

Fach: Informatik					Jahrgang 5
Vorhaben:	V1	V2	V3	V4	
Thema:	<b>Einführung in die Informatik: User, Computerraum und Informatiksysteme</b>		<b>Algorithmen</b>	<b>Visuelle Programmierung</b>	<b>Daten und Codierung</b>
Inhaltliche Schwerpunkte/ Kompetenzen:	Regeln und Datenschutz am Computer. Einfache Informatiksysteme im Alltag erkennen und das EVA-Prinzip erklären.		Algorithmen im Alltag Eigene Algorithmen aufstellen und grafisch darstellen in einem Programmablaufplan (PAP). Probleme bei PAPs erkennen und verbessern.	Auf Turtle einfache Schritte und geometrische Figuren programmieren. Erkennen von for-Schleifen und direkte Anwendung auf Turtle. Komplexere PAPs erstellen auf Turtle programmieren und testen.	Codierungen im Alltag erkennen und erklären. Den Begriff „Codierung“ historisch sowohl in der analogen als auch digitalen Welt einordnen. Anwendung von Codierungs- und Decodierungsverfahren: Morsealphabet, <b>Brailleschrift</b> , Binärsystem und ASCII. Den Unterschied zwischen Codierung und Kryptologie erklären.
Fachbegriffe:	EVA-Prinzip, Hardware, Software, Datenschutz, Informatiksysteme, Kennwort, Benutzername, Browser		PAP, Algorithmen, Schleifen, Flussdiagramm, Struktogramm	Viereck, Dreieck, Winkel, for-Schleife	Codierung, Kryptologie, Binärcode, ASCII,
Methoden und Medien:	Baumdiagramm, Word, Logineo, Lernmodule, Gruppenpuzzle, Präsentationen, Computer				

<b>Digitale Kompetenzen, Apps:</b>	Word, Logineo, Browser, Umgang mit der Hardware: Tastatur und Maus, Online-Lernmodule, Internet ABC Lernmodule, Kahoot, PAP Designer, Scratch, TurtleCoder, PPP, Word			
<b>(Digitale) Leistungs-überprüfung</b>	Abgabe von Word und PDF-Dateien bei Logineo		Programmiercodes	Präsentationen mit PPP