



MIT  
UNS ZUM  
ABITUR!

BERUFLICHES GYMNASIUM

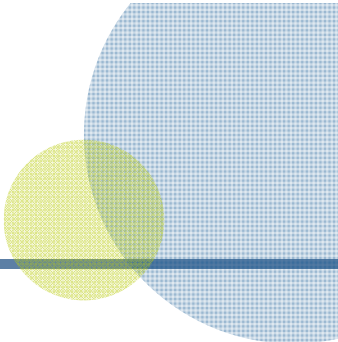
# FACHRICHTUNG PRAKTISCHE INFORMATIK

[bg.fls-wiesbaden.de/informatik.html](http://bg.fls-wiesbaden.de/informatik.html)

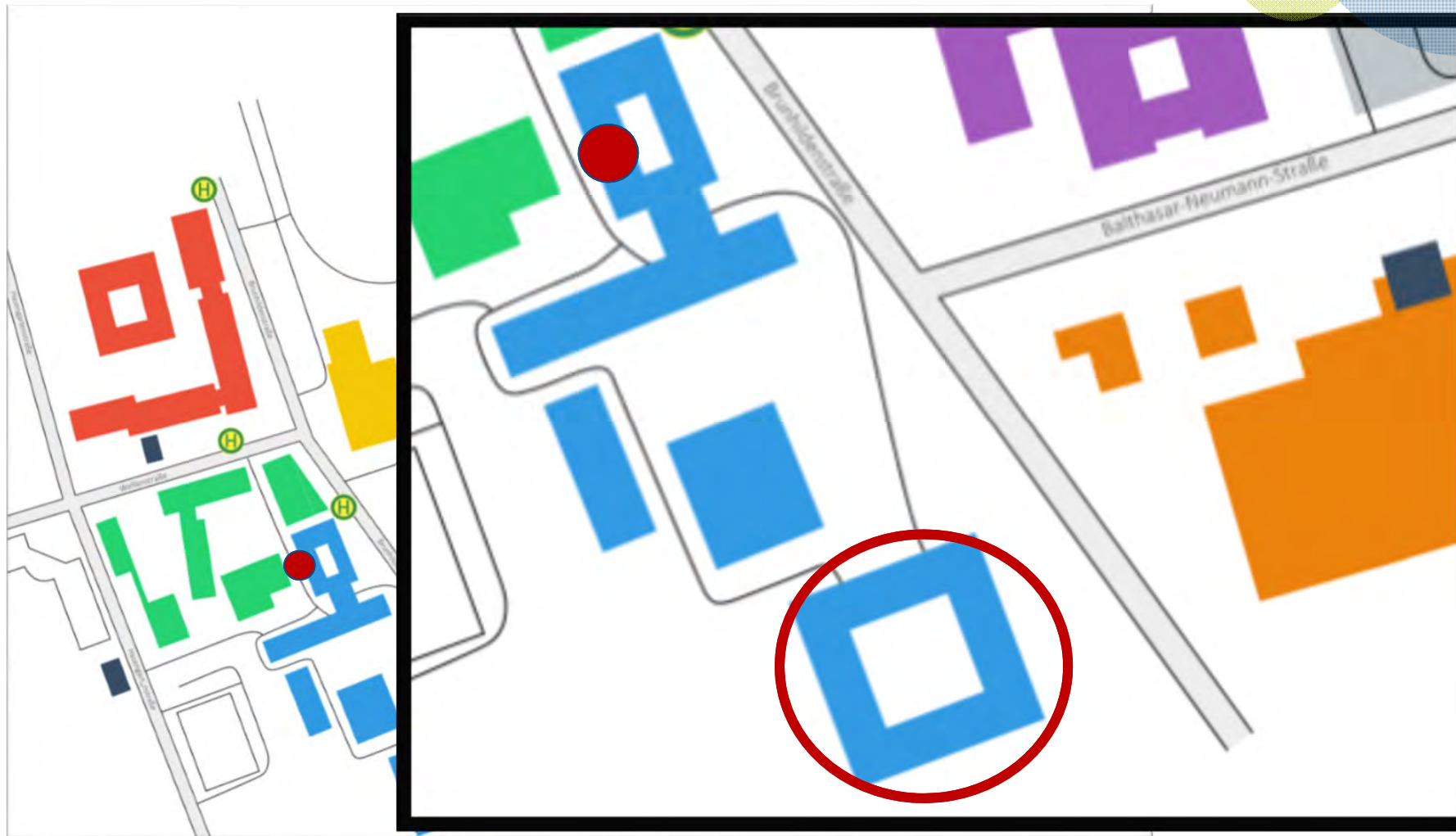


Friedrich-List-Schule  
Wiesbaden

# FRIEDRICH-LIST-SCHULE

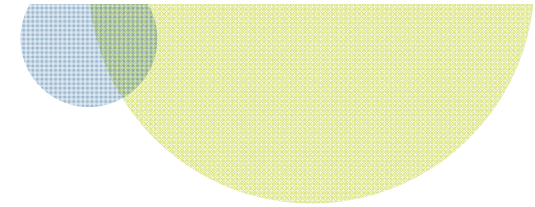


# STUNDENPLAN „EINFÜHRUNGSPHASE“



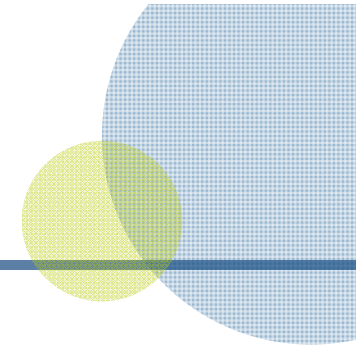
# DAS ERWARTET SIE BEI UNS!

---



- Erlernen wie Computer, Tablets und Smartphones funktionieren
- Programmieren mit Java
- Einrichten von Netzwerken
- Entwickeln von Datenbanken (Access, SQL)
- Erstellen von Webseiten mit HTML, PHP, Javascript und CSS
- Steuern autonomer Lego-Roboter

