



Lehrplan

für die Sekundarstufe I der weiterführenden allgemein bildenden Schulen

Fachlehrplan

Angewandte Informatik

Herausgeber:
Ministerium für Bildung und Kultur des Landes Schleswig – Holstein
Brunswiker Str. 16-22,
24105 Kiel

In Kooperation mit
Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig – Holstein (IQSH)
Schreberweg 5,
24119 Kronshagen

Druck und Vertrieb:
Glückstädter Werkstätten
Stadtstr. 36
25348 Glückstadt
Telefon: 04124 607-0
Telefax: 04124 607-188

Lehrpläne im Internet
<http://lehrplan.lernnetz.de>

August 2010

Inhaltsverzeichnis

1	Lernausgangslage	3
2	Struktur des Faches	4
3	Fachliches Lernen als Erwerb von Kompetenzen	6
4	Kernbereiche des Faches	7
5	Leistungen und ihre Bewertungen	14

1 Lernausgangslage

Die Lebenswelt der meisten Schülerinnen und Schüler ist, bezogen auf die angewandte Informatik, vorwiegend medial geprägt. Sie nutzen unterschiedliche informationstechnische Produkte unter anderem zur Unterhaltung, zur Beschaffung von Informationen sowie zum Kommunizieren. Sie erahnen den Stellenwert und Nutzen der Informatik für die Gesellschaft und ihre Bedeutung für die Berufswelt. Chancen, Grenzen und Risiken sind ihnen weniger bewusst.

Im Lehrplan der Grundschule sind als zu erwerbende Schlüsselqualifikationen grundlegende instrumentelle Kenntnisse u. a. zur Nutzung informationstechnischer Hilfsmittel in allen Fächern verankert. „Informationen gewinnen und verarbeiten - mit Medien gestalten“ stellt den unterrichtliche Rahmen für die fächerübergreifende Umsetzung dar. Darauf aufbauend wird in weiterführenden Schulen die Informationstechnische Grundbildung (ITG) angeboten.

Die Schule hat die Aufgabe, die Lernenden bei der Entwicklung ihrer individuellen Persönlichkeit zu unterstützen. Dabei knüpft die Schule an den unterschiedlichen Erfahrungen der Schülerinnen und Schülern an und greift ihre Interessen auf. Das Fach Angewandte Informatik vermittelt Kenntnisse und Fähigkeiten zum Einordnen und Bewerten digitalisierter Informationen und zur kritischen und verantwortungsvollen Nutzung informationstechnischer Hilfsmittel. Durch das Erlernen von Problemlösestrategien, dem Training systematischen und analytischen Denkens wird den Lernenden der strukturierte Umgang mit lebensweltlichen Situationen ermöglicht. Es werden einerseits Einsichten in Chancen und Risiken gewonnen, die mit dem Einsatz von Rechnern verbunden sind, und andererseits die praktischen Grenzen des Computers als Werkzeug bzw. Medium aufgezeigt. Mithilfe exemplarischer Behandlung der Funktionsweise von vernetzten Diensten (z. B. Internet) werden die gesellschaftlichen Konsequenzen und deren Auswirkungen auf den Einzelnen transparent gemacht und Fragestellungen des Datenschutzes und Urheberrechts diskutiert. Grundkenntnisse, die persönlich und beruflich relevant sind, werden vermittelt.

2 Struktur des Faches

Die Kontingenzstundentafel gewährt den Schulen Freiräume zur organisatorischen Umsetzung des Faches mit eigenen Schwerpunktsetzungen. Die Schule kann Angewandte Informatik als eigenständiges Fach einrichten oder/und als Wahlpflichtkurs anbieten. Der Unterricht wird anwendungsorientiert und unter Einbeziehung weiterer Fächer fächerverbindend oder projektorientiert realisiert.

Wird Angewandte Informatik als eigenständiges Fach unterrichtet, so ordnet die Schule dieses einem Fachbereich ihrer Wahl zu und legt die Stündigkeit des Faches fest. Es kann bereits ab dem 5. Schuljahr angesetzt werden.

