

**Schulinterner Lehrplan INFORMATIK  
zum Kernlehrplan für  
die gymnasiale Oberstufe am  
Städtischen Gymnasium Rheinbach**

**Einführungsphase**

(die Qualifikationsphase wird ab 2015/2016 implementiert)

Gültig für die Einführungsphasen ab dem Schuljahr 2014/2015 nach Beschluss  
der Fachkonferenz Informatik vom 21.10.2014.

**Informatik**



Dieser Lehrplan wird nach seiner erstmaligen Umsetzung im Schuljahr 2014/2015 überarbeitet und um die JAVA-Elemente bei den jeweiligen Unterrichtssequenzen ergänzt.

## Inhalt

<b>1</b>	<b>Die Fachgruppe Informatik des Städtischen Gymnasium</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Entscheidungen zum Unterricht</b>	<b>4</b>
2.1	Unterrichtsvorhaben	4
2.1.1	Übersichtsraster Unterrichtsvorhaben	5
2.1.1.1	<i>Einführungsphase</i>	5
2.1.2	Konkretisierte Unterrichtsvorhaben	8
2.1.2.1	<i>Einführungsphase</i>	9
2.2	Grundsätze der fachmethodischen und fachdidaktischen Arbeit	22
2.3	Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung	23
2.3.1	<i>Beurteilungsbereich Klausuren</i>	23
2.3.2	<i>Beurteilungsbereich Sonstige Mitarbeit</i>	24
<b>3</b>	<b>Entscheidungen zu fach- und unterrichtsübergreifenden Fragen</b>	<b>26</b>
<b>4</b>	<b>Qualitätssicherung und Evaluation</b>	<b>27</b>

# 1 Die Fachgruppe Informatik des Städtischen Gymnasium

Beim Städtischen Gymnasium Rheinbach handelt es sich um eine vierzügige Schule in Rheinbach mit zurzeit ca. 980 Schülerinnen und Schülern, ca. 85 Lehrerinnen und Lehrern. Das Einzugsgebiet der Schule umfasst die Stadt Rheinbach sowie umliegender Städte und Gemeinden was zum Teil auf das Angebot der Schule im Fach Informatik zurückzuführen ist.

Das Fach Informatik wird am Städtischen Gymnasium ab der Jahrgangsstufe 8 im Wahlpflichtbereich II (WP II) als Fächerkombination mit Mathematik und Physik zweistündig unterrichtet und von etwa der Hälfte der Schülerinnen und Schüler besucht. In der zweijährigen Laufzeit dieser Kurse wird in altersstufengerechter Weise unter anderem auf Grundlagen der Algorithmik am Beispiel einer didaktischen Lernumgebung, auf die technische Informatik am Beispiel von Schaltwerken und Schaltnetzen und auf Kryptologie und Webdesign eingegangen. Der Unterricht erfolgt dabei in enger Verzahnung mit Inhalten der Mathematik und Physik und wird zum Teil in Form von fächerverbindenden Projekten und in Kooperation mit außerschulischen Partnern gestaltet.

Organisatorisch ist das Fach Informatik in der Sekundarstufe I in den MINT-Zweig der Schule eingebunden, den Schülerinnen und Schüler als Alternative zu einem bilingualen Zweig anwählen können.

In der Sekundarstufe II bietet das Städtische Gymnasium Rheinbach für die eigenen Schülerinnen und Schüler in allen Jahrgangsstufen Grundkurse und Leistungskurse an in Informatik an. Im Schuljahr 2014/2015 ist nach langen Jahren erstmals wieder ein Leistungskurs zustande gekommen

Um insbesondere Schülerinnen und Schülern gerecht zu werden, die in der Sekundarstufe I keinen Informatikunterricht besucht haben, wird in Kursen der Einführungsphase besonderer Wert darauf gelegt, dass keine Vorkenntnisse aus der Sekundarstufe I zum erfolgreichen Durchlaufen des Kurses erforderlich sind.

Der Unterricht der Sekundarstufe II wird mit Hilfe der Programmiersprache Java durchgeführt. In der Einführungsphase kommt dabei zusätzlich eine didaktische Bibliothek zum Einsatz, welche das Erstellen von grafischen Programmen erleichtert.

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

Die gemeinsame Entwicklung von Materialien und Unterrichtsvorhaben, die Evaluation von Lehr- und Lernprozessen sowie die stetige Überprüfung und eventuelle Modifikation des schulinternen Curriculums durch die Fachkonferenz Informatik stellen einen wichtigen Beitrag zur Qualitätssicherung und -entwicklung des Unterrichts dar.

Zurzeit besteht die Fachschaft Informatik des Städtischen Gymnasium Rheinbach aus zwei Lehrkräften, denen zwei Computerräume mit 15 bzw. 17 Computerarbeitsplätzen und ein Wagen mit 30 Laptops zur Verfügung stehen. Alle Arbeitsplätze sind an das schulinterne Rechnernetz angeschlossen, so dass Schülerinnen und Schüler über einen individuell gestaltbaren Zugang zum zentralen Server der Schule alle Arbeitsplätze der drei Räume zum Zugriff auf ihre eigenen Daten, zur Recherche im Internet oder zur Bearbeitung schulischer Aufgaben verwenden können.

Der Unterricht erfolgt im 45-Minuten-Takt. Die Kursblockung sieht grundsätzlich für Grundkurse eine Doppelstunde und eine Einzelstunde und für Leistungskurse zwei

Doppel- und eine Einzelstunde vor. Im Differenzierungsbereich der S1 findet der Unterricht in jeweils einer Doppelstunde statt.

## **2 Entscheidungen zum Unterricht**

### **2.1 Unterrichtsvorhaben**

Die Darstellung der Unterrichtsvorhaben im schulinternen Lehrplan besitzt den Anspruch, sämtliche im Kernlehrplan angeführten Kompetenzen abzudecken. Dies entspricht der Verpflichtung jeder Lehrkraft, Schülerinnen und Schülern Lerngelegenheiten zu ermöglichen, so dass alle Kompetenzerwartungen des Kernlehrplans von ihnen erfüllt werden können.

Die entsprechende Umsetzung erfolgt auf zwei Ebenen: der Übersichts- und der Konkretisierungsebene.

Im „Übersichtsraster Unterrichtsvorhaben“ (Kapitel 2.1.1) wird die für alle Lehrerinnen und Lehrer gemäß Fachkonferenzbeschluss verbindliche Verteilung der Unterrichtsvorhaben dargestellt. Das Übersichtsraster dient dazu, den Kolleginnen und Kollegen einen schnellen Überblick über die Zuordnung der Unterrichtsvorhaben zu den einzelnen Jahrgangsstufen sowie den im Kernlehrplan genannten Kompetenzen, Inhaltsfeldern und inhaltlichen Schwerpunkten zu verschaffen. Der ausgewiesene Zeitbedarf versteht sich als grobe Orientierungsgröße, die nach Bedarf über- oder unterschritten werden kann. Um Freiraum für Vertiefungen, besondere Schülerinteressen, aktuelle Themen bzw. die Erfordernisse anderer besonderer Ereignisse (z.B. Praktika, Kursfahrten o.ä.) zu erhalten, wurden im Rahmen dieses schulinternen Lehrplans ca. 75 Prozent der Bruttounterrichtszeit verplant.

Während der Fachkonferenzbeschluss zum „Übersichtsraster Unterrichtsvorhaben“ zur Gewährleistung vergleichbarer Standards sowie zur Absicherung von Lerngruppenübertritten und Lehrkraftwechseln für alle Mitglieder der Fachkonferenz Bindekraft entfalten soll, beinhaltet die Ausweisung „konkretisierter Unterrichtsvorhaben“ (Kapitel 2.1.2) Beispiele und Materialien, die empfehlenden Charakter haben. 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 sowie vorgesehenen Leistungsüberprüfungen, die im Einzelnen auch den Kapiteln 2.2 bis 2.3 zu entnehmen sind.

