

# LEHRPLAN

E  
H  
R  
P  
L  
A  
N

Schulinterner kompetenzorientierter Lehrplan zum  
Kernlehrplan für die Sekundarstufe I des



# KOMPETENZEN

K

Informatik 5 und 6

O

Stand 23.01.2023

MITARBEIT

P

N

O

T

E

K  
O  
M  
P  
E  
T  
E  
N  
Z

E

N

## **Inhaltsverzeichnis**

1. Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit.....	2
2. Entscheidungen zum Unterricht .....	2
2.1 Unterrichtsvorhaben .....	2
2.1 Unterrichtsvorhaben .....	4
2.2.1 Übersichtsraster Jahrgangsstufe 5.....	4
2.2.1 Übersichtsraster Jahrgangsstufe 6.....	5
3. Grundsätze der fachmethodischen und fachdidaktischen Arbeit.....	6
4 Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung .....	7
4.1 Beurteilungskriterien für den Bereich „Sonstige Mitarbeit“ im Fach Informatik .....	7
4.2 Konkretisierung der Leistungsbewertungen im Bereich der sonstigen Mitarbeit .....	7
5. Qualitätssicherung und Evaluation .....	10

# **1. Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit**

Das Hermann-Vöchting-Gymnasium ist das einzige Gymnasium der Stadt Blomberg. Es ist eine Schule mit ländlichem Charakter im Grenzbereich von Ostwestfalen und Niedersachsen. Das HVG ist in der Sekundarstufe I in der Regel vierzünftig und wird als Halbtagsgymnasium geführt.

In der Erprobungsstufe der Sekundarstufe I verteilen sich die Informatikstunden auf zwei Stunden in der Klasse 5 (1.Halbjahr) und auf zwei Stunden in der Klasse 6 (2.Halbjahr). In der Regel findet eine Doppelstunde pro Woche statt.

Den im Schulprogramm ausgewiesenen Zielen, Schülerinnen und Schüler ihren Begabungen und Neigungen entsprechend individuell zu fördern und ihnen Orientierung für ihren weiteren Lebensweg zu bieten, fühlt sich die Fachgruppe Informatik in besonderer Weise verpflichtet:

Zentrale Aufgaben und Zielsetzungen des Unterrichts im Fach Informatik sind der Aufbau und die Förderung einer reflektierten informatischen Kompetenz. Gegenstand des Fachunterrichts sind Programmierung und Nutzung von Anwendungen im engeren und weiteren Sinne. Auf eine informatische Grundbildung ist jedes Individuum und jede Gesellschaft angewiesen, daher werden diesen Prozessen Schlüsselfunktionen für die Bewältigung digitaler Problemlagen zugewiesen. In einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft zielt die informatische Grundbildung auf die Fähigkeit des Einzelnen ab, an digitalen Prozessen aktiv zu partizipieren sowie über die (individuellen) Folgen und Wirkungen informatischer Prozesse zu reflektieren.<sup>1</sup> Vor diesem Hintergrund nimmt das Fach Informatik eine Doppelrolle ein. Nicht nur die informatischen Prozesse werden als Gegenstand betrachtet, sondern auch die SchülerInnen und Schüler werden als Betroffene der Nutzung von Programmen bzw. Applications zum Beobachtungsschwerpunkt des Faches. Durch die Auseinandersetzung z. B. mit dem eigenen Nutzerverhalten wird die Bereitschaft und Fähigkeit zur individuell verantwortlichen (digitalen) Lebensführung gestärkt.

Die Schule verfügt über eine durchschnittliche Ausstattung für den Informatikunterricht. Hierzu zählen zwei Informatikräume, in denen in der Regel der Informatikunterricht stattfindet, die aber auch für andere Unterrichtsfächer mit Blick auf die Umsetzung des Medienkompetenzrahmen NRW genutzt werden. Eine belastungsfähige Infrastruktur mit Blick auf das Internet liegt vor.

