Unterrichtsplanung 2025/26
----------------------------

ach: Informa	atik							Stundenzahl: 3	
<u>Woche</u>	<u>Datum</u>		<u>freie Tage</u>				<u>Unterrichtseinheit</u>	<u>Thema</u>	<u>Bemerkungen</u>
		Мо	Di	Mi	Do	Fr			
1	18.08 22.08.						E.1 Internetprotokolle	Kommunikation in Rechnernetzen: Signalübertragung (Dosentelefon), Ethernet (Schiff), Filius Workshop	
2	25.08 29.08.						E.1 Internetprotokolle	Filius-Workshop	
3	01.09 05.09.								
4	08.09 12.09.						E.1 Internetprotokolle	IP-Adressen, DNS, Datenkapselung (Briefmodell), TCP, http-Rollenspiel (oder Video)	
5	15. 09 19.09.						E.1 Internetprotokolle	TCP/IP-Referenzmodell, Sicherheitsaspekte, Wenn Zeit: Netzwerkanalyse mit Wireshark	
6	22.09 26.09.						E.2 HTML-Dokumente	Einführung in html (Bailey); rgb-Farben, css in Datei	
7	29.09 03.10						E.2 HTML-Dokumente	Tabellen in gtml, Farbtabelle, colspan und rowspan, link zu anderen Dateien, Selektoren	
8	20.10 24.10.						E.2 HTML-Dokumente	Bilderrätsel, Bilderrechte	
9	27.10 31.10.						E.2 HTML-Dokumente	Grid-Layout	
10	03.11 07.11.						E.2 HTML-Dokumente	Formulare auf html-Seiten, TR aufbauen	
11	10.11 14.11.						Puffer		
12	17.11 21.11.						Puffer		
13	24.11 28.11.						E.3 Grundlagen der Programmierung	Einführung in den Java-Editor EVA – Variablen Wahlprogramm	
14	01.12 05.12.						E.3 Grundlagen der Programmierung	Grundlagen zu Variablen und Zuweisungen	
15	08.12 12.12.						E.3 Grundlagen der Programmierung	Test Console, Übungen	
16	15.12 19.12.						E.3 Grundlagen der Programmierung	ifelse mit Java	
					_		Weihnachtsferien (22.12.	- 09.01.)	
17	12.01 16.01.						E.3 Grundlagen der Programmierung	Arbeiten mit der GUI	
18	19.01 23.01.						E.3 Grundlagen der Programmierung	BMI Rechner mit GUI + Struktogramm	
19	26.01 30.01.						E.3 Grundlagen der Programmierung	BMI Rechner beenden	

02.02 06.02.	E.3 Grundlagen der Programmierung	Wahrheitswerte + Fingerübungen	
09.02 13.02.	E.3 Grundlagen der	Probewettbewerb Jugendwettbewerb Runde 1, while Schleifen	
16.02 20.02.	E.3 Grundlagen der	Übungen while Schleifen	
23.02 27.02.	E.3 Grundlagen der	for-Schleife	
02.03 06.03.	E.3 Grundlagen der	Test for_und_while_Schleifen, AB 6Übungen	
09.03 13.03.	E.3 Grundlagen der	Zufallszahlen MonteCarlo Methode	
16.03 20.03.		Wahrscheinlich zu Hause! Jugendwettbewerb Runde 1 (im Praktikum)	Praktikum
23.03 27.03.			Praktikum
	Osterferien (30	0.03 10.04.)	
13.04 17.04.	E.3 Grundlagen der Programmierung	Probewettbewerb Jugendwettbewerb Runde 2, Einführung in Arrays	
20.04 24.04.	E.3 Grundlagen der	Fingerübungen mit Arrays	
27.04 01.05.	E.3 Grundlagen der	Puffer	
04.05 08.05.		Jugendwettbewerb Runde 2	
11.05 15.05.	E.3 Grundlagen der Programmierung	Puffer	
18.05 22.05.	E.3 Grundlagen der	Methoden – Funktionen und Prozeduren	
25.05. – 29.05.	E.3 Grundlagen der	Methoden - Funktionen und Prozeduren	
01.06 05.05.	E.3 Grundlagen der	Methoden – Funktionen und Prozeduren	
08.06 12.06.	E.3 Grundlagen der	Methoden - Funktionen und Prozeduren	
15.06 19.06.	E.3 Grundlagen der	Puffer	
22.06 26.06.	E.3 Grundlagen der	Puffer	
	09.02 13.02.  16.02 20.02.  23.02 27.02.  02.03 06.03.  09.03 13.03.  16.03 20.03.  23.03 27.03.  13.04 17.04.  20.04 24.04.  27.04 01.05.  04.05 08.05.  11.05 15.05.  18.05 22.05.  25.05 29.05.  01.06 05.05.  08.06 12.06.  15.06 19.06.	Programmierung   Programmierung   E.3 Grundlagen der   Programmierun	Programmierung