Da in den folgenden Unterrichtsvorhaben Inhalte in der Regel anhand von Problemstellungen in Anwendungskontexten bearbeitet werden, werden in einigen Unterrichtsvorhaben jeweils mehrere Inhaltsfelder angesprochen.

## 2.1.1 Übersichtsraster Unterrichtsvorhaben

### 2.1.1.1 Einführungsphase

Einführungsphase	
<p><u>Unterrichtsvorhaben E-I</u></p> <p><b>Thema:</b> <i>Die digitalisierte Gesellschaft, Bedeutung, Verbreitung und Gefahren der Nutzung von Informatiksystemen</i></p> <p><b>Zentrale Kompetenzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Argumentieren</li><li>• Darstellen und Interpretieren</li><li>• Kommunizieren und Kooperieren</li></ul> <p><b>Inhaltsfelder:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Informatiksysteme</li><li>• Informatik, Mensch und Gesellschaft</li></ul> <p><b>Inhaltliche Schwerpunkte:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Einzelrechner</li><li>• Dateisystem</li><li>• Internet</li><li>• Einsatz von Informatiksystemen</li></ul> <p><b>Zeitbedarf:</b> 6 Stunden</p>	<p><u>Unterrichtsvorhaben E-II</u></p> <p><b>Thema:</b> <i>Grundlagen der objektorientierten Analyse, Modellierung und Implementierung anhand von statischen Grafikszenen</i></p> <p><b>Zentrale Kompetenzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Modellieren</li><li>• Implementieren</li><li>• Darstellen und Interpretieren</li><li>• Kommunizieren und Kooperieren</li></ul> <p><b>Inhaltsfelder:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Daten und ihre Strukturierung</li><li>• Formale Sprachen und Automaten</li></ul> <p><b>Inhaltliche Schwerpunkte:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Objekte und Klassen</li><li>• Syntax und Semantik einer Programmiersprache</li></ul> <p><b>Zeitbedarf:</b> 8 Stunden</p>

## Einführungsphase

### Unterrichtsvorhaben E-III

**Thema:**

*Grundlagen der objektorientierten Programmierung und algorithmischer Grundstrukturen in Java anhand von einfachen Animationen*

**Zentrale Kompetenzen:**

- Argumentieren
- Modellieren
- Implementieren
- Kommunizieren und Kooperieren

**Inhaltsfelder:**

- Daten und ihre Strukturierung
- Algorithmen
- Formale Sprachen und Automaten

**Inhaltliche Schwerpunkte:**

- Objekte und Klassen
- Syntax und Semantik einer Programmiersprache
- Analyse, Entwurf und Implementierung einfacher Algorithmen

**Zeitbedarf:** 18 Stunden

### Unterrichtsvorhaben E-IV

**Thema:**

*Modellierung und Implementierung von Klassen- und Objektbeziehungen anhand von grafischen Spielen und Simulationen*

**Zentrale Kompetenzen:**

- Argumentieren
- Modellieren
- Implementieren
- Darstellen und Interpretieren
- Kommunizieren und Kooperieren

**Inhaltsfelder:**

- Daten und ihre Strukturierung
- Algorithmen
- Formale Sprachen und Automaten

**Inhaltliche Schwerpunkte:**

- Objekte und Klassen
- Syntax und Semantik einer Programmiersprache
- Analyse, Entwurf und Implementierung einfacher Algorithmen

**Zeitbedarf:** 18 Stunden

## Einführungsphase

### Unterrichtsvorhaben E-V

**Thema:**

*Modellierung und Nutzung von relationalen Datenbanken in Anwendungskontexten*

**Zentrale Kompetenzen:**

- Argumentieren
- Modellieren
- Implementieren
- Darstellen und Interpretieren
- Kommunizieren und Kooperieren

**Inhaltsfelder:**

- Daten und ihre Strukturierung
- Algorithmen
- Formale Sprachen und Automaten
- Informatik, Mensch und Gesellschaft

**Inhaltliche Schwerpunkte:**

- Datenbanken
- Algorithmen in ausgewählten informatischen Kontexten
- Syntax und Semantik einer Programmiersprache
- Sicherheit

**Zeitbedarf:** 24 Stunden

### Unterrichtsvorhaben E-VI

**Thema:**

*Geschichte der digitalen Datenverarbeitung und die Grundlagen des Datenschutzes*

**Zentrale Kompetenzen:**

- Argumentieren
- Darstellen und Interpretieren
- Kommunizieren und Kooperieren

**Inhaltsfelder:**

- Informatik, Mensch und Gesellschaft
- Informatiksysteme

**Inhaltliche Schwerpunkte:**

- Wirkungen der Automatisierung
- Geschichte der automatischen Datenverarbeitung
- Digitalisierung

**Zeitbedarf:** 9 Stunden

**Summe Einführungsphase: 83**

---

## 2.1.2 Konkretisierte Unterrichtsvorhaben

Im Folgenden sollen die im *Unterkapitel 2.1.1* aufgeführten Unterrichtsvorhaben konkretisiert werden.

In der Einführungsphase wird die didaktische Entwicklungsumgebung BlueJ sowie die Entwicklungsumgebung Netbeans verwendet. Die Freeware steht im Internet zum Download zur Verfügung. Die Quellen werden im Unterricht angegeben und sind ebenfalls auf der Informatik-Seite der SGR-Webpräsenz angegeben.

Darüber hinaus werden weitere, frei verfügbare Software-Werkzeuge eingesetzt. Auch hier werden die Quellen wie oben bekannt gegeben.

In der Qualifikationsphase werden die Unterrichtsvorhaben unter Berücksichtigung der Vorgaben für das Zentralabitur Informatik in NRW konkretisiert. Diese sind zu beziehen unter der Adresse

<http://www.standardsicherung.schulministerium.nrw.de/abitur-gost/fach.php?fach=15> (abgerufen: 30. 04. 2014)

Darüber hinaus werden seitens des Ministeriums auf [www.standardsicherung.nrw.de](http://www.standardsicherung.nrw.de) und den entsprechenden Unterseiten Materialien, Quelltexte, Bibliotheken u.v.a.m. bereitgestellt, die ebenfalls berücksichtigt werden.

Die in den Tabellen aufgeführten Medien, Beispiele und Materialien können durch gleichwertige ersetzt werden, wenn wichtige Gründe dies bedingen. Das können z.B. unterrichtsorganisatorische Gründe sein (Ausstattung der Schule, Zeit), aktuelle Gründe (Neuerungen in der Gesellschaft, aktuelle Nachrichten) oder didaktische Gründe (Lerngruppe, besseres Projekt wurde gefunden).

---

### 2.1.2.1 Einführungsphase

Die folgenden Kompetenzen aus dem Bereich *Kommunizieren und Kooperieren* werden in allen Unterrichtsvorhaben der Einführungsphase vertieft und sollen aus Gründen der Lesbarkeit nicht in jedem Unterrichtsvorhaben separat aufgeführt werden:

Die Schülerinnen und Schüler

- verwenden Fachausdrücke bei der Kommunikation über informatische Sachverhalte (K),
- präsentieren Arbeitsabläufe und -ergebnisse (K),
- kommunizieren und kooperieren in Gruppen und in Partnerarbeit (K),
- nutzen das verfügbare Informatiksystem zur strukturierten Verwaltung und gemeinsamen Verwendung von Daten unter Berücksichtigung der Rechteverwaltung (K).

#### Unterrichtsvorhaben EF-I

**Thema:** Die digitalisierte Gesellschaft, Bedeutung, Verbreitung und Gefahren der Nutzung von Informatiksystemen

**Leitfragen:** *Womit beschäftigt sich die Wissenschaft der Informatik? Wie kann die in der Schule vorhandene informatische Ausstattung genutzt werden? Welche Bedeutung haben Informatiksysteme für unsere Gesellschaft und welche Gefahren sind damit verbunden?*

#### Vorhabenbezogene Konkretisierung:

Das erste Unterrichtsvorhaben stellt eine allgemeine Einführung in das Fach Informatik dar. Dabei ist zu berücksichtigen, dass für manche Schülerinnen und Schüler in der Einführungsphase der erste Kontakt mit dem Unterrichtsfach Informatik stattfindet, so dass zu Beginn Grundlagen des Fachs behandelt werden müssen.

