt geeignete Schwerpunkte: z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Programmierung mit Scratch (Kontrollstrukturen, Listen etc.) • Webdesign mit HTML & CSS • Codierung in der Informatik • App-Programmierung • Physical Computing • Machine Learning/Künstliche Intelligenz/Neuronale Netze • etc.