



Rückert-Gymnasium

Rückert hat Anspruch.



Schulinternes Curriculum für das Fach Informatik

Rückert-Gymnasium Berlin

Stand: 18. Mai 2017

Gültig ab: Schuljahr 2017/18

Schulinternes Curriculum – Rückert-Gymnasium Berlin

Fach: ITG

Jahrgangsstufe: 7

Stand: 05/2017

Thema der U-Einheit/des U-Vorhabens: Grundlagen von Informatiksystemen

Zeit in U-Stunden: ca. 3

Kompetenzbereiche (C 1, RLP): Problemlösen, Informatiksysteme verstehen, Kommunizieren und Kooperieren	
Konkretisierung der Inhalte/Fachbegriffe usw. (C 3, RLP)	Konkretisierung der inhaltsbezogenen Standards nach Niveaustufen (C 2, RLP) Die Schüler*innen können ...
<p>Informatiksysteme</p> <ul style="list-style-type: none"> – Aufbau und Eigenschaften eines Informatiksystems – Grundlegende Fertigkeiten im Bedienen von Hard- und Software – Strukturierte Speicherung von Daten – EVA-Prinzip <p>Standardsoftware</p> <ul style="list-style-type: none"> – Umgang mit einem Browser – Umgang mit Textverarbeitungssoftware 	<ul style="list-style-type: none"> – Informatiksysteme beschreiben, indem sie die Bestandteile eines Informatiksystems nennen. – Technische Grundlagen erläutern und anwenden, indem sie das Zusammenwirken von Hardware, Software und Netzwerk anhand technischer Alltagsgegenstände erläutern. – Fachsprache angemessen verwenden, indem sie grundlegende informatische Begriffe verwenden. – Geeignete Standardsoftware auswählen, indem sie Standardsoftware zum Erzeugen von Produkten anwenden.
Bezüge zu Sprach- und Medienbildung (Teil B 1/2), RLP)	vertagt
Bezüge zu ÜT (Teil B 3, RLP)	vertagt
fächerverbindende und fächerübergreifende Absprachen	keine
Bezüge zu Teil A (RLP)	vertagt

Thema der U-Einheit/des U-Vorhabens: Diagramme erstellen und präsentieren

Zeit in U-Stunden: ca. 6

Kompetenzbereiche (C 1, RLP): Problemlösen, Kommunizieren und Kooperieren	
Konkretisierung der Inhalte/Fachbegriffe usw. (C 3, RLP)	Konkretisierung der inhaltsbezogenen Standards nach Niveaustufen (C 2, RLP) Die Schüler*innen können ...
Standardsoftware <ul style="list-style-type: none"> – Umgang mit Tabellenkalkulations- und Präsentationssoftware – Erstellen von Diagrammen zur Auswertung von Umfragen in der Klasse – Vorstellung der Ergebnisse mithilfe einer Bildschirmpräsentation – Rechnen mit Zellen (z. B. Mittelwerte, Summen) 	<ul style="list-style-type: none"> – geeignete Standardsoftware auswählen, indem sie Standardsoftware zum Erzeugen von Produkten anwenden. – Fachsprache angemessen verwenden, indem sie grundlegende informatische Begriffe verwenden. – Netzwerke zur Kommunikation nutzen, indem sie Daten im lokalen Netzwerk austauschen. – Arbeitsergebnisse dokumentieren und präsentieren, indem sie Arbeitsergebnisse unter Verwendung von Präsentationssoftware beschreiben.
Bezüge zu Sprach- und Medienbildung (Teil B 1/2), RLP)	vertagt
Bezüge zu ÜT (Teil B 3, RLP)	vertagt
fächerverbindende und fächerübergreifende Absprachen	Mathematik (Diagrammtypen), Naturwissenschaften (Auswertung von Messreihen)
Bezüge zu Teil A (RLP)	vertagt