Zunächst wird auf den Begriff der Information eingegangen und die Möglichkeit der Kodierung in Form von Daten thematisiert. Anschließend wird auf die Übertragung von Daten im Sinne des Sender-Empfänger-Modells eingegangen. Dabei wird eine überblickartige Vorstellung der Kommunikation von Rechnern in Netzwerken erarbeitet.

Bei der Beschäftigung mit Datenkodierung, Datenübermittlung und Datenverarbeitung ist jeweils ein Bezug zur konkreten Nutzung der informatischen Ausstattung der Schule herzustellen. So wird in die verantwortungsvolle Nutzung dieser Systeme eingeführt.

Die mit der verbreiteten Nutzung von Informatiksystemen verbundenen Gefahren werden anhand eines Beispiels (Filmdokumentation) besprochen und daraus werden „Regeln für einen bewussteren und sichereren Umgang mit Informatiksystemen“ abgeleitet.

**Zeitbedarf:** 6 Stunden

## Sequenzierung des Unterrichtsvorhabens:

Unterrichtssequenzen	Zu entwickelnde Kompetenzen	Beispiele, Medien, Materialien
<p><b>1. Information, deren Kodierung und Speicherung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(a) Informatik als Wissenschaft der Verarbeitung von Informationen</li> <li>(b) Darstellung von Informationen in Schrift, Bild und Ton</li> <li>(c) Speichern von Daten mit informatischen Systemen am Beispiel der Schulrechner</li> <li>(d) Vereinbarung von Richtlinien zur Datenspeicherung auf den Schulrechnern (z.B. Ordnerstruktur, Dateibezeichner usw.)</li> </ul>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• nutzen die im Unterricht eingesetzten Informatiksysteme selbstständig, sicher, zielführend und verantwortungsbewusst (D),</li> <li>• nutzen das Internet zur Recherche, zum Datenaustausch und zur Kommunikation (K).</li> <li>• entwickeln ein Bewusstsein für die Gefahren bei der Nutzung von Informatiksystemen.</li> </ul>	<p><i>Beispiel:</i> Textkodierung Kodierung und Dekodierung von Texten mit unbekanntem Zeichensätzen (z.B. Wingdings, ASCII)</p>
<p><b>2. Informations- und Datenübermittlung in Netzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(a) „Sender-Empfänger-Modell“ und seine Bedeutung für die Eindeutigkeit von Kommunikation</li> <li>(b) Informatische Kommunikation in Rechnernetzen am Beispiel des Schulnetzwerks (z.B. Benutzeranmeldung, Netzwerkordner, Zugriffsrechte, Client-Server)</li> <li>(c) Grundlagen der technischen Umsetzung von Rechnerkommunikation am Beispiel des Internets (z.B. Netzwerkadresse, Paketvermittlung, Protokoll)</li> <li>(d) Richtlinien zum verantwortungsvollen Umgang mit dem Internet</li> </ul>		<p><i>Beispiel:</i> Rollenspiel zur Paketvermittlung im Internet Schülerinnen und Schüler übernehmen die Rollen von Clients und Routern. Sie schicken spielerisch Informationen auf Karten von einem Schüler-Client zum anderen. Jede Schülerin und jeder Schüler hat eine Adresse, jeder Router darüber hinaus eine Routingtabelle. Mit Hilfe der Tabelle und einem Würfel wird entschieden, wie ein Paket weiter vermittelt wird.</p> <p><i>Medium:</i> Besprechung einer Filmdokumentation Schülerinnen und Schüler diskutieren die Gefahren bei der Nutzung des Internets anhand der Dokumentation „Exklusiv im Ersten Zugriff Wenn das Netz zum Gegner wird“ und erarbeiten daran Regeln für einen bewussteren und sichereren Umgang mit Informatiksystemen.</p>

---

## Unterrichtsvorhaben EF-II

**Thema:** Grundlagen der objektorientierten Analyse, Modellierung und Implementierung anhand von statischen Grafikszenen im Projekt FIGUREN (nach Kölling JAVA lernen mit BlueJ)

**Leitfrage:** *Wie lassen sich reale und virtuelle Objekte informatisch modellieren und im Sinne einer Simulation informatisch realisieren?*

### **Vorhabenbezogene Konkretisierung:**

Ein zentraler Bestandteil des Informatikunterrichts der Einführungsphase ist die Objektorientierte Programmierung. Dieses Unterrichtsvorhaben führt in die Grundlagen der Analyse, Modellierung und Implementierung in diesem Kontext ein. Dabei werden Klassen- und Objektkarten benutzt (PlugIn Klassenkarte für BlueJ).

Dazu werden zunächst konkrete geometrische Figuren analysiert und im Sinne des Objektorientierten Paradigmas strukturiert. Dabei werden die grundlegenden Begriffe der Objektorientierung und Modellierungswerkzeuge wie Objektkarten, Klassenkarten oder Beziehungsdigramme eingeführt.

Im Anschluss wird mit der Realisierung erster Projekte mit Hilfe der didaktischen Programmierumgebung BlueJ begonnen. Die vorgegebenen Klassen des Projektes Figuren werden von Schülerinnen und Schülern in Teilen analysiert und erweitert und entsprechende Objekte anhand einfacher Problemstellungen erprobt. Dazu muss der grundlegende Aufbau einer Java-Klasse thematisiert und zwischen Deklaration, Initialisierung und Methodenaufrufen unterschieden werden.

Da bei der Umsetzung dieser ersten Projekte konsequent auf die Verwendung von Kontrollstrukturen verzichtet wird und der Quellcode aus einer rein linearen Sequenz besteht, ist auf diese Weise eine Fokussierung auf die Grundlagen der Objektorientierung möglich, ohne dass algorithmische Probleme ablenken. Natürlich kann die Arbeit an diesen Projekten unmittelbar zum nächsten Unterrichtsvorhaben führen. Dort stehen unter anderem Kontrollstrukturen im Mittelpunkt.

**Zeitbedarf:** 8 Stunden

## Sequenzierung des Unterrichtsvorhabens:

Unterrichtssequenzen	Zu entwickelnde Kompetenzen	Beispiele, Medien, Materialien
<p><b>1. Identifikation von Objekten</b></p> <p>(a) Am Beispiel eines lebensweltnahen Beispiels werden Objekte im Sinne der Objektorientierten Modellierung eingeführt.</p> <p>(b) Objekte werden mit Objektkarten visualisiert und mit sinnvollen Attributen und „Fähigkeiten“, d.h. Methoden versehen.</p> <p>(c) Manche Objekte sind prinzipiell typgleich und werden so zu einer Objektsorte bzw. Objektklasse zusammengefasst.</p> <p>(d) Vertiefung: Modellierung weiterer Beispiele ähnlichen Musters</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ermitteln bei der Analyse einfacher Problemstellungen Objekte, ihre Eigenschaften, ihre Operationen und ihre Beziehungen (M),</li> <li>modellieren Klassen mit ihren Attributen, ihren Methoden und Assoziationsbeziehungen (M),</li> <li>stellen die Kommunikation zwischen Objekten grafisch dar (M),</li> <li>implementieren einfache Algorithmen unter Beachtung der Syntax und Semantik einer Programmiersprache (I),</li> <li>stellen den Zustand eines Objekts dar (D).</li> </ul>	<p><i>Beispiel:</i> Vogelschwarm Schülerinnen und Schüler betrachten einen Vogelschwarm als Menge gleichartiger Objekte, die in einer Klasse mit Attributen und Methoden zusammengefasst werden können.</p> <p><i>Materialien:</i> Ergänzungsmaterialien zum Projekt Figuren</p>
<p><b>2. Analyse von Klassen didaktischer Lernumgebungen</b></p> <p>(a) Objektorientierte Programmierung als modularisiertes Vorgehen (Entwicklung von Problemlösungen auf Grundlage vorhandener Klassen)</p> <p>(b) Teilanalyse der Klassen des Projekts Figuren</p>		<p><i>Materialien:</i> Dokumentation und Kommentare des Projekts Figuren</p>
<p><b>3. Implementierung zweidimensionaler, statischer Szenen</b></p> <p>(a) Grundaufbau einer Java-Klasse</p> <p>(b) Deklaration und Initialisierung von Objekten</p> <p>(c) Methodenaufrufe mit Parameterübergabe zur Manipulation von Objekteigenschaften (z.B. Farbe, Position, Drehung)</p>		<p><i>Beispiel:</i> An- und Umbauten am Haus Die Schülerinnen und Schüler erweitern und modifizieren das „virtuelle Haus“ mit den Klassen Rechteck und Oval.</p> <p><i>Materialien:</i> Ergänzungsmaterialien zum Projekt Figuren (AB Rechteck)</p>

---

## Unterrichtsvorhaben EF-III

**Thema:** Grundlagen der objektorientierten Programmierung und algorithmischer Grundstrukturen in Java anhand von einfachen Grafiken mit der BlueJ-Turtle nach A. Hermes.

