

Vorwort

Für den Unterricht in den Jahrgangsstufen 5 und 6 der allgemein bildenden Schulen werden hiermit erstmals einheitliche Rahmenpläne vorgelegt.

Diese gelten für die Orientierungsstufe und sinngemäß – unter Berücksichtigung der Verwaltungsvorschrift „Die Arbeit in der integrierten Gesamtschule“ vom 4. Juli 1996 – für die Jahrgangsstufen 5 und 6 der integrierten Gesamtschule.

Das besondere Ziel in diesen Jahrgangsstufen besteht darin, die Schüler auf die Anforderungen in den weiterführenden Bildungsgängen vorzubereiten und ihre individuellen Fähigkeiten, Fertigkeiten, Interessen und Begabungen zu fördern. Der Unterricht in der Orientierungsstufe und den Jahrgangsstufen 5 und 6 der integrierten Gesamtschule ist vor allem an bildungsgangübergreifenden Zielen ausgerichtet.

Die Jahrgangsstufen 5 und 6 bilden die Gelenkstelle zwischen der Grundschule und dem zunehmend fachbezogenen Unterricht ab der Jahrgangsstufe 7.

Der Übergang soll behutsam und altersgerecht erfolgen. Die Lerninhalte und Lernmethoden der Grundschule werden aufgegriffen und auf abstrakterem Niveau fortgeführt. Dabei sind fachübergreifendes Arbeiten, Formen des offenen Arbeitens, binnendifferenzierter Unterricht, handlungs- und praxisbezogenes Lernen und Projektarbeit wichtige unterrichtliche Verfahren.

Der Rahmenplan basiert auf einem ganzheitlichen Bildungsansatz. Das Ziel ist, die Schüler zu einer umfassenden Handlungskompetenz, zu einem selbst verantworteten und selbst bestimmten Handeln zu befähigen. Dazu gehören neben dem Erwerb von Sachkompetenz auch die Entwicklung von Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenz. Diese sind in allen Fächern von gleichrangiger Bedeutung.

Lernen soll auch Freude bereiten. Insbesondere im Lernalter der Fünft- und Sechstklässler kommen die Schüler mit einer hohen Leistungsbereitschaft in den Unterricht. Der Lehrer hat die wichtige und sicherlich nicht immer leichte Aufgabe, diese oft ungebremsste Begeisterung der Schüler in einen systematischen Unterricht zu lenken. Es erfordert eine hohe Professionalität, die Schüler dabei individuell zu motivieren und zu fördern.

Den Lehrkräften wünsche ich viel Erfolg und Schaffenskraft. Der vorliegende Rahmenplan macht Ihnen nicht nur Vorgaben. Er lässt bewusst Raum für einen schülerbezogenen Unterricht und gibt dazu viele Anregungen und Hinweise.

Ich fordere Sie auf, diese Möglichkeiten des Rahmenplans bei der Gestaltung Ihres schulinternen Lehrplans in Absprache mit Ihren Schülern und Kollegen zu nutzen.

Den Mitgliedern der Rahmenplankommission danke ich für die geleistete Arbeit. Für ihre weitere Tätigkeit ist die Kommission in der nun folgenden Erprobungsphase auf die Hinweise und Anregungen aus den Schulen angewiesen.

Ich bitte Sie um eine kritische Erprobung dieses Rahmenplans und um Ihre Rückmeldungen.



Prof. Dr. Peter Kaufold
Minister für Bildung, Wissenschaft und Kultur

Inhaltsverzeichnis

Seite

1	Die Orientierungsstufe und die Jahrgangsstufen 5 und 6 der integrierten Gesamtschule	5
1.1	Aufgaben und Ziele	5
1.2	Kompetenzen	5
1.3	Unterrichtsgestaltung	7
1.4	Gewaltprävention	7
1.5	Neue Medien im Unterricht	8
1.6	Beschreibung der Lernentwicklung und Bewertung der Schülerleistungen	8
1.7	Projekte	9
2	Der Beitrag der Informatischen Grundbildung zur Entwicklung von Kompetenzen	12
3	Prinzipien für den Unterricht	16
4	Fachplan	17
4.1	Textverarbeitung	18
4.2	Kommunikation – gestern, heute, morgen	21
4.3	Hinweise zur Unterrichtsgestaltung	23
4.4	Leistungsbewertung in der <i>Informatischen Grundbildung</i>	25
5	Projekte	27
5.1	Ein Besuch lohnt sich – Ausflugsziele in der Region	27
5.2	Wo und wie finde ich Informationen?	27
5.3	Computer-Spiele auf dem Prüfstand	27

1 Die Orientierungsstufe und die Jahrgangsstufen 5 und 6 der integrierten Gesamtschule

1.1 Aufgaben und Ziele

Die Jahrgangsstufen 5 und 6 bilden eine schulorganisatorische und pädagogische Einheit, in der

- jeder Schüler zu seiner Orientierung die eigene Lern- und Leistungsfähigkeit sowie seine Interessengebiete zur Vorbereitung auf die spätere Wahl seines Bildungsweges erkennen lernen soll,
- jeder Schüler die Möglichkeit erhält, sich auf die Anforderungen des Sekundarbereiches I vorzubereiten.

Die beiden Schuljahre sind eine Phase der Fremd- und zunehmend der Selbstbeobachtung. Daraus ergibt sich die individuelle Förderung des Schülers. Weder in ihren Lerninhalten noch in ihren Lernformen ist die Orientierungsstufe einseitig auf einen der weiterführenden Bildungsgänge ausgerichtet. In dieser Phase sind

- die Lerninhalte und Lernformen der Grundschule aufzugreifen und fortzuführen;
- die Schüler an neue Inhalte und Arbeitsweisen heranzuführen;
- die individuellen Begabungen, Fähigkeiten, Fertigkeiten, Neigungen und Interessen des Schülers durch gemeinsames Lernen im binnendifferenzierten Klassenunterricht zu ermitteln;
- die Lernprozesse so zu gestalten, dass Schüler sich selbst erproben können;
- Schülern und Eltern durch geeignete Leistungsbeurteilungen und individuelle Beratung Orientierungen für die Wahl des weiterführenden Bildungsganges ab Jahrgangsstufe 7 zu geben.

