

Informatik

Lehrmittel

Skripts, Storyboards im pdf-Format (online verfügbar)
 Microsoft Office 365: Word, Excel, Powerpoint
 MS Edge / Internet Explorer, Online Lernplattform z.B. Moodle,
 ShotCut, Adobe CC Suite (Photoshop, etc.)
 Workstations (Windows 10), HD-Camcorder, Digitalkameras,
 evtl. Roboter

Jahr - Berufsfeld	2. S und P
Anz. Lektionen	2h / Woche
Schlussprüfung	Promotion <input checked="" type="checkbox"/> schriftlich <input type="checkbox"/> mündlich

Organisation

Im zweiten Schuljahr werden ausgehend vom Grundwissen des ersten Schuljahres den Schülerinnen und Schülern die Fähigkeiten und Fertigkeiten vermittelt, komplexere Aufgaben und grössere Projekte in schulischen und ausserschulischen Belangen mit der geeignetsten Software zu lösen. Exemplarisch wird dieses Wissen an der Selbstständigen Arbeit erarbeitet: Die Schülerinnen und Schüler lernen umfangreiche Dokumente korrekt zu erstellen und formatieren (inkl. Verzeichnisse, Paginierung, etc.), die unterschiedlichen Büroanwendungen von Microsoft (Text-, Tabellen- und Präsentationsprogramm) gekonnt einzusetzen und im World Wide Web gezielt nach Informationen zu suchen.

Die Fachmittelschule Freiburg stellt ihren Schülerinnen und Schülern eine moderne Informatikinfrastruktur mit insgesamt vier Informatikräumen und einer technisch ausgestatteten Bibliothek zur Verfügung. Das WLAN bietet überdies jedem Lernenden einen kostenfreien Internetzugang zu schulischen Zwecken.

Spezifische Lernziele

Thema / Kapitel	Fachliche Kompetenzen
Anwendungen <ul style="list-style-type: none"> ▪ Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, E-Mail, Datenbankverwaltung ▪ Benutzen von Peripheriegeräten: Scanner, Digital- und Videokameras, Multimedia-Ausrüstung Informations- und Kommunikationstechnologien <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cloud, interne und externe Lernplattformen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die üblichen Informatikmittel (z.B. Lernplattform, Intranet, ...) zweckorientiert einsetzen
Multimedia <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bearbeitung von Tonaufnahmen, Fotos und Videos ▪ Urheberrecht, Plagiate 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Digitale Medien als Werkzeug in Lernprozessen nutzen und in Präsentationen einsetzen
Beispiele für Themen: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Soziale Netzwerke ▪ Rechte, Pflichten, Demokratie und Freiheiten ▪ Verarbeitung, Sicherheit und Schutz von Daten ▪ Künstliche Intelligenz 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Auswirkungen der Informatik und der Digitalisierung auf die Gesellschaft erläutern und kritisch reflektieren
Algorithmen und Programmierung	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Probleme lösen, indem man sie als Algorithmen modelliert und anschliessend implementiert