

# **Unterrichtsinhalte des Faches Informatik im Differenzierungsbereich der Sekundarstufe I**

Liebe Eltern,  
liebe Schülerinnen und Schüler!

Das Fach Informatik wird am Gymnasium Hückelhoven im Rahmen der Differenzierung in Form eines 2-stündigen Kurses angeboten. Es handelt sich um ein schriftliches Fach, d. h. es werden pro Halbjahr zwei Arbeiten geschrieben.

Wir verfügen am Gymnasium Hückelhoven über zwei große und moderne Computerräume. An 30 Arbeitsplätzen in einem der Räume kann jeder individuell und praxisorientiert arbeiten. Wir verwenden dazu durchweg nicht-kommerzielle Software, sodass jeder die Möglichkeit erhält, auch zu Hause mit den im Unterricht verwendeten Programmen zu arbeiten.

Da es für die Sekundarstufe I vom Land NRW keine verbindlichen Richtlinien und Lehrpläne gibt, orientiert sich die Auswahl der Unterrichtsinhalte und Methoden unter anderem an den von der Gesellschaft für Informatik (GI) herausgegebenen Bildungsstandards. Die Leistungsbewertung orientiert sich an den Grundsätzen des NRW Schulgesetzes § 48. Im Folgenden möchte ich Ihnen und Euch einen kurzen Einblick in die Themen der Jahrgangsstufen 8 und 9 geben:

## **Klasse 8: Einführung in den Gebrauch von anwendungsorientierter Standardsoftware**

### **1. Umgang mit dem Computer**

- z. B.: Umgang mit Dateien, Ordnern, Programmen; Maus und Tastaturkurzbefehle

### **2. Textverarbeitung (LIBREOFFICE WRITER / GOOGLE DOCS)**

- z. B.: Text-, Absatzformatierung, Dokument-, Formatvorlagen, kollaboratives Arbeiten

### **3. Tabellenkalkulation (LIBREOFFICE CALC)**

- z. B.: einfache Rechenoperationen, Funktionen, Formeln, Umgang mit Daten

### **4. Präsentationen (LIBREOFFICE IMPRESS / GOOGLE PRÄSENTATIONEN / PREZI)**

- Erstellung einer Präsentation; Präsentationstechniken

## **Klasse 9: Einführung in die Welt des Computers und den Gebrauch spezieller Software**

### **1. Aufbau und Funktionsweise eines Computers**

- Hardware (Bestandteile eines Computers)
- Software (Programme und Betriebssysteme)
- Simulation logischer Schaltungen

### **2. Internet und moderne Medien**

- Geschichte und Grundbegriffe des Internets
- Chancen und Gefahren moderner Medien
- Erstellen einer eigenen Webseite (HTML und CSS)
- Grafik- und Videoschnittprogramme (Erstellung eines Kurzfilms)

### **3. Einführung in die Programmierung**

- Vermittlung von Grundkonzepten der Programmierung
- Kennenlernen von Entwicklungswerkzeugen
- Programmierung von Simulationen, Spielen, Apps

Ich würde mich freuen, wenn ihr viel Interesse mitbringt und auch bereit seid, selbst zu Hause mit den im Unterricht verwendeten Programmen zu arbeiten.