# STUNDENPLAN „EINFÜHRUNGSPHASE“

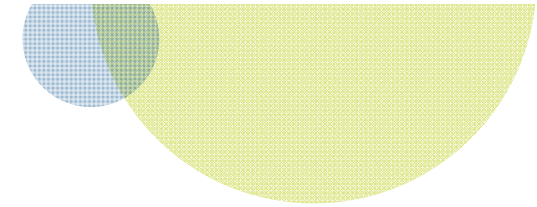


Std.	Zeit	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
1.	08:00 - 08:45	<b>Praktische Informatik</b> Schlosser A108	<b>Englisch</b> Pastel A208	<b>Geschichte</b> Kirbst 101	<b>Praktische Informatik</b> Schlosser A108	<b>Physik</b> Wellan-Ely 204
2.	08:45 - 09:30	<b>Praktische Informatik</b> Schlosser A108	<b>Englisch</b> Pastel A208	<b>Geschichte</b> Kirbst 101	<b>Praktische Informatik</b> Schlosser A108	<b>Physik</b> Wellan-Ely 204
3.	09:45 - 10:30	<b>Englisch</b> Pastel A208	<b>Mathe</b> Bayer 104	<b>Informationstechnik</b> Bock A204	<b>Chemie</b> Krüger 104	<b>Deutsch</b> Keutzer A101
4.	10:30 - 11:15	<b>Englisch</b> Pastel A208	<b>Mathe</b> Bayer 104	<b>Informationstechnik</b> Bock A204	<b>Chemie</b> Krüger 104	<b>Deutsch</b> Keutzer A101
5.	11:30 - 12:15	<b>Informationstechnik</b> Bock A204	<b>Religion oder Ethik</b>	<b>Deutsch</b> Keutzer A101	<b>Powi</b> Volbracht A317	<b>Mathe</b> Bayer 104
6.	12:15 - 13:00	<b>Informationstechnik</b> Kuntz A204	<b>Religion oder Ethik</b>	<b>Deutsch</b> Keutzer A101	<b>Powi</b> Volbracht A317	<b>Mathe</b> Bayer 104
7.	13:30 - 14:15		<b>Sport</b>	<b>Technische Kommunikation</b> Bock A204		
8.	14:15 - 15:00		<b>Sport</b>	<b>Technische Kommunikation</b> Bock A204		



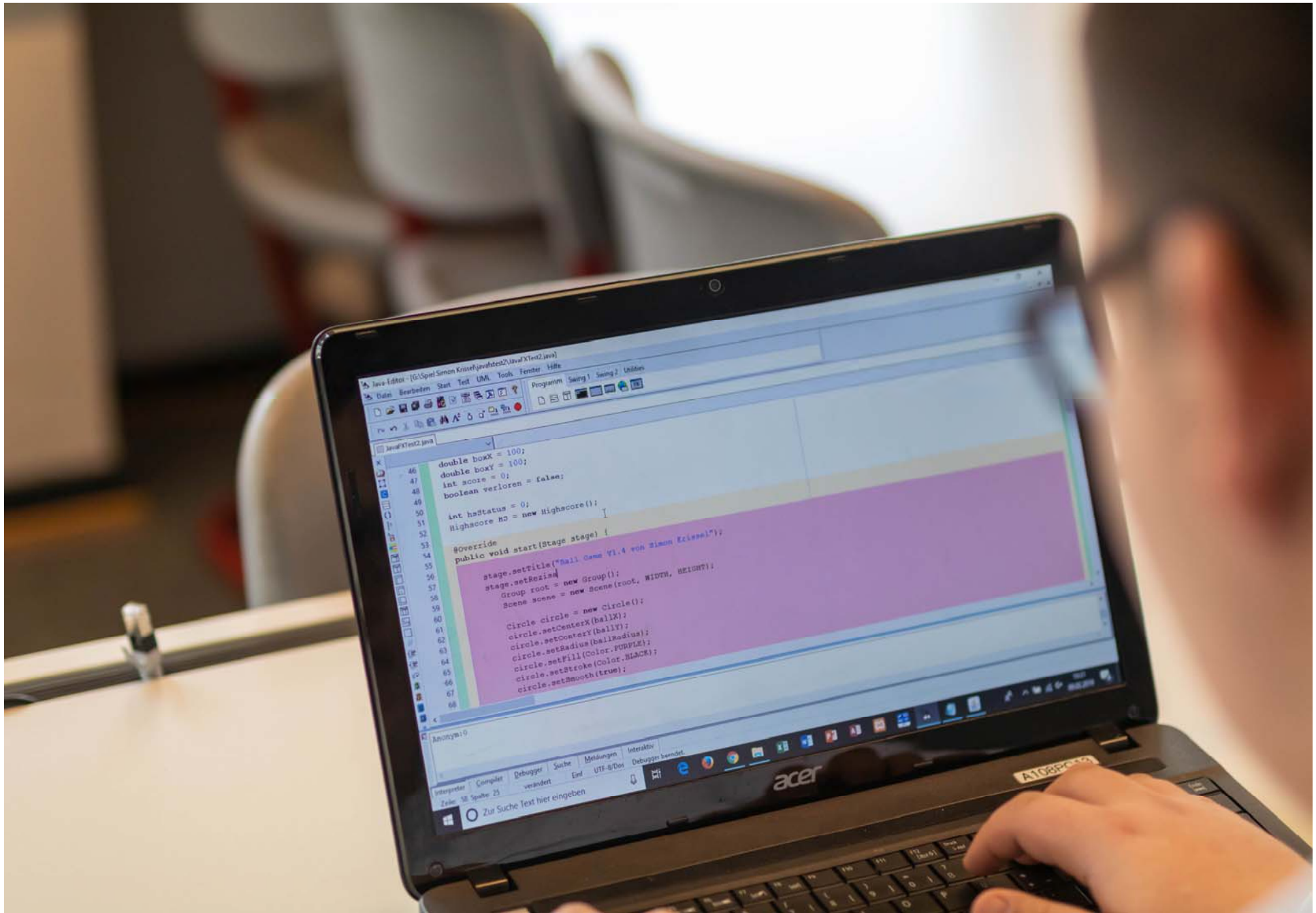


# UNTERRICHTSINHALTE



	<b>Praktische Informatik</b>	<b>Informationstechnik</b>	<b>Technische Kommunikation</b>
E1	Strukturiertes Problemlösen 1	Informationsverarbeitung in IT-Systemen	Einüben von Techniken zur Informationsbeschaffung, -aufbereitung und -präsentation
E2	Strukturiertes Problemlösen 2	Einfache IT-Systeme	
Q1	Objektorientierte Softwareentwicklung (LK)	Betriebssysteme	
Q2	Datenbanksysteme (LK) Software-Engineering (eGK)	Vernetzte Systeme	
Q3	Datenkommunikation (LK)	Prozessautomatisierung	
Q4	Softwaretechnisches Projekt (LK)	Webdesign und Webanwendungen	





# PRAKTISCHE INFORMATIK (EINFÜHRUNGSPHASE)

---

```
8 public class HelloWorld {
9
10     public static void main(String[] args) {
11         System.out.println("Hello World!");
12     }
13 }
14
```





# PRAKTISCHE INFORMATIK (EINFÜHRUNGSPHASE)

```
public void eingabe(){
    Scanner sc = new Scanner(System.in);
    System.out.print("\tBitte geben Sie die Jahreszahl eingeben : ");
    jahreszahl = sc.nextInt();
}

public void auswertung(){
    if (jahreszahl % 4 == 0) {
        if (jahreszahl % 100 == 0) {
            if (jahreszahl % 400 == 0) {
                ausgabeSchaltjahr = "ein";
            }
            else{
                ausgabeSchaltjahr = "kein";
            }
        }
        else {
            ausgabeSchaltjahr = "ein";
        }
    }
    else {
        ausgabeSchaltjahr = "kein";
    }
}

public void ausgabe(){
    System.out.println("\n\n\tDas Jahr " + jahreszahl + " ist " + ausgabeSchaltjahr + " Schaltjahr !");
}
```

