



FAKULTÄT FÜR
INFORMATIK

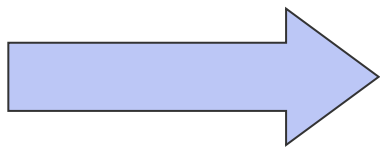
Didaktik der Informatik Teil II

Thema 3 - Informatik in der Sekundarstufe 1-
„Einführung in die Arbeit mit dem PC“

Dr. Henry Herper - Sommersemester 2019

Ein korrektes Verständnis der Informatik als Wissenschaft und als Anwendungsgebiet erlangen Schülerinnen und Schüler nur das Einbeziehen

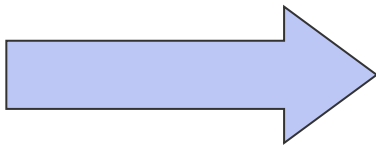
- des Faches und
- des gesellschaftlichen Bezugs des Faches.



Informatik im Kontext!

Fachunterricht, der

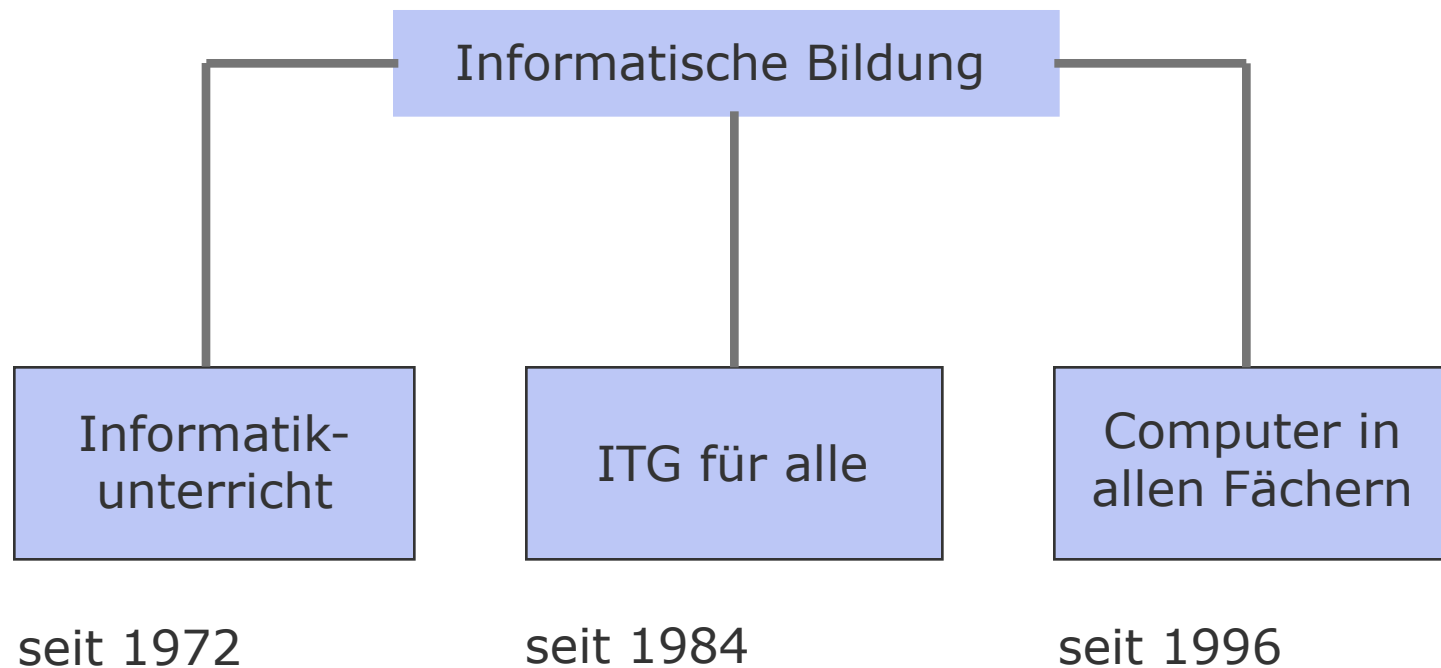
- die wissenschaftlichen Grundlagen und
 - den gesellschaftlichen Bezug des jeweiligen Faches
- berücksichtigt, dient den eben genannten Punkten von der Weltorientierung bis zur Stärkung des Schüler-Ichs.



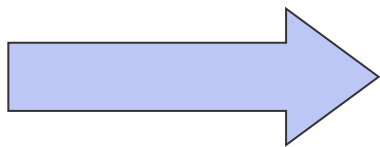
**Informatische Bildung ist
Allgemeinbildung!**

- 90 % aller Studierenden sollen eine hinreichend gründliche und anwendungsbezogene Ausbildung an und mit DV-Anlagen erfahren.
- Dieser Ausbildung soll der gleiche Stellenwert zukommen wie einem anderen Grundausbildungsfach.

**EDV-Gesamtplan für die
Wissenschaft im Land Berlin,
1972, S. 81**



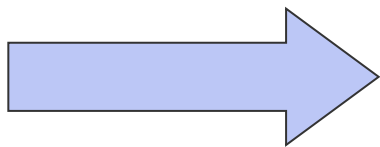
Ein korrektes Verständnis der Informatik als Wissenschaft und als Anwendungsgebiet erlangen Schülerinnen und Schüler nur in einem fächerübergreifenden und projektorientierten Unterricht.



