

Informationstechnische Grundbildung

Schulinternes Curriculum für die Jahrgangsstufe 5 am Lessing-Gymnasium

Aufgaben und Ziele des Faches

Die „Informationstechnische Grundbildung“ (ITG) ist als verpflichtendes Unterrichtsfach Teil der allgemeinbildenden Sekundarstufe I und wird am Lessing-Gymnasium in der Jahrgangsstufe 5 mit einer Wochenstunde unterrichtet. Das Fach ITG dient der Vorbereitung auf den Informatikunterricht als Wahlfach in der Mittelstufe sowie der Sekundarstufe II. Dieses Konzept skizziert schulinterne Vereinbarungen und stellt zurzeit eine eigenständige Ergänzung zur Einführung des verpflichtenden Unterrichtsfachs Informatik in der Erprobungsstufe dar.

Die Informationstechnische Grundbildung bezieht sich auf verschiedene pädagogische Dimensionen und ist deshalb als Querschnittsaufgabe zu verstehen. Sie trägt zur geschlechter- und herkunftssensiblen Wertebildung bei und unterstützt damit neben den anderen Unterrichtsfächern die demokratische Erziehung sowie die Entwicklung einer mündigen und sozial verantwortlichen Persönlichkeit. Diese allgemeinen pädagogischen Zieldimensionen finden sich konkretisiert in den unten aufgestellten Unterrichtsvorhaben wieder. Der informationstechnische Fokus liegt dabei auf den Grundlagen digitaler Medienarbeit mit den am Lessing-Gymnasium genutzten Kommunikations- und Produktionsanwendungen.

Unter der Vorgabe einer kumulativen Kompetenzentwicklung findet der ITG-Unterricht am Lessing-Gymnasium in Integration mit dem Unterrichtsfach Wirtschaft-Politik statt. Eine der beiden Wochenstunden wird im Teamteaching durch die Fachlehrkraft und eine zusätzliche ITG-Lehrkraft unterrichtet. Bausteine der ITG sind die Unterrichtsvorhaben der Jahrgangsstufe 5 dieses Unterrichtsfachs, die in Form von medienpraktischen Arbeitsaufträgen umgesetzt oder ergänzt werden. Neben den curricularen Vorgaben des Unterrichtsfachs Wirtschaft-Politik orientiert sich das Fach ITG am Medienkompetenzrahmen des Landes Nordrhein-Westfalen und dem daraus abgeleiteten „Medienpass NRW“.

Der erläuterte unterrichtsorganisatorische Rahmen sowie die individuellen Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler gehen mit besonderen didaktischen Anforderungen in der Unterrichtsgestaltung einher. In der Arbeit mit Computern werden die unterschiedlichen Kenntnisstände verschiedener Lernender im besonders hohen Maße deutlich, sodass an dieser Stelle praktische Hinweise angezeigt sind: Die Binnendifferenzierung kann umgesetzt werden, indem in den Lerngruppen Tandems aus erfahrenen und weniger erfahrenen Lernenden gebildet werden, die gemeinsam an einem Endgerät arbeiten, und indem Arbeitsaufträge deutlich visualisiert und sprachsensibel formuliert und besprochen werden. Die Schüleraktivitäten sind eigenverantwortlich und produktorientiert konzipiert und bilden die digitale Teilhabe am gesellschaftlichen Alltag altersangemessen ab. Die Ergebnisse stellen einen Teil der Grundlage zur Leistungsbewertung im Fach Wirtschaft-Politik dar.

Köln, Januar 2023

Konkretisierte Unterrichtsvorhaben

	Thematischer Schwerpunkt (Wirtschaft-Politik)	Curricularer Bezug (Medienkompetenzrahmen)	Didaktische und praktische Hinweise zur Umsetzung und Leistungsfeststellung
UV 0	Grundkompetenzen des digitalen Arbeitens <ul style="list-style-type: none"> ➤ Woraus besteht ein PC? ➤ Wie schalte ich einen PC an und aus? ➤ Wie funktionieren Tastatur und Maus? ➤ Benutzername und Passwort? ➤ Wie schreibe ich eine E-Mail? ➤ Wie funktioniert die schulische Kommunikationsplattform <i>Microsoft Teams</i>? ➤ Wie lade ich eine Datei im Aufgabenmodul in <i>Microsoft Teams</i> hoch? ➤ Wie kommentiere ich einen Beitrag? ➤ Wie schreibe ich eine private Nachricht an meine Lehrperson? 	<i>Bedienen und Anwenden:</i> Technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen als Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> • Tipp-Trainer <i>typingclub.com</i> ➔ ggf. Account anlegen mit der Schul-Email-Adresse (@lessing.schule.koeln) • Modell eines PCs beschriften • Lieblingsfach oder Pläne für das Wochenende kommentieren • SuS erarbeiten Kriterien für sowie ein eigenes Passwort für ihren Schulaccount.
UV I	Kann ich mitwirken? – Demokratische Strukturen und Zusammenleben in der Schule	<i>Informieren und Recherchieren</i> – sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen <i>Produzieren und Präsentieren</i> – Mediale Gestaltungsmöglichkeiten kennen und diese kreativ bei der Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen	<ul style="list-style-type: none"> • SuS erstellen ein Handout zu passendem Thema nach bestimmten Vorgaben zum Layout, z. B. Kommunalwahlen, demokratische Strukturen am Lessing-Gymnasium • SuS erstellen eine Power-Point-Präsentation zu unterschiedlichen politischen Parteien oder zur Kommunalpolitik und beachten dabei

			Kriterien einer überzeugenden Präsentation.
UV II	Brauche ich alles, was ich will? – Unendliche Bedürfnisse und knappe Güter	<i>Produzieren und Präsentieren</i> – Mediale Gestaltungsmöglichkeiten kennen und diese kreativ bei der Realisierung eines Medienproduktes einsetzen	<ul style="list-style-type: none"> • SuS erstellen und bearbeiten eine Supermarktrecherche als vorbereitende Hausaufgabe mit <i>Microsoft Forms</i>. • SuS visualisieren die Ergebnisse ihrer Supermarktrecherche mithilfe von <i>Microsoft Excel</i>.
UV III	Können Kinder die Welt verändern? – Herausforderungen und Ziele für unsere gemeinsame Zukunft	<i>Informieren und Recherchieren</i> – sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen	<ul style="list-style-type: none"> • SuS recherchieren selbstständig im Internet zu einem globalen Problem, beispielweise Kinderarbeit oder Klimawandel • SuS erstellen ein motivierendes Textprodukt, z.B. einen Flyer gegen Klimawandel, mit <i>Microsoft Word</i> und beachten bestimmte Vorgaben zum Layout. • SuS lernen diskriminierende Aussagen über LGBTQ im Internet einzuordnen und unter dem Aspekt der Diversität einzuordnen (Barometer-Methode).
UV IV	Wie lässt sich unser Zusammenleben gestalten? – Vielfalt in der sich wandelnden Gesellschaft	<i>Produzieren und Präsentieren</i> – Mediale Gestaltungsmöglichkeiten kennen und diese kreativ bei der Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen	
UV V	Ohne Smartphone bist du raus? – Leben in der digitalisierten Welt	<i>Kommunizieren und Kooperieren</i> : Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit nutzen	<ul style="list-style-type: none"> • SuS lernen die Risi • SuS erstellen eine Umfrage zu passendem Thema, z.B. Taschengeld oder Mediennutzung mithilfe des Programms <i>Microsoft Forms</i>.
UV VI	Kann ich frei entscheiden? – Einfluss von Medien auf Konsumententscheidungen und Meinungsbildung	<i>Analysieren und Reflektieren</i> : Wissen um die Vielfalt der Medien, kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten	

		<p>und dem eigenen Medienverhalten, Ziel: Selbstbestimmte und selbstregulierte Mediennutzung</p> <p><i>Bedienen und Anwenden:</i> Technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen als Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung</p> <p><i>Produzieren und Präsentieren</i> – Mediale Gestaltungsmöglichkeiten kennen und diese kreativ bei der Realisierung eines Medienproduktes einsetzen</p> <p><i>Problemlösen und Modellieren</i> – Grundfertigkeiten im Programmieren, Einflüsse von Algorithmen, Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt</p>	<ul style="list-style-type: none">• SuS stellen die Ergebnisse ihrer Umfrage mithilfe von <i>Microsoft Excel</i> dar.• SuS reflektieren die Natur medialer Freundschaften unter dem Aspekt der digitalen Einsamkeit (analoge Unterrichtseinheit).• SuS lernen die Risiken der Nutzung sozialer Medien anhand eines Dokumentarbeitrags einzuschätzen.• SuS erlernen Grundzüge des Programmierens spielerisch, z.B. mit https://scratch.mit.edu/.
--	--	---	---