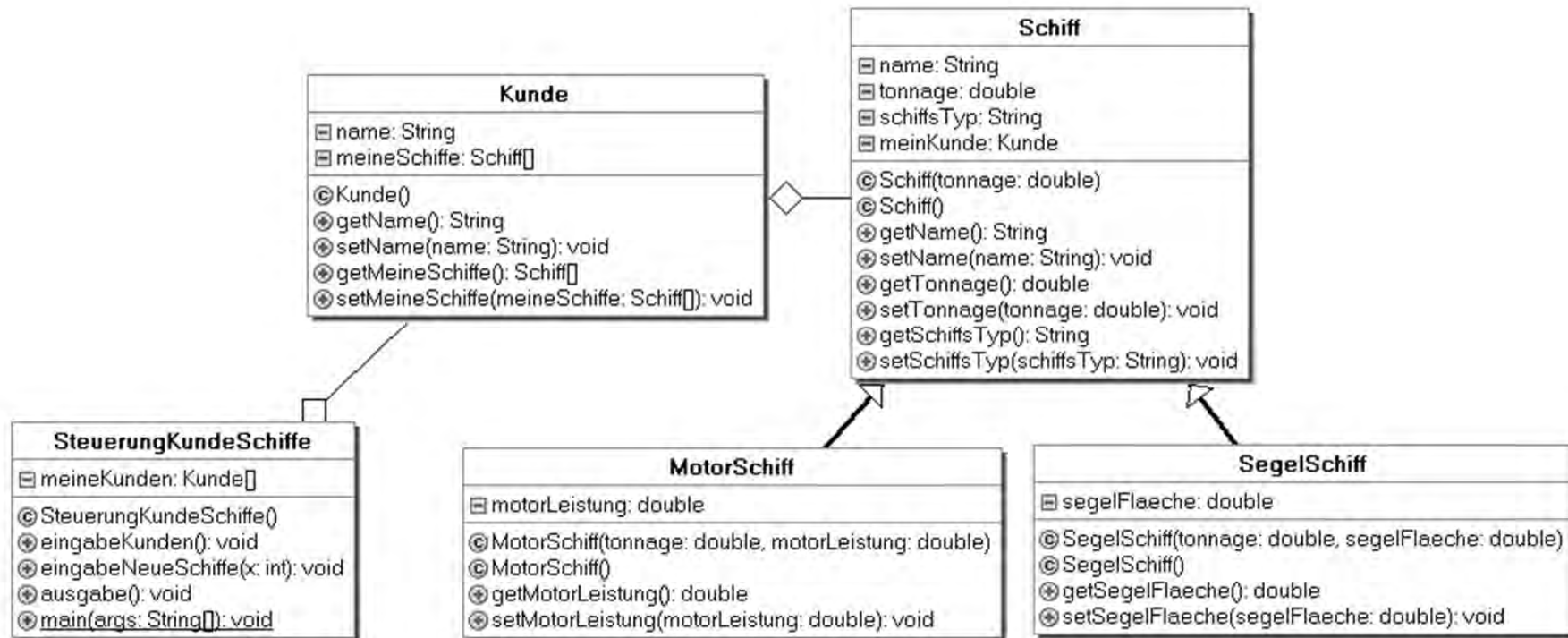




# PRAKTISCHE INFORMATIK (EINFÜHRUNGSPHASE)



# PRAKTISCHE INFORMATIK (QUALIFIZIERUNGSPHASE)



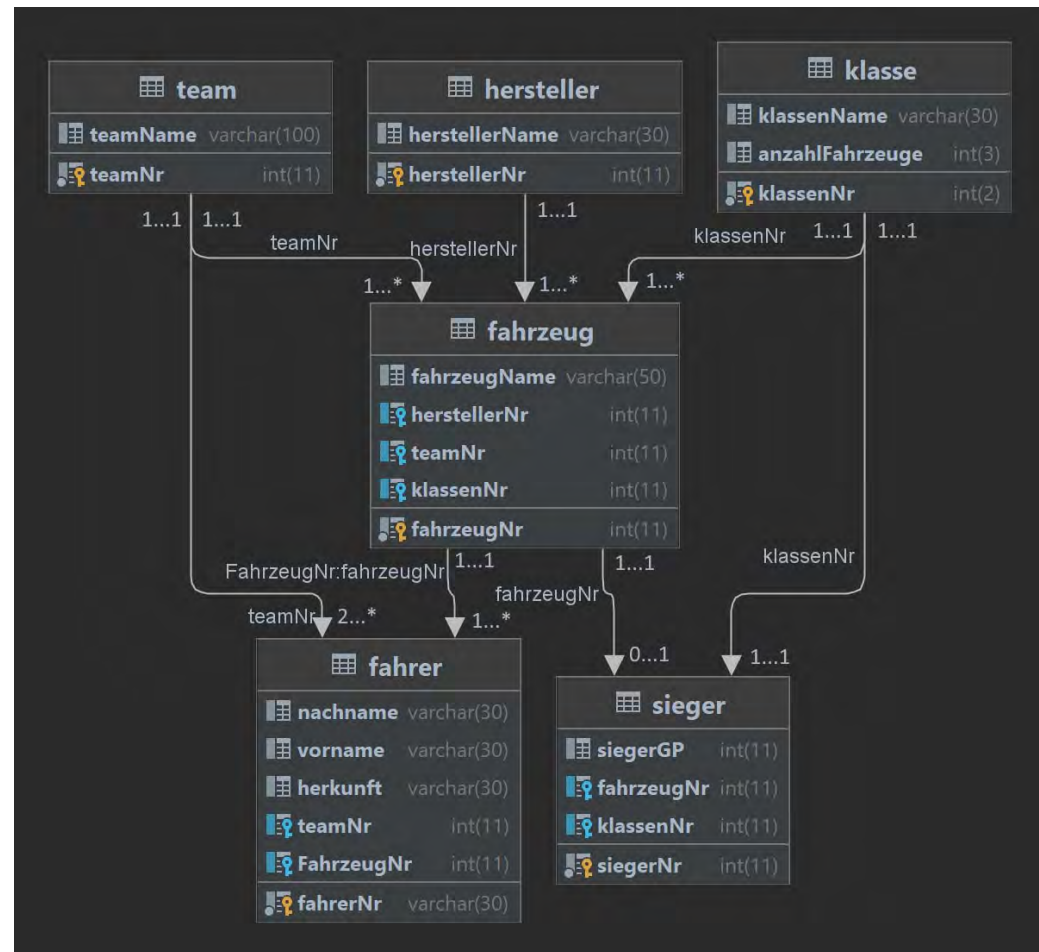
# PRAKTISCHE INFORMATIK (QUALIFIZIERUNGSPHASE)