Produktive Einseitigkeit!

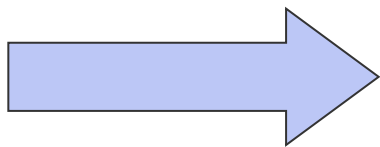
Aufgrund der gegenwärtigen Wissensfülle ist es nicht möglich, in der Schule eine umfassende Allgemeinbildung zu erzeugen.

Nur durch die Auswahl von Inhalten, die als exemplarisch für einen Sachverhalt erkannt worden sind, können die Grundlagen eines Faches vermittelt werden.



Mut zur Lücke!

Um im Unterricht für Vorgänge in der gegenwärtigen Welt ein Verständnis zu entwickeln, ist eine historisch genetische Vorgehensweise als didaktische Prinzip angezeigt.



Zukunft braucht Herkunft!

Einordnung des Kurses „Einführung in die Arbeit mit dem PC“ (Gym.)

SJG 5 - 6

Lernmethoden

Wahlpflichtkurs
1 Wochenstunde

SJG 7-8

**Einführung
in die Arbeit
mit dem PC**

(Wahl)-
Pflichtkurs
1 Wochenstunde

SJG 9

**moderne
Medien-
welten**

Wahlpflichtkurs
2
Wochenstunden

gültig 2003 - 2016

Aufgaben des Faches „*Einführung in die Arbeit mit dem PC*“

Aufgabe des Faches *Einführung in die Arbeit mit dem PC* ist es, den Schülerinnen und Schülern Grundkenntnisse und **Grundfertigkeiten im Umgang mit dem PC und für die Nutzung ausgewählter Softwareprodukte zu vermitteln.**

Das Fach *Einführung in die Arbeit mit dem PC* legt die **Grundlagen für die Nutzung des Computers in anderen Unterrichtsfächern.**

Aufgaben des Faches „*Einführung in die Arbeit mit dem PC*“

Die primären Aufgaben bestehen in der Entwicklung von **Fähigkeiten und Fertigkeiten der Schülerinnen und Schüler zur Nutzung von Computern als Werkzeug** zur

- **Kommunikation,**
- **Informationsrecherche und Informationsverwaltung,**
- **Textgestaltung,**
- **Präsentation,**
- **Kalkulation und**
- **Datenverwaltung.**

Aufgaben des Faches „*Einführung in die Arbeit mit dem PC*“

Das Fach *Einführung in die Arbeit mit dem PC* legt die **Grundlagen für die Nutzung des Computers in anderen Unterrichtsfächern.**

Mit der Vermittlung der genannten Fähigkeiten und Fertigkeiten und mit seinem **fächerübergreifenden und fächerverbindenden Charakter** trägt das Fach wesentlich dazu bei, dass in anderen Unterrichtsfächern ein reibungsloser, effizienter und gezielter Einsatz des PC erfolgen kann.

Kompetenzen - Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler **kennen**

- den Aufbau ihrer PC-Arbeitsplätze,
- das EVA-Prinzip,
- die Grundstruktur des schulinternen Netzwerkes,
- Grundregeln der Dateiverwaltung,
- ausgewählte Dienste des Internets,
- Grundfunktionen von Textverarbeitungs-, Tabellenkalkulations- und Präsentationssoftware,
- Produkt bezogene Hilfesysteme,
- Grundaussagen des Urheberrechts und von Softwarelizenzformen.

Kompetenzen - Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler **können**

- PC-Arbeitsplätze bedienen,
- Netzwerkressourcen nutzen,
- ausgewählte Dienstprogramme des Betriebssystems anwenden,
- Standardsoftware zur Lösung von exemplarischen Aufgaben- und Problemstellungen einsetzen,
- die Funktionalitäten der einzelnen Standardsoftwareprodukte miteinander verknüpfen,
- mit Hilfesystemen arbeiten,
- Informationen beschaffen, strukturieren, bearbeiten, speichern und in geeigneter Form präsentieren.

Kompetenzen - Sozialkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- entwickeln die Bereitschaft zur Mitverantwortung sowie Kooperations- und Teamfähigkeit bei der Bearbeitung von Aufgaben- und Problemstellungen mit dem PC,
- entwickeln ein Rechtsbewusstsein bzgl. der Grundgedanken des Urheber- und Softwarerechtes.

Kompetenzen - Selbstkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- entdecken im Umgang mit dem PC individuelle Neigungen, Begabungen und Interessen,
- erkennen eigene Stärken und Grenzen beim Einsatz von Computern,
- erfahren den PC als ein effektives Werkzeug,
- können sich selbstständig elementare Bedienfunktionen von weiteren Softwareprodukten erarbeiten.

Didaktische Grundsätze

Der Unterricht im Fach *Einführung in die Arbeit mit dem PC* befähigt die Schülerinnen und Schüler zu einem selbstbestimmten, zielorientierten und problemadäquaten Einsatz des Werkzeuges PC.

Dabei ist insbesondere Wert auf Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten zu legen, welche von den Schülerinnen und Schülern durch Selbstlernprozesse und eigene Tätigkeiten erweitert werden können und die somit durch Nachhaltigkeit charakterisiert sind.

Didaktische Grundsätze

Das Erreichen der Qualifikationen erfordert, dass im Unterricht **maximal zwei Lernende an einem PC arbeiten und geeignete Präsentationstechnik** (z. B. Datenprojektor, pädagogisches Netz) **vorhanden ist**.

