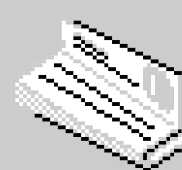
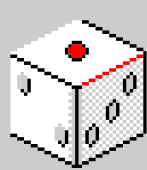
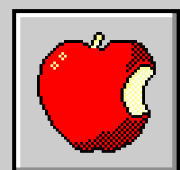
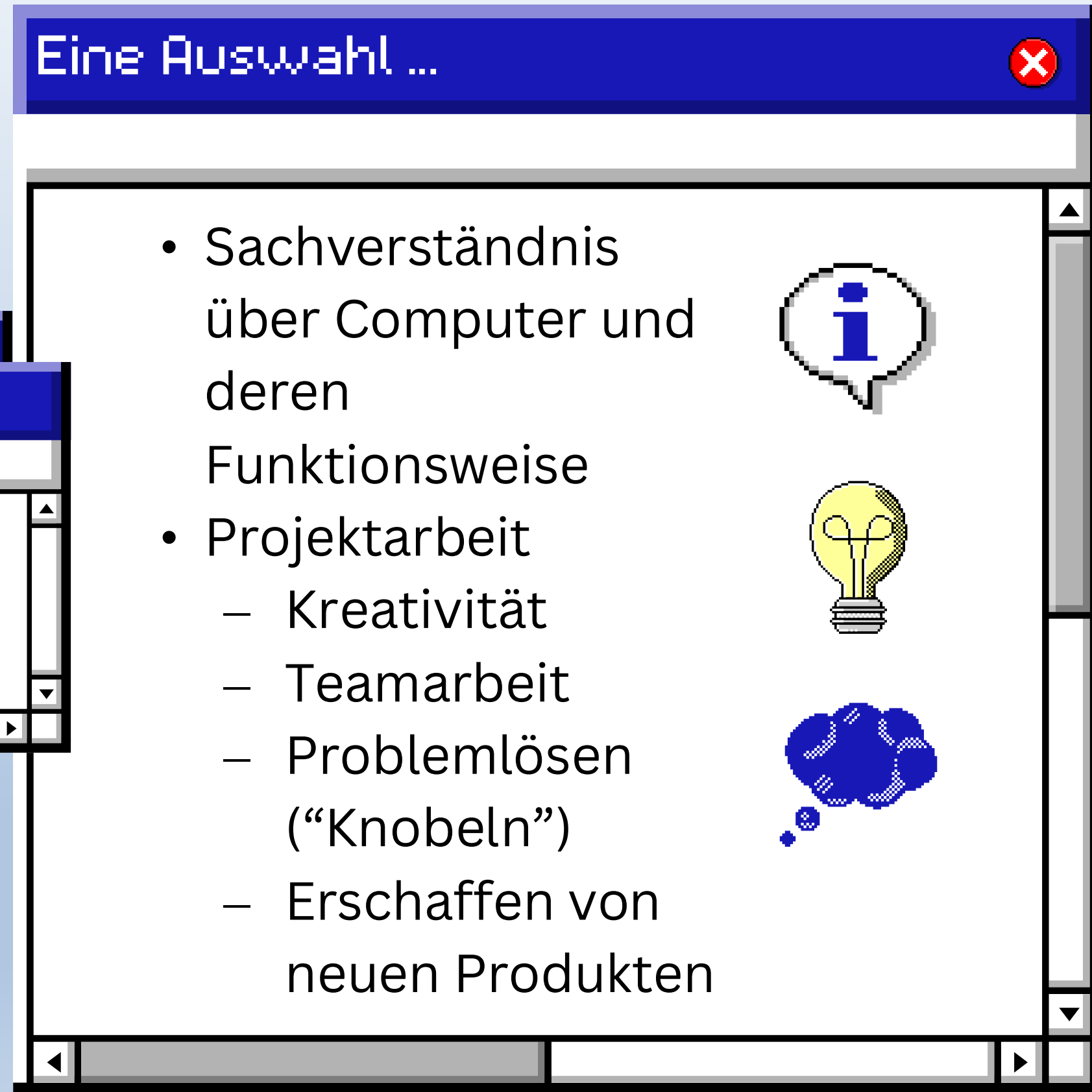
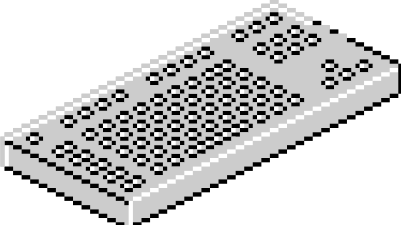


Wahlpflicht Informatik

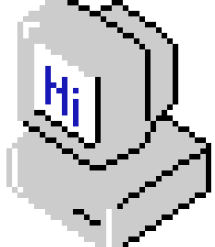




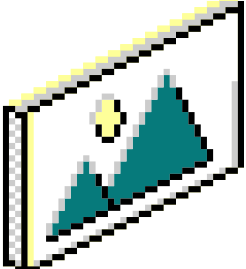
Eine Auswahl ...