Projektplan und -meilensteine							
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
	15. Juni 2022	22. Juni 2022	24. Juni 2022	29. Juni 2022	1. Juli 2022	3. Juli 2022	4. Juli 2022
<b>1.0 Projektinitierung</b>							
1.1. Vorstellung Projektablauf und Terminplan							
1.2. Sammeln von Projektideen							
<b>2.0. Projektplanung und -organisation</b>							
2.1. Antrag und Genehmigung Datenbankprojekt bei dem Projektleiter							
2.2. Einigung Kriterien Pflichtenheft							
2.3. Anpassung Vorlage Pflichtenheft							
<b>3.0 Projektarbeit Anlegen Datenbank</b>							
3.1. Erstellung Pflichtenheft							
3.2. Erstellung ERM und Relationenschema							
3.3. Einrichtung Projektumgebung mit Versionsverwaltung							
3.4. Anlegen der Relationen, Feldeigenschaften							
3.5. Verknüpfung der Relationen							
3.6. Normalformen-Check der einzelnen Tabellen							
3.8. Befüllung der Relationen mit Daten							
3.9. Anpassung und Testen							
<b>4.0 Projektarbeit: Benutzeroberfläche</b>							
4.1. Konzeption einer Benutzeroberfläche mit Menü							
4.2. Implementation der Benutzeroberfläche							
4.3. Testing							
<b>5.0. Dokumentation</b>							
5.1. Erstellung einer Kurzpräsentation							

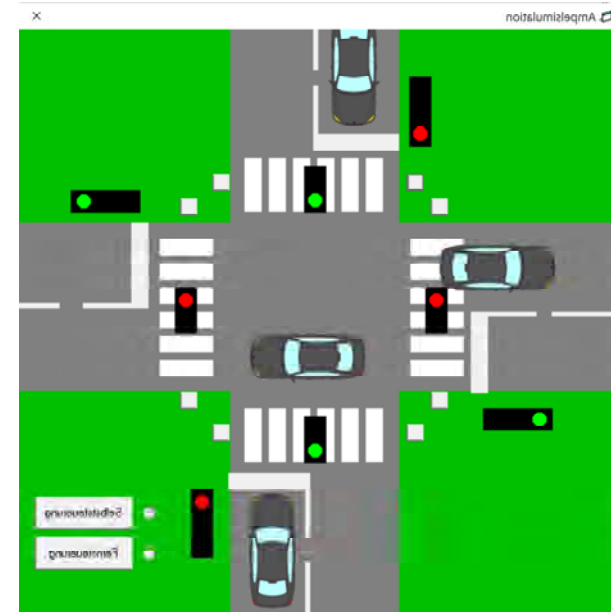
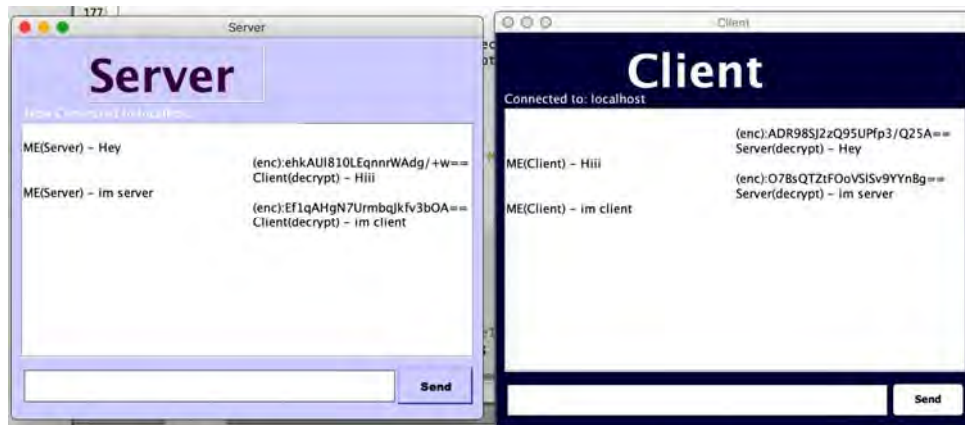
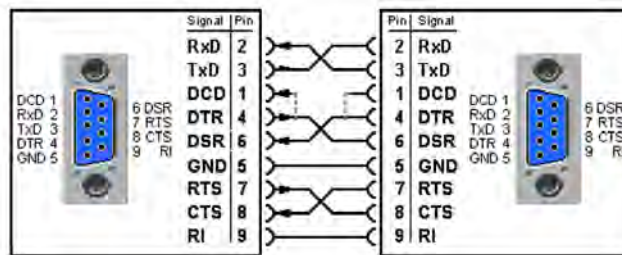
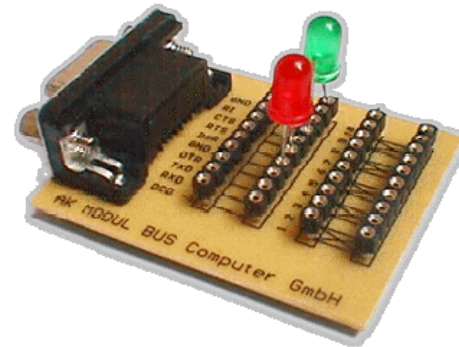




# PRAKTISCHE INFORMATIK (QUALIFIZIERUNGSPHASE)



# PRAKTISCHE INFORMATIK (QUALIFIZIERUNGSPHASE)

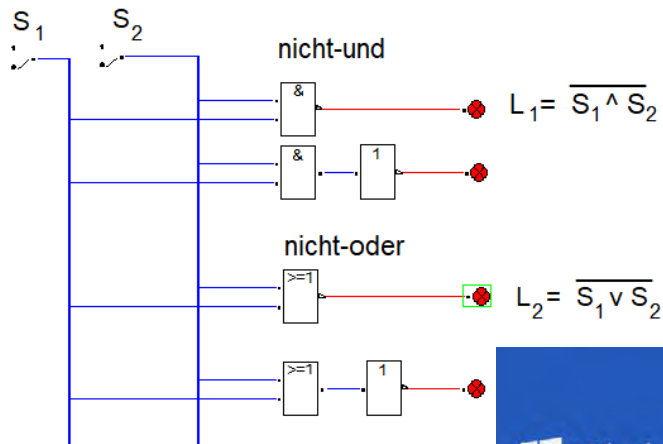








# INFORMATIONSTECHNIK



```
3
4 <head>
5 <meta charset="utf-8">
6 <title>How to Make a JavaScript Image Rollover</title>
7
8 <!--JavaScript code goes here.-->
9 <script language="javascript">
10   function MouseRollover(MyImage) {
11     MyImage.src = "MyPicture2.jpg";
12   }
13   function MouseOut(MyImage) {
14     MyImage.src = "MyPicture1.jpg";
15   }
16 </script>
17 </head>
18
19 <body>
```