Kompetenzbereiche (C 1, RLP): Problemlösen, Kommunizieren und Kooperieren	
Konkretisierung der Inhalte/Fachbegriffe usw. (C 3, RLP)	Konkretisierung der inhaltsbezogenen Standards nach Niveaustufen (C 2, RLP) Die Schüler*innen können ...
<p>Umgang mit Präsentationssoftware</p> <ul style="list-style-type: none"> – Gezielte und geplante Beschaffung von Informationen aus verschiedenen Medien – Sachgerechte Nutzung von Suchmaschinen – Prüfung der Glaubwürdigkeit der gefundenen Informationen – Gefahren bei der Nutzung von E-Mails (z. B. Phishing, Spam, Viren) – Schadsoftware – Rechtliche Grundlagen für Mediennutzung (Bilder, Audio, Video, Texte etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> – geeignete Standardsoftware auswählen, indem sie Standardsoftware zum Erzeugen von Produkten anwenden. – Arbeitsergebnisse dokumentieren und präsentieren, indem sie Arbeitsergebnisse unter Verwendung von Präsentationssoftware beschreiben. – Informationssysteme nutzen, indem sie mit Medien zur Informationsbeschaffung, auch Hilfesystemen, interagieren.
Bezüge zu Sprach- und Medienbildung (Teil B 1/2), RLP)	Herstellung von Medienprodukten (z. B. StopMotion-Erklärvideo, BYOD)
Bezüge zu ÜT (Teil B 3, RLP)	vertagt
fächerverbindende und fächerübergreifende Absprachen	Kooperation mit anderen Fächern nach individueller Absprache
Bezüge zu Teil A (RLP)	vertagt

Fach: ITG

Jahrgangsstufe: 7

Stand: 05/2017

Thema der U-Einheit/des U-Vorhabens: Einführung in die Programmierung

Zeit in U-Stunden: ca. 11

Kompetenzbereiche (C 1, RLP): Problemlösen	
Konkretisierung der Inhalte/Fachbegriffe usw. (C 3, RLP)	Konkretisierung der inhaltsbezogenen Standards nach Niveaustufen (C 2, RLP) Die Schüler*innen können ...
Algorithmisches Problemlösen <ul style="list-style-type: none"> – Eigenschaften und Darstellung von Algorithmen – Algorithmische Grundstrukturen in der visuellen Programmiersprache SCRATCH – Variablenkonzept 	<ul style="list-style-type: none"> – Abläufe mit Algorithmen modellieren, indem sie die algorithmischen Grundstrukturen Sequenz, Verzweigung und Wiederholung problemadäquat anwenden. – Programme entwerfen und realisieren, indem sie eine Programmierumgebung verwenden.
Bezüge zu Sprach- und Medienbildung (Teil B 1/2), RLP)	vertagt
Bezüge zu ÜT (Teil B 3, RLP)	vertagt
fächerverbindende und fächerübergreifende Absprachen	keine
Bezüge zu Teil A (RLP)	vertagt

Kompetenzbereiche (C 1, RLP): Wechselwirkung zwischen Informatiksystemen, Mensch und Gesellschaft beurteilen, Mit Informationen umgehen	
Konkretisierung der Inhalte/Fachbegriffe usw. (C 3, RLP)	Konkretisierung der inhaltsbezogenen Standards nach Niveaustufen (C 2, RLP) Die Schüler*innen können ...
Leben in vernetzten Systemen <ul style="list-style-type: none"> – Erstellen und Gestalten von Webseiten mit HTML – Aufbau und Funktionsweise des Internets 	<ul style="list-style-type: none"> – Urheberrechte beachten, indem grundlegende Aspekte des Urheberrechts nennen und beachten. – Information, Nachricht und Daten unterscheiden, indem sie die Unterschiede dieser beschreiben. – geeignete Standardsoftware auswählen, indem sie Standardsoftware zum Erzeugen von Produkten anwenden.
Bezüge zu Sprach- und Medienbildung (Teil B 1/2), RLP)	vertagt
Bezüge zu ÜT (Teil B 3, RLP)	vertagt
fächerverbindende und fächerübergreifende Absprachen	keine
Bezüge zu Teil A (RLP)	vertagt

