

Georg-Büchner-Gymnasium  
Felix-Klein-Straße 3  
40474 Düsseldorf

Schulinterner Lehrplan für die  
**Informations- und  
kommunikationstechnische  
Grundbildung** am  
Georg-Büchner-Gymnasium  
(Gymnasium im Aufbau)

Stand 4.4.2016

beschlossen durch Fachkonferenz am 13.4.2016

## **Inhaltsverzeichnis**

1 Rahmenbedingungen.....	3
1.1 Die Fachschaft Informatik am GBG.....	3
1.2 Die Schülerschaft des GBG.....	4
1.3 Kooperation mit anderen Fächern.....	4
2 Stoffauswahl und Obligatorik.....	6
2.1 Übersicht zu den Unterrichtsvorhaben.....	7
2.2 Konkretisierte Unterrichtsvorhaben in der Klasse 5.....	7
Unterrichtsvorhaben 5-I.....	8
Unterrichtsvorhaben 5-II.....	9
Unterrichtsvorhaben 5-III.....	10
Unterrichtsvorhaben 5-IV.....	11
3 Grundsätze der Leistungsbewertung.....	12

# 1 Rahmenbedingungen

In der Stundentafel der Klasse 5 des Georg-Büchner-Gymnasiums Düsseldorf (GBG) ist eine Stunde informations- und kommunikationstechnische Grundbildung (IKG) im Rahmen der Ergänzungsstunden verpflichtend für alle SchülerInnen vorgesehen. Das GBG will damit dem Anspruch einer modernen Bildung gerecht werden, den Unterricht mediengerecht und medienkompetent mit den SchülerInnen zu gestalten. Hierzu zählt einerseits eine grundlegende technische Kompetenz im Umgang mit Geräten und Software, die für den Schulalltag hilfreich sind. Sei es die kleine Internetrecherche für die Hausaufgaben oder die große Präsentation für den Projektvortrag. Andererseits gehört zur modernen Bildung eine Entscheidungskompetenz darüber, welches Medium für welchen Anlass sinnvoll ist. Dabei bergen moderne Medien gleichermaßen auch Gefahren, die nicht zuletzt eine große soziale Kompetenz seitens der SchülerInnen erfordern. Fragen der Etikette (Darf ich das so sagen/schreiben?) gehören ebenso dazu wie Fragen des Rechts (Darf ich das kopieren? Darf ich das Verschicken/Veröffentlichen?). In diesen Bereichen will die IKG eine Grundlage schaffen, die in AGs, im Unterricht der anderen Fächer und schließlich im Fach Informatik sowohl des Wahlpflichtbereichs II in Klasse 8/9 als auch der Sekundarstufe II ausgebaut werden kann.

## 1.1 Die Fachschaft Informatik am GBG

Derzeit wird die Fachschaft des neu gegründeten GBGs (Gymnasium im Aufbau) durch die Fachschaft des Aufbaugymnasiums vertreten, das als Gymnasium der Sekundarstufe II am gleichen Standort voraussichtlich 2021 mit dem GBG fusioniert wird. Das Aufbaugymnasium stellt daher auch die räumlichen und technischen Voraussetzungen. Näheres ist dem schulinternen Lehrplan des Fachs Informatik der Sekundarstufe II am Aufbaugymnasium zu entnehmen.

Zusätzlich zu den dort genannten Bedingungen wird versucht zwei Klassensätze Tablets anzuschaffen und den Ausbau der WLAN-Infrastruktur weiter voranzutreiben. Dies ist wegen der räumlichen Enge notwendig, da nur ein Informatikraum zur Verfügung steht. Der Unterricht in IKG der Klasse 5 findet daher voraussichtlich im jeweiligen Klassenraum statt.

Das GBG arbeitet inzwischen stark mit der Lernplattform Moodle, auf der auch die Homepage des Gymnasiums gehostet ist. Für die IKG wird ebenfalls mit Moodle gearbeitet und z.B. Arbeitsblätter online bzw. auf den oben genannten Tablets zur Verfügung gestellt.

