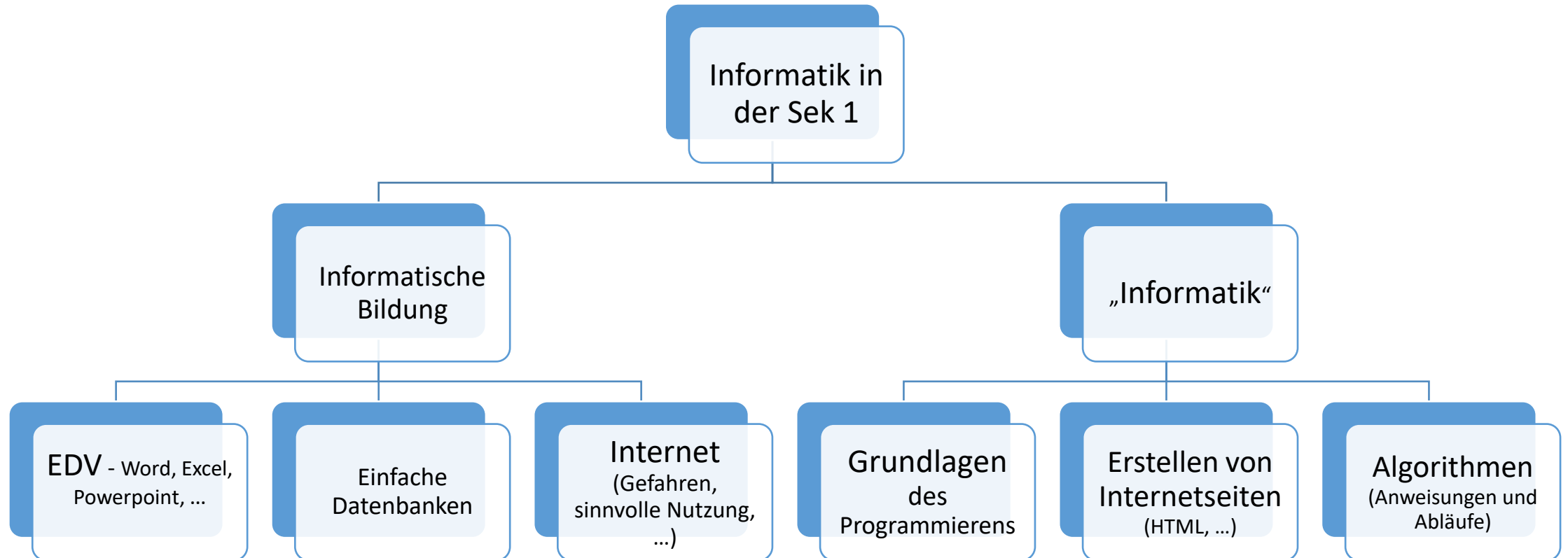


1100 0011 1010 0111 1111 0110 1100 0011 1010 0111 1111 0110 1100 0011 1010 0111 1111 0110  
1100 0011 1010 0111 1111 0110 1100 0011 1010 0111 1111 0110 1100 0011 1010 0111 1111 0110  
1100 0011 1010 0111 1111 0110 1100 0011 1010 0111 1111 0110 1100 0011 1010 0111 1111 0110  
1100 0011 1010 0111 1111 0110 1100 0011 1010 0111 1111 0110 1100 0011 1010 0111 1111 0110  
1100 0011 1111 0110  
1100 0011 1111 0110  
1100 0011 1111 0110  
1100 0011 1111 0110  
1100 0011 1111 0110  
1100 0011 1111 0110  
1100 0011 1111 0110  
1100 0011 1111 0110  
1100 0011 1111 0110  
1100 0011 1010 0111 1111 0110 1100 0011 1010 0111 1111 0110 1100 0011 1010 0111 1111 0110  
1100 0011 1010 0111 1111 0110 1100 0011 1010 0111 1111 0110 1100 0011 1010 0111 1111 0110  
1100 0011 1010 0111 1111 0110 1100 0011 1010 0111 1111 0110 1100 0011 1010 0111 1111 0110  
1100 0011 1010 0111 1111 0110 1100 0011 1010 0111 1111 0110 1100 0011 1010 0111 1111 0110  
1100 0011 1010 0111 1111 0110 1100 0011 1010 0111 1111 0110 1100 0011 1010 0111 1111 0110

