

Themenfelder		Fachbezogene Kompetenzen				
<p>3.1 Standardsoftware (ITG) 3.2 Informatiksysteme (ITG) 3.3 Leben in und mit vernetzten Systemen (ITG, WP) 3.4 Information und Daten (WP, Pflicht) 3.5 Algorithmisches Problemlösen (WP, Pflicht) 3.6 Geschichte der Informatik (WP, Wahl) 3.7 Datenbanken (WP, Pflicht >> Kl. 10) 3.8 Projektmanagement (WP, Wahl) 3.9 Physical Computing (WP, Wahl) 3.10 Digitale Bilder und Visualisierung (WP, Wahl)</p>		<p>2.1 Wechselwirkungen zwischen Informatiksystemen, Mensch und Gesellschaft beurteilen – Anwendungen erfassen und Auswirkungen abschätzen 2.2 Mit Informationen umgehen – Information in Form von Daten darstellen und verarbeiten 2.3 Informatiksysteme verstehen – Wirkprinzipien kennen und anwenden 2.4 Informatisches Modellieren – Modelle erstellen und bewerten 2.5 Problemlösen – Probleme erfassen und mit Informatiksystemen lösen 2.6 Kommunizieren und Kooperieren – Teamarbeit organisieren und koordinieren</p>				
1. Textverarbeitung		3.1, 3.2				
Themen und Inhalte	Kompetenzen	Niv.	Zeit	UM	mögliche Kontexte	Bezüge (Teil B)
<p>➤ Umgang mit Textverarbeitungssoftware Zeilen und Absätze (Zeilen- und Absatzende), „Benimmregeln für Satzzeichen“, Rechtschreibprüfung, Schriftarten und Schriftstile, Einbinden von Bildern, Tabstopps, Tabellengestaltung, Gliederungen, Einzüge, Zeilennummerierung, mehrspaltiger Text</p> <p>➤ Quellenangaben</p>	<p>Schülerinnen und Schüler können ...</p> <p>➤ 2.2 Auswirkungen von Informationssystemen auf Gesellschaft und Lebenswelt kritisch bewerten ➤ 2.3. alltägliche Informatiksysteme beschreiben (und benutzen) und typische Bestandteile zuordnen ➤ 2.5 Dokumente unter Zusammenwirkung verschiedener Standardsoftware erstellen ➤ 2.6 im Team verantwortlich agieren</p> <p>➤ 2.1 Urheberrechte beachten (Text- und Bildquellen)</p>	<p>H H G, H G, H G,H</p>	<p>15h</p>	<p>Textverarbeitungsprogramm, z.B. OpenOffice</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sachtexte • Kurzgeschichten • tabellarischer Lebenslauf • offizielles Schreiben • Bildgeschichte • Schülerzeitung 	<p>BC Medienbildung SuS können ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2.3.4 eigene Medienprodukte erstellen und bewerten, TV anwenden • 2.3.4 grundlegende Elemente der Textgestaltung nach Vorgaben einsetzen • 2.3.6 eigenen Mediengebrauch kritisch reflektieren <p>BC Sprachbildung SuS können ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1.3.4 Texte schreiben
2. Bildbearbeitung		3.1, 3.2				
Themen und Inhalte	Kompetenzen	Niv.	Zeit	UM	mögliche Kontexte	Bezüge (Teil B)
<p>➤ Umgang mit Bildbearbeitungssoftware Bilder auf den Computer übertragen, Bilder verkleinern Bilder drehen,</p>	<p>Schülerinnen und Schüler können ...</p> <p>➤ 2.5 Dokumente unter Zusammenwirkung verschiedener Standardsoftware erstellen ➤ 2.6 im Team verantwortlich agieren</p>	<p>G, H H</p>	<p>6 h^(*)</p>	<p>Bildbearbeitungssoftware, z.B. PhotoFiltre oder Paint.net oder</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bildgeschichte • Fotomontage • Animationsfilm • Präsentation 	<p>BC Medienbildung SuS können ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2.3.4 eigene Medienprodukte erstellen und bewerten, Bildbearbeitung anwenden

