

**Curriculare Skizze für den
Schulversuch
Fachoberschule im Fachbereich Informatik
(Klasse 11/12S)**

**der zu beruflichen Kenntnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie der
Fachhochschulreife führt**

Fachbereich: Informatik

Sport/Gesundheitsförderung

Herausgegeben vom Ministerium für Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen

Völklinger Straße 49, 40221 Düsseldorf

2020

Inhalt	Seite
1 Zielsetzung und Aufbau.....	4
2 Rahmenvorgaben für den Schulversuch.....	4
2.1 Zielgruppe und Perspektiven	4
2.2 Anknüpfung an den Fachbereich Informatik	5
2.2.1 Fachbereichsspezifische Ziele und Kompetenzerwartungen	5
2.2.2 Fachbereichsspezifische Handlungsfelder und Arbeits- und Geschäftsprozesse	7
2.3 Praktikum	9
2.4 Stundentafel	10
2.5 Darstellung von Anknüpfungsmöglichkeiten im Schulversuch.....	11
3 Die Fächer im Schulversuch.....	13
3.1 Das Fach Sport/Gesundheitsförderung	13
3.2 Anforderungssituationen, Ziele.....	14
4 Didaktisch-methodische Umsetzung	17
5 Lernerfolgsüberprüfung.....	19

1 Zielsetzung und Aufbau

Die Fachoberschule in der Anlage C APO BK stellt ein Angebot für den Übergang in das duale System oder ein Studium an einer Fachhochschule dar.

Mit diesem Schulversuch der Fachoberschule im Fachbereich Informatik wird das Ziel verfolgt, berufliche Bildung im digitalen Zeitalter zu sichern. Von daher wird mit dem Schulversuch angestrebt folgenden Entwicklungen und Bedarfen zu begegnen:

- Veränderungen auf dem Gebiet der Informatik bezüglich der aktuellen und zukünftigen Anforderungen auf dem Arbeits- und Ausbildungsmarkt
- aktuelle und zukünftige Bedeutung der IT-Ausbildung für zukunftsorientierte Produkt- und Dienstleistungsangebote
- Schaffung weiterer Einstiegsmöglichkeiten in die duale IT-Ausbildung bei wachsendem Fachkräftebedarf
- Erlangung der Fachhochschulreife in einer Fachoberschule im Fachbereich Informatik als Option für ein Fachhochschulstudium
- Nutzung von Potenzialen der beruflichen Bildung gerade auch im Kontext der 2020 erfolgten Neuordnung der dualen IT-Berufe

Im Schulversuch soll erprobt werden, ob es sinnvoll ist, die Fachoberschule im Fachbereich für Informatik als zusätzlichen Bildungsgang in die Anlage C der APO-BK einzuführen.

2 Rahmenvorgaben für den Schulversuch

2.1 Zielgruppe und Perspektiven

Die Voraussetzungen für den Eintritt in die Fachoberschule Klasse 11 (Anlage C APO-BK) sind der mittlere Schulabschluss (Fachoberschulreife) sowie der Nachweis einer geeigneten, auf die jeweilige Fachrichtung bzw. den fachlichen Schwerpunkt bezogenen Praktikumsstelle (siehe dazu Kap. 2.3).

Die zuvor genannten Zielsetzungen des Schulversuchs werden in der Fachoberschule umgesetzt durch die Vermittlung beruflicher Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten sowie der Studienqualifikation für die Fachhochschule (Fachhochschulreife). Dazu ist eine berufliche und allgemeine Bildung anzustreben, die es ermöglicht, die fachliche Arbeit gestaltend auf den beruflichen Gesamtzusammenhang zu beziehen sowie die fachlichen Qualifikationen mit gesellschaftlichen Implikationen zu verbinden. Die Entwicklung zu einer fachkompetenten Persönlichkeit in einer an globalen Interessen ausgerichteten Gesellschaft bedingt, dass diese Bildung auf nationale und internationale Arbeits-, Wirtschafts- und Dienstleistungsprozesse sowie auf das gesellschaftliche Leben in einer modernen Industrie- und Informationsgesellschaft bezogen ist. Somit werden die Jugendlichen zur aktiven und verantwortlichen Auseinandersetzung mit der Welt und zu einer selbstbestimmten Teilhabe an der Gesellschaft befähigt.

In den Bildungsgängen der Fachoberschule findet eine Qualifikation auf zwei Ebenen statt. Es werden berufliche Kompetenzen sowie die Fachhochschulreife erworben. Der Ausbau der beruflichen und studienqualifizierenden Kompetenzen ist darauf gerichtet, einerseits ausgewählte Handlungssituationen des Arbeitsprozesses sicher zu beherrschen, andererseits das in den unterschiedlichen Fächern angeeignete Wissen und Können verantwortungsvoll in Studium, Berufsausbildung und später auch im Beruf zu nutzen.

Die Fachoberschule im Fachbereich Informatik zielt auf den Übergang in eine duale Ausbildung oder ein Studium im Fachbereich Informatik ab. Die Schülerinnen und Schüler sollen darum Fachkompetenz und personale Kompetenz entwickeln, die zur Lösung anspruchsvollerer informatikspezifischer oder informationstechnischer Probleme beitragen. Im Anschluss an den Besuch der Fachoberschule im Fachbereich Informatik sollen sie außerdem eine qualifizierte Berufswahl- oder Studienentscheidung treffen, die auf Kenntnis der dualen Ausbildung in der IT-Berufsfamilie und durch das umfangreiche Praktikum in Jahrgangsstufe 11 auch auf Kenntnis der betrieblichen Strukturen des Praktikumsbetriebs beruht. Sofern der weitere Bildungsweg die Absolventinnen und Absolventen der Fachoberschule im Fachbereich Informatik in das Informatikstudium führt, sollen sie dafür fachlich gut vorgebildet sein und bereits erste Anhaltspunkte für eine mögliche Schwerpunktsetzung innerhalb des Studiums entwickelt haben. Nach erfolgreichem Abschluss des Schulversuchsbildungsgangs ist weiterhin auch der Übergang in die beiden Bildungsgänge des Beruflichen Gymnasiums im Fachbereich Informatik (Anlage D 3a beziehungsweise Anlage D 21) möglich.

2.2 Anknüpfung an den Fachbereich Informatik

2.2.1 Fachbereichsspezifische Ziele und Kompetenzerwartungen

Ziel des Schulversuchs in der Fachoberschule Anlage C APO-BK im Fachbereich Informatik ist die Erlangung beruflicher Handlungskompetenz, damit verbunden die Vermittlung fachtheoretischen Wissens und eines breiten Spektrums kognitiver und praktischer Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten. Hierzu gehört auch die selbstständige Planung und Bearbeitung fachlicher Aufgabenstellungen auch in kollaborativen Teams und in einem umfassenden, sich verändernden Lernbereich oder beruflichen Tätigkeitsfeld.

Der Unterricht im Fachbereich Informatik zielt darauf ab, dass die Absolventinnen und Absolventen informationstechnische Projekte analysieren, planen, durchführen und reflektieren. Mit der Ausrichtung an beruflichen Aufgaben, bei denen formale und inhaltliche Aspekte und Verfahrensweisen der Informatik ineinandergreifen, werden Kompetenzen vermittelt, die in informationstechnischen Berufen notwendig sind. Bei der Entwicklung von Lernsituationen bzw. Lehr-/Lernarrangements auf Basis der Anforderungssituationen ist zu berücksichtigen, dass die beruflichen Handlungen auch zu einer humanen, nachhaltigen und verantwortungsvollen Mitgestaltung unserer Umwelt befähigen. Die von den Lehrkräften entwickelten Lernsituationen bzw. Lehr-/Lernarrangements müssen auch ethische Implikationen berücksichtigen, die sich beim Einsatz oder der Entwicklung von autonomen Systemen oder beim DataMining ergeben können.

Eine Zusammenarbeit auch in internationalen Teams fördert die interkulturelle Kompetenz der Schülerinnen und Schüler und die Fremdsprachenkompetenz, die insbesondere in der Informatik eine zentrale Rolle spielt.

Darüber hinaus wird der Vermittlung von Studierfähigkeit Rechnung getragen und die Bildungsgänge werden an wissenschaftspropädeutischen Gesichtspunkten ausgerichtet.

Die berufliche Bildung im Fachbereich Informatik akzentuiert vorrangig die folgenden Aspekte der Informatik: Es steht die automatisierte Datenverarbeitung (ADV) im Vordergrund. Das bedingt einen interdisziplinären Charakter der Ausbildung. Im Bereich der Automatisierung (Prozessoren, deren Anbindung an die Peripherie, Datenspeicher, Datenübertragung und Vernetzungen) spielen auch physikalische und elektrotechnische Aspekte eine große Rolle. Um die vielfältigen Daten der realen Welt für die ADV nutzbar zu machen, ist die Digitalisierung dieser Daten wichtig. Je nach Art der Daten (physikalisch, abstrakt) sind hier die unterschiedlichsten

Fachdisziplinen involviert. Für die Erfassung, Verarbeitung und Visualisierung dieser digitalisierten Daten und der Interaktion mit Menschen und ADV-Anlagen werden vielfältige Algorithmen benötigt, die in der praktischen Informatik entwickelt werden. Die Informatik ist in allen Bereichen des inner- und außerbetrieblichen Umfelds eingebunden. Dieses Zusammenwirken ist durch eine hohe Innovation geprägt, die an die berufliche Bildung und die anschließende berufliche Tätigkeit hohe Anforderungen stellt. Dies spiegelt sich besonders in der kontinuierlichen Förderung des Umgangs mit Informationsverarbeitungs-, Steuerungs- und Regelungssystemen, projektbezogener Kooperationsformen, international ausgerichteter Handlungs- und Denkstrukturen sowie in der kontinuierlichen Berücksichtigung von Aspekten des Datenschutzes und der Datensicherheit wider. Da die Informationstechnik starke gesellschaftliche Auswirkungen hat, müssen auch diese Aspekte in der beruflichen Bildung berücksichtigt werden.

Der Unterricht ist gekennzeichnet durch die Symbiose aus systematischer Analyse informationstechnischer Problemstellungen, Ideenfindung und Konzeption von Lösungsansätzen, produktionstechnischer Realisation und kritischer Reflexion. Die fächerübergreifende Verzahnung und Kooperation sind unabdingbar. Fachpraktische Inhalte sind integrativer Bestandteil der Profulfächer, in denen die Basis für eine Professionalisierung der Absolventinnen und Absolventen gelegt wird.

Der Kompetenzerwerb in der Fachoberschule Anlage C APO-BK im Fachbereich Informatik dient der Befähigung zur selbstständigen Planung und Bearbeitung informationstechnischer Aufgabenstellungen in einer umfassenden und sich verändernden sozioökonomischen Umwelt.

Die Schülerinnen und Schüler lösen informationstechnische Aufgaben- und Problemstellungen zunehmend selbstständig. Sie verfügen sukzessive über ein umfassendes Repertoire an Verfahren und Methoden zur Problemlösung, wählen geeignete aus und wenden sie an. Die Schülerinnen und Schüler beurteilen ihre Arbeitsergebnisse vor dem Hintergrund der Ausgangssituation und der Rahmenbedingungen und leiten daraus Konsequenzen für zukünftige vergleichbare Problemstellungen ab.

Die Schülerinnen und Schüler erwerben die Kompetenz, sich Ziele in Lern- oder Arbeitszusammenhängen zu setzen und diese konsequent zu verfolgen.

Die Schülerinnen und Schüler stimmen den Arbeitsprozess inhaltlich und organisatorisch auch unter Verwendung digitaler Projektplanungstools ab. Sie arbeiten in lokalen, aber auch in entfernten Teams ergebnisorientiert und eigenständig und möglichst kollaborativ. Innerhalb einer Teamarbeit stellen sie daher ihre Kompetenzen zielführend und unterstützend in den Dienst des Teams und nehmen Anregungen und Kritik anderer Teammitglieder auf.

Kompetenzerwartungen im Fachbereich Informatik sind:

- Analyse von Aufgaben- und Problemstellungen zur
 - Konzeption neuer hard- und softwaretechnischer Systeme
 - Planung neuer hard- und softwaretechnischer Systeme
 - technologischen, ethischen, ökonomischen, ökologischen und gesellschaftlichen Folgeabschätzungen
- Analyse vorhandener Systeme zur
 - Wartung und Pflege
 - Weiterentwicklung

- Einsatz von Methoden der Informatik zur
 - Entwicklung hard- und softwaretechnischer Systeme
 - Produktion hard- und softwaretechnischer Systeme
 - Implementierung hard- und softwaretechnischer Systeme
 - Dokumentation
- Beherrschung von Informations- und Kommunikationsprozessen sowie unterstützender Hard- und Software
- Berücksichtigung von Veränderungen in Arbeitsabläufen durch immer weiter zunehmende Automatisierung, Digitalisierung, Algorithmensteuerung und Vernetzung und deren kurzen Innovationszyklen
- Steuerung und Kontrolle des Produktionsprozesses
- Ressourcenschutz und -nutzung
- Einsatz von Qualitätssicherungswerkzeugen
- Innovationsfähigkeit in einem sich verändernden Umfeld auch über eigenständig initiierte Fortbildungsmaßnahmen

Die Schülerinnen und Schüler erwerben Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Bewältigung zusammenhängender Prozesse in zeitgemäßen analogen und digitalen Systemen.

2.2.2 Fachbereichsspezifische Handlungsfelder und Arbeits- und Geschäftsprozesse

Die Handlungsfelder beschreiben zusammengehörige Arbeits- und Geschäftsprozesse im Fachbereich Informatik. Sie sind mehrdimensional, indem berufliche, gesellschaftliche und individuelle Problemstellungen miteinander verknüpft und Perspektivwechsel zugelassen werden sowie berufliche Praxis exemplarisch abgebildet wird.

Die für den Schulversuch in diesem Fachbereich relevanten Handlungsfelder sowie Arbeits- und Geschäftsprozesse sind der nachfolgenden Tabelle zu entnehmen.

	Bildungsgänge Anlage C
Handlungsfeld 1: Unternehmens-/Betriebsmanagement Arbeits- und Geschäftsprozesse (AGP)	
Unternehmensgründung	x
Planung, Organisation, Steuerung und Kontrolle von betrieblichen Prozessen	x
Investitions- und Finanzierungsentscheidungen	x
Controlling	x
Personalmanagement	x
Marketing	x

Handlungsfeld 2: Softwareentwicklung	
AGP	
Erfassung und Analyse einer Anforderungsbeschreibung nach Problemstellung	x
Auswahl und Anwendung der Werkzeuge	x
Modellierung des Softwaresystems	x
Implementierung der Software	x
Test der Software	x
Erstellung von Dokumentationen	x
Handlungsfeld 3: Entwicklung von Hard- und Software-Systemlösungen	
AGP	
Erfassung und Analyse einer Kundenanforderung	x
Machbarkeitsanalyse	x
Planung und Erstellung eines Lösungskonzeptes	x
Zusammenstellung der Systemkomponenten	x
Management von Projekten	x
Handlungsfeld 4: Realisierung von Hard- und Software-Systemlösungen	
AGP	
Auswahl und Beschaffung von Systemkomponenten	x
Aufbau, Installation und Konfiguration von HW- und SW-Systemen	x
Test und Inbetriebnahme von HW- und SW-Systemen	x
Handlungsfeld 5: Systembetreuung	
AGP	
Administration und Anpassung von HW- und SW-Systemen	x
Überwachung, Wartung und Instandhaltung von HW- und SW-Systemen	x
Erweiterung von HW- und SW-Systemen	x
Handlungsfeld 6: Kundenbetreuung	
AGP	
Abwicklung von Kundenaufträgen	x
Erbringung von Dienstleistungen	x
Schulung und Einweisung	x
Handlungsfeld 7: Qualitätsmanagement	
AGP	
Festlegung und Anpassung von Qualitätsstandards	x
Auswahl und Definition von Maßnahmen zur Qualitätssicherung	x
Durchführung und Überprüfung von Qualitätssicherungsmaßnahmen	x

2.3 Praktikum

Die Ausbildung im ersten Jahr (Klasse 11) umfasst Unterricht und ein fachbezogenes Praktikum, im zweiten Jahr (Klasse 12S) ausschließlich Unterricht in Vollzeitform. Die praktische Ausbildung im Rahmen der Fachoberschule ist grundsätzlich in der Praktikum-Ausbildungsordnung (BASS 13 – 31 Nr. 1) geregelt. Ergänzend dazu bzw. zu § 10 Absatz 1 Anlage C der APO-BK erster Halbsatz orientiert sich das fachbezogene Praktikum inhaltlich an dem ersten Ausbildungsjahr der Berufe der IT-Berufsfamilie.

Für den Eintritt in die Klasse 12S sind die Versetzung und ein Nachweis über die erfolgreiche Ableistung des Praktikums erforderlich (vgl. VV 10.1.2 zu § 10 Anlage C der APO-BK).

2.4 Stundentafel

Schulversuch: Fachoberschule im Fachbereich Informatik (Klasse 11/12S)		
Lernbereiche/Fächer	Klasse 11	Klasse 12
	Jahresstunden	
Berufsbezogener Lernbereich		
Profilfächer ¹	160	400
– Softwareentwicklung und -engineering ²	80	120 – 160
– Datenbanken ²	40	120 – 160
– Betriebssysteme/Netzwerke ²	40	120 – 160
Mathematik	80	160
Physik	–	80
Wirtschaftslehre	–	80
Englisch	80	160
Berufsübergreifender Lernbereich		
Deutsch/Kommunikation	80	160
Religionslehre ³	40	80
Sport/Gesundheitsförderung	–	80
Politik/Gesellschaftslehre	40	80
Differenzierungsbereich	–	80 ⁴
Gesamtstundenzahl	480	1 360

Fachhochschulreifeprüfung

1. Ein Profulfach¹
2. Mathematik
3. Englisch
4. Deutsch/Kommunikation

¹ Zu Beginn der Klasse 12 legt die Bildungsgangkonferenz eines der Profulfächer als schriftliches Prüfungsfach für die Fachhochschulreifeprüfung fest.

² Mögliches erstes Fach der Fachhochschulreifeprüfung: Das Fach der Fachhochschulreifeprüfung ist das Profulfach mit der höchsten Gesamtstundenzahl in der Klasse 12; bei gleicher Gesamtstundenzahl in der Klasse 12 entscheidet die Bildungsgangkonferenz bezüglich des Prüfungsfaches im Rahmen der Festlegung der Gesamtstunden der Profulfächer.

³ Für Schülerinnen und Schüler, die nicht an einem konfessionellen Religionsunterricht teilnehmen, wird bei Vorliegen der personellen und sächlichen Voraussetzungen das Fach Praktische Philosophie eingerichtet.

⁴ Für Schülerinnen und Schüler, die die allgemeine Hochschulreife erwerben wollen, ist ein Angebot von 80 Unterrichtsstunden in der zweiten Fremdsprache vorzusehen.

2.5 Darstellung von Anknüpfungsmöglichkeiten im Schulversuch

Die folgende Gesamtmatrix gibt einen Überblick über Anknüpfungsmöglichkeiten der in den curricularen Skizzen des Schulversuchs und den Bildungsplänen der Fächer beschriebenen Anforderungssituationen zu den relevanten Handlungsfeldern des Fachbereichs Informatik und den daraus abgeleiteten Arbeits- und Geschäftsprozessen.

Die Ziffern in der Gesamtmatrix entsprechen denen der Anforderungssituationen in den curricularen Skizzen und den fachbereichsbezogenen Bildungsplänen. Vertikal sind sie einem Fach und horizontal einem Arbeits- und Geschäftsprozess zugeordnet.

Über die für den Schulversuch relevanten Arbeits- und Geschäftsprozesse sind Anknüpfungen der Fächer untereinander möglich.

Die Gesamtmatrix kann somit als Arbeitsgrundlage für die beteiligten Lehrkräfte genutzt werden, um eine Didaktische Jahresplanung zu erstellen.

Gesamtmatrix: Anknüpfungsmöglichkeiten der Fächer zu relevanten Arbeits- und Geschäftsprozessen Schulversuch Fachoberschule Anlage C (Klasse 11/12S) im Fachbereich Informatik												
	bildungsgangbezogene Bildungspläne			fachbereichsbezogene Bildungspläne								
	Profilfächer			Physik	Mathe- matik	Wirtschafts- lehre	Englisch	Deutsch/ Kommuni- kation	Katholische Religionslehre	Evangelische Religionslehre	Sport/ Gesundheits- förderung	Politik/ Gesell- schaftslehre
Software- entwicklung und -engineering	Betriebs- systeme/ Netzwerke	Daten- banken										
Handlungsfeld 1: Unternehmens-/Betriebsmanagement												
Unternehmensgründung			1.1		1	1	1, 2	1, 2, 4, 5, 7		1, 5, 6	5	1, 4, 6, 7
Planung, Organisation, Steuerung und Kontrolle von betrieblichen Prozessen	2.2	1.1	2.1, 2.2, 3.1, 6.1		1, 5, 6	1, 2, 3, 4, 7	1, 2	1, 7			5	4, 5, 6
Investitions- und Finanzierungsentscheidungen				1		6, 7	2	4		5, 6	4	
Controlling						3	5					5, 6
Personalmanagement						5	1, 2	1, 2, 3, 5, 7	1, 2, 4, 6	1, 2, 5, 6	1, 2, 6	1, 3, 4, 5
Marketing			1.1			4	3	4, 5, 6, 7		4	3	6, 7
Handlungsfeld 2: Softwareentwicklung												
Erfassung und Analyse einer Anforderungsbeschreibung nach Problemstellung	2.1, 2.2, 6.1		2.1, 2.3, 3.1, 4.1, 6.1				3, 4	1, 2, 3, 7		6		6
Auswahl und Anwendung der Werkzeuge	2.1, 2.2, 7.1		2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 4.1, 6.1				2, 3, 4, 5					
Modellierung des Softwaresystems	2.1, 2.2		2.1, 2.2		2, 4		3	1, 2, 4			3	
Implementierung der Software	2.1, 2.2		4.1		1, 2, 4		3, 4, 5	2				2
Test der Software	2.1, 2.2, 7.1				6, 7		3, 5, 6	1, 2, 3				
Erstellung von Dokumentationen	2.1, 2.2, 6.1, 7.1		2.1, 2.2, 3.1, 4.1				3, 4, 5	2, 3, 4				
Handlungsfeld 3: Entwicklung von Hard- und Software-Systemlösungen												
Erfassung und Analyse einer Kundenanforderung	2.1, 2.2, 6.1	3.1, 4.2, 5.2	2.1, 2.3, 3.1	1, 2			3, 4, 5	1, 2, 7	3, 5, 6	2		
Machbarkeitsanalyse			3.1	1	5		3, 5	1, 3	2, 3, 6			
Planung und Erstellung eines Lösungskonzeptes	2.1, 2.2	3.1, 5.2	2.1, 2.2, 3.1	1, 2, 3			3, 6	1, 3, 4, 6	5, 6	2	3, 5	
Zusammenstellung der Systemkomponenten		3.1, 4.1, 5.2		1, 2, 3	3		2, 3					2
Management von Projekten	2.2		3.1, 6.1	1, 2	6		2, 3, 4, 5, 6	1, 7		2, 4	4	1
Handlungsfeld 4: Realisierung von Hard- und Software-Systemlösungen												
Auswahl und Beschaffung von Systemkomponenten		4.1, 5.2		1, 2, 3		2	2, 3, 4	2, 4		4, 5, 6	3	6
Aufbau, Installation und Konfiguration von HW- und SW-Systemen		4.1, 4.2, 5.1, 5.2	4.1		3		2, 3, 5	2				2
Test und Inbetriebnahme von HW- und SW-Systemen		4.1, 4.2, 5.1		2	3, 6, 7		2, 3, 5	3				
Handlungsfeld 5: Systembetreuung												
Administration und Anpassung von HW- und SW-Systemen		4.2, 5.1, 5.2	5.1				3, 5	3				
Überwachung, Wartung und Instandhaltung von HW- und SW-Systemen		4.2	5.1, 6.1	1	1, 3		3, 5, 6	3				
Erweiterung von HW- und SW-Systemen		4.2, 5.1, 5.2		1			3, 5, 6					
Handlungsfeld 6: Kundenbetreuung												
Abwicklung von Kundenaufträgen	2.1, 2.2, 6.1	4.1	6.1	3		3, 4	2, 3, 4, 5, 6	1, 2	1, 2, 4, 5, 6	1, 2	4, 5, 6	3, 4, 5
Erbringung von Dienstleistungen	6.1	3.1	2.1, 2.3, 3.1, 6.1			3	2, 3, 4, 5, 6	1, 3, 5, 6, 7	6	2	5	3, 5
Schulung und Einweisung		5.2		2			3, 5, 6	1, 6, 7		1, 2	6	1, 3, 5
Handlungsfeld 7: Qualitätsmanagement												
Festlegung und Anpassung von Qualitätsstandards	2.2, 7.1		5.1, 6.1	3				2, 3, 4				
Auswahl und Definition von Maßnahmen zur Qualitätssicherung	2.2, 7.1		5.1, 6.1					2, 3				
Durchführung und Überprüfung von Qualitätssicherungsmaßnahmen	2.2, 7.1	4.1, 4.2, 5.1	5.1, 6.1			1		1, 2, 3, 6				

3 Die Fächer im Schulversuch

Die curricularen Skizzen sind einheitlich durch Anforderungssituationen und Ziele strukturiert. Die beteiligten Lehrkräfte im Schulversuch entscheiden mit Blick auf den Beitrag zur Kompetenzentwicklung über die Reihenfolge der Anforderungssituationen und beachten hierbei Anknüpfungsmöglichkeiten mit anderen Fächern.

Anforderungssituationen beschreiben beruflich, fachlich, gesellschaftlich und persönlich bedeutsame Problemstellungen, in denen sich Absolventinnen und Absolventen bewähren müssen. Die Ziele beschreiben die im Unterricht zu fördernden Kompetenzen, die zur Bewältigung der Anforderungssituationen erforderlich sind. Zielformulierungen berücksichtigen Inhalts-, Verhaltens- und Situationskomponenten. Die Inhaltskomponente ist jeweils kursiv formatiert. Zudem sind die nummerierten Ziele verschiedenen Kompetenzkategorien zugeordnet und verdeutlichen Schwerpunkte in der Berücksichtigung von Wissen, Fertigkeiten, Sozialkompetenz und Selbstständigkeit.

3.1 Das Fach Sport/Gesundheitsförderung

Die Vorgaben für das Fach Sport/Gesundheitsförderung gelten für den Schulversuch Fachoberschule im Fachbereich Informatik.

Das Fach Sport/Gesundheitsförderung wird dem berufsübergreifenden Lernbereich zugeordnet.

