

Thema: _____

--	--	--

--

Verlaufsplanung	<input type="checkbox"/>
Arbeitsblätter	<input type="checkbox"/>
Präsentation	<input type="checkbox"/>
H5P-Elemente	<input type="checkbox"/>
Programm-Dateien	<input type="checkbox"/>
Video-Dateien	<input type="checkbox"/>
Audio-Dateien	<input type="checkbox"/>
Sonstiges	<input type="checkbox"/>

HESSEN



Unterrichtsbeispiele

Hessische Lehrkräfteakademie

Pilotschulfach Digitale Welt
Sekundarstufe I



Single Point Rubrics (SPR) sind ein Werkzeug zur Selbsteinschätzung von Kompetenzen. Im Gegensatz zu umfassenderen Kompetenzrastern **beziehen sie sich auf eine Lerneinheit** und weisen die Lernziele im Sinne von **Kompetenzen, die zu erwerben sind**, aus.

Bei der Selbsteinschätzung halten die Lernenden fest, wo sie im Lernprozess stehen und belegen ihre Lernfortschritte mit Kompetenznachweisen. Sie erhalten so eine Orientierung, werden zur Selbstreflexion angeregt und übernehmen Verantwortung für ihr Lernen

Kompetenzraster zur Selbsteinschätzung:

Verbesserungsmöglichkeiten	Erfolgskriterien: Die Schülerinnen und Schüler...	Belege	Herausragendes
	✓ benennen verschiedene digitaler Medien und ihre Anwendungsfelder.		
	✓ erläutern die Unterstützungspotenziale digitaler Medien anhand der Anwendungsfelder.		
	✓ unterscheiden [benennen / erklären den Unterschied von] die Begriffe Software und Hardware.		
	✓ benennen die zentralen Hardwarebestandteile eines Rechners		
	✓ erklären deren Aufgaben in Informatiksystemen		
	✓ erläutern zudem das EVA-Prinzip (Eingabe-Verarbeitung-Ausgabe) anhand ihnen bekannter Informatiksysteme		



Uhrzeit /Phase	Unterrichtsinhalt/ Unterrichtsabfolge mit Aktivität/Interaktion der Lehrkraft sowie der Schülerinnen und Schüler	Sozialform & Methoden	Material/ Medien



Anhang: Kompetenz- / Kriterienkatalog

Jahrgang 5

- ✓ **benennen** verschiedener digitaler Medien und ihre Anwendungsfelder.
- ✓ **erklären** den Unterschied zwischen Software und Hardware.
- ✓ **benennen** die zentralen Hardwarebestandteile eines Rechners.
- ✓ **erklären** der Aufgaben der Hardwarebestandteile in Informatiksystemen.
- ✓ **erläutern** das EVA-Prinzip anhand bekannter Informatiksysteme.

- ✓ *Artikulieren eigene Bedürfnisse und reflektieren deren Unterstützung durch Informatiksysteme.*
- ✓ *Reflektieren die Digitalisierung vor dem Hintergrund des Energie- und Rohstoffbedarfs.*
- ✓ *Reflektieren die Digitalisierung vor dem Hintergrund gesellschaftlicher Vernetzung und Vereinfachung von Abläufen.*
- ✓ *Erkennen mögliche Lösungsansätze durch die Anwendung der Prinzipien Suffizienz, Konsistenz und Effizienz.*
- ✓ *Erkennen die Vorteile der Digitalisierung für die Wirtschaft und die Effizienzsteigerung.*
- ✓ *Identifizieren ökonomische Chancen durch Digitalisierung.*
- ✓ *Lernen IT-gestützte Lösungen und digitale Werkzeuge effektiv zu nutzen.*
- ✓ *Verstehen den Zusammenhang zwischen Digitalisierung und Reduzierung von bürokratischem Aufwand.*
- ✓ *Erwerben ein Verständnis dafür, wie Digitalisierung das tägliche Leben erleichtern kann.*
- ✓ *Erwerben ein Verständnis dafür, wie Ressourcen freigesetzt werden können.*
- ✓ *Lernen die wirtschaftlichen Möglichkeiten durch Digitalisierung zu identifizieren.*
- ✓ *Lernen IT-gestützte Lösungen in Büromanagement effektiv einzusetzen.*
- ✓ *Erwerben ein Verständnis dafür, wie Digitalisierung volks- und betriebswirtschaftliche Ressourcen freisetzen kann.*