1.2 Kompetenzen

Wichtigstes Ziel von Schule ist es, dem jungen Menschen zu einer Handlungskompetenz zu verhelfen, die für seine Lebensbewältigung wichtig ist. Dazu gehören neben dem Erwerb von Sachkompetenz auch die Entwicklung von Methoden-, Selbst- und Sozialkompetenz. Die Rahmenpläne für die Jahrgangsstufen 5 und 6 basieren auf einem ganzheitlichen Bildungsansatz, der zum Ziel hat, die Schüler zu selbst verantwortetem und selbst bestimmtem Handeln zu befähigen. Dies bedeutet:

- Der Unterricht in jedem einzelnen Fach leistet dazu seinen spezifischen Beitrag.
- Der Lehrer hat in jedem einzelnen Fach zu prüfen, inwiefern es diesem Anspruch gerecht wird und dem Schüler eine praxis- und lebensrelevante Sachkompetenz vermittelt.
- Im Unterricht aller Fächer ist die Entwicklung sowohl der Sach- als auch Methoden-, Selbst- und Sozialkompetenz von gleichrangiger Bedeutung.

Die folgende Darstellung trägt Modellcharakter und dient dem Ziel, Lernen als mehrdimensionalen Prozess zu beschreiben.

Die Kompetenzen, die zur Handlungskompetenz führen, sind in ihrer wechselseitigen Bedingtheit zu sehen, sie durchdringen sich gegenseitig und werden in der tätigen Auseinandersetzung mit fachlichen und fachübergreifenden Inhalten des Unterrichts erworben. Die Fachpläne

- verdeutlichen durch die Ziele und Inhalte den spezifischen Beitrag zur Ausprägung der Kompetenzen,
- verweisen auf jene Lernsituationen, die für die Entwicklung bestimmter Kompetenzen günstig scheinen.

Handlungskompetenz

Selbstkompetenz Sachkompetenz Sozialkompetenz

In der nachfolgenden Tabelle werden Aspekte der Kompetenzen beispielhaft und allgemein dargestellt. Konkrete Hinweise der Interpretation und Umsetzung der Kompetenzen sind den einzelnen Fachplänen zu entnehmen.

Sachkompetenz	Methodenkompetenz	Selbstkompetenz	Sozialkompetenz
<ul style="list-style-type: none"> - Fachwissen erwerben und verfügbar halten - Können ausbilden - Zusammenhänge erkennen - in einer Disziplin erworbenes Wissen und Können sowie gewonnene Einsichten in Handlungszusammenhängen anwenden - Wissen zu sachbezogenen Urteilen heranziehen u. a. 	<ul style="list-style-type: none"> - rationell arbeiten - Lernstrategien entwickeln - Arbeitsschritte zielgerichtet planen und anwenden - unterschiedliche Arbeitstechniken sachbezogen und situationsgerecht anwenden - Informationen beschaffen, speichern, im spezifischen Kontext bewerten, sachgerecht aufbereiten - Probleme erkennen, analysieren, flexibel verschiedene Lösungswege erproben - Ergebnisse strukturieren und präsentieren u. a. 	<ul style="list-style-type: none"> - eigene Stärken und Schwächen erkennen und einschätzen - Selbstvertrauen und Selbstständigkeit entwickeln - Verantwortung übernehmen und entsprechend handeln - sich selbst Arbeits- und Verhaltensziele setzen - zielstrebig und ausdauernd arbeiten - mit Erfolgen und Misserfolgen umgehen - Hinweise anderer aufgreifen - Hilfe leisten und annehmen u. a. 	<ul style="list-style-type: none"> - mit anderen gemeinsam lernen - eine positive Grundhaltung anderen gegenüber einnehmen - anderen einfühlsam begegnen - sich an vereinbarte Regeln halten - solidarisch und tolerant handeln - mit Konflikten angemessen umgehen u. a.

1.3 Unterrichtsgestaltung

Die Schule muss dazu beitragen, dass die Heranwachsenden zu lebenslangem und selbst verantwortetem, selbst gesteuertem Lernen befähigt werden.

Deshalb sind verstärkt Lernsituationen zu schaffen, in denen die Schüler ihrem Entwicklungsstand entsprechend selbstständig – allein oder mit anderen – Lernprozesse vorbereiten, interaktiv gestalten, reflektieren, regulieren und bewerten.

Rahmenpläne können als zentrale Vorgaben nicht auf die Spezifik einer konkreten Unterrichtssituation eingehen. Die Arbeit mit dem Rahmenplan erfordert,

- die Lernvoraussetzungen der Schüler und ihre Alltagserfahrungen zu berücksichtigen,
- in beiden Jahrgangsstufen den Unterricht binnendifferenziert und mit Blick auf die Ausprägung aller Kompetenzen beim Schüler zu gestalten.

Das Kompetenz-Modell als gemeinsame Basis der Rahmenpläne ermöglicht es, dass die Fächer unter Wahrung ihrer Selbstständigkeit enger zusammenrücken. Damit wird eine intensive Kooperation der Lehrer einer Klasse notwendig. Zugleich wird fachübergreifendes und fächerverbindendes Lernen nicht mehr nur über Themen/Inhalte, sondern auch über Kompetenzen definiert.

Schulinterne Abstimmungsprozesse, insbesondere auf der Ebene des Lehrerkollegiums einer Klasse, sind unverzichtbar, um den Unterricht entsprechend der Ziele und Aufgaben der Orientierungsstufe und der Jahrgangsstufen 5 und 6 der integrierten Gesamtschule gestalten zu können.

1.4 Gewaltprävention

Alle am Erziehungsprozess Beteiligten – Lehrer, Eltern, Schüler – haben die gemeinsame Aufgabe, zu Respekt, Toleranz und zu einem gewaltfreien Miteinander zu erziehen.

In der Schule ist die gleichberechtigte Ausbildung und Förderung aller Kompetenzen im Unterricht eine wesentliche Maßnahme zur Gewaltprävention. Hier sollen die Schüler ausgebildet und darin bestärkt werden, Konflikte gewaltfrei zu lösen und bei auftretenden Formen von Gewalt intervenieren zu können. Regeln des Miteinander und Handlungsmuster dazu sollen in der Schule vereinbart und erprobt werden.

Insbesondere das projektorientierte Lernen ermöglicht eine aktive Auseinandersetzung mit dem Thema der Gewalt. Beispiele hierfür sind:

- Sport gegen Gewalt
- Gewaltprävention auf dem Schulhof
- Anti-Gewalt-Woche
- Aktion *Gewaltfreie Schule*
- Schüler-Moderatoren
- Konflikt-Schlichtergruppen
- Kriminalpräventiver Unterricht

Die „Handreichung zur Gewaltprävention für die Schulen in Mecklenburg-Vorpommern“ (2000) gibt zahlreiche Hinweise und Anregungen, die konsequent im Unterricht umgesetzt werden sollen.