Schulinternes Curriculum – Rückert-Gymnasium Berlin

Fach: Informatik

Jahrgangsstufe: 8

Stand: 05/2017

Thema der U-Einheit/des U-Vorhabens: Imperative Programmierung mit Robot Karol

Zeit in U-Stunden: ca. 35

Kompetenzbereiche (C 1, RLP): Problemlösen, Kommunizieren und Kooperieren	
Konkretisierung der Inhalte/Fachbegriffe usw. (C 3, RLP)	Konkretisierung der inhaltsbezogenen Standards nach Niveaustufen (C 2, RLP) Die Schüler*innen können ...
<p>Algorithmisches Problemlösen</p> <ul style="list-style-type: none"> – Eigenschaften und Darstellung von Algorithmen (z. B. Schmieren eines Butterbrots, telefonieren etc.) – Modellierung einfacher Abläufe durch Algorithmen – algorithmische Grundstrukturen (Sequenz, Schleife, Bedingung) – Analysieren, Modifizieren und Implementieren von Algorithmen – Prozeduren 	<ul style="list-style-type: none"> – Algorithmische Abläufe beschreiben, indem sie eine Definition für den Begriff Algorithmus wiedergeben und Beispiele für algorithmische Abläufe aus dem Alltag nennen. – Abläufe mit Algorithmen modellieren, indem sie die algorithmischen Grundstrukturen Sequenz, Verzweigung und Wiederholung problemadäquat anwenden. – Programme entwerfen und realisieren, indem sie eine Programmierumgebung verwenden. – Fachsprache angemessen verwenden, indem sie informatische Begriffe sachgerecht anwenden. – Arbeitsergebnisse dokumentieren und präsentieren, indem sie Arbeitsergebnisse unter Verwendung von Textverarbeitung oder Präsentationssoftware beschreiben. – Teamarbeit selbstständig organisieren und koordinieren, indem sie <ul style="list-style-type: none"> ○ Vorgaben der Lehrkraft zur Arbeit im Team umsetzen. ○ in Bezug auf die eigene (Teil-) Aufgabe verantwortlich handeln.
Bezüge zu Sprach- und Medienbildung (Teil B 1/2), RLP)	vertagt

Bezüge zu ÜT (Teil B 3, RLP)	vertagt
fächerverbindende und fächerübergreifende Absprachen	keine
Bezüge zu Teil A (RLP)	vertagt

©Dr. Moltmann, modifiziert für das Rückert-Gymnasium

Schulinternes Curriculum – Rückert-Gymnasium Berlin

Fach: Informatik

Jahrgangsstufe: 8

Stand: 05/2017

Thema der U-Einheit/des U-Vorhabens: Digitale Bilder

Zeit in U-Stunden: ca. 20

Kompetenzbereiche (C 1, RLP): Mit Informationen umgehen, Kommunizieren und Kooperieren	
Konkretisierung der Inhalte/Fachbegriffe usw. (C 3, RLP)	Konkretisierung der inhaltsbezogenen Standards nach Niveaustufen (C 2, RLP) Die Schüler*innen können ...
<p>Digitale Bilder und Visualisierung</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bedeutung und Anwendung von digitalen Bildern – Digitalisierung von Bildern (Rechnerinterne Darstellung, benötigter Speicherplatz) – Raster- und Vektorgrafik – Farbmodelle – Farbtiefe und Auflösung – Verlustfreie/verlustbehaftete Kompressionsverfahren sowie deren Vor- und Nachteile (z. B. Lauflängenkodierung) 	<ul style="list-style-type: none"> – Daten codieren, indem sie Beispiele für Codierungen von Daten beschreiben, Codierungsverfahren anwenden und die besondere Bedeutung der binären Codierung begründen. – Geeignete Standardsoftware auswählen, indem sie zweckbestimmt Standardsoftware zur Problemlösung auswählen und zum Erzeugen von Produkten anwenden. – Fachsprache angemessen verwenden, indem sie informatische Begriffe sachgerecht anwenden. – Arbeitsergebnisse dokumentieren und präsentieren, indem sie Arbeitsergebnisse unter Verwendung von Textverarbeitung oder Präsentationssoftware beschreiben. – Teamarbeit selbstständig organisieren und koordinieren, indem sie <ul style="list-style-type: none"> ○ Vorgaben der Lehrkraft zur Arbeit im Team umsetzen. ○ in Bezug auf die eigene (Teil-) Aufgabe verantwortlich handeln.
Bezüge zu Sprach- und Medienbildung (Teil B 1/2), RLP)	vertagt
Bezüge zu ÜT (Teil B 3, RLP)	