Während des Unterrichtsverlaufs ist auf einen **gleichberechtigten Zugang aller Lernenden zum PC** zu achten. Für Übungsphasen ist ausreichend Raum zu schaffen.

Den Schülerinnen und Schülern sollte auch außerhalb des Unterrichts Zugang zu Computerarbeitsplätzen ermöglicht werden.

Didaktische Grundsätze

Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten sollen im Fach *Einführung in die Arbeit mit dem PC* durch entdeckendes, exemplarisches und handlungsorientiertes Lernen erworben werden.

Das Fach *Einführung in die Arbeit mit dem PC* ist durch seinen Fächerübergreif zu allen anderen Unterrichtsfächern geprägt. Die zu wählenden **Anwendungsbeispiele** sollen diese Tatsache berücksichtigen und **aus der Erfahrungswelt der Schülerinnen und Schüler entlehnt sein.**

Didaktische Grundsätze

Im Unterricht des Faches *Einführung in die Arbeit mit dem PC* werden **grundlegende Bedien- und Adaptionfunktionen** der zu verwendenden **Softwareprodukte** vermittelt.

Die Schülerinnen und Schüler sind zu befähigen, selbständig ihre Kompetenz in der Nutzung und Anwendung der jeweiligen Softwareprodukte zu erweitern.

In diesem Zusammenhang kommt der Arbeit mit Hilfesystemen eine besondere Bedeutung zu.

Didaktische Grundsätze

Der Unterricht im Fach *Einführung in die Arbeit mit dem PC* leistet einen Beitrag zur Weiterentwicklung der Diskursfähigkeit der Schülerinnen und Schüler.

Neben der Entwicklung der sprachlichen Kompetenz ist die Förderung der Selbstkompetenz und der Sozialkompetenz der Schülerinnen und Schüler von entscheidender Bedeutung. Die Teamfähigkeit ist eine unabdingbare Voraussetzung für die erfolgreiche Bewältigung fächerübergreifender Aufgaben- und Problemstellungen.

Leistungsbewertung

Leistungsnachweise haben das Ziel, den Schülerinnen und Schülern, aber auch den Eltern und Lehrenden, Auskunft über die erworbenen Kenntnisse und den Entwicklungsstand der Fähigkeiten und Fertigkeiten zu geben.

Damit ermöglichen Leistungsnachweise den Lehrenden einen Vergleich mit den vorgegebenen und angestrebten Qualifikationen, so dass daraus wichtige Hinweise für die Planung und Durchführung des Unterrichts abgeleitet werden können.

Über Formen und Anzahl von Leistungsnachweisen entscheidet die Lehrkraft eigenverantwortlich **auf der Grundlage der gültigen Erlasse sowie der Beschlüsse der Fach- und Gesamtkonferenzen der Schule.**

Leistungsbewertung

Als Maßstab für die Leistungsbewertung ist die Beschreibung des Anforderungsniveaus in den Vorbemerkungen und Qualifikationen der einzelnen Themen zu nutzen. Es ist darauf zu achten, dass die ausgewiesenen Qualifikationen des Faches *Einführung in die Arbeit mit dem PC* den Schwerpunkt bei der Bewertung fächerübergreifender Aufgaben- und Problemstellungen bilden.

Bei Klassenarbeiten, die eine Arbeit am PC einschließen, ist die alleinige Nutzung eines PC durch eine Schülerin bzw. einen Schüler zu gewährleisten.

Leistungsbewertung – MK – Ref. 33

zur Bewertung im Wahlpflichtbereich „Einführung in die Arbeit mit dem PC“ in den Schuljahrgängen 7 und 8 im Gymnasium

Der Wahlpflichtbereich der Schuljahrgänge 7 und 8 führt das Kursangebot „Lernmethoden“ der Schuljahrgänge 5 und 6 spezifisch fort. Da die Einführung in die Arbeit mit dem PC und dem Internet ein Beitrag zur besonderen fachübergreifenden Förderung ist, erfolgt **keine zeugnisrelevante Zensurierung**. Da die Schülerinnen und Schüler mit sehr unterschiedlichen Voraussetzungen kommen und auch im häuslichen Bereich sehr unterschiedliche Möglichkeiten der Arbeit mit dem PC und mit einem Zugang zum Internet bestehen, können und sollen die **Kurse nach Möglichkeit leistungsdifferenziert angeboten werden** und insbesondere jenen den Zugang eröffnen, die im häuslichen Bereich keine Gelegenheit dazu hatten und haben.

Leistungsbewertung – MK – Ref. 33

zur Bewertung im Wahlpflichtbereich „Einführung in die Arbeit mit dem PC“ in den Schuljahrgängen 7 und 8 im Gymnasium

Damit wird ohne Benachteiligung wegen fehlender Vorkenntnisse schulisch eine grundlegende Voraussetzung für die Arbeit in allen anderen Unterrichtsfächern gesichert. Die Teilnahme am Kurs wird auf dem Zeugnis bestätigt. Die durch den Kurs bewirkten Lernfortschritte können, soweit die Erstellung eines solchen beschlossen wurde, im **Lernfortschrittsbericht** Eingang finden.