1.5 Neue Medien im Unterricht

Schulische Bildung schließt heute mehr denn je den Umgang mit Medien und die Vorbereitung auf die Informations- und Mediengesellschaft ein. Multimedia und Internet (zusammengefasst unter dem Begriff *Neue Medien*) tragen zur Veränderung der Ansprüche an Schule und zu einer neuen Lernkultur bei.

Für den Einsatz Neuer Medien im Unterricht werden sowohl Medienecken als auch die vorhandenen Computer-Fachräume genutzt.

Die Neuen Medien nehmen Einfluss auf die Ziele und Inhalte des Unterrichts:

- Zu den bisherigen Methoden der Informationsrecherche tritt die Nutzung elektronischer Informationsquellen. Dem kritischen Umgang mit den Recherche-Ergebnissen kommt hierbei erhöhte Bedeutung zu.
- Neue Medien verändern das Produzieren von Texten, führen zu anderen Textsorten und erfordern andere Methoden der Textrezeption.
- Neue Medien eröffnen neue Präsentationsmöglichkeiten.

Der schülerbezogene Einsatz Neuer Medien verändert die Lehr- und Lernprozesse:

- Die Nutzung einer Medienecke erfordert unterschiedliche Sozial- und Organisationsformen des Lernens.
- Die Selbstständigkeit der Schüler, ihre Kreativität können ebenso erhöht werden wie ihre Verantwortung für die Arbeitsergebnisse.
- Durch den Einsatz geeigneter Software-Module können Lernprozesse individualisiert werden, gerade für die Jahrgangsstufen 5 und 6 bieten Neue Medien eine Chance der Binnendifferenzierung.
- Authentizität und Öffnung des Unterrichts nehmen zu (z. B. durch E-Mail-Kontakte).

1.6 Beschreibung der Lernentwicklung und Bewertung der Schülerleistungen

Das Kompetenz-Modell mit seinem erweiterten Lernbegriff bietet die Möglichkeit, den Schüler in seiner Gesamtpersönlichkeit zu würdigen. Damit wird der Leistungsbegriff nicht ausschließlich an Fachlich-Kognitivem festgemacht: Sach-, Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenz haben Zielstatus. Dies erfordert Veränderungen in der Beobachtungs-, Beschreibungs- und Bewertungspraxis.

Das heißt,

- das Lernen als individuellen Prozess zu sehen, der aber in einem sozialen Kontext erfolgt;
- nicht vorrangig Defizite aufzuzeigen, sondern bereits Erreichtes bewusst zu machen und realistische Perspektiven zu eröffnen;
- Fehler nicht nur festzustellen, sondern Fehler und Umwege als Lernchance zu nutzen;
- Bewertungskriterien offen zu legen, zu erläutern und gegebenenfalls die Schüler in die Festlegung der Kriterien einzubeziehen;
- den standardisierten Leistungsfeststellungen für alle Schüler individuelle Lern-erfolgskontrollen hinzuzufügen;
- die Fremdeinschätzung durch Lehrer um die Fremd- und Selbsteinschätzung durch Schüler zu erweitern;
- eine ergebnisorientierte um eine prozessorientierte Leistungsbewertung zu ergänzen.

Es sind Lernsituationen zu nutzen bzw. zu schaffen, in denen der Schüler in altersgemäßer Weise an der Ausbildung seiner Kompetenzen arbeiten kann.

Die Schullaufbahn-Empfehlung in der Jahrgangsstufe 6 der Orientierungsstufe ist die Grundlage für die Elternentscheidung über den weiteren Bildungsgang des Schülers. Transparente Leistungsbewertungen und aussagekräftige Beschreibungen der Lernentwicklung haben einen großen Stellenwert. Mit Blick auf eine fundierte Schullaufbahn-Empfehlung ist der Schüler nicht nur in Leistungs-, sondern auch in vielfältigen Lernsituationen aufmerksam zu beobachten, das für jeden einzelnen Schüler Besondere ist festzuhalten. In die Schullaufbahn-Empfehlung gehen die unterschiedlichen Sichtweisen der Fachlehrer ein. Erst dies ermöglicht eine aussagekräftige Empfehlung über die weitere Schullaufbahn.

1.7 Projekte

Grundanliegen von Projektarbeit ist handlungs- und produktorientiertes Problemlösen.

Projekte unterscheiden sich durch

- ihre Inhalte,
- ihre Organisationsform (Klassenprojekte, Projekte mehrerer [Parallel-]Klassen, Schulprojekte),
- ihre Dauer (Miniprojekte, Tages- und Wochenprojekte bzw. Projekte über einen längeren Zeitraum).

Nach Auswahl eines Projektthemas unter Einbeziehung der Interessen der Schüler wird der mögliche Beitrag der einzelnen Fächer abgesteckt. In allen Rahmenplänen der Fächer sind Anregungen für mögliche Projekte ausgewiesen. Die folgende Übersicht bietet zur Information aller Fachlehrer eine Auswahl aus diesen Themen an.

Unter Berücksichtigung der Spezifik der Fächer und des Schulstandortes sind von den beteiligten Lehrern Ergänzungen vorzunehmen und schulinterne Festlegungen zu treffen.

Auswahl möglicher Projektthemen

Fach	Projektthemen
Biologie	Es sind bei jedem Thema fachbezogene mögliche Projekte genannt.
Deutsch	<ul style="list-style-type: none">• Einsichten in einen Lebensbereich (Zeitungsprojekt, Buchproduktion usw.)• Bewältigung einer Lebenssituation• Klärung eines Problems• Herstellung eines Gegenstandes (Sprachspiel, Kalender usw.)• Lektüre eines Kinderromans