fächerverbindende und fächerübergreifende Absprachen	Physik, Biologie: Farben, Wahrnehmung/Sehen Ethik: Rechte am eigenen Bild
Bezüge zu Teil A (RLP)	vertagt

©Dr. Moltmann, modifiziert für das Rückert-Gymnasium

Kompetenzbereiche (C 1, RLP): Mit Informationen umgehen, Kommunizieren und Kooperieren, Wechselwirkungen zwischen Informatiksystemen, Mensch und Gesellschaft beurteilen, Informatisches Modellieren	
Konkretisierung der Inhalte/Fachbegriffe usw. (C 3, RLP)	Konkretisierung der inhaltsbezogenen Standards nach Niveaustufen (C 2, RLP) Die Schüler*innen können ...
<p>Information und Daten</p> <ul style="list-style-type: none"> – Daten, Information, Nachricht (insbesondere Digitalisierung von Audiosignalen) – Codierung – Verlustfreie/verlustbehaftete Kompressionsverfahren (z. B. MP3) – Erstellung eines Radio-Podcasts 	<ul style="list-style-type: none"> – Daten codieren, indem sie Beispiele für Codierungen von Daten beschreiben, Codierungsverfahren anwenden und die besondere Bedeutung der binären Codierung begründen. – Geeignete Standardsoftware auswählen, indem sie zweckbestimmt Standardsoftware zur Problemlösung auswählen und zum Erzeugen von Produkten anwenden. – Informatische Modelle analysieren und bilden, indem sie informatische Modelle als reduzierte Abbildung der realen Welt beschreiben und beurteilen. – Teamarbeit selbstständig organisieren und koordinieren, indem sie <ul style="list-style-type: none"> ○ Vorgaben der Lehrkraft zur Arbeit im Team umsetzen. ○ in Bezug auf die eigene (Teil-) Aufgabe verantwortlich handeln. – Urheberrechte beachten, indem sie grundlegende Aspekte des Urheberrechts nennen und beachten und Beispiele für rechtlich geschützte und freie Inhalte beschreiben.
Bezüge zu Sprach- und Medienbildung (Teil B 1/2), RLP)	Herstellung von Medienprodukten (Podcasts, BYOD)
Bezüge zu ÜT (Teil B 3, RLP)	vertagt
fächerverbindende und fächerübergreifende Absprachen	Physik: Akustik, Biologie: menschliches Ohr, hören, Deutsch: Podcasts