Allerdings haben die Schülerinnen und Schüler auch in diesem Angebot **Anspruch auf Anerkennung ihrer individuellen Lernfortschritte**. Neben inhalts- und methodenbezogenen Kenntnissen sollten auch Arbeitsprozesse sowie deren Produktive und Präsentationen beurteilt werden.

Leistungsbewertung – MK – Ref. 33

zur Bewertung im Wahlpflichtbereich „Einführung in die Arbeit mit dem PC“ in den Schuljahrgängen 7 und 8 im Gymnasium

Wie bei jeder Leistungsbeurteilung gelten dabei die Grundsätze von Transparenz, Objektivität und Individualität. Der **Einsatz von Beobachtungs- bzw. Beurteilungsbögen wird empfohlen**. Die Beurteilungskriterien und Zielstellungen sind den Schülerinnen und Schülern im Voraus zu erläutern.

Zur **Dokumentation** und Nutzung der im Kurs entstandenen Arbeitsergebnisse können die **Schülerinnen und Schüler auch eigenverantwortlich ein Portfolio führen**.

Gliederung des Kurses

Gliederung des Faches für Klasse 7 / 8

Thema	Zeitrichtwert
Grundaufbau und Bedienung eines Computersystems	10 Std.
Textverarbeitung und -gestaltung	12 Std.
Internet – Recherche und Kommunikation	6 Std.
Tabellen und Diagramme	14 Std.
Computergestützte Präsentationsgestaltung	14 Std.



Seit 2016:

Rahmenplan Gymnasium

Stand: 20.6.2016

Lernmethoden,
Arbeit am PC
und moderne Medienwelten



SACHSEN-ANHALT
Ministerium für Bildung

Kursangebote

- eine Wochenstunde
- Klassen 5 – 9
- kein echtes Wahlangebot in den Klassen 5-8, da nichts anderes gewählt werden kann

Stundentafel – Gymnasium Sachsen - Anhalt

Stand: 1. 8. 2003

Fach	Schuljahrgang 5	Schuljahrgang 6	Schuljahrgang 7	Schuljahrgang 8	Schuljahrgang 9	Schuljahrgang 10
Deutsch	5	5	4	4	3	4
Englisch	5	5	4	3	3	3
zweite Fremdsprache	-	-	4	4	4	4
Musik	3 ¹	3 ¹	3 ¹	3 ¹	2 ¹	2 ²
Kunsterziehung						
Geografie	2	1	2	2	2	2 ²
Sozialkunde	-	-	-	1	2	
Geschichte	2	2	2	2	2	2
Religionsunterricht/ Ethikunterricht ³	2	2	2	2	2	2
Mathematik	5	5	4	4	3	4
Biologie	2	1	2	2	2	2
Chemie	-	-	2	2	2	2
Physik	-	2	2	2	2	2
Sport	3	3	2	2	2	2
Astronomie	-	-	-	-	1	-
Pool ⁴	1	1	1	1	2 (3 bei 3. Fremdsprache)	3 ⁵
gesamt	30	30	34	34	34	34
Arbeitsgemeinschaft/ Förderstunden	6	6	6	6	6	6

Unterrichtsorganisation an den Gymnasien und Schulen des zweiten Bildungsweges (Abendgymnasien und Kollegs) ab Schuljahr 2008/2009, RdErl. des MK vom 9. 6. 2008 – 25-84003

Fundstelle: SVBl. LSA 2008, S. 245, Zuletzt geändert durch RdErl. des MB vom 13.04.2017 (SVBl. LSA 2017, S. 76)-----

Studentafel – Gymnasium Sachsen - Anhalt

4.3.1 Schuljahrgänge 5 und 6

Im Wahlpflichtbereich der Schuljahrgänge 5 und 6 findet zur Einübung allgemeiner Arbeitsformen und Arbeitstechniken sowie zur Förderung der Konzentrationsfähigkeit innerhalb der Studentafel einmal pro Woche eine Wochenstunde im Kurs „Lernmethoden“ gemäß Planungsgrundlagen oder Rahmenplan statt.

4.3.2 Schuljahrgänge 7 und 8

Im Wahlpflichtbereich der Schuljahrgänge 7 und 8 erfolgt die Einführung in die Arbeit mit dem PC und dem Internet (Anwendungen, Informationsbeschaffung, -verarbeitung und -austausch). Die Lerngruppen können dazu niveaudifferenziert angeboten werden.