Fach	Projektthemen
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> • Die Welt von morgen • Tiere aus aller Welt • Andere Länder, andere Sitten • Mode im Wandel der Zeiten • Unsere Klasse (eine Homepage für das Internet)
Evangelische Religion	<ul style="list-style-type: none"> • Brot für die Welt • Leistung und Gerechtigkeit • Tod als Beruf • Sakrale Räume
Geografie	<ul style="list-style-type: none"> • Beim Öko-Bauern • Der Boden/Gewässer/Wälder • Urlaub an der Küste/Seenplatte • Fischerei • Häfen, Handel und Verkehr
Geschichte	<ul style="list-style-type: none"> • Wir arbeiten und bauen wie die Menschen der Steinzeit • Schrift und Kultur • Zivilisation und Umwelt – die Veränderung und Nutzung der Natur durch den Menschen • Das griechische Theater • Kinderalltag – heute und in der Antike
Informatische Grundbildung	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Besuch lohnt sich – Ausflugsziele der Region • Wo und wie finde ich Informationen? • Computer-Spiele auf dem Prüfstand
Katholische Religion	<ul style="list-style-type: none"> • Miteinander leben – Erfahrungen in der Gruppe • Zeitreisen: Leben zur Zeit König Davids/Jesu • Singen – Textanalyse – Komponieren eines neuen geistlichen Liedes • Gestaltung einer jüdischen Minora • Einstudieren eines Weihnachtsstückes
Kunst und Gestaltung	<ul style="list-style-type: none"> • Das wirkliche Leben eines Königs im Mittelalter • Das Rätsel der Pyramiden und ihrer Erbauung • Das Phänomen Farbe • Tier und Mensch • Türme
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> • Heimische Gewässer als Lebensraum der Fische • Unsere Küste und ihre Leuchttürme • Hansestädte – gestern und heute • Schlösser und Herrenhäuser in unserem Land • Heimische Wälder

Fach	Projektthemen
Musik	<ul style="list-style-type: none"> • Musik und ihre Bausteine: Komponistenwerkstatt • Musik und ihre Erscheinungsformen: Der Komponist Edvard Grieg • Musik und Gesellschaft: Musik in unserer Stadt/Gemeinde
Philosophieren mit Kindern	<ul style="list-style-type: none"> • Leistung und Gerechtigkeit • Tod als Beruf • Ursprungsvorstellungen • Prophetie
Sport	<ul style="list-style-type: none"> • Rap – einmal selbst gemacht • Marktvergnügen in einer mittelalterlichen Stadt: Gaukler und Schausteller • Wir orientieren uns im unbekanntem Gelände und überwinden gemeinsam Hindernisse • Wir überprüfen, wie unser Körper auf unterschiedliche körperliche Belastungen reagiert • Wir sind gegen Gewalt – wenn uns Gewalt angetan wird, können wir uns wehren
Werken	<ul style="list-style-type: none"> • Heimische Gewässer als Lebensraum der Fische • Heimische Wälder • Bauwerke

2 Der Beitrag der *Informatischen Grundbildung* zur Entwicklung von Kompetenzen

Informatische Bildung ist jener Teil der Allgemeinbildung, der die Welt unter informationellem Aspekt betrachtet, während andere naturwissenschaftliche Fächer z. B. den stofflichen oder energetischen Aspekt in den Mittelpunkt ihres Unterrichts stellen.

Die *Informatische Bildung* trägt wesentlich zur Vorbereitung der Heranwachsenden auf die verantwortungsbewusste und reflektierte Nutzung der Informations- und Kommunikationstechnologien bei. Das Hauptaugenmerk ist auf das Verständnis für informationsverarbeitende Prozesse und Modelle zu legen.

Bezugswissenschaft ist die Informatik, die jene allgemeinen Gesetzmäßigkeiten untersucht, die in informationsverarbeitenden Prozessen in Natur, Technik und Gesellschaft wirken.

Ziel der *Informatischen Grundbildung* ist die Ausprägung von Sach-, Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenz im Umgang mit Informationen sowie mit Informatik-Systemen. Damit wird bei allen Schülern zugleich die für die schulische und außerschulische Nutzung des Computers als Werkzeug und Medium notwendige Handlungskompetenz geschaffen.

Der Rahmenplan basiert auf einem **Gesamtkonzept**, das durch die Leitlinien

Umgang mit Informationen

Wirkprinzipien von Informatik-Systemen

Problemlösen mit Informatik-Systemen

Wechselwirkungen zwischen Informatik-Systemen und Individuum bzw. Gesellschaft

strukturiert wird.

Diese Leitlinien beschreiben die Ziele, die auf unterschiedlichem Niveau

- in der *Informatischen Grundbildung* in den Jahrgangsstufen 5 bis 8,
 - in Informatikkursen im Wahlpflichtbereich der Jahrgangsstufen 9 und 10 sowie
 - im Informatikunterricht der gymnasialen Oberstufe
- zu realisieren sind.

Im Mittelpunkt dieses Unterrichts steht die Befähigung zum Umgang mit Informatik-Systemen als Kulturtechnik; zugleich soll einer möglichen Scheu ebenso entgegengewirkt werden wie eventueller Technikgläubigkeit.

Die nachstehende Tabelle weist jene Kompetenzen aus, die aus fachlicher Sicht im Rahmen der **gesamten Informatischen Bildung** in allen Jahrgangsstufen **verbindlich** zu fördern sind.

Leitlinie	Sachkompetenz	Methodenkompetenz	Sozialkompetenz	Selbstkompetenz
Umgang mit Informationen	<ul style="list-style-type: none"> • informationsverarbeitende Modelle und Prozesse erkennen • Merkmale von Informationen kennen • Prinzipien der Organisation von Wissen kennen • Kommunikationsnetze als Bestandteil sozialer technischer Systeme verstehen • Verschlüsselungsverfahren verstehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen gewinnen, strukturieren, codieren, bewerten, visualisieren und präsentieren • Daten mit Informationssystemen verarbeiten und die gewonnenen Daten interpretieren • in globalen Informationsräumen navigieren und recherchieren • Informationen in Daten-netzen präsentieren • Informationen verschlüsseln können 	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen sach- und adressatengerecht aufbereiten (u. a. auch „Netiquette“ beachten) 	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen hinsichtlich <ul style="list-style-type: none"> – Wahrheitsgehalt – Authentizität – Geheimhaltung kritisch beurteilen • Gefahr der Manipulation durch Informationen erkennen
Wirkprinzipien von Informatik-Systemen	<ul style="list-style-type: none"> • Aufbau und Funktionsweise von Informatik-Systemen kennen sowie Informatik-Systeme als Einheit von Hard- und Software verstehen • Computer als universelle, informationsverarbeitende Maschine verstehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Datenetze zum Informieren und Kommunizieren nutzen • Informatik-Systeme erweitern und Daten sichern können 		<ul style="list-style-type: none"> • sich in Informatik-Systeme selbstständig einarbeiten • mit Informatik-Systemen rational umgehen