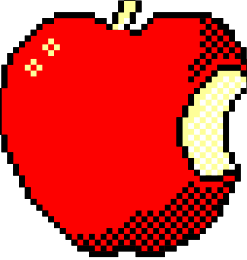
Program-
mierung



Künstliche
Intelligenz



Webseiten



Computer-
grafik

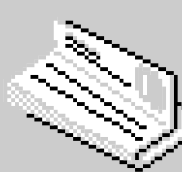
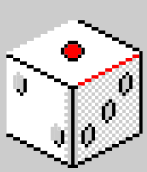
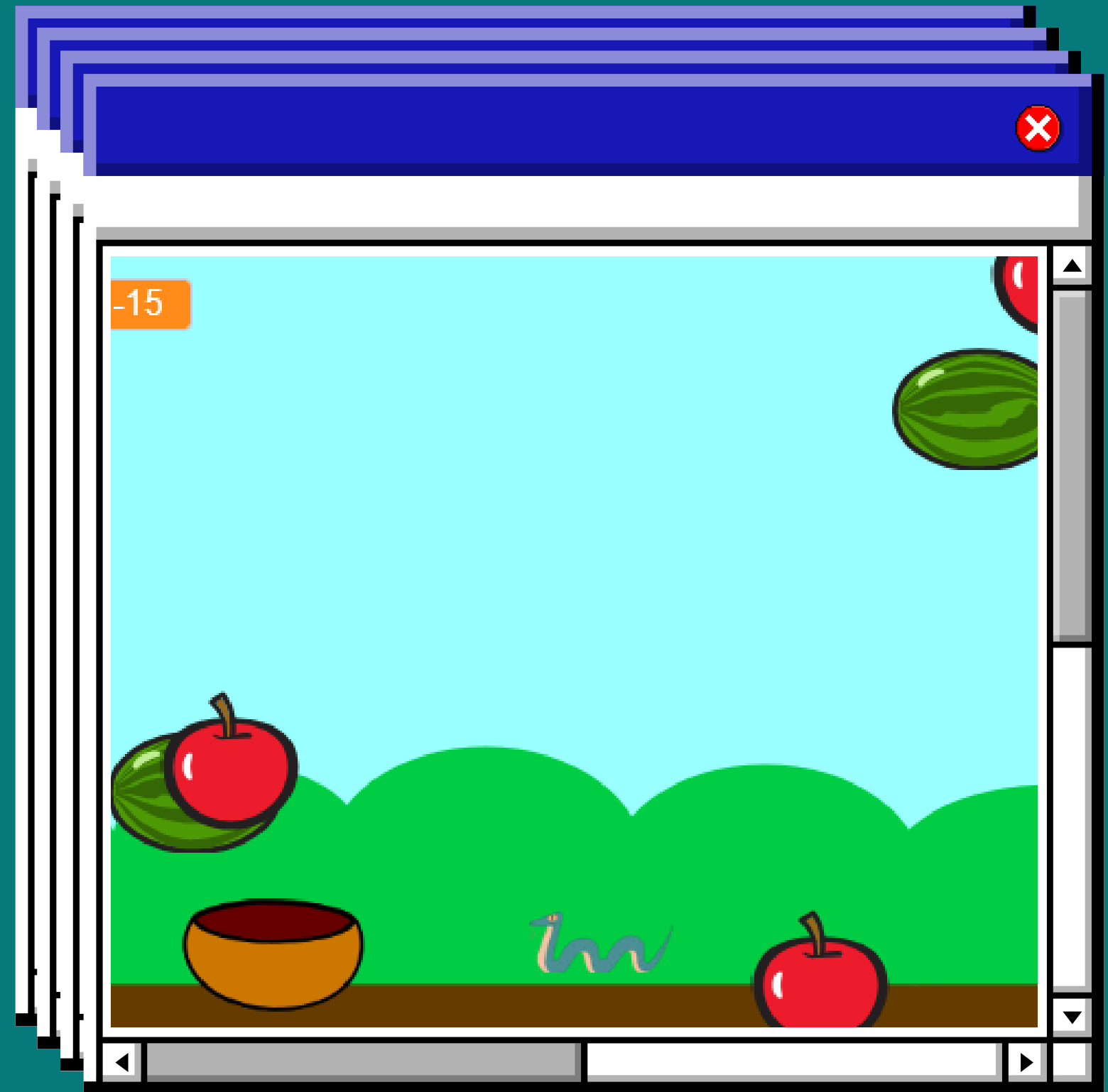
Start

