



## Schuleigener Arbeitsplan Informatik (gültig ab Schuljahr 2025/26)

## <u>Rahmendaten</u>

| Jahrgangsstufe                 | 11  |
|--------------------------------|---|
| Eingesetztes Lehrwerk          | Informatik 1 - Softwareentwicklung mit<br>Greenfoot und BlueJ (Schöningh) |
| Eingesetzte Programmiersprache | Java  |

## <u>Arbeitsplan</u>

| Lernfeld/<br>Umfang  | Kompetenzen/Inhalte  | Methodische<br>Hinweise<br>(nicht<br>verbindlich)   |
|--|--|---|
| Übertragung<br>von Daten<br>(6 Wochen)                                   | <ol> <li>beschreiben und begründen den dezentralen Aufbau des Internets.</li> <li>nennen die zentralen Komponenten des Internets, u. a. Client, Server, Router, DNS und erläutern ihre Funktion.</li> <li>beschreiben die Kommunikationswege im Internet.</li> <li>beschreiben Aspekte zur Sicherheit der Kommunikation im Internet.</li> <li>erstellen einfache Internetseiten mit HTML</li> </ol>  | Zu 2,3,5: Filius<br>Simulator<br>Zu 2-4:Rollenspiel<br>"Wie funktioniert<br>das Internet?"<br>Zu 5: Notepad++   |
| Grundlagen<br>der<br>Algorithmik &<br>Datenstruktur<br>en<br>(16 Wochen) | <ol> <li>Erläutern das Prinzip der objektorientierten Programmierung und stellen Klassen, Attribute, Methoden und Vererbungsbeziehungen als Klassendiagramm dar.</li> <li>stellen Algorithmen in standardisierter Form als Struktogramme dar.</li> <li>entwerfen und implementieren Algorithmen unter zielgerichteter Verwendung der elementaren Kontrollstrukturen.</li> <li>erläutern das Prinzip der Speicherung von Werten in Variablen.</li> <li>verwenden Variablen und Wertzuweisungen in Algorithmen.</li> <li>verwenden und erstellen eigene</li> </ol> | Zu 1: Dia, draw.io Zu 2: structorizer ( janishuser.githu b.io/Structorizer ) ,Schwerpunkt auf Struktogrammen, ggf. Ausblick auf PAP Zu 3-7: Greenfoot, Java- Editor |





| Projektarbeit<br>(5 Wochen) | Implementierung einer eigenen Projektidee:<br>z.B.: Java-Lerntrainer oder Spiel in<br>Greenfoot  | Anregungen:<br>RWTH Aachen<br>FlappyBird, Oliver<br>Kilthau<br>SmileyMan |
|-----------------------------|--|--|
|                             | Operationen zur strukturierten Implementierung von Algorithmen.  7. entwerfen und implementieren Algorithmen unter Verwendung elementarer Zeichenkettenoperationen.  8. stellen die Belegung von Variablen und ausgeführte Befehle bei der Ausführung eines einfachen Algorithmus in Form einer Tracetabelle dar.  9. Untersuchen vorgegebene Implementierungen auf Fehler und korrigieren diese |  |

## **Bewertung**

- Anzahl und Dauer der Klassenarbeiten: Eine Klassenarbeit pro Halbjahr (min. 45 Minuten)
- Gewichtung: Klassenarbeiten:
  - Klassenarbeit: ca. 40 %
  - Mitarbeit im Unterricht: ca. 60 %
- Zu mündlichen und anderen fachspezifischen Leistungen zählen z.B.:
  - · Beiträge zum Unterrichtsgespräch,
  - · mündliche Überprüfungen,
  - · Unterrichtsdokumentationen,
  - · Anwenden fachspezifischer Methoden und Arbeitsweisen,
  - Präsentationen,
  - Ergebnisse von Partner- oder Gruppenarbeiten und deren Darstellung,
  - · Projekt- und Langzeitaufgaben,
  - Freie Leistungsvergleiche (z. B. Schülerwettbewerbe).