



**Schulinterner Lehrplan  
zum Kernlehrplan für die gymnasiale Oberstufe**

**Informatik**

**(Stand: 06.11.2017)**



## Inhalt

	Seite
<b>1 Die Fachgruppe Informatik des Steinbart-Gymnasiums Duisburg</b>	<b>3</b>
<b>2 Entscheidungen zum Unterricht</b>	<b>4</b>
2.1 Unterrichtsvorhaben	4
2.2 Übersichtsraster Unterrichtsvorhaben	5
2.3 Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung	13
<b>3 Qualitätssicherung und Evaluation</b>	<b>16</b>



## 1 Die Fachgruppe Informatik des Steinbart-Gymnasiums Duisburg

Das Fach Informatik wird am Steinbart-Gymnasium in der Regel ab der Jahrgangsstufe 8 im Wahlpflichtbereich II (WP II) zweistündig unterrichtet. In der zweijährigen Laufzeit dieser Kurse wird in altersstufengerechter Weise die Nutzung von Anwendungsprogrammen zur Datenverarbeitung und Präsentation und nachfolgend das Erstellen eigener Programme in einer geeigneten Programmiersprache thematisiert. Die Schüler erproben ihre Kenntnisse jeweils in kleineren Einzelprojekten und in einem größer angelegten Abschlussprojekt. Die objektorientierte Programmierung wird im Differenzierungsbereich nicht thematisiert.

In der Jahrgangsstufe 5 wird ein für alle verpflichtender Kurs zum Umgang mit den Rechnern des Schulnetzwerkes und zur grundlegenden Bedienung der Anwendungsprogramme durchgeführt, die Schüler erhalten einen sogenannten Steinbart-Computerführerschein. Dieser Kurs ist jedoch nicht unmittelbar dem Fach Informatik zuzuordnen.

In der Sekundarstufe II bietet das Steinbart-Gymnasium für die eigenen Schülerinnen und Schüler in allen Jahrgangsstufen jeweils einen Grundkurs in Informatik an. In Zusammenarbeit mit den Kooperationsschulen kann ein Leistungskurs Informatik angeboten werden.

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 Durchlaufendes Kurses erforderlich sind.

Der Unterricht der Sekundarstufe II wird für alle neu beginnenden Kurse mit Hilfe der Programmiersprache Java durchgeführt. Die Umstellung auf die neue Programmiersprache wird mit Hilfe unterschiedlicher Hilfsprogramme erprobt.

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.

Der gemeinsame Austausch über 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 besteht die Fachschaft Informatik des Steinbart-Gymnasiums aus zwei Lehrkräften. Es stehen 3 Rechnerräume zur Verfügung. Alle Arbeitsplätze sind an das schulinterne Rechnernetz angeschlossen, so dass Schülerinnen und Schüler über einen individuell gestaltbaren Zugang zum zentralen Server der Schule alle Arbeitsplätze der drei Räume zum Zugriff auf ihre eigenen Daten, zur Recherche im Internet oder zur Bearbeitung schulischer Aufgaben verwenden können.

Der Unterricht erfolgt im 67,5-Minuten-Raster



## 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“ 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.



## 2.2 Übersichtsraster Unterrichtsvorhaben

### D)Einführungsphase

Einführungsphase	
<p><u>Unterrichtsvorhaben E-I</u></p> <p><b>Thema:</b> <i>Einführung in die Nutzung von Informatiksystemen und in grundlegende Begrifflichkeiten</i></p> <p><b>Zentrale Kompetenzen:</b> Argumentieren  Darstellen und Interpretieren  Kommunizieren und Kooperieren</p> <p><b>Inhaltsfelder:</b> Informatiksysteme  Informatik, Mensch und Gesellschaft</p> <p><b>Inhaltliche Schwerpunkte:</b> Einzelrechner  Dateisystem  Internet  Einsatz von Informatiksystemen</p> <p><b>Zeitbedarf:</b> 4 Stunden</p>	<p><u>Unterrichtsvorhaben E-II</u></p> <p><b>Thema:</b> <i>Grundlagen der objektorientierten Analyse, Modellierung und Implementierung anhand von vorgefertigten Klassen mit graphischer Darstellung.</i></p> <p><b>Zentrale Kompetenzen:</b> Modellieren  Implementieren  Darstellen und Interpretieren  Kommunizieren und Kooperieren</p> <p><b>Inhaltsfelder:</b> Daten und ihre Strukturierung  Formale Sprachen und Automaten</p> <p><b>Inhaltliche Schwerpunkte:</b> Objekte und Klassen  Syntax und Semantik einer Programmiersprache</p> <p><b>Zeitbedarf:</b> 5 Stunden</p>