Bezüge zu Teil A (RLP)	vertagt

©Dr. Moltmann, modifiziert für das Rückert-Gymnasium

Kompetenzbereiche (C 1, RLP): Informatiksysteme verstehen, Kommunizieren und Kooperieren	
Konkretisierung der Inhalte/Fachbegriffe usw. (C 3, RLP)	Konkretisierung der inhaltsbezogenen Standards nach Niveaustufen (C 2, RLP) Die Schüler*innen können ...
<p>Leben in und mit vernetzten Systemen</p> <ul style="list-style-type: none"> - gezielte und geplante Beschaffung von Informationen aus verschiedenen Medien - sachgerechte Nutzung von Suchmaschinen - Arbeitsweise von Funknetzen nachvollziehen - Datenaustausch im Netzwerk nachvollziehen und simulieren (Anrufvermittlung) <p>Methode: Rollenspiel auch als Video</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Informatiksysteme beschreiben, indem sie alltägliche Informatiksysteme (z. B. Handy) beschreiben und typische Bestandteile zuordnen. - Technische Grundlagen erläutern und anwenden, indem sie das Zusammenwirken von Hardware, Software und Netzwerk anhand technischer Alltagsgegenstände erläutern. - Netzwerke zur Kommunikation nutzen, indem sie ausgewählte Beispiele für synchrone und asynchrone Kommunikation und deren Verwendung beschreiben. - Teamarbeit selbstständig organisieren und koordinieren, indem sie <ul style="list-style-type: none"> o Vorgaben der Lehrkraft zur Arbeit im Team umsetzen. o in Bezug auf die eigene (Teil-) Aufgabe verantwortlich handeln.
Bezüge zu Sprach- und Medienbildung (Teil B 1/2), RLP)	Herstellung von Medienprodukten (Videos, BYOD)
Bezüge zu ÜT (Teil B 3, RLP)	vertagt
fächerverbindende und fächerübergreifende Absprachen	keine
Bezüge zu Teil A (RLP)	vertagt

Kompetenzbereiche (C 1, RLP): Mit Informationen umgehen, Wechselwirkungen zwischen Informatiksystemen, Mensch und Gesellschaft beurteilen	
Konkretisierung der Inhalte/Fachbegriffe usw. (C 3, RLP)	Konkretisierung der inhaltsbezogenen Standards nach Niveaustufen (C 2, RLP) Die Schüler*innen können ...
Information und Daten <ul style="list-style-type: none"> - ASCII, Unicode - Zahlensysteme (Basis 2, 4, 8, 10, 16) - Konvertieren in andere Zahlensysteme (z. B. Binär -> Hexadezimal und umgekehrt) - Strichcode - QR-Code 	<ul style="list-style-type: none"> - Mit Informationen in Form von Daten umgehen, indem sie die Datentypen für Text und Zahl unterscheiden. - Daten codieren, indem sie das Verfahren der Codierung beschreiben und die besondere Bedeutung der binären Codierung begründen. - Historische und aktuelle Entwicklungen der Informatik beurteilen, indem sie wichtige Meilensteine der technischen Entwicklung wiedergeben. -
Bezüge zu Sprach- und Medienbildung (Teil B 1/2), RLP)	vertagt
Bezüge zu ÜT (Teil B 3, RLP)	vertagt
fächerverbindende und fächerübergreifende Absprachen	Geschichte: preußische Telegrafie
Bezüge zu Teil A (RLP)	vertagt

Schulinternes Curriculum – Rückert-Gymnasium Berlin

Fach: Informatik

Jahrgangsstufe: 9

Stand: 05/2017

Thema der U-Einheit/des U-Vorhabens: Objektorientierung mit Tigerjython

Zeit in U-Stunden: ca. 32

Kompetenzbereiche (C 1, RLP): Problemlösen, Informatisches Modellieren	
Konkretisierung der Inhalte/Fachbegriffe usw. (C 3, RLP)	Konkretisierung der inhaltsbezogenen Standards nach Niveaustufen (C 2, RLP) Die Schüler*innen können ...
Algorithmisches Problemlösen <ul style="list-style-type: none"> – Modellierung einfacher Abläufe durch Algorithmen – algorithmische Grundstrukturen – Analysieren, Modifizieren und Implementieren von Algorithmen – Variablenkonzept und Prozeduren – Grundlagen der Objektorientierung: Beschreiben von Objekten anhand ihrer Eigenschaften und Methoden 	<ul style="list-style-type: none"> – Grundlegende Konzepte der objektorientierten Modellierung anwenden, indem sie einer Klasse Eigenschaften zuordnen und den Zusammenhang zwischen Klassen und Objekten beschreiben. – Programme entwerfen, indem sie formale Darstellungen von Algorithmen implementieren, auch unter Verwendung von Variablen. – Abläufe mit Algorithmen modellieren, indem sie die algorithmischen Grundstrukturen in Kombination zielgerichtet anwende.
Bezüge zu Sprach- und Medienbildung (Teil B 1/2), RLP)	vertagt
Bezüge zu ÜT (Teil B 3, RLP)	vertagt
fächerverbindende und fächerübergreifende Absprachen	keine
Bezüge zu Teil A (RLP)	vertagt

