

Schulinterner Lehrplan
für die Sekundarstufe I - Klasse 5 und 6

Informatik

(Fassung vom 25.05.2022)

Gliederung	Seite
1. Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit	3
2. Entscheidungen zum Unterricht	5
2.1 Unterrichtsvorhaben	5
2.2 Grundsätze der fachdidaktischen und fachmethodischen Arbeit	10
2.3 Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung	11
2.4 Lehr- und Lernmittel	14
3. Entscheidungen zu fach- oder unterrichtsübergreifenden Fragen	15
4. Qualitätssicherung und Evaluation	16

1. Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit

Fachliche Bezüge zum Leitbild der Schule

In unserem Schulprogramm ist als wesentliches Ziel der Schule beschrieben, die Lernenden als Individuen mit jeweils besonderen Fähigkeiten, Stärken und Interessen in den Blick zu nehmen. Es ist ein wichtiges Anliegen, durch gezielte Unterstützung des Lernens die Potenziale jeder Schülerin und jedes Schülers in allen Bereichen optimal zu entwickeln. Bei der Arbeit mit Informatiksystemen erhalten die Lernenden regelmäßige Rückmeldungen über die Korrektheit ihrer Lösungen und damit auch über ihren individuellen Lernfortschritt. Durch Öffnung von Aufgabenstellungen oder Anregungen der Lehrperson können individuelle Interessen berücksichtigt und weitergehende Kompetenzen erworben werden.

Das Fach Informatik ermöglicht vertiefende Einsicht in den Aufbau, die Funktion und Nutzung von Informatiksystemen und leistet damit einen wesentlichen Beitrag zur Bildung in der digitalen Welt, der auch einen wesentlichen Punkt des Schulprogrammes darstellt. Die Lernenden werden damit zu einem kompetenten und reflektierten Umgang mit Informatiksystemen befähigt.

Fachliche Bezüge zu den Rahmenbedingungen des schulischen Umfelds

Bei der Willy-Brandt-Schule handelt es sich um eine vierzügige Schule in Mülheim an der Ruhr mit zurzeit ca. 900 Schülerinnen und Schülern und 96 Lehrerinnen und Lehrern. Das Einzugsgebiet der Schule umfasst Mülheim sowie Oberhausen.

In den Jahrgangsstufen 5 und 6 wird Informatik einstündig für alle Schülerinnen und Schüler unterrichtet.

Aufbauend auf die Unterrichtsinhalte in 5 und 6 schließt sich der Wahlpflichtfachunterricht Informationsverarbeitende Maschinen ab der Jahrgangsstufen 8 an.

Fachliche Bezüge zu schulischen Standards zum Lehren und Lernen

Durch projektartiges Vorgehen, offene Aufgaben und Möglichkeiten, Problemlösungen zu verfeinern oder zu optimieren, entspricht der Informatikunterricht in besonderem Maße den Erziehungszielen, Leistungsbereitschaft zu fördern, ohne zu überfordern.

Schwerpunkte sind u.a. Erfassung, Verarbeitung und Verwaltung von Informationen und Daten, Entwurf und Analyse von Algorithmen, Analyse und Erstellung von Quelltexten, Einblicke in die Hardware von Computern sowie Chancen und Risiken der Nutzung von Informatiksystemen.

Die gemeinsame Entwicklung von Materialien und Unterrichtsvorhaben, die Evaluation von Lehr- und Lernprozessen sowie die stetige Überprüfung und eventuelle Modifikation des

schulinternen Curriculums durch die Fachkonferenz Informatik stellen einen wichtigen Beitrag zur Qualitätssicherung und -entwicklung des Unterrichts dar.

Zurzeit besteht die Fachschaft Informatik aus zwei Lehrkräften, denen zwei Computerräume mit 24 und 32 Computerarbeitsplätzen zur Verfügung stehen. Alle Arbeitsplätze sind an das schulinterne Rechnernetz mit privaten und öffentlichen Verzeichnissen angeschlossen, so dass Schülerinnen und Schüler über einen Zugang zum zentralen Server der Schule alle Arbeitsplätze der zwei Räume zum Zugriff auf ihre eigenen Daten, zur Recherche im Internet oder zur Bearbeitung schulischer Aufgaben verwenden können.