Um den Praxisbezug des Faches zu verdeutlichen, wird in der Regel ein Unterrichtsgang der Jahrgangsstufe zum Thema KI durchgeführt. Mögliche Ziel ist beispielsweise das Heinz Nixdorf Museums-Forum in Paderborn. Die außerunterrichtliche Veranstaltung wird im Unterricht vor- und nachbereitet. Der Schulträger betreibt für das HVG die Plattform iServ und damit ein konkretes Beispiel für webbasierte Anwendungen.

Für die Sekundarstufe I ist das Lehrwerk „Praxis Informatik 5/6“ eingeführt.

## **2. Entscheidungen zum Unterricht**

### **2.1 Unterrichtsvorhaben**

Die dargestellten Unterrichtsvorhaben, im schulinternen Lehrplan, beziehen sich auf den Kernlehrplan für die Sekundarstufe I Gesamtschule in Nordrhein-Westfalen und die darin enthaltenen Kompetenzen für die Jahrgänge 5 und 6. Dies entspricht der Verpflichtung jeder Lehrkraft, alle Kompetenzerwartungen des Kernlehrplans bei den Lernenden auszubilden und zu entwickeln.

Im „Übersichtsraster Unterrichtsvorhaben“ wird die für alle Lehrerinnen und Lehrer gemäß Fachkonferenzbeschluss verbindliche Verteilung der Unterrichtsvorhaben auf die jeweiligen

---

<sup>1</sup> Kernlehrplan für die Sekundarstufe I Gymnasium/Gesamtschule in Nordrhein-Westfalen, S. 8

Halbjahre dargestellt. Diese Festlegung soll vergleichbare Standards gewährleisten sowie bei Lerngruppenübertritten und Lehrkraftwechseln die Kontinuität der fachlichen Arbeit sichern.

Die konkrete Reihenfolge der Vorhaben innerhalb der Halbjahre erarbeitet das Jahrgangsteam unter Berücksichtigung der Vorgaben. Die endgültige Festlegung erfolgt durch die Fachkonferenz. Um Klarheit für die Lehrkräfte herzustellen und die Übersichtlichkeit zu gewährleisten, werden in der Kategorie „Kompetenzen“ an dieser Stelle nur die übergeordneten Kompetenzerwartungen ausgewiesen, während die konkretisierten Kompetenzerwartungen erst auf der Ebene konkretisierter Unterrichtsvorhaben Berücksichtigung finden. Der vorliegende schulinterne Lehrplan geht von 40 Schulwochen je Schuljahr aus. Ein Viertel (10 Stunden) werden nicht berücksichtigt, weil es aus diversen Gründen (Klassenarbeiten, Exkursionen oder durch Krankheit etc.) zu Unterrichtsausfällen kommen kann

Unterrichtsvorhaben“ zur Gewährleistung vergleichbarer Standards sowie zur Absicherung von Lerngruppenübertritten und Lehrkraftwechseln für alle Mitglieder der Fachkonferenz Bindekraft entfalten soll, besitzt die exemplarische Ausweisung „konkretisierter Unterrichtsvorhaben“ empfehlenden Charakter. Referendarinnen und Referendaren sowie neuen Kolleginnen und Kollegen dienen diese vor allem zur standardbezogenen Orientierung in der neuen Schule, aber auch zur Verdeutlichung von unterrichtsbezogenen fachgruppeninternen Absprachen zu didaktisch-methodischen Zugängen, fächerübergreifenden Kooperationen, Lernmitteln und -orten. Abweichungen von den vorgeschlagenen Vorgehensweisen bezüglich der konkretisierten Unterrichtsvorhaben sind im Rahmen der pädagogischen Freiheit der Lehrkräfte jederzeit möglich. Sicherzustellen bleibt allerdings auch hier, dass im Rahmen der Umsetzung der Unterrichtsvorhaben insgesamt alle Kompetenzen des Kernlehrplans Berücksichtigung finden.