Einführungsphase	
<p><u>Unterrichtsvorhaben E-III</u></p> <p><b>Thema:</b>  <i>Grundlagen der objektorientierten Programmierung und algorithmischer Grundstrukturen in Java anhand von einfachen Animationen (z.B. Greenfoot-Planetenerkundung → siehe Lehrbuch)</i></p> <p><b>Zentrale Kompetenzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Argumentieren</li> <li>• Modellieren</li> <li>• Implementieren</li> <li>• Kommunizieren und Kooperieren</li> </ul> <p><b>Inhaltsfelder:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Daten und ihre Strukturierung</li> <li>• Algorithmen</li> <li>• Formale Sprachen und Automaten</li> </ul> <p><b>Inhaltliche Schwerpunkte:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objekte und Klassen</li> <li>• Syntax und Semantik einer Programmiersprache</li> <li>• Analyse, Entwurf und Implementierung einfacher Algorithmen</li> </ul> <p><b>Zeitbedarf:</b> 8 Stunden</p>	<p><u>Unterrichtsvorhaben E-IV</u></p> <p><b>Thema:</b>  <i>Modellierung und Implementierung von Klassen- und Objektbeziehungen anhand von Anwendungssituationen, Spielen oder Simulationen</i></p> <p><b>Zentrale Kompetenzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Argumentieren</li> <li>• Modellieren</li> <li>• Implementieren</li> <li>• Darstellen und Interpretieren</li> <li>• Kommunizieren und Kooperieren</li> </ul> <p><b>Inhaltsfelder:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Daten und ihre Strukturierung</li> <li>• Algorithmen</li> <li>• Formale Sprachen und Automaten</li> </ul> <p><b>Inhaltliche Schwerpunkte:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objekte und Klassen</li> <li>• Syntax und Semantik einer Programmiersprache</li> <li>• Analyse, Entwurf und Implementierung einfacher Algorithmen</li> </ul> <p><b>Zeitbedarf:</b> 8 Stunden</p>



Einführungsphase	
<p><u>Unterrichtsvorhaben E-V</u></p> <p><b>Thema:</b> <i>Such- und Sortieralgorithmen anhand kontextbezogener Beispiele</i></p> <p><b>Zentrale Kompetenzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Argumentieren</li> <li>• Modellieren</li> <li>• Darstellen und Interpretieren</li> <li>• Kommunizieren und Kooperieren</li> <li>• Inhaltsfelder:</li> <li>• Algorithmen</li> </ul> <p><b>Inhaltliche Schwerpunkte:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algorithmen zum Suchen und Sortieren</li> <li>• Analyse, Entwurf und Implementierung einfacher Algorithmen</li> </ul> <p><b>Zeitbedarf:</b> 6 Stunden</p>	<p><u>Unterrichtsvorhaben E-VI</u></p> <p><b>Thema:</b> <i>Geschichte der digitalen Datenverarbeitung und die Grundlagen des Datenschutzes</i></p> <p><b>Zentrale Kompetenzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Argumentieren</li> <li>• Darstellen und Interpretieren</li> <li>• Kommunizieren und Kooperieren</li> <li>• Inhaltsfelder:</li> <li>• Informatik, Mensch und Gesellschaft</li> <li>• Informatiksysteme</li> </ul> <p><b>Inhaltliche Schwerpunkte:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wirkungen der Automatisierung</li> <li>• Geschichte der automatischen Datenverarbeitung</li> <li>• Digitalisierung</li> </ul> <p><b>Zeitbedarf:</b> 5 Stunden</p>
<b>Summe Einführungsphase: 36</b>	



## II) Qualifikationsphase (Q1 und Q2) - GRUNDKURS

Qualifikationsphase 1	
<p><u>Unterrichtsvorhaben Q1-I</u></p> <p><b>Thema:</b> <i>Wiederholung der objektorientierten Modellierung und Programmierung anhand einer kontextbezogenen Problemstellung</i></p> <p><b>Zentrale Kompetenzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Argumentieren</li> <li>• Modellieren</li> <li>• Implementieren</li> <li>• Darstellen und Interpretieren</li> <li>• Kommunizieren und Kooperieren</li> <li>• Inhaltsfelder:</li> <li>• Daten und ihre Strukturierung</li> <li>• Algorithmen</li> <li>• Formale Sprachen und Automaten</li> <li>• Informatiksysteme</li> <li>• Inhaltliche Schwerpunkte:</li> <li>• Objekte und Klassen</li> <li>• Analyse, Entwurf und Implementierung von Algorithmen</li> <li>• Syntax und Semantik einer Programmiersprache</li> <li>• Nutzung von Informatiksystemen</li> </ul> <p><b>Zeitbedarf:</b> 5 Stunden</p>	<p><u>Unterrichtsvorhaben Q1-II</u></p> <p><b>Thema:</b> <i>Modellierung und Implementierung von Anwendungen mit dynamischen, linearen Datenstrukturen</i></p> <p><b>Zentrale Kompetenzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Argumentieren</li> <li>• Modellieren</li> <li>• Implementieren</li> <li>• Darstellen und Interpretieren</li> <li>• Kommunizieren und Kooperieren</li> <li>• Inhaltsfelder:</li> <li>• Daten und ihre Strukturierung</li> <li>• Algorithmen</li> <li>• Formale Sprachen und Automaten</li> <li>• Inhaltliche Schwerpunkte:</li> <li>• Objekte und Klassen</li> <li>• Analyse, Entwurf und Implementierung von Algorithmen</li> <li>• Algorithmen in ausgewählten informatischen Kontexten</li> <li>• Syntax und Semantik einer Programmiersprache</li> </ul> <p><b>Zeitbedarf:</b> 10 Stunden</p>