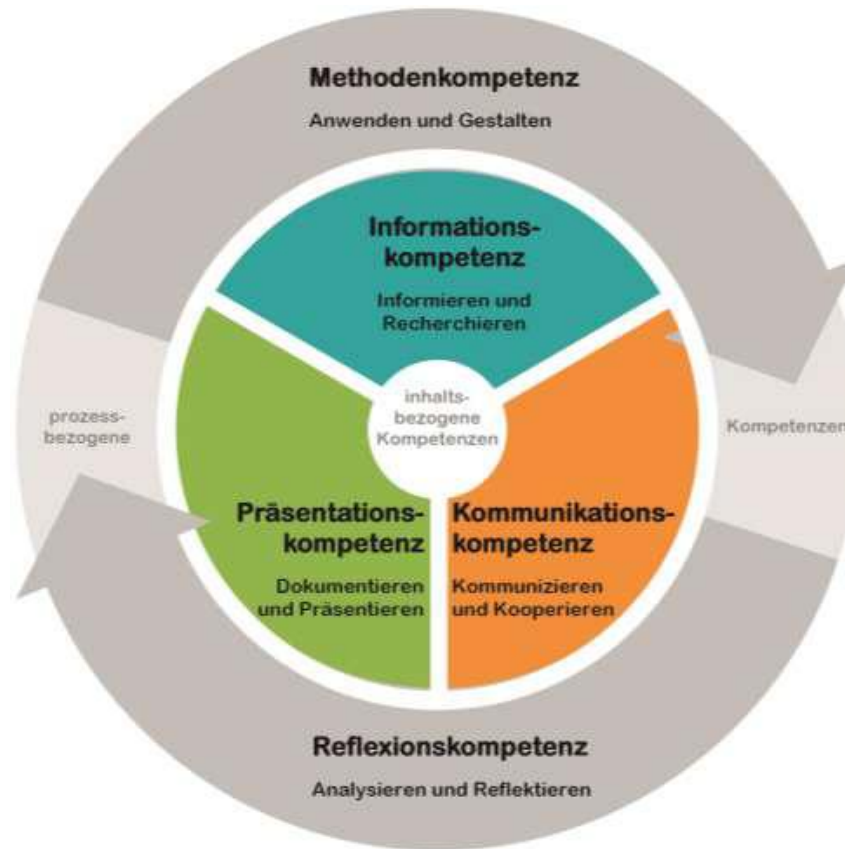
4.3.3 Schuljahrgänge 9 und 10

Ab dem 9. Schuljahrgang können im Wahlpflichtbereich neben einer dritten Fremdsprache alle Fächer der Anlage 2 der Oberstufenverordnung angeboten werden, die außer Astronomie nicht bereits gemäß der Pflichtstudentafel der Schuljahrgänge 9 und 10 zu besuchen sind. Es können auch schulspezifische Angebote, zum Beispiel ökologischer, musischer und naturwissenschaftlicher Art angeboten werden.

Unterrichtsorganisation an den Gymnasien und Schulen des zweiten Bildungsweges (Abendgymnasien und Kollegs) ab Schuljahr 2008/2009, RdErl. des MK vom 9. 6. 2008 – 25-84003

Fundstelle: SVBl. LSA 2008, S. 245, Zuletzt geändert durch RdErl. des MB vom 13.04.2017 (SVBl. LSA 2017, S. 76)

Kompetenzmodell des RLP



Rahmenplan Gymnasium; Lernmethoden, Arbeit am PC und moderne Medienwelten; Stand: 20.6.2016

Kompetenzmodell des RLP

„Das gemeinsame Kompetenzmodell für die Kursangebote leitet sich vom Grundverständnis einer umfassenden Medienkompetenz ab, deren Dimensionen Medienkunde, Medienkritik, Mediengestaltung und Mediengebrauch darstellen und die sich aus schulischer Perspektive im Lernen mit, durch und über Medien manifestiert. Dazu werden – wie in nachstehender Grafik dargestellt – inhalts- und prozessbezogene Kompetenzbereiche miteinander verbunden.“

Kompetenzmodell des RLP

Schuljahrgänge		Kompetenzschwerpunkte
Wahlpflichtkurs „Lernmethoden“		
5/6	Pflicht	<ul style="list-style-type: none">– Lern- und Arbeitstechniken erproben– Informationen finden und verarbeiten– Den eigenen Mediengebrauch reflektieren
	Wahl (mind. 2 KSP)	<ul style="list-style-type: none">– Wissen ordnen und speichern– Arbeitsergebnisse in Textform aufbereiten und präsentieren– Im Internet sicher und verantwortungsbewusst kommunizieren– Digitale Werkzeuge anwenden

Kompetenzmodell des RLP

Wahlpflichtkurs „Arbeit am PC“		
7/8	Pflicht	<ul style="list-style-type: none">– Digitale Lernprogramme und -werkzeuge sinnvoll verwenden– Komplexe Präsentationen erproben– Tutorials als mediale Lernhilfen erschließen– Medien als Sozialisationsinstanz untersuchen und reflektieren
	Wahl (mind. 2 KSP)	<ul style="list-style-type: none">– Lernergebnisse multimedial darstellen und vernetzen– Wikis, Foren und Blogs aktiv nutzen– Lernmedien konzipieren, selbst herstellen und einsetzen– Spielend lernen
Wahlpflichtkurs „Moderne Medienwelten“		
9	Pflicht	<ul style="list-style-type: none">– Digitale Lernumgebungen gemeinsam nutzen– Informationen vernetzen und zur Nachnutzung an der Schule bereitstellen– Die Digitalisierung des Lebens untersuchen und bewerten

Rahmenplan Gymnasium; Lernmethoden, Arbeit am PC und moderne Medienwelten; Stand: 20.6.2016



	Lernmethoden	Arbeit am PC	Moderne Medienwelten
9			Die Digitalisierung des Lebens untersuchen und bewerten (WP)
	Informationen vernetzen und zur Nachnutzung an der Schule bereitstellen (WP)		
		Digitale Lernumgebungen gemeinsam nutzen (WP)	
7/8	Spielend lernen (W)		
	Lernmedien konzipieren, selbst herstellen und einsetzen (W)		
	Wikis, Foren und Blogs aktiv nutzen (W)		
			Lernergebnisse multimedial darstellen und vernetzen (W)
			Komplexe Präsentationen erproben (P)
	Tutorials als mediale Lernhilfen erschließen (P)		
		Digitale Lernprogramme und -werkzeuge sinnvoll anwenden (P)	Medien als Sozialisationsinstanz untersuchen und reflektieren (P)
5/6			Digitale Werkzeuge anwenden (W)
	Arbeitsergebnisse in Textform aufbereiten und präsentieren (W)		Im Internet sicher und verantwortungsbewusst kommunizieren (W)
	Wissen ordnen und speichern (W)		
	Informationen finden und verarbeiten (P)		
	Lern- und Arbeitstechniken erproben (P)		Den eigenen Mediengebrauch reflektieren (P)
	Lernmethoden	Arbeit am PC	Moderne Medienwelten