Leitlinie	Sachkompetenz	Methodenkompetenz	Sozialkompetenz	Selbstkompetenz
<p style="text-align: center;"><i>Problemlösen mit Informatik-Systemen</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Struktur und Funktionalität von Datennetzen kennen • Programmierbarkeit als zentrales Wirkprinzip von Informatik-Systemen verstehen • Leistungsparameter für Hard- und Software kennen und beurteilen • Arbeiten mit Informatik-Systemen als Arbeiten mit Modellen verstehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Informatik-Systeme zum Problemlösen effizient nutzen • Methoden der Modellbildung anwenden • problemadäquate Software (Standardsoftware, Tools, Programmierumgebungen) auswählen und nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Probleme gemeinsam arbeitsteilig lösen 	<ul style="list-style-type: none"> • an Problemlösungen kreativ, zuverlässig und zielstrebig arbeiten • Problemlösungen hinsichtlich Korrektheit, Relevanz, Effizienz, Nutzerfreundlichkeit und der Eignung des Modells kritisch bewerten

Leitlinie	Sachkompetenz	Methodenkompetenz	Sozialkompetenz	Selbstkompetenz
	<ul style="list-style-type: none"> Relevanz, Korrektheit und Effizienz von Problemlösungen erkennen und beurteilen Grenzen des Problemlösens mit Informationssystemen kennen 	<ul style="list-style-type: none"> in Datennetzen kommunizieren können, insbesondere die spezifischen Formen des Argumentierens und Diskutierens beherrschen 	<ul style="list-style-type: none"> Informationsysteme verantwortungsvoll unter Einhaltung der Normen und Werte der demokratischen Gesellschaft einsetzen Datenschutz und informationelle Selbstbestimmung als Grundrechte beachten den Einsatz von Informationssystemen sachgerecht, selbstbestimmt, sozial verantwortlich und aktiv mitgestalten 	<ul style="list-style-type: none"> beim Problemlösen zum Perspektivwechsel sowie Methodentransfer fähig sein linear und vernetzt denken können
Wechselwirkungen zwischen Individuum bzw. Gesellschaft und Individuum bzw. Gesellschaft	<ul style="list-style-type: none"> wirtschaftliche Chancen und Risiken komplexer Informationssysteme beurteilen ethische, soziale und rechtliche Aspekte des Einsatzes von Informationssystemen beurteilen historische Zusammenhänge zwischen gesellschaftlicher und technischer Entwicklung verstehen 			<ul style="list-style-type: none"> reale und virtuelle Welt unterscheiden eigene Persönlichkeit und Privatsphäre weitgehend schützen überhöhten Erwartungen an das Machbare entgegenreten Informationssystemen angstfrei begegnen

3 Prinzipien für den Unterricht

Damit der Unterricht zur Ausbildung der Kompetenzen beitragen kann, muss er bestimmten Prinzipien genügen:

- **Der Unterricht ist als aktiver, auf der Motivation des Schülers basierender Prozess zu konzipieren.**

Die Lernenden haben in der Schule und zunehmend auch außerschulisch bereits Erfahrungen im Umgang mit Informatik-Systemen gewonnen, auf die im Unterricht zurückgegriffen werden muss. Alles, was mit Computern zusammenhängt, gehört zum Image der Heranwachsenden, folglich ist die Motivation für die *Informatische Grundbildung* groß. Diese Eingangsmotivation muss der Unterricht nutzen – und erhalten. Auch dem unterschiedlichen Vorwissen der Schüler ist durch geeignete Differenzierungsmaßnahmen Rechnung zu tragen; spezielle Kenntnisse einzelner Schüler sind aktiv für die Unterrichtsgestaltung zu nutzen.

- **Der Unterricht muss dem Schüler die Konstruktion von Wissen ermöglichen.**

Wissen ist etwas subjektiv Angeeignetes, vom Lernenden Konstruiertes. Aufgabe des Lehrers ist es, für die Konstruktion von Wissen geeignete Lernumgebungen bereitzustellen und auf diese Weise Kompetenzerfahrung zu ermöglichen. Dabei haben alle Unterrichtsmethoden ihre Berechtigung: Lehrer- oder Schülervortrag, Unterrichtsgespräch, Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit. Dennoch sollte das weitgehend selbstständige Arbeiten in Gruppen einen hohen Anteil haben. Es ist ein ausgewogenes Verhältnis zwischen computerferner und computernaher Arbeit zu praktizieren.

- **Der Unterricht muss dem Schüler Selbststeuerung und Selbstkontrolle ermöglichen.**

Die Schüler sollen ihre Stärken in die Gestaltung des Lernprozesses einbringen und die Lernwege mitbestimmen können. Im Unterricht sind Situationen unverzichtbar, in denen sowohl der einzelne Schüler als auch Schülergruppen die Möglichkeit haben, ihre Lernergebnisse und Lernwege kritisch zu prüfen und zu bewerten.

- **Der Unterricht ist als kommunikativer Prozess zu gestalten.**

Allein durch die in der Regel gemeinsame Arbeit von zwei Schülern an einem Computer ist die kommunikative Situation in der *Informatischen Grundbildung* anders als im Unterricht anderer Fächer. Aber auch darüber hinaus muss die in der Informatik übliche Teamarbeit von den Schülern erlebt werden.

- **Der Unterricht muss die Interdisziplinarität der Informatik widerspiegeln, um einen repräsentativen Einblick in die Bezugswissenschaft zu vermitteln.**

- **Der Unterricht muss exemplarisches Lernen ermöglichen.**

In Anbetracht der hohen Erneuerungsrate bei Hard- und Software sollen Detailkenntnisse über bestimmte Computer, Betriebssysteme, Programmiersprachen, Anwender-Software etc. gegenüber der Kenntnis von Begriffen und Methoden sekundär sein und nur so weit eine Rolle spielen, wie sie für die Lösung des jeweiligen Problems mit Hilfe des in der Schule vorhandenen Informatik-Systems erforderlich sind.

4 Fachplan

In Kooperation mit anderen Fächern sind die Themen *Textverarbeitung und Kommunikation – gestern, heute, morgen* verbindlich zu behandeln. Dabei sind Aufbau und Funktionsweise eines Informatik-Systems immanenter Bestandteil des Unterrichts.

Die in den Tabellen ausgewiesenen Kompetenzen haben Zielstatus.

Es sei explizit darauf hingewiesen, dass die Tabelleninhalte keine Reihenfolge für die Behandlung widerspiegeln.

Für die Behandlung der beiden Themen bieten sich zahlreiche konkrete Produkte an. Die Entscheidung, welche Produkte erstellt werden, sollte gemeinsam mit den Schülern getroffen werden.

