

Klassenstufe	WSZ
8	1

LB	UWo	Datum	Ziele / Inhalt / Didaktischer Schwerpunkt	Bemerkung
LB 1	1		Belehrung, Einführung Programmierumgebung Processing	
LB 1	2		Eigene Grafiken erstellen	Gestaltung einer eigenen Spielfigur als Hausaufgabe (Zusatz: mit 8 Richtungen)
LB 1	3		Interaktionen mit Maus und Tastatur	Einfache Spielfigur implementieren
LB 1	4		Einführung Verzweigung	Spielfigur mit Spielfeldrand
LB 1	5		Geschachtelte Verzweigung	Logische Operatoren
<b>LK</b>	<b>6</b>		<b>Leistungskontrolle</b>	
LB 1	7		Eigenschaften eines Algorithmus	didaktisch reduzierte Definition
LB 1	8		Einführung von Bedingten Zyklen	LK
LB 1	9		Übung von bedingten Zyklen	
LB 1	10		Zählschleife	Vertiefung: geschachtelte Zählschleifen
<b>LK</b>	<b>11</b>		<b>Leistungskontrolle</b>	
WB 1	12		Vertiefung: Zeichenkettenverarbeitung	Cäsar, Vigenere
WB 3	13		Programmierprojekt Pac-Man (einfach)	Stark eingegrenztes Programmierprojekt, alternativ Lernspiel
WB 3	14		Komplexaufgabe, Vertiefung: steuerbare Spielfigur	Partnerarbeit, kollaboratives Arbeiten
LB 3	15		Komplexaufgabe, Vertiefung: Modularisierung	Theoriebausteine am Anfang der Stunde (10 min)
LB 3	16		Komplexaufgabe, Vertiefung: Kollisionserkennung	Theoriebausteine am Anfang der Stunde (10 min)
LB 3	17		Komplexaufgabe	
LB 3	18		Komplexaufgabe	
<b>LK</b>	<b>19</b>		<b>Projektabgabe</b>	<b>Bewertung des Projektes</b>
LB 2	20		Einführung Informationsmanagement	Suchstrategien, Gewichtung und Auswertung von Suchergebnissen
LB 2	21		Kommunikationsdienste	(a)synchrone Kommunikation, E-Mail-Protokolle, Informatik Unplugged
LB 2	22		Aufbau eines einfachen Netzwerks	Filius (Adressierung in Netzwerken, E-Mail-Server, Rückschluss auf Protokolle)
LB 2	23		Weitere Web-Dienste (Webseiten mit Filius nutzen)	Aufbau von Adressen, DNS
<b>LK</b>	<b>24</b>		<b>Leistungskontrolle</b>	
LB 2	25		Cloud	Vor- und Nachteile der Nutzung von Cloud-Anbietern
LB 2	26		Kollaborationsdienste	Regeln von Kollaborationsdiensten
LB 2	27		Gefahren im Netz	Angriffsverfahren (DDOS, Brute-Force), Passwortsicherheit, 2-Wege-Authentifizierung, Phishing
LB 2	28		Maßnahmen zum sicheren Umgang im Web	Authentizität von Nachrichten, symmetrische vs. asymmetrische Verschlüsselung
LB 2	29		Beurteilen von Informationsquellen	
LB 2	30		Erstellen einer eigenen manipulierten Grafik	
<b>LK</b>	<b>31</b>		<b>Leistungskontrolle</b>	
LB 2	32		Gefahren im Netz - Cybermobbing, Grooming und Internetsucht	
	<b>Puffer</b>		Deep Fake	
	<b>Puffer</b>		Gesellschaftliche Auswirkungen von Fake News	
	<b>Puffer</b>			

Verteilung - Übersicht

	LB 1	LB 2	LB 3	WB 1	WB 2	WB 3	LK
<b>ist</b>	9	11	4	1	0	2	5
<b>soll</b>	9	10	6				5