



INFORMATIK UND MEDIENBILDUNG

In der Klassenstufe 7

Themen/Arbeitsbereiche



SPIELE ENTWICKELN UND
MULTIMEDIAL DOKUMENTIEREN



SICHER KOMMUNIZIEREN



DATEN ERFASSEN UND
DARSTELLEN

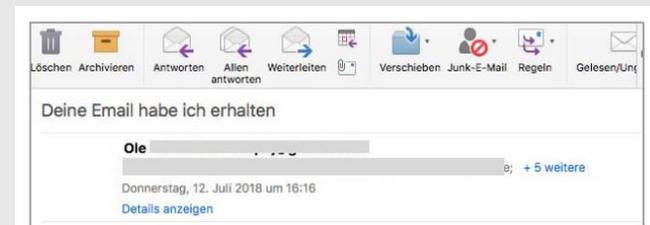
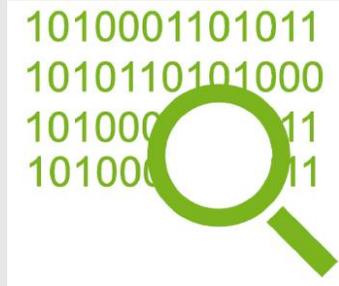
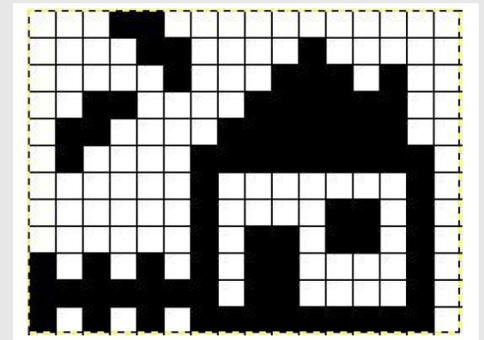
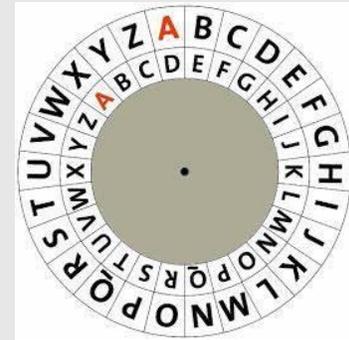
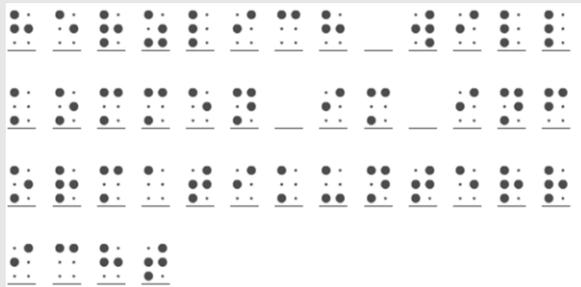
Spiele entwickeln und multimedial dokumentieren

- Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ein interaktives Spiel in der blockbasierten Entwicklungsumgebung „Scratch“ und dokumentieren das Programm mithilfe digitaler Medien.



