

0.1 Informatik in der Kursstufe

Bewertungsgrundlagen

- Eine Klausur pro Semester
- eventuell GFS
- schriftliche Leistungen: 60%
- unterrichtspraktische Leistungen: 40% = mündliche Leistungen + Programmierleistung + Mitarbeit

Klausuren

Korrekturzeichen

Korrekturzeichen	Bedeutung
D	Denkfehler
FS	Fachsprache
Log	Logikfehler
R	Rechenfehler
S	Schreibfehler
Syn	Syntaxfehler
uv	unvollständig
Vz	Vorzeichenfehler
ug	ungenau
r	richtiges Zwischenergebnis
(r)	richtiges Zwischenergebnis nach Fehler

sprachliche Korrekturzeichen

Korrekturzeichen	Bedeutung
Gr	Grammatikfehler
Rs	Rechtschreibfehler
Z	Zeichensetzungsfehler

Notentabelle

Bewertungseinheiten (%)	Bewertungseinheiten (BE)	Punkte	Note
95-100	120-114	15	1+
90-94	113-108	14	1
85-89	107-102	13	1-
80-84	101-96	12	2+
75-79	95-90	11	2
70-74	89-84	10	2-
65-69	83-78	9	3+
60-64	77-72	8	3
55-59	71-66	7	3-
50-54	65-60	6	4+
45-49	59-54	5	4
40-44	53-48	4	4-
33-39	47-40	3	5+
27-32	39-32	2	5
20-26	31-24	1	5-
0-19	23-0	0	6

Operatoren

Operator	Beschreibung	Anforderungsbereich
analysieren	Strukturen und Zusammenhänge herausarbeiten und darstellen	II
angeben	Sachverhalte ohne Erläuterung auflisten	I
begründen	Aussagen durch Argumente stützen	II
beschreiben	Sachverhalte strukturiert wiedergeben	I
beurteilen	Aussagen/Verfahren an Kriterien messen und Ergebnis formulieren	III
bewerten	Eigenes Urteil zu einem Sachverhalt formulieren und begründen	III
darstellen	Sachverhalte strukturiert wiedergeben	I
dokumentieren	Alle relevanten Erklärungen, Herleitungen und Skizzen angeben	II
entscheiden	Begründete Auswahl zwischen Alternativen treffen	III
entwerfen	Konzept oder Modell zu vorgegebenen Kriterien entwickeln	III

Operator	Beschreibung	Anforderungsbereich
entwickeln	Schrittweise Herleitung einer Lösung oder eines Programms	III
erklären	Sachverhalte durch Wissen und Einsichten verständlich machen	II
erläutern	Sachverhalte veranschaulichen und durch Beispiele verdeutlichen	II
ermitteln	Sachverhalte durch Berechnung oder Interpretation bestimmen	II
erstellen	Programm, Diagramm oder Tabelle anfertigen	II
implementieren	Algorithmus in einer Programmiersprache umsetzen	II
modellieren	Realen Sachverhalt in formaler Darstellung beschreiben	III
nennen	Sachverhalte ohne Erläuterung angeben	I
prüfen	Aussagen oder Lösungsansätze auf Korrektheit untersuchen	II
vergleichen	Gemeinsamkeiten und Unterschiede herausarbeiten	II
vervollständigen	Unvollständige Angaben sinnvoll ergänzen	II

GFS

- Anmeldung immer zu Halbjahresbeginn
- Vortrag 10 bis 15 Minuten
- eventuelle 5 Minuten Übungen
- 10 Minuten Kolloquium und Übungen
- 10 Minuten Kolloquium
- Nur eine GFS pro Person

Unterrichtspraktische Leistungen

- Fragen
- Antworten
- Aufgabenkontrolle
- Mitarbeit
- Programmierleistung

Obligatorische Materialien

- Heft oder Ordner mit karierten Blättern für Notizen

Inhalte

1. Informatik I: Einführung in die Programmierung mit Python
2. Informatik II: Algorithmen
3. Informatik III: Theoretische Informatik, A.I. und neuronale Netze
4. Informatik IV: Datenbanken

Dokumente auf GitHub

Die Skripte sind zu finden unter

https://github.com/MHundi/Informatik_I_2025