## 1.2 Die Schülerschaft des GBG

Da sich das GBG im Aufbau befindet, kann über die SchülerInnen keine Aussage gemacht werden. Die Vorkenntnisse der SchülerInnen sind im Wesentlichen unbekannt. Es wird überwiegend davon ausgegangen, dass ein tiefer gehendes Wissen über Smartphone und Computer wenig bis gar nicht vorhanden ist, dass die SchülerInnen aber durchaus diese Geräte teilweise intensiv nutzen. Erste Nachfragen an den benachbarten Grundschulen haben ergeben, dass mitunter auch dort Grundwissen über die Arbeit am Computer vermittelt wird, der teilweise sogar in den Erwerb des Medienpasses NRW (Stufe 2) mündet. Je nach Anmeldeverhalten ist daher eine diesbezüglich sehr heterogene Gruppe zu erwarten.

## 1.3 Kooperation mit anderen Fächern

Die IKG soll nur eine Grundlage schaffen, auf der die anderen Fächer aufbauen können. Um den SchülerInnen die Möglichkeit zu geben, diese Grundfertigkeiten nachweisen zu können, wird der Medienpass NRW (Stufe 3) am Ende der Klasse 6 angestrebt<sup>1</sup> (vgl. auch die Einleitung zu Kapitel 2 ab Seite 6). Dies kann natürlich nicht im Rahmen eines einstündigen Kurses in der Klasse 5 geschehen. Die Fachschaft Informatik kooperiert daher mit mehreren Fachschaften, insbesondere mit evangelischer Religion, katholischer Religion, praktischer Philosophie, Kunst und Spanisch, die in ihrem jeweiligen Curriculum wesentliche Aspekte der zu behandelnden Kompetenzen ansprechen. Hierzu zählt insbesondere der Kompetenzbereich "Analysieren und Reflektieren", aber auch Teile des Bereichs "Informieren und Recherchieren".

Im letztgenannten Bereich sowie in "Bedienen und Anwenden" werden sicherlich Kompetenzen durch den Fachunterricht in Deutsch und in Mathematik entwickelt, hier muss jedoch eine klarere Kooperation noch umgesetzt werden. In Klasse 6 soll dann eine AG zur IKG angeboten werden, in der die SchülerInnen freiwillig die noch nicht ausreichend abgedeckten Kompetenzen und damit den Medienpass NRW (Stufe 3) erwerben können.

Zur besseren Übersicht wurden die Kompetenzerwartungen des Medienpasses nummeriert und sind auf der folgenden Seite abgebildet<sup>2</sup>. Dort ist auch verzeichnet, welche Fächer in welcher Jahrgangsstufe die jeweilige Kompetenz ansprechen. Genauer kann den schulinternen Lehrplänen der einzelnen Fächer entnommen werden.

---

1 Die Inhalte und Kompetenzen des Medienpasses NRW sind einzusehen im Netz unter <https://www.medienpass.nrw.de/de/inhalt/kompetenzrahmen> (abgerufen am 14.12.15)

2 Abbildung entnommen von <https://www.medienpass.nrw.de/de/inhalt/kompetenzrahmen> (abgerufen am 14.12.15)

Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 6



	<b>A Bedienen und Anwenden</b>	<b>B Informieren und Recherchieren</b>	<b>C Kommunizieren und Kooperieren</b>	<b>D Produzieren und Präsentieren</b>	<b>E Analysieren und Reflektieren</b>
1	<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen eines Betriebssystemes an (z. B. Menü, Symbolleisten, Verzeichnisstruktur).</p> <p>Jahrgangsstufe: Fach:</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken.</p> <p>Jahrgangsstufe: Fach:</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen.</p> <p>Jahrgangsstufe: Fach:</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation Audio-/ Videobeitrag).</p> <p>Jahrgangsstufe: Fach:</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit.</p> <p>Jahrgangsstufe: Fach:</p>
2	<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.</p> <p>Jahrgangsstufe: Fach:</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts.</p> <p>Jahrgangsstufe: Fach:</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler gehen Verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Datenschutz und Persönlichkeitsrechte).</p> <p>Jahrgangsstufe: Fach:</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente (z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.).</p> <p>Jahrgangsstufe: Fach:</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten.</p> <p>Jahrgangsstufe: Fach:</p>
3	<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen (z. B. Schnitt) von Video- und Audioprogrammen an.</p> <p>Jahrgangsstufe: Fach:</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen (z. B. von Nachricht und Kommentar).</p> <p>Jahrgangsstufe: Fach:</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.</p> <p>Jahrgangsstufe: Fach:</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.</p> <p>Jahrgangsstufe: Fach:</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen.</p> <p>Jahrgangsstufe: Fach:</p>
4	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben technische Grundlagen des Internets (z. B. URL, IP-Adresse, Provider, Server).</p> <p>Jahrgangsstufe: Fach:</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen (z.B. bei Werbung).</p> <p>Jahrgangsstufe: Fach:</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler nutzen altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.</p> <p>Jahrgangsstufe: Fach:</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p> <p>Jahrgangsstufe: Fach:</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen Grundregeln des Urheberrechts.</p> <p>Jahrgangsstufe: Fach:</p>