Es leistet einen unverzichtbaren und eigenständigen Beitrag zur Entfaltung und Förderung der allgemeinen und berufsbezogenen Handlungskompetenz der Schülerinnen und Schüler. Bewegung, Spiel und Sport eröffnen spezifische Erfahrungen und Lernmöglichkeiten, die die Ausbildung von Schlüsselqualifikationen wie Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Selbstständigkeit, Belastbarkeit, Leistungsbereitschaft, Kreativität und Zuverlässigkeit fördern.

Grundsätzlich sollen die positiven Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler mit Sport und Bewegung als Faktor von Gesundheit und Wohlbefinden Ausgangspunkt der Kompetenzentwicklung sein (Salutogenese).

Im Fachbereich Informatik ist die Gesundheitsförderung integrativer Bestandteil der Bildungsgänge. Das veränderte Sozial- und Bewegungsverhalten der Gesellschaft zeichnet sich zunehmend durch einen von Bewegungsarmut geprägten Alltag aus. Ausschlaggebend sind u. a. die zunehmende Digitalisierung der Umwelt und des Alltags. Dies gilt besonders für die Schülerinnen und Schüler aus dem Fachbereich Informatik, da sie eine hohe Affinität zu modernen Medien aufweisen.

Auch zunehmender Leistungsdruck mit daraus resultierendem Stress zieht gesundheitliche und soziale Konsequenzen nach sich. Diese gesellschaftlichen Entwicklungen erfordern eine stützende Begleitung der Schülerinnen und Schüler zur selbstbestimmten, gesundheitsförderlichen und ernährungsgerechten Lebensgestaltung.

Aufgrund des breitgefächerten Tätigkeitsfeldes im Fachbereich Informatik kommt es zu verschiedenen physischen Belastungen, wie z. B. sitzende Tätigkeiten und feinmotorischen Herausforderungen in ergonomisch einseitigen Körperhaltungen. Ebenso treten psychische Belastungen verursacht durch kognitiv anspruchsvolles Arbeiten über lang andauernde Konzentrationsspannen auf.

Die Bewältigung der beruflichen Alltagssituationen setzt im Fachbereich Informatik neben einem hohen Maß an Fachkompetenz besondere personale Kompetenzen voraus. Hierzu gehört

unter anderem die Fähigkeit, Probleme zu lösen, Verantwortung zu übernehmen, selbstständig und unter Zeitdruck zu arbeiten und im Team zu kommunizieren.

Sport schafft hier Ausgleichsmöglichkeiten. Die positiven Erfahrungen mit Bewegung und Entspannung stärken Gesundheit und Wohlbefinden und schaffen Motivation für deren Einbezug in den Lebens- und Berufsalltag. Darüber hinaus leistet der Sport einen wichtigen Beitrag zur Problem- und Konfliktbewältigung für den schulischen Alltag.

Das Fach Sport/Gesundheitsförderung bereitet mit den folgenden Anforderungssituationen auf den Lebens- und Berufsalltag vor. Für die einzelnen Anforderungssituationen sind Zeitrichtwerte vorgeschlagen. Die Entscheidung über Umfang und Qualität trifft die Bildungsgangkonferenz in der Didaktischen Jahresplanung. Im Sinne eines mehrperspektivischen Unterrichts sind grundsätzlich alle Anforderungssituationen im Unterricht zu thematisieren.

Die Anforderungssituationen und Ziele sind nachfolgend beschrieben. Die angegebenen Zeitrichtwerte orientieren sich an den Angaben der Studententafel und sind Bruttowerte. Die beteiligten Lehrkräfte können regionale und individuelle Schwerpunktsetzungen vornehmen und diese Schwerpunkte können im Sinne des umfassenden Kompetenzerwerbs von den verschiedenen Fächern aufgegriffen werden.

3.2 Anforderungssituationen, Ziele

Anforderungssituation 1		Zeitrichtwert: 10 UStd.	
Die Absolventinnen und Absolventen nehmen ihren eigenen Körper und ihre Umwelt in vorgegebenen Handlungssituationen wahr. Sie verfügen über eine grundlegende Fähigkeit zur Selbst- und Fremdwahrnehmung.			
Ziele			
Die Schülerinnen und Schüler sammeln <i>taktile, visuelle und kinästhetische Sinneserfahrungen</i> und reflektieren ihre Körperwahrnehmung (z. B. einen Parcours mit verbundenen Augen durchlaufen) (Z 1).			
Sie benennen wesentliche <i>Merkmale psychischer Belastungen</i> in Berufen des Fachbereichs Informatik, beschreiben ihre Auswirkungen auf den Körper und führen entsprechende Entlastungsmöglichkeiten durch (z. B. Entspannungsübungen zur Stressbewältigung anwenden) (Z 2).			
Die Schülerinnen und Schüler ermitteln selbstständig wesentliche <i>Merkmale physischer Belastungen</i> in vorgegebenen Bewegungsaufgaben und beurteilen ihre Auswirkungen auf den Körper (z. B. den Pulsschlag mit und ohne technische Hilfsmittel messen) (Z 3).			
Sie analysieren das <i>Handeln und Verhalten Anderer</i> in komplexen Spiel- und Bewegungsabläufen und leiten daraus individuelle Konsequenzen ab (z. B. mithilfe eines Beobachtungsbogens den Bewegungsablauf einer Partnerin bzw. eines Partners beurteilen und korrigieren) (Z 4).			
Zuordnung der Ziele zu den Kompetenzkategorien			
Wissen	Fertigkeiten	Sozialkompetenz	Selbstständigkeit
Z 1 bis Z 4	Z 1 bis Z 4	Z 4	Z 3 bis Z 4

Anforderungssituation 2		Zeitrictwert: 20 UStd.	
<p>Die Absolventinnen und Absolventen gehen mit persönlichen und berufsbezogenen Belastungen des Fachbereiches Informatik verantwortlich um und nutzen Möglichkeiten der Prävention und Kompensation.</p>			
Ziele			
<p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren <i>fachbereichsbezogene physische Belastungen und daraus resultierende gesundheitliche Gefährdungen</i> und wirken diesen selbstständig entgegen (z. B. Tätigkeiten und Körperhaltungen informationstechnischer Berufe durch Selbst- und Fremdbeobachtung analysieren und Kompensationsmaßnahmen wie Rückenschule daraus ableiten) (Z 1).</p> <p>Sie erläutern relevante <i>Umsetzungsmöglichkeiten</i> zur Erhaltung und Förderung der <i>psychosozialen Gesundheit</i> durch Sport und Bewegung im Team (z. B. ein gemeinschaftliches Ausdauertraining für die Teilnahme an einem Sponsorenlauf durchführen) (Z 2).</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten bedeutsame Elemente eines <i>gesundheitsorientierten Trainings</i> und setzen diese praktisch um (z. B. Elemente des Beweglichkeitstrainings systematisch in das Auf- und Abwärmen integrieren) (Z 3).</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben sinnvolle Möglichkeiten, berufsbezogene Belastungen durch Sport und Bewegung zu kompensieren und leiten daraus selbstständig <i>Konsequenzen für eine gesundheitsorientierte Freizeitgestaltung</i> ab (z. B. verschiedene bewegungsorientierte Freizeitsportangebote erproben) (Z 4).</p> <p>Sie erläutern die <i>Notwendigkeit des lebenslangen Sporttreibens</i> und zeigen dabei Möglichkeiten der Integration von Sport und Bewegung in ihre weitere Lebensgestaltung auf (z. B. die begründete Auswahl eines individuell passenden Angebots aus einem breiten Spektrum) (Z 5).</p>			
Zuordnung der Ziele zu den Kompetenzkategorien			
Wissen	Fertigkeiten	Sozialkompetenz	Selbstständigkeit
Z1 bis Z 5	Z1, Z 4	Z 2	Z 1, Z 4, Z 5

Anforderungssituation 3		Zeitrictwert: 10 UStd.	
<p>Die Absolventinnen und Absolventen nutzen ihre Kreativität. Sie variieren und gestalten individuell und in Gruppen ihr Verhalten in unterschiedlichen Handlungssituationen.</p>			
Ziele			
<p>Die Schülerinnen und Schüler entwickeln und variieren gemeinsam <i>Spiel- und Bewegungsmöglichkeiten</i> (z. B. bekannte Spiele verändern und neue Spielformen erfinden) (Z 1).</p> <p>Sie entwickeln selbstständig <i>Regeln</i> und erhöhen dadurch die <i>Attraktivität des Spiels</i> (z. B. durch Regeländerungen den Spielfluss von Tchoukball erhöhen) (Z 2).</p> <p>Sie entwickeln selbstständig <i>Gruppen- und Mannschaftstaktiken für große Spiele</i> und erhöhen dadurch die Komplexität des Spiels (z. B. durch die Einführung neuer Laufwege die Variabilität der Offensive im Flag-Football erhöhen) (Z 3).</p> <p>Sie präsentieren und bewerten eigenständig gestaltete <i>Bewegungs- und Aktionsformen</i> (z. B. eine komplexe Akrobatik-Kür oder einen Le Parcours-Lauf nach selbst entwickelten Kriterien beurteilen) (Z 4).</p>			
Zuordnung der Ziele zu den Kompetenzkategorien			
Wissen	Fertigkeiten	Sozialkompetenz	Selbstständigkeit
Z 2 bis Z 4	Z 1 bis Z 4	Z 1 bis Z 4	Z 2 bis Z 4

Anforderungssituation 4		Zeitrichtwert: 10 UStd.	
<p>Die Absolventinnen und Absolventen zeigen Risiken in überschaubaren Handlungssituationen auf. Sie übernehmen für sich und für Andere Verantwortung in verschiedenen Alltags- und Berufssituationen im Fachbereich Informatik.</p>			
Ziele			
<p>Die Schülerinnen und Schüler verbessern durch die Auswahl von Aufgabenstellungen, die ihrem Leistungsniveau entsprechen, ihre <i>Selbsteinschätzung</i> (z. B. den Schwierigkeitsgrad von unterschiedlichen Bewegungsaktionen im Le Parcours einschätzen und danach handeln) (Z 1).</p> <p>Sie übernehmen in <i>Wagnissituationen</i> Verantwortung für ihre Mitschülerinnen und Mitschüler durch die sachgerechte Hilfestellung bei anspruchsvollen Bewegungsaufgaben (z. B. das Aufschwingen in den Handstand durch eine körpernahe Unterstützung ermöglichen) (Z 2).</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler beobachten und beschreiben <i>Konflikte in Gruppendynamischen Prozessen</i> eigenständig, setzen sich mit diesen kritisch auseinander und entwickeln <i>Handlungsalternativen</i> (z. B. Konflikte beim Ultimate Frisbee auch ohne Schiedsrichter bewältigen) (Z 3).</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler arbeiten <i>Strategien zur Stärkung eigener Ressourcen</i> heraus und übernehmen dadurch Verantwortung für sich und ihre Gesundheit (z. B. die Ergebnisse eines Fitnessstests für sich auswerten und daraus individuelle Förderschwerpunkte ableiten) (Z 4).</p>			
Zuordnung der Ziele zu den Kompetenzkategorien			
Wissen	Fertigkeiten	Sozialkompetenz	Selbstständigkeit
Z 1 bis Z 4	Z 1 bis Z 4	Z 2, Z 3	Z 1 bis Z 4

Anforderungssituation 5		Zeitrichtwert: 20 UStd.	
<p>Die Absolventinnen und Absolventen gestalten und organisieren Lernprozesse im Hinblick auf Leistungsentwicklung in persönlichen und beruflichen Handlungssituationen des Fachbereichs Informatik.</p>			
Ziele			
<p>Die Schülerinnen und Schüler erörtern und reflektieren eigenständig sowohl eigene <i>Motive</i> (z. B. Anerkennung, Gemeinsamkeit oder Spaß) als auch <i>Motivationen</i> (z. B. Leistung oder Gesundheit) als Beweggründe zur <i>Bewältigung von Bewegungsaufgaben</i> (z. B. Federball mit dem wettkampforientierten Badminton vergleichen) (Z 1).</p> <p>Sie absolvieren Trainingseinheiten zur Verbesserung ihres <i>Durchhaltevermögens</i> in vorgegebenen Übungs- und Trainingsprozessen und reflektieren den Zusammenhang von Durchhalten und individuellem Erfolg (z. B. die Gleichgewichtsfähigkeit durch kontinuierliches Üben beim Slacklining verbessern) (Z 2).</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler planen und organisieren selbstständig eine <i>Phase des Unterrichts</i> und erlernen dadurch <i>Lernprozesse</i> zielgruppengerecht vorzubereiten und zu vermitteln (z. B. Übungen zur Schrittfolge beim Korbleger auswählen, demonstrieren und diese mit der Gruppe durchführen) (Z 3).</p> <p>Sie stellen ihren Leistungsstand mithilfe von <i>Diagnoseverfahren</i> in ausgewählten Sportbereichen fest und beurteilen detailliert die Veränderung der persönlichen Leistungsfähigkeit (z. B. mithilfe des Cooper-Tests oder von Fitness-Apps die individuelle Leistungsfähigkeit ermitteln) (Z 4).</p>			
Zuordnung der Ziele zu den Kompetenzkategorien			
Wissen	Fertigkeiten	Sozialkompetenz	Selbstständigkeit
Z 1 bis Z 4	Z 1 bis Z 4	Z 1, Z 3	Z 1 bis Z 4

Anforderungssituation 6		Zeitrichtwert: 10 UStd.	
Die Absolventinnen und Absolventen kommunizieren und kooperieren im Team aufgabenbezogen in komplexen Handlungssituationen.			
Ziele			
Die Schülerinnen und Schüler setzen ihre <i>verbale und nonverbale Kommunikationsfähigkeit</i> in sportlichen Situationen zielgerichtet ein (z. B. Absprachen zur Bewältigung spielbezogener Anforderungen in Mannschaftssportarten treffen) (Z 1).			
Sie beschreiben und beurteilen in komplexen sportlichen Handlungssituationen relevante Faktoren erfolgreichen <i>Arbeitens im Team</i> und wenden diese selbstständig und verantwortungsbewusst an (z. B. gemeinsam Regeln für „Kleine Spiele“ absprechen und einhalten) (Z 2).			
Die Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren die eigenen <i>Stärken und Schwächen</i> und bringen diese zielgerichtet im Team ein (z. B. Rollenverteilung in Mannschaftsspielen gemeinsam festlegen) (Z 3).			
Sie binden Mitschülerinnen und Mitschüler als <i>Expertinnen und Experten bei der Vermittlung von Kompetenzen</i> innerhalb einer Lernsituation ein (z. B. ein Fitnessprogramm unter der Leitung einer Mitschülerin/eines Mitschülers absolvieren) (Z 4).			
Sie entwickeln <i>Strategien zur Lösung einer Kooperationsaufgabe</i> im Team und reflektieren diese hinsichtlich ihrer Zielerreichung und Übertragbarkeit auf den privaten und beruflichen Alltag (z. B. Hindernisse im Abenteuer- und Erlebnissport gemeinsam überwinden) (Z 5).			
Zuordnung der Ziele zu den Kompetenzkategorien			
Wissen	Fertigkeiten	Sozialkompetenz	Selbstständigkeit
Z 1 bis Z 5	Z 1 bis Z 5	Z 1 bis Z 5	Z 2

4 Didaktisch-methodische Umsetzung

Die kompetenzorientierten Bildungspläne und curricularen Skizzen erfordern Konkretisierungen der Anforderungssituationen und ihrer Ziele mit Bezug zu den Handlungsfeldern, welche sich in Lernsituationen bzw. Lehr-/Lernarrangements, die das Bildungsgangteam entwickelt, widerspiegeln. Alle inhaltlichen, zeitlichen, methodischen und organisatorischen Überlegungen zu den Lernsituationen bzw. Lehr-/Lernarrangements fließen in die Didaktische Jahresplanung ein. Sie bietet allen Beteiligten und Interessierten eine verlässliche Information über die Bildungsgangarbeit und ist eine wesentliche Grundlage zur Qualitätssicherung und -entwicklung sowie für Evaluationsprozesse.

Die Didaktische Jahresplanung enthält für die gesamte Dauer des Bildungsganges die zeitliche Abfolge der Anforderungssituationen, der Lernsituationen bzw. Lehr-/Lernarrangements, die einzuführenden und zu vertiefenden Methoden wie auch die Planung von Lernerfolgsüberprüfungen.

Konkrete Hinweise

Die Beiträge des Faches Sport/Gesundheitsförderung zu den jeweiligen Bildungsgangkonferenzen werden in der Fachkonferenz Sport auf der Grundlage begründeter Schwerpunktsetzungen vereinbart. Dabei sind folgende Aspekte zu beachten: Einbindung in das Schulprogramm (z. B. Gesundheitstage, Schulfeste, Sponsorenlauf), organisatorische Rahmenbedingungen für den Schulsport, berufsspezifisches Tätigkeitsprofil, die daraus resultierenden psychophysischen Anforderungen und Belastungen in Berufen des Fachbereichs Informatik, Aspekte der Gefährdung im beruflichen Bereich und Besonderheiten der jeweiligen Lerngruppe.

Durch das Fach Sport/Gesundheitsförderung werden gesundheits- und berufsbezogene Kompetenzen veranschaulicht und erarbeitet. Eine Orientierung an normierten Sportarten tritt dabei in den Hintergrund. Vielmehr leistet das Fach Sport/Gesundheitsförderung einen Beitrag zur beruflichen Praxis. Hier sind im Besonderen Möglichkeiten der Vermeidung berufsbedingter Erkrankungen sowie die Schaffung von Ausgleichsmöglichkeiten zu nennen. Darüber hinaus bietet das Fach Sport/Gesundheitsförderung Möglichkeiten zur Entwicklung und Förderung von Kreativität, Kooperationsfähigkeit und Kooperationsbereitschaft.

Die Schülerinnen und Schüler erleben in ihrem beruflichen und persönlichen Alltag, dass Frauen und Männer jeweils unterschiedliche Rollenzuweisungen erfahren. Daher sollten geschlechtsspezifische Interessen, Neigungen und Motive zur Bewegung thematisiert werden.

Im Fach Sport/Gesundheitsförderung eröffnen sich besondere Chancen für internationale Begegnungen und für ein gemeinsames Lernen von Jugendlichen aus unterschiedlichen Herkunftsländern, weil es vielfältige kommunikative Anlässe bietet und sprachliche Barrieren im gemeinsamen Sporttreiben überwunden werden können. Deshalb bietet sich eine wettbewerbsentspannte, kooperative und kommunikative Unterrichtsgestaltung an. Die Zielsetzung der Inklusion ist bei der Auswahl der Kompetenzen und der Unterrichtsgestaltung zu berücksichtigen.

Um die Attraktivität des Sportunterrichts zu steigern und die Motivation der Schülerinnen und Schüler des Fachbereichs Informatik zu erhöhen, kann man deren Affinität zu digitalen Medien in die Unterrichtsgestaltung mit einbeziehen. Mobile Endgeräte können durch die Aufzeichnung und Auswertung sportbezogener Daten genutzt werden, um den Trainingsprozess zu strukturieren und Planungshilfen zu geben. Programmierkenntnisse können verwendet werden, um eigene Apps für den Sportunterricht zu entwickeln und diese auf ihre Anwendbarkeit hin zu überprüfen.

Der Unterricht muss darauf abzielen, die Schülerinnen und Schüler zu stärken, Sachprobleme zu lösen und zur Bewegung zu motivieren. Hierbei findet der Doppelauftrag des Faches Sport/Gesundheitsförderung – Lernen im und durch den Sport – seine besondere Berücksichtigung.

Das Lehren und Lernen folgt folgenden Prinzipien:

Bewegungsorientierung

Bewegung ist elementarer Bestandteil jeder Unterrichtsstunde – „Sportzeit ist Bewegungszeit“. Sportpraktisches Tun, physische Beanspruchung, Bewegung allein und in der Gruppe markieren die Wege, über die die Ziele des Sportunterrichts erreicht werden. Es ist darauf zu achten, dass die Schülerinnen und Schüler die Notwendigkeit eines regelmäßigen, außerschulischen Sporttreibens erkennen.