Sicher kommunizieren

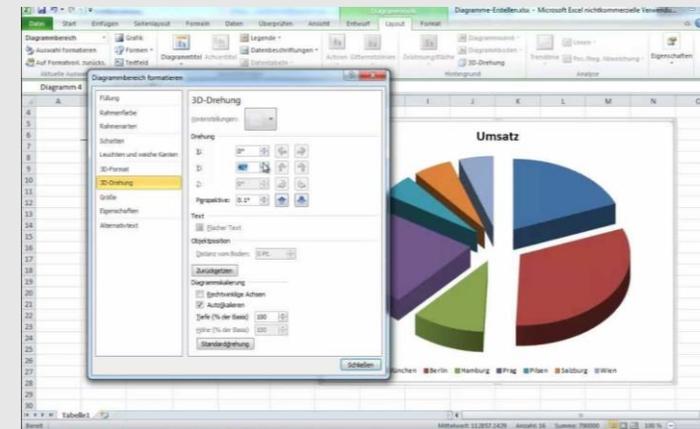
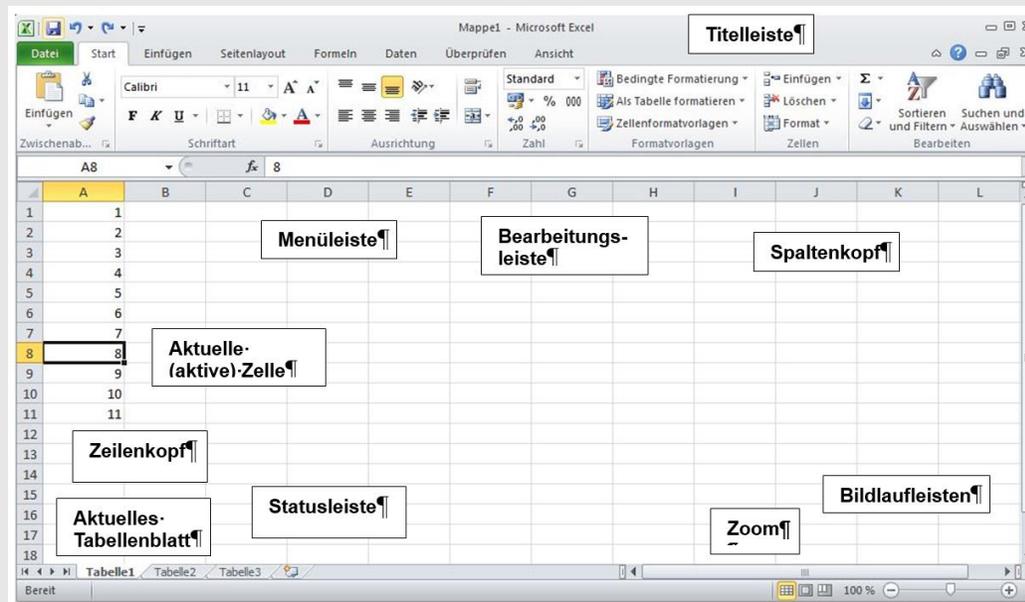
- Die Schülerinnen und Schüler beschreiben klassische Verschlüsselungsverfahren sowie Verschlüsselung im Alltag und lernen geeignete Sicherheitsmerkmale einer Kommunikation im Internet kennen.



Daten erfassen und darstellen

- Die Schülerinnen und Schüler nutzen die Tabellenkalkulation für die übersichtliche Darstellung und effiziente Auswertung von Daten.

	A	B	C	D	E
1	Gewinnaufteilung				
2					
3	Gewinnsomme: € 150.000				
4		Einzahlung	Anteile (%)	Gewinn	
5					
6	Susi	12			
7	Hans	8			
8	Max	6			
9	Anna	14			
10					
11	Gesamt				
12					
13	Susi, Hans, Max und Anna haben ein Los um 40 Euro gemeinsam gekauft				
14	Der Gewinn soll je nach Einzahlung aufgeteilt werden				
15					
16	Berechne die Summe der Einzahlungen (Gesamt) in B11				
17	Berechne die Anteile in % mit der Formel Einzahlung dividiert durch Gesamt				
18	Berechne den Gewinn mit der Formel Anteile (%) x Gewinnsomme				
19					
20					



Räume

- Der Unterricht findet in modernen, neu ausgestatteten Räumen statt. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten selbstständig an den Computerarbeitsplätzen. Jeder Schüler unserer Schule hat einen eigenen E-Mail-Account und arbeitet mit der Moodle-Plattform.
- Das Runge-Gymnasium verfügt über eine gute medientechnische Ausstattung. Die drei Computerräume mit je 30/18/28 Arbeitsplätzen sind mit umfassender Software ausgestattet.
- In den Klassen- und Fachräumen sind Computer, Beamer und Dokumentenkameras vorhanden.

