

Quali Informatik / Informatik u. dig. Gest. Inhalte / Anforderungen

1. Allgemeine Computer-Grundlagen

- Bestandteile und Arbeitsweise eines Computers (Zentraleinheit/Peripherie)
- EVA-Prinzip und Hardware (z. B. Motherboard, Drucker, Speicher, ...)
- Bauteile und Kenngrößen (z. B. Prozessortyp, Taktfrequenz, RAM, ROM, ...)
- Möglichkeiten der Rechnererweiterung (z. B. Laufwerke, Scanner, Schnittstellen, ...)
- Software (z. B. Betriebssysteme, Dateien, Anwendungsprogramme, ...)
- Datenschutz (z. B. Umgang mit Passwörtern, Datensicherung, ...)

2. Grundlagen Betriebssystem (Windows 10)

- Grundlegendes Arbeiten mit Windows-Betriebssystemen
- Dateimanagement: Dateioperationen (z. B. kopieren, verschieben, löschen, Verknüpfungen anlegen, umbenennen, Screenshots, ...)
- Grundlegende Dateitypen (z. B. doc, docx, xls, xlsx, ppt, pptx, pdf, jpg, png, html, zip, ...)

3. Datenverarbeitung I – Präsentation und Textverarbeitung

- Anwendung von MS Office oder vergleichbaren Office-Programmen
- Linearer bzw. verzweigter Programmablauf mit Hyperlinks
- Formatierung von Präsentationen und Textdokumenten
- Daten einbinden (z. B. Excel-Tabellen, Bilder, ...) und Möglichkeiten der Bildbearbeitung

4. Datenverarbeitung II – Tabellenkalkulation

- Dateneingabe in MS Excel (suchen, sortieren, filtern): Tabellenblätter erstellen & formatieren
- Funktionen (z. B. AUTOSUMME, MIN, MAX, MITTELW, SUMME, WENN, ...)
- Formeln (z. B. Bezüge, Berechnungen, ...)
- Diagramme erstellen und formatieren

5. Programmieren

- Umgang mit algorithmischen Strukturen und Variablen
- Scratch-Grundlagen (z. B. Figuren animieren, Erstellen einfacher Skripte mithilfe verschiedener Blöcke (z. B. Steuerung, Bewegung, Sound, ...), Belegung von Variablen, Wiederholungsschleifen, Endlosschleifen, Wenn-Dann-Operationen, Passwortabfrage, Turtle-Grafik, ...)

6. Digitaler Informationsaustausch – Internet und Netzwerke

- Internet- und Netzwerk-Grundlagen (z. B. LAN, WLAN, Router, Switch, IP, DHCP, DNS, Browser, URL, HTML, CSS, ...)
- Netzwerkkonfigurationen darstellen (z. B. Netzwerktypen, Server-Client, Peer-to-Peer, ...)
- Funktionsweise des Internets (z. B. Protokolle, Datenübermittlung, Dienste, ...)