

Komplex 1: Der Computer - Strukturen und Daten

- Aufbau eines Computers (EVA-Prinzip, Blockschaltbild)
- Speichermedien
- Geschichte der Rechentechnik

Komplex 2: Repräsentieren von Informationen

- Klassen, Objekte, Attribute, Attributwerte, Methoden sowie Zuordnungen
- Verschiedene Darstellungsformen (UML-Diagramm, Mind map; Punktnotation)

Komplex 3: Verarbeiten von Informationen

- Algorithmus und Problemlösestrategien
- Grundlegende Programmstrukturen (Struktogramm, Ablaufplan)
- Modellierungstechniken und Grundkenntnisse der Programmerstellung
- Programmierumgebungen (z.B. Robot Karol, Kara)
- Laden, Editieren und Speichern von Programmen

Komplex 4: Modellierung von Daten

- Planen und Erstellen von Datenbanken
- Beherrschen des Umgangs mit Datensammlungen
- Informationsbeschaffung durch Filtern, Sortieren, Abfragen
- Verbinden von Datenbanken mit Textverarbeitungssystemen (z.B. Serienbrief)

Komplex 5: Komplexe Anwendungssysteme

- Nutzen von Informatiksystemen
- Auseinandersetzung mit deren Wirkung auf die Gesellschaft
- Möglichkeiten und Grenzen von Informatiksystemen
- Bedienung verschiedenster Softwarewerkzeuge
- Beherrschen verschiedener Benutzeroberflächen