

Änderungen Lehrplan 21 Kanton Zug

Fachbereich Medien und Informatik

Stand 12.2.2019 (Beschluss 6.3.2019)

Erklärende Erläuterungen

Gelbe Markierung: Änderung im Vergleich zur Originalversion (Die gelbe Markierung für die Zuger Version nicht übernehmen. Sie dient lediglich der Visualisierung.)

Graue Schrift nicht verbindliche Kompetenzstufe (Die graue Schrift muss in der Zuger Version des Lehrplans 21 übernommen werden.)

Blau unterstrichen Verlinkung

Gestrichen Im Vergleich zum Original weggelassene Textpassage

Einleitung

Es sind nur die Abschnitte in der Tabelle aufgeführt, bei welchen Änderungen im Vergleich zum Original vorgenommen wurden. Bei Änderungen ist jeweils das ganze Original und die ganze neue Fassung abgebildet.

Lehrplan 21 Originalversion		Lehrplan 21 Version Kanton Zug	
Marginale	Text	Marginale	Text
Strukturelle und inhaltliche Hinweise		Strukturelle und inhaltliche Hinweise	
		Weitere Hinweise Kantonales Wahlfach «Informatik» «Informatik» ist ein kantonales Wahlfach (WF) in der 2. und 3. Klasse der Sekundarstufe I. Schülerinnen und Schüler vertiefen Kompetenzen, welche sie im regulären «Medien und Informatik»-Unterricht erworben haben, in einem thematischen oder Projekt-Zusammenhang. Dabei dürfen auch persönliche Interessen der Schülerinnen und Schüler sowie Spezialwissen der Lehrpersonen einfließen. Das forschende Arbeiten, das Entdecken, Tüfteln und Kombinieren im Team im Sinne eines Tüftel-Labors sowie das projektartige Arbeiten haben im Wahlfach Informatik einen grossen Stellenwert.	

Lehrplan 21 Originalversion		Lehrplan 21 Version Kanton Zug																									
		Übersicht über die Kompetenzen zum Wahlfach «Informatik»																									
		Inhalte	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Zyklus</th> <th>Inhalte</th> <th>Anknüpfend an</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;">Die Schülerinnen und Schüler ...</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>können Grundkonzepten der Informationstechnologie und Robotik praktisch erfahren und anwenden.</td> <td>MI.2.2 MI.2.3</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>können verschiedene algorithmische Lösungen analysieren und entwickeln und erkennen die Logik der Informationsverarbeitung.</td> <td>MI.2.2 MI.2.3</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>lernen und entdecken neue Entwicklungen im Bereich Informatik.</td> <td>MI.2.1 MI.2.2 MI.2.3</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>können aufwändigere Medienbeiträge mit eigenen und fremden Inhalten - unter Einbezug rechtlicher Vorgaben (Urheberrecht, Persönlichkeitsrecht) erstellen.</td> <td>MI.1.1 MI.1.2 MI.1.3</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>erweitern ihr Können in audio- und visuellen Fähigkeiten in Medienbeiträgen.</td> <td>MI.1.2 MI.1.3</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>können mit digitalen Medien kommunizieren und zusammenarbeiten und dabei webbasierter Angebote, Apps und aktuelle Programme beziehen.</td> <td>MI.1.1 MI.1.3 MI.1.4</td> </tr> </tbody> </table>	Zyklus	Inhalte	Anknüpfend an	Die Schülerinnen und Schüler ...			3	können Grundkonzepten der Informationstechnologie und Robotik praktisch erfahren und anwenden.	MI.2.2 MI.2.3	3	können verschiedene algorithmische Lösungen analysieren und entwickeln und erkennen die Logik der Informationsverarbeitung.	MI.2.2 MI.2.3	3	lernen und entdecken neue Entwicklungen im Bereich Informatik.	MI.2.1 MI.2.2 MI.2.3	3	können aufwändigere Medienbeiträge mit eigenen und fremden Inhalten - unter Einbezug rechtlicher Vorgaben (Urheberrecht, Persönlichkeitsrecht) erstellen.	MI.1.1 MI.1.2 MI.1.3	3	erweitern ihr Können in audio- und visuellen Fähigkeiten in Medienbeiträgen.	MI.1.2 MI.1.3	3	können mit digitalen Medien kommunizieren und zusammenarbeiten und dabei webbasierter Angebote, Apps und aktuelle Programme beziehen.	MI.1.1 MI.1.3 MI.1.4
Zyklus	Inhalte	Anknüpfend an																									
Die Schülerinnen und Schüler ...																											
3	können Grundkonzepten der Informationstechnologie und Robotik praktisch erfahren und anwenden.	MI.2.2 MI.2.3																									
3	können verschiedene algorithmische Lösungen analysieren und entwickeln und erkennen die Logik der Informationsverarbeitung.	MI.2.2 MI.2.3																									
3	lernen und entdecken neue Entwicklungen im Bereich Informatik.	MI.2.1 MI.2.2 MI.2.3																									
3	können aufwändigere Medienbeiträge mit eigenen und fremden Inhalten - unter Einbezug rechtlicher Vorgaben (Urheberrecht, Persönlichkeitsrecht) erstellen.	MI.1.1 MI.1.2 MI.1.3																									
3	erweitern ihr Können in audio- und visuellen Fähigkeiten in Medienbeiträgen.	MI.1.2 MI.1.3																									
3	können mit digitalen Medien kommunizieren und zusammenarbeiten und dabei webbasierter Angebote, Apps und aktuelle Programme beziehen.	MI.1.1 MI.1.3 MI.1.4																									
		Weitere Informationen	<p>Ein möglicher, nicht abgeschlossener Themenkatalog zur Orientierung mit Hinweisen zur Infrastruktur ist auf der Webseite der ICT-Fachgruppe OSKIN aufgeschaltet. Lehrpersonen, die im Kanton Zug das Wahlfach Informatik unterrichten, treffen sich regelmässig im Netzwerk «i@s» der Informatik-Lehrpersonen, um gegenseitig Unterrichtsideen auszutauschen und neue Inputs zu erhalten.</p>																								

Originaltabelle für Lehrplanadaption bei Geschäftsstelle:

Zyklus	Inhalte	Anknüpfend an
Die Schülerinnen und Schüler ...		
3	können Grundkonzepte der Informationstechnologie und Robotik praktisch erfahren und anwenden.	MI.2.2 MI.2.3
3	können verschiedene algorithmische Lösungen analysieren und entwickeln und erkennen die Logik der Informationsverarbeitung.	MI.2.2 MI.2.3
3	lernen und entdecken neue Entwicklungen im Bereich Informatik.	MI.2.1 MI.2.2 MI.2.3
3	können aufwändigere Medienbeiträge mit eigenen und fremden Inhalten - unter Einbezug rechtlicher Vorgaben (Urheberrecht, Persönlichkeitsrecht) erstellen.	MI.1.1 MI.1.2 MI.1.3
3	erweitern ihr Können in audio- und visuellen Fähigkeiten in Medienbeiträgen.	MI.1.2 MI.1.3
3	können mit digitalen Medien kommunizieren und zusammenarbeiten und dabei webbasierter Angebote, Apps und aktuelle Programme beiziehen.	MI.1.1 MI.1.3 MI.1.4