Bildausschnitte, Transparenz, Bearbeitungswerkzeuge, z.B. Pinsel, Grafikformate kennen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2.1 Urheberrechte (urheberrechtlich geschützte Bilder) beachten ➤ 2.1 Probleme des Datenschutzes, „Recht am eigenen Bild“ 	G, H G, H		Gimp		<ul style="list-style-type: none"> • 2.3.4 ästhetische Gestaltungskriterien sachgerecht anwenden und ihre Wirkung reflektieren
3. Präsentationen 3.1, 3.2.						
Themen und Inhalte	Kompetenzen	Niv.	Zeit	UM	mögliche Kontexte	Bezüge (Teil B)
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Umgang mit Präsentationssoftware Folien mit verschiedenen Inhalten, Hintergründe, Folienübergänge, Animationen, Einbinden von Mediendateien, Masterformate ➤ Empfehlungen für Präsentationen Schriftgröße, Farben und Hintergrundgestaltung, Verhältnis von Text und Bildern, Stichpunkte ➤ Quellenangaben 	<p>Schülerinnen und Schüler können ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 2.5 Präsentationen unter Zusammenwirkung verschiedener Standardsoftware erstellen ➤ 2.6 adressatengerecht mit Softwareunterstützung präsentieren ➤ 2.6 Präsentationen beurteilen und bewerten ➤ 2.1 Urheberrechte beachten (Text- und Bildquellen) 	H G H H	6 h	Präsentationssoftware, z.B. OpenOffice Impress, ggf. weitere Software wie Browser zum Recherchieren, Bildbearbeitung	<ul style="list-style-type: none"> • Wasserprojekt • Exkursionen • Vorträge in verschiedenen Fächern 	<p>BC Medienbildung SuS können ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2.3.1 Informationsquellen kriterienorientiert verwenden • 2.3.4 eigene Medienprodukte erstellen und bewerten, • 2.3.4 Medientechnik unter Verwendung von Tutorials verwenden <p>BC Sprachbildung SuS können ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1.3.3 adressatengerecht vortragen....
4. Sicherheit im Umgang mit Computern (Laptop, Smartphone ...) und dem Internet 3.3						
Themen und Inhalte	Kompetenzen	Niv.	Zeit	UM	mögliche Kontexte	Bezüge (Teil B)
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Schutz der Privatsphäre Passwortschutz (Schulnetz, Smartphone), Verwenden sicherer Passwörter, Nutzen von Sicherheitssoftware, Datenschutzeinstellungen in Messenger-Diensten und sozialen Netzwerken, Vermeidung von Datenmissbrauch, (z.B. durch das Hochladen von Bildern), ➤ Verhalten im Netz „Netiquette“, Vorsicht vor „falschen Freunden“, Cybermobbing 	<p>Schülerinnen und Schüler können ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 2.1 Probleme des Datenschutzes erläutern und bewerten ➤ 2.1 die Chancen und Risiken der modernen Entwicklungen bewerten ➤ 2.2 Auswirkungen von Informationssystemen auf Gesellschaft und Lebenswelt kritisch bewerten 	H H H	4 h	z.B. Materialien von Klicksafe, Browser	<ul style="list-style-type: none"> • Vorträge • Schülerzeitung 	<p>BC Medienbildung SuS können ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2.3.2 Regeln der verantwortungsbewussten Kommunikation mit Medien entwickeln • 2.3.6 Privatheit und Öffentlichkeit des eigenen Mediengebrauchs unterscheiden • 2.3.6 den eigenen Mediengebrauch kritisch reflektieren

5. Projekt		3.1, 3.2, 3.3				
Themen und Inhalte	Kompetenzen	Niv.	Zeit	UM	mögliche Kontexte	Bezüge (Teil B)
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Beispiel: Animationsfilm Benutzung einer einfachen Videobearbeitungssoftware, Einbinden von eigenen Videos, Bildern und Sounddateien 	Schülerinnen und Schüler können ... <ul style="list-style-type: none"> ➤ 2.5 Film unter Zusammenwirkung verschiedener Software erstellen ➤ 2.6 in Bezug auf die gesamte Teamaufgabe verantwortlich handeln 	H H	5h	erforderliche Software, z.B. Movie Maker	<ul style="list-style-type: none"> • Wasserprojekt 	BC Medienbildung SuS können ... <ul style="list-style-type: none"> • 2.3.4 Grafik-, Bild-, Audio- und Videobearbeitung anwenden
Hinweise:						
<ul style="list-style-type: none"> • nützliche Seite: www.informatikstandards.de • Eingepplant sind 30 Unterrichtsstunden, (*) die Bildbearbeitung wird zum großen Teil nicht separat sondern im Zusammenhang mit der Textverarbeitung (Bildgeschichte), Präsentationen und ggf. Videobearbeitung behandelt. • Grundsätzlich ergeben sich die Kontexte in der Zusammenarbeit mit dem Fach Deutsch. • Ein Projekt ergibt sich meist im Rahmen des „Lernens in globalen Zusammenhängen“ innerhalb des Wasserprojekts im 2. Halbjahr der 8. Klasse. Die Erstellung eines kleinen Films ist dabei als mögliches Beispiel anzusehen. Andere Projekte, die sich mit Standardsoftware realisieren lassen, sind möglich. 						