Der Lehrplan Angewandte Informatik umfasst fünf Kern- und zwei Prozessbereiche:

- Informatik, Mensch und Gesellschaft (Kernbereich 1)
- Information und Daten (Kernbereich 2)
- Algorithmen (Kernbereich 3)
- Kommunikation (Kernbereich 4)
- Informatiksysteme (Kernbereich 5)
- Modellieren und Strukturieren (Prozessbereich 1)
- Implementieren, insbesondere Programmieren (Prozessbereich 2)

Der Lehrplan Angewandte Informatik ist für einen zweistündigen Unterricht über drei bzw. vier Jahre ausgelegt. Bezogen auf die Planung innerhalb der Schule bedeutet dies, dass Umfang, Aufbau und Schwerpunktsetzungen im Rahmen der gegebenen Möglichkeiten, eigenverantwortlich in den Fachkonferenzen abgestimmt und festgelegt werden.

Verbindliche Vorgabe ist, dass Kompetenzen aus mindestens zwei Kernbereichen sowie dazu passende Kompetenzen aus dem Kernbereich „Informatik, Mensch und Gesellschaft“ unterrichtlich zu vermitteln sind. Die Kompetenzen der Prozessbereiche sind dabei jeweils angemessen einzubeziehen.

Die zu erwerbenden Kompetenzen sind im Lehrplan bezogen auf das zu erreichende Niveau offen formuliert. Themen und Inhalte sind so zu wählen, dass aktuelle, lebensweltnahe und altersentsprechende Bezüge für die Lernenden hergestellt werden. Die Festlegung erfolgt im schulinternen Fachcurriculum unter Berücksichtigung des angestrebten Schulabschlusses sowie der für die Umsetzung vorgesehenen Klassenstufe.

Das Fach unterstützt durch realitätsbezogene Angebote die Schülerinnen und Schüler im Prozess der Berufsorientierung. Der Unterricht berücksichtigt das Prinzip der individuellen Förderung.

3 Fachliches Lernen als Erwerb von Kompetenzen

Das Fach Angewandte Informatik leistet seinen spezifischen Beitrag zum Erwerb von Kompetenzen. Die zu vermittelnden Sach- und Methodenkompetenzen sowie die fachspezifischen Sozial- und Selbstkompetenzen sind im Kapitel 4 „Kernbereiche des Faches“ dargestellt. Begriffe, die im Unterricht aufgegriffen werden können, sind beispielhaft aufgelistet. In die an der Fachsystematik orientierten Kernbereiche sind die beiden Prozessbereiche als Querschnittsaufgaben zu integrieren.

Folgende Übersicht zeigt die Kern- und Prozessbereiche sowie die damit verbundenen Kompetenzerwartungen.

Kernbereiche	Kompetenzen
Informatik, Mensch und Gesellschaft	<ul style="list-style-type: none"> – Einfluss von Veränderungen in der Informationstechnologie auf Individuum und Gesellschaft reflektieren – Verantwortung für das eigene Handeln übernehmen, Tragweite eigener Entscheidungen und Handlungen abschätzen
Information und Daten	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhang von Informationen und Daten erfassen sowie verschiedene Darstellungsformen für Daten kennen, verstehen und plausibel verwenden – Möglichkeiten der Bearbeitung von Daten mit geeigneten Anwendungsprogrammen kennen und nutzen – Umgang mit Daten reflektieren, selbst- und sozialverantwortlich mit Daten umgehen
Algorithmen	<ul style="list-style-type: none"> – Algorithmen lesen und interpretieren, sowie diese zum Lösen von Problemen aus verschiedenen Anwendungsgebieten verwenden
Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> – Mit Kommunikationstechnologie auseinandersetzen – Chancen und Risiken sowie die eigene Nutzung von Kommunikationstechnologien reflektieren und in Bezug auf die eigene Verwendung verantwortlich handeln
Informatiksysteme	<ul style="list-style-type: none"> – Mit der Vielfalt von Informatiksystemen im Alltag auseinandersetzen – Aufbau und Funktionsweise unterschiedlicher Systeme erkunden – Entscheidungen zur Auswahl von Informatiksystemen bewusst und den eigenen Erfordernissen entsprechend treffen
Prozessbereiche	Kompetenzen
Modellieren und Strukturieren	<ul style="list-style-type: none"> – Erfordernis der Modellierung und Strukturierung bei komplexen Systemen erkennen und die zugehörigen Verfahren anwenden
Programmieren und Realisieren	<ul style="list-style-type: none"> – Erdachte Systeme in Technische übertragen

