Stoffverteilungsplan

Fach: Informatik – LB2: Daten verarbeiten  
Klasse: 8  
Stunden laut Lehrplan: 8 (geplant: 13)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nr.** |  | **Lehrplaninhalt, Stundenthema** | **Bemerkungen** |
| **1** | Computer als System von Hard- & Software | **Computer als System von HW/SW: Grundlagen**  - Wiederholung: EVA(S)-Prinzip - Wiederholung: HW, SW, Ein-, Ausgabe  Speichergeräte  - Wiederholung: System- vs.   Anwendungssoftware | - Lernstandsanalyse  - *Software: FreeMind?* |
| **2** | **Computer als System von HW/SW: von-Neumann-R.**  - vereinfachter v-N-R. | - Analyse/Zerlegung Desktop-Rechner |
| **3** | **Computer als System von HW/SW: von-Neumann-R.**  - Ablauf eines Datenverarbeitungsprozesses - Systemsoftware: BIOS/UEFI | - Analyse/Zerlegung Desktop-Rechner  - *Software: Simulation eines Zyklus* |
| **4** | **Computer als System von HW/SW: Betriebssystem als Bindeglied**  - zeitliche Steuerung von Abläufen: scheinbare Gleichzeitigkeit von  Prozessen | - Rollenspiel Prozessor |
| **5** | **Schriftliche LK: Computer als System von HW/SW** |  |
| **möglich hier: TT Nachhaltigkeit in der Informationstechnologie** | | | |
| **6** | Datenaustausch zwischen CS | **Datenaustausch zwischen Computersystemen – Einführung Netzwerke** - einfaches Modell; Komponenten; Klassifikation nach  räumlicher Ausdehnung |  |
| **7** | **Datenaustausch zwischen Computersystemen – Topologien & Wirkprinzipien** - Topologien - Wirkprinzipien (Aufruf Website) |  |
| **möglich hier: TT Cybermobbing/Datenschutz/BigData…** | | | |
| **8** | Algorithmen | **Algorithmen: Definition und Eigenschaften** | - *Software: Scratch* |
| **9** | **Algorithmen: Formulierung & Darstellung** -Grundstrukturen -Darstellungsformen | - *Software: Scratch* |
| **10** | **Algorithmen: Formulierung & Darstellung** -Grundstrukturen -Darstellungsformen | - *Software: Scratch* |
| **11** | **Schriftliche LK: Datenaustausch & Algos (MultipleCh.)**  **Algorithmen: Wettbewerb Spieleprogrammierung** | - *Software: Scratch* |
| **12** | **Algorithmen: Wettbewerb Spieleprogrammierung** | - *Software: Scratch* |
| **13** | **Algorithmen: Wettbewerb Spieleprogrammierung** | - *Software: Scratch* |
| **möglich hier: TT Algorithmen im Alltag** | | | |