# Informatik

- Unterstufe -

Schulinterner Lehrplan

5

5.1

6

6.2



Inhaltsfeld	Unterrichtsvorhaben mit inhaltl. Schwerpunkten	Schwerpunkte des Kompetenzerwerbs
<p><b>Informatiksysteme (IF 4)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Setzen zielgerichtet Informatiksysteme zur Verarbeitung von Daten ein</li><li>• Anwendung von Informatiksystemen</li></ul> <p><b>Informationen und Daten (IF 1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Daten und ihre Codierung</li><li>• Informationsgehalt von Daten</li><li>• Verschlüsselungsverfahren</li></ul> <p><b>Informatik, Mensch und Gesellschaft (IF 5)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Informatiksysteme in der Lebens- und Arbeitswelt</li><li>• Datenbewusstsein</li><li>• Datensicherheit und Sicherheitsregeln</li></ul> <p><b>Algorithmen (IF 2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Algorithmen und algorithmische Grundkonzepte</li><li>• Implementation von Algorithmen</li></ul> <p><b>Automaten und künstliche Intelligenz (IF 3)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aufbau und Wirkungsweise einfacher Automaten</li><li>• Maschinelles Lernen mit Entscheidungsbäumen und</li><li>• Maschinelles Lernen mit neuronalen Netzen</li></ul>	<p><b>Was ist Informatik? Was sind Informatiksysteme? Was ist das EVA-Prinzip? Was bedeutet Daten- bzw. strukturierte Dateiverwaltung? Wie werden Daten codiert? Welche Rolle spielen Daten in alltäglichen Abläufen? Wie übernehmen Algorithmen Aufgaben?</b></p> <p><b>1.) Was ist Informatik</b></p> <p>- Daten, Smartphone und Berufe =&gt; z. B. Die Unterscheidung zwischen Daten, Information und Wissen oder wie sieht dein Tagesablauf aus?; Smartphone und Smarthome</p> <p><b>2.) Wie sieht ein Computerarbeitsplatz aus?</b></p> <p>- Aktuelle und zukünftige Arbeitsplätze rund um digitale Systeme; EVA-Prinzip; Verschiedene Software kennenlernen =&gt; z. B. Hardware, Software, Speicherkapazitäten, verschiedene Begriffe erklären und definieren</p> <p><b>3.) Codes nicht nur in der Sprache? – Codierung von Daten</b></p> <p>- Bedeutung und Arten von Codes; wer codiert muss auch decodieren; Verschlüsselungstechniken =&gt; z. B. Winkeralphabet, Binärsystem, Bilder oder Texte und von Caesar bis zum QR-Code</p> <p><b>4.) Wer weckt mich morgens? – Alltägliche Routinen</b></p> <p>- Bedeutung von Ablaufplänen mit klaren Anweisungen =&gt; z. B. einfache ja-/nein-Entscheidungen, Wege oder erste Programmierungen mit Pascal (NIKI) oder Scratch</p>	<p><b>Darstellen und Interpretieren (DI)</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• benennen Beispiele für (vernetzte) Informatiksysteme aus ihrer Erfahrungswelt (DI),</li><li>• benennen Grundkomponenten von (vernetzten) Informatiksystemen und beschreiben ihre Funktionen (DI),</li><li>• beschreiben das Prinzip der Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe (EVA-Prinzip) als grundlegendes Prinzip der Datenverarbeitung (DI).</li></ul> <p><b>Kommunizieren und Kooperieren (KK)</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• setzen Informatiksysteme zur Kommunikation und Kooperation ein (KK),</li><li>• beschreiben an Beispielen die Bedeutung von Informatiksystemen in der Lebens- und Arbeitswelt (KK),</li><li>• erläutern Einheiten von Datenmengen (A / KK).</li></ul> <p><b>Argumentieren (A)</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• vergleichen Möglichkeiten der Datenverwaltung hinsichtlich ihrer spezifischen Charakteristika (u. a. Speicherort, Kapazität, Aspekte der Datensicherheit) (A),</li><li>• erläutern Prinzipien der strukturierten Dateiverwaltung (A),</li><li>• benennen an ausgewählten Beispielen Auswirkungen des Einsatzes von Informatiksystemen auf ihre Lebens- und Erfahrungswelt (A/KK).</li></ul> <p><b>Modellieren und Implementieren (MI)</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• setzen zielgerichtet Informatiksysteme zur Verarbeitung von Daten ein (MI),</li><li>• implementieren Algorithmen in einer visuellen Programmiersprache (MI).</li></ul>