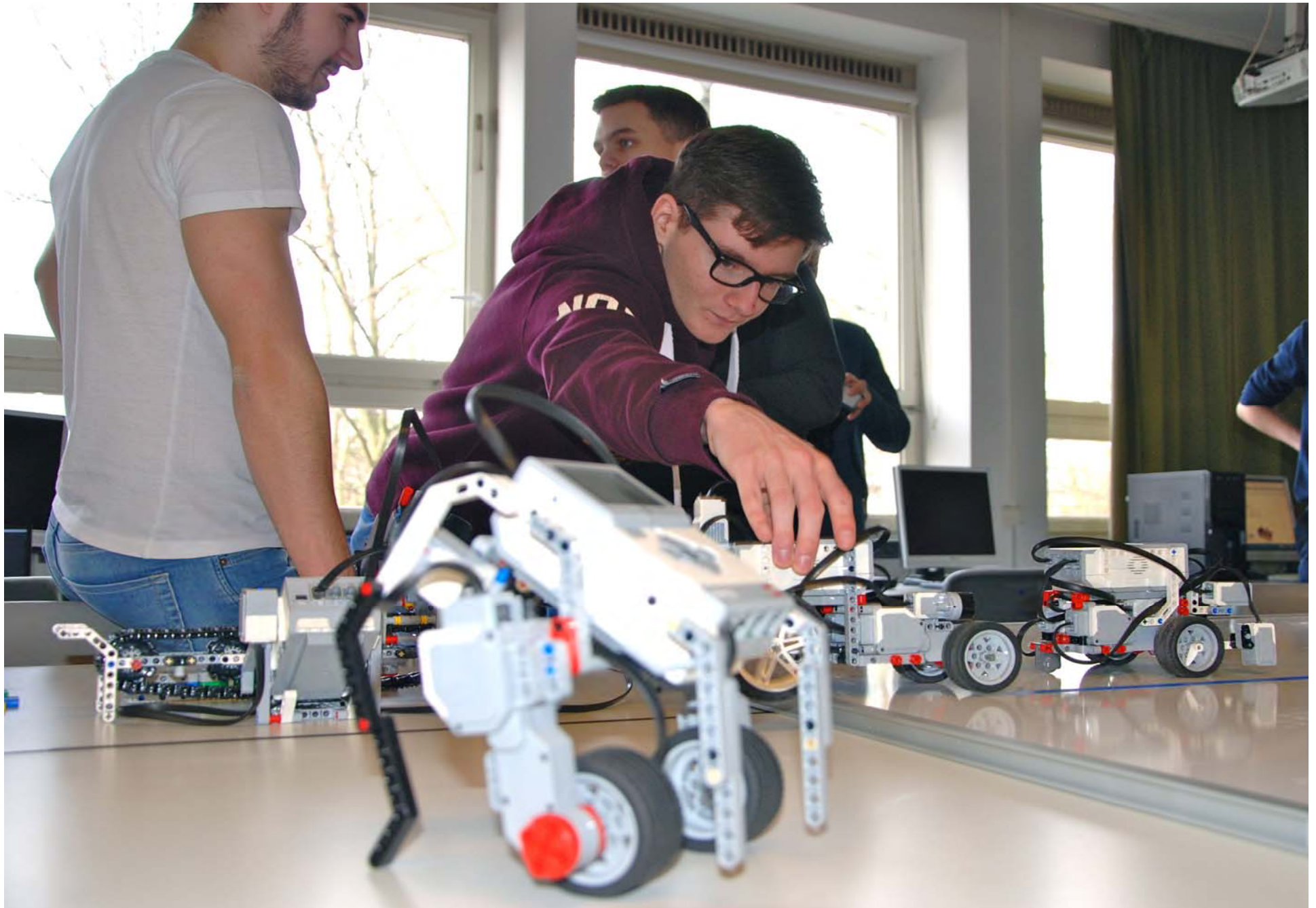




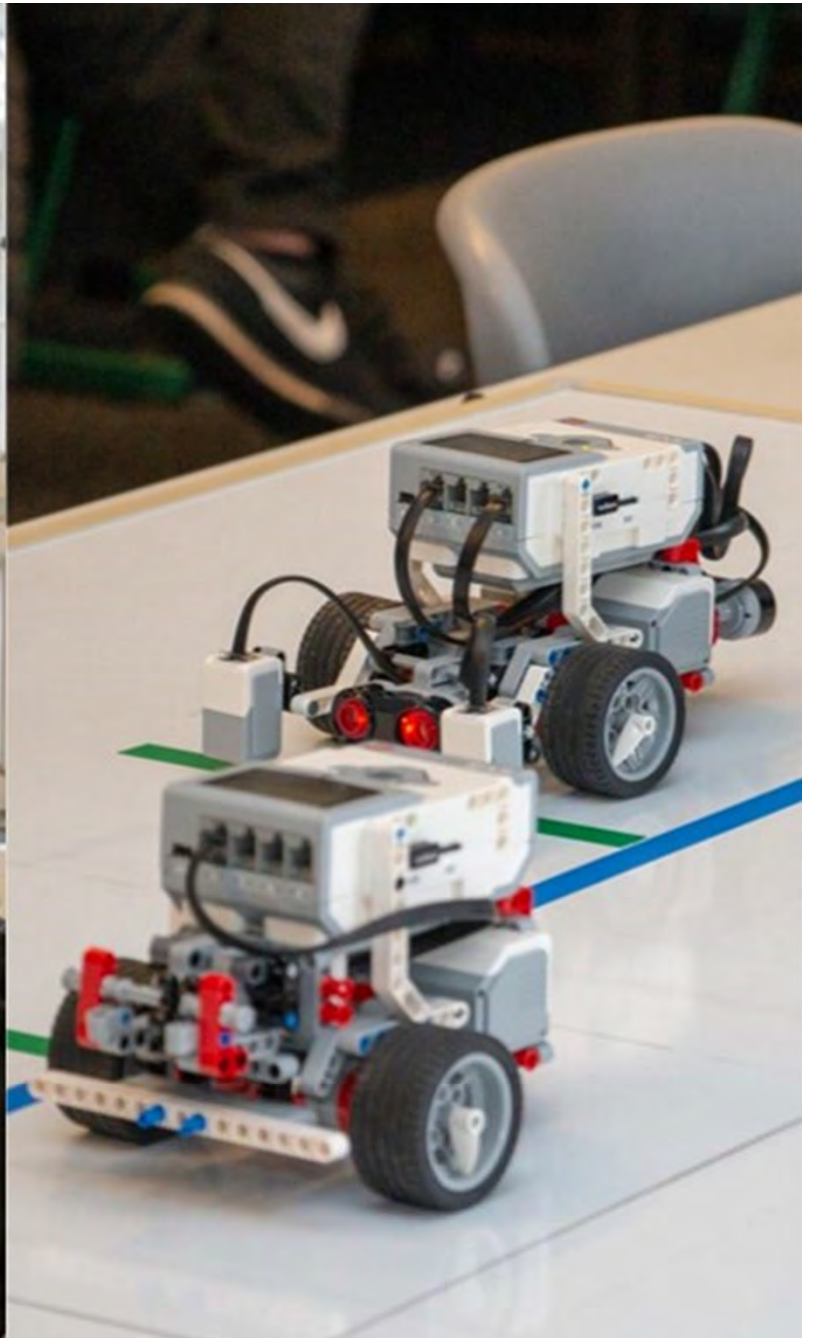
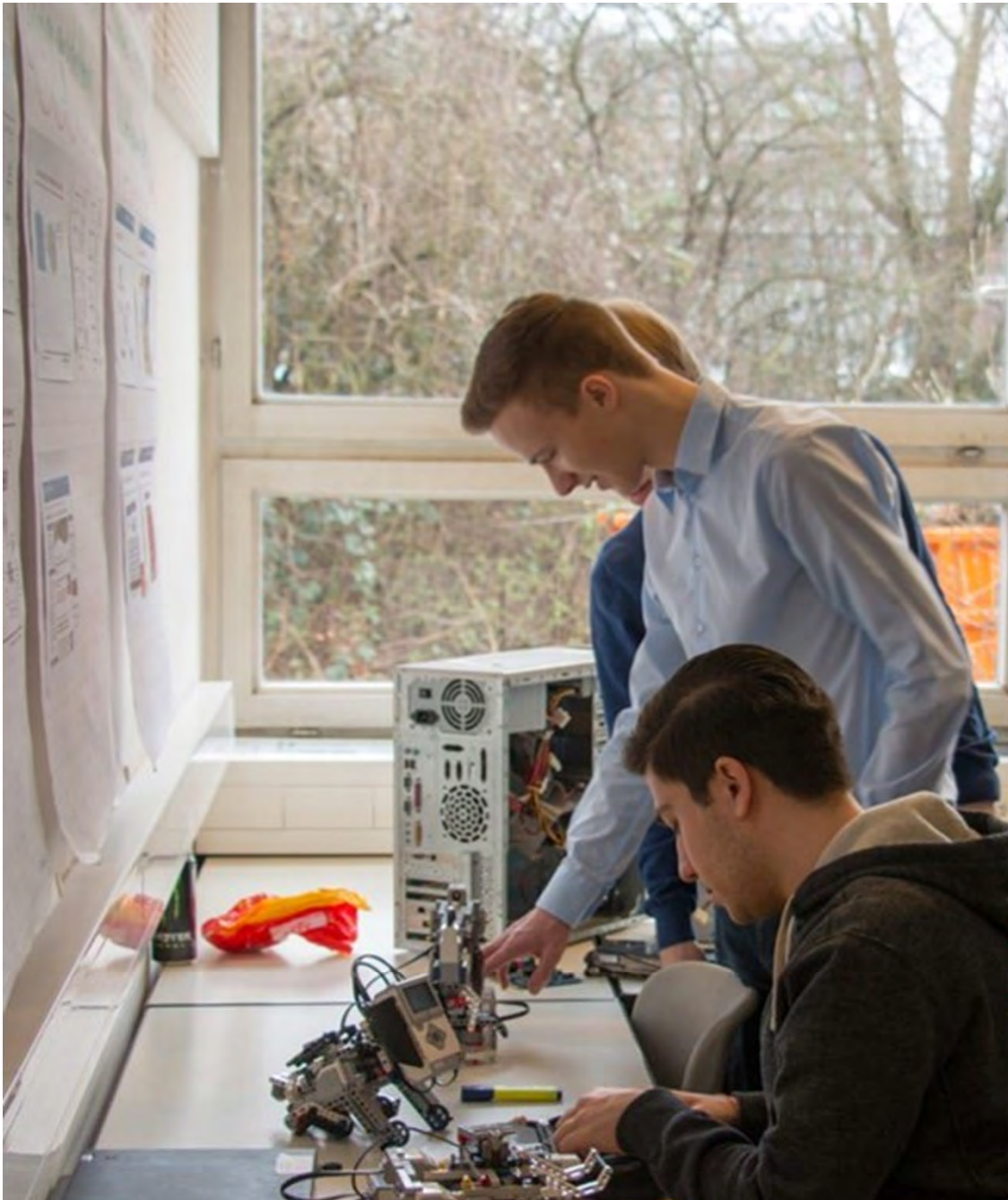