4 Kernbereiche des Faches

KB 1: Informatik, Mensch und Gesellschaft	
<p>Die Verbreitung von Informatiksystemen hat zu gravierenden kulturellen und gesellschaftlichen Veränderungen geführt. Angesicht der rasanten Weiterentwicklung der Informationstechnologie, die das berufliche und private Leben betrifft, sind weitere Veränderungen abzusehen.</p> <p>Ziel ist, die Rolle der Informationstechnologie in der heutigen Gesellschaft zu reflektieren sowie Zukunftschancen und Risiken für das Individuum und die Gesellschaft zu erkennen und daraus Konsequenzen für das eigene verantwortliche Handeln zu ziehen.</p>	
Sach- und Methodenkompetenz	<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> – kennen Vorteile und potenzielle Gefahren der Nutzung von Informationstechnologie, insbesondere des Internets. – erkennen Auswirkungen der Informationstechnologie auf Gesellschaft und Arbeitswelt. – kennen die ökologischen Probleme, die durch die Produktion, Benutzung und Entsorgung elektronischer Systeme entstehen. – wissen, wann und wo personenbezogene Daten gewonnen, gespeichert und genutzt werden. – beschreiben Folgen manipulierter Daten. – kennen rechtliche Bestimmungen zum Schutz personenbezogener Daten. – kommunizieren unter Wahrung der Persönlichkeitsrechte über Datennetze. – kennen und respektieren grundlegende Aspekte des Lizenz- und Urheberrechts.
Selbst- und Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – beobachten und bewerten ihren Umgang mit Informatiksystemen (Handy, Computer, Konsole, ...) und ziehen daraus Konsequenzen. – zeigen sich verantwortlich im Umgang mit eigenen und fremden Daten.
Mögliche Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Chancen und Risiken des Internets (für Mensch und System): Spuren im Netz, Internet-Mobbing, Aspekte des Datenschutzes und des Lizenz- und Urheberrechtes ➤ Veränderung von Informationen durch Manipulation von Daten oder durch unterschiedliche Präsentationen ➤ Gesellschaftliche Veränderungen bedingt durch Informatiksysteme (Kommunikationsformen, Arbeitswelt, Freizeitverhalten, Suchtproblematik, digital gap, ...)
Fächerverbindende Projektideen	<ul style="list-style-type: none"> – Strategien der Werbung – Big Brother – Erstellen und Publizieren eines Podcast
Begriffe	<p>Automaten, Begriffe des Internets (Dialer, Viren, Würmer, Spam, Firewall, Virens scanner, ...), Chip, Datei, Daten, Datenbank, Informatiksystem, Information, IT-Sicherheit, Software, Suchmaschinen, Wiki's, ...</p>

KB 2: Information und Daten	
<p>In einer komplexen Welt mit einer Flut von Informationen aus den unterschiedlichsten Quellen wird es immer schwieriger, sich zu orientieren.</p> <p>Ziel ist es, zwischen Daten und deren Interpretation zu unterscheiden, sowie Strategien zu entwickeln, relevante Informationen zielorientiert auszuwählen, zu strukturieren und sie zu repräsentieren.</p>	
Sach- und Methodenkompetenz	<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> – unterscheiden Information und die Darstellung von Information. – kennen verschiedene Darstellungsformen von Information. – beurteilen Vor- und Nachteile unterschiedlicher Informationsdarstellungen. – verwalten Daten adäquat (Speicherung, Archivierung, Komprimierung, ...). – verwenden zur Erfassung und Bearbeitung von Daten geeignete Anwendungsprogramme. – verwenden Benutzerschnittstellen von Datenbanksystemen (Suchmaschinen, Auskunftssysteme, ...). – kennen Suchstrategien zur Informationsgewinnung. – bewerten gewonnene Informationen hinsichtlich Relevanz und Seriosität. – fassen gesammelte Informationen zusammen, werten sie aus und stellen sie geeignet dar.
Selbst- und Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – übernehmen Verantwortung für das eigene Handeln und zeigen sich selbst- und sozialverantwortlich im Umgang mit Daten.
Mögliche Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verschiedene Darstellungsformen von Informationen (Texte, Diagramme, Bilder, Filme, Töne, Signale, ...) ➤ Eingabe, Veränderung und Manipulation sowie Ausgabe von Daten in Standardanwendungen (Text- und Bildbearbeitung, Tabellenkalkulation) ➤ Suchmaschinen
Fächerverbindende Projektideen	<ul style="list-style-type: none"> – Film und Fotografie – Schülerzeitung – Umfrage – Kleines Wiki
Begriffe	Anfrage, Caching, codieren, Datei, Daten, decodieren und interpretieren, Information, EVA-Prinzip, Formate, Programm, Speichermedien, Suchmaschine, Verzeichnis, ...