Schuljahrgänge 7/8 (Arbeit am PC)

Kompetenzschwerpunkt: Digitale Lernprogramme und -werkzeuge sinnvoll verwenden (P)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – fach- bzw. aufgabenbezogen nach geeigneten und altersgerechten Lernprogrammen und ggf. Apps recherchieren – sich innerhalb von Softwareportalen und App-Stores orientieren – Informationen zu Altersfreigaben recherchieren
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – Hinweise zur effektiven Nutzung eines ausgewählten Lernprogramms ggf. einer App erarbeiten und darlegen
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich gegenseitig ausgewählte Lernprogramme vorstellen, diese bewerten und die Bewertung begründen – Vor- und Nachteile von on- und offline-basierten Lernprogrammen gegenüberstellen – eine fach- oder aufgabenbezogene Rangliste geeigneter Lernprogramme erstellen
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – fach- oder aufgabenbezogene Lernprogramme bzw. -werkzeuge erproben und ihre Effektivität zur Unterstützung des eigenen Lernens reflektieren
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – Lizenzbestimmungen und Zugriffsrechte berücksichtigen, Informationen zu Altersfreigaben beachten sowie die Gefahr möglicher In-App-Käufe von Apps einschätzen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – kostenfreie Lernprogramme und Apps und ihre Bezugsmöglichkeiten – In-App-Käufe und Zugriffsrechte – Installation und Deinstallation von Lernprogrammen, -werkzeugen und ggf. Apps – Altersbezug von Lernprogrammen 	

Rahmenplan Gymnasium; Lernmethoden, Arbeit am PC und moderne Medienwelten; Stand: 20.6.2016



Schuljahrgänge 7/8 (Arbeit am PC)

Kompetenzschwerpunkt: Komplexe Präsentationen erproben (P)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – zu einem fachbezogenen oder fächerübergreifenden Thema Informationen und Medien (z. B. Bilder, Grafiken, Videos, Audios) recherchieren, bewerten und in geeigneten Dateiformaten zusammenstellen
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – mit anderen die Gebrauchsfähigkeit und die Einsatzmöglichkeiten gefundener Informationen und Medien hinsichtlich der geplanten Präsentation beurteilen, um gemeinsam eine begründete Auswahl zu treffen – verschiedene Varianten einer Präsentation diskutieren
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – Gestaltungsmittel und -elemente für die Präsentation adressatengerecht und themenbezogen auswählen – multimediale Bestandteile so verknüpfen, dass die beabsichtigte Wirkung erzielt wird – Unterschiede zwischen linearen, kausalen, hierarchischen, verlinkten oder offenen Präsentationsverläufen darstellen
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich in erweiterte Funktionalitäten von Präsentationssoftware einarbeiten, um diese zweckgebunden zu nutzen – Bild-, Video- und Audiodateien in präsentationsgeeignete Dateiformate konvertieren
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die bei den Adressaten erzielte Wirkung der Präsentation erfassen und mit Feedback konstruktiv umgehen – den eigenen Arbeitsprozess hinsichtlich seiner Effektivität und seines Ergebnisses einschätzen – Informationen und Medien unter Beachtung des Urheberrechts sowie von CC-Lizenzen auswählen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Gestaltungsmittel und -elemente multimedialer Präsentationen – Dateien, Dateiformate und Möglichkeiten der Dateikonvertierung – erweiterte Funktionen der Präsentationssoftware – Bestandteile und Dramaturgie einer komplexen Präsentation – Feedbackmöglichkeiten 	

Rahmenplan Gymnasium;

Lernmethoden, Arbeit am PC und moderne Medienwelten; Stand: 20.6.2016

Schuljahrgänge 7/8 (Arbeit am PC)

Kompetenzschwerpunkt: Tutorials als mediale Lernhilfen erschließen (P)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – zu einem bestimmten Lernzweck (z. B. Umgang mit einer Bildbearbeitungssoftware, Erläuterung mathematischer Formeln oder Erlernen eines Musikinstruments bzw. -stückes) im Netz frei verfügbare Tutorials recherchieren und zusammenstellen, um sie nach vorgegebenen Kriterien zu beurteilen – Lern-, Informations- und Ratgeberformate des Fernsehens einschätzen
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – mit anderen das Potenzial ausgewählter Tutorials diskutieren, um ihre Möglichkeiten und Grenzen zu erkennen und zu beschreiben – gemeinsam Grundsätze bzw. Schlussfolgerungen für die Gestaltung nutzbringender Tutorials ableiten
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die Auswahl von Tutorials zu einem unterrichtsrelevanten Thema anderen kriteriengeleitet erklären
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – einschätzen, welche Hilfsangebote für bestimmte Lernprozesse förderlich sind und worauf ihre Wirksamkeit beruht – über Möglichkeiten diskutieren, wie eine gute und nachhaltige Lernmotivation erzeugt werden kann – Tutorials zum eigenen Lernen nutzen
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – einschätzen, wodurch die eigene Lernmotivation (positiv wie negativ) beeinflusst wird – erkennen, wenn Tutorials der vordergründigen Produktwerbung und Verkaufsförderung dienen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Tutorials als Lernhilfen, ihre Gestaltungsformen und -kriterien: Aufbau/Gliederung, Verständlichkeit, Adressatenbezug, formale Gestaltung – auf Tutorials spezialisierte Videochannels und TV-Mediatheken – einfache bzw. grundlegende didaktische Prinzipien des Lernens und Lehrens – Motivation als wichtiger Lernfaktor 	

