

Schulinterner Lehrplan des Faches

**Jahr-
gangs-
stufe**

Thema/Unterrichtsvorhaben

EF	<ul style="list-style-type: none"> - Einführung in die Nutzung von Informatiksystemen und in grundlegende Begrifflichkeiten - Grundlagen der objektorientierten Analyse, Modellierung und Implementierung anhand von statischen Grafikszenen - Grundlagen der objektorientierten Programmierung und algorithmischer Grundstrukturen in Java anhand von einfachen Animationen - Modellierung und Implementierung von Klassen- und Objektbeziehungen anhand von grafischen Spielen und Simulationen - Modellieren und Implementieren von Klassen- und Objektbeziehungen unter Verwendung der Ereignisbearbeitung - Such- und Sortieralgorithmen anhand kontextbezogener Beispiele - Geschichte der digitalen Datenverarbeitung und die Grundlagen des Datenschutzes
Q1 (GK)	<ul style="list-style-type: none"> - Wiederholung der objektorientierten Modellierung und Programmierung anhand einer kontextbezogenen Problemstellung - Modellierung und Implementierung von Anwendungen mit dynamischen, linearen Datenstrukturen - Suchen und Sortieren auf linearen Datenstrukturen Modellierung und Nutzung von relationalen Datenbanken in Anwendungskontexten - Sicherheit und Datenschutz in Netzstrukturen
Q2 (GK)	<ul style="list-style-type: none"> - Modellierung und Implementierung von Anwendungen mit dynamischen, nichtlinearen Datenstrukturen - Endliche Automaten und formale Sprachen - Prinzipielle Arbeitsweise eines Computers und Grenzen der Automatisierbarkeit
Q1 (LK)	<ul style="list-style-type: none"> - Wiederholung der objektorientierten Modellierung und Programmierung anhand einer kontextbezogenen Problemstellung - Modellierung und Implementierung von Anwendungen mit dynamischen, linearen Datenstrukturen - Suchen und Sortieren auf linearen Datenstrukturen Modellierung und Nutzung von relationalen Datenbanken in Anwendungskontexten - Sicherheit und Datenschutz in Netzstrukturen
Q2 (LK)	<ul style="list-style-type: none"> - Modellierung und Implementierung von Anwendungen mit dynamischen, nichtlinearen Datenstrukturen - Endliche Automaten und formale Sprachen - Prinzipielle Arbeitsweise eines Computers und Grenzen der Automatisierbarkeit