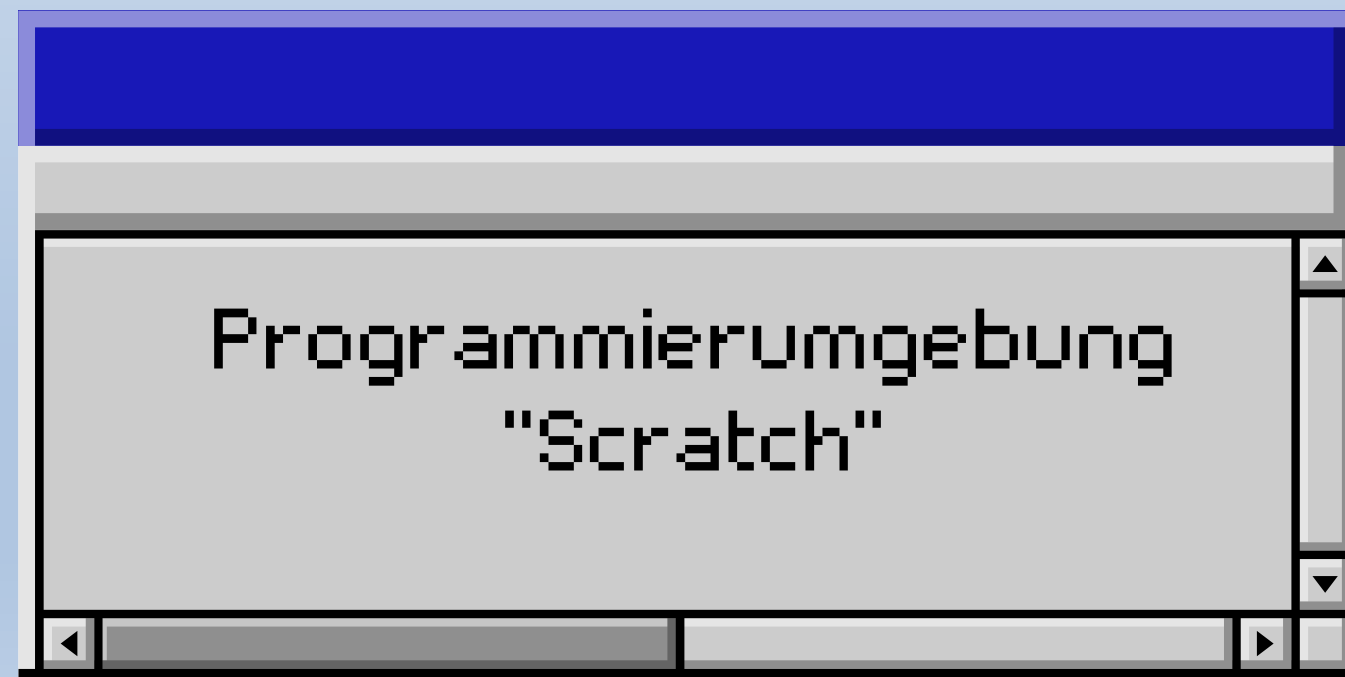
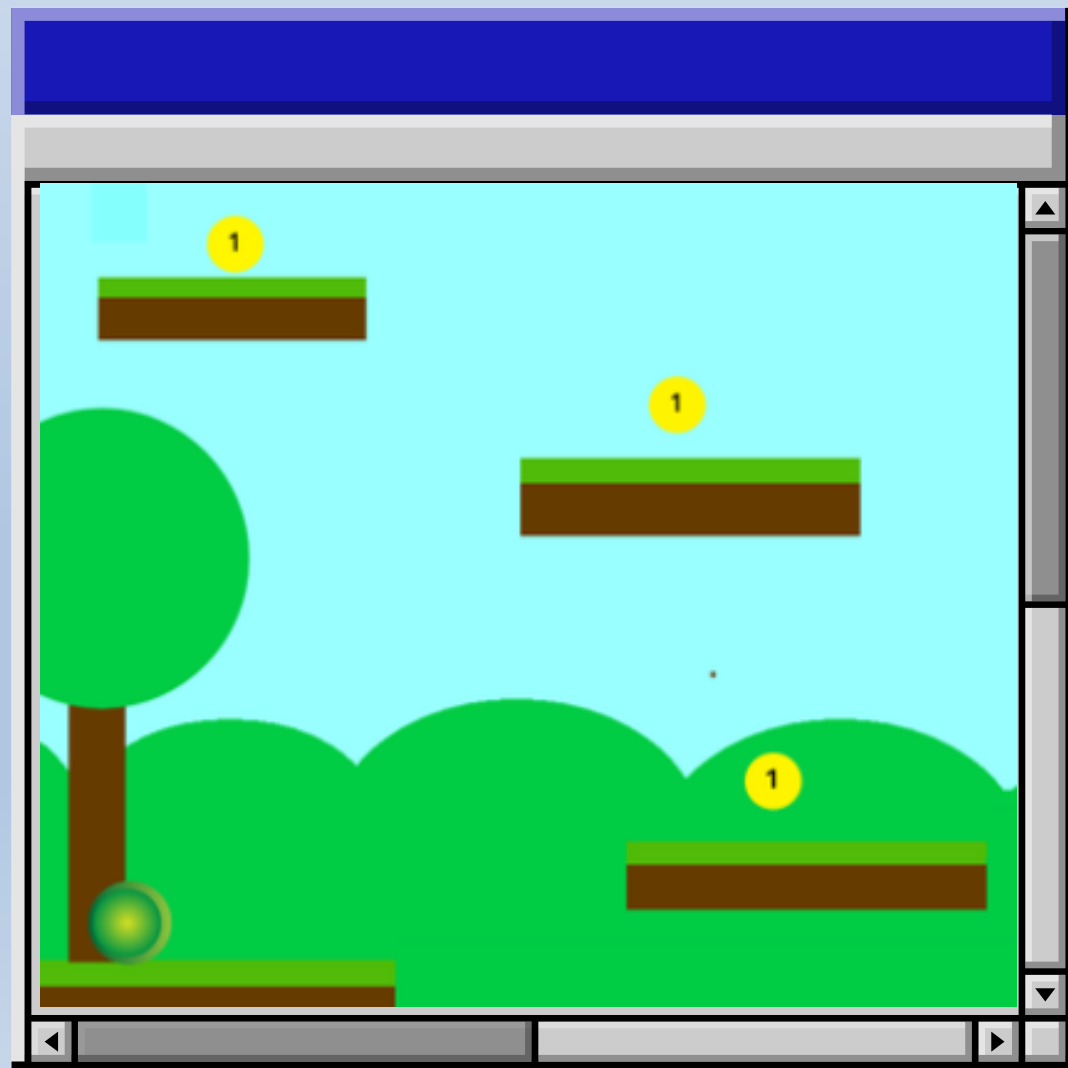
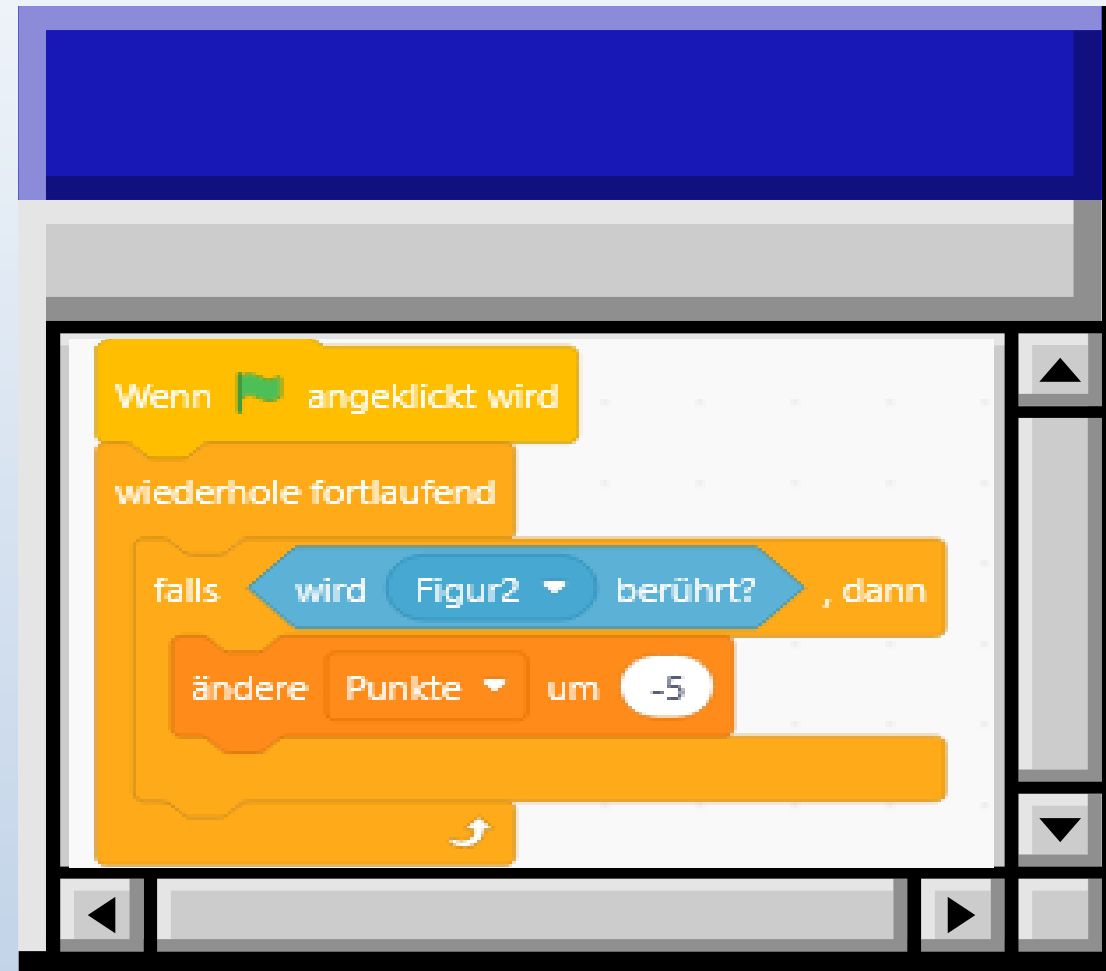