Rahmenplan Gymnasium;

Lernmethoden, Arbeit am PC und moderne Medienwelten; Stand: 20.6.2016



Schuljahrgänge 7/8 (Arbeit am PC)

Rahmenplan Gymnasium;
Lernmethoden, Arbeit am PC und
moderne Medienwelten; Stand: 20.6.2016

Kompetenzschwerpunkt: Medien als Sozialisationsinstanz untersuchen und reflektieren (P)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich zu medialen Rollenbildern, Stereotypen und darüber vermittelte Wertorientierungen informieren – Daten zu medienbasierter Werbung auswerten
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich zu medialen Rollenbildern, Stereotypen und darüber vermittelte Wertorientierungen austauschen und diese bewerten
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – mediale Rollenbilder, Stereotype und darüber vermittelte Wertorientierungen darstellen und deren Bedeutung für die eigene Sozialisation erklären – ein für die eigene Sozialisation wichtiges mediales Vor- bzw. Leitbild unter Nutzung geeigneter Medien vorstellen
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – den Einfluss von Medien auf die Lebensgestaltung bewerten – medial vermittelte Rollenbilder und Stereotype auf deren zugrunde liegende Wertorientierungen zurückführen und Interessen der Autoren herausarbeiten
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die Beeinflussung der eigenen Lebensentwürfe und -vorstellungen durch mediale Angebote untersuchen – mediale Darstellungen mit eigenen Lebenserfahrungen vergleichen – Werbebotschaften erkennen und bewerten – Grundlagen des Jugendmedienschutzes und des Datenschutzes aufzeigen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – jugendorientierte Medienformate (z. B. Fernsehserien, Castingshows, Scripted-Reality-Formate, Videochannels, Crossmedia-Produkte) – mediale Formen der Werbung, virale Werbung – Entwicklungsbeeinträchtigung und Jugendgefährdung durch Medien; Jugendmedienschutz – ethische und rechtliche Aspekte der Mediennutzung, insbesondere des Datenschutzes 	
Möglichkeiten zur Abstimmung in den Schuljahrgängen 7/8	
<ul style="list-style-type: none"> – Deutsch: Sachbezogen, situationsangemessen und adressatengerecht mit anderen sprechen 	

Schuljahrgänge 7/8 (Arbeit am PC)

Kompetenzschwerpunkt: Lernergebnisse multimedial darstellen und vernetzen (W)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich über Vor- und Nachteile linearer Texte und vernetzter Strukturen informieren – sich erweiterte Funktionen der Textverarbeitung (z. B. Einfügen von Bildern, interne und externe Verlinkungen, Navigation) erschließen – zu einem Lerngegenstand eines Unterrichtsfaches medial unterschiedliche Informationsbausteine (Bilder, Videos, Töne, Texte) recherchieren und in geeigneten Dateiformaten speichern – sich über CC-Lizenzen informieren und gezielt nach Medien mit CC-Lizenz suchen
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – darüber diskutieren, welche Textsorte für welche Darstellungszwecke angemessen ist – die Hypertext-Konzepte anderer Lerner bzw. Lerngruppen diskutieren und ein konstruktives Feedback geben
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – ein Hypertextdokument zum Lerngegenstand eines Unterrichtsfaches adressatengerecht präsentieren – ihre Kenntnisse über Dateien, Dateiformate und Dateikonvertierung darstellen
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – einen Hypertext zum Lerngegenstand eines Unterrichtsfaches entsprechend des eigenen Konzeptes umsetzen und mit multimedialen Elementen verknüpfen – gezielt CC-lizenzierte Medienbausteine auswählen und den eigenen Hypertext unter CC-Lizenz veröffentlichen – Zitierregeln und Quellennachweise anwenden
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – ein erzieltes Ergebnis am ursprünglichen Konzept und den eigenen Erwartungen überprüfen – unterschiedliche Varianten medialer Inhalt-Form-Beziehungen diskutieren – die Nutzungsrechte an Bildern und Texten erkennen und beachten
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Kenntnisse zu Dateien und Dateiformaten sowie Grundkenntnisse der Konvertierung – Textstrukturen (linear, kausal, Hypertext), Verlinkungen, Navigation – Textsorten – erweiterte Funktionen von Textverarbeitungssoftware – Visualisierungsmöglichkeiten für Konzepte (Diagramme, Tabellen, Organigramme) 	
Möglichkeiten zur Abstimmung in den Schuljahrgängen 7/8	
<ul style="list-style-type: none"> – Deutsch: Einen Schreibprozess planvoll gestalten; Pragmatische Texte verstehen, reflektieren und nutzen 	