# Informatik

Klasse 7 bis 10

# Inhalte für die Schuljahre 7 bis 10



... und viele andere Dinge 😊

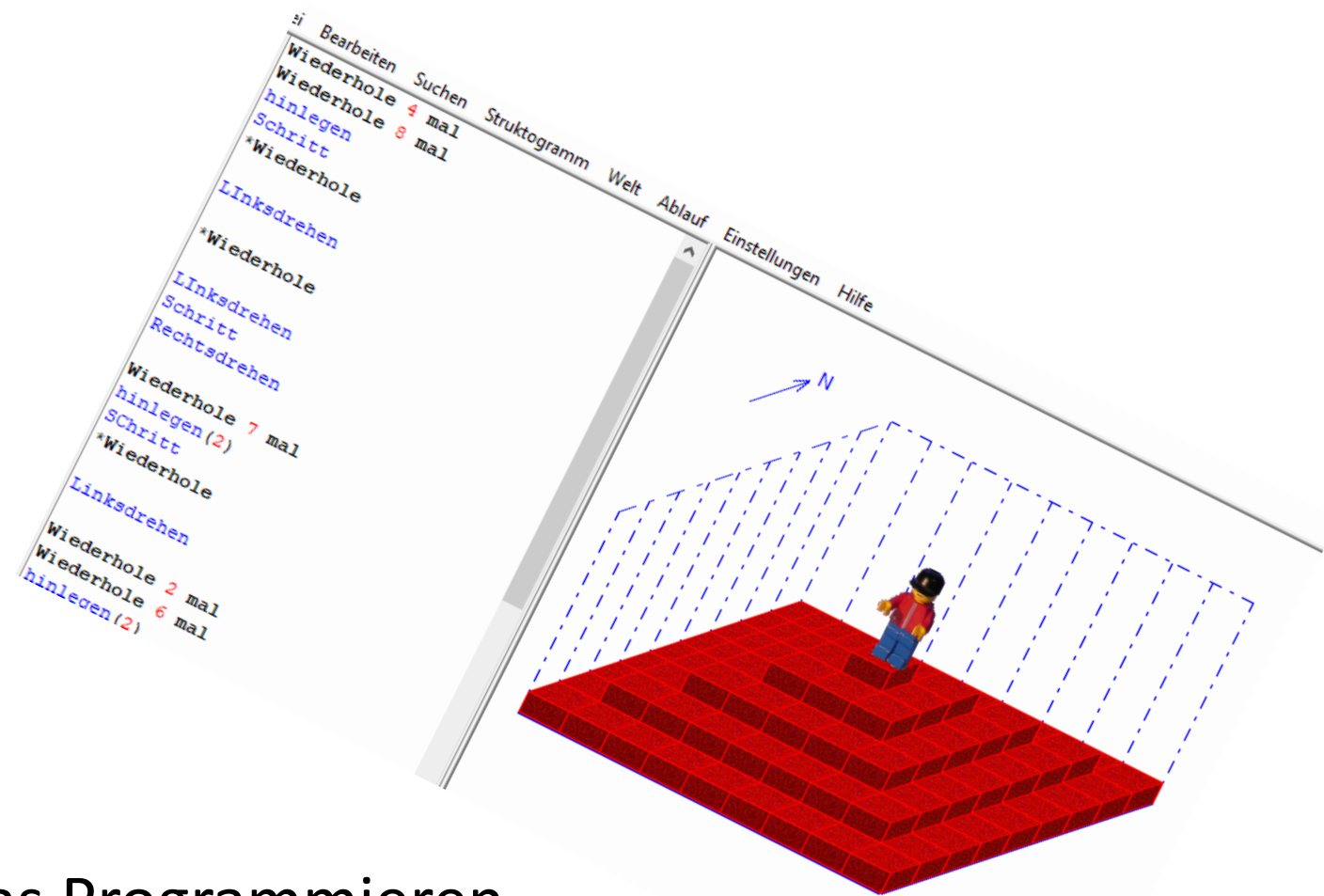
# Langfristige Ziele des Unterrichts

- Vorbereitung auf den Berufsalltag
  - ✓ EDV – Kenntnisse
  - ✓ Sichere Umgang mit PC und Programmen, die für den Arbeitsalltag notwendig sind
- Einblicke in die Informatik