Selbstorganisation

Aufgabenstellungen und Arbeitsweisen im Sportunterricht sichern, dass Schülerinnen und Schüler eigenverantwortlich und selbstbestimmt Problemstellungen und Übungsprozesse bearbeiten und gestalten. Sie sind an Planungsentscheidungen beteiligt. Ein hoher Grad an Selbstorganisation zeigt sich in einer eigenverantwortlichen, bewegungsreichen Freizeitgestaltung.

Prozessorientierung

Lernen im Sportunterricht lenkt die Aufmerksamkeit auf die Prozesse des Organisierens, des sozialen Miteinanders, der Leistungsentwicklung etc. Es verlangt Mitgestaltung und Beteiligung aller Schülerinnen und Schüler.

Reflexion

Der Unterricht im Fach Sport/Gesundheitsförderung schließt in allen Anforderungssituationen Phasen der Reflexion ein. Die sportpraktischen Erfahrungen werden im Gespräch reflektiert, gesichert und auf Situationen in Alltag und Schule/Beruf übertragen.

Die Methode der Selbstevaluation bietet Möglichkeiten, themenbezogene Kriterien und Beobachtungspunkte zu formulieren, anhand derer eigenständig Lernzuwachs und gewünschte Verhaltensänderungen erkannt und bewertet werden können.

5 Lernerfolgsüberprüfung

Die Leistungsbewertung im Schulversuch richtet sich nach § 48 des Schulgesetzes NRW (SchulG) und wird durch § 8 der Ausbildungs- und Prüfungsordnung Berufskolleg (APO-BK) und dessen Verwaltungsvorschriften konkretisiert.

Grundsätzliche Funktionen der Lernerfolgsüberprüfung

In der Lernerfolgsüberprüfung werden

- die im Zusammenhang mit dem Unterricht erworbenen Kompetenzen erfasst,
- differenzierte Rückmeldungen zum individuellen Stand der erworbenen Kompetenzen für die Lehrenden und die Lernenden ermöglicht.

Schülerinnen und Schüler erhalten durch Lernerfolgsüberprüfungen ein Feedback, das eine Hilfe zur Selbsteinschätzung sowie eine Ermutigung für das weitere Lernen darstellen soll. Die Rückmeldungen ermöglichen den Lernenden Erkenntnisse über ihren Lernstand und damit über Ansatzpunkte für ihre weitere individuelle Kompetenzentwicklung.

Für Lehrerinnen und Lehrer bieten Lernerfolgsüberprüfungen die Basis für eine Diagnose des erreichten Lernstandes der Lerngruppe und für individuelle Rückmeldungen zum weiteren Kompetenzaufbau. Lernerfolgsüberprüfungen dienen darüber hinaus der Evaluation des Kompetenzerwerbs und sind damit für Lehrerinnen und Lehrer ein Anlass, den Lernprozess und die Zielsetzungen sowie Methoden ihres Unterrichts zu evaluieren und ggf. zu modifizieren.

Lernerfolgsüberprüfungen bilden die Grundlage der Leistungsbewertung.

Anforderungen an die Gestaltung von Lernerfolgsüberprüfungen

Kompetenzorientierung zielt darauf ab, die Lernenden zu befähigen, Problemsituationen aus Arbeits- und Geschäftsprozessen mithilfe von erworbenen Kompetenzen zu erkennen, zu beurteilen, zu lösen und ggf. alternative Lösungswege zu beschreiten und zu bewerten.

Kompetenzen werden durch die individuellen Handlungen der Lernenden in Lernerfolgsüberprüfungen beobachtbar, beschreibbar und können weiterentwickelt werden. Dabei können die erforderlichen Handlungen in unterschiedlichen Typen auftreten, z. B. Analyse, Strukturierung, Gestaltung, Bewertung und eröffnen entsprechend dem Anforderungsniveau des Bildungsganges und des Bildungsverlaufes zunehmend auch Handlungsspielräume für die Lernenden.

Die bei Lernerfolgsüberprüfungen eingesetzten Aufgaben sind entsprechend der jeweiligen Lernsituationen bzw. Lehr-/Lernarrangements in einen situativen Kontext eingefügt, der nach dem Grad der Bekanntheit, Vollständigkeit, Determiniertheit, Lösungsbestimmtheit oder der Art der sozialen Konstellation variiert werden kann.

Mit dem Subjektbezug wird die individuelle Sicht auf Kompetenz in den Mittelpunkt gerückt. Wesentlich sind die Annahme der Rolle und die selbstständige subjektive Auseinandersetzung der Lernenden mit den Herausforderungen der Arbeits- und Geschäftsprozesse.

Konkretisierungen für die Lernerfolgsüberprüfung werden von den am Schulversuch beteiligten Lehrkräften festgelegt.

Konkrete Hinweise

Grundlage für die Lernerfolgskontrolle, Beurteilung und Notengebung im Fach Sport/Gesundheitsförderung ist ein differenzierter und weit gefasster Leistungsbegriff. Dieser berücksichtigt die gesamte Breite der Kompetenzentwicklung der Schülerinnen und Schüler. Die im Zusammenhang mit dem Bewegungshandeln erbrachten sportmotorischen Leistungen erfassen daher auch nur einen Teilbereich des zu bewertenden Leistungsspektrums. Bewertet werden Qualität und Umfang des erworbenen Spektrums, welches im Rahmen der sechs zu Grunde gelegten Anforderungssituationen einen Beitrag zur Kompetenzentwicklung leistet. Hierbei ist in besonderem Maße der individuelle Lern- und Entwicklungsfortschritt der Schülerinnen und Schüler im Verlauf des Unterrichts zu berücksichtigen. Auch sind die Lernbereitschaft und Lernanstrengung, der Grad der Selbstständigkeit sowie die Bereitschaft zur Übernahme von Verantwortung für die eigene Weiterentwicklung und für die der gesamten Lerngruppe mit einzubeziehen. Möglichkeiten der Selbstevaluation durch Schülerinnen und Schüler sollten im Rahmen der Leistungsbewertung Berücksichtigung finden.

Da Kompetenzentwicklung prozessorientiert ist, lässt sie sich häufig weder punktuell in Form von sportmotorischen Tests oder Demonstrationen erfassen noch direkt beobachten oder messen. Deshalb muss die ergebnisorientierte Bewertung um prozessorientierte Bewertungsmaßstäbe ergänzt werden. Dabei ist festzulegen, durch welches Verhalten von Schülerinnen und Schülern die angestrebte Kompetenzentwicklung erkennbar wird und in welchen Handlungssituationen dies im Unterrichtsverlauf als Ergebnis beobachtet und qualitativ erfasst werden kann. Eine Analyse der Anforderungssituationen im Hinblick auf die angesprochenen Kompetenzkategorien Wissen, Fertigkeiten, Sozialkompetenz und Selbstständigkeit und das Festlegen von Kriterien/Indikatoren die das beobachtbare Verhalten beschreiben, bilden die Grundlage der Leistungsbewertung.