



WAHLPFLICHTBEREICH

Informatik

INFORMATIK

JGST. 9

3 Unterrichtsvorhaben

- I. **Streng geheim – Wir schicken uns Nachrichten**
- II. Überall Automaten – Vom Lichtschalter zum Marienkäfer
- III. Wir präsentieren uns im Internet – Aufbau und Struktur von Webseiten

JGST. 10

3 Unterrichtsvorhaben

- I. Imperative Programmierung mit Python
- II. Logische Schaltungen
- III. Künstliche Intelligenz – Drei Methoden des maschinellen Lernens zum datenbasierten Problemlösen

STRENG GEHEIM – WIR SCHICKEN UNS NACHRICHTEN

Inhaltliche Schwerpunkte:

- Daten und ihre Codierung
- Verschlüsselungsverfahren
- Erfassung, Verarbeitung und Verwaltung von Daten
- Datenschutz und Datensicherheit

INFORMATIK

JGST. 9

3 Unterrichtsvorhaben

- I. Streng geheim – Wir schicken uns Nachrichten
- II. Überall Automaten – Vom Lichtschalter zum Marienkäfer**
- III. Wir präsentieren uns im Internet – Aufbau und Struktur von Webseiten

JGST. 10

3 Unterrichtsvorhaben

- I. Imperative Programmierung mit Python
- II. Logische Schaltungen
- III. Künstliche Intelligenz – Drei Methoden des maschinellen Lernens zum datenbasierten Problemlösen

ÜBERALL AUTOMATEN – VOM LICHTSCHALTER ZUM MARIENKÄFER

Inhaltliche Schwerpunkte:

- Aufbau und Wirkungsweise von Automaten



INFORMATIK

JGST. 9

3 Unterrichtsvorhaben

- I. Streng geheim – Wir schicken uns Nachrichten
- II. Überall Automaten – Vom Lichtschalter zum Marienkäfer
- III. Wir präsentieren uns im Internet – Aufbau und Struktur von Webseiten**

JGST. 10

3 Unterrichtsvorhaben

- I. Imperative Programmierung mit Python
- II. Logische Schaltungen
- III. Künstliche Intelligenz – Drei Methoden des maschinellen Lernens zum datenbasierten Problemlösen

WIR PRÄSENTIEREN UNS IM INTERNET – AUFBAU UND STRUKTUR VON WEBSEITEN

Inhaltliche Schwerpunkte:

- Daten und ihre Codierung (Pixel-/Vektorgrafiken)
- Erstellung und Analyse von Quelltexten (html/ css)
- Anwendung von Informatiksystemen
- Datenschutz und Datensicherheit (DSGVO, Persönlichkeitsrechte, Urheberrecht, Lizenzmodelle,...)

INFORMATIK

JGST. 9

3 Unterrichtsvorhaben

- I. Streng geheim – Wir schicken uns Nachrichten
- II. Überall Automaten – Vom Lichtschalter zum Marienkäfer
- III. Wir präsentieren uns im Internet – Aufbau und Struktur von Webseiten

JGST. 10

3 Unterrichtsvorhaben

- I. Imperative Programmierung mit Python**
- II. Logische Schaltungen
- III. Künstliche Intelligenz – Drei Methoden des maschinellen Lernens zum datenbasierten Problemlösen

IMPERATIVE PROGRAMMIERUNG MIT PYTHON

Inhaltliche Schwerpunkte:

- Erfassung, Verarbeitung und Verwaltung von Daten
- Algorithmen und algorithmische Grundkonzepte
- Variablen
- Implementation von Algorithmen
- Erstellung und Analyse von Quelltexten
- Anwendung von Informatiksystemen



INFORMATIK

JGST. 9

3 Unterrichtsvorhaben

- I. Streng geheim – Wir schicken uns Nachrichten
- II. Überall Automaten – Vom Lichtschalter zum Marienkäfer
- III. Wir präsentieren uns im Internet – Aufbau und Struktur von Webseiten

JGST. 10

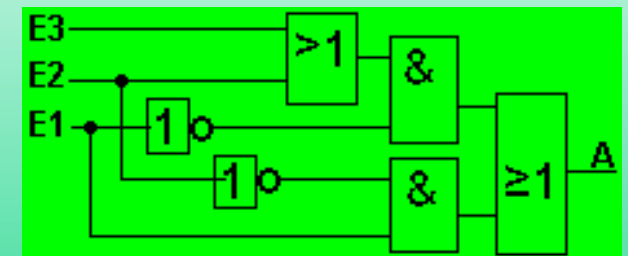
3 Unterrichtsvorhaben

- I. Imperative Programmierung mit Python
- II. Logische Schaltungen**
- III. Künstliche Intelligenz – Drei Methoden des maschinellen Lernens zum datenbasierten Problemlösen

LOGISCHE SCHALTUNGEN

Inhaltliche Schwerpunkte:

- Erfassung, Verarbeitung und Verwaltung von Daten
- Anwendung von Informatiksystemen
- Logische Schaltungen
- Informatiksysteme in der Lebens- und Berufswelt



INFORMATIK

JGST. 9

3 Unterrichtsvorhaben

- I. Streng geheim – Wir schicken uns Nachrichten
- II. Überall Automaten – Vom Lichtschalter zum Marienkäfer
- III. Wir präsentieren uns im Internet – Aufbau und Struktur von Webseiten

JGST. 10

3 Unterrichtsvorhaben

- I. Imperative Programmierung mit Python
- II. Logische Schaltungen
- III. Künstliche Intelligenz** – Drei Methoden des maschinellen Lernens zum datenbasierten Problemlösen

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ – DREI METHODEN DES MASCHINELLEN LERNENS ZUM DATENBASIERTEN PROBLEMLÖSEN

Inhaltliche Schwerpunkte:

- überwachtes Lernen
- unüberwachtes Lernen
- bestärkendes Lernen