Es wird grundsätzlich frei erhältliche Software bevorzugt, unter anderem, um Schülerinnen und Schüler eine Vor- und Nachbereitung des Unterrichts zu Hause zu erleichtern.

Der Unterricht erfolgt im 60-Minuten-Takt.

Fachgruppenvorsitz: Erhan Sahin, StR

Stellvertretung: Torben Seger, Lehrer

2. Entscheidungen zum Unterricht

2.1 Unterrichtsvorhaben

In der nachfolgenden Übersicht über die Unterrichtsvorhaben wird die für alle Lehrerinnen und Lehrer gemäß Fachkonferenzbeschluss verbindliche Verteilung der Unterrichtsvorhaben dargestellt. Die Übersicht dient dazu, für die einzelnen Jahrgangsstufen allen am Bildungsprozess Beteiligten einen schnellen Überblick über Themen bzw. Fragestellungen der Unterrichtsvorhaben unter Angabe besonderer Schwerpunkte in den Inhalten und in der Kompetenzentwicklung zu verschaffen. Dadurch soll verdeutlicht werden, welches Wissen und welche Fähigkeiten in den jeweiligen Unterrichtsvorhaben besonders gut zu erlernen sind und welche Aspekte deshalb im Unterricht hervorgehoben thematisiert werden sollten. Unter den Hinweisen des Übersichtsrasters werden u.a. Möglichkeiten im Hinblick auf inhaltliche Fokussierungen und interne Verknüpfungen ausgewiesen.

Der ausgewiesene Zeitbedarf versteht sich als grobe Orientierungsgröße, die nach Bedarf über- oder unterschritten werden kann. Der Schulinterne Lehrplan ist so gestaltet, dass er zusätzlichen Spielraum für Vertiefungen, besondere Interessen von Schülerinnen und Schülern, aktuelle Themen bzw. die Erfordernisse anderer besonderer Ereignisse (z.B. Klassenfahrten o.Ä.) belässt. Abweichungen über die notwendigen Absprachen hinaus sind im Rahmen des pädagogischen Gestaltungsspielraumes der Lehrkräfte möglich. Sicherzustellen bleibt allerdings auch hier, dass im Rahmen der Umsetzung der Unterrichtsvorhaben insgesamt alle Kompetenzerwartungen des Kernlehrplans Berücksichtigung finden

