

Meldung bei der Oberstufenkoordination:

Kursversion: **Montag, 15. Oktober 2018**

Langversion : **Freitag, 30. November 2018**

Abiturjahrgang

2019 / 2021

P-Seminar

Leitfach: **Informatik**

1. Studien- und Berufsorientierung (11/1)
2. Projekt: **Informatik Unplugged- Spiele für drinnen und draußen**

Lehrkraft: **Reif, Marianne**

Unterschrift der Lehrkraft

Unterschrift der Schulleitung



1. Allgemeine Studien- und Berufsorientierung			
Die Inhalte der Studien- und Berufsorientierung sollen insgesamt ca. ein halbes Jahr umfassen, müssen aber nicht ausschließlich in 11/1 behandelt werden, wenn z. B. erste Arbeiten für das Projekt bereits in 11/1 notwendig sind.			
Halb-jahr	Monat	Tätigkeit der Schüler und der Lehrkraft	Formen der Leistungserhebungen
11/1	SEP	Einführung: <ul style="list-style-type: none"> • Bedeutung der Studien- und Berufsorientierung • Grundsätzliche Aspekte der Projektarbeit • Informationen zu Formen und Kriterien der Bewertung (Portfolio, Zertifikat) 	<ul style="list-style-type: none"> •
	OKT bis FEB	Studien- und Berufsorientierung: <ul style="list-style-type: none"> • Selbst- und Fremdeinschätzung der eigenen Stärken und Schwächen • Einflüsse auf die Ausbildungs- und Berufswahl • Informationsquellen zu Studien – und Berufsorientierung • Kenntnisse über Ausbildungs- und Berufsfelder • Planung und Organisation von Veranstaltungen (ggf. mit andern P-Seminaren): <ul style="list-style-type: none"> • Besuch einer Lehrmittelmesse • Besuch von FH, Uni, Arbeitsamt, • Kommunikationstraining • Bewerbungstraining • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Rechercheleistung • Präsentation • Individueller Beitrag • Organisationsleistung

2. Projekt
Begründung und Zielsetzung des Projekts (ggf. Bezug zum Fachprofil): u. a. Beschreibung der Kompetenzen, die beiden Seminarmitgliedern erreicht werden sollen
<ul style="list-style-type: none"> • Informatik ohne Computer! Klingt erstmal komisch, ist aber so. Für die Informatik ist es erstmal viel wichtiger, sich das richtige Denk-Werkzeug anzueignen, um dann auch programmieren zu können. Informatives Denken bezeichnet die Fähigkeit, Probleme analytisch durch Anwendung von Konzepten der Informatik zu lösen. Ein Beispiel hierfür wäre für den Einkauf im Supermarkt den effektivsten Weg durch den Laden zu finden. Die Überlegungen hierzu führen direkt in eine konkrete Handlungsanweisung- einen Algorithmus (hier die Lösung für „das Problem eines Handlungsreisenden“). Und jetzt mal ehrlich setzten wir uns vor dem Einkaufen vor den Rechner und fangen das Programmieren an?! Informatik geht also auch ohne Computer. Wichtige Themen der Informatik – etwa Sortierverfahren, Optimierung oder Verschlüsselung lassen sich gut in analoge Rätsel und Spiele verpacken und Kinder und Jugendliche lieben es Rätsel zu lösen und zu spielen. <p>„Informatives Denken“ wird als Grundfertigkeit nicht nur für Schülerinnen und Schüler immer wichtiger, um sich in einer technologisierten Welt zurechtzufinden. In unterschiedlichen Berufsfeldern wird erwartet, dass man analytisch Denken kann. Nicht nur diese Kompetenz soll bei den Teilnehmern des P-Seminars gestärkt werden, auch weitere für die Arbeitswelt unerlässliche Fähigkeiten wie Teamwork, Zeitmanagement und Kreativität (Umsetzung der Spielmaterialien). Am Lehrberuf interessierte Schüler bietet das Projekt zusätzlich die Möglichkeit, Didaktik und Methodik (wie kann ich fachliche Inhalte in spielerische Elemente transferieren) in einem zukunftssträchtigen, naturwissenschaftlichen Fach kennenzulernen.</p>



Halb-jahr	Monat	Tätigkeit der Schüler und der Lehrkraft	Formen der Leistungserhebungen
11/2	FEB bis JUL	<ul style="list-style-type: none"> • Überblick über zentrale inhaltliche Schwerpunkte im Fach Informatik: Lehrplan G8 LehrplanPLUS was darüber hinaus geht • Konkretisierung der Planung und der Organisation des Projektablaufs • Festlegung der Arbeitsgruppen: Nach Jahrgangsstufen Nach Inhalten • Beschaffung von Informationen Lehrplan ISB Lehrbücher Lernspiele Mathe, Englisch, Deutsch • Konzeptionierung und Erarbeitung der Spiele Besuch eines Spieleverlags • Evtl. Anbieten eines Outdoor Spiels am Sommerfest 	<ul style="list-style-type: none"> • Rechercheleistung • Individueller Beitrag • Organisationsleistung
12/1	SEP bis FEB	<ul style="list-style-type: none"> • Spielestunde im Unterricht der entsprechenden Jahrgangsstufe • Optimierung der Spiele • Präsentation der Spiele • Abschlussgespräch einzeln (auf der Basis des individuellen Portfolios) und im Plenum 	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation • Präsentation • Individueller Beitrag • Portfolio

Externe Partner:

Mögliche:

Unternehmen: Lehrmittelhersteller, Lehrbuchverlage; Spielwarenverlage

Bildungseinrichtungen: Schulen, Universität

Weitere Bemerkungen zum geplanten Verlauf des Seminars:

- Eine Erweiterung des Projekts wäre die Erstellung einer Datenbank mit Informationsvernetzung
Spiel-Thema-Lehrplanbezug-Kompetenz

