



SCHULE
DES LANDKREISES
GROSS-GERAU



UNSER INFORMATIKPROFIL IM ÜBERBLICK

IHRE ANSPRECHPARTNER

ZUKUNFTSWEISENDES INFORMATIKPROFIL



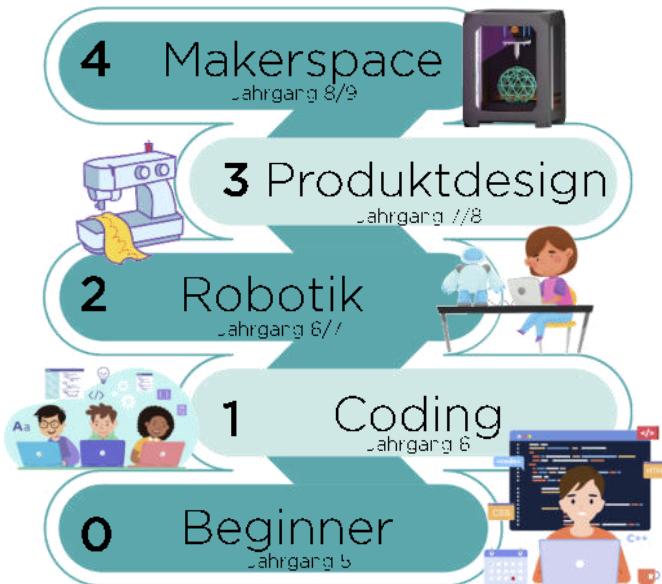
INFORMATIK-LEHRKRÄFTE

Herr Julian Hundt (Fachsprecher)

Frau Bianca Popescu

Herr Semjon Maczey

Frau Franziska Podesta



NEUES GYMNASIUM RÜSSELSHEIM
Grundweg 6 · 65728 Rüsselsheim
Tel: 06142-2101880 · Fax: 06142-2101881
ngverwaltung@neues-gymnasium-itis-gg.de
www.neues-gymnasium-ruesselsheim.de



Stand: 01/2025



UNSER INFORMATIKPROFIL – ZUKUNFTSWEISEND!

DIGITALE WELT – DIGITALE ZUKUNFT

In einer Welt, die zunehmend von Technologie geprägt ist, werden digitale Kompetenzen immer wichtiger – nicht nur in Berufen, die direkt mit IT zu tun haben, sondern auch im Alltag. Unser vielfältiges Bildungsangebot befähigt junge Menschen dazu, die digitale Welt aktiv mitzugestalten, statt nur passive Konsumenten zu sein, und schafft damit die Basis für ein selbstbestimmtes und erfolgreiches Leben in der modernen Gesellschaft.

INFORMATIK FÜR ALLE IN KLASSE 5

Verbindlicher Informatikunterricht in Klasse 5 stellt sicher, dass alle Kinder die notwendigen digitalen Kompetenzen erwerben können.

In diesem Unterricht ermöglichen wir unseren Schülerinnen und Schülern, grundlegende digitale Fähigkeiten zu entwickeln, die sie auf ihrem weiteren Bildungsweg und im Alltag benötigen.

FLEXIBEL WÄHLBARES INFORMATIKPROFIL

Die Jugendlichen haben die Möglichkeit, zusätzliche Informatik-Angebote flexibel zu belegen, die auf ihre individuellen Interessen abgestimmt sind. Die Angebote finden nach Verfügbarkeit statt.

STUFE 0: BEGINNER (KLASSE 5)

Die Schülerinnen und Schüler erwerben über den Informatikunterricht hinausgehende Fähigkeiten und werden zu IT-Expertinnen und Experten.

STUFE 1: CODING (KLASSE 6)

Die Schülerinnen und Schüler erwerben und vertiefen ihre Programmierfähigkeiten mit verschiedenen Plattformen z.B. Scratch.

STUFE 2: ROBOTIK (KLASSE 6/7)

Hier entwickeln Schülerinnen und Schüler in Teamarbeit Roboterlösungen für reale Herausforderungen und vertiefen spielerisch ihre Programmier- und Problemlösefähigkeiten.

STUFE 3: PRODUKTDESIGN (KLASSE 7/8)

Die Schülerinnen und Schüler gestalten kreative Lösungen für Alltagsprobleme, lernen Designprozesse kennen und setzen eigene Produktideen praktisch um, z.B. auch mit einem 3D-Drucker.

STUFE 4: MAKERSPACE (KLASSE 8/9)

Schülerinnen und Schüler setzen eigene Projekte mit modernen Werkzeugen wie 3D-Druckern und Mikrocontrollern um.

WAHLUNTERRICHT IN KLASSEN 9 UND 10

In der Jahrgangsstufe 9 und 10 können Schülerinnen und Schüler den Wahlunterricht Informatik belegen, mit Modulen wie Programmierung in Python, Daten und Codierung, Datenbanken, physical computing mit Arduino, Künstlicher Intelligenz und den Informatikwettbewerben Informatik 3 über und dem Jugendwettbewerb Informatik.

BRÜCKE IN DIE GYMNASIALE OBERSTUFE

Unsere gymnasiale Oberstufe bietet einen starken Informatikbereich, der sich in Grund- und Leistungskursen widerspiegelt. Hier vertiefen die Nachwuchs-Informatiker/innen ihr Wissen in Bereichen wie Programmierung, Datenbanken und Künstlicher Intelligenz. Das starke Informatikprofil unserer Schule in der Unter- und Mittelstufe führt dazu, dass sich viele der Schülerinnen und Schüler für die Wahl des Faches auch in der Oberstufe entscheiden.

Darauf sind wir stolz.