## 2 Stoffauswahl und Obligatorik

Für die IKG ist in NRW kein Kernlehrplan vorgesehen. Das Fach Informatik ist erst ab Klasse 8 im Wahlpflichtbereich II etabliert und natürlich in der Sekundarstufe II. Die Fachschaft hat verschiedenste Ansätze gesichtet, mit den eigenen Erfahrungen darüber, wo es den SchülerInnen der Oberstufe an Grundkenntnissen mangelt, gekoppelt und sich für große Teile der im Medienpass NRW ausgewiesenen Inhalte und Kompetenzen entschieden. Den SchülerInnen wird so auch in Kooperation mit anderen Fächern und einer entsprechenden AG in Klasse 6 die Möglichkeit gegeben, am Ende der Erprobungsstufe diesen Medienpass zu erwerben (vgl. 1.3).

Die Kompetenzen sind nicht wie in den sonstigen Kernlehrplänen üblich in inhaltliche und methodische Kompetenzen unterteilt. Dies ist auch nicht zu leisten, da es sich bei den zu erarbeitenden Inhalten mitunter selbst wieder um Methoden handelt (Wie designe ich das Handout für meinen Vortrag? Wie baue ich eine Powerpoint auf?). Im einzelnen sind die ausgewiesenen Bereiche:

- (A) Bedienen und Anwenden
- (B) Informieren und Recherchieren
- (C) Kommunizieren und Kooperieren
- (D) Produzieren und Präsentieren
- (E) Analysieren und Reflektieren

Dabei wird die volle Ausprägung einer Kompetenz in einem einstündigen Kurs der Klasse 5 natürlich nicht erreicht, handelt es sich doch um Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 6. Teile dieser Kompetenzen werden allerdings auch in anderen Fächern angesprochen (vgl. 1.3 und die schulinternen Curricula der dort aufgelisteten Fächer).

Jeder Kompetenzbereich ist noch einmal jeweils vier Teilkompetenzen untergliedert (A1–A4, ..., E1–E4, vgl. Abbildung auf Seite 5). Daraus haben sich in diesem Lehrplan konkrete Unterrichtsvorhaben ergeben, die nach einer einleitenden Übersicht in den folgenden Abschnitten erläutert werden. Wie oben erwähnt werden die Teilkompetenzen durch die verschiedenen Aspekte der Unterrichtsvorhaben nur angesprochen und nicht in voller Gänze abgehandelt. Daher sind diese Aspekte jeweils noch einmal ausformuliert und enthalten die angesprochene Teilkompetenz in Kurzform in Klammern dahinter.

Mit den Unterrichtsvorhaben 5-I und 5-II wird ein schulinterner Smartphone-Führerschein erworben, damit die SchülerInnen auch in Klasse 5 bereits eine Art Nachweis in Händen halten können.

## 2.1 Übersicht zu den Unterrichtsvorhaben

<b>Vorhaben 5-I</b>	<b>Vorhaben 5-II</b>
<b>Unterrichtssequenzen</b>	<b>Unterrichtssequenzen</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Das Smartphone als Kommunikationssystem (WhatsApp, E-Mail, SMS, Telefonie)</li> <li>2. Technik des Smartphones (Innenleben, Funkantennen (Quadband, GPRS bis LTE, WLAN, Bluetooth, GPS), Funkübertragung, Internettechnik)</li> <li>3. Audio-, Foto- und Videofunktionen mit dem Smartphone</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sorgfalt und Recht am eigenen Bild (Sicherheitseinstellungen, Verfremdungen, Veröffentlichungen, Schutz der Privatsphäre)</li> <li>2. Gefahren bei der Datenübertragung (Sicherheitseinstellungen am Gerät, Kosten)</li> <li>3. Das Internet vergisst nichts (Datenwege im Netz, Social communities, Netiquette, Cybermobbing)</li> </ol>

