

## Schulcurriculum Informatik Klasse 5

| Inhalte (verbindlich)  | Hinweise und Anregungen zur Umsetzung (unverbindlich)   |
|--|---|
| <p><b>1. Anmelden im Hebelnetz</b><br/> Wie wähle ich ein sicheres Passwort, das ich mir trotzdem gut merken kann?<br/> (mindestens 12 Buchstaben, Verwendung von Großbuchstaben, Kleinbuchstaben, Zahlen und Sonderzeichen // keine Wörter aus dem Wörterbuch)</p> <p><b>2. Umgang mit Dateien</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anlegen von Ordnern, (Unter-) Ordner in Ordnern</li> <li>• Ein kleines Bild mit <b>Paint</b> zeichnen und im Ordner Informatik abspeichern</li> <li>• Datei öffnen (direkt / aus dem passenden Programm heraus)</li> <li>• Datei aus <b>Moodle</b> im eigenen Ordner abspeichern</li> <li>• Datei verschieben</li> <li>• Eigene Datei in <b>Moodle</b> abgeben (hochladen)</li> </ul> <p><b>3. Word</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Text gestalten</li> <br/> <li>• Aufzählungen</li> <li>• Tabelle einfügen, Tabelleneigenschaften festlegen</li> <li>• Bild aus Datei einfügen</li> </ul> <p><b>4. Excel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zellenformatvorlagen, Zahlen, Formeln, Text</li> <li>• Kreis- und Säulendiagramme</li> </ul> <p><b>5. PowerPoint</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sinnvolle Auswahl aus Folienvorlagen</li> <li>• Gestaltung von Folien und Übergängen</li> <li>• Kleine eigene Präsentation erstellen (unter Verwendung von Screenshots)</li> </ul> | <p>Bsp: Wa1Gg,fsh.W1Wi,ia1W.<br/> (Merkhilfe: Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein. Wo ein Wille ist, ist auch ein Weg.)</p> <p>Bsp: meineDateien, Unterordner Informatik, Mathematik, Deutsch...</p> <p>Bsp: aus Downloads in Ordner Informatik verschieben</p> <p><i>Hinweis: Dieses Thema 2. ist in allen weiteren Themen immer wieder aufzugreifen!</i></p> <p>Schriftgröße, normal / fett / kursiv, linksbündig / zentriert / rechtsbündig / Blocksatz, Einzug ändern</p> <p>Bsp: Spaltenbreite, Zeilenhöhe</p> <p>Bsp: Faustregeln zur Textmenge</p> <p>Bsp: Anleitung zum Zeichnen von Diagrammen mit Excel (gleichzeitig Übung zu Excel)</p> |

|   |  |
|---|--|
| <p><b>6. Scratch</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hintergründe und Figuren unterscheiden und zeichnen</li> <li>• Programmstart</li> <li>• Größe von Figuren sinnvoll wählen</li> <li>• Figuren positionieren</li> <li>• Sprech- und Denkblasen</li> <li>• Zeitlicher Ablauf der Sprech- und Denkblasen durch geschickte Pausenzeitenwahl</li> <li>• Ein Bild für einen Comic herstellen</li> </ul> <p>Zusätzlich sinnvoll (bei starken Gruppen):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeitlicher Ablauf der Sprech- und Denkblasen durch Nachrichten-Schicken</li> <li>• Kostümwechsel und deren Nutzung für die Simulation von Bewegungen</li> </ul> <p><b>7. Html</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Text mit Überschriften in verschiedenen Stärken</li> </ul> | <p>Auch: Spiegeln von Kostümen (Bsp: andere Blickrichtung der Katze)</p> <p>Ereignisse / Wenn Fahne angeklickt</p> <p>Aussehen / setze Größe auf Bewegung / gehe zu x..y..<br/>gleite ..Sek. zu x..y..<br/>drehe dich um..Grad</p> <p>Aussehen / sage .. für .. Sek.<br/>denke .. für .. Sekunden</p> <p>Steuerung / warte .. Sekunden</p> <p>Ereignisse / sende Nachricht ..<br/>an alle<br/>Wenn ich Nachricht ..<br/>empfange</p> <p>Aussehen / wechsele zu Kostüm..<br/>Ereignisse / wiederhole .. mal<br/><small>Hinweis: Pausen einbauen, sonst sieht man nichts...</small></p> <p>Bsp: Katze läuft, Drache speit Feuer, Zauberer verwandelt die Katze in eine Maus</p> <p>Anzeigen mit <b>filius</b> sinnvoll</p> |
|---|--|