Inhaltsfeld	Unterrichtsvorhaben mit inhaltl. Schwerpunkten	Schwerpunkte des Kompetenzerwerbs
<p><b>Informatiksysteme (IF 4)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setzen zielgerichtet Informatiksysteme zur Verarbeitung von Daten ein</li> <li>• Anwendung von Informatiksystemen</li> </ul> <p><b>Informationen und Daten (IF 1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Daten und ihre Codierung</li> <li>• Informationsgehalt von Daten</li> <li>• Verschlüsselungsverfahren</li> </ul> <p><b>Informatik, Mensch und Gesellschaft (IF 5)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Informatiksysteme in der Lebens- und Arbeitswelt</li> <li>• Datenbewusstsein</li> <li>• Datensicherheit und Sicherheitsregeln</li> </ul> <p><b>Algorithmen (IF 2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmen und algorithmische Grundkonzepte</li> <li>• Implementation von Algorithmen</li> </ul> <p><b>Automaten und künstliche Intelligenz (IF 3)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufbau und Wirkungsweise einfacher Automaten</li> <li>• Maschinelles Lernen mit Entscheidungsbäumen und</li> <li>• Maschinelles Lernen mit neuronalen Netzen</li> </ul>	<p><b>Was ist ein Programm? Was haben Ablaufpläne mit Programmen zu tun? Wie mache ich Schleifen oder wieso wiederholen wir etwas - und was haben Schleifen damit zu tun?</b></p> <p><b>1.) Vom Modell zum Programm</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Struktogramme zur Modellierung; Wiederholungen; =&gt; z. B. Begriffliche Differenzierung Ablaufplan und Struktogramm; Sequenzen, Bedingungen</li> </ul> <p><b>2.) Wie programmiere ich die Lösung einer spezif. Aufgabe?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Programmieren in Programmierumgebungen, z. B. u. a. Scratch oder Niki; Wiederholschleifen =&gt; z. B. Programmierumgebungen kennen lernen</li> </ul> <p><b>3.) Automatisierung und künstliche Intelligenz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Automaten in der Informatik; Alltagserfahrungen mit KI; Wie lernen Maschinen?; Neuronale Netze =&gt; z. B. Automaten im Alltag (Fahrkarten, Getränke u. v. m.); Navi, Alexa und Co.; Objekte unterscheiden</li> </ul> <p><b>4.) Digitale Spuren im Netz: Wie schütze ich mich? - Datenbewusstsein und sicheres Handeln</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- beispielsweise Klicksafe und/ oder App-Camps =&gt; z. B. wie gehe ich mit meinen persönlichen Daten um, was gebe ich preis? Lieblingsapps auf dem Prüfstand</li> </ul>	<p><b>Darstellen und Interpretieren (DI)</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• stellen informatische Sachverhalte in geeigneter Form dar (DI)</li> <li>• beschreiben einfache Darstellungen von informatischen Sachverhalten (DI)</li> <li>• interpretieren informatische Darstellungen</li> </ul> <p><b>Kommunizieren und Kooperieren (KK)</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• beschreiben einfach informatische Sachverhalte unter Verwendung von Fachbegriffen sachgerecht (KK),</li> <li>• strukturieren gemeinsam eine Lösung für ein informatisches Problem (KK),</li> <li>• kooperieren in verschiedenen Formen der Zusammenarbeit bei der Bearbeitung einfacher informatischer Probleme (KK),</li> <li>• dokumentieren gemeinsam ihren Arbeitsprozess und ihre Ergebnisse auch mithilfe digitaler Medien.</li> </ul> <p><b>Argumentieren (A)</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• begründen die Auswahl eines Informatiksystems (A) und</li> <li>• erläutern mögl. Auswirkungen d. Einsatzes solcher Informatiksysteme (A),</li> <li>• bewerten ein Ergebnis einer informatischen Modellierung (A).</li> </ul> <p><b>Modellieren und Implementieren (MI)</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• implementieren informatische Modelle unter Verwendung algorithmischer Grundstrukturen (MI),</li> <li>• implementieren Algorithmen in einer visuellen Programmiersprache (MI),</li> <li>• erstellen informatische Modelle zu gegebenen Sachverhalten (MI),</li> <li>• überprüfen Modelle und Implementierungen (MI).</li> </ul>