Thema der U-Einheit/des U-Vorhabens: **Digitale Bildbearbeitung**

Zeit in U-Stunden: ca. 16

Kompetenzbereiche (C 1, RLP): Informatik): Kommunizieren und Kooperieren, Wechselwirkungen zwischen Informatiksystemen, Mensch und Gesellschaft beurteilen	
Konkretisierung der Inhalte/Fachbegriffe usw. (C 3, RLP)	Konkretisierung der inhaltsbezogenen Standards nach Niveaustufen (C 2, RLP) Die Schüler*innen können ...
Digitale Bilder und Visualisierung <ul style="list-style-type: none"> - Bildbearbeitung - Manipulation von Bildern 	<ul style="list-style-type: none"> - Urheberrechte beachten, indem sie Beispiele für rechtlich geschützte und freie Inhalte beschreiben. - Geeignete Standardsoftware auswählen, indem sie relevante Objekte und deren Attribute bei Standardsoftware nennen und verwenden. - Arbeitsergebnisse dokumentieren und präsentieren, indem sie adressatengerecht mit Softwareunterstützung präsentieren.
Bezüge zu Sprach- und Medienbildung (Teil B 1/2), RLP)	Herstellung von Medienprodukten (Bildcollagen)
Bezüge zu ÜT (Teil B 3, RLP)	vertagt
fächerverbindende und fächerübergreifende Absprachen	Ethik/Deutsch: Die Macht der Bilder in der Werbung Kunst: Bildmanipulation und Fälschungen
Bezüge zu Teil A (RLP)	vertagt

Kompetenzbereiche (C 1, RLP): Problemlösen, Mit Informationen umgehen, Kommunizieren und Kooperieren	
Konkretisierung der Inhalte/Fachbegriffe usw. (C 3, RLP)	Konkretisierung der inhaltsbezogenen Standards nach Niveaustufen (C 2, RLP) Die Schüler*innen können ...
<p>Algorithmisches Problemlösen</p> <ul style="list-style-type: none"> – Anwendung der Objektorientierung: Beschreiben und Erstellen von Objekten mit ihren Eigenschaften und Methoden – Erstellen eigener Algorithmen mit grafischen Hilfsmitteln – Nutzung einer visuellen Programmiersprache <p>Projektmanagement</p> <ul style="list-style-type: none"> – Planung und Durchführung eines Projekts – Arbeiten und Kooperieren im Team 	<ul style="list-style-type: none"> – Urheberrechte beachten, indem sie Beispiele für rechtlich geschützte und freie Inhalte beschreiben. – Mit Informationen in Form von Daten umgehen, indem sie verschiedene Datentypen in unterschiedlichen Zusammenhängen sachgerecht verwenden. – Arbeitsergebnisse dokumentieren und präsentieren, indem sie adressatengerecht mit Softwareunterstützung präsentieren. – Teamarbeit selbstständig koordinieren und organisieren, indem sie in Bezug auf die gesamte Teamaufgabe verantwortlich handeln.
Bezüge zu Sprach- und Medienbildung (Teil B 1/2), RLP)	Erstellen Medienprodukten (Apps)
Bezüge zu ÜT (Teil B 3, RLP)	vertagt
fächerverbindende und fächerübergreifende Absprachen	Mathematik (Entwicklung von Mathe-Apps) Physik (Apps zur Kinematik, E-Lehre)
Bezüge zu Teil A (RLP)	vertagt