<b>Vorhaben 5-III</b>	<b>Vorhaben 5-IV</b>
<b>Unterrichtssequenzen</b>	<b>Unterrichtssequenzen</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aufbau eines Computers (Hardware und Software, Internetverbindungen)</li> <li>2. Speichermedien (Harddisk, Netzlaufwerk, USB-Stick, CD/DVD)</li> <li>3. Internetrecherche (Browser, Suchmaschinen)</li> <li>4. Drucken (Druckansicht, Layout, PDF-Export)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Textverarbeitung z.B. mit LibreOffice Writer (Seiten- und Absatzlayout, Schriftgröße und -schnitt, Einfügen von Bildern, Speichern und Drucken)</li> <li>2. Präsentationen z.B. mit LibreOffice Impress (Folienlayout, Animationen)</li> </ol>

## 2.2 Konkretisierte Unterrichtsvorhaben in der Klasse 5

Es wird davon ausgegangen, dass die Mehrheit der SchülerInnen ein Smartphone mit Internetverbindung besitzen und dies teilweise intensiv benutzen. Dennoch werden diese Geräte nicht regelmäßig eingesetzt, sind also nicht Voraussetzung für den Unterricht. Das Nachdenken über und die

Vorgehensweise bei der Benutzung des Smartphones stehen im Vordergrund. Das kann ein/e SchülerIn auch ohne ein eigenes zu besitzen.

## Unterrichtsvorhaben 5-I

**Thema:** Das Smartphone im Alltag erleben und begreifen

**Vorhabenbezogene Konkretisierung:** Diese erste Sequenz spricht einige der Teilkompetenzen aus dem Bereich (A) "Bedienen und Anwenden" an, bezieht sich inhaltlich allerdings erst auf das Smartphone. Die Technik der Sprach- und Datenübertragung soll altersgemäß angesprochen werden, um die unterschiedlichen Arten, mit der ein Smartphone Daten senden kann zu verdeutlichen.

Dies geschieht zunächst auf dem Niveau der Apps (Mit welcher Funktion kommuniziere ich?): Telefonie, SMS, E-Mail, WhatsApp sowie evtl. andere (Instagram, SnapChat, Skype, ...). Die gesammelten Anwendungen werden dann auf eher technischer Ebene daraufhin untersucht, welche Verbindung sie benötigen und wo diese ein- oder ausgeschaltet werden kann.

Schließlich werden die am meisten verwendeten Apps etwas eingehender betrachtet: Aufnahme von Fotos und Videos sowie deren Betrachtung, das Smartphone als MP3-Player, Versenden von Bildern per Bluetooth, per E-Mail, per WhatsApp. Im gesamten Vorhaben steht lediglich die Benutzung des Smartphones und seiner Apps im Vordergrund.

**Zeitbedarf:** 4+4+3=11 Stunden

### Sequenzierung des Unterrichtsvorhabens:

Unterrichtssequenzen	Zu entwickelnde Kompetenzen
1. Das Smartphone als Kommunikationssystem (WhatsApp, E-Mail, SMS, Telefonie)	Einblick gewinnen in die Vielfalt der Kommunikationssysteme (A1, C1), Entscheidungskompetenz "Welches System für welchen Anlass?" (C1) Einrichten von Standardfunktionen und elementaren Sicherheitseinstellungen eines Smartphones (A1)
2. Technik des Smartphones (Innenleben, Funkantennen (Quadband, GPRS bis LTE, WLAN, Bluetooth, GPS), Funkübertragung, Internettechnik)	Einblick gewinnen in den grundsätzlichen Aufbau eines Smartphones und seiner Verbindungsmöglichkeiten (A4), Entscheidungskompetenz "Welche Funktion benötige ich für welchen



Unterrichtssequenzen	Zu entwickelnde Kompetenzen
	Anlass?" (A1, C1)
3. Audio-, Foto- und Videofunktionen mit dem Smartphone	Anwenden der Standardfunktionen zur Ton-, Bild- und Videoaufnahme mit einem Smartphone (A3)

