



Fachcurriculum

Sekundarstufe I

Wahlpflichtunterricht Angewandte Informatik

Schulinternes Fachcurriculum

Wahlpflichtunterricht Angewandte Informatik

Aufgrund ständiger technischer Entwicklung ist es notwendig, auf die Vorgabe bestimmter Softwarelösungen zu verzichten. Aus praktischen Gründen sind im Folgenden dennoch konkrete Programme aufgeführt. Diese sind als Beispiel zu verstehen und können durch alternative Lösungen mit analogen Funktionen ersetzt werden. (Zum Beispiel Microsoft Word statt Open Office Writer, Robot Karol statt Ruby Kara,...)

Der Kurs Angewandte Informatik läuft aufgrund eines Erlasses des MBWFK aus. Daher ist das Curriculum nur noch in den zum Schuljahr 2025/26 relevanten Jahrgangsstufen dargestellt.

Reihenfolge	Kern/Prozessbereich	Fachinhalte	Method. Bemerkung	Dauer
Klasse 7				
1.	KB2 / KB4 / PB1	HTML <ul style="list-style-type: none"> • Eine einfache Seite erstellen • Server & Client • Eine sinnvolle Ordnerstruktur für die Seite • Arbeitsplan • Projekt: Meine eigene Homepage 	Arbeitsplan Leistungsnachweis	12 Wochen
2.	KB2 / PB2	CSS <ul style="list-style-type: none"> • CSS vs. Gestaltung mit Tabellen • Arbeitsplan • Projekt: Eigene Homepage mit css 	Kurs Leistungsnachweis	8 Wochen
3.	KB2 D21	3D-Gestaltung <ul style="list-style-type: none"> • Orientierung im Raum • Umgang mit dem dreidimensionalen Koordinatensystem • Views • Arbeitsplan zum Umgang mit Blender • 3D Bild erzeugen 	Arbeitsplan Leistungsnachweis	6 Wochen
4.	KB3 / PB2 A4-A7	Einführung in die Programmierung <ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit Kara <ul style="list-style-type: none"> ○ Sensoren ○ Anweisungen • Grundbegriffe des Programmierens <ul style="list-style-type: none"> ○ Algorithmus ○ <i>Bedingte Anweisung</i> ○ <i>Verzweigung</i> ○ Zählschleife 	Kurs Leistungsnachweis	4 Wochen

Reihenfolge	Kern/Prozessbereich	Fachinhalte	Method. Bemerkung	Dauer
Klasse 9				
1.	KB3 / PB2 / KB1 A4-A7, A13	Programmieren mit LEGO Mindstorms <ul style="list-style-type: none"> • Roboter bauen • Umgang mit der Software • Umsetzung der Grundbegriffe in Mindstorms • Daten verknüpfen („Drähte“) • Variablen • Bedeutung der Robotik für gesellschaftliche Entwicklung (ggf. Referate) 	Kurs / Projekte /ggf. Referate Leistungsnachweis	12 Wochen
2.	KB2	3D-Animation <ul style="list-style-type: none"> • Wdh. Orientierung im Raum • Aufbau von Animationen und Filmen • Projektarbeit: Eine einfache Animation erstellen • Eine komplexere Animation (z.B. Wasser) 	Leistungsnachweis	4 Wochen
3.	PB2 N3 A4-A7, A13	Programmieren in Scratch <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsplan zur Software • Projekt: Ein Spiel / eine interaktive Geschichte erstellen 	Arbeitsplan / 2 Leistungsnachweise (Klassenarbeit, Projekt)	10 Wochen
4.	KB3 / PB2 A4-A7, A13, A15	Programmieren in angemessenen Umgebungen <ul style="list-style-type: none"> • Umsetzung der neuen Begriffe in Kara • Funktionen und Prozeduren • Bedingte Schleifen 	Kurs	2 Wochen (Neue 10er)