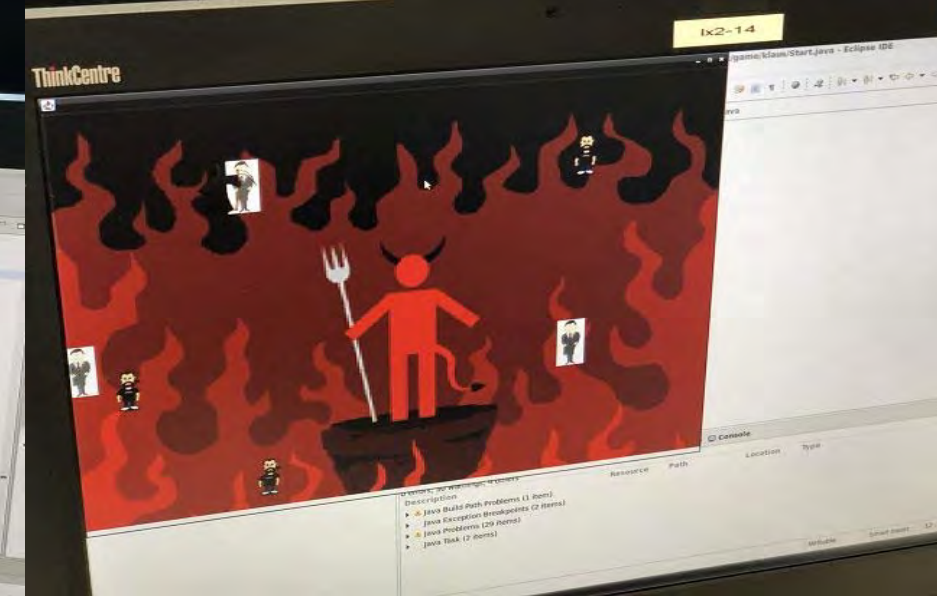
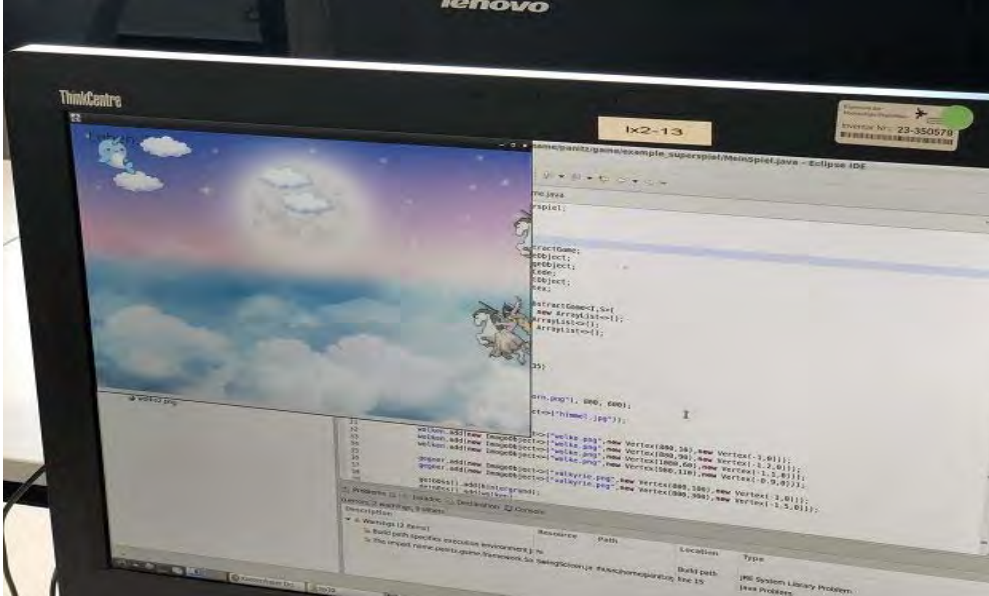








