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)** | G | | |
| **Standard** | Die Schülerinnen und Schüler können beispielhaft erläutern, wie Informatiksysteme den Alltag und die Berufswelt verändert haben | | |
| **ggf. Themenfeld** | Geschichte der Informatik | | |
| **ggf. Bezug Basiscurriculum (BC) oder übergreifenden Themen (ÜT)** |  | | |
| **ggf. Standard BC** |  | | |
| **Aufgabenformat** | | | |
| **offen x** | | **halboffen** | **geschlossen** |
| **Erprobung im Unterricht:** | | | |
| **Datum:** | | **Jahrgangsstufe: 9** | **Schulart: ISS** |
| **Verschlagwortung** | Informatiksysteme | | |

**Aufgabe und Material:**

Die Informatik hat in den letzten Jahrzehnten die Gesellschaft und Wirtschaft wesentlich geprägt. Beschreibe anhand von Beispielen die Veränderungen in der Berufswelt und im Alltag.

 LISUM

**Erwartungshorizont:**

Berufe: Fachinformatikerin/Fachinformatiker, IT-Systemkaufleute, Informations- und Kommunikationskaufleute, Informatikkaufleute, Mechatronikerin/Mechatroniker

Wandel in der Produktion: computerintegrierte Fertigung

Freizeit: Smart-TV, Handy

Handel: Kassensysteme mit z. B. QR-Code und RFID

Bankwesen: Geldkarten, Homebanking

LISUM