4.1 Textverarbeitung

Leitlinie	Sachkompetenz	Methodenkompetenz	Sozialkompetenz	Selbstkompetenz
Umgang mit Informationen	<ul style="list-style-type: none"> • informationsverarbeitende Prozesse erkennen • Objekte der Textverarbeitung identifizieren, deren Attribute benennen und Operationen zur Änderung der Attribute kennen und verwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • beim <ul style="list-style-type: none"> – Erfassen – Überarbeiten/Korrigieren – Formatieren – Drucken • von Texten rationell arbeiten durch das Nutzen des automatischen Zeilen- und Seitenumbruchs – der Funktionen Markieren, Ausschneiden, Kopieren und Einfügen – der Funktion Suchen und Ersetzen – von Seiten-/Absatz-/Zeichenformaten der Trennhilfe – von Tabulatoren – verschiedener Formatvorlagen 	<ul style="list-style-type: none"> • Texte zum Informieren und Kommunizieren nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • eigene Stärken und Schwächen beim Nutzen der Funktionen und Operationen erkennen • Vor- und Nachteile direkter und computervermittelter schriftlicher Kommunikation erkennen
Wirksprinzipien von Informatik-Systemen	<ul style="list-style-type: none"> • Begriffe <ul style="list-style-type: none"> – Hardware – Software – Informatik-System kennen 	<ul style="list-style-type: none"> • mit der Benutzeroberfläche umgehen können, insbesondere <ul style="list-style-type: none"> – Verzeichnisse anlegen – Dateien verwalten – Anwendungsprogramme nutzen 		<ul style="list-style-type: none"> • eigenes Arbeiten an Texten durch den Einsatz von Textverarbeitungsprogrammen erleichtern

Leitlinie	Sachkompetenz	Methodenkompetenz	Sozialkompetenz	Selbstkompetenz
	<ul style="list-style-type: none"> • Hardware-komponenten <ul style="list-style-type: none"> – Zentraleinheit – Ein- und Ausgabe-geräte – Speicher und ihre Aufgaben kennen • Computer als uni-verselle Maschine verstehen • Texte als Modelle verstehen 			
<p style="text-align: center;">Problemlösen mit Informatik-Systemen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Textverarbeitung als eine wesentliche Anwendung von Infor-matik-Systemen kennen • Schreib- und Gestal-tungsregeln für die Textverarbeitung (DIN 5008) kennen und beachten 	<ul style="list-style-type: none"> • ästhetische Aspekte bei der Schriftwahl und beim Seiten-layout beachten • Thesaurus sowie Grammatik- und Rechtschreibkontrolle nutzen • vorhandene Sammlun-gen (Bilddateien verschiedener Grafik-formate) nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • zur partnerschaftlichen Arbeit am PC bereit sein • einfühlsam beim Bewerten von Texten der Mitschüler vorgehen • Hilfe geben 	<ul style="list-style-type: none"> • selbstständig und sorgfältig arbeiten, ins-besondere auch im muttersprachlichen Bereich • zur Selbstkontrolle fähig sein, auch durch Nutzung der Gramma-tik- und Rechtschreib-kontrolle • kreativ Texte produzieren

Leitlinie	Sachkompetenz	Methodenkompetenz	Sozialkompetenz	Selbstkompetenz
Wechselwirkung	<ul style="list-style-type: none"> • historische Entwicklung der Schreibtechnik beschreiben • das Urheberrecht kennen und beachten 	<ul style="list-style-type: none"> • mit dem Computer Grafiken selbst erstellen • per Hand erstellte Grafiken scannen 	<ul style="list-style-type: none"> • mit den Leistungen anderer verantwortungsbewusst umgehen • tolerant sein 	<ul style="list-style-type: none"> • eigene Texte kritisch werten • Hilfe annehmen • Informatik-Systemen angstfrei begegnen

4.2 Kommunikation – gestern, heute, morgen

Leitlinie	Sachkompetenz	Methodenkompetenz	Sozialkompetenz	Selbstkompetenz
Umgang mit Informationen	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikation als speziellen informativ-prozessualen Prozess verstehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen recherchieren, auswählen und aufbereiten • bei der Informationssuche, -auswahl und -aufbereitung rational arbeiten • Bildschirmtexte schnell erfassen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationsnetze als Bestandteil soziotechnischer Systeme erkennen und nutzen • Netzpartnern Hilfe geben 	<ul style="list-style-type: none"> • Vor- und Nachteile direkter und computervermittelter Kommunikation erkennen • Hilfe von Netzpartnern annehmen • selbstständig und sorgfältig arbeiten, auch im mütter- und fremdsprachlichen Bereich • Informationen kritisch werten
Wirkprinzipien von Informatik-Systemen	<ul style="list-style-type: none"> • Begriffe <ul style="list-style-type: none"> – Kommunikation – Objekte – Attribute – Operationen • Dienste des Internets kennen • lokale und globale Datenetze unterscheiden 	<ul style="list-style-type: none"> • Netzressourcen zur Informationsbeschaffung nutzen • E-Mails senden und empfangen 	<ul style="list-style-type: none"> • Regeln zum Verhalten in Netzen einhalten („Netiquette“) 	<ul style="list-style-type: none"> • mit Diensten des Internets rational umgehen

Leitlinie	Sachkompetenz	Methodenkompetenz	Sozialkompetenz	Selbstkompetenz
Problemlösen mit Informatik-Systemen		<ul style="list-style-type: none"> • in Netzen unter Beachtung der Aspekte Wirtschaftlichkeit, Sicherheit und Rechtlichkeit arbeiten • Können im Umgang mit einem Textverarbeitungs-system vertiefen 	<ul style="list-style-type: none"> • Partner im Netz tolerieren und akzeptieren • zur Kooperation (direkt und im Netz) bereit und fähig sein 	<ul style="list-style-type: none"> • eigene Texte (E-Mails) kritisch werten • sich selbst kontrollieren
Wechselwirkung	<ul style="list-style-type: none"> • historische Entwicklung der Kommunikation beschreiben • zeitgemäße Kommunikationsarten kennen 	<ul style="list-style-type: none"> • in Datenetzen kommunizieren, insbesondere die spezifischen Formen des Argumentierens und Diskutierens beherrschen 	<ul style="list-style-type: none"> • Chancen und Risiken von Kommunikationsnetzen erkennen und zum verantwortungsbewussten Nutzen der Telekommunikation bereit sein 	<ul style="list-style-type: none"> • eigene Persönlichkeit und Privatsphäre weitgehend schützen

4.3 Hinweise zur Unterrichtsgestaltung

Hard- und Software sind kein unterrichtlicher Selbstzweck. Sie werden im Kontext der konkreten Anwendungen thematisiert. Die Hardware-Komponenten des in der Schule vorhandenen Informatik-Systems sind schrittweise einzuführen. Dies sollte in anschaulicher Form, etwa durch ein Blockbild eines Computers mit Schnittstellen und Peripherie, eventuell spielerisch erfolgen. Auch ein Einblick in einen geöffneten Computer ist denkbar. Die Erläuterungen sollen dem Alter der Schüler angemessen sein.

