

Lehrplan

Online-Zusammenarbeit

Fachoberschule

Fachbereich Wirtschaft

Schwerpunkt Teleservice

Ministerium für Bildung und Kultur

Trierer Straße 33
66111 Saarbrücken

Saarbrücken, Juli 2017

Hinweis:

Der Lehrplan ist online verfügbar unter
www.bildungsserver.saarