

# Informatik

## Stoffverteilungsplan Klasse 8

1 UE = 45 min

39 Schulwochen = 39 UE

lt. Lehrplan: 27 UE

UE	Unterrichtsinhalte	Ziele	Bewertung
<b>Lernbereich 1: Informationen repräsentieren: Klassen und Objekte (10 Ustd.)</b>			
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Klassen aus Erfahrungswelt (z.B.: Moped, Auto,...)</li> </ul>	<b>Kennen von Klassen</b>	LK
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Begriffe: Klasse, Attribute, Attributwertebereiche, Methoden (an obigen Beispielen)</li> </ul>		
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Darstellungsform: UML: Klassen- und Objektdiagramm</li> </ul>		
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Klassen in der Informatik</li> <li>Textverarbeitung: Zeichen, Absatz, Seite</li> <li>Tabellenkalkulation: Zelle, Spalte, Zeile</li> <li>Grafikanwendung: Linie, Rechteck, Ellipse, Textrahmen</li> </ul>	<b>Beherrschen der Zuordnung zwischen Objekten und Klassen</b>	LK
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zuordnung von Objekten zu einer Klasse über ihre Attribute und Methoden</li> </ul>		
<b>Lernbereich 2: Informationen verarbeiten: Modell – Algorithmus – Lösung (19 Ustd.)</b>			
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Begriff: Algorithmus (Endlichkeit, Eindeutigkeit, Ausführbarkeit, Allgemeingültigkeit)</li> <li>Alltagsalgorithmen</li> </ul>	<b>Kennen grundlegender Programmstrukturen</b>	LK
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Programmstrukturen: Folge, Wiederholung, Verzweigung (Beispiel: Pascal)</li> <li>Darstellungsform: Struktogramm</li> </ul>		
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einführung in die grafische Programmierumgebung "KAROL"</li> <li>Oberfläche</li> <li>Programmstrukturen</li> </ul>	<b>Beherrschen der Umsetzung des Modells an einfachen Beispielen</b>	LK
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lösen einfacher Probleme unter Nutzung der Programmstrukturen in "KAROL"</li> <li>Problemanalyse, Lösungsentwurf, Umsetzung, Test, Dokumentation (Modellierung, Implementierung, Test, Kritik)</li> </ul>		
			KA
<b>Wahlpflicht 3: Computer Gestern – Heute – Morgen (4 Ustd.)</b>			
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Klassen und Objekte in einem Präsentationsprogramm</li> <li>Regeln zur Gestaltung einer Präsentation</li> </ul>	<b>Einblick gewinnen in die Arbeit mit Präsentationsprogrammen</b>	LK
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gestalten einer Präsentation zu einer bekannten Persönlichkeit der Informatik/Mathematik</li> </ul>		

Gesamtstundenzahl (geplant): 33 UE