Die unterrichtliche Realisierung der Themen erfolgt ideal-typisch in den drei Stufen

- Benutzen
- Analysieren
- Gestalten,

die innerhalb einer Unterrichtseinheit zu durchlaufen sind oder sich gemäß des Spiralprinzips auch über mehrere Jahrgangsstufen erstrecken können.

Aufgabe des Lehrers ist es, unter Einbeziehung der Schüler eine Kette geeigneter Problemstellungen zu konstruieren, die so geartet ist, dass die Schüler schrittweise ihre Kenntnisse und Fähigkeiten im Umgang mit einem Informatik-System festigen, vertiefen und erweitern. Die Probleme greifen dabei wie die Glieder einer Kette ineinander, greifen bereits Bekanntes auf und fügen neue Gestaltungselemente hinzu. Dabei ist zu beachten, dass ein Schüler motivierter ist, wenn er den Sinn seines Tuns erkennen kann und im Ergebnis seiner Arbeit ein für ihn nutzbares Produkt entsteht.

Informatische Fachtermini sind sehr stark durch Anglizismen geprägt. Die Gefahr ist deshalb groß, dass Lehrer und Schüler in den Slang bzw. Jargon der Computer-Freaks verfallen. Schüler zu sprachlicher Qualität anzuhalten, bedeutet aber nicht, jeden englisch-sprachigen Fachterminus zu verdeutschen. Insbesondere sollten die englischen Fachbegriffe, für die es noch keine deutschen Entsprechungen gibt, unverändert ins Deutsche übernommen und so verwendet werden, als ob es deutsche Fachtermini wären – aber dann auch richtig geschrieben und richtig gesprochen.

Textverarbeitung

Bei der Gestaltung von Texten und Grafiken erlernen die Schüler das Eingeben, Bearbeiten und Ausgeben von Daten und werden dabei schrittweise an die objektorientierte Denkweise herangeführt. Sie können die Objekte der Anwendungen identifizieren, deren zugehörige Attribute benennen und Operationen zur Änderung der Attributwerte ausführen.

Der Lehrer sollte die Begriffe *Objekt*, *Attribut*, *Operation* konsequent nutzen.

Bei der Texteingabe orientieren sich die Schüler an den Schreib- und Gestaltungsregeln für die Textverarbeitung (DIN 5008). Sie nutzen den Thesaurus zur Verbesserung des sprachlichen Ausdrucks sowie die Grammatik- und Rechtsschreibkontrolle zur Korrektur eventueller Fehler.

Für die Textverarbeitung bieten sich folgende Produkte zur Auswahl an:

- Glückwunschkarten, Deckblätter für Ordner, Einladungen, Steckbriefe, Wandzeitungen u. a.
- Für das Fach **Deutsch** kann ein Geschichtenbuch erstellt werden, zu dem jeder Lernende eine Geschichte oder eventuell auch ein Gedicht beiträgt. Für dieses Geschichtenbuch kann ein Rahmenthema vorgegeben werden oder es wird der Anfang einer Geschichte als Textdatei vorgegeben, die die Schüler fortsetzen. Durch Kooperation mit dem Lehrer für *Kunst und Gestaltung bzw. Werken* kann erreicht werden, dass jeder Schüler am Ende ein eigenes Geschichtenbuch – mit gleichem Inhalt und selbst gestaltetem Einband – hat.
- Der Rahmenplan **Englisch** gibt hinreichend viele Anregungen für das Nutzen eines Textverarbeitungsprogramms, z. B. Einladungs-/Glückwunschkarten, Briefe an (authentische) Brieffreunde, Sammlung mit selbst ausgedachten Geschichten.
- Für das Fach **Mathematik** können Textbausteine für Konstruktionsbeschreibungen produziert und wiederholt in unterschiedlichen Konstruktionszusammenhängen genutzt werden.
- Für das Fach **Biologie** kann die Textverarbeitung zum Fixieren von Beobachtungsergebnissen sowie für Protokolle von Experimenten genutzt werden.

Für die Behandlung der *historischen Entwicklung der Schreibtechnik* bietet sich arbeitsteiliger Gruppenunterricht an, in dem folgende Aspekte betrachtet werden können:

- Wer konnte im Altertum schreiben?
- Wie entwickelte sich der Buchdruck seit GUTENBERG?
- Welche Auswirkungen hatten Schreibmaschinen auf die Büroarbeit?
- Was unterscheidet die Textverarbeitung mittels Computer von allen anderen Schreibtechniken?

Dabei ist besonderer Wert auf die Ausbildung von Methodenkompetenz zu legen, indem die Schüler Informationen recherchieren und sachgerecht aufbereiten lernen.

In die Texte können

- Grafiken aus vorhandenen Sammlungen von Bilddateien,
- per Computer selbst erstellte Grafiken sowie
- per Hand erstellte und gescannte Grafiken eingebunden werden.

Dabei ist das Urheberrecht zu beachten und in altersgemäßer Weise zu thematisieren. Hier kann ein Beitrag zum Aufgabengebiet *Rechtserziehung* (§ 5 Abs. 4 SchulG M-V) geleistet werden.

Kommunikation – gestern, heute, morgen

Die Schüler erhalten einen Einblick in die Entwicklung der Kommunikationstechnik vom Rauchzeichen bis zum Internet. Sie lernen Grundprinzipien des Versands und Empfangs elektronischer Post kennen und nutzen E-Mail zur Kommunikation mit Partnern, auch aus anderen Ländern.

Ein mögliches Produkt könnte hier eine Dokumentation – mittels Textverarbeitungsprogramm – über die einzelnen Kommunikationstechniken sein, bspw.: Rauch-, Blink-, Flaggen- und Trommelzeichen, Keilschrift (Steintafeln), Handschrift (Papyrus), Morsen/Fernschreiber, Funken, Telefon, Schreibmaschine, Fax, Computernetze, Internet.

