

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

Speichern von Daten 6 Wochen		<p>An (ja nach Leistungsstärke). Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> - InfSi Grundlagen der Datenverarbeitung https://www.unigoettingen.de/de/661804.html#GrundlagenDV - Zum Codieren: IT2School Modul B1 Blinzeln (Vorderer Teil des Moduls zur Darstellung von Information) https://www.wissensfabrik.de/downloadmaterialit2school/#modul-b1-blinzeln-vom-blinzeln-zumverschlueseln-fuer-sekundarstufe oder Modul B3 Codes https://www.wissensfabrik.de/downloadmaterialit2school/#modul-b3-codes-codes-im-supermarktund-unternehmen - Zum EVA-Prinzip: IT2School Modul B6 Mein Anschluss (mit MakeyMakey) https://www.wissensfabrik.de/downloadmaterialit2school/#modul-b6-mein-anschluss-mocomocomein-besonderer-anschluss <p>Kodieren und Dekodieren</p>		
---------------------------------	--	---	--	--

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