Standardillustrierende Aufgaben veranschaulichen beispielhaft Standards für Lehrkräfte, Lernende und Eltern.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fach** | Informatik | | |
| **Kompetenzbereich** | Wechselwirkungen zwischen Informatiksystemen, Mensch und Gesellschaft beurteilen – Anwendungen erfassen und Auswirkungen abschätzen | | |
| **Kompetenz** | Historische und aktuelle Entwicklungen der Informatik beurteilen | | |
| **Niveaustufe(n)** | D/E | | |
| **Standard** | Die Schülerinnen und Schüler können den Einsatz von Informatiksystemen im Alltag beschreiben | | |
| **ggf. Themenfeld** | Geschichte der Informatik | | |
| **ggf. Bezug Basiscurriculum (BC) oder übergreifenden Themen (ÜT)** |  | | |
| **ggf. Standard BC** |  | | |
| **Aufgabenformat** | | | |
| **offen** | | **halboffen x** | **geschlossen** |
| **Erprobung im Unterricht:** | | | |
| **Datum: November 2014** | | **Jahrgangsstufe: 9** | **Schulart: ISS** |
| **Verschlagwortung** | Informatiksysteme | | |

**Aufgabe und Material:**

Beschreibe den Einsatz folgender Alltagsgegenstände und begründe anhand der Definition, ob diese einem Informatiksystem zuzuordnen sind:

Smart-TV, Handy, Waschmaschine, Homebankingsoftware

 LISUM

**Erwartungshorizont:**

Smart-TV: Fernseher, Filme aus dem Internet, Surfen, Interaktion mit der Nutzerin bzw. dem Nutzer

Handy: Telefonieren, Fotografieren, Surfen, Datenspeicherung, Sprachsteuerung

Waschmaschine: Programmwahl, Wäsche waschen

Homebanking: Überweisung, Kontrolle der Geldanlagen

Hard- und Software im Zusammenspiel mit Netzwerken bilden Informatiksysteme. Einige Definitionen ergänzen darüber hinaus die Interaktion mit der Nutzerin bzw. dem Nutzer.

 LISUM