Rahmenplan Gymnasium;
Lernmethoden, Arbeit am PC und
moderne Medienwelten; Stand: 20.6.2016



Schuljahrgänge 7/8 (Arbeit am PC)

Rahmenplan Gymnasium;
Lernmethoden, Arbeit am PC und
moderne Medienwelten; Stand: 20.6.2016

Kompetenzschwerpunkt: Wikis, Foren und Blogs aktiv nutzen (W)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die Vielfalt und den Informationsgehalt von Wikis, Foren oder Blogs erkunden und ihre Eignung für Lernprozesse untersuchen
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich aktiv und regelgerecht an einem Wiki, Forum oder Blog beteiligen – fremde Beiträge angemessen kommentieren und auf Reaktionen zu eigenen Beiträgen sachgerecht reagieren
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – ihre Erkenntnisse über Wikis, Foren oder Blogs medial aufbereiten und erläutern
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – in einschlägigen Online-Bibliotheken bzw. Bibliothekskatalogen und -verbänden zielgerichtet recherchieren – Wikis, Foren oder Blogs aktiv nutzen, um Informationen zur Bearbeitung fachlicher Aufgabenstellungen zu erhalten, zu generieren und zu kommunizieren
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – mit Kommentaren und Kritik an eigenen Wiki- oder Blogbeiträgen angemessen umgehen – die Unterschiede zwischen redaktionell betreuten Wikis und Foren zu individuellen Blogs einschätzen – Gefahren für die Einhaltung rechtlicher Bestimmungen erkennen und sich an rechtliche Regeln halten
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Wikis, Foren, Blogs: Gemeinsamkeiten und Unterschiede, Vor- und Nachteile – adressatengerechte Angebote – Online-Bibliotheken bzw. Bibliothekskataloge und -verbände – rechtliche Regeln für die Teilnahme an Wikis und Foren und für die Gestaltung von Blogs (Grundlagen des Datenschutzes) – Funktion und Bedeutung redaktioneller Arbeit bzw. einer Moderation 	

Schuljahrgänge 7/8 (Arbeit am PC)

Kompetenzschwerpunkt: Lernmedien konzipieren, selbst herstellen und einsetzen (W)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – Informationen recherchieren, speichern und strukturieren, die die Bearbeitung eines Sachthemas oder einer fachlichen Problemstellung unterstützen – Grundzüge und Phasen der Projektarbeit zusammenstellen
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – den Nutzen der gefundenen Informationen bezüglich der Lösung der Problemstellung einschätzen und diese adressatengerecht aufbereiten – die Umsetzung eines Tutorials als gemeinsames Projekt organisieren
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die Planung und den Verlauf eines Projekts visuell darstellen – ein entsprechendes Tutorial unter Beachtung der bereits gewonnenen Erkenntnisse produzieren und vorführen
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – eine adressatengerechte mediale Form des Tutorials auswählen, die Auswahl begründen und die Umsetzung als Projekt planen – verschiedene Techniken und Methoden der Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit erproben – in der Projektarbeit unterschiedliche Funktionen bzw. Aufgaben übernehmen
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die entstandenen Tutorials hinsichtlich ihrer Nutzbarkeit prüfen – gemeinsame Lern- und Arbeitsprozesse kooperativ, solidarisch und sozial verantwortlich planen und gestalten – Medieninhalte mit CC-Lizenz suchen, auswählen und nutzen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Tutorials als zielgerichtete und zweckbezogene Medienformate mit Bildungsanspruch – unterschiedliche Lizenzformen – kollaboratives Projektmanagement: Ansprüche und Realisierungsmöglichkeiten – Phasen einer Medienproduktion – Möglichkeiten des Einsatzes sowie ggf. der Veröffentlichung von Tutorials/Lernmedien 	

Rahmenplan Gymnasium;
 Lernmethoden, Arbeit am PC und
 moderne Medienwelten; Stand: 20.6.2016

Schuljahrgänge 7/8 (Arbeit am PC)

Kompetenzschwerpunkt: Spielend lernen (W)	
Informationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich über online- bzw. offline-basierte Lernspiele informieren – unterschiedliche Spieltypen hinsichtlich ihrer Bedeutung für Lernprozesse untersuchen
Kommunikationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – sich gegenseitig Hinweise und Hilfestellungen bei ausgewählten Lernspielen geben – Multi-User-Spiele gemeinsam realisieren
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die zu diesem Kompetenzschwerpunkt gewonnenen Erkenntnisse angemessen präsentieren und erläutern – erprobte und bewertete Lernspiele thematisch bzw. fachbezogen zusammenstellen
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – spielebasierte Lernangebote für mindestens ein Fach der Stundentafel im 7./8. Schuljahrgang erproben und unter den Gesichtspunkten des Lerneffektes und der Lernmotivation beurteilen – die Bedeutung der Eigenmotivation erkennen
Reflexionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – die Möglichkeiten und Grenzen spielenden Lernens im schulischen Kontext einschätzen – lizenzrechtliche Bestimmungen einhalten – Altersempfehlungen bzw. -freigaben beachten
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – unterschiedliche Spieltypen und ihre Besonderheiten – Grundlagen und Formen des Lernens – Bewertungs- und Altersfreigabekriterien der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) 	

Rahmenplan Gymnasium;
Lernmethoden, Arbeit am PC und
moderne Medienwelten; Stand: 20.6.2016