



## Kompetenzen, Inhalte und Absprachen für das Fach Informatik (Profil), Jahrgang 8

<b>Kompetenzen</b>	<b>Inhalt gemäß Lernfelder (Schwerpunkt)</b>	<b>Fachspezifische Absprachen</b>	<b>Bemerkungen, Fächerübergreifende Absprachen</b>
P1 Strukturieren und Modellieren P3 Kommunizieren und Darstellen I1 Informationen und ihre Darstellung	<i>Computerkompetenz:</i> Präsentation	Einfaches HTML, Binär- und Hexadezimalzahlen, RGB-Farben, Bildbearbeitung	Stellenwertsysteme: Mathematik Farbenlehre: Physik, Biologie, Kunst Vortragstechniken, schulintern auf IServ veröffentlichen
P3 Kommunizieren und Darstellen P5 Informatiksysteme als Werkzeug I3 Informatiksysteme	<i>Computerkompetenz:</i> Aufbau von Computersystemen	EVA-Prinzip, Hardwarekomponenten	
P1 Strukturieren und Modellieren P2 Implementieren P4 Begründen und Bewerten I2 Algorithmen	<i>Algorithmisches Problemlösen:</i> Algorithmisieren und Implementieren	Programmieren mit Scratch, (Scratch)-Objekte, Variablen, Verzweigung, Schleife, logische Verknüpfungen	Modul „Leichter ProgrammierEinstieg“ Projektarbeit, gemeinsame Spiele entwickeln
P3 Kommunizieren und Darstellen I1 Informationen und ihre Darstellung I4 Informatik und Gesellschaft	<i>Daten und ihre Spuren:</i> Datenschutz und Datensicherheit	Kryptographie mit Schwerpunkt auf händische Arbeit, symmetrische und asymmetrische Verfahren	Gegebenenfalls Internetgefahren als Projektarbeit
		Biberwettbewerb	



## Kompetenzen, Inhalte und Absprachen für das Fach Informatik (Profil), Jahrgang 9

<b>Kompetenzen</b>	<b>Inhalt gemäß Lernfelder (Schwerpunkt)</b>	<b>Fachspezifische Absprachen</b>	<b>Bemerkungen, Fächerübergreifende Absprachen</b>
P1 Strukturieren und Modellieren P3 Kommunizieren und Darstellen I3 Informatiksysteme I4 Informatik und Gesellschaft	<i>Daten und ihre Spuren:</i> Aufbau von Netzwerken mit Schwerpunkt Internet	Dezentraler Aufbau des Internets, Kommunikationswege im Internet	Modul „Internetverstehen“, Internetspiel
P1 Strukturieren und Modellieren I1 Informationen und ihre Darstellung I2 Algorithmen	<i>Daten und ihre Spuren:</i> Datenaustausch in Netzwerken	Morsecode, ASCII, Strichcodes, QR-Codes, Übertragungsprotokolle	Modul „Blinzeln und Verstehen“ Modul „Codes im Supermarkt“
P5 Informatiksysteme als Werkzeug I1 Informationen und ihre Darstellung	<i>Computerkompetenz:</i> Speichern von Daten	Laufängerkodierung, Huffman-Kodierung, Fehlerkorrektur, Bilddaten	
P4 Begründen und Bewerten I3 Informatiksysteme I4 Informatik und Gesellschaft	<i>Automatisierte Prozesse:</i> Automatisierte Prozesse im Alltag	Automatisierte Prozesse aus der unmittelbaren Lebenswelt, robotergestützte Systeme	
P1 Strukturieren und Modellieren P2 Implementieren P3 Kommunizieren und Darstellen P5 Informatiksysteme als Werkzeug I2 Algorithmen I3 Informatiksysteme	<i>Automatisierte Prozesse:</i> Technische Realisierung automatisierter Prozesse	Einsatz von Makeblock, WeDo oder Finches zusammen mit Scratch, Sensoren und Aktoren	Bezüge zur Physik herstellen
		Biberwettbewerb	