

Schulinterner Lehrplan Informatik

Gymnasium Waldstraße, Hattingen

(Stand: 29.04.2019)

Inhalt

	Seite
1 Die Fachgruppe Informatik am Gymnasium Waldstraße.....	2
2 Entscheidungen zum Unterricht.....	3
2.1 Unterrichtsvorhaben.....	3
2.1.1 Übersichtsraster Unterrichtsvorhaben.....	4
I) Einführungsphase.....	4
II) Qualifikationsphase (Q1 und Q2) - GRUNDKURS.....	7
2.2 Grundsätze der fachmethodischen und fachdidaktischen Arbeit. .	12
2.3 Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung	13

1 Die Fachgruppe Informatik am Gymnasium Waldstraße

Bei dem Gymnasium Waldstraße handelt es sich um eine vierzügige Schule im Zentrum von Hattingen mit zurzeit ca. 800 Schülerinnen und Schülern, und ca 70 Lehrerinnen und Lehrern. Das Einzugsgebiet der Schule umfasst Hattingen Zentrum und angrenzende Orte wie Sprockhövel und Niederwenigern.

Das Fach Informatik wird am Gymnasium Waldstraße ab der Jahrgangsstufe 8 im Wahlpflichtbereich II (WP II) zweistündig unterrichtet und von etwa 50 Schülerinnen und Schülern besucht. In der zweijährigen Laufzeit dieses Kurses 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 Robotik eingegangen.

In der Sekundarstufe II bietet das Gymnasium Waldstraße für die Schülerinnen und Schüler in allen Jahrgangsstufen zwei Grundkurse in Informatik an. Leistungskurse werden aufgrund der personellen Situation nicht angeboten.

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, als Programmierumgebung wird BlueJ benutzt. In der Einführungsphase kommt dabei zusätzlich eine didaktische Bibliothek „Stifte und Mäuse“ 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 stehen der Fachschaft Informatik zwei Computerräume mit 15 bzw. 10 Computerarbeitsplätzen zur Verfügung.

Der Unterricht erfolgt falls möglich im 90-Minuten-Takt.

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.

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.

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

I) Einführungsphase

Einführungsphase	
<p><u>Unterrichtsvorhaben E-I</u></p> <p>Thema: <i>Einführung in die Nutzung von Informatiksystemen und in grundlegende Begrifflichkeiten</i></p> <p>Zentrale Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Argumentieren •Darstellen und Interpretieren •Kommunizieren und Kooperieren <p>Inhaltsfelder:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Informatiksysteme •Informatik, Mensch und Gesellschaft <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Einzelrechner •Dateisystem •Internet •Einsatz von Informatiksystemen <p>Zeitbedarf: 6 Stunden</p> <p>Mögliche Konkretisierung: Einführung und erstes programmgesteuertes Zeichnen</p>	<p><u>Unterrichtsvorhaben E-II</u></p> <p>Thema: <i>Grundlagen der objektorientierten Analyse, Modellierung und Implementierung anhand von statischen Grafiken</i></p> <p>Zentrale Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Modellieren •Implementieren •Darstellen und Interpretieren •Kommunizieren und Kooperieren <p>Inhaltsfelder:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Daten und ihre Strukturierung •Formale Sprachen und Automaten <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Objekte und Klassen •Syntax und Semantik einer Programmiersprache <p>Zeitbedarf: 8 Stunden</p> <p>Mögliche Konkretisierung: Erstellen von ersten eigenen Objekten und Einführung in die Fachsprache</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

Mögliche Konkretisierung:

Dartspiel, Zeichenprogramme

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

Mögliche Konkretisierung:

Billardprojekt, Minigolf Simulation

Einführungsphase	
<p><u>Unterrichtsvorhaben E-V</u></p> <p>Thema: <i>Einführung in abstrakte Klassen und der Umgang mit diesen</i></p> <p>Zentrale Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Argumentieren •Modellieren •Darstellen und Interpretieren •Kommunizieren und Kooperieren <p>Inhaltsfelder:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Algorithmen <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Erstellung eigener abstrakter Klassen •Analyse, Entwurf und Implementierung einfacher Algorithmen <p>Zeitbedarf: 9 Stunden</p> <p>Mögliche Konkretisierung: Draw Projekt, Zug Projekt</p>	<p><u>Unterrichtsvorhaben E-VI</u></p> <p>Thema: <i>Geschichte der digitalen Datenverarbeitung, Grundlagen des Datenschutzes und weitere informatische Schwerpunkte</i></p> <p>Zentrale Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Argumentieren •Darstellen und Interpretieren •Kommunizieren und Kooperieren <p>Inhaltsfelder:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Informatik, Mensch und Gesellschaft •Informatiksysteme <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Wirkungen der Automatisierung •Geschichte der automatischen Datenverarbeitung •Digitalisierung <p>Zeitbedarf: 15 Stunden</p> <p>Mögliche Konkretisierung: Referate Reihe zu den oben genannten und weiterführenden Themen</p>
Summe Einführungsphase: 74	

II) Qualifikationsphase (Q1 und Q2) - GRUNDKURS

Qualifikationsphase 1	
<p><u>Unterrichtsvorhaben Q1-I</u></p> <p>Thema: <i>Wiederholung der objektorientierten Modellierung und Programmierung anhand einer kontextbezogenen Problemstellung</i></p> <p>Zentrale Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Argumentieren •Modellieren •Implementieren •Darstellen und Interpretieren •Kommunizieren und Kooperieren <p>Inhaltsfelder:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Daten und ihre Strukturierung •Algorithmen •Formale Sprachen und Automaten •Informatiksysteme <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Objekte und Klassen •Analyse, Entwurf und Implementierung von Algorithmen •Syntax und Semantik einer Programmiersprache •Nutzung von Informatiksystemen <p>Zeitbedarf: 8 Stunden</p> <p>Mögliche Konkretisierung: Bildschirmschoner Projekt</p>	<p><u>Unterrichtsvorhaben Q1-II</u></p> <p>Thema: <i>Modellierung und Implementierung von Anwendungen mit dynamischen, linearen Datenstrukturen</i></p> <p>Zentrale Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Argumentieren •Modellieren •Implementieren •Darstellen und Interpretieren •Kommunizieren und Kooperieren <p>Inhaltsfelder:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Daten und ihre Strukturierung •Algorithmen •Formale Sprachen und Automaten <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Objekte und Klassen •Analyse, Entwurf und Implementierung von Algorithmen •Algorithmen in ausgewählten informatischen Kontexten •Syntax und Semantik einer Programmiersprache <p>Zeitbedarf: 20 Stunden</p> <p>Mögliche Konkretisierung: Wartezimmer, Skispringer, Bundesjugendspiele</p>

Qualifikationsphase 1

Unterrichtsvorhaben Q1-III

Thema:

Suchen und Sortieren auf linearen Datenstrukturen

Zentrale Kompetenzen:

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

Inhaltsfelder:

- Algorithmen
- Formale Sprachen und Automaten

Inhaltliche Schwerpunkte:

- Analyse, Entwurf und Implementierung von Algorithmen
- Algorithmen in ausgewählten informatischen Kontexten
- Syntax und Semantik einer Programmiersprache

Zeitbedarf: 16 Stunden

Mögliche Konkretisierung:

Bundesjugendspiele

Unterrichtsvorhaben Q1-IV

Thema:

Rekursive Algorithmen

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
- Analyse, Entwurf und Implementierung von Algorithmen
- Algorithmen in ausgewählten informatischen Kontexten
- Syntax und Semantik einer Programmiersprache

Zeitbedarf: 6 Stunden

Mögliche Konkretisierung:

Türme von Hanoi, grafische Rekursion

Qualifikationsphase 1	
<p>Thema: <i>Modellierung und Implementierung von Anwendungen mit dynamischen, nichtlinearen Datenstrukturen</i></p> <p>Zentrale Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Argumentieren •Modellieren •Implementieren •Darstellen und Interpretieren •Kommunizieren und Kooperieren <p>Inhaltsfelder:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Daten und ihre Strukturierung •Algorithmen •Formale Sprachen und Automaten <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Objekte und Klassen •Analyse, Entwurf und Implementierung von Algorithmen •Algorithmen in ausgewählten informatischen Kontexten •Syntax und Semantik einer Programmiersprache <p>Zeitbedarf: 24 Stunden</p> <p>Mögliche Konkretisierung: Morseprojekt, Informatiker Suchbaum</p>	<p>Thema: <i>Methoden der Klasse String</i></p> <p>Zentrale Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Argumentieren •Modellieren •Implementieren •Darstellen und Interpretieren •Kommunizieren und Kooperieren <p>Inhaltsfelder:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Daten und ihre Strukturierung •Algorithmen •Formale Sprachen und Automaten <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Objekte und Klassen •Analyse, Entwurf und Implementierung von Algorithmen •Algorithmen in ausgewählten informatischen Kontexten •Syntax und Semantik einer Programmiersprache <p>Zeitbedarf: 4 Stunden</p> <p>Mögliche Konkretisierung: Programmierübungen mit der Konsole</p>
Summe Qualifikationsphase 1: 74 Stunden	

Qualifikationsphase 2

Unterrichtsvorhaben Q2-I

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: 20 Stunden

Unterrichtsvorhaben Q2-II

Thema:

Endliche Automaten und formale Sprachen

Zentrale Kompetenzen:

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

Inhaltsfelder:

- Endliche Automaten und formale Sprachen

Inhaltliche Schwerpunkte:

- Endliche Automaten
- Grammatiken regulärer Sprachen
- Möglichkeiten und Grenzen von Automaten und formalen Sprachen

Zeitbedarf: 20 Stunden

Qualifikationsphase 2

Unterrichtsvorhaben Q2-III

Thema:

*Prinzipielle Arbeitsweise eines Computers,
Grenzen der Automatisierbarkeit,
Datenschutz, Datensicherheit und
Rückblick auf das bisher Gelernte*

Zentrale Kompetenzen:

- Argumentieren
- Kommunizieren und Kooperieren

Inhaltsfelder:

- Informatiksysteme
- Informatik, Mensch und Gesellschaft

Inhaltliche Schwerpunkte:

- Einzelrechner und Rechnernetzwerke
- Grenzen der Automatisierung
- Datenschutz, Datensicherheit
- weitere Schwerpunkte der bisherigen Themen

Zeitbedarf: 12 Stunden

Mögliche Konkretisierung:

Schülerpräsentationen zu den angegebenen Themen

Summe Qualifikationsphase 2: 56 Stunden

2.2 Grundsätze der fachmethodischen und fachdidaktischen Arbeit

Die Fachkonferenz Informatik hat 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 Gymnasiums Waldstrasse 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: 1 Klausur je Halbjahr
Dauer der Klausur: 90 Minuten
- Grundkurse Q 1: 2 Klausuren je Halbjahr
Dauer der Klausuren: 135 Minuten
- Grundkurse Q 2.1: 2 Klausuren
Dauer der Klausuren: 135 Minuten
- Grundkurse Q 2.2: 1 Klausur unter Abiturbedingungen
- Anstelle einer Klausur kann 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.

Die Zuordnung der erreichten Punkte zu den Notenstufen orientiert sich an dem Zuordnungsschema des Zentralabiturs.

Die Note ausreichend (5 Punkte) soll bei Erreichen von 45 % der Punkte erteilt werden.

2.3.2 Beurteilungsbereich Sonstige Mitarbeit

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

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

- Strukturierte Implementierung, Test und Anwendung von Informatiksystemen

Sonstige schriftliche Leistungen

- Lernerfolgsüberprüfung durch kurze schriftliche Übungen
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 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.