**Leitfragen:** *Wie lassen sich Grafiken mit dem Computer durch Programme erzeugen?*

### **Vorhabenbezogene Konkretisierung:**

Der Schwerpunkt dieses Unterrichtsvorhabens liegt auf der Entwicklung mehrerer Projekte, die durch Programme erzeugte Grafiken aufweisen. Für die Umsetzung dieses Projekts werden Kontrollstrukturen in Form von Schleifen und Verzweigungen benötigt und eingeführt.

Sind an einem solchen Beispiel im Schwerpunkt Schleifen und Verzweigungen eingeführt worden, sollen diese Konzepte an weiteren Beispielprojekten eingeübt werden. Dabei muss es sich nicht zwangsläufig um solche handeln, bei denen Kontrollstrukturen lediglich zur Grafik verwendet werden. Auch die Realisierung einfacher mathematischer Funktionen soll behandelt werden.

Das Unterrichtsvorhaben schließt mit einem Projekt, das komplexere grafische Elemente und mathematische Algorithmen (Bruchrechnung, Euklid) beinhaltet, so dass die Schülerinnen und Schüler mehr als nur die Klasse erstellen müssen.

Komplexere Assoziationsbeziehungen zwischen Klassen werden in diesem Unterrichtsvorhaben zunächst nicht behandelt. Sie stellen den Schwerpunkt des folgenden Vorhabens dar.

**Zeitbedarf:** 18 Stunden

## Sequenzierung des Unterrichtsvorhabens:

Unterrichtssequenzen	Zu entwickelnde Kompetenzen	Beispiele, Medien, Materialien
<p><b>1. 2D-Zeichnungen unter Ausnutzung von Wiederholungen zeichnen lassen</b></p> <p>(a) Zeichnung einfacher geometrischer Figuren mit der TURTLE</p> <p>(b) Zeichnungen vereinfachen durch Wiederholungen (Schleifen)</p> <p>(c) Figuren mit Fallunterscheidungen: Farbgebungen</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• analysieren und erläutern einfache Algorithmen und Programme (A),</li> <li>• entwerfen einfache Algorithmen und stellen sie umgangssprachlich und grafisch dar (M),</li> <li>• ermitteln bei der Analyse einfacher Problemstellungen Objekte, ihre Eigenschaften, ihre Operationen und ihre Beziehungen (M),</li> <li>• modellieren Klassen mit ihren Attributen, ihren Methoden und Assoziationsbeziehungen (M),</li> </ul>	<p><i>Beispiel:</i> Quadrat, Dreieck, regelmäßige n-Ecke</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler realisieren mit der Hermes-TURTLE die Zeichnung vom n-Ecken mit geeigneten Methoden in verschiedenen Farben.</p> <p><i>Materialien:</i> Hermes-TURTLE für BlueJ (Bibliothek)</p>
<p><b>2. Erstellen und Verwalten größerer Mengen einfacher grafischer Objekte</b></p> <p>(a) Erzeugung von mehreren verknüpften Objekten mit Hilfe von Zählschleifen (FOR-Schleife)</p> <p>(b) Verwaltung von Objekten in eindimensionalen Feldern (Arrays)</p> <p>(c) Animation von Objekten, die in eindimensionalen Feldern (Arrays) verwaltet werden</p> <p>(d) Vertiefung: Verschiedene Feldbeispiele</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ordnen Attributen, Parametern und Rückgaben von Methoden einfache Datentypen, Objekttypen oder lineare Datensammlungen zu (M),</li> <li>• ordnen Klassen, Attributen und Methoden ihren Sichtbarkeitsbereich zu (M),</li> <li>• modifizieren einfache Algorithmen und Programme (I),</li> <li>• implementieren Klassen in einer Programmiersprache auch unter Nutzung dokumentierter Klassenbibliotheken (I),</li> <li>• implementieren Algorithmen unter Verwendung von Variablen und Wertzuweisungen, Kontrollstrukturen sowie Methodenaufrufen (I),</li> <li>• implementieren einfache Algorithmen unter Beachtung der Syntax und Semantik einer Programmiersprache (I),</li> <li>• testen Programme schrittweise anhand von Beispielen (I),</li> <li>• interpretieren Fehlermeldungen und korrigieren den Quellcode (I).</li> </ul>	<p><i>Beispiel:</i> verschachtelte n-Ecke</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler realisieren mit Hilfe mehrerer n-Ecke kunstvolle Grafiken.</p> <p><i>Beispiel:</i> Wasserorgel</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler erstellen eine Wasserorgelsimulation (Märchenwald-Video).</p> <p><i>Materialien:</i> Hermes-Turtle für BlueJ</p>

---

## Unterrichtsvorhaben EF-IV

**Thema:** Modellierung und Implementierung von Klassen- und Objektbeziehungen anhand von endlichen deterministischen Zweipersonen-Nullsummenspielen (nach Rüdiger Baumann).

**Leitfrage:** *Wie lassen sich komplexere Datenflüsse und Beziehungen zwischen Objekten und Klassen realisieren?*

### **Vorhabenbezogene Konkretisierung:**

Dieses Unterrichtsvorhaben beschäftigt sich im Schwerpunkt mit dem Aufbau komplexerer Objektbeziehungen. Während in vorangegangenen Unterrichtsvorhaben Objekte nur jeweils solchen Objekten Nachrichten schicken konnten, die sie selbst erstellt haben, soll in diesem Unterrichtsvorhaben diese hierarchische Struktur aufgebrochen werden. Es sollen einfache Klassendiagramme mit den zugehörigen Assoziationen in UML als Werkzeug der Modellierung eingeführt und genutzt werden (ZA-Vorgaben beachten).

Dazu bedarf es zunächst einer präzisen Unterscheidung zwischen Objektreferenzen und Objekten, so dass klar wird, dass Dienste eines Objektes von unterschiedlichen Objekten über unterschiedliche Referenzen in Anspruch genommen werden können. Auch der Aufbau solcher Objektbeziehungen muss thematisiert werden. Des Weiteren wird das Prinzip der Vererbung im objektorientierten Sinne angesprochen. Dazu werden die wichtigsten Varianten der Vererbung anhand von verschiedenen Projekten vorgestellt. Zunächst wird die Vererbung als Spezialisierung im Sinne einer einfachen Erweiterung einer Oberklasse vorgestellt. Darauf folgt ein Projekt, welches das Verständnis von Vererbung um den Aspekt der späten Bindung erweitert, indem Dienste einer Oberklasse überschrieben werden. Modellierungen sollen in Form von Implementationsdiagrammen erstellt werden.

In einem Projekt zur Textanalyse wird die Klasse String ausführlich behandelt. In weiteren kleineren Projekten werden ein- und zweidimensionale Felder (Arrays) eingeführt und verwendet. Es ist sinnvoll an dieser Stelle auf Wrapper-Klassen und Type-Casts einzugehen.