## Unterrichtsvorhaben 5-II

**Thema:** Mit dem Smartphone sicher durch den Alltag

**Vorhabenbezogene Konkretisierung:** Die im ersten Unterrichtsvorhaben behandelten Standardfunktionen des Smartphones werden jetzt eingehender im Hinblick auf Datenschutz, Sicherheit und Nettiquette untersucht. Auch das Problem verschiedener Kosten (Telefonie pro Minute?, Internet pro Kilobyte?, Bluetooth und WLAN kostenfrei?) wird angesprochen. Je nach verwendeter App und je nach benötigter Verbindung sind Sicherheitseinstellungen wünschenswert, die hier ebenfalls besprochen werden (Muss eine App wirklich meinen Standort kennen? Sollte sie diesen mit GPS-Genauigkeit kennen dürfen?).

Ebenso wie in Vorhaben 5-I werden die Teilkompetenzen, die sich hier eher im Bereich (C) "Kommunizieren und Kooperieren" befinden, zunächst auch auf das Smartphone bezogen. Mit den beiden Vorhaben 5-I und 5-II erwerben die SchülerInnen einen schulinternen Smartphone-Führerschein.

Zunächst werden Datenschutzaspekte behandelt, die jeder eigenverantwortlich beachten muss. Urheberrechte bei Bildern und Musik sind hier ebenso wichtig wie Persönlichkeitsrechte (Recht am eigenen Bild).

Sind diese Aspekte von jedem selbst beachtet worden, können sie dennoch verletzt werden, wenn entsprechende Daten versendet werden. Hier sollen die Datenwege aufgezeigt werden, die z.B. ein Bild nehmen kann, wenn es per WhatsApp oder per Bluetooth versendet wird. Je nach Verbindung können Gefahren eintreten, die durch geeignete Sicherheitseinstellungen oder Wählen anderer Verbindungen vermieden werden können.

Schließlich soll der Unterricht wieder zurück zu den Aspekten kommen, die jeder selbst in der Hand hat. Die Gefahren des Cybermobbing werden besprochen und Regeln für einen freundlichen Umgang miteinander im Netz (Nettiquette) werden erarbeitet.

**Zeitbedarf:** 4+3+4=11 Stunden

**Sequenzierung des Unterrichtsvorhabens:**

<b>Unterrichtssequenzen</b>	<b>Zu entwickelnde Kompetenzen</b>
1. Sorgfalt und Recht am eigenen Bild (Sicherheitseinstellungen, Verfremdungen, Veröffentlichungen, Schutz der Privatsphäre)	Einblick gewinnen in den Datenschutz (Urheberrechte) (C2, E4)
2. Gefahren bei der Datenübertragung (Sicherheitseinstellungen am Gerät, Kosten)	Sensibilisierung für Gefahren in Netzwerken (C2) Bewusstmachung der Datenwege (A4)
3. Das Internet vergisst nichts (Datenwege im Netz, Social communities, Netiquette, Cybermobbing)	Befähigung zur verantwortlichen Smartphone-Nutzung (C1, C2) Handeln im Netz (C2) Konfliktlösung bei Verstößen im Netz (C2, C3)

### **Unterrichtsvorhaben 5-III**

**Thema:** Der Computer als Speicher-, Kommunikations- und Informationsmedium

**Vorhabenbezogene Konkretisierung:** Nach Erwerb des Smartphone-Führerscheins wird nun mit dem Computer / Tablet gearbeitet. Ähnlich dem ersten Unterrichtsvorhaben wird der Aufbau eines Computers genauer analysiert, die Zerlegung in Hard- und Software, in Internetverbindung und Browser. Spätestens hier findet auch eine Einführung in die Lernplattform Moodle statt.

Die verschiedenen Speichermedien von USB über HDD bis zum Cloud-Drive werden dabei einzeln betrachtet, ihre Einsatzmöglichkeiten besprochen. Unter Anleitung wird dann das Internet zur Suche und zur Informationsbeschaffung genutzt. Das Drucken von Inhalten wird dabei ausführlicher betrachtet.