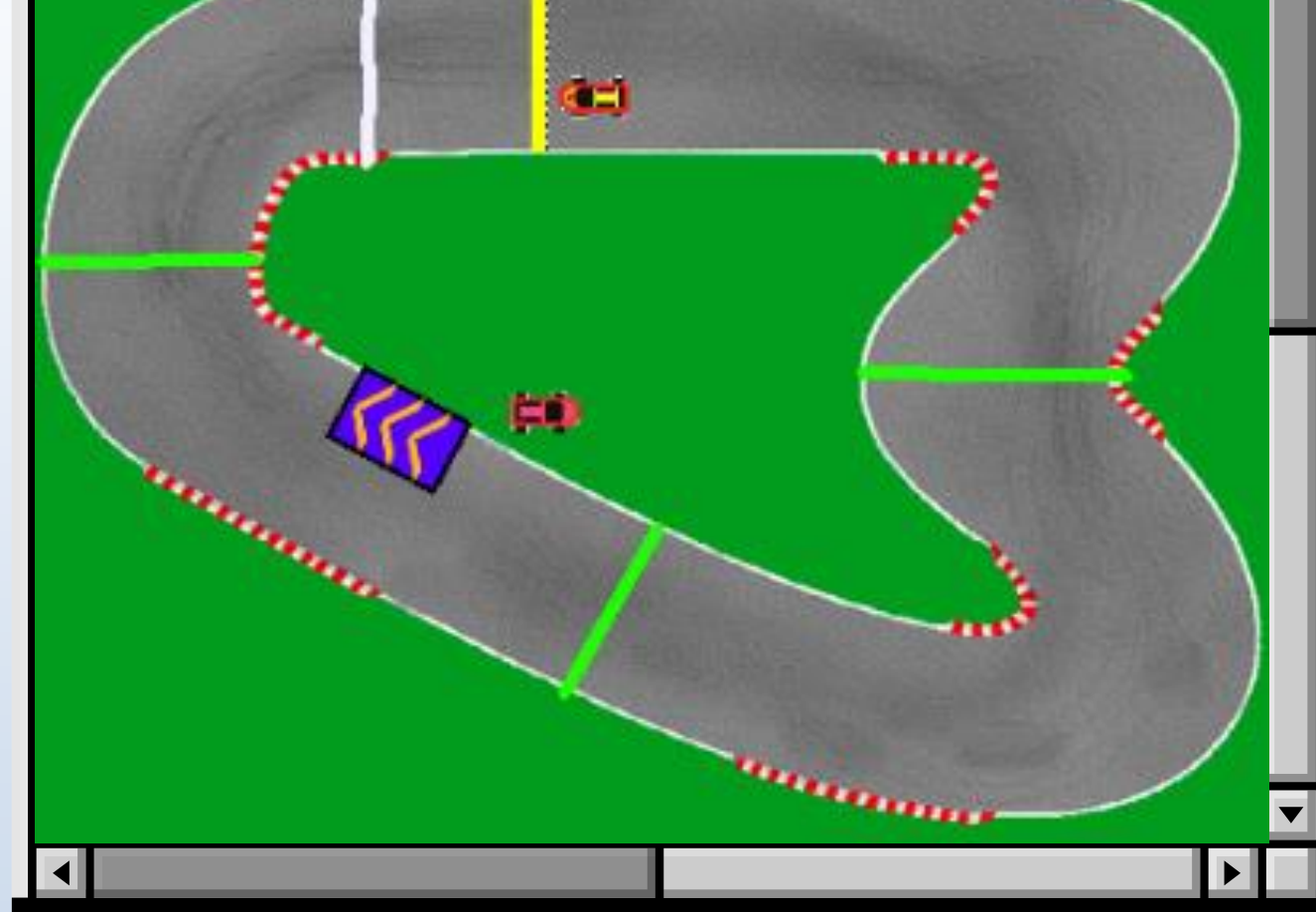
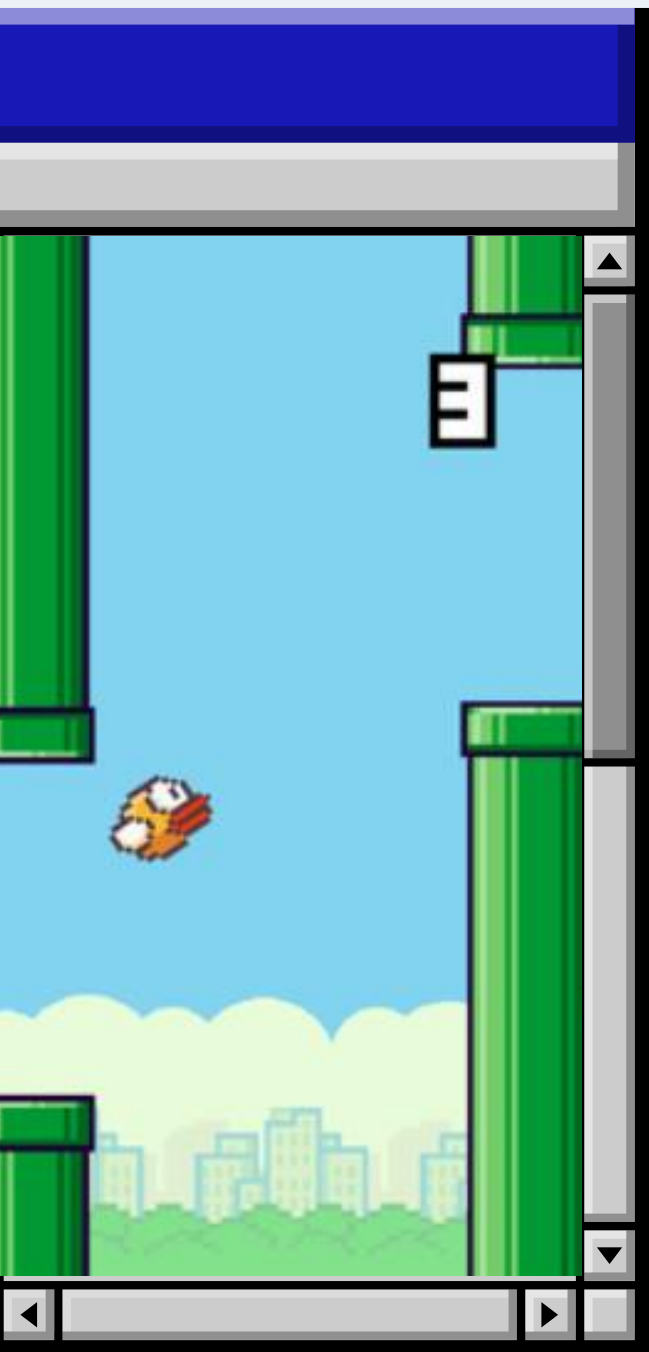