Qualifikationsphase 1	
<p><u>Unterrichtsvorhaben Q1-III</u></p> <p><b>Thema:</b> <i>Suchen und Sortieren auf linearen Datenstrukturen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Zentrale</b> Kompetenzen:</li> <li>• Argumentieren</li> <li>• Modellieren</li> <li>• Implementieren</li> <li>• Darstellen und Interpretieren</li> <li>• Kommunizieren und Kooperieren</li> <li>• Inhaltsfelder:</li> <li>• Algorithmen</li> <li>• Formale Sprachen und Automaten</li> <li>• Inhaltliche Schwerpunkte:</li> <li>• Analyse, Entwurf und Implementierung von Algorithmen</li> <li>• Algorithmen in ausgewählten informatischen Kontexten</li> <li>• Syntax und Semantik einer Programmiersprache</li> </ul> <p><b>Zeitbedarf:</b> 8 Stunden</p>	<p><u>Unterrichtsvorhaben Q1-IV</u></p> <p><b>Thema:</b> <i>Modellierung und Nutzung von relationalen Datenbanken in Anwendungskontexten</i></p> <p><b>Zentrale Kompetenzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Argumentieren</li> <li>• Modellieren</li> <li>• Implementieren</li> <li>• Darstellen und Interpretieren</li> <li>• Kommunizieren und Kooperieren</li> <li>• Inhaltsfelder:</li> <li>• Daten und ihre Strukturierung</li> <li>• Algorithmen</li> <li>• Formale Sprachen und Automaten</li> <li>• Informatik, Mensch und Gesellschaft</li> <li>• Inhaltliche Schwerpunkte:</li> <li>• Datenbanken</li> <li>• Algorithmen in ausgewählten informatischen Kontexten</li> <li>• Syntax und Semantik einer Programmiersprache</li> <li>• Sicherheit</li> </ul> <p><b>Zeitbedarf:</b> 10 Stunden</p>



Qualifikationsphase 1	
<p><u>Unterrichtsvorhaben Q1-V</u></p> <p><b>Thema:</b> <i>Sicherheit und Datenschutz in Netzstrukturen</i></p> <p><b>Zentrale Kompetenzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Argumentieren</li> <li>• Darstellen und Interpretieren</li> <li>• Kommunizieren und Kooperieren</li> <li>• Inhaltsfelder:</li> <li>• Informatiksysteme</li> <li>• Informatik, Mensch und Gesellschaft</li> <li>• Inhaltliche Schwerpunkte:</li> <li>• Einzelrechner und Rechnernetzwerke</li> <li>• Sicherheit</li> <li>• Nutzung von Informatiksystemen, Wirkungen der Automatisierung</li> </ul> <p><b>Zeitbedarf:</b> 3 Stunden</p>	
<b>Summe Qualifikationsphase 1: 36 Stunden</b>	



Qualifikationsphase 2	
<p><u>Unterrichtsvorhaben Q2-I</u></p> <p><b>Thema:</b> <i>Modellierung und Implementierung von Anwendungen mit dynamischen, nichtlinearen Datenstrukturen</i></p> <p><b>Zentrale Kompetenzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Argumentieren</li> <li>• Modellieren</li> <li>• Implementieren</li> <li>• Darstellen und Interpretieren</li> <li>• Kommunizieren und Kooperieren</li> <li>• Inhaltsfelder:</li> <li>• Daten und ihre Strukturierung</li> <li>• Algorithmen</li> <li>• Formale Sprachen und Automaten</li> </ul> <p><b>Inhaltliche Schwerpunkte:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objekte und Klassen</li> <li>• Analyse, Entwurf und Implementierung von Algorithmen</li> <li>• Algorithmen in ausgewählten informatischen Kontexten</li> <li>• Syntax und Semantik einer Programmiersprache</li> </ul> <p><b>Zeitbedarf:</b> 8 Stunden</p>	<p><u>Unterrichtsvorhaben Q2-II</u></p> <p><b>Thema:</b> <i>Endliche Automaten und formale Sprachen</i></p> <p><b>Zentrale Kompetenzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Argumentieren</li> <li>• Modellieren</li> <li>• Darstellen und Interpretieren</li> <li>• Kommunizieren und Kooperieren</li> <li>• Inhaltsfelder:</li> <li>• Endliche Automaten und formale Sprachen</li> <li>• Inhaltliche Schwerpunkte:</li> <li>• Endliche Automaten</li> <li>• Grammatiken regulärer Sprachen</li> <li>• Möglichkeiten und Grenzen von Automaten und formalen Sprachen</li> </ul> <p><b>Zeitbedarf:</b> 8 Stunden</p>



