

## REALGYMNASIUM MIT INFORMATIONSD- UND KOMMUNIKATIONSTECHNOLOGISCHEM SCHWERPUNKT IN DER OBERSTUFE

Im Gegenstand "**Grundlagen der Informatik**" werden vor allem Hardware- und Betriebssystem-Grundlagen sowie die professionelle Nutzung von Office-Anwendungen vermittelt.

Im Gegenstand "**Multimedia**" befassen sich die Schüler:innen mit Audiotbearbeitung, mit Fotografie und Bildbearbeitung, mit Videoproduktion und Videoschnitt sowie mit Desktop-Publishing.

Im Gegenstand "**Web-Publishing**" lernen die Schülerinnen und Schüler, "wie das Internet funktioniert" und wie man Informationen für das Web mit HTML, CSS und JavaScript präsentieren und gestalten kann.

Im Gegenstand "**Projektmanagement**" geht es um die theoretischen Grundlagen des Projektmanagements und der Teamarbeit. Das erworbene Wissen soll auch im Rahmen eines Übungsprojektes umgesetzt werden.

Im Gegenstand "**Praktische und angewandte Informatik**" geht es in erster Linie um das Thema Softwareentwicklung. Die Schüler:innen lernen also Programmieren und sollen ihre erlernten Programmierkenntnisse auch anwenden, um damit im Rahmen kleinerer und größerer Programmierprojekte naturwissenschaftliche und technische Aufgabestellungen zu lösen. Dabei werden vor allem die Programmiersprachen C#, C und Python verwendet.

Im Gegenstand "**Technische und angewandte Informatik**" lernen die Schüler:innen den Aufbau und die Funktionsweise von Computersystemen und Computernetzwerken genauer kennen. In der 8. Klasse sind weiters die Themen Datenbanken und Datenanalyse vorgesehen.

In den beiden Gegenständen der 7. und 8. Klasse sind zur Leistungsbeurteilung auch Schularbeiten vorgesehen. Weiters muss im RG9IKT bei der Reifeprüfung auch eine Informatik-Teilprüfung abgelegt werden.

Stundentafel	5. Klasse	6. Klasse	7. Klasse	8. Klasse	Summe
Religion/Ethik	2	2	2	2	8
Deutsch	3	3	3	3	12
Englisch	3	3	3	3	12
Spanisch/Italienisch	3	3	3	3	12
Geschichte und Politische Bildung	0	3	2	2	7
Geographie und wirtschaftliche Bildung	2	2	2	0	6
Mathematik	4	3	3	3	13
Biologie und Umweltbildung	2	2	1	2	7
Chemie	0	0	3	2	5
Physik	2	2	2	2	8
Psychologie und Philosophie	0	0	2	2	4
Musik	2	1	[2]*	[2]*	3 + [4]
Kunst und Gestaltung	2	1	[2]*	[2]*	3 + [4]
Bewegung und Sport	2	2	2	2	8
<b>Schulautonome Schwerpunktsetzung</b>					
Grundlagen der Informatik	1**	0	0	0	1
Multimedia	1**	0	0	0	1
Web-Publishing	0	3	0	0	3
Projektmanagement	0	1	0	0	1
Praktische und angewandte Informatik	0	0	2	2	4
Technische und angewandte Informatik	0	0	2	2	4
<b>Summe Pflichtgegenstände</b>	<b>29</b>	<b>31</b>	<b>34</b>	<b>32</b>	<b>126</b>
Schülerautonome Wahlpflichtgegenstände			4		4
<b>Gesamtstundenzahl</b>					<b>130</b>

\*) Alternative Pflichtgegenstände

\*\*) Erweiterung mit verbindlicher Übungsstunde