Übersichtsraster Unterrichtsvorhaben Jahrgang 5

Unterrichtsvorhaben	Kompetenzen	Vereinbarungen/ Hinweise/ Werkzeuge	MKR	Zeit (h)
<p>UV 5.1: Informatik – Ein neues Fach</p> <p>IF: Informatiksysteme</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufbau und Funktionsweise eines Informatiksystem • Anwendung von Informatiksystemen <p>IF: Information und Daten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informationsgehalt von Daten <p>IF: Informatik, Mensch und Gesellschaft</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informatiksysteme in der Lebens- und Arbeitswelt 	<p>A: 1,2,4 DI: 1 MI:1 KK:1,2,4,5</p>	<p>... zur Vernetzung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informatiksysteme werden im weiteren Unterrichtsverlauf in Informatik immer wieder eine Rolle spielen (z.B. UV 5.3, 6.2) <p>...zu Lehr- und Arbeitsmitteln:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die SuS lernen die Plattform Teams als kollaborativer Lernort kennen <p>... zu Synergien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eigenverantwortliches Lernen: der erste Zugang zu Microsoft 365 (insbesondere MS Teams) und der Umgang damit bildet die Grundlage für das digitale Arbeiten in allen anderen Unterrichtsfächern • Der Umgang mit den eigenen Daten, der bewussten Strukturierung und nutzen verschiedener verbessert die allgemeine Arbeitsstruktur der SuS <p>... zu Unterrichtsgängen und Wettbewerben MINT-Wettbewerb: Teilnahme am Informatik-Biber</p>	<p>1.2 1.3 3.2 6.1</p>	<p>10</p>
<p>UV 5.2: Codierungen zum Austausch und zur Verarbeitung von Nachrichten</p> <p>IF: Information und Daten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Daten und ihre Codierung • Informationsgehalt von Daten <p>IF: Informatiksysteme</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufbau und Funktionsweise von Informatiksystemen <p>IF: Informatik, Mensch und Gesellschaft</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informatiksysteme in der Lebens- und Arbeitswelt • Datenbewusstsein 	<p>A:1,2 DI: 1,2,3 MI:1 KK:1,2</p>	<p>... zur Vernetzung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Beziehung zwischen Information und Daten wird in allen Bereichen der Informatik immer wieder eine Rolle spielen. <p>... zu Synergien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mathematik: Stellenwerttafeln im Binär- und Dezimalsystem werden beim Wechsel zwischen den Zahlensystemen genutzt 	<p>1.2</p>	<p>8</p>
<p>UV 5.3: Von der Anweisung zum Algorithmus</p> <p>IF: Algorithmen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Algorithmen und algorithmische Grundkonzepte • Implementation von Algorithmen <p>IF: Information und Daten</p>	<p>A: 1, 2 M: 1 D: 1 KK: 1, 5</p>	<p>... zur Vernetzung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Algorithmen werden im weiteren Verlauf in Informatik immer wieder eine Rolle spielen (UV: 6.2) • Die Entwicklungsumgebung Scratch wird im weiteren Verlauf in Informatik immer wieder genutzt (UV: 6.2) 	<p>6.2 6.3</p>	<p>12</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Daten und ihre Codierung • Informationsgehalt von Daten IF: Informatik, Mensch und Gesellschaft <ul style="list-style-type: none"> • Informatiksysteme in der Lebens- und Arbeitswelt IF: Informatiksysteme <ul style="list-style-type: none"> • Anwendung von Informatiksystemen 		<ul style="list-style-type: none"> • Der Umgang mit Scratch sollen den Einstieg in Textbasierte Programmierung (Python, C#, Visual Basic) vorbereiten ... zu Synergien: <ul style="list-style-type: none"> • Mathematik: Systematisierung von Rechenoperatoren/ Lösungswegen; Funktionen in Tabellenkalkulationen • Sprachenunterricht: Aufbau und Strukturierung von Sprache (Syntax und Semantik) ...zu Lern- und Arbeitsmittel: <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Entwicklungsumgebung Scratch 		
UV 5.4: Automaten in unserer Lebenswelt IF: Automaten und künstliche Intelligenz <ul style="list-style-type: none"> • Aufbau und Wirkungsweise einfacher Automaten IF: Informatiksysteme <ul style="list-style-type: none"> • Aufbau und Funktionsweise von Informatiksystemen 	A: 1, 2 MI: 1 DI: 1 KK: 1	...zur Vernetzung: <ul style="list-style-type: none"> • Weiterführung der Kompetenzen aus Von der Anweisung zum Algorithmus (UV 5.3) • Der Aufbau und die Wirkungsweise von Automaten wird im weiteren Unterrichtsverlauf in Informatik immer wieder eine Rolle spielen, z.B. im Bereich der künstlichen Intelligenz (UV 6.3) ... zu Synergien <ul style="list-style-type: none"> • Technik ...zu Lehr- und Arbeitsmittel <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Welt von Kara 	6.1 6.2 6.3	5

Übergeordnete Kompetenzen:

Argumentieren (A)	Modellieren und Implementieren (MI)	Darstellen und Interpretieren (DI)	Kommunizieren und Kooperieren (KK)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Formulieren Fragen zu einfachen informatischen Sachverhalten 2. Äußern Vermutungen zu informatischen Sachverhalten auf der Basis von Alltagsvorstellungen oder Vorwissen 3. Erläutern mögliche Auswirkungen des Einsatzes von Informatiksystemen 4. Begründen die Auswahl eines Informatiksystems 5. Bewerten ein Ergebnis einer informatischen Modellierung 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Erstellen informatische Modelle zu gegebenen Sachverhalten 2. Implementieren informatische Modelle unter Verwendung unter Verwendung algorithmischer Grundstrukturen 3. Überprüfen Modelle und Implementierungen 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Beschreiben einfache Darstellungen von informatischen Sachverhalten 2. Stellen informatische Sachverhalte in geeigneter Form dar 3. Interpretieren informatische Darstellungen 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Beschreiben einfache Sachverhalte unter Verwendung von Fachbegriffen sachgerecht 2. Kooperieren in verschiedenen Formen der Zusammenarbeit bei der Bearbeitung einfacher informatischer Probleme 3. Strukturieren gemeinsam eine Lösung für ein informatisches Problem 4. Dokumentieren gemeinsam ihren Arbeitsprozess und ihre Ergebnisse auch mithilfe digitaler Werkzeuge 5. Setzen bei der Bearbeitung einer informatischen Problemstellung geeignete digitale Werkzeuge zum kollaborativen Arbeiten ein

Übersichtsraster Unterrichtsvorhaben in Jahrgang 6

Unterrichtsvorhaben	Kompetenzen	Vereinbarungen/ Hinweise/ Werkzeuge	MKR	Zeit (h)
<p>UV 6.1: Detektivarbeit – Auseinandersetzung mit verschiedenen Verfahren zur Verschlüsselung sowie deren Anwendung</p> <p>IF: Information und Daten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verschlüsselungsverfahren <p>IF: Algorithmen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Algorithmen und algorithmische Grundkonzepte <p>IF: Informatik, Mensch und Gesellschaft</p> <ul style="list-style-type: none"> • Datenbewusstsein • Datensicherheit und Sicherheitsregeln 	<p>A: 1, 2 MI: 1 DI: 1, 2, 3 KK: 1, 2, 3, 4</p>	<p>...zur Vernetzung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informationen aus Daten zu erhalten und diese zu entschlüsseln, spielt im Unterrichtsverlauf in Informatik immer wieder eine Rolle, z.B. Informationen und Daten (UV 5.2) <p>...zu Synergien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mögliche Kooperation mit dem Fach Deutsch; Geschichte und Mathematik <p>...zu Lehr- und Arbeitsmittel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stationenlernen der Bergischen Universität Wuppertal zusammengestellt im Stationskoffer 	4.4	6
<p>UV 6.2: Mikrocontroller mit vielseitigen Einsatzmöglichkeiten - Calliope</p> <p>IF: Information und Daten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informationsgehalt von Daten <p>IF: Algorithmen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Algorithmen und algorithmische Grundkonzepte • Implementation von Algorithmen <p>IF: Informatiksysteme</p> <ul style="list-style-type: none"> • Funktionsweise von Informatiksystemen <p>IF: Informatik, Mensch und Gesellschaft</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informatiksysteme in der Lebens- und Arbeitswelt • Datenbewusstsein 	<p>A: 5 MI: 1, 2, 3 DI: 1, 2 KK: 1, 2, 3</p>	<p>... zur Vernetzung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bezug zu den Grundkomponenten eines Informatiksystems (UV 5.1) • Weiterführung der Kompetenzen aus „Von der Anweisung zum Algorithmus“ (UV 5.3) • Vertiefung der Kompetenzen aus Programmieren mit Scratch und Programmieren mit Logo (UV 5.3, UV 5.4) <p>... zu Synergien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Physik/ Technik: Funktion und Einsatz von Sensoren • Musik: Bau eines Musikinstruments (Keyboard, Klavier, Synthesia) • Technik/ NW: Messstationen, Ampeln, einfache Roboter, die mit dem Calliope gesteuert werden können <p>... zu Lehr- und Arbeitsmitteln:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hardwarenahe Simulation eines Automaten mit Kara, Scratch und Calliope 	6.4	8
<p>UV 6.3: Künstliche Intelligenz und neuronale Netze</p> <p>IF: Automaten und künstliche Intelligenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maschinelles Lernen mit Entscheidungsbäumen • Maschinelles Lernen mit neuronalen Netzen <p>IF: Information, Mensch und Gesellschaft</p>	<p>A: 1,2,3 MI: 1 DI: 1</p>	<p>...zur Vernetzung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Weiterführung der Kompetenzen aus Von der Anweisung zum Algorithmus (UV 5.3) • Vertiefung der Kompetenzen aus Microcontrollern mit vielseitigen Einsatzgebieten – Calliope (UV 6.2) <p>...zu Synergien:</p>	1.2 2.1 6.1 6.2	8

