

Informatikunterricht am Herder Gymnasium

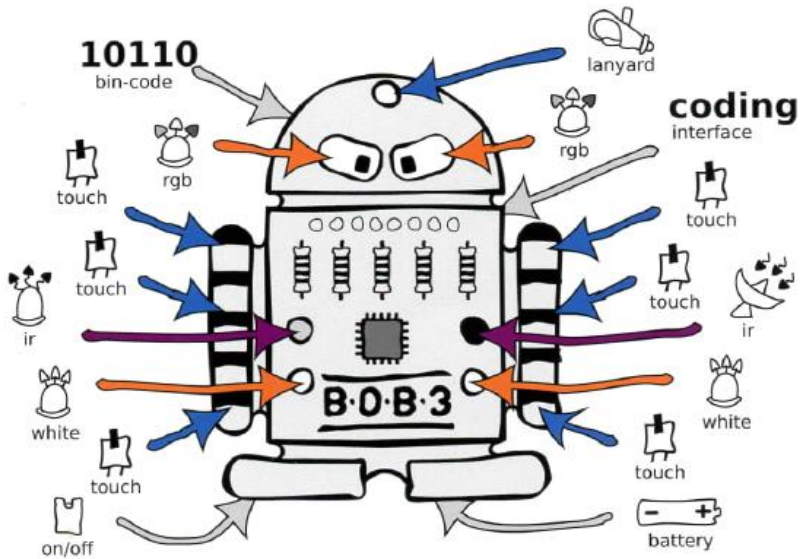


Informatik Klasse 6



Aufbau und Arbeitsweise eines Computers

Codierung und Decodierung

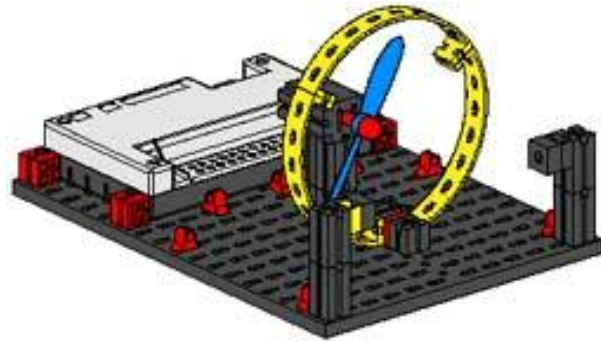
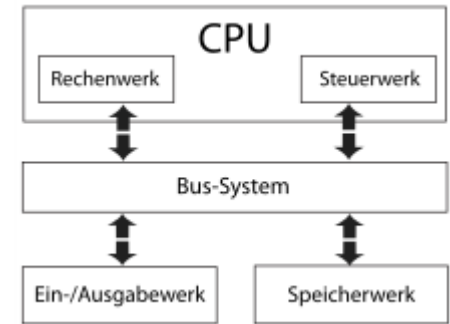


Programmieren lernen mit BOB3
in C++

Informatik Klasse 8

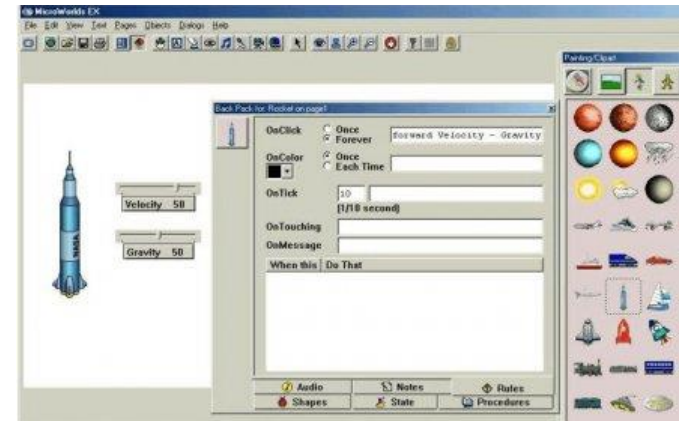
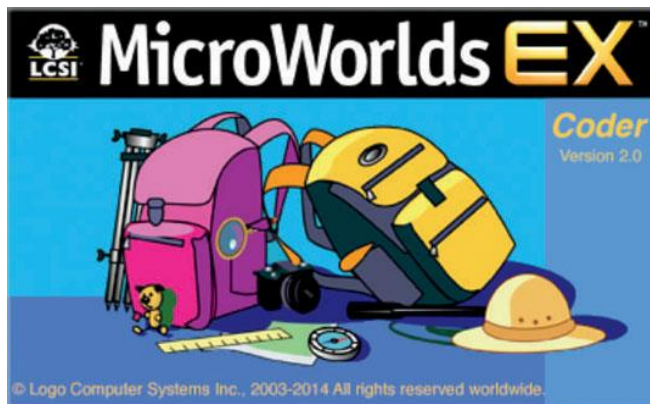
Rechneraufbau und Rechnerarchitektur

