

Schulinterner Rahmenplan

Für das Fach Informatik und Medienbildung

Jahrgangsstufe 3/4

Bildungsstandards/Rahmenplan	Inhalte	Wochen- stunden	Die Schülerinnen und Schüler können bis zu den Winterferien	Die Schülerinnen und Schüler können bis zum Schuljahresende
Bedienen und Anwenden				
Umgang mit dem Computer - sachgerechter Umgang mit technischen Geräten Einsatz der Maus Kenntnis der Tastatur Hardware und Software	<ul style="list-style-type: none"> - Computer starten und herunterfahren - Teile des Computers und ihre Funktionen benennen - Programme aufrufen - Arbeiten mit der Maus, u.a.: Bedeutung der linken, der rechten Maustaste und des Mousrads - Arbeiten mit der Tastatur, u.a.: Bedeutung der Eingabe-, Umschalt-, Entfernen-, Tabulator-, Rücktaste - Hardware und Software unterscheiden - Kennen der wichtigsten Peripheriegeräte (Maus, Tastatur, Lautsprecher, Monitor, Drucker) 		<ul style="list-style-type: none"> - den Computer ordnungsgemäß bedienen: Ein- und Ausschalten eines Computers, CD einlegen, Herunterfahren - Funktion und Einsatz Neuer Medien kennen lernen, Komponenten und Begriffe kennen - Programme und Dateien öffnen, schließen, speichern, löschen - grundlegend mit dem Windows-Betriebssystem und verschiedener Software umgehen - Orientierung auf der Windows-Oberfläche, Programm starten/ schließen, Klick und Doppelklick, Fenster schließen - grundlegender Umgang mit unterschiedlicher Hardware - wichtige Funktionen der Tastatur und der Maustasten benennen und nutzen - die wichtigsten Peripheriegeräte benennen und deren Aufgaben erklären 	
Lernprogramme - Verwendung medialer Möglichkeiten zur Informationsgewinnung, zum	<ul style="list-style-type: none"> - Lernprogramme öffnen, ggf. mit Namen oder Zugangscode anmelden, den Fortschritt speichern 		<ul style="list-style-type: none"> - Lernprogramme öffnen, ggf. mit Namen oder Zugangscode anmelden, den Fortschritt speichern und schließen - mögliche Lernprogramme: AntonApp, Oriolus-Lernprogramme, Budenberg, LearningApps 	

Lernen, zur Kommunikation und zur Unterhaltung	und schließen		
Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren			
Speichern und Abrufen Dateien speichern, wiederfinden und öffnen	<ul style="list-style-type: none"> - Speichern, Öffnen, Löschen und Drucken von Dateien - Dateien von Ordnern unterscheiden - eigene Ordner erstellen - Speichermedien unterscheiden und nutzen - Identifizieren von Speichermedien (z.B. anhand von Symbolen für Festplatte, CD, USB-Speicherstick, Netzlaufwerk etc.) 		<ul style="list-style-type: none"> - eigene Ordner erstellen und benennen - Dateien von Ordnern unterscheiden und eigene Dateien speichern, öffnen, löschen und drucken - verschiedene Speichermedien z.B. Festplatte, CD, USB-Speicherstick, Netzlaufwerk etc. anhand von Symbolen erkennen und nutzen
Kommunizieren und Kooperieren			

Produzieren und Präsentieren			
Paint	<ul style="list-style-type: none"> - Programm öffnen - Nutzen der unterschiedlichen Werkzeuge zur Gestaltung, Verändern der Strichstärke - Formen einfügen, Farben ändern - Füll- und Linienfarben bearbeiten - Auswählen, Kopieren und 		<ul style="list-style-type: none"> - die verschiedenen Werkzeuge des Programms zur Gestaltung nutzen - die Strichstärke ändern, verschiedene Formen einfügen und deren Farben verändern - Füll-, Hintergrund- und Linienfarben bearbeiten - Auswählen, Kopieren und Einfügen nutzen - farbige Bilder mit Hintergrund und Motiven gestalten

	<ul style="list-style-type: none"> Einfügen - Gestalten von farbigen Bildern mit Hintergrund und Motiven 		
Textverarbeitung Einführung in die Arbeit mit dem Textverarbeitungsprogramm	<ul style="list-style-type: none"> - Eingabe, Löschen und Verändern von Text - Ändern von Schriftart und Schriftgrad - Ändern des Schriftstils in fett, kursiv und unterstrichen - Ändern der Schriftfarbe - Einfügen grafischer Elemente 		<ul style="list-style-type: none"> - Texte eingeben bzw. vorgegebene Texte formatieren - Schriftarten, -größe und -farbe verändern - grundlegende Programmfunktionen zum Lösen verschiedener Aufgaben aus dem schulischen Bereich anwenden - Bilder und Grafiken einfügen, deren Größe verändern und sie passend platzieren
Schützen und sicher Agieren			
<ul style="list-style-type: none"> - Medienrecherche als Grundlage zum Wissenserwerb nutzen - Beurteilung von verschiedenen Medien 	<ul style="list-style-type: none"> - Gefahren des Internets - Angaben in sozialen Netzwerken - Informationen im Internet suchen und finden - rechtliche Grundlagen der Gestaltung von Medienbeiträgen 		<ul style="list-style-type: none"> - mit Hilfe digitaler Medien Information beschaffen, Informationen im Internet suchen und finden, Suchstrategien entwickeln, Suchmaschinen benennen, vergleichen und deren Angemessenheit bewerten - Internet-Adresse eingeben - die wichtigsten Schaltflächen des Browsers (z. B. Aufruf abbrechen, aktualisieren, zurück, vor) erklären und nutzen - Gefahren des Internets sowie sozialer Netzwerke benennen und vermeiden - den sicheren Umgang mit ihren persönlichen Daten beachten - grundlegende rechtliche Rahmenbedingungen der Medienproduktion und -verbreitung beachten
Problemlösen und Handeln			