Auch soll hier in das Konzept der grafischen Benutzerschnittstellen eingegangen werden, dabei spielen nur einfache AWT- und Swing-Komponenten eine Rolle und lediglich die ActionEvents werden zur Eingabesteuerung benutzt. Ggf. kann auf das Speichern und Laden von Spielständen mit den Java-IO-Konzepten (ab Java 7 nio-Klassen, vorher io-Klassen) und Exceptions und ihre Behandlung eingegangen werden.

Zum Abschluss kann kurz auf das Prinzip der abstrakten Klasse eingegangen werden. Dieser Inhalt ist aber nicht obligatorisch für die Einführungsphase. Fakultativ kann das Konzept der GUIs erweitert werden.

Abschließend und begleitend wird das Spiel TicTacToe programmiert (incl. ggf. vorgegebener GUI), die Modellierung in UML wird besprochen nach den Vorgaben zum Zentralabitur.

**Zeitbedarf:** 18 Stunden

## Sequenzierung des Unterrichtsvorhabens:

Unterrichtssequenzen	Zu entwickelnde Kompetenzen	Beispiele, Medien, Materialien
<p><b>1. Modellierung und Implementation eines bekannten Zweipersonenspiels</b></p> <p>(a) Einführung der UML-Modellierung von Klassen und ihren Assoziationen am Beispiel</p> <p>(b) Einführung in grafische Benutzerschnittstellen und die Ereignisbehandlung</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• analysieren und erläutern eine objektorientierte Modellierung (A),</li> <li>• stellen die Kommunikation zwischen Objekten grafisch dar (M),</li> <li>• ermitteln bei der Analyse einfacher Problemstellungen Objekte, ihre Eigenschaften, ihre Operationen und ihre Beziehungen (M),</li> <li>• modellieren Klassen mit ihren Attributen, ihren Methoden und Assoziationsbeziehungen (M),</li> </ul>	<p><i>Beispiel:</i> TicTacToe Die Schülerinnen und Schüler entwickeln das Spiel TicTacToe in JAVA und modellieren es zuvor in einer einfachen UML-Variante.</p> <p><i>Materialien:</i> UML-Editor Violet (Horstmann) – Freeware BlueJ-IDE und Netbeans-IDE ZA-Vorgaben (UML)</p>
<p><b>2. Entwicklung eines Spiels mit der Notwendigkeit von Kollisionskontrollen zwischen zwei oder mehr grafischen Objekten</b></p> <p>(a) Modellierung des Spiels ohne Berücksichtigung der Kollision mit Hilfe eines Implementationsdiagramms</p> <p>(b) Dokumentation der Klassen des Projekts</p> <p>(c) Implementierung eines Prototypen</p> <p>(d) Implementierung einer GUI</p> <p>(e) Vertiefung: Laden und Speichern von Spielständen mittels i/o-Konzepten von JAVA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ordnen Attribute, Parameter und Rückgaben von Methoden einfache Datentypen, Objekttypen oder lineare Datensammlungen zu (M),</li> <li>• ordnen Klassen, Attributen und Methoden ihren Sichtbarkeitsbereich zu (M),</li> <li>• modellieren Klassen unter Verwendung von Vererbung (M),</li> <li>• implementieren Klassen in einer Programmiersprache auch unter Nutzung dokumentierter Klassenbibliotheken (I),</li> <li>• testen Programme schrittweise anhand von Beispielen (I),</li> <li>• interpretieren Fehlermeldungen und korrigieren den Quellcode (I),</li> <li>• modifizieren einfache Algorithmen und Programme (I),</li> <li>• stellen Klassen, Assoziations- und Vererbungsbeziehungen in Diagrammen grafisch dar (D),</li> <li>• dokumentieren Klassen durch Beschreibung der Funktionalität der Methoden (D).</li> </ul>	<p><i>Beispiel:</i> Schiffe versenken Die Schülerinnen und Schüler entwickeln das bekannte Spiel „Schiffe versenken“, dabei modellieren sie in UML und implementieren in JAVA.</p> <p><i>Materialien:</i> UML-Editor Violet (Horstmann) – Freeware BlueJ-IDE und Netbeans-IDE</p>

---

## **Unterrichtsvorhaben E1-V:**

**Thema:** Modellierung und Nutzung von relationalen Datenbanken in Anwendungskontexten

**Leitfragen:** *Wie können Fragestellungen mit Hilfe einer Datenbank beantwortet werden? Wie entwickelt man selbst eine Datenbank für einen Anwendungskontext?*

### **Vorhabenbezogene Konkretisierung:**

Ausgehend von einer vorhandenen Datenbank entwickeln Schülerinnen und Schüler für sie relevante Fragestellungen, die mit dem vorhandenen Datenbestand beantwortet werden sollen. Zur Beantwortung dieser Fragestellungen wird die vorgegebene Datenbank von den Schülerinnen und Schülern analysiert und die notwendigen Grundbegriffe für Datenbanksysteme sowie die erforderlichen SQL-Abfragen werden erarbeitet.

In anderen Anwendungskontexten müssen Datenbanken erst noch entwickelt werden, um Daten zu speichern und Informationen für die Beantwortung von möglicherweise auftretenden Fragen zur Verfügung zu stellen. Dafür ermitteln Schülerinnen und Schüler in den Anwendungssituationen Entitäten, zugehörige Attribute, Relationen und Kardinalitäten und stellen diese in Entity-Relationship-Modellen dar. Entity-Relationship-Modelle werden interpretiert und erläutert, modifiziert und in Datenbankschemata überführt. Mit Hilfe von SQL-Anweisungen können anschließend im Kontext relevante Informationen aus der Datenbank extrahiert werden.

Ein Entity-Relationship-Diagramm kann auch verwendet werden, um die Entitäten inklusive ihrer Attribute und Relationen in einem vorgegebenen Datenbankschema darzustellen.

An einem Beispiel wird verdeutlicht, dass in Datenbanken Redundanzen unerwünscht sind und Konsistenz gewährleistet sein sollte. Die 1. bis 3. Normalform wird als Gütekriterium für Datenbankentwürfe eingeführt. Datenbankschemata werden hinsichtlich der 1. bis 3. Normalform untersucht und (soweit nötig) normalisiert.

