

Schulinternes CurriculumJahrgang 10

Lernfeld	Kompetenzen	Bemerkungen
„Algorithmisches Problemlösen“	Die Schülerinnen und Schüler... ...stellen einen Algorithmus grafisch dar. ...entwerfen einen Algorithmus unter zielgerichteter Verwendung der elementaren Kontrollstrukturen.	Werkzeug: Scratch 3 oder MakeCode
„Automatisierte Prozesse“	Die Schülerinnen und Schüler... ...simulieren einen gegebenen Automaten mit geeigneter Software. ...überprüfen, ob eine Implementierung die Problemstellung löst. ...entwickeln einen Algorithmus zur Steuerung eines einfachen Informatiksystems.	Werkzeug: Mikrocontroller (Calliope), Bausatz mit stationären Modellen und MakeCode Dieser Abschnitt kann auch mit dem Lernfeld „Algorithmisches Problemlösen“ verknüpft werden.

„Computerkompetenz“ & „Daten und ihre Spuren“	<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none">...erläutern die Notwendigkeit Daten in geeigneter Form zu codieren, um sie mit dem Computer verarbeiten zu können....nennen Beispiele für die Codierung von Daten...nennen mögliche Formen des Datenmissbrauchs...nennen Maßnahmen wie z. B. Schutz durch Passwörter oder Verschlüsselung, um sicher in Netzwerken zu kommunizieren und Daten vor Fremdzugriff zu sichern.	<p>Als Codierungen bieten sich ASCII, Binärzahlen, RGB-Codierung an.</p> <p>Das Thema Codierung ist auch unplugged umsetzbar.</p>
---	---	---