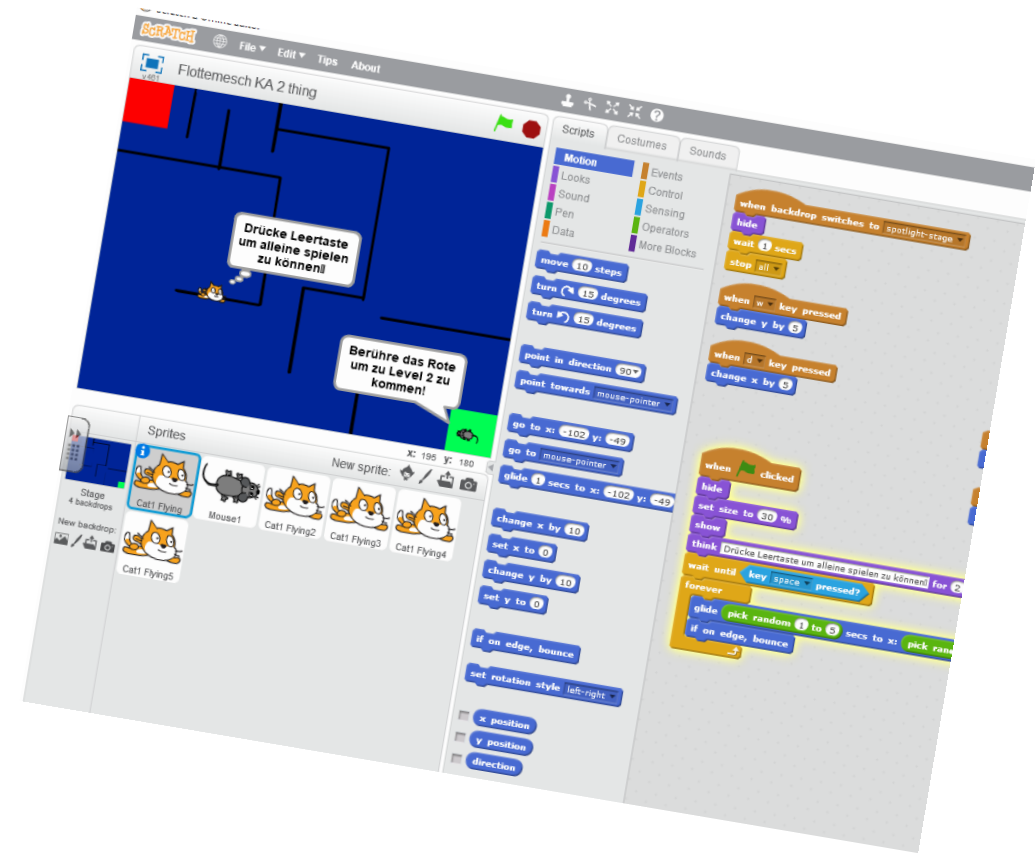
# Software

- Microsoft oder OpenOffice (Word, Excel, ....)
- Programme zum Einstieg in das Programmieren (Robot Karol, Scratch, ....)
- Diverse Editoren für das Programmieren (Java usw.)
- Diverse Anwendungen (z.B. Grafikprogramme usw.)



# Informatik an der Realschule Auf der Morgenröthe

- Stellenwert eines Hauptfaches
- 3 Stunden pro Woche
- **6 KA in Klassen 7 und 8 (je 3 pro HJ)**
- **4 KA in Klassen 9 und 10 (je 2 pro HJ)**
- Unterricht mit Hilfe der PCs der Computerräume
- Arbeit mit Tablets



# Unterrichtsbeispiele aus den Klassen 9 und 10

```
<html>
  <head>
    <title>Index</title>
    <meta name="author" content="SJanczyk" />
    <meta name="generator" content="Ulli Meybohms HTML EDITOR" />
    <link href="style.css" rel="stylesheet" type="style/css" />
  </head>
  <body>
    <div id="container">
      <div id="header"></div>
      <div id="content">
        <div id="nav">
          <h3>Navigation</h3>
          <ul>...</ul>
        </div>
        <div id="main">
          <h2>Text</h2>
          <p>
            Hallo Hallo Hallo Hallo Hallo Hallo Hallo Hallo Ha
            Hallo Hallo Hallo Hallo
          </p>
        </div>
        <div id="footer">Copyright</div>
      </div>
    </div>
  </body>
</html>
```

```
Kreisberechnung4.java x
1  /* Kreisberechnung: Der Radius für einen Kreis und die Einheit
2  * werden über die Tastatur eingegeben. Anschließend
3  * werden der Umfang und der Flächeninhalt berechnet.
4  */
5
6  import javax.swing.*;
7
8
9  public class Kreisberechnung4 {
10     public static void main(String[] args) {
11         String eingabe = JOptionPane.showInputDialog("Geben Sie den Kreisradius ein: ");
12         double radius = Double.parseDouble(eingabe);
13         eingabe = JOptionPane.showInputDialog("Geben Sie die Einheit ein: ");
14         String einheit = eingabe;
15         double umfang = 2.0 * 3.1415926 * radius;
16         double flaeche = 3.1415926 * radius * radius;
17         System.out.print("Umfang: ");
18         System.out.print(umfang);
19         System.out.println(" " + einheit);
20         System.out.print("Fläche: ");
21         System.out.print(flaeche);
22         System.out.println(" " + einheit + '\u00b2');
23     }
24 }
```