**Zeitbedarf:** 24 Stunden

## Sequenzierung des Unterrichtsvorhabens

Unterrichtssequenzen	Zu entwickelnde Kompetenzen	Beispiele, Medien, Materialien
<p><b>1. Nutzung von relationalen Datenbanken</b></p> <p>(a) Aufbau von Datenbanken und Grundbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Entwicklung von Fragestellungen zur vorhandenen Datenbank</li> <li>Analyse der Struktur der vorgegebenen Datenbank und Erarbeitung der Begriffe Tabelle, Attribut, Datensatz, Datentyp, Primärschlüssel, Fremdschlüssel, Datenbankschema</li> </ul> <p>(b) SQL-Abfragen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analyse vorgegebener SQL-Abfragen und Erarbeitung der Sprachelemente von SQL (SELECT (DISTINCT) ...FROM, WHERE, AND, OR, NOT) auf einer Tabelle</li> <li>Analyse und Erarbeitung von SQL-Abfragen auf einer und mehrerer Tabelle zur Beantwortung der Fragestellungen (JOIN, UNION, AS, GROUP BY, ORDER BY, ASC, DESC, COUNT, MAX, MIN, SUM, Arithmetische Operatoren: +, -, *, /, (...), Vergleichsoperatoren: =, &lt;&gt;, &gt;, &lt;, &gt;=, &lt;=, LIKE, BETWEEN, IN, IS NULL)</li> </ul> <p>(c) Vertiefung an einem weiteren Datenbankbeispiel</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>erläutern die Eigenschaften und den Aufbau von Datenbanksystemen unter dem Aspekt der sicheren Nutzung (A),</li> <li>analysieren und erläutern die Syntax und Semantik einer Datenbankabfrage (A),</li> <li>analysieren und erläutern eine Datenbankmodellierung (A),</li> <li>erläutern die Eigenschaften normalisierter Datenbankschemata (A),</li> <li>bestimmen Primär- und Sekundärschlüssel (M),</li> <li>ermitteln für anwendungsbezogene Problemstellungen Entitäten, zugehörige Attribute, Relationen und Kardinalitäten (M),</li> <li>modifizieren eine Datenbankmodellierung (M),</li> <li>modellieren zu einem Entity-Relationship-Diagramm ein relationales Datenbankschema (M),</li> <li>bestimmen Primär- und Sekundärschlüssel (M),</li> <li>überführen Datenbankschemata in vorgegebene Normalformen (M),</li> <li>verwenden die Syntax und Semantik einer Datenbankabfragesprache, um Informationen aus einem Datenbanksystem zu extrahieren (I),</li> <li>ermitteln Ergebnisse von Datenbankabfragen über mehrere verknüpfte Tabellen (D),</li> </ul>	<p><i>Beispiel:</i> VideoCenter VideoCenter ist die Simulation einer Online-Videothek für den Informatik-Unterricht mit Webfrontends zur Verwaltung der Kunden, der Videos und der Ausleihe. Außerdem ist es möglich direkt SQL-Abfragen einzugeben. Es ist auch möglich, die Datenbank herunter zu laden und lokal zu installieren. Unter <a href="http://dokumentation.videocenter.schule.de/old/video/index.html">http://dokumentation.videocenter.schule.de/old/video/index.html</a> (abgerufen: 30. 03. 2014) findet man den Link zu dem VideoCenter-System sowie nähere Informationen. Lesenswert ist auch die dort verlinkte „Dokumentation der Fallstudie“ mit didaktischem Material, welches alternativ bzw. ergänzend zu der im Folgenden beschriebenen Durchführung verwendet werden kann.</p> <p><i>Beispiel:</i> Schulbuchausleihe Unter <a href="http://www.brd.nrw.de/lerntreffs/informatik/structure/material/sek2/datenbanken.php">www.brd.nrw.de/lerntreffs/informatik/structure/material/sek2/datenbanken.php</a> (abgerufen: 30. 03. 2014) wird eine Datenbank zur Verfügung gestellt, die Daten einer Schulbuch-Ausleihe enthält (über 1000 Entleiher, 200 Bücher mit mehreren tausend Exemplaren und viele Ausleihvorgänge). Die Datenbank kann in OpenOffice eingebunden werden.</p>
<p><b>2. Modellierung von relationalen Datenbanken</b></p> <p>(a) Entity-Relationship-Diagramm</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ermittlung von Entitäten, zugehörigen Attributen, Relationen und Kardinalitäten in Anwendungssituationen und</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>verwenden die Syntax und Semantik einer Datenbankabfragesprache, um Informationen aus einem Datenbanksystem zu extrahieren (I),</li> <li>ermitteln Ergebnisse von Datenbankabfragen über mehrere verknüpfte Tabellen (D),</li> </ul>	<p><i>Beispiel:</i> Reederei Die Datenverwaltung einer Reederei soll in einem Datenbanksystem umgesetzt werden. Ausgehend von der Modellierung soll mit Hilfe eines ER-Modells und eines Datenbankschemas dieser erste Entwurf normalisiert und in einem Daten-</p>

<p>Modellierung eines Datenbankentwurfs in Form eines Entity-Relationship-Diagramms</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erläuterung und Modifizierung einer Datenbankmodellierung</li> </ul> <p>(b) Entwicklung einer Datenbank aus einem Datenbankentwurf</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modellierung eines relationalen Datenbankschemas zu einem Entity-Relationship-Diagramm inklusive der Bestimmung von Primär- und Sekundärschlüsseln</li> </ul> <p>(c) Redundanz, Konsistenz und Normalformen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Untersuchung einer Datenbank hinsichtlich Konsistenz und Redundanz in einer Anwendungssituation</li> <li>• Überprüfung von Datenbankschemata hinsichtlich der 1. bis 3. Normalform und Normalisierung (um Redundanzen zu vermeiden und Konsistenz zu gewährleisten)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stellen Entitäten mit ihren Attributen und die Beziehungen zwischen Entitäten in einem Entity-Relationship-Diagramm grafisch dar (D),</li> <li>• überprüfen Datenbankschemata auf vorgegebene Normalisierungseigenschaften (D).</li> </ul>	<p>banksystem umgesetzt werden. Es schließen sich diverse SQL-Abfragen an, wobei auf die Relationalalgebra eingegangen wird.</p> <p><i>Beispiel: Buchungssystem</i></p> <p>In dem Online-Buchungssystem einer Schule können die Lehrer Medienräume, Beamer, Laptops, Kameras, usw. für einen bestimmten Zeitpunkt buchen, der durch Datum und die Schulstunde festgelegt ist.</p> <p>Dazu ist die Datenbank zu modellieren, ggf. zu normalisieren und im Datenbanksystem umzusetzen. Weiter sollen sinnvolle Abfragen entwickelt werden.</p> <p>Unter <a href="http://mrbs.sourceforge.net">http://mrbs.sourceforge.net</a> (abgerufen: 30.03. 2014) findet man ein freies Online-Buchungssystem inklusive Demo, an Hand derer man erläutern kann, worum es in dem Projekt geht.</p> <p><i>Beispiel: Schulverwaltung</i></p> <p>In einer Software werden die Schulhalbjahre, Jahrgangsstufen, Kurse, Klassen, Schüler, Lehrer und Noten einer Schule verwaltet. Man kann dann ablesen, dass z.B. Schüler X von Lehrer Y im 2. Halbjahr des Schuljahrs 2011/2012 in der Jahrgangsstufe 9 im Differenzierungsbereich im Fach Informatik die Note „sehr gut“ erhalten hat. Dazu ist die Datenbank zu modellieren, ggf. zu normalisieren und im Datenbanksystem umzusetzen. Weiter sollen sinnvolle Abfragen entwickelt werden und das Thema Datenschutz besprochen werden.</p>
--	---	---

---

## **Unterrichtsvorhaben EF-VI**

**Thema:** Geschichte der digitalen Datenverarbeitung und die Grundlagen des Datenschutzes

**Leitfrage:** *Welche Entwicklung durchlief die moderne Datenverarbeitung und welche Auswirkungen ergeben sich insbesondere hinsichtlich neuer Anforderungen an den Datenschutz daraus?*

### **Vorhabenbezogene Konkretisierung:**

Das folgende Unterrichtsvorhaben stellt den Abschluss der Einführungsphase dar. Die erste Unterrichtssequenz („Informatiker verändern die Welt – Auswirkungen der Informationstechnologie auf Mensch und Gesellschaft“) können von den Schülerinnen und Schülern als Referate oder in Kleingruppenarbeit präsentiert werden.

Anschließend wird verstärkt auf den Aspekt des Datenschutzes eingegangen und auf schülernahe Beispielsituationen zur Anwendung gebracht. Inhaltliche Schwerpunkte können hierbei sein: Meilensteine der Informationstechnik, Informatik und Ethik, Automatisierung in der Arbeitswelt, Automatisierung aus Sicht der Informatik, Automatisierung im Alltag, Der gläserne Deutsche, Datenschutz als Grundrecht?, Datenschutz konkret – NSA und Social Media

Im Zusammenhang mit dem Unterrichtsvorhaben soll i.d.R. eine Exkursion ins Heinz-Nixdorf-Museum Paderborn stattfinden.

