

Jgst. 9

Inhaltsbezogene Kompetenzen	Schlüsselaufgaben	Prozessbezogene Kompetenzen	Methoden und Sozialformen, Werkzeuge
			<i>Partnerarbeit zweier Schüler an einem Computer als Regelfall</i>
Tabellenkalkulation			
<i>Darstellung, Veranschaulichung, Deutung und Erzeugung von Zahlenreihen Iterationsprozesse</i>	Rechnungen schreiben mit automatisierten Zahlenreihen Darstellung ganzzahliger Funktionen Intervallschachtelung Heronverfahren	<i>Wiederholende Rechenschritte automatisieren Funktionsgraphen tabellarisch vorbereiten und graphisch umsetzen</i>	
Textverarbeitung und Datenbanken			
<i>Datenbank anlegen, Daten filtern, Zusammenarbeit von Datenbank, Tabellekalkulation und Textverarbeitung</i>	Briefe und Rechnungen schreiben Textfelder verwenden und verketten Serienbrief an Vereinsmitglieder mit persönlichen Differenzierungen	<i>Logische Fallunterscheidungen Zusammenführung von Hauptdokument und Datenquelle</i>	
HTML-Seitenprogrammierung			
<i>Einstieg in die HTML-Technik</i>	Formatierung von HTML-Seiten im Quellcode Links. Formatierung von HTML-Seiten im Quellcode Frames	<i>Einen Editor zur Erstellung der Dateien benutzen Einen Browser zur Darstellung der Ergebnisse benutzen Benutzerführung mit Links</i>	
JavaScript			
<i>Einführung einer Programmiersprache innerhalb der HTML-Technik</i>	Abgestufte Aufgaben zu programmierten Dialogen zwischen Rechner und Benutzer Automatisierung von Datenanalysen, Fallunterscheidungen, Schleifen Lottotipp, -ziehung und Auswertung	<i>Algorithmen unterschiedlicher Komplexität anfertigen und in ein funktionsfähiges Programm übersetzen</i>	<i>Poolbildungen von Teilprogrammen in Gruppenarbeit</i>

Jgst. 10

Messen, Steuern und Regeln			
<i>Robotersteuerungen, Regelung eines Systems</i>	Ampelsteuerung, Roboter und Styroporschneider, Wärmeregulierung eines Systems durch Heizen und Kühlen. Suchen einer Lichtquelle	<i>CAD-Anwendungen erarbeiten und auf Roboter anwenden. Systeme regeln.</i>	
Dynaxis			
<i>Rekursive Strukturen Grafische Programmierung</i>	Verzinsungen, Fallunterschiedungen Räuber-Beute-Modelle	<i>Rekursive Algorithmen mit Eigen-dynamik erarbeiten und darstellen</i>	
3D-Simulation			
<i>Kreativer Umgang mit 3D-Modellierungen</i>	Dreidimensionale Darstellung und virtuelle Begehung des eigenen Schulgebäudes	<i>Koordinatenraster der Schule erstellen Texturen fotografieren und in das Raster integrieren</i>	<i>differenzierte Gruppenarbeit Planungen Tafel</i>