Qualifikationsphase 2	
<p><u>Unterrichtsvorhaben Q2-III</u></p> <p><b>Thema:</b> <i>Prinzipielle Arbeitsweise eines Computers und Grenzen der Automatisierbarkeit</i></p> <p><b>Zentrale Kompetenzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Argumentieren</li> <li>• Kommunizieren und Kooperieren</li> <li>• Inhaltsfelder:</li> <li>• Informatiksysteme</li> <li>• Informatik, Mensch und Gesellschaft</li> <li>• Inhaltliche Schwerpunkte:</li> <li>• Einzelrechner und Rechnernetzwerke</li> <li>• Grenzen der Automatisierung</li> </ul> <p><b>Zeitbedarf:</b> 6 Stunden</p>	
<b>Summe Qualifikationsphase 2: 22 Stunden</b>	



## 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 Steinbart-Gymnasiums 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 1.1: 2 Klausuren je Halbjahr  
Dauer der Klausuren: 90 Minuten
- Grundkurse Q 1.2: 2 Klausuren je Halbjahr  
Dauer der Klausuren: 135 Minuten
- Grundkurse Q 2.1: 2 Klausuren je Halbjahr  
Dauer der Klausuren: 135 Minuten
- Grundkurse Q 2.2: 1 Klausur unter Abiturbedingungen
- Anstelle einer Klausur kann gemäß dem Beschluss der Lehrerkonferenz in Q 1.2 letztmals im Frühjahr 2018 eine Facharbeit geschrieben werden.

Die Aufgabentypen, sowie die Anforderungsbereiche I-III sind entsprechend den Vorgaben in Kapitel 3 des Kernlehrplans zu berücksichtigen.

Die Bewertung der schriftlichen Leistungen in Klausuren erfolgt über ein Raster mit Hilfspunkten, die im Erwartungshorizont den einzelnen Kriterien zugeordnet sind. Die Note ausreichend (5 Punkte) soll bei Erreichen von 45 % der Hilfspunkte erteilt werden.

### 2.3.2 Beurteilungsbereich Sonstige Mitarbeit

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

#### **Verbindliche Absprachen der Fachkonferenz**

- Alle Schülerinnen und Schüler führen in der Einführungsphase in Kleingruppen ein Kurzprojekt durch und dokumentieren und präsentieren ihr Projekt. Dies wird in die Note für die Sonstige Mitarbeit einbezogen.
-



- In der Qualifikationsphase erstellen, dokumentieren und präsentieren die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen ein anwendungsbezogenes Softwareprodukt. Dies wird in die Note für die Sonstige Mitarbeit einbezogen.

## 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

- Implementierung, Test und Anwendung von Informatiksystemen

### Sonstige schriftliche Leistungen

- Arbeitsmappe und Arbeitstagebuch zu einem durchgeführten Unterrichtsvorhaben
- Lernerfolgsüberprüfung durch kurze schriftliche Übungen  
Es können zweimal pro Kurshalbjahr schriftliche Übungen stattfinden.  
Schriftliche Übungen dauern ca. 20 Minuten und umfassen den Stoff der letzten ca. 2–3 Stunden. Sie müssen nicht angekündigt werden.
- 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 einen Feedbackbogen,
- 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.

## **3 Qualitätssicherung und Evaluation**

Durch Diskussion der Aufgabenstellung von Klausuren und eine regelmäßige Erörterung der Ergebnisse von Leistungsüberprüfungen wird ein hohes Maß an fachlicher Qualitätssicherung erreicht.

Das schulinterne Curriculum wurde zunächst bis 2017 für den ersten Durchgang durch die gymnasiale Oberstufe nach Erlass des Kernlehrplanes verbindlich. Es hat sich bewährt und wird daher fortgeführt.

Falls sich aus dem Unterricht beispielsweise bei der Benutzung des neu angeschafften Buches oder der Abiturvorbereitung Verbesserungsmöglichkeiten ergeben werden diese selbstverständlich nach Abstimmung mit der Fachkonferenz eingepflegt.