KB 3: Algorithmen	
<p>Systematische Abläufe findet man einerseits in technischen Kontexten, andererseits aber auch in Kontexten, in denen Menschen agieren. Den Kern eines jeden systematischen Ablaufs bildet ein Algorithmus, sodass die Auseinandersetzung mit dem Begriff Algorithmus zu einem vertieften Verständnis systematischer Abläufe führt.</p> <p>Ziel ist es, systematische Abläufe zu durchdringen, selbst zu entwickeln und geeignet darzustellen.</p>	
Sach- und Methodenkompetenz	<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> – kennen Algorithmen aus verschiedenen Anwendungsgebieten. – lesen und interpretieren gegebene Algorithmen. – entwerfen und realisieren Algorithmen und stellen diese geeignet dar. – schätzen die Effizienz von einfachen Algorithmen ab. – unterscheiden Algorithmen nach ihrer Komplexität. – identifizieren den algorithmischen Kern einer Fragestellung. – führen Handlungsvorschriften schrittweise aus. – zerlegen komplexe algorithmische Probleme und strukturieren ihre Algorithmen. – testen und simulieren Algorithmen.
Selbst- und Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – treffen im Team genaue Absprachen und halten diese ein.
Mögliche Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Einfache Handlungsvorschriften und Algorithmen im Alltag (Rezepte, Bastelanleitungen, Wegbeschreibungen, „Das Haus vom Nikolaus“) ➤ Entwurfsstrategien für Algorithmen ➤ Umsetzung einfacher Algorithmen mithilfe einer Programmierumgebung
Fächerverbindende Projektideen	<ul style="list-style-type: none"> – Bau und Steuerung eines Roboters – Bauanleitung (Vogelhaus) – Geheimschrift und Verschlüsselung
Begriffe	<p>Algorithmus, Ausgabe, Eingabe, Herrsche-und-Teile, Programm, Rechenzeit, Ressourcenverbrauch, Speicherplatz, Schleife, topdown, Verzweigung, Zuweisung, ...</p>

KB 4: Kommunikation	
<p>Das Internet ermöglicht den nahezu unbegrenzten Zugriff auf Informationen, es ist ein zentrales Kommunikationsmedium, über das u. a. ein wesentlicher Teil des Geschäftsverkehrs abgewickelt wird. Durch den technologischen Fortschritt sind Formen und Strukturen von Kommunikation einem tief greifenden Wandel unterzogen. Kommunikation erfolgt heute nicht nur über Sprache sondern auch in Form von Bildern, Filmen und Musik.</p> <p>Ziel ist es, sich mit moderner Kommunikationstechnologie auseinanderzusetzen und die damit verbundenen Möglichkeiten reflektiert zu nutzen.</p>	
Sach- und Methodenkompetenz	<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> – kennen klassische Formen der Kommunikation und setzen sich mit unterschiedlichen Kommunikationsmodellen auseinander. – verstehen den Begriff des Protokolls sowie den Aufbau und die Funktion von einfachen Protokollen. – kennen und nutzen einfache Dienste: E-Mail (smtp), SMS, Dateiaustausch (ftp), Abruf von Webseiten (http). – kennen Komponenten des Internets und ihre Funktionsweisen. – kennen die technische Umsetzung sozialer Netzwerke im Internet. – setzen sich mit der Absicherung von Kommunikation auseinander.
Selbst- und Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – kommunizieren unter Wahrung der Umgangsformen (Netikette).
Mögliche Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Protokolle im täglichen Leben und in der Informatik ➤ Protokoll als Rollenspiel ➤ Kommunikationsformen (Rauchzeichen, Blindenschrift, Körpersprache, E-Mail)
Fächerverbindende Projektideen	<ul style="list-style-type: none"> – Soziale Netzwerke im Wandel der Zeit – Aufbau einer E-Mail-Kommunikation mit einer Partnerschule – Rollenspiel zur Veränderung der Kommunikation (Brief, SMS)
Begriffe	Adressen, Client, Empfänger, Kanal, Kryptografie, Netzwerktopologien, Protokoll, Sender, Server, Störung, ...

