

Das Fach Informatik beschäftigt sich mit der "systematischen Verarbeitung von Informationen, besonders der automatischen Verarbeitung mit Hilfe von Digitalrechnern". Unterthemen der Informatik sind beispielsweise Programmierung und Elektronische Datenverarbeitung (EDV).

Als Arbeitsumgebung wird das Betriebssystem Windows der Firma Microsoft genutzt. In der Raabeschule kann das Fach Informatik ab der fünften bis zur zwölften Klasse, und jedes Jahr neu, als Wahlfach gewählt werden. Der Lehrplan ist abwechslungsreich, aber trotzdem aufeinander aufbauend gegliedert. So versiegt weder der Lernspaß noch der Lernerfolg. Nachfolgend eine Auflistung der Themen aller Jahrgänge und die Erklärungen:

5. Klasse - "Computer-Führerschein": Mit dem "Computer-Führerschein" sind vor allem Grundkenntnisse der PC-Benutzung gemeint. Hier gehen die SchülerInnen gemeinsam der Frage "Wie bediene ich einen Computer richtig?" nach. Darüber hinaus lernen sie die wichtigsten Tastaturkürzel kennen, z.B. "STRG + P", und was sie bewirken, in dem Beispiel z.B. "Element drucken".

6. Klasse - "HTML und CSS": Mit Hypertext Markup Language ("Hypertext-Auszeichnungssprache") und Cascading Style Sheets ("kaskadierte Stylesheets") sind zwei Sprachen zur Beschreibung von Internetseiten. Die Erlernung der Grundsyntax dieser nicht besonders schweren Sprachen sind unter anderem Themen im 6. Schuljahr.

7. Klasse - "Robot Karol": Relativ früh werden die SchülerInnen mit dem Programm "Robot Karol" an die Grundvorstellungen des Programmierens herangeführt. Dabei lernen sie unter anderem den Ablauf eines Programms kennen.

8. Klasse - "Innenleben eines PCs" und "fischertechnik": In der 8. Klasse wird zuerst die Hardware des Computers analysiert. Den SchülerInnen wird gezeigt, wie die einzelnen Komponenten aussehen und heißen und welche Funktion sie innerhalb des Computers einnehmen.

"fischertechnik" ist ein Baukastensystem der Unternehmensgruppe fischer. Ziel dieser Unterrichtseinheit ist hauptsächlich, den Grundablauf eines Programms zu analysieren, z.B. durch das Besprechen von detaillierten Ablaufdiagrammen.

10. Klasse - "Microsoft Office": In der 10 Klasse widmen sich die SchülerInnen voll und ganz den Office-Programmen Word, Excel, PowerPoint und Access. Erlernt werden Grundkenntnisse in der Verfassung und Formatierung von Text, in der Verwendung von Kalkulationstabellen und in der Erstellung und Wartung von Datenbanksystemen. Bei PowerPoint schlagen die SchülerInnen gleich zwei Fliegen mit einer Klatsche: Sie lernen, was eine gute Präsentation ausmacht und wie sie am besten vorgetragen werden kann und kombinieren dieses Wissen mit Tricks und Kniffen zur Erstellung der Präsentation am Computer. In Prinzip heißt das: "Wie können die Zahnräder am besten ineinandergreifen?"

11. Klasse - "Programmieren mit Delphi": Delphi ist eine prozedurale, objektorientierte Programmiersprache, mit der sich allerlei Anwendungen für Windows programmieren lassen. Die SchülerInnen erlernen die Syntax der Sprache und die Anwendung dieser. Am Ende des Schuljahres erwartet die SchülerInnen ein besonderes Projekt: Die SchülerInnen setzen sich ähnlich wie bei den "großen" Spieleherstellern zusammen und programmieren ein Spiel. Die Programmierung erfordert

mehrere Gruppen, die sich um verschiedene Teile des Spiels kümmern: Grafik, Sound, Steuerung, usw.

12. Klasse - "Kryptologie": Die 12 Klasse dreht sich um Kryptographie und Kryptoanalyse, was nichts anderes ist als Ver- und Entschlüsselungstechnik und die Technikanalyse. Die SchülerInnen lernen die Grundlagen der modernen Verschlüsselungstechniken kennen und entwerfen eigene Techniken.