**Zeitbedarf:** 9 Stunden

### Sequenzierung des Unterrichtsvorhabens:

Unterrichtssequenzen	Zu entwickelnde Kompetenzen	Beispiele, Medien oder Materialien
<b>1. Informatiker verändern die Welt – Auswirkungen der Informationstechnologie auf Mensch und Gesellschaft</b>	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> <li>• bewerten anhand von Fallbeispielen die Auswirkungen des Einsatzes von Informatiksystemen (A),</li> <li>• erläutern wesentliche Grundlagen der Geschichte der digitalen Datenverarbeitung (A),</li> <li>• nutzen das Internet zur Recherche, zum Datenaustausch und zur Kommunikation (K).</li> </ul>	Meilensteine der Informationstechnik [Referate] Informatik und Ethik (Lehrbuch[siehe unten] S. 60-61)
<b>2. Mensch und Technik – Wer hat die Oberhand?</b>	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> <li>• analysieren anhand von Fallbeispielen die Auswirkungen von Rationalisierung, Digitalisierung und Automatisierung auf den Einzelnen und die Gesellschaft (D),</li> <li>• nutzen das Internet zur Recherche, zum Datenaustausch und zur Kommunikation (K).</li> </ul>	Automatisierung in der Arbeitswelt (Lehrbuch S. 56-57; S. 75-77) Automatisierung aus Sicht der Informatik (Lehrbuch S. 78-79) Automatisierung im Alltag (Lehrbuch S. 79-81) Mögliche Filmbesprechung: 2001 – Odyssee im Weltraum, Terminator, Blade Runner
<b>3. Datenschutz – Der gläserne Mensch?!</b>	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> <li>• erkennen anhand von Fallbeispielen die Bedeutung von Datenschutz und Datensicherheit und beurteilen daraus resultierende Chancen und Risiken (A),</li> <li>• nutzen das Internet zur Recherche, zum Datenaustausch und zur Kommunikation (K).</li> </ul>	Der gläserne Deutsche (Projekteinstieg) (Lehrbuch S. 54-55) Datenschutz als Grundrecht? (Lehrbuch S. 68-69) Datenschutz konkret – NSA & Social Media (Lehrbuch S.70-74) Mögliche Filmbesprechung: 1984, Minority Report, Das Leben der Anderen

Lehrbuch: Kempe, Thomas / Löhr, Annika (Hg.): Informatik 3. Netzwerkanwendungen, Informatik und Gesellschaft, Datenbanken und Theoretische Informatik. Braunschweig: Schöningh 2013.

---

## 2.2 Grundsätze der fachmethodischen und fachdidaktischen Arbeit

In Absprache mit der Lehrerkonferenz sowie unter Berücksichtigung des Schulprogramms hat die Fachkonferenz Informatik des Konrad-Zuse-Gymnasiums die folgenden fachmethodischen und fachdidaktischen Grundsätze beschlossen. In diesem Zusammenhang beziehen sich die Grundsätze 1 bis 14 auf fächerübergreifende Aspekte, die auch Gegenstand der Qualitätsanalyse sind, die Grundsätze 15 bis 21 sind fachspezifisch angelegt.

### Überfachliche Grundsätze:

- 1) Geeignete Problemstellungen zeichnen die Ziele des Unterrichts vor und bestimmen die Struktur der Lernprozesse.
- 2) Inhalt und Anforderungsniveau des Unterrichts entsprechen dem Leistungsvermögen der Schüler/innen.
- 3) Die Unterrichtsgestaltung ist auf die Ziele und Inhalte abgestimmt.
- 4) Medien und Arbeitsmittel sind schülernah gewählt.
- 5) Die Schüler/innen erreichen einen Lernzuwachs.
- 6) Der Unterricht fördert eine aktive Teilnahme der Schüler/innen.
- 7) Der Unterricht fördert die Zusammenarbeit zwischen den Schülern/innen und bietet ihnen Möglichkeiten zu eigenen Lösungen.
- 8) Der Unterricht berücksichtigt die individuellen Lernwege der einzelnen Schüler/innen.
- 9) Die Schüler/innen erhalten Gelegenheit zu selbstständiger Arbeit und werden dabei unterstützt.
- 10) Der Unterricht fördert strukturierte und funktionale Partner- bzw. Gruppenarbeit.
- 11) Der Unterricht fördert strukturierte und funktionale Arbeit im Plenum.
- 12) Die Lernumgebung ist vorbereitet; der Ordnungsrahmen wird eingehalten.
- 13) Die Lehr- und Lernzeit wird intensiv für Unterrichtszwecke genutzt.
- 14) Es herrscht ein positives pädagogisches Klima im Unterricht.

### Fachliche Grundsätze:

- 15) Der Unterricht unterliegt der Wissenschaftsorientierung und ist dementsprechend eng verzahnt mit seiner Bezugswissenschaft.
- 16) Der Unterricht ist problemorientiert und soll von realen Problemen ausgehen und sich auf solche rückbeziehen.
- 17) Der Unterricht folgt dem Prinzip der Exemplarizität und soll ermöglichen, informatische Strukturen und Gesetzmäßigkeiten in den ausgewählten Problemen und Projekten zu erkennen.
- 18) Der Unterricht ist anschaulich sowie gegenwarts- und zukunftsorientiert und gewinnt dadurch für die Schülerinnen und Schüler an Bedeutsamkeit.
- 19) Der Unterricht ist handlungsorientiert, d.h. projekt- und produktorientiert angelegt.
- 20) Im Unterricht werden sowohl für die Schule didaktisch reduzierte als auch reale Informatiksysteme aus der Wissenschafts-, Berufs- und Lebenswelt eingesetzt.
- 21) Der Unterricht beinhaltet reale Begegnung mit Informatiksystemen.

---

## 2.3 Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung

Auf der Grundlage von §13 - §16 der APO-GOST sowie Kapitel 3 des Kernlehrplans Informatik für die gymnasiale Oberstufe hat die Fachkonferenz des Konrad-Zuse-Gymnasiums im Einklang mit dem entsprechenden schulbezogenen Konzept die nachfolgenden Grundsätze zur Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung beschlossen. Die nachfolgenden Absprachen stellen die Minimalanforderungen an das lerngruppenübergreifende gemeinsame Handeln der Fachgruppenmitglieder dar. Bezogen auf die einzelne Lerngruppe kommen ergänzend weitere der in den Folgeabschnitten genannten Instrumente der Leistungsüberprüfung zum Einsatz.

### 2.3.1 Beurteilungsbereich Klausuren

#### Verbindliche Absprachen:

Bei der Formulierung von Aufgaben werden die für die Abiturprüfungen geltenden Operatoren des Faches Informatik schrittweise eingeführt, erläutert und dann im Rahmen der Aufgabenstellungen für die Klausuren benutzt.

#### Instrumente:

- Einführungsphase: 2 Klausuren je Halbjahr  
Dauer der Klausur: 2 Unterrichtsstunden
- Q 1: 2 Klausuren je Halbjahr  
Dauer der Klausuren: 2 Unterrichtsstunden (GK), 3 Unterrichtsstunden (LK)
- Q 2.1: 2 Klausuren  
Dauer der Klausuren: 3 Unterrichtsstunden (GK), 4 Unterrichtsstunden (LK)
- Q 2.2: 1 Klausur unter Abiturbedingungen
- Anstelle einer Klausur kann gemäß dem Beschluss der Lehrerkonferenz in Q 1.2 eine Facharbeit geschrieben werden.

Die Aufgabentypen, sowie die Anforderungsbereiche I-III sind entsprechend den Vorgaben in Kapitel 3 des Kernlehrplans zu beachten.

#### Kriterien

Die Bewertung der schriftlichen Leistungen in Klausuren erfolgt über ein Raster mit Hilfspunkten, die im Erwartungshorizont den einzelnen Kriterien zugeordnet sind.

Spätestens ab der Qualifikationsphase orientiert sich die Zuordnung der Hilfspunktsumme zu den Notenstufen an dem Zuordnungsschema des Zentralabiturs.

Von diesem kann aber im Einzelfall begründet abgewichen werden, wenn sich z.B. besonders originelle Teillösungen nicht durch Hilfspunkte gemäß den Kriterien des Erwartungshorizontes abbilden lassen oder eine Abwertung wegen besonders schwacher Darstellung (APO-GOST §13 (2)) angemessen erscheint.

Die Note ausreichend minus (4 Punkte) soll bei Erreichen von 40 % der Hilfspunkte erteilt werden.