Geschichte der Informatik



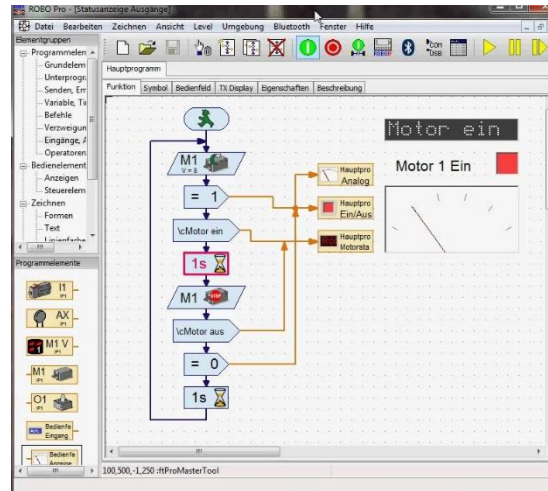
Robotik mit Fischertechnik

Programmieren mit MicroWorlds

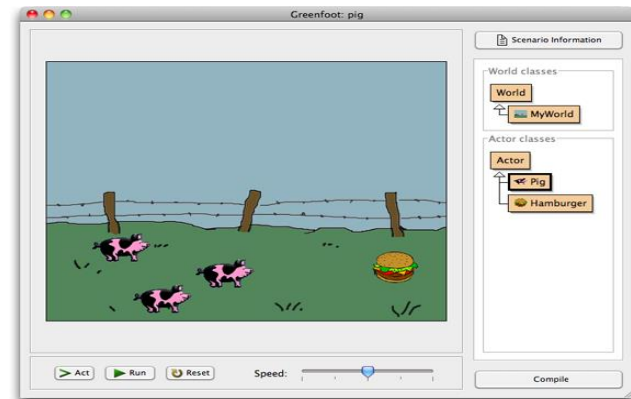
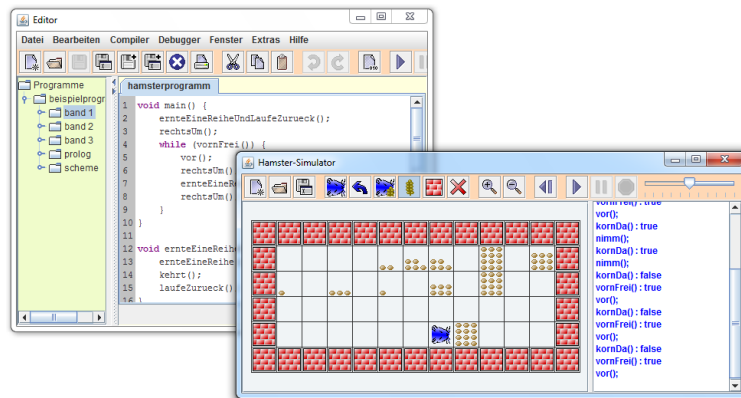