KB 5: Informatiksysteme	
<p>Informatiksysteme sind in der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler allgegenwärtig. Sie sind eine Zusammenstellung von Hardware, Software und bzw. oder Netzwerkkomponenten. Zu ihnen gehören u. a. Computer, Handys, Waschmaschinen, Foto-, Videokamera, aber auch große Systeme wie das Internet, soziale Netzwerke, Musiktauschbörsen, Suchmaschinen und betriebliche Informationssysteme.</p> <p>Ziel ist es, Aufbau und Funktionsweise von Informatiksystemen zu verstehen und diese sachgerecht zu nutzen.</p>	
Sach- und Methodenkompetenz	<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> – kennen unterschiedliche Informatiksysteme aus ihrer Lebenswelt. – identifizieren und benennen Komponenten eines Arbeitsplatzrechners und seiner Peripherie. – nutzen bekannte Informatiksysteme zielgerichtet und reflektiert. – erweitern bestehende Informatiksysteme mit Soft- und Hardware-Komponenten. – erschließen sich ihnen unbekannte Informatiksysteme. – setzen sich mit dem Aufbau und einzelnen Komponenten komplexer Informatiksystemen auseinander. – schützen ihre Systeme durch geeignete Hilfsmittel. – wägen System- und Leistungsmerkmale unter technischen und ökonomischen Gesichtspunkten ab. – wählen anhand von Kriterien die zur Lösung eines Problems geeignete Anwendungssoftware.
Selbst- und Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – erkennen eigene Bedürfnisse bezogen auf Informatiksysteme, reflektieren diese kritisch und treffen zielgerichtet eigene Entscheidungen.
Mögliche Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Analyse und Vergleich von Informatiksystemen (Waschmaschine, PC) ➤ Problemadäquate Auswahl von Anwendersoftware (Komponenten eines Office-Paketes) ➤ Bedienung grafischer Benutzeroberflächen
Fächerverbindende Projektideen	<ul style="list-style-type: none"> – Kauf eines Informatiksystems (PC, Handy) – Gestaltung eines ergonomischen Arbeitsplatzes (PC-Arbeitsplatz) – Schulinternes Informationssystem
Begriffe	<p>Anwender- und betriebsnahe Software, Benutzeroberfläche, Betriebssystem, Datei, Ergonomie, EVA-Prinzip, Hardware, Informatiksystem, Schnittstelle, Software, Verzeichnis,</p>

PB 1: Modellieren und Strukturieren	
<p>Der große Einfluss der Informatik auf unsere Gesellschaft ist der Existenz von (Informatik)-Systemen zuzuschreiben. Das Verständnis eines solchen – in der Regel komplexen – Systems erfordert eine geeignete Modellierung, die unter anderem die Wahl einer angemessenen Abstraktionsebene einschließt.</p> <p>Im Unterricht werden die Prozesse des Modellierens und Strukturierens in Verknüpfung mit einem Kernbereich thematisiert und eingeübt. Dabei knüpft der Unterricht an Kenntnisse über Modelle aus anderen Fachgebieten an (geografische, technische, linguistische, geometrische, grafische, ...).</p>	
Sach- und Methodenkompetenz	<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> – kennen einfache semiformale und formale Modellierungstechniken. – strukturieren durch Modularisierung und Hierarchisierung. – erfassen, entwickeln, erläutern und nutzen formale Modelle. – überprüfen Modelle auf ihre Abbildungstreue. – unterscheiden Realität und Modell. – kennen Berechnungsmodelle (endliche Automaten, Kellerautomaten, Turing-Maschinen, reguläre Ausdrücke, ...).
Selbst- und Sozialkompetenz	
Mögliche Verknüpfungen mit den Kernbereichen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Strukturieren Textdokumente und Präsentationen (KB1) ➤ Entwerfen Algorithmenmodelle in Form von Flussdiagrammen oder Struktogrammen (KB2) ➤ Modellieren einen Protokollablauf (KB3) ➤ Entwickeln ein Modell eines Personal Computers, Fahrkartenautomaten, ... (KB4)
Begriffe	<p>Beziehung (Relation), Eigenschaft, Flussdiagramm, Klassen-/Objektdiagramm, Modell, Nachrichtenverlaufdiagramm, Objekt, Struktogramm, ...</p>