Analysieren und Reflektieren			

Methodencurriculum:	Die Schülerinnen und Schüler können bis zu den Winterferien	Die Schülerinnen und Schüler können bis zum Schuljahresende
Sachgerechter Umgang mit technischen Geräten, Hardware und Software	prozessimmanent	
Nutzung von Computerprogrammen zum Lernen	prozessimmanent	
Verschiedene Arbeitsaufträge mit Paint gestalten	prozessimmanent	
mit Textverarbeitungsprogrammen umgehen (z.B. Schriftart, -farbe, -stil, Grafiken)	prozessimmanent	
Dateien speichern, wiederfinden und öffnen	prozessimmanent	
Fächerverbindende und fachübergreifende Projekte:	Bis zu den Winterferien	Bis zum Schuljahresende
„Unsere Schulhomepage“	Schülerinnen und Schüler gestalten unter Anleitung eigene Medienprodukte für die Homepage. Sie erkennen Gestaltungsmuster und -regeln. Sie präsentieren adressatengerecht unter Berücksichtigung von Urheber-, Persönlichkeits- und Nutzungsrechten.	
In allen Fächern und Jahrgangsstufen <ul style="list-style-type: none"> - sind regelmäßig Angebote zur zielgerichteten Nutzung von Suchmaschinen zu unterbreiten - sind die Referenzierungsregeln einzuhalten, insbesondere bei Facharbeiten oder Praktikumsberichten. Dafür sind Grundkenntnisse im Urheber- und Medienrecht zu vermitteln - sind zunehmend vernetzte Systeme unter Berücksichtigung des Datenschutzes und der Datensicherheit sinnvoll zu nutzen - sind Problemlösestrategien bei der Nutzung fachspezifischer digitaler Werkzeuge zu entwickeln - digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen zu nutzen: <ul style="list-style-type: none"> - effektive digitale Lernmöglichkeiten zu finden, zu bewerten und zu nutzen - ein persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst zu organisieren - Lernplattformen (itslearning) oder Videoplattformen (Lernvideos) zu nutzen 		
Evaluation (Klassenarbeiten):	Bis zu den Winterferien	Bis zum Schuljahresende
Arbeitsprozesse und Arbeitsergebnisse	X	X
Lernerfolgskontrollen	X	X

Nach Rahmenplan Informatik und Medienbildung 2019 (Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur Mecklenburg-Vorpommern)

Allgemeine Grundsätze Leistungsbewertung umfasst mündliche, schriftliche und gegebenenfalls praktische Formen der Leistungsermittlung. Den Schülerinnen und Schülern muss im Fachunterricht die Gelegenheit dazu gegeben werden, Kompetenzen, die sie erworben haben, wiederholt und in wechselnden Zusammenhängen zu üben und unter Beweis zu stellen. Die Lehrkräfte begleiten den Lernprozess der Schülerinnen und Schüler, indem sie ein positives und konstruktives Feedback zu den erreichten Lernständen geben und im Dialog und unter Zuhilfenahme der Selbstbewertung der Schülerin beziehungsweise dem Schüler Wege für das weitere Lernen aufzeigen. Es sind grundsätzlich alle Kompetenzbereiche bei der Leistungsbewertung angemessen zu berücksichtigen.

Das Beurteilen einer Leistung erfolgt in Bezug auf verständlich formulierte und der Schülerin beziehungsweise dem Schüler bekannten Kriterien, nach denen die Bewertung vorgenommen wird. Die Kriterien zur Leistungsbewertung ergeben sich aus dem Zusammenspiel der im Rahmenplan formulierten Kompetenzen und ausgewiesenen Inhalte.

Anforderungsbereiche und allgemeine Vorgaben

Ausgehend von den verbindlichen Themen, zu denen die Schülerinnen und Schüler erworbene Kompetenzen nachweisen sollen, ist der Unterricht so zu gestalten, dass die drei Anforderungsbereiche angemessen berücksichtigt werden.

Anforderungsbereich I umfasst das Wiedergeben von Sachverhalten und Kenntnissen im gelernten Zusammenhang, die Verständnissicherung sowie das Anwenden und Beschreiben geübter Arbeitstechniken und Verfahren.

Anforderungsbereich II umfasst das selbstständige Auswählen, Anordnen, Verarbeiten, Erklären und Darstellen bekannter Sachverhalte unter vorgegebenen Gesichtspunkten in einem durch Übung bekannten Zusammenhang und das selbstständige Übertragen und Anwenden des Gelernten auf vergleichbare neue Zusammenhänge und Sachverhalte.

Anforderungsbereich III umfasst das Verarbeiten komplexer Sachverhalte mit dem Ziel, zu selbstständigen Lösungen, Gestaltungen oder Deutungen, Folgerungen, Verallgemeinerungen, Begründungen und Wertungen zu gelangen. Dabei wählen die Schülerinnen und Schüler selbstständig geeignete Arbeitstechniken und Verfahren zur Bewältigung der Aufgabe, wenden sie auf eine neue Problemstellung an und reflektieren das eigene Vorgehen.

Bemerkungen (schulinterne Spezifika):