Informatik Klasse 9

Mobile Roboter mit Fischertechnik

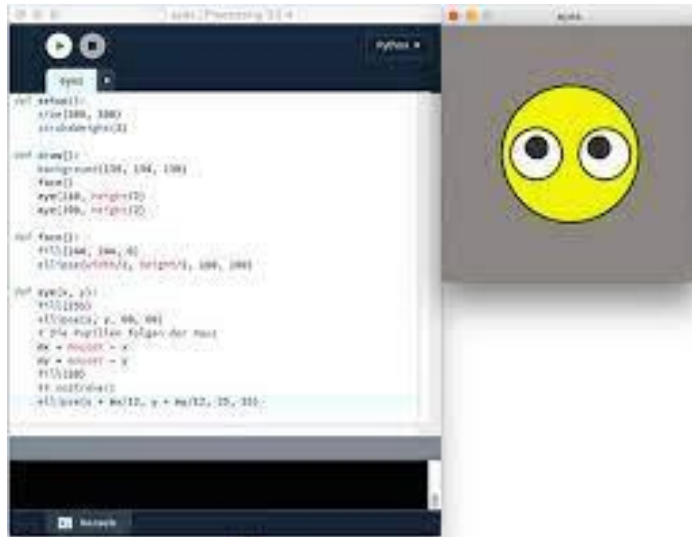


Programmieren mit dem Hamstersimulator und Greenfoot



Grundkurs Informatik in der EF

- Algorithmische Grundstrukturen
- Einführung in die Objektorientierte Programmierung (OOP)
- Programmieren mit Processing



Farbsortierer programmieren
mit Lego Mindstorms



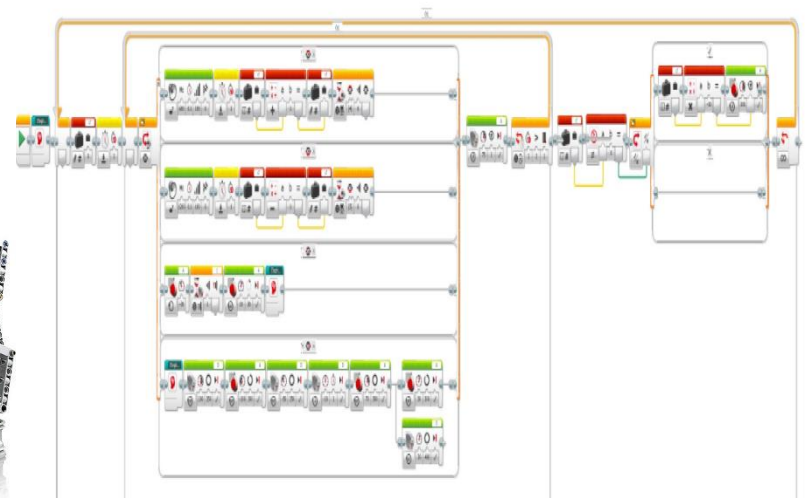
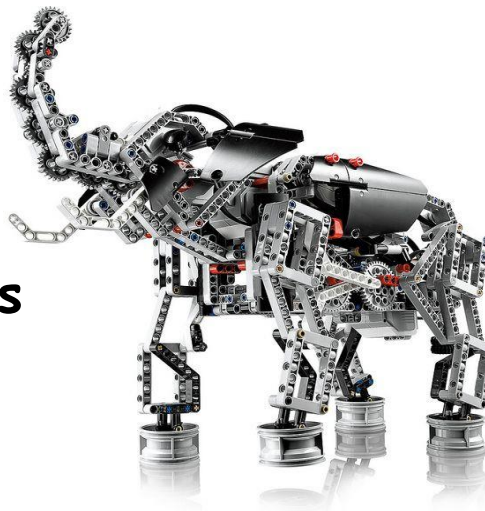
Grundkurs Informatik in der Q1



- Dynamische und lineare Datenstrukturen
- Suchen und Sortieren
- Bäume und Graphen
- Processing



Programmieren
mit Lego Mindstorms



Grundkurs Informatik in der Q2

- Formale Sprachen und Automaten
- Netzwerke simulieren mit Filius
- Datenbanken mit SQL
- 3-D-Animation mit Processing