Zusammen mit dem Fach **Werken** kann die Dokumentation durch selbst gefertigte Modelle (Morsegerät, Büchsentelefon, Blasentelegraf, ...) ergänzt werden. Es sollte neben den technischen auch über die sprachlichen und sozialen Veränderungen in der Kommunikation durch die jeweiligen Erfindungen sowie über Chancen und Risiken reflektiert werden.

Die Behandlung des Themas schafft die Grundlagen für die selbstständige Nutzung von Netzen zur Information und Kommunikation in Lehr- und Lernprozessen. Es bietet vielfältige Möglichkeiten, den Unterricht über das Klassenzimmer hinaus zu öffnen: In Zusammenarbeit mit anderen Fächern, insbesondere mit dem Bereich Fremdsprachen, können die Schüler Texte als E-Mail über Internet versenden und empfangen. Hier kann ein Beitrag zum Aufgabengebiet *Interkulturelle Erziehung* (§ 5 Abs. 4 SchulG M-V) geleistet werden.

4.4 Leistungsbewertung in der *Informatischen Grundbildung*

Die Bewertung der Schülerleistungen umfasst die Einschätzung der Entwicklung des Schülers hinsichtlich der Sach-, Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenz. Der Unterricht ist so zu gestalten, dass die Schüler am Ende der Jahrgangsstufe 6 Folgendes können:

Sachkompetenz

- die Begriffe *Hardware, Software, Informatik-System, Objekt, Attribut, Operation* kennen und sachgerecht anwenden
- gelernte Einzelheiten – bezogen auf die Textverarbeitung und Telekommunikation – wiedergeben
- gelernte Arbeitstechniken unter Benutzung der Fachsprache beschreiben
- bekannte Sachverhalte selbstständig auswählen, anordnen, verarbeiten und darstellen
- selbstständiges Übertragen des Gelernten auf analoge Aufgaben
- Aufgaben mit Hilfe des Informatik-Systems sachlich richtig und effizient lösen
- altersgemäß mit dem zur Verfügung stehenden Informatik-System vertraut sein, insbesondere mit der Benutzeroberfläche, dem Textverarbeitungssystem und dem E-Mail-Programm

Methodenkompetenz

- angemessen auf Rückmeldungen des Informatik-Systems reagieren
- aus dem Unterricht bekannte Methoden fachlich angemessen verwenden
- effizient arbeiten

Selbstkompetenz

- unerwartet auftretende Schwierigkeiten beim Nutzen des Informatik-Systems bewältigen wollen
- bereit sein, Gelerntes auf neue Problemlösungen zu übertragen
- vereinbarte Regeln zur Arbeit am PC und zum Verhalten im Netz einhalten
- bereit sein, die eigene Arbeit kritisch zu werten

Sozialkompetenz

- mit Partnern am PC oder im Netz offen und aufgeschlossen kommunizieren und auf deren Meinungen eingehen
- sich durch bestärkendes oder helfendes Handeln den Partnern gegenüber solidarisch zeigen
- sich für gemeinsame Ziele in der gemeinschaftlichen Arbeit am PC auch durch Unterordnung eigener Interessen einsetzen

Bei der **Organisation** der Leistungsbewertung gilt es zu beachten, dass mit den tradierten Bewertungsmethoden (schriftliche und mündliche Lernkontrollen, Hausaufgaben, Schülervorträge ...) oft nur der Entwicklungsstand im Bereich der Sach- und Methodenkompetenz erfasst werden kann. Die Moderator-Funktion, auf die sich der Lehrer in einem projektorientierten Unterricht zurückziehen kann und soll, lässt eine Beobachtung des Lernprozesses zu, so dass auch Leistungen des Einzelschülers im Bereich der Selbst- und Sozialkompetenz erfasst werden können.

Eine zweckmäßige Methode zur objektivierten Sicherung von Leistungen, insbesondere zu nicht schriftlich fixierten Schülerleistungen, ist das Verwenden einer Checkliste während der Vor- und Nachbereitung des Unterrichts. Bei dieser Bewertungsmethode muss zwingend ein Gespräch mit dem Bewerteten erfolgen. Dabei sollen Erreichtes und weitere Entwicklungsmöglichkeiten aufgezeigt werden.

5 Projekte

5.1 Ein Besuch lohnt sich – Ausflugsziele in der Region

In dem Projekt wird eine Dokumentation erarbeitet, in der von den Schülern die für Wandertage und private Ausflüge schönsten Ausflugsziele in der Region durch geeignetes Text- und Bildmaterial vorgestellt werden. In Abhängigkeit von der Auswahl der Ziele können eventuell historische, geografische, ökologische oder biologische Aspekte integriert werden. Am Ende entsteht so ein kleiner Wanderführer.

→ Kooperation mit: *Deutsch, Biologie, Geografie*

5.2 Wo und wie finde ich Informationen?

In dem Projekt werden zu Themen – die aus anderen Fächern gestellt werden – Informationen auf unterschiedlichste Weise gesammelt. Die Themen sollten Bezüge zum Unterrichtsstoff und zu die Schüler interessierende Fragestellungen haben. Dabei sollen sowohl tradierte Mittel der Informationsrecherche (Nachschlagewerke, Interviews, Sichtung von Zeitungen, Zeitschriften ..., Nutzung von Bibliotheken u. ä.) als auch neue Mittel (WWW, CD-ROM) zur Anwendung kommen. Die Schüler erfassen, strukturieren und präsentieren die Ergebnisse ihrer Informationsrecherchen. Darüber hinaus soll als Produkt der gesamten Projektgruppe die Darstellung eines Vergleichs der verschiedenen Recherche-Methoden in Form einer Wandtafel entstehen.

→ Kooperation mit: *Deutsch, Mathematik, Biologie, Geografie, Sport u. a.*

5.3 Computer-Spiele auf dem Prüfstand

In dem Projekt sollen die Schüler verschiedene Arten von Computer-Spielen kennen lernen, sich mit ihrem Aufbau (Grafik, Regeln usw.) kritisch auseinandersetzen und eine gewisse Beurteilungskompetenz erwerben. Ziel des Projektes sollte es sein, die Wirkung von Computer-Spielen auf sich und andere zu erfahren – erst dann ist die unterrichtliche Behandlung dieses Themas gerechtfertigt. Dabei können Beobachtungen (etwa durch fotografisches Festhalten von Mimik und Gestik) und Befragungen von spielenden Mitschülern (nach den Quellen für ihre häuslichen Computer-Spiele, nach ihrem Spielverhalten in der Freizeit, nach ihrer Befindlichkeit beim Spielen etc.) in einer Dokumentation münden.

→ Kooperation mit: *Philosophieren mit Kindern*