Schulinternes Curriculum – Rückert-Gymnasium Berlin

Fach: Informatik

Jahrgangsstufe: 10

Stand: 05/2017

Thema der U-Einheit/des U-Vorhabens: Datenbanken

Zeit in U-Stunden: ca. 20

Kompetenzbereiche (C 1, RLP): Wechselwirkungen zwischen Informatiksystemen, Mensch und Gesellschaft beurteilen, Informatisches Modellieren	
Konkretisierung der Inhalte/Fachbegriffe usw. (C 3, RLP)	Konkretisierung der inhaltsbezogenen Standards nach Niveaustufen (C 2, RLP) Die Schüler*innen können ...
Datenbanken <ul style="list-style-type: none"> – lebensweltliche Datensammlungen nennen und beschreiben (z. B. Facebook, Google+ etc.) – Attribute mit Name, Typ und Wert sowie Datensätze unterscheiden – Datensätze suchen, einfügen, löschen oder verändern auch unter Verwendung von SQL – Datenbanken mit Standardsoftware (Libre Office) als Tabellen planen und realisieren – verknüpfte Tabellen entwerfen und einsetzen – Datenschutz und Datensicherheit 	<ul style="list-style-type: none"> – Probleme des Persönlichkeits- und Datenschutzes sowie der Datensicherheit analysieren, indem sie <ul style="list-style-type: none"> ○ Maßnahmen zu Datenschutz/Datensicherheit beschreiben sowie diesbezügliche Probleme erläutern und bewerten. ○ die Chancen und Risiken der modernen Entwicklungen für eine demokratische Gesellschaft bewerten. – Relationale Modellbildung anwenden, indem sie <ul style="list-style-type: none"> ○ eine Datenbank benutzen und den tabellarischen Aufbau nachvollziehen. ○ den Aufbau einer einfachen Datenbank planen und diese implementieren (ohne Einsatz von SQL).
Bezüge zu Sprach- und Medienbildung (Teil B 1/2), RLP)	vertagt
Bezüge zu ÜT (Teil B 3, RLP)	Demokratiebildung
fächerverbindende und fächerübergreifende Absprachen	Ethik (Privatsphäre)
Bezüge zu Teil A (RLP)	vertagt

Kompetenzbereiche (C 1, RLP): Problemlösen, Kommunizieren und Kooperieren	
Konkretisierung der Inhalte/Fachbegriffe usw. (C 3, RLP)	Konkretisierung der inhaltsbezogenen Standards nach Niveaustufen (C 2, RLP) Die Schüler*innen können ...
Algorithmisches Problemlösen <ul style="list-style-type: none"> – Analysieren, Modifizieren und Implementieren von Algorithmen am Beispiel des Datentyps <i>Liste</i> – Variablenkonzept und Prozeduren – Anwendung von Objektorientierung – Implementierung einer auf Listen basierenden Anwendung (z. B. Tic Tac Toe, Stundenplan) 	<ul style="list-style-type: none"> – Algorithmische Abläufe beschreiben, indem sie eine formale Struktur in eine verbale Formulierung überführen und umgekehrt. – Abläufe mit Algorithmen modellieren, indem sie Probleme in einzelne unabhängige Teilprobleme zerlegen. – Programme entwerfen und realisieren, indem sie Algorithmen entwerfen, implementieren und beurteilen. – Fachsprache angemessen verwenden, indem sie in Präsentationen und Dokumentationen einen umfangreichen Fachwortschatz nachweisen.
Bezüge zu Sprach- und Medienbildung (Teil B 1/2), RLP)	keine
Bezüge zu ÜT (Teil B 3, RLP)	vertagt
fächerverbindende und fächerübergreifende Absprachen	keine
Bezüge zu Teil A (RLP)	vertagt