---

## 2.3.2 Beurteilungsbereich Sonstige Mitarbeit

Den Schülerinnen und Schülern werden die Kriterien zum Beurteilungsbereich „sonstige Mitarbeit“ zu Beginn des Schuljahres genannt.

### Verbindliche Absprachen der Fachkonferenz

- Alle Schülerinnen und Schüler führen in der Einführungsphase in Kleingruppen ein Kurzprojekt durch und fertigen dazu eine Arbeitsmappe mit Arbeitstagebuch an. Dies wird in die Note für die Sonstige Mitarbeit einbezogen.
- In der Qualifikationsphase erstellen, dokumentieren und präsentieren die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen ein anwendungsbezogenes Softwareprodukt. Dies wird in die Note für die Sonstige Mitarbeit einbezogen.

### Leistungsaspekte

#### Mündliche Leistungen

- Beteiligung am Unterrichtsgespräch
- Zusammenfassungen zur Vor- und Nachbereitung des Unterrichts
- Präsentation von Arbeitsergebnissen
- Referate
- Mitarbeit in Partner-/Gruppenarbeitsphasen

#### Praktische Leistungen am Computer

- Implementierung, Test und Anwendung von Informatiksystemen

#### Sonstige schriftliche Leistungen

- Arbeitsmappe und Arbeitstagebuch zu einem durchgeführten Unterrichtsvorhaben
- Lernerfolgsüberprüfung durch kurze schriftliche Übungen

In Kursen, in denen höchstens 50% der Kursmitglieder eine Klausur schreiben, finden schriftliche Übungen mindestens einmal pro Kurshalbjahr statt, in anderen Kursen entscheidet über die Durchführung die Lehrkraft.

Schriftliche Übung dauern ca. 20 Minuten und umfassen den Stoff der letzten ca. 4–6 Stunden.

- Bearbeitung von schriftlichen Aufgaben im Unterricht

### Kriterien

Die folgenden allgemeinen Kriterien gelten sowohl für die mündlichen als auch für die schriftlichen Formen der sonstigen Mitarbeit.

Die Bewertungskriterien stützen sich auf

- die Qualität der Beiträge,
- die Quantität der Beiträge und
- die Kontinuität der Beiträge.

Besonderes Augenmerk ist dabei auf

- die sachliche Richtigkeit,
- die angemessene Verwendung der Fachsprache,

- 
- die Darstellungskompetenz,
  - die Komplexität und den Grad der Abstraktion,
  - die Selbstständigkeit im Arbeitsprozess,
  - die Präzision und
  - die Differenziertheit der Reflexion zu legen.

Bei Gruppenarbeiten auch auf

- das Einbringen in die Arbeit der Gruppe,
- die Durchführung fachlicher Arbeitsanteile und
- die Qualität des entwickelten Produktes.

Bei Projektarbeit darüber hinaus auf

- die Dokumentation des Arbeitsprozesses,
- den Grad der Selbstständigkeit,
- die Reflexion des eigenen Handelns und
- die Aufnahme von Beratung durch die Lehrkraft.

### **Grundsätze der Leistungsrückmeldung und Beratung**

Die Grundsätze der Leistungsbewertung werden zu Beginn eines jeden Halbjahres den Schülerinnen und Schülern transparent gemacht. Leistungsrückmeldungen können erfolgen

- nach einer mündlichen Überprüfung,
- bei Rückgabe von schriftlichen Leistungsüberprüfungen,
- nach Abschluss eines Projektes,
- nach einem Vortrag oder einer Präsentation,
- bei auffälligen Leistungsveränderungen,
- auf Anfrage,
- als Quartalsfeedback und
- zu Eltern- oder Schülersprechtagen.

Die Leistungsrückmeldung kann

- durch ein Gespräch mit der Schülerin oder dem Schüler,
- durch einen Feedbackbogen,
- durch die schriftliche Begründung einer Note oder
- durch eine individuelle Lern-/Förderempfehlung

erfolgen.

Leistungsrückmeldungen erfolgen auch in der Einführungsphase im Rahmen der kollektiven und individuellen Beratung zur Wahl des Faches Informatik als fortgesetztes Grund- oder Leistungskursfach in der Qualifikationsphase.

---

### **3 Entscheidungen zu fach- und unterrichtsübergreifenden Fragen**

Die Fachkonferenz Informatik hat sich im Rahmen des Schulprogramms für folgende zentrale Schwerpunkte entschieden:

#### **Zusammenarbeit mit anderen Fächern**

Im Informatikunterricht werden Kompetenzen anhand informatischer Inhalte in verschiedenen Anwendungskontexten erworben, in denen Schülerinnen und Schülern aus anderen Fächern Kenntnisse mitbringen können. Diese können insbesondere bei der Auswahl und Bearbeitung von Softwareprojekten berücksichtigt werden und in einem hinsichtlich der informatischen Problemstellung angemessenem Maß in den Unterricht Eingang finden. Da im Inhaltsfeld Informatik, Mensch und Gesellschaft auch gesellschaftliche und ethische Fragen im Unterricht angesprochen werden, soll eine mögliche Zusammenarbeit mit den Fächern Sozialwissenschaften und Philosophie in einer gemeinsamen Fachkonferenz ausgelotet werden.

#### **Projekttag**

Alle zwei Jahre werden am Konrad-Zuse-Gymnasium Projekttag angeboten. Die Fachkonferenz Informatik bietet in diesem Zusammenhang mindestens ein Projekt für Schülerinnen und Schüler der gymnasialen Oberstufe an.

#### **Vorbereitung auf die Erstellung der Facharbeit**

Möglichst schon zweiten Halbjahr der Einführungsphase, spätestens jedoch im ersten Halbjahr des ersten Jahres der Qualifikationsphase werden im Unterricht an geeigneten Stellen Hinweise zur Erstellung von Facharbeiten gegeben. Das betrifft u. a. Themenvorschläge, Hinweise zu den Anforderungen und zur Bewertung. Es wird vereinbart, dass nur Facharbeiten vergeben werden, die mit der eigenständigen Entwicklung eines Softwareproduktes verbunden sind.

#### **Exkursionen**

In der Einführungsphase wird i.d.R. im Rahmen des Unterrichtsvorhabens „Geschichte der digitalen Datenverarbeitung und die Grundlagen des Datenschutzes“ eine Exkursion zum Heinz Nixdorf MuseumsForum durchgeführt. Die außerunterrichtliche Veranstaltung wird im Unterricht vor- und nachbereitet.

Im Rahmen der Differenzierungskurse werden Exkursionen ins zdi-Schülerlabor Infosphäre der RWTH Aachen durchgeführt.

#### **Wettbewerbe**

Das SGR bietet die Teilnahme an verschiedenen Wettbewerben im Bereich Informatik an, u.a.:

- Informatik-Biber
- Invent-a-chip
- Bundeswettbewerb Informatik
- Intel-Leibniz-Challenge

---

## **4 Qualitätssicherung und Evaluation**

Durch Diskussion der Aufgabenstellung von Klausuren in Fachdienstbesprechungen und eine regelmäßige Erörterung der Ergebnisse von Leistungsüberprüfungen wird ein hohes Maß an fachlicher Qualitätssicherung erreicht.

Das schulinterne Curriculum (siehe 2.1) ist zunächst bis 2017 für den ersten Durchgang durch die gymnasiale Oberstufe nach Erlass des Kernlehrplanes verbindlich. Erstmalig nach Ende der Einführungsphase im Sommer 2015, werden in einer Sitzung der Fachkonferenz Erfahrungen ausgetauscht und ggf. Änderungen für den nächsten Durchgang der Einführungsphase beschlossen, um erkannten ungünstigen Entscheidungen schnellstmöglich entgegenwirken zu können.

Nach Abschluss des Abiturs 2017 wird die Fachkonferenz Informatik auf der Grundlage ihrer Unterrichtserfahrungen eine Gesamtsicht des schulinternen Curriculums vornehmen und ggf. eine Beschlussvorlage für die erste Fachkonferenz des folgenden Schuljahres erstellen.