Was erwartet
euch?

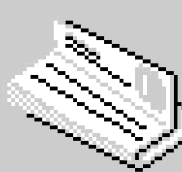
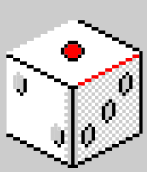
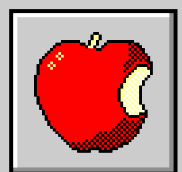
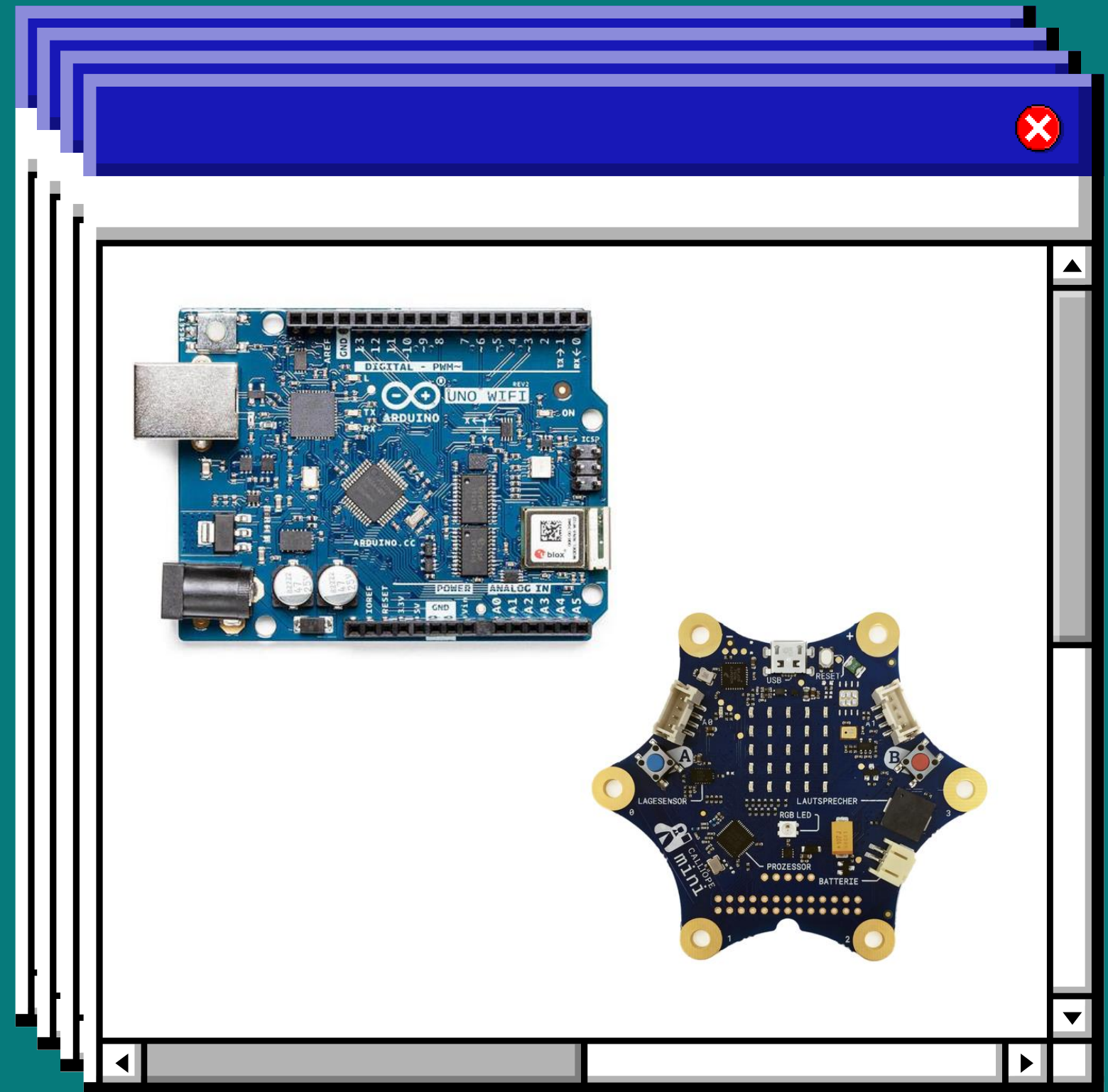


Programmierung

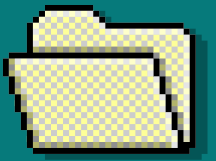




Programmierung



Sensorik



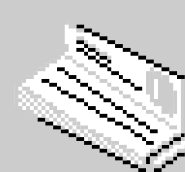
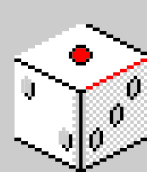
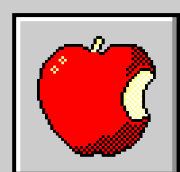
Bewässerungs-
systeme



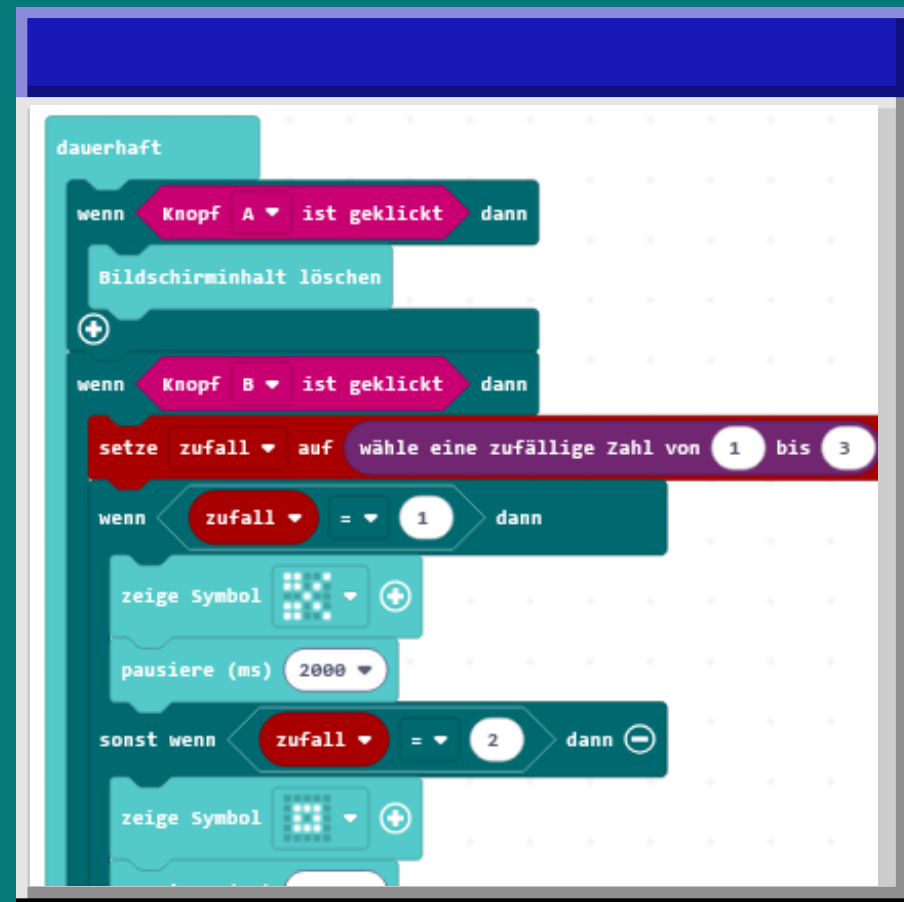
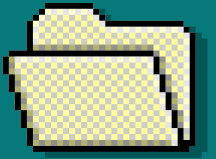
Sensorikbaukasten



Autonome
Fahrssysteme



Textuelle Programmierung



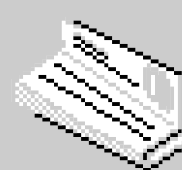
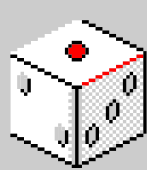
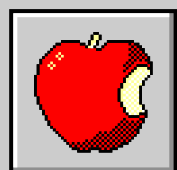
blockbasiert

```
1  zufall = 0
2
3  def on_forever():
4      global zufall
5      if input.button_is_pressed(Button.A):
6          basic.clear_screen()
7      if input.button_is_pressed(Button.B):
8          zufall = randint(1, 3)
9          if zufall == 1:
10             basic.show_icon(IconNames.SCISSORS)
11             basic.pause(2000)
12         elif zufall == 2:
13             basic.show_icon(IconNames.SMALL_SQUARE)
14             basic.pause(2000)
15         elif zufall == 3:
16             basic.show_icon(IconNames.SQUARE)
17             basic.pause(2000)
18     basic.forever(on_forever)
19
```

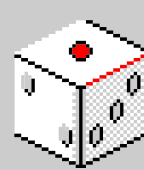
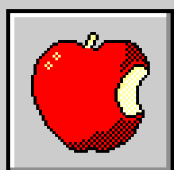
Sprache "Python"



Autonome
Fahrsysteme



Webseiten- Entwicklung (HTML)



Künstliche Intelligenz



Was ist die Künstliche Intelligenz ?

