

Grobverteilungsplan Informatik – 8. Jahrgangsstufe

Unterricht: einstündig, ganzjährig

Bereich – Digitaler Informationsaustausch

Monat	Lernsequenz I Dateistrukturen
September	<ul style="list-style-type: none">- WDH: Verhaltensregeln im Computerraum- WDH: Erstellung und Arbeiten mit Ordnern, Ordnerstrukturen- Sichern von Daten, verschiedene Speichermedien nutzen- Verwenden von mehreren Programmen gleichzeitig- Leistungsfeststellung

Monat	Lernsequenz II Digitale Informationssysteme
Oktober November	<ul style="list-style-type: none">- Soziale Netzwerke am Beispiel von Instagram, Whats-App, Snap-Chat, TikTok ... benennen und einordnen können- Einsatz von Social Media im Unterricht- Netiquette- Der richtige Umgang mit verschiedenen Apps im Unterricht

Bereich – Datenverarbeitung

Monat	Lernsequenz III Tabellenkalkulation in Word
Dezember Januar	<ul style="list-style-type: none">- Einstieg in das Einfügen und Formatieren von Tabellen in Word- Bestandteile einer Tabelle (Zeile, Spalte, Zelle)- Grundlagen der Formatierung (Einfügen und Löschen von Zeilen/Spalten, Verbinden und Trennen von Zellen/Spalten; Rahmenstärke und -linie formatieren, Einfügen von Grafiken in der Tabelle, ...)- Übungen zu den gelernten Formatierungen- Erstellen eines tabellarischen Lebenslaufes für das Praktikum- Leistungsfeststellung

Monat	Lernsequenz IV Tabellenkalkulation in Excel
Februar März	<ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen der Benutzeroberfläche - Einfache Rechnungen in Excel ausführen und Funktionen anwenden (Summe, MIN, MAX) - Formatieren der Zellen/Zeilen und Spalten in Excel - Leistungsfeststellung

Bereich – Programmierung

Monat	Lernsequenz V Programmieren
April Mai	<ul style="list-style-type: none"> - WDH: Aufbau, Element der Programmieroberfläche, Verwendung einfacher Anweisungen - Anwendung von Sequenzen, Wiederholungen mit fester Anzahl und Schachtelungen - Anwendung von Bedingungen - Anwendung von Zeichnungen - Übungen - Leistungsfeststellung

Monat	Lernsequenz VI Objektorientiertes Programmieren
Juni Juli	<ul style="list-style-type: none"> - Projekt: Spieleentwicklung in Scratch - z. B. fang die Biene