

Informatik

Klasse 10

- 1. Aufbau eines Rechners**
Vertrautwerden mit den Komponenten und deren Funktionsweise
- 2. Einführung in HTML**
Erstellen einer statischen Webseite
Textformatierung mit HTML und CSS
Erstellen von Tabellen
Designmöglichkeiten mit HTML und JavaScript
- 3. Umgang mit Microsoftprogrammen**
Grundlagen in Excel
Darstellung von Funktionen in Excel
- 4. Programmierumgebung Scratch**
Spielerische Einführung ins Programmieren
- 5. Einführung in Hamstersimulator**
Spielerische Einführung in Java