

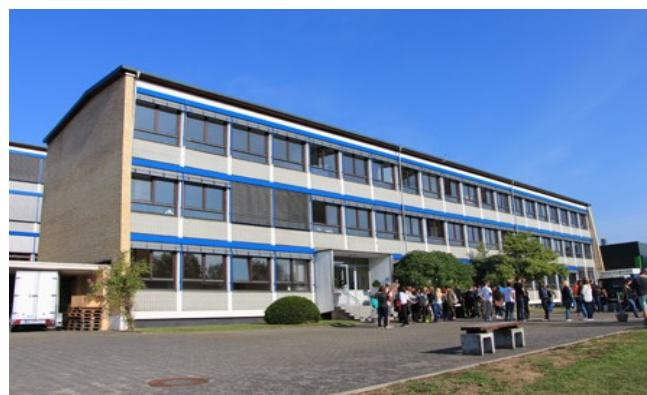
Stundenplan für eine Woche			
Fächer	JG-St 11	JG-St 12 und 13	
	Stunden	Kurszahl	Stunden
Aufgabenfeld 1			
Deutsch	4	4	4(6*)
Englisch	4	4	4(6*)
Französisch **	4	4	4
Erg. GK Deutsch		2	2
Aufgabenfeld 2			
Politik und Wirtschaftslehre***	2	2 (4)	2
Geschichte	2	4	2
Religionslehre oder Ethik	2	4	2
Technikwissenschaft	4	5	5
Erg. GK Technikwissenschaft		1	2
Aufgabenfeld 3			
Mathematik	4	4	4(6*)
Physik	2		
Chemie	2	4	3(6*)
Biologie	2		
Technische Kommunikation	2		
Technik	3	2 (4)	2
Sport	2	4	2

* 4 Stunden als Grundkurs, 6 Stunden als Leistungskurs

** Nur Pflicht, wenn keine zweite Fremdsprache über 4 Schuljahre nachgewiesen ist. Freiwillig, je nach Nachfrage, auch Unterricht für Fortgeschrittene möglich.

*** Können nach der Q2 abgewählt werden.

Zuständig für das BG	OStRin Bettina Fest
Fachsprecher BG Praktische Informatik	StR Jan Möller
Anschrift	Kinzig-Schule In den Sauren Wiesen 17 36381 Schlüchtern
Telefon	06661 / 74 74 90
Fax	06661 / 74 74 98 0
Internet	www.kinzig-schule.de
Email	schule@kinzig-schule.de
Email Fachsprecher	jan.moeller@kinzig-schule.de



Weitere Informationen, Termine und Anmeldeformulare finden Sie auf unserer Homepage im Internet.



Berufliches Gymnasium

Allgemeine Hochschulreife
mit Schwerpunkt
Praktische Informatik

Informatik und **Digitalisierung** sind in aller Munde. Der Schwerpunkt Praktische Informatik im Beruflichen Gymnasium bildet die Grundlage für ein vertiefendes Wissen in diesem Bereich. Wir bieten einen Einblick in die unterschiedlichen Bereiche der IT.

Unterrichtsinhalte:

Einführungsphase (Klasse 11):

- Strukturiertes Problemlösen mit Hilfe einer Programmiersprache
- Grundlagen der Informationstechnologie (Hardware, Software, Datenschutz & Datensicherheit) + Grundkenntnisse MS Office

Qualifikationsphase (Klasse 12):

- Objektorientierte Softwareentwicklung
- Datenbankenmanagement
- Betriebssysteme
- Vernetzte Systeme (Netzwerke)

Qualifikationsphase (Klasse 13):

- Datenkommunikation
- Softwareanwendung in Projektform
- Prozessautomatisierung & Robotik
- Webdesign und Gestaltungsgrundlagen

Der Fachbereich **Praktische Informatik** legt großen Wert auf vernetztes Lernen. Aus diesem Grund werden verschiedene Projekte in den Unterricht eingebunden, um Theorie und Praxis zu verknüpfen.

„Die **Mikrocontroller-Plattform Arduino** wird an der Kinzig-Schule für die Einführung und Vernetzung der Themengebiete Digitaltechnik, Elektrotechnik, Sensorik, Robotik und Programmierung eingesetzt. Der Arduino wird in Projektarbeiten und in Präsentationen eingebunden. Erfahrungsgemäß sind die Schülerinnen und Schüler beim Arbeiten mit dem Arduino hoch motiviert, besonders beim Projekt „Roboterfahrzeug“. Arduino macht Spaß!“

„Die Arbeit mit **MS Office** ist in unserer heutigen Zeit Grundvoraussetzung für nahezu jeden Arbeitsplatz. Kenntnisse im Umgang mit Word, Excel und PowerPoint sind daher maßgeblich, um am Arbeitsmarkt bestehen und bei Bewerbungen punkten zu können. Gemeinsam schauen wir uns nicht nur die Grundfunktionen dieser drei Programme an, sondern lernen diese auch gezielt als Tool einzusetzen und unter praktischen Bedingungen zu nutzen sowie auftretende Probleme zu lösen.“

„Mit den **LEGO-Education EV3** Robotern kann man spielerisch die Grundlagen des Programmierens erlernen. Dies dient zum besseren Verständnis der Objektorientierung in der Programmierung später in den Leistungskursen mit der Programmiersprache **JAVA** und bei der Vernetzung der **Relationalen Datenbanken**.“

„Betriebssysteme und Netzwerke werden in den Grundkursen in der Theorie beleuchtet und dann in die Praxis umgesetzt.“



„Es gibt keine Branche, in der nicht irgendeine Form von **Robotik** eingesetzt würde. Roboter schweißen und lackieren die Karosserien unserer Autos, Lagerroboter kümmern sich um Bestellungen und Drohnen liefern unsere Pakete aus. Roboterarme führen Operationen aus. Roboter sind heute überall. Um der Zukunft von morgen gewachsen zu sein, wollen wir unseren Schülerinnen und Schüler, eine möglichst praxisgerechte Ausbildung ermöglichen. Mit einem industriellen, vertikalen **6-Achs Knickarmroboter**, können Aufgaben programmiert und simuliert werden. Weiterhin steht uns für den Unterricht eine Roboter Simulationssoftware zur Verfügung, mit der die Schülergruppen testen können, was der reale Roboterarm dann ausführt.“