PB 2: Programmieren und Realisieren	
<p>Die Umsetzung eines Modells eines Informatiksystems in ein technisches System der Lebenswirklichkeit ist ein wesentlicher Bestandteil der Informatik.</p> <p>Im Unterricht werden die Prozesse des Programmierens und Realisierens in Verknüpfung mit einem Kernbereich thematisiert und eingeübt.</p>	
Sach- und Methodenkompetenz	<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> – setzen Kontrollstrukturen in Programmen um. – unterscheiden zwischen Syntax, Semantik und Pragmatik einer Programmiersprache. – verstehen Fehlermeldungen und reagieren adäquat. – testen Programme. – setzen einfache Systeme zusammen. – kommunizieren über Programme. – kennen sich in Programmierumgebungen aus. – programmieren übersichtlich und dokumentieren.
Selbst- und Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> – zeigen Anstrengungsbereitschaft und Durchhaltevermögen beim Programmieren.
Mögliche Verknüpfungen mit den Kernbereichen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Programmieren die Umwandlung von Zahldarstellungen (KB1) ➤ Programmieren Makros z. B. für Textverarbeitung und Tabellenkalkulation (KB1) ➤ Programmieren einfache Algorithmen (KB2) ➤ Programmieren grundlegende Chiffren (KB3) ➤ Realisieren und programmieren einen Roboter (KB4)
Begriffe	<p>Compiler, Datentyp, Datenstruktur, Debuggen, Integer, Interpreter, Kommentar, Korrektheit, Prozeduren, Schleifen, String, Testfall, Verzweigung, ...</p>

5 Leistungen und ihre Bewertungen

Lern- und Leistungssituationen

Leistungssituationen sind von Lernsituationen zu trennen. Den Schülerinnen und Schülern sind die angestrebten Leistungserwartungen transparent zu machen. In Lernsituationen sollen sich die Lernenden unbefangen mit neuen Lerninhalten auseinandersetzen. Leistungssituationen sind durch verbindliche Anforderungen und explizite Bewertungsmaßstäbe gekennzeichnet.

Die Leistungen werden auf der Basis der im Fach erworbenen Sach-, Methoden-, Selbst- und Sozialkompetenz bewertet. In den zuständigen Fachkonferenzen werden Zielsetzungen, Bewertungsmaßstäbe und Verfahren zur Leistungsüberprüfung entsprechend der geltenden Bestimmungen vereinbart.

Unterrichtsbeiträge

Die Leistungsbewertung bezieht sich auf Unterrichtsbeiträge, die in mündlicher, schriftlicher und praktischer Form erbracht werden.

Mögliche Bewertungskriterien

- Sach- und Themenbezogenheit
- Kontinuität
- Qualität
- fachliche Fundierung und Korrektheit
- sprachliche und fachsprachliche Ausführung
- Problembewusstsein und Entwicklung von Fragestellung
- fachbezogene Urteilsfähigkeit
- Einhaltung von Vorgaben
- Grad der Selbstständigkeit
- Planung und Durchführung der Arbeitsschritte
- Klarheit und Gliederung
- Medien- und Softwareeinsatz bei der Erarbeitung und Präsentation
- Fähigkeit zur Kritik und Selbstkritik
- Hartnäckigkeit bei Problemlösungen
- Zuverlässigkeit
- Kompromissfähigkeit
- ...

Klassenarbeiten

Die Anzahl möglicher Klassenarbeiten ist in entsprechenden Erlassen geregelt.

Zeugnisnote

Die Note in den Fächern und Kursen wird nach fachlicher und pädagogischer Abwägung aus den Noten für die Unterrichtsbeiträge und ggf. der Klassenarbeiten gebildet. Bei der Gesamtbewertung hat der Bereich der Unterrichtsbeiträge ein stärkeres Gewicht als der Bereich der Klassenarbeiten.