

Themen/UEs	Leistungsfest- stellung	Medien	Methoden	Projekte
Einstieg in das Algorithmische Probleme Lernfeld „Automatisierte Prozesse“ 3 Wochen		MakeCode <a href="https://makecode.calliope.cc/#editor">https://makecode.calliope.cc/#editor</a> Material: - InfSi - Einstieg in das Algorithmische Problemlösen mit der Konstruktion von Sensor-Aktor-Systemen <a href="https://www.unigoettingen.de/de/661804.html#Calliope">https://www.unigoettingen.de/de/661804.html#Calliope</a> - IT2School Modul B8 Calliope <a href="https://www.wissensfabrik.de/downloadmaterialit2school/#modul-b8-calliope">https://www.wissensfabrik.de/downloadmaterialit2school/#modul-b8-calliope</a> Alternativ: Scratch 3		
Algorithmisieren und Implementieren 6 Wochen		Werkzeug: Scratch 3 <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a> Material: - InfSI Einstieg in das Algorithmische Problemlösen mit Scratch <a href="https://www.unigoettingen.de/de/661804.html#EinstiegMitScratch">https://www.unigoettingen.de/de/661804.html#EinstiegMitScratch</a> - IT2School Modul B5 Programmieren <a href="https://www.wissensfabrik.de/downloadmaterialit2school/#modul-b5-programmieren-leichterprogrammireinstieg">https://www.wissensfabrik.de/downloadmaterialit2school/#modul-b5-programmieren-leichterprogrammireinstieg</a>		
Computerkompetenz Aufbau von Computersystemen und	Klassenarbeit Scratch, EVA, Hard- und Software	Als Codierungen bieten sich ASCII, Binärzahlen, RGB Codierung		

Speichern von Daten 6 Wochen	An (ja nach Leistungsstärke). Material: - InfSi Grundlagen der Datenverarbeitung <a href="https://www.unigoettingen.de/de/661804.html#GrundlagenDV">https://www.unigoettingen.de/de/661804.html#GrundlagenDV</a> - Zum Codieren: IT2School Modul B1 Blinzeln (Vorderer Teil des Moduls zur Darstellung von Information) <a href="https://www.wissensfabrik.de/downloadmaterialit2school/#modul-b1-blinzeln-vom-blinzeln-zum-verschluesseln-fuer-sekundarstufe">https://www.wissensfabrik.de/downloadmaterialit2school/#modul-b1-blinzeln-vom-blinzeln-zum-verschluesseln-fuer-sekundarstufe</a> oder Modul B3 Codes <a href="https://www.wissensfabrik.de/downloadmaterialit2school/#modul-b3-codes-codes-im-supermarktund-unternehmen">https://www.wissensfabrik.de/downloadmaterialit2school/#modul-b3-codes-codes-im-supermarktund-unternehmen</a> - Zum EVA-Prinzip: IT2School Modul B6 Mein Anschluss (mit MakeyMakey) <a href="https://www.wissensfabrik.de/downloadmaterialit2school/#modul-b6-mein-anschluss-mocomocomein-besonderer-anschluss">https://www.wissensfabrik.de/downloadmaterialit2school/#modul-b6-mein-anschluss-mocomocomein-besonderer-anschluss</a> Kodieren und Dekodieren		
---------------------------------	--	--	--

Der Arbeitsplan ist immer auf die Wochen des entsprechenden Schulhalbjahrs anzuwenden. Die Themen können je nach Raumverfügbarkeit getauscht werden.