



Hans-Brüggemann-Schule

Gemeinschaftsschule mit Oberstufe
des Schulverbandes Bordesholm in Bordesholm

Informatik Klassenstufe 8

Entwurf, Stand: 02. Mai 2025 (Ku, Leistungsbewertungs-Erlass-Anhörungsfassung)

Informatik, Mensch und Gesellschaft				
Zeit: ca. 8 Wochen ((2 Wochen Puffer für eigene Interessen / Ideen)				
Kompetenzen	Inhalte	Methoden, Aufgaben und Werkzeuge	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
<p>Die SuS...</p> <p>... untersuchen und bearbeiten Rastergrafiken für Präsentationen</p> <p>... können die drei in ASCII gespeicherten Bildformate PBM, PGM und PPM verstehen.</p> <p>... können Vor- und Nachteile bestimmter Dateiformate benennen und zweckmäßig einsetzen</p> <p>... können Manipulation von Bildern/Selfies erkennen, beschreiben und bewerten.</p> <p>... kennen Bild-/Foto-Rechte und -Pflichten</p>	<p>GIMP/ Bildbearbeitungsprogramm</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untersuchung von Raster- und Vektorgrafiken • Beschreibung von Anwendungsbereichen • Größenveränderung • Drehen, Auswahlen • Bildteile klonen • Bildteile auffüllen • Bilder kollagieren • Farben anpassen • Filter anwenden • Bildteile skalieren <p>Einsatzmöglichkeiten in Präsentationen/Werbung Schönheitsideale und</p>	<p>Snipping Tool</p> <p>GIMP</p> <p>PowerPoint/Impress</p> <p>Paint</p> <p>Recherche des Rechts-Status von Online-Bildern</p> <p>Quellen und Möglichkeiten der Recherche für gemeinfreie Bilder nutzen</p>	<p>KI-Bildgeneratoren</p> <p>Prompt Engineering für KI-generierte Bilder</p> <p>Recherche zu Bildrechten und DSGVO</p> <p>Recherche zu algorithmischen Feeds in sozialen Medien</p>	<p>Siehe S. 6</p>



Hans-Brüggemann-Schule

Gemeinschaftsschule mit Oberstufe
des Schulverbandes Bordesholm in Bordesholm

... geben Bildquellen an ... diskutieren die Folgen von Bild-Kommunikation für Politik und Gesellschaft	Bildbearbeitung			
Algorithmen und Programmierung Zeit: ca. 7 Wochen				
Kompetenzen	Inhalte	Methoden, Aufgaben und Werkzeuge	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
Die SuS... ... können die Bühne, Charaktere, Hintergründe Töne ändern ... können Figuren mithilfe direkter Befehle steuern ... verstehen das Event-Modell von Scratch ... können Figuren event- und programmgesteuert lenken ... können Fallunterscheidungen in ihrem Programm vornehmen. ... können ihr eigenes Spiel programmieren	Scratch-Programmierungsumgebung <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gehe... Schritt ▪ Drehe ... Grad ▪ Gehe zu Position ▪ Setze Richtung auf... ▪ Variablen ▪ Ändere x um... ▪ Sage... für ... Sekunden ▪ Wechsle Kostüm ▪ Wechsle Bühnenbild ▪ Zeige/verstecke dich ▪ Spiele Klang ▪ Wenn... angeklickt ▪ Warte ▪ Wiederhole... Mal ▪ Falls..., dann..., sonst... ▪ Frage... ▪ Taste ... gedrückt? ▪ Zufallszahl von... bis... 	Scratch-Projekte z. Üben <ul style="list-style-type: none"> ▪ Glückwunschkarte ▪ Hexenwald ▪ Unterwasserwelt 	<i>Natürliche Differenzierung</i>	Siehe S. 6



Hans-Brüggemann-Schule

Gemeinschaftsschule mit Oberstufe
des Schulverbandes Bordesholm in Bordesholm

Informationen und Daten (aufbereiten, präsentieren, verschlüsseln)

Zeit: ca. 6 Wochen

Kompetenzen	Inhalte	Methoden, Aufgaben und Werkzeuge	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
<p>Die SuS...</p> <p>... können Lebenslauf und Bewerbungen nach Vorgaben formatieren</p> <p>... können Formatvorlagen anlegen, ändern und anwenden</p> <p>... können in ihren Dokumenten ein Quellenverzeichnis anlegen</p> <p>... können Bilder in ein Dokument einfügen und Textfluss anpassen</p> <p>... verstehen den Unterschied zwischen Kopfzeile, Fußzeile und normalem Textbereich</p> <p>... verwenden kryptografische Verfahren zur Absicherung von Kommunikation</p> <p>... können Caesar-Chiffre & Vigenère anwenden</p>	<p>Wiederholung (ggf.) und Vertiefung von Word/Writer</p> <p>Schrifttypen, Schriftgrößen, Schriftauszeichnungen (halbfett, kursiv), Unterstreichungen, Einrückungen, Tabulatorstopps setzen, anzeigen lassen und ändern</p> <p>Möglichkeiten zur einheitlichen Formatierung von Textteilen: Formatvorlagen anlegen, ändern und anwenden</p> <p>Dokumente passwortgesichert speichern.</p> <p>Zwecke, Vor- und Nachteile von Verschlüsselung</p>	<p>Microsoft Word/ Libre Office Writer</p> <p>zip-Tools mit/ohne Passwort-Eingabe</p> <p>Code-Scheiben und -Tabellen</p>	<p>SketchUp: Einführung in drei-dimensionales Gestalten</p> <p><i>Natürliche Differenzierung</i></p> <p>Kriterien für Sicherheit eines Codes</p> <p>Entwurf einer eigenen Verschlüsselung</p>	<p>Siehe S. 6</p>



Hans-Brüggemann-Schule

Gemeinschaftsschule mit Oberstufe
des Schulverbandes Bordesholm in Bordesholm

Digitale Umwelt				
ca. 8 Wochen				
Kompetenzen	Inhalte	Methoden, Aufgaben und Werkzeuge	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
<p>Die SuS ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ... können Scratch-Programme auf einem Mikrocontroller ausführen (Arduino/Calliope) ... erwerben ein Grundverständnis für ihre elektronisch-digital geprägte Umwelt ... können Töne im Mikrocontroller oder in einem eigenen Spiel oder in Multimedia-Produkten einbinden ... können Einsatzgebiete' für Mikrocontroller benennen und identifizieren 	<p>Arduino oder Calliope</p> <p>Entwicklungsumgebung für Scratch auf diesen Controllern.</p>	<p>Aufgabe: Tonausgabe auf Mikrocontrollern in Abhängigkeit von bestimmten Ereignissen</p> <p>Scratch-Entwicklungsumgebung</p>	<p>Virtuelle Maschinen</p>	<p>Siehe S. 6</p>



Hans-Brüggemann-Schule

Gemeinschaftsschule mit Oberstufe
des Schulverbandes Bordesholm in Bordesholm

*Gleichwertige Leistungsnachweise stellen komplexere und sehr viel umfassendere Anforderungen an die Schülerinnen und Schüler, aber auch an den Unterricht und die Korrektur dar, als

Informatik, Mensch und Gesellschaft + Informatiksysteme				
ca. 8 Wochen				
Kompetenzen	Inhalte	Methoden, Aufgaben und Werkzeuge	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
<p>Wiederholend und vertiefend:</p> <p>SuS kennen ihre Rechte und Pflichten im Internet ... können soziale Medien verantwortungsbewusst nutzen ... erkennen Gefahren in sozialen Medien und können sich schützen</p>	<p>Wie verhalte ich mich im Internet?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rechte • Pflichten • Sicherheit • In sozialen Medien • Möglichkeiten • Aktuelle Gefahren (z. B. grooming, phishing, doxing, Erpressung) 	<p>Recherche zu Rechten/Pflichten</p> <p>Recherche zu Betrugsmaschen</p> <p>Recherche zu Ansprechpartnern und Reaktionsmöglichkeiten auf Gefährder</p>		<p>Siehe S. 6</p>

herkömmliche Klassenarbeiten (Erlass August 2025). Zu Grundsätzen für Leistungsnachweise siehe Seite 6.



Hans-Brüggemann-Schule

Gemeinschaftsschule mit Oberstufe
des Schulverbandes Bordesholm in Bordesholm

Grundsätze für die Gestaltung von Leistungsnachweisen

1. Anzahl und Form

In Jahrgangsstufen 7 bis 10 sind insgesamt zwei Leistungsnachweise pro Schuljahr, davon mindestens eine Klassenarbeit, verpflichtend. Alternativ ist höchstens ein gleichwertiger Leistungsnachweis zulässig, sofern eine individuelle Bewertung möglich ist (z. B. Portfolio, material- und mediengestütztes Arbeiten, Projekt, Präsentation mit Kolloquium).

2. Kompetenzorientierung

Die Leistungsnachweise orientieren sich an den Kompetenzbereichen der Fachanforderungen Informatik. Dabei sind mehrere Anforderungsbereiche (z. B. Analyse von Informationen, Implementierung, Auswertung, Eigenständigkeit bei der Planung, Lösung komplexer Probleme, die digitale Kompetenz, die Durchführung und Dokumentation sowie die Präsentation) in jedem Leistungsnachweis zu berücksichtigen.

3. Hilfsmittel und Chancengleichheit

Erlaubte Hilfsmittel (z. B. eigene Aufzeichnungen, digitale Werkzeuge, ggf. KI-Anwendungen) sind vorab festzulegen und bekanntzugeben. Es ist sicherzustellen, dass vergleichbare technische Bedingungen für alle Lernenden bestehen (Chancengleichheit!).

4. Einbindung von KI und digitalen Werkzeugen

Der Einsatz von KI (z. B. ChatGPT oder Co-Pilot) ist zulässig, wenn die Aufgabenstellung darauf abgestimmt ist und Bewertungskriterien angepasst sind (z. B. Fokus auf Planung, Dokumentation, Reflexion, Eigenständigkeit). Dabei sind digitale Kompetenzen und Prozessdokumentation verstärkt in die Aufgaben einzubeziehen.

5. Dokumentation und Bewertung

- Kriterien für Aufgabenstellung und Bewertung sind transparenzfördernd zu gestalten.
- LK korrigieren Fehler, insbesondere im Hinblick auf standardsprachliche Normen.
- Korrekturanmerkungen sollen lernförderlich sein.

6. Korrekturzeit

- Die Korrekturzeit beträgt maximal vier Unterrichtswochen. Ein neuer Leistungsnachweis darf in der Regel erst zwei Wochen nach Rückgabe des vorherigen erbracht werden.

7. Gleichwertige Leistungsnachweise

- Beispiele: Programmierprojekt mit Reflexion, Video-Tutorial, Podcast, digitale Dokumentation des Prozesses.
- Arbeiten ausschließlich in Heimarbeit ohne mündlichen Prüfungsteil sind nicht zulässig.
- Gruppenarbeiten sind möglich, sofern Einzelleistungen bewertbar sind.