Die Künstliche Intelligenz (KI), auch künstliche Intelligenz (AI), ist ein Teilgebiet der Informatik, es umfasst alle Anstrengungen, deren Ziel es ist, Maschinen intelligent zu machen. Dabei wird Intelligenz verstanden als die Eigenschaft, die ein Wesen befähigt, angemessen und vorausschauend in seiner Umgebung zu agieren; dazu gehört die Fähigkeit, Sinneseindrücke wahrzunehmen und darauf zu reagieren, Informationen aufzunehmen, zu verarbeiten und als Wissen zu speichern, Sprache zu verstehen und zu erzeugen, Probleme zu lösen und Ziele zu erreichen.

Impressum

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <title>Example</title>
5     <link rel="stylesheet" href="sty
6   </head>
7   <body>
8     <h1>
9       <a href="/">Header</a>
10    </h1>
11    <nav>
12      <a href="one/">One</a>
```

HTML (HyperText Markup Language)



Johanneum

Städtisches Gymnasium mit Musikzweig

Schule ▾ Menschen ▾ Ler

AKTUELLE ANKÜNDIGUNGEN



Stadt, Land, Fluss – der Geounterricht wird zum Wettbewerb!



Back to Groove – Bigband-Konzerte im Johanneum am 7. und 8. Mai 2026



Informationen zur Bildung der 7. Klassen

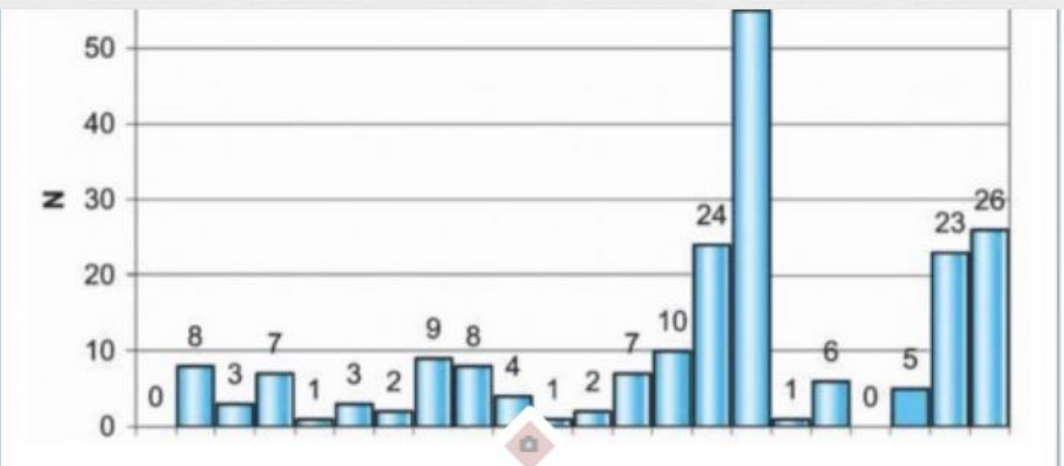


Das Kulturgeld macht's möglich! – Aktueller Aufruf



Das Beratungsteam ist für Euch da!

BERICHTE AUS DEM SCHULLEBEN

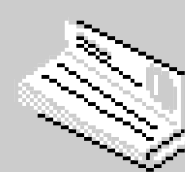
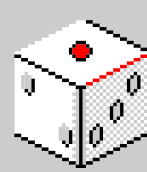
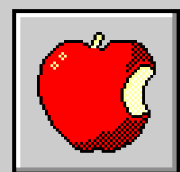
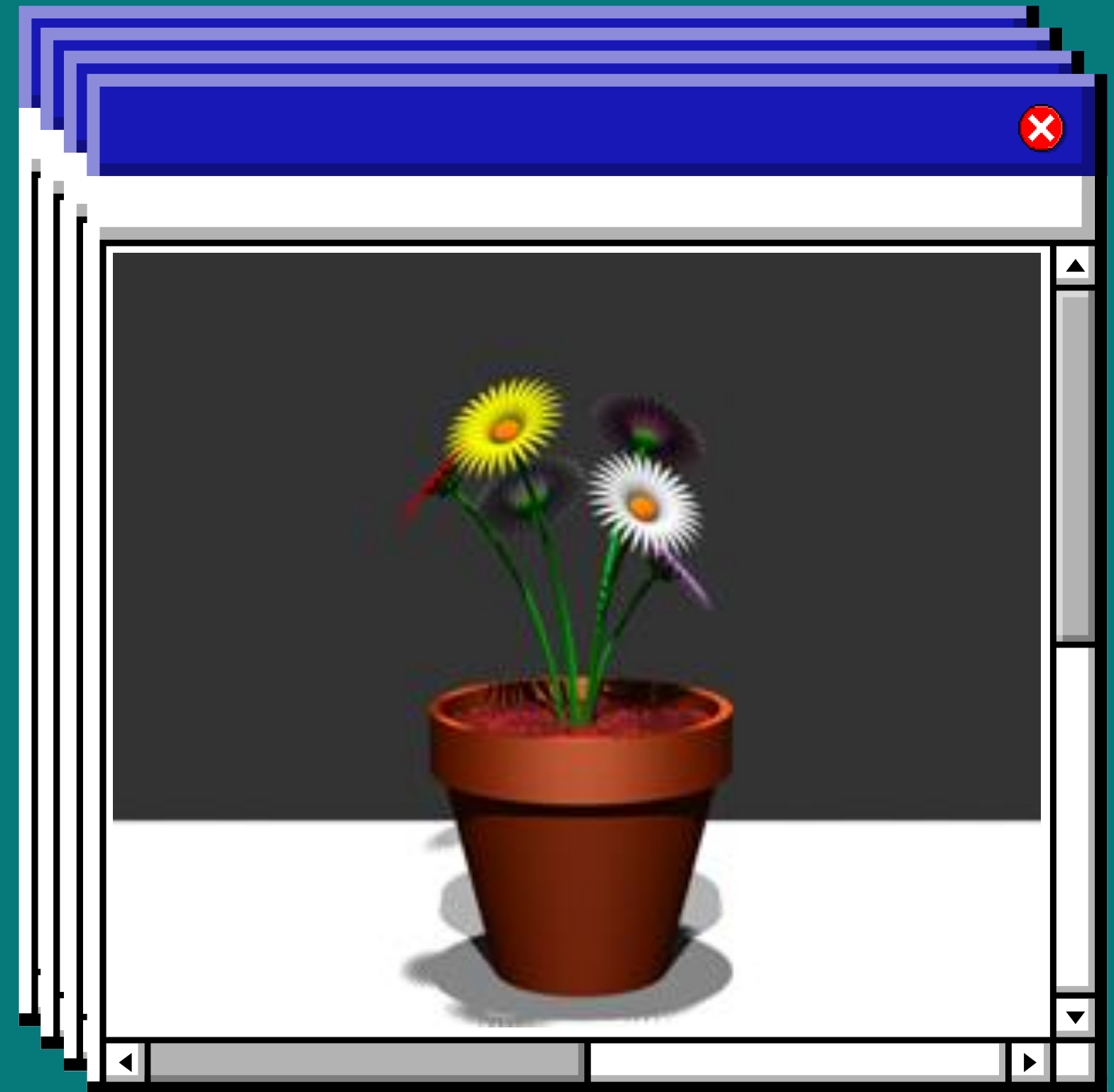


Lebenswert?

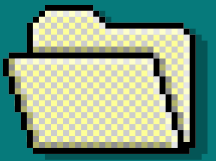
ALLGEMEIN 28. APRIL 2026

Im Rahmen des Themas Ethik kam Frau Dr. Kunze vom Lübecker offenen Labor, kurz LoLa, zu uns in den Religionsunterricht im Jahrgang Q1. Nachdem wir uns aus einem ethischen Standpunkt mit der Frage, „Ab wann ist der Mensch ein Mensch?“ beschäftigten, konnte uns Frau Dr. Kunze dies aus einem biologischen Standpunkt erläutern.

Computergrafik



Computergrafik



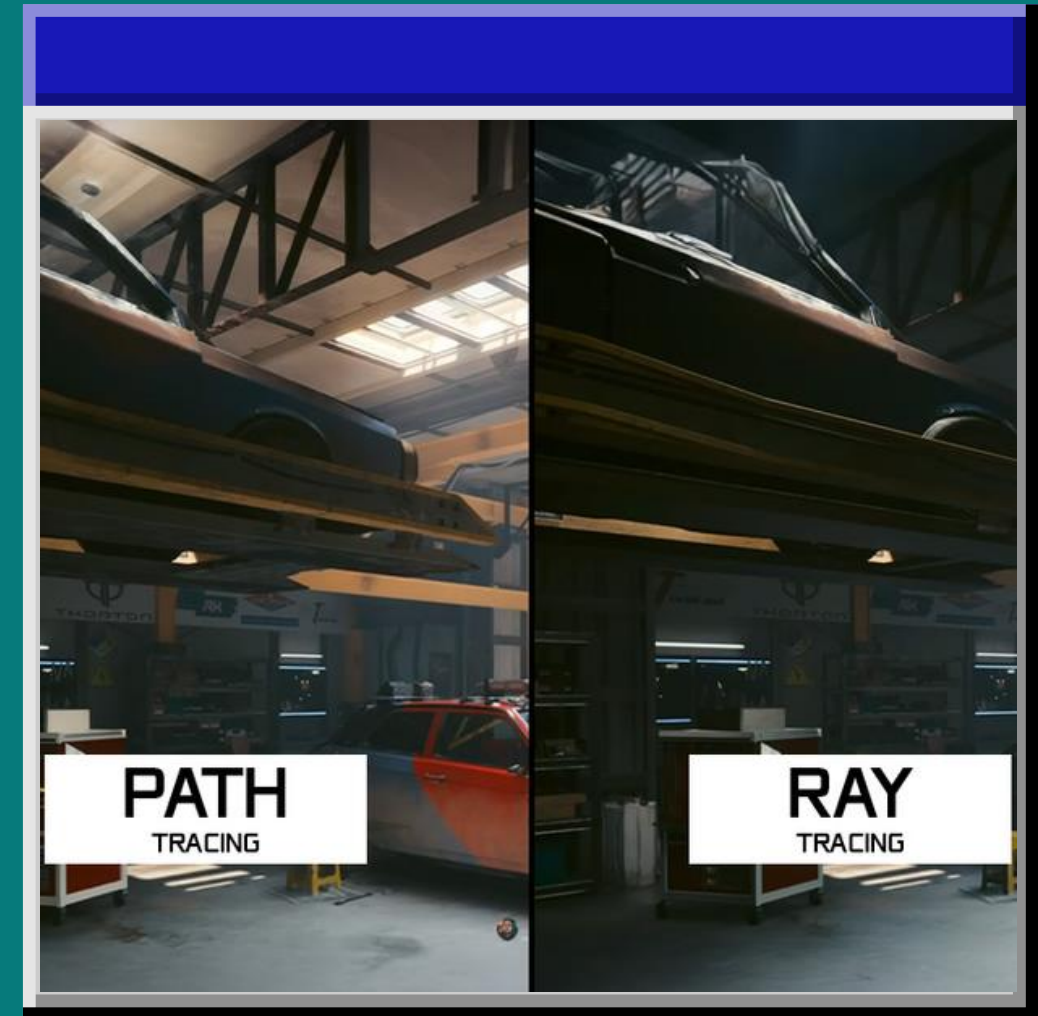
3D-Grafiken