<ul style="list-style-type: none"> • Informatiksysteme in der Lebens- und Arbeitswelt • Datenbewusstsein 		<ul style="list-style-type: none"> • Mögliche Kooperation mit dem Fach Physik über die Funktion von Sensoren • Mögliche Kooperation mit dem Fach Biologie über die Funktion von Neuronen im menschlichen Gehirn bzw. neuronalen Netzen 		
UV 6.4 Datenbewusstsein IF: Informatik, Mensch und Gesellschaft <ul style="list-style-type: none"> • Datenbewusstsein • Datensicherheit und Sicherheitsregeln 	A: 1, 2 MI: 1 DI: 1, 2, 3 KK: 1, 2	... zur Vernetzung: <ul style="list-style-type: none"> • Der Umgang mit Daten und die damit verbundenen Regeln spielen im Unterrichtsverlauf in Informatik immer wieder eine Rolle (siehe auch UV 5.1) ... zu Synergien: <ul style="list-style-type: none"> • Alle Fächer: Datensicherheit und Sicherheitsregeln spielen beim digitalen Arbeiten eine zentrale Rolle. 	1.3 1.4	6

Übergeordnete Kompetenzen:

Argumentieren (A)	Modellieren und Implementieren (MI)	Darstellen und Interpretieren (DI)	Kommunizieren und Kooperieren (KK)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Formulieren Fragen zu einfachen informatischen Sachverhalten 2. Äußern Vermutungen zu informatischen Sachverhalten auf der Basis von Alltagsvorstellungen oder Vorwissen 3. Erläutern mögliche Auswirkungen des Einsatzes von Informatiksystemen 4. Begründen die Auswahl eines Informatiksystems 5. Bewerten ein Ergebnis einer informatischen Modellierung 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Erstellen informatische Modelle zu gegebenen Sachverhalten 2. Implementieren informatische Modelle unter Verwendung unter Verwendung algorithmischer Grundstrukturen 3. Überprüfen Modelle und Implementierungen 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Beschreiben einfache Darstellungen von informatischen Sachverhalten 2. Stellen informatische Sachverhalte in geeigneter Form dar 3. Interpretieren informatische Darstellungen 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Beschreiben einfache Sachverhalte unter Verwendung von Fachbegriffen sachgerecht 2. Kooperieren in verschiedenen Formen der Zusammenarbeit bei der Bearbeitung einfacher informatischer Probleme 3. Strukturieren gemeinsam eine Lösung für ein informatisches Problem 4. Dokumentieren gemeinsam ihren Arbeitsprozess und ihre Ergebnisse auch mithilfe digitaler Werkzeuge 5. Setzen bei der Bearbeitung einer informatischen Problemstellung geeignete digitale Werkzeuge zum kollaborativen Arbeiten ein

2.2 Grundsätze der fachdidaktischen und fachmethodischen Arbeit

In Absprache mit der Lehrerkonferenz sowie unter Berücksichtigung des Schulprogramms hat die Fachkonferenz Informatik die folgenden fachdidaktischen und fachmethodischen Grundsätze beschlossen.

Die Lehrerkonferenz hat unter Berücksichtigung des Schulprogramms als überfachliche Grundsätze für die Arbeit im Unterricht beschlossen, dass als Maßstab für die kurz- und mittelfristige Entwicklung der Schule die im Referenzrahmen Schulqualität NRW formulierten Kriterien und Zielsetzungen gelten sollen. Gemäß dem Schulprogramm sollen insbesondere die Lernenden als Individuen mit jeweils besonderen Fähigkeiten, Stärken und Interessen im Mittelpunkt stehen. Die Fachgruppe vereinbart, der individuellen Kompetenzentwicklung besondere Aufmerksamkeit zu widmen. Die Planung und Gestaltung des Unterrichts soll sich deshalb an der Heterogenität der Schülerschaft orientieren. In Verbindung mit dem fachlichen Lernen legt die Fachgruppe außerdem besonderen Wert auf die kontinuierliche Ausbildung von überfachlichen personalen und sozialen Kompetenzen

Unter Berücksichtigung der überfachlichen Leitlinien hat die Fachkonferenz Informatik darüber hinaus die folgenden fachdidaktischen und fachmethodischen Grundsätze beschlossen.

fachdidaktische und fachmethodische Grundsätze:

- Der Unterricht orientiert sich am aktuellen Stand der Informatik. Dazu beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler auch mit aktuellen Informatiksystemen und deren Weiterentwicklungen.
- Der Unterricht ist problemorientiert, soll von realen Problemen ausgehen, sich auf solche rückbeziehen und knüpft an die Interessen und Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler an.
- Der Unterricht ist anschaulich sowie gegenwarts- und zukunftsorientiert und gewinnt dadurch für die Schülerinnen und Schüler an Bedeutsamkeit.
- Der Unterricht ist handlungsorientiert, d. h. projekt- und produktorientiert angelegt.
- Der Unterricht folgt dem Prinzip der Exemplarizität und soll ermöglichen, informatische Strukturen und Gesetzmäßigkeiten in den ausgewählten Problemen und Projekten zu erkennen.
- Der Unterricht fördert vernetzendes Denken und wird deshalb, falls möglich, fach- und lernbereichsübergreifend ggf. auch projektartig angelegt.
- Im Unterricht werden sowohl für die Schule didaktisch reduzierte als auch reale Informatiksysteme aus der Berufs- und Lebenswelt eingesetzt.
- Der Unterricht leistet einen wichtigen Beitrag zur Vorbereitung auf Ausbildung und Beruf und zeigt informatikaffine Berufsfelder auf.

2.3 Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung

Schulische Leistungsbewertung steht im Spannungsfeld pädagogischer und gesellschaftlicher Zielsetzung.

Unter pädagogischen Gesichtspunkten hat sie vornehmlich das Individuum im Blick. Hier soll sie über den Leistungszuwachs rückmelden und dadurch die Motivation für weitere Anstrengungen erhöhen. Sie ermöglicht den Schülerinnen und Schülern ihre noch vorhandenen fachlichen Defizite wie auch ihre Stärken und Fähigkeiten zu erkennen, um dadurch ein realistisches Selbstbild aufzubauen. Sie ist Basis für gezielte individuelle Förderung.

Die Fachkonferenz hat auf Grundlage von §48 SchulG sowie Kapitel 3 des Kernlehrplans Informatik im Einklang mit dem entsprechenden schulbezogenen Konzept die nachfolgenden, verbindlichen Grundsätze zur Leistungsbewertung und -rückmeldung beschlossen. Die Leistungsbewertung von Schülerinnen und Schülern erfolgt ausschließlich im Beurteilungsbereich „Sonstige Leistungen im Unterricht“.

Grundsätze der Leistungsbewertung

Die Fachkonferenz Informatik legt die Kriterien für die Leistungsbewertung fest. Die Lehrerinnen und Lehrer machen diese Kriterien den Schülerinnen und Schülern transparent.

Es gelten folgende Grundsätze der Leistungsbewertung:

- Lernerfolgsüberprüfungen sind ein kontinuierlicher Prozess. Bewertet werden alle im Zusammenhang mit dem Unterricht erbrachten Leistungen (schriftliche Erfolgskontrollen, mündliche Beiträge, praktische Leistungen).
- Leistungsbewertung bezieht sich auf die im Unterricht geförderten Kompetenzen.
- Die Lehrperson gibt den Schülerinnen und Schülern im Unterricht hinreichend Gelegenheit, die entsprechenden Anforderungen der Leistungsbewertung im Unterricht in Umfang und Anspruch kennenzulernen und sich auf sie vorzubereiten.
- Bewertet werden der Umfang, die selbstständige und richtige Anwendung der Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie die Art der Darstellung.

I. Beurteilungsbereich „Sonstige Leistungen“:

Den Schülerinnen und Schülern werden die Kriterien zum Bewertungsbereich sonstige Leistungen zu Beginn des Schuljahres genannt.

Pro Halbjahr wird mindestens eine schriftliche Lernerfolgskontrolle oder ein umfassenderes Projekt in die Bewertung der sonstigen Mitarbeit einbezogen.

Bei der Unterrichtsgestaltung sind den Schülerinnen und Schülern hinreichend Möglichkeiten zur Mitarbeit zu eröffnen, z.B. durch

- Beteiligung am Unterrichtsgespräch
- Zusammenfassungen zur Vor- und Nachbereitung des Unterrichts
- Präsentation von Arbeitsergebnissen
- Mitarbeit in Partner- und Gruppenarbeitsphase
- Schriftliche Bearbeitung von Aufgaben im Unterricht
- Führen eines Lernblogs zur Dokumentation der Unterrichtsinhalte

- Protokolle und Referate
- Kürzere Projektarbeiten
- Lernerfolgsüberprüfungen und schriftliche Übungen

Der Bewertungsbereich „sonstige Leistungen“ erfasst die Qualität und Kontinuität der Beiträge, die die Schülerinnen und Schüler im Unterricht erbringen. Diese Beiträge sollen unterschiedliche mündliche und schriftliche Formen in enger Bindung an die Aufgabenstellung, die inhaltliche Reichweite und das Anspruchsniveau der jeweiligen Unterrichtseinheit umfassen.

II. Bewertungskriterien

Die Bewertungskriterien für eine Leistung müssen auch für Schülerinnen und Schüler transparent, klar und nachvollziehbar sein. Die folgenden allgemeinen Kriterien gelten sowohl für die schriftlichen als auch für die sonstigen Formen der Leistungsüberprüfung:

- Qualität der Beiträge
- Kontinuität der Beiträge
- Sachliche Richtigkeit
- Angemessene Verwendung der Fachsprache
- Darstellungskompetenz
- Komplexität/Grad der Abstraktion
- Selbstständigkeit im Arbeitsprozess
- Einhaltung gesetzter Fristen
- Präzision
- Differenziertheit der Reflexion
- Bei Gruppenarbeiten
 - Einbringen in die Arbeit der Gruppe
 - Durchführung fachlicher Arbeitsanteile
- Bei Projekten
 - Selbstständige Themenfindung
 - Dokumentation des Arbeitsprozesses
 - Grad der Selbstständigkeit
 - Qualität des Produktes
 - Reflexion des eigenen Handelns
 - Kooperation mit dem Lehrenden / Aufnahme von Beratung

III. Grundsätze der Leistungsrückmeldung und Beratung

Die Leistungsrückmeldung findet in mündlicher oder schriftlicher Form statt. Sie kann auch an Elternsprechtage in Form von individuellen Lern-/Förderempfehlungen erfolgen.

IV. Bildung der Zeugnisnote

In die Note gehen alle im Unterricht erbrachten Leistungen ein. Zudem ist bei der Notenfindung die individuelle Lernentwicklung der Schülerinnen und Schüler angemessen zu berücksichtigen.

2.4 Lehr- und Lernmittel

Da die WBS zurzeit nicht über ein Lehrwerk verfügt, in dem die beschlossenen Unterrichtsvorhaben ausreichend Berücksichtigung finden, arbeiten die Lehrkräfte mit selbst zusammengestellten Materialien. Diese befinden sich an zentraler Stelle (Intranet).

Die Fachkonferenz hat sich darüber hinaus auf die nachstehenden Hinweise geeinigt, die bei der Umsetzung des schulinternen Lehrplans ergänzend zur Umsetzung der Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW eingesetzt werden können. Bei den Materialien handelt es sich nicht um fachspezifische Hinweise, sondern es werden zur Orientierung allgemeine Informationen zu grundlegenden Kompetenzerwartungen des Medienkompetenzrahmens NRW gegeben, die parallel oder vorbereitend zu den unterrichtsspezifischen Vorhaben eingebunden werden können:

Digitale Werkzeuge/digitales Arbeiten

Umgang mit Quellenanalysen:

<https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/informationen-aus-dem-netz-einstieg-in-die-quellenanalyse/> (Datum des letzten Zugriffs: 25.05.2022)