**Zeitbedarf:** 2+2+3+1=8 Stunden

**Sequenzierung des Unterrichtsvorhabens:**

<b>Unterrichtssequenzen</b>	<b>Zu entwickelnde Kompetenzen</b>
1. Aufbau eines Computers (Hardware und Software, Internetverbindungen)	Anwenden der Standardfunktionen eines Betriebssystems (A1) Beschreiben der technischen

Unterrichtssequenzen	Zu entwickelnde Kompetenzen
	Grundlagen des Internets (A4) Nutzen altersgemäße Medien (z.B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit und in schulischen Projekten (C4)
2. Speichermedien (Harddisk, Netzlaufwerk, USB-Stick, CD/DVD, Cloud)	Anwenden der Standardfunktionen eines Betriebssystems (A1) Nutzen altersgemäße Medien (z.B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit und in schulischen Projekten (C4)
3. Internetrecherche (Browser, Suchmaschinen)	Einblick gewinnen in die Informationsbeschaffung mit Hilfe digitaler Medien (B1) Recherchieren unter Anleitung in Suchmaschinen (B1)
4. Drucken (Druckansicht, Layout, PDF-Export)	Anwenden der Standardfunktionen eines Betriebssystems (A1)

## Unterrichtsvorhaben 5-IV

**Thema:** Office-Anwendungen nutzen

**Vorhabenbezogene Konkretisierung:** Schwerpunkt dieses Vorhabens ist eine Einführung in die Office-Anwendungen für Textverarbeitung und Präsentationserstellung. Gearbeitet wird hier mit frei erhältlicher Software wie LibreOffice, um allen SchülerInnen gleiche Voraussetzungen zu ermöglichen.

Ziel dieses und des vorangegangenen Vorhabens ist auch die Erstellung einer "digitalen Schultasche", einem USB-Stick, der alle für die Schule nötigen Programme in einer portablen Version enthält.

Neben Zeichen-, Absatz- und Seitenlayout im Bereich der Textverarbeitung wird auch das Einfügen von Bildern behandelt. Diese Fertigkeiten werden dann im Bereich Präsentationen auf das Erstellen einfacher Folien angewendet und mit Animationen

**Zeitbedarf:** 4+4=8 Stunden

**Sequenzierung des Unterrichtsvorhabens:**

<b>Unterrichtssequenzen</b>	<b>Zu entwickelnde Kompetenzen</b>
1. Textverarbeitung z.B. mit LibreOffice Writer (Seiten- und Absatzlayout, Schriftgröße und -schnitt, Einfügen von Bildern, Speichern und Drucken)	Wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs- und Präsentationsprogrammen an (A2) Präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülern (D4)
2. Präsentationen z.B. mit LibreOffice Impress (Folienlayout, Animationen)	Wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs- und Präsentationsprogrammen an (A2) Präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülern (D4)

## **3 Grundsätze der Leistungsbewertung**

Da die IKG lediglich eine Ergänzungsstunde in der Klasse 5 einnimmt, findet im Unterricht auch keine Beurteilung der Leistungen der SchülerInnen statt. Auf dem Halbjahres- und dem Abschlusszeugnis der 5 wird daher auch keine Note in IKG erteilt. Evtl. wird eine qualifizierende Bemerkung in der Form "... hat an der informations- und kommunikationstechnischen Grundbildung mit Erfolg teilgenommen" auf dem Jahreszeugnis vermerkt. Der einzige "Leistungsnachweis" bleibt der Medienpass NRW und der schulinterne Smartphone-Führerschein.

Der Medienpass NRW hat die Form eines Heftchens (ca. DIN A6), in dem die verschiedenen Kompetenzen abgestempelt werden können. Dies wird von den Lehrkräften in IKG und den anderen beteiligten Fächern (siehe 1.3) vorgenommen, wenn das jeweilige Thema im ausreichenden Maße behandelt und von den SchülerInnen verstanden wurde. In Klasse 6 können fehlende Stempel im Rahmen einer Arbeitsgemeinschaft zur Informatik erworben werden. Auch hier wird keine Note sondern nur eine qualifizierende Bemerkung auf dem Zeugnis erscheinen (dann z.B. in der Form "... hat im Rahmen einer AG zur Informatik den Medienpass NRW Stufe 3 erworben").