```
// Eine verbesserte Kugel mit Spiegel-Glanzpunkt und Marmor-Fußboden
#include "shapes.inc"
#include "colors.inc"
#include "textures.inc"
#include "himmel.inc"

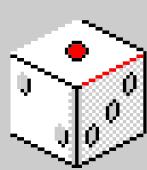
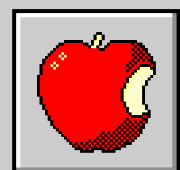
// Eine rote Kugel
sphere {
  <0, 0, 0>, 1
  texture {
    pigment {color rgb <1, 0, 0>}
    finish {specular .4 roughness 0.07}
  }
}

// Eine Ebene
plane {
  <0, 1, 0>, -1
  texture {
    // pigment {checker color Blue color Yellow}
    pigment {checker pigment {White_Marble} pigment {Red_Marble}}
  }
}
```

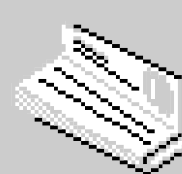
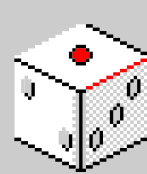
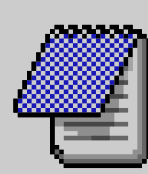
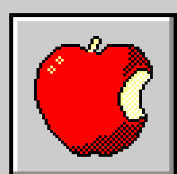
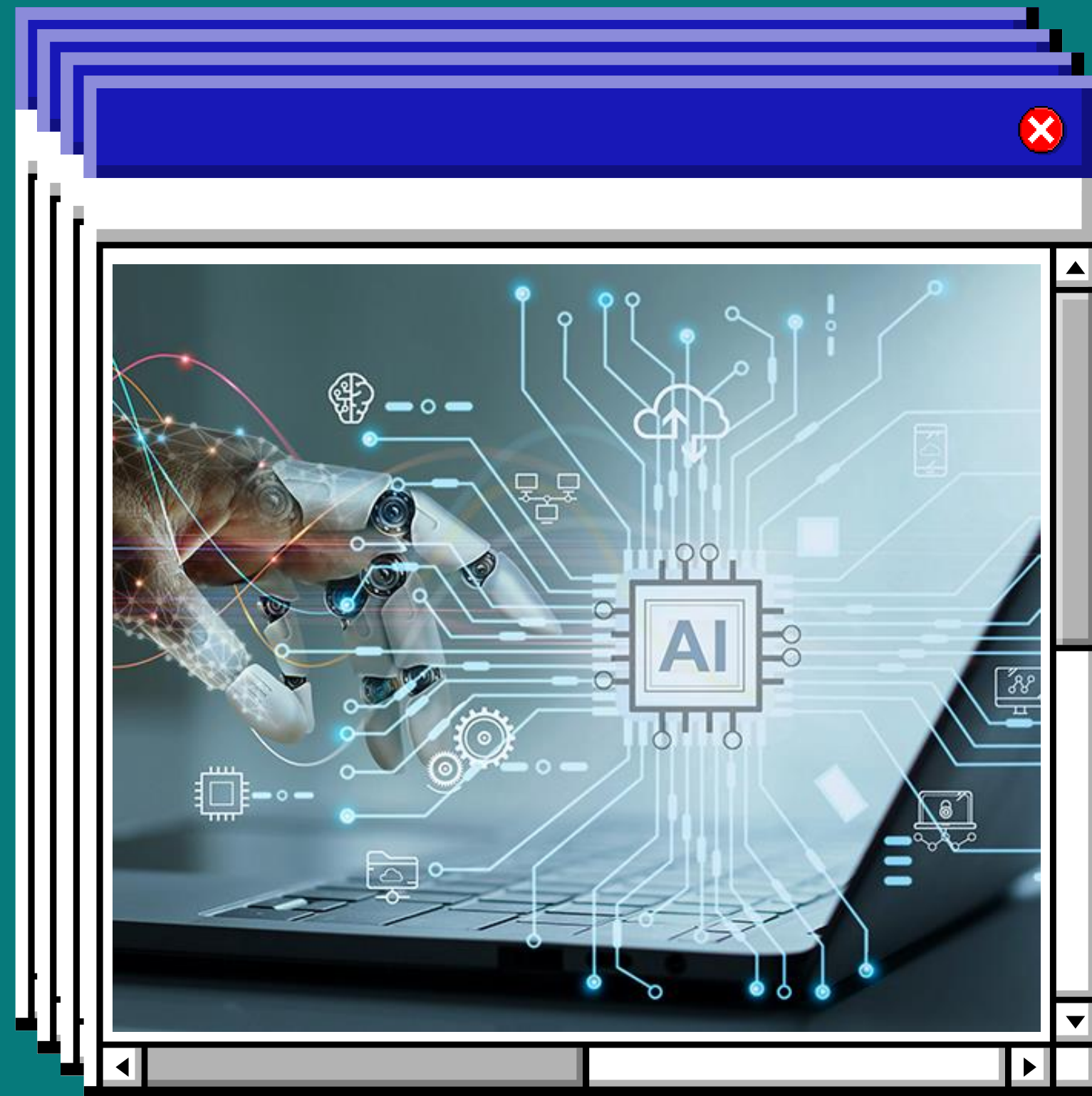
Scene Description
Language (SDL)



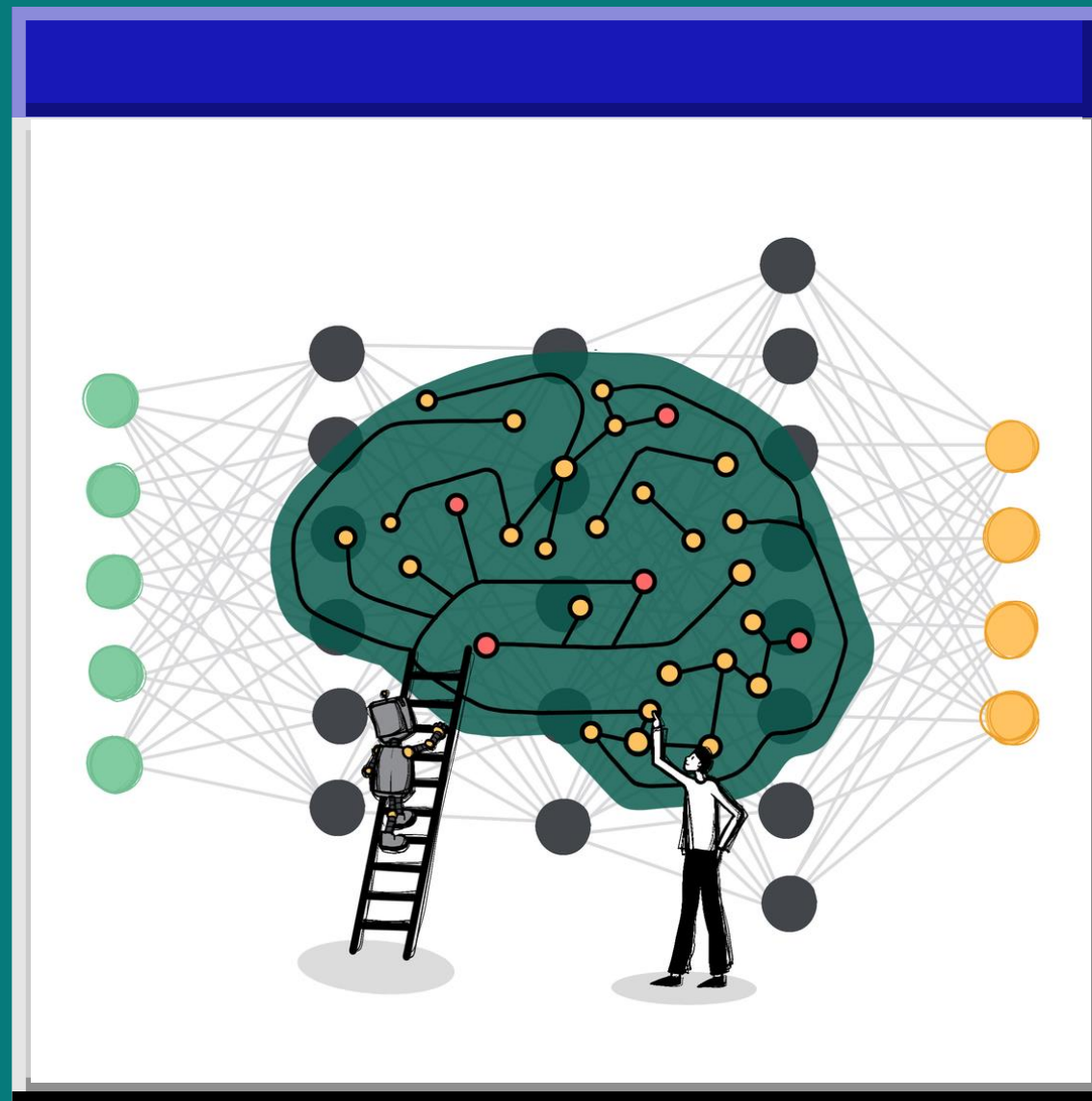
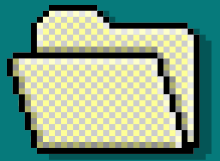
Raytracing



Künstliche Intelligenz



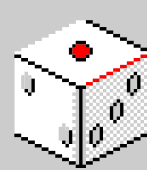
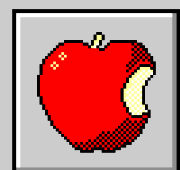
Künstliche Intelligenz



Theorie

- Wie kann KI in der Informatik eingesetzt werden?
- Wie können wir unsere Ergebnisse überprüfen?
- Wie können wir von KI lernen?

Praxis





Abschluss



Technik wird immer komplexer:
Ihr könnt sie einfach nutzen oder
verstehen, wie sie **wirklich** funktioniert.



Bewertung

mündliche
Mitarbeit

Projekte im
Unterricht

2 Klassen-
arbeiten