

Informatik

Stoffverteilungsplan Klasse 7

(Haupt- und Realschulbildungsgang)

1 UE = 45 min

39 Schulwochen = 39 UE

UE	Unterrichtsinhalte	Ziele	Bewertung
Lernbereich 1: Computer verstehen: Daten und Strukturen (12 UE)			
4	<ul style="list-style-type: none"> EVA-Prinzip und Zuordnung der Hardwarekomponenten Begriffe: Hardware, Prozessor, Bus, Speicher (intern, extern) Maßeinheiten für Speichergrößen Blockschaltbild zum Aufbau eines Computers und Darstellung des Informationsflusses Aufgaben des Betriebssystems und Arbeiten mit der Oberfläche 	Kennen des prinzipiellen Aufbaus eines Computers	LK
1	<ul style="list-style-type: none"> Bedienen technischer Geräte: Geld-, Parkschein-, Getränke-, Fahrkartenautomat, Waschmaschine, Videorecorder, Handy 	Übertragen des Prinzips „Eingabe – Verarbeitung – Ausgabe“ auf Vorgänge im Alltag	
2	<ul style="list-style-type: none"> Plakat/Collage zu: Pascal, Leibniz, Babbage, Hollerith, v. Neumann, Zuse 	Einblick gewinnen zu Auswirkungen der Rechentechnik aus historischer Sicht	LK
2	<ul style="list-style-type: none"> Begriffe: Software, Programm – Daten, Datei – Verzeichnis, Dateityp Analyse von vorgegebenen Verzeichnisbäumen Planen und Anlegen von Verzeichnisstrukturen Pfadangaben 	Gestalten von Verzeichnisstrukturen auf dem Computer	LK
3	<ul style="list-style-type: none"> Verzeichnis- und Dateiarbeit mit dem Windows-Explorer 	Beherrschen des Speicherns in einer Verzeichnisstruktur	KA
Lernbereich 2: Computer nutzen und anwenden: Objekte – Attribute – Operationen (16 UE)			
2	<ul style="list-style-type: none"> einfacher Modellbegriff Begriffe: Objekt, Attribut, Attributwert, Aktion Zuordnung von konkreten Objekten zum Modell Objekt – Attribut – Attributwert einfache Darstellungsform: Objektdiagramm (UML) 	Kennen grundlegender Datenstrukturen in einer ausgewählten Anwendung	LK
5	<ul style="list-style-type: none"> Objekte in der Textverarbeitung: Zeichen Absatz Seite Attribute und Attributwerte erkennen Attributwerte setzen 	Beherrschen der Arbeit mit konkreten Objekten beim Lösen typischer Aufgaben mit der gewählten Anwendung unter medienerzieherischen Aspekten	LK KA
9	<ul style="list-style-type: none"> Objekte, Attribute, Attributwerte in der Tabellenkalkulation (Zelle, Spalte, Zeile) Objekte, Attribute, Attributwerte in Präsentationsanwendungen (Folie, Textfeld, Grafik, Standardformen) Objekte, Attribute, Attributwerte in der Grafikbearbeitung (Pixel, Linie, Form) 	Übertragen der Kenntnisse zur Objektorientierung	LK LK LK
Wahlpflicht 3: Computer Gestern – Heute – Morgen (2 UE)			
2	<ul style="list-style-type: none"> Taktfrequenz (Entwicklung) Speichervermögen (Maßeinheiten für Speichergrößen) 	Beurteilen der Leistung eines Computers an verschiedenen Kriterien	

Gesamtstundenzahl (geplant): 30 UE