Erstellung von Erklärvideos:

<https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/erklaervideos-im-unterricht/> (Datum des letzten Zugriffs: 25.05.2022)

Erstellung von Tonaufnahmen:

<https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/das-mini-tonstudio-aufnehmen-schneiden-und-mischen-mit-audacity/> (Datum des letzten Zugriffs: 25.05.2022)

Kooperatives Schreiben:

<https://zumpad.zum.de/> (Datum des letzten Zugriffs: 25.05.2022)

Rechtliche Grundlagen

Urheberrecht – Rechtliche Grundlagen und Open Content:

<https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/urheberrecht-rechtliche-grundlagen-und-open-content/> (Datum des letzten Zugriffs: 25.05.2022)

Creative Commons Lizenzen:

<https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/creative-commons-lizenzen-was-ist-cc/> (Datum des letzten Zugriffs: 25.05.2022)

Allgemeine Informationen Daten- und Informationssicherheit:

<https://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/Datenschutz-und-Datensicherheit/> (Datum des letzten Zugriffs: 25.05.2022)

3. Entscheidungen zu fach- oder unterrichtsübergreifenden Fragen

Fachübergreifender Unterricht

Gezielte Absprachen zum fachübergreifenden Unterricht zwischen den Fachbereichen erfolgen unter den jeweils thematischen oder inhaltlich kooperierenden Kolleginnen und Kollegen.

Fortbildungskonzept

Im Fach unterrichtende Kolleginnen und Kollegen nehmen regelmäßig an Fortbildungsveranstaltungen der Bezirksregierung, der Universitäten und des Fachverbandes teil. Weitere Bedarfe werden gesammelt und mögliche Unterstützungsleistungen geprüft und vereinbart. Die während der Fortbildungsveranstaltungen bereitgestellten Materialien werden im Intranet gesammelt und für den Einsatz im Unterricht vorgehalten.

Unterrichtsgänge

Um den Praxisbezug des Faches zu verdeutlichen, wird ein Unterrichtsgang angestrebt, der einen direkten Bezug zu einem aktuellen Unterrichtsvorhaben hat.

4. Qualitätssicherung und Evaluation

Maßnahmen der fachlichen Qualitätssicherung:

Die Fachkonferenz überprüft kontinuierlich, inwieweit die im schulinternen Lehrplan vereinbarten Maßnahmen zum Erreichen der im Kernlehrplan vorgegebenen Ziele geeignet sind. Dazu dienen beispielsweise auch der regelmäßige Austausch sowie die gemeinsame Konzeption von Unterrichtsmaterialien, welche hierdurch mehrfach erprobt und bezüglich ihrer Wirksamkeit beurteilt werden.

Kolleginnen und Kollegen der Fachschaft nehmen regelmäßig an Fortbildungen teil, um fachliches Wissen zu aktualisieren und pädagogische sowie didaktische Handlungsalternativen zu entwickeln. Zudem werden die Erkenntnisse und Materialien aus fachdidaktischen Fortbildungen und Implementationen zeitnah in der Fachgruppe vorgestellt und für alle verfügbar gemacht.

Feedback von Schülerinnen und Schülern wird als wichtige Informationsquelle zur Qualitätsentwicklung des Unterrichts angesehen. Sie sollen deshalb Gelegenheit bekommen, die Qualität des Unterrichts zu evaluieren. Dafür kann das Online-Angebot SEFU (Schüler als Experten für Unterricht) genutzt werden (<https://www.sefu-online.de>, Datum des letzten Zugriffs: 25.05.2022).

Überarbeitungs- und Planungsprozess:

Eine Evaluation erfolgt jährlich. In der Fachkonferenz werden die Erfahrungen des vorangehenden Schuljahres ausgewertet und diskutiert sowie eventuell notwendige Konsequenzen formuliert. Nach der jährlichen Evaluation werden Änderungsvorschläge für den schulinternen Lehrplan erarbeitet. Insbesondere findet eine Verständigung über alternative Materialien, Kontexte und die Zeitkontingente der einzelnen Unterrichtsvorhaben statt.