### 3. Grundsätze der fachmethodischen und fachdidaktischen Arbeit

Die Fachkonferenz Informatik hat die folgenden fachmethodischen und fachdidaktischen Grundsätze beschlossen. In diesem Zusammenhang beziehen sich die Grundsätze 1 bis 14 auf fächerübergreifende Aspekte, die Grundsätze 15 bis 21 sind fachspezifisch angelegt.

Überfachliche Grundsätze	Fachliche Grundsätze
<p>1.) Geeignete Problemstellungen zeichnen die Ziele des Unterrichts vor und bestimmen die Struktur der Lernprozesse.</p> <p>2.) Inhalt und Anforderungsniveau des Unterrichts entsprechen dem Leistungsvermögen der Schüler/innen.</p> <p>3.) Die Unterrichtsgestaltung ist auf die Ziele und Inhalte abgestimmt.</p> <p>4.) Medien und Arbeitsmittel sind schülernah gewählt.</p> <p>5.) Die Schüler/innen erreichen einen Lernzuwachs.</p> <p>6.) Der Unterricht fördert eine aktive Teilnahme der Schüler/innen.</p> <p>7.) Der Unterricht fördert die Zusammenarbeit zwischen den Schülerinnen sowie Schülern und bietet ihnen Möglichkeiten zu eigenen Lösungen.</p> <p>8.) Der Unterricht berücksichtigt die individuellen Lernwege der einzelnen Schüler/innen.</p> <p>9.) Die Schüler/innen erhalten Gelegenheit zu selbstständiger Arbeit und werden dabei unterstützt.</p> <p>10.) Der Unterricht fördert strukturierte und funktionale Partner- bzw. Gruppenarbeit.</p> <p>11.) Der Unterricht fördert strukturierte und funktionale Arbeit im Plenum.</p> <p>12.) Die Lernumgebung ist vorbereitet; der Ordnungsrahmen wird eingehalten.</p> <p>13.) Die Lehr- und Lernzeit wird intensiv für Unterrichtszwecke genutzt.</p> <p>14.) Es herrscht ein positives pädagogisches Klima im Unterricht.</p>	<p>15.) Der Unterricht unterliegt der Wissenschaftsorientierung und ist dementsprechend eng verzahnt mit seiner Bezugswissenschaft.</p> <p>16.) Der Unterricht ist problemorientiert und soll möglichst von realen Problemen ausgehen und sich auf solche rückbeziehen.</p> <p>17.) Der Unterricht ist anschaulich sowie gegenwarts- und zukunftsorientiert und gewinnt dadurch für die Schülern/innen an Bedeutsamkeit.</p> <p>18.) Der Unterricht beinhaltet Anwendungen von Informatiksystemen, die für die Schülern/innen nützlich sein können.</p> <p>19.) Der Unterricht ist handlungsorientiert, d.h. projekt- und produktorientiert angelegt.</p> <p>20.) Der Unterricht fördert die Zusammenarbeit zwischen den Schülern/innen und bietet ihnen Möglichkeiten zu eigenen Lösungen.</p> <p>21.) Die Schüler/innen erhalten Gelegenheit zu selbstständiger Arbeit und werden dabei unterstützt.</p>

## **4 Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung**

Die Kriterien für die Leistungsbewertung im Fach Informatik beruhen auf den entsprechenden Bestimmungen der Allgemeinen Schulordnung und den fachspezifischen Richtlinien und Lehrplänen

Die Leistungserwartungen gliedern sich grundsätzlich in folgende drei Anforderungsbereiche:

Anforderungsbereich	Leistungserwartungen
Anforderungsbereich I	Reproduktion, Zuordnung und Anwendung in vertrauten Kontexten
Anforderungsbereich II	Sachverhalte und Zusammenhänge in ihren Einzelaspekten nach vorgegebenen oder selbst gewählten Kriterien darstellen und/oder nach vorgegebenen oder selbst gewählten Gesichtspunkten Gemeinsamkeiten, Ähnlichkeiten und/oder Unterschiede ermitteln und darstellen.
Anforderungsbereich III	Zu einer vorgegebenen Problemstellung eine reflektierte, kontroverse Auseinandersetzung führen und zu einer abschließenden, begründeten Bewertung gelangen.

### 4.1 Beurteilungskriterien für den Bereich „Sonstige Mitarbeit“ im Fach Informatik

Die Mitarbeit im Unterricht beinhaltet

- die Qualität und Kontinuität der Beiträge, die die Schülerinnen und Schüler im Unterricht einbringen.
- das konzentrierte Bearbeiten und Lösen von Aufgaben, auch am Computer in Einzel- oder Partnerarbeit.
- selbständiges und längeres Arbeiten an einem Projekt (z.B. umfangreichere Programmieraufgabe).
- das Anfertigen und Präsentieren von Hausaufgaben.
- das Vorbereiten und Präsentieren eines Referats.

Die Kriterien für die Bewertung der „Sonstigen Mitarbeit“ sind in der folgenden Tabelle differenziert dargestellt.

#### 4.2 Konkretisierung der Leistungsbewertungen im Bereich der sonstigen Mitarbeit

Die pro Note aufgeführten Indikatorenliste ist zu verstehen als Orientierungsrahmen; es müssen weder alle Indikatoren erfüllt sein noch sind diese in ihrer Gewichtung identisch.

	<b>Unterrichtsgespräch</b>	<b>Arbeitsverhalten in anderen Lernformen (EA, PA, GA)</b>	<b>Vorträge, Präsentationen, Ergebnisse</b>
<b>Sehr gut</b> Anforderungen werden in besonderem Maße erfüllt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• in jeder Stunde häufige Mitarbeit</li> <li>• bringt den Unterricht oft weiter</li> <li>• fördert Denkprozesse in der Lerngruppe</li> <li>• hört anderen zu und geht auf deren Beiträge ein</li> <li>• sehr aufmerksam</li> <li>• Zusammenhänge werden erkannt auch über einzelne Unterrichtsreihen hinaus</li> <li>• bereits erlernte Fachinhalte sind präsent</li> <li>• klare sprachliche Formulierung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zügiges Arbeiten</li> <li>• optimales Ausnutzen der Zeit</li> <li>• gibt sich sehr viel Mühe</li> <li>• sehr hoher Anspruch an eigene Leistung</li> <li>• zum Teil mehr als gefordert</li> <li>• sehr gutes Organisieren des Arbeitsprozesses</li> <li>• übernimmt Verantwortung für das Gruppenergebnis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ist immer freiwillig bereit</li> <li>• Fachinhalte und Zusammenhänge werden richtig und umfassend vorgebracht</li> <li>• Ausdrucksweise, Sprechweise und Präsenz sehr gelungen</li> </ul>

<p><b>Gut</b> Anforderungen werden voll erfüllt</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• in jeder Stunde regelmäßige Mitarbeit</li> <li>• fördert häufig Denkprozesse in der Lerngruppe</li> <li>• trägt erkennbar zum Ziel der Stunde bei</li> <li>• bereits erlernte Fachinhalte sind größtenteils präsent</li> <li>• hört anderen zu und kann auf andere Beiträge eingehen</li> <li>• kann zwischen Wesentlichem und Unwesentlichem unterscheiden</li> <li>• ist aufmerksam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• arbeitet eigenständig ohne Lehrerkontrolle</li> <li>• Ergebnisse oft ausführlich</li> <li>• gutes Organisieren des Arbeitsprozesses</li> <li>• übernimmt Verantwortung für das Gruppenergebnis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ist meistens freiwillig bereit</li> <li>• Vortrag eigenständig und sicher</li> <li>• in den meisten Bereichen inhaltlich gelungen</li> <li>• Ausdrucksweise, Sprechweise und Präsenz gelungen</li> </ul>
<p><b>Befriedigend</b> Anforderungen werden im Allgemeinen erfüllt</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• regelmäßige freiwillige Mitarbeit im Unterricht</li> <li>• im Wesentlichen richtige Wiedergabe einfacher Fakten und Zusammenhänge aus unmittelbar behandeltem Stoff</li> <li>• geht hin und wieder auf andere ein</li> <li>• ist grundsätzlich aufmerksam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• arbeitet in der Regel eigenständig</li> <li>• Ergebnisse unterschiedlich in Qualität und Umfang</li> <li>• bringt sich in Gruppenprozesse ein</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• benötigt Unterstützung</li> <li>• Inhalte überwiegend richtig</li> </ul>
<p><b>Ausreichend</b> Anforderungen werden im Ganzen noch erfüllt</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gelegentlich freiwillige Mitarbeit im Unterricht</li> <li>• bei Aufforderung meist Mitarbeit</li> <li>• Äußerungen beschränken sich auf die Wiedergabe einfacher Fakten</li> <li>• geht selten auf andere ein</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• muss häufiger zur Arbeit aufgefordert werden</li> <li>• Ausführungen teilweise knapp</li> <li>• Auseinandersetzung mit dem Thema seltener intensiv und ausführlich</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inhalte nur teilweise richtig</li> <li>• bedarf an manchen Stellen der Richtigstellung durch die Lehrperson</li> <li>• übernimmt eher leichte und/ oder kürzere Teile einer Gruppenpräsentation</li> </ul>

<p><b>Mangelhaft</b> Anforderungen werden nicht mehr erfüllt</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• keine aktive und positive Mitarbeit</li> <li>• Leistungen nach Aufforderung sind nur teilweise richtig</li> <li>• uninteressiert</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• schlechtes Zeitmanagement</li> <li>• kaum fertige Ergebnisse</li> <li>• oft keine eigenen Beiträge</li> <li>• bedient sich der Ergebnisse von anderen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kaum fertige Ergebnisse</li> <li>• Inhalte oft falsch oder lückenhaft</li> </ul>
<p><b>Ungenügend</b> Anforderungen werden in keiner Weise erfüllt</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• auftretende Mängel können in absehbarer Zeit nicht behoben werden</li> <li>• anhaltende Leistungsverweigerer</li> </ul>		

## 5. Qualitätssicherung und Evaluation

Das schulinterne Curriculum stellt keine starre Größe dar, sondern ist als „lebendes Dokument“ zu betrachten. Dementsprechend sind die Inhalte stetig zu überprüfen, um ggf. Modifikationen vornehmen zu können. Die Fachkonferenz (als professionelle Lerngemeinschaft) trägt durch diesen Prozess zur Qualitätsentwicklung und damit zur Qualitätssicherung des Faches bei.

Die Fachlehrer\*innen der Informatikgrundkurse unterrichten nach diesem schulinternen Curriculum. In enger Kooperation überprüfen sie die Vorgaben hinsichtlich fachsystematischer und -methodischer Umsetzbarkeit in Bezug auf die Kompetenzorientierung der neuen Rahmenlehrpläne. Sie kontrollieren die zeitlichen Rahmen der einzelnen Unterrichtsreihen. Zentraler Punkt ist das Erproben und Bewerten alter und neuer Unterrichtsmaterialien unter dem Gesichtspunkt ihrer Nutzung unter den Bedingungen des kompetenzorientierten Lehrplans. In den Fachkonferenzen werden die im Unterricht gesammelten Erfahrungen zusammengetragen und ausgewertet. Auf deren Basis wird das schulinterne Curriculum weiterentwickelt. Das Fach Informatik ist ein modernes Fach, das ständig im Wandel ist. Die eigene Fortbildung ist daher ein wichtiger Bestandteil der Lehrtätigkeit für Informatik unterrichtende Lehrkräfte.