



Jahrgangsstufe 8

Fachlicher Inhalt		Aspekte und Kontexte	Werkzeuge
(1) Anwendungen von Informationssystemen	Erweiterte Anwendungen von Tabellenkalkulationen Nutzung von Excel Formeln Erstellung eigener Datentypen direkte und indirekte Adressierung Ziehen von Formeln Nutzung von Statistikfunktionen (MITTELWERT, MAX, ...) Bedingte Formatierung Funktion SVERWEIS Gestaltung und Formatierung von Grafiken	Rechnungen Präsentationen Kalkulationen	Microsoft Excel oder OpenOffice Calc
(1)	Anwendung von Datenbanken Prinzip von relationalen Datenbanken Datentypen Tabellen Erstellung von Abfragen in der Oberfläche des Datenbankprogramms oder SQL Eingabeformulare Entwurf von Datenbanklayouts Gestaltung von Reports	Verwaltung von Information (Schülerlisten)	Microsoft Acces oder Openoffice Base
(2)	Gründzüge der Programmierung von HTML Funktion eines Webservers und Browsern Einfache Gestaltung und Formatierung (FONT, H1) Listendarstellungen Einbindung von Grafiken Links und Syntax von HTML Links Tabellen in HTML Eingabeformulare Nutzung Javascript zur Unterstützung von Eingabefeldern DOM Model Generierung von Druckausgaben		Systemeditor und Phase 5 HTML Editor



Jahrgangsstufe 9

Fachlicher Inhalte		Aspekte und Kontexte	Werkzeuge
(1) Übergang von der digitalen Logik zu Programmen	Digitale Logik Zahlensysteme UND, ODER und NICHT Entscheidungen Entwurf von einfachen Schaltungen BOOLSCHE ALGEBRA Vereinfachungen von Schaltungen Addierer Zählschaltungen serielle Rechenwerke Modellrechner	Umsetzung von Problemen in digitale Entscheidungen oder digitale Logik	Locad und LogikSim
(2)	Grundstrukturen der systemnahen Programmierung Programmierung einfacher Rechenoperationen Erstellung von Flussdiagrammen Schleifen in Assembler Funktionen in Assembler		TOY und HEXTOY Modellassembler yEd Editor
(2)	Erweiterte Programmierumgebungen Kara (ETH-Zürich) <ul style="list-style-type: none"> • Einfacher Automatenentwurf • Zustände und Übergänge • Lösen von Aufgaben Legoroboter (Mindstorm) <ul style="list-style-type: none"> • Entwurf von Robotersteuerungen in der Lego Mindstorms Umgebung 	Lösen von Problemen mit Werkzeugen	