# PROGRAMMIERWORKSHOP IN DER HOCHSCHULE RHEIN-MAIN



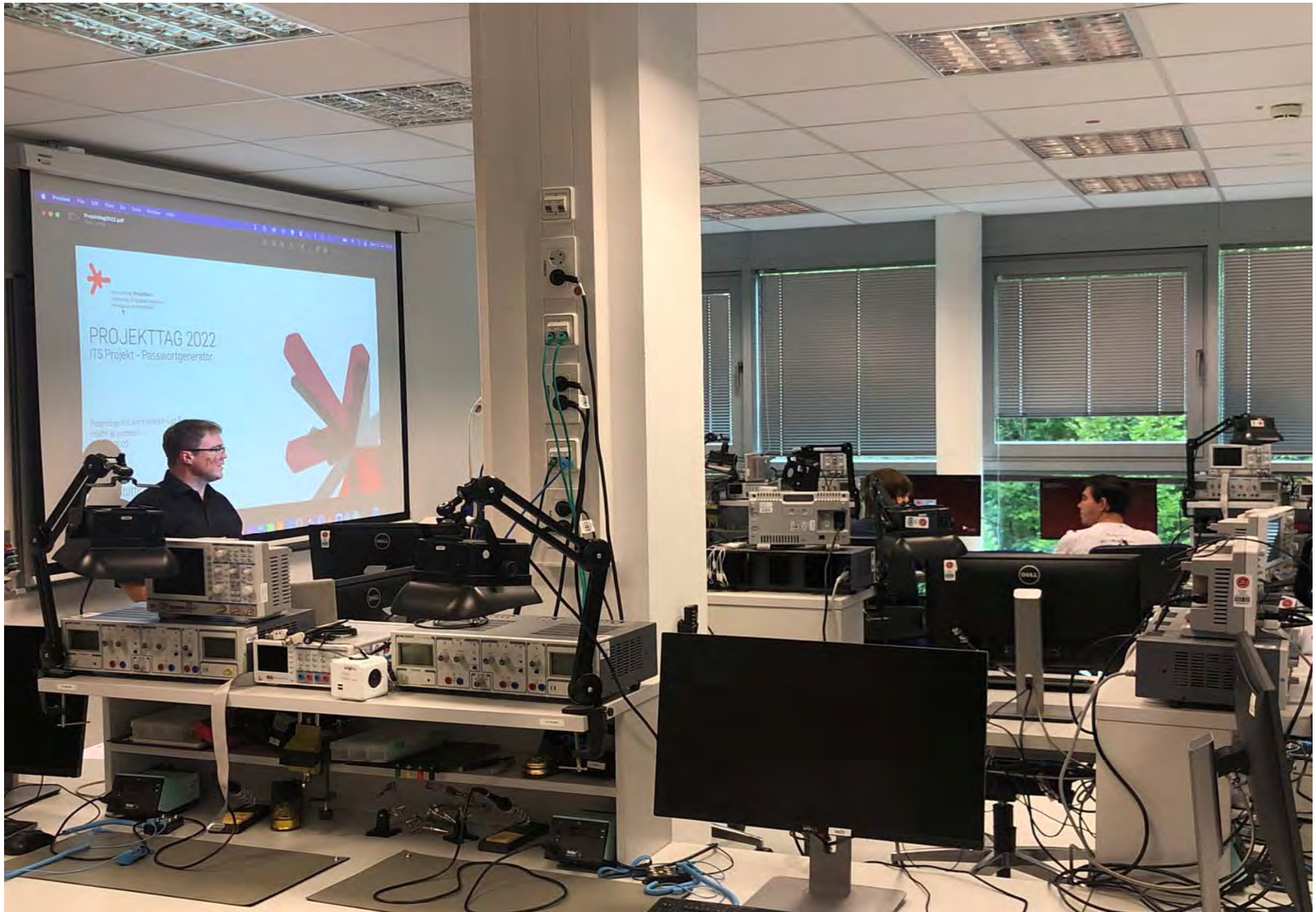


















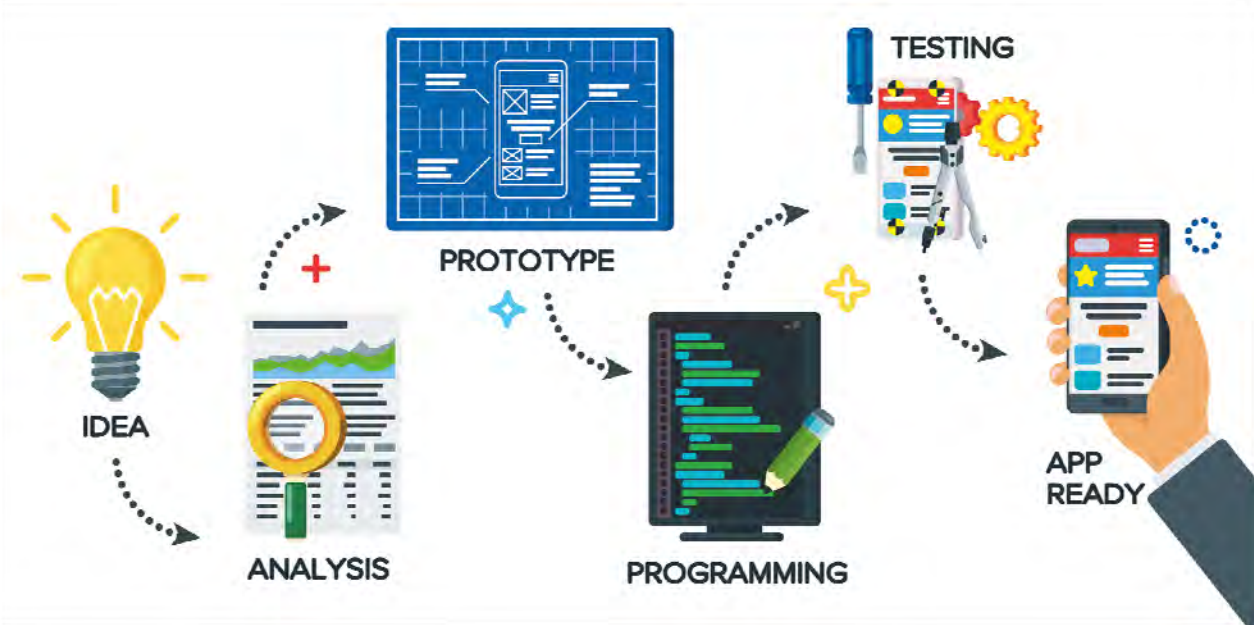






# PROJEKTWOCHE PRAKTISCHE INFORMATIK

## App Entwicklung







# WETTBEWERBE: LEONARDO-AWARD

## FLS-Team gewinnt mit CO<sub>2</sub>-Ampel beim Leonardo-Award

Drei FLS-Teams nominiert / Platz 1 für das Projekt „Ordnung in die Unordnung“



Tassilo von Jagow und Malte Fuchs (v. l. n. r.) erhalten die begehrte Leonardo-Trophäe



### Ordnung in die Unordnung – Mit Hilfe der CO<sub>2</sub>-Ampel Friedrich-List-Schule

Technische Problemlösungen werden nicht nur im Silicon Valley entwickelt! In der Friedrich-List-Schule wird nun Dank der CO<sub>2</sub>-Ampel einer Gruppe Schüler\*innen die Luftqualität in Klassenzimmern gemessen. Sie zeigt der Klasse genau an, wenn es wieder Zeit für die nächste Lüftungsrunde ist. Damit gehören schlechte Luft oder eiskalte Klassenräume im Winter der Vergangenheit an!

Kategorie

### Der gesunde Mensch

2. Platz  
Corona – kurz und simpel

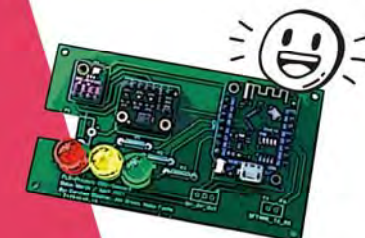
Theodor-Fliedner-Schule

3. Platz  
IGSK Yoga Bees

IGS Kastelstraße

#### Eure Projekte:

- Cook ma! Kochen kann doch jeder an der Werner-von-Siemens-Schule
- Der gesunde Mensch – auch mit Maske?
- Gesund und Lecker
- Kochwerkstatt
- Nachhaltiger Food Truck als neuer Bauch des GMB
- Schülergesundheit



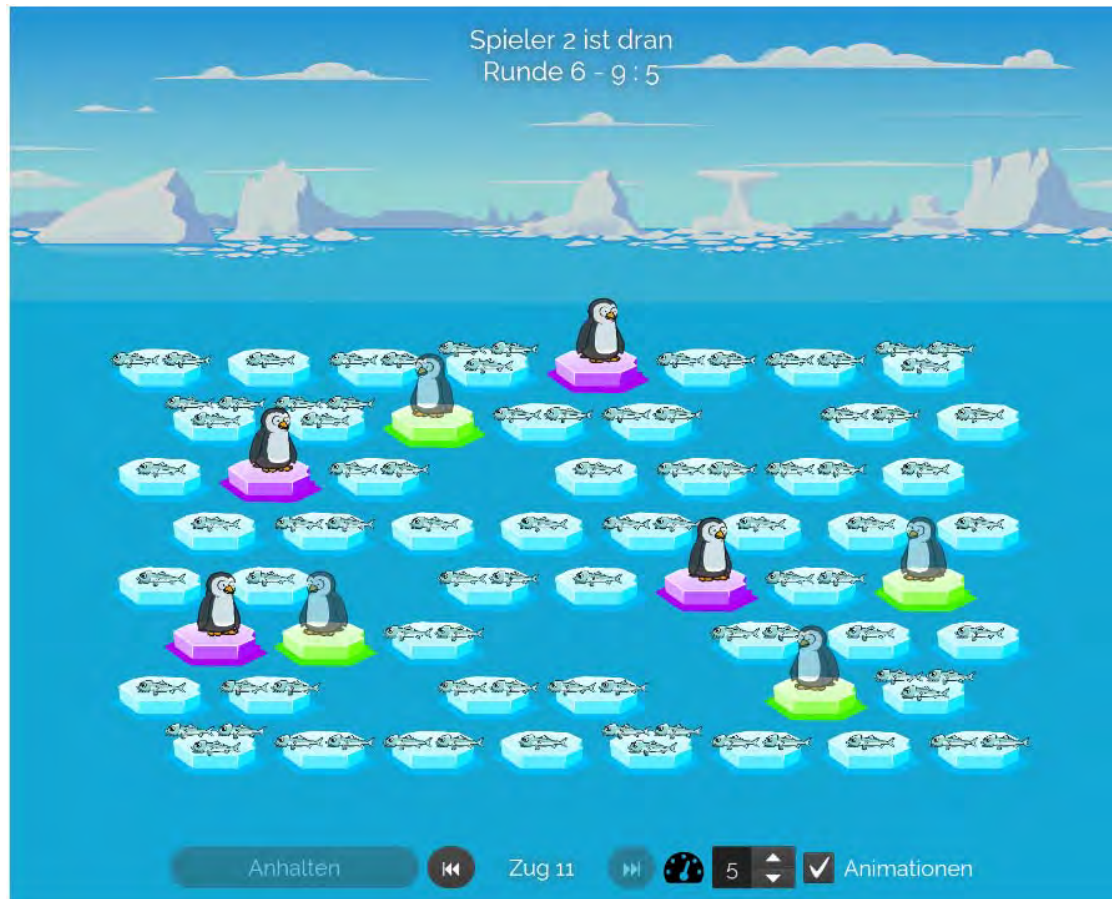
# WETTBEWERBE: SOFTWARE CHALLENGE GERMANY



**Programmier-Wettbewerb**

Unterrichtsergänzung  
Stipendienprogramm

Mitmachen Über die Challenge Material



# BESTE CHANCEN FÜR AUSBILDUNG UND STUDIUM

---



Hochschule **RheinMain**

**DI**STATIS  
wissen.nutzen.

**R+V**



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT



**SIEMENS**



JOHANNES GUTENBERG  
UNIVERSITÄT MAINZ



**Lufthansa Systems**



Friedrich-List-Schule  
Wiesbaden







# WEITERE INFORMATIONEN ERHALTEN SIE ....

➤➤ [bg.fls-wiesbaden.de/informatik.html](http://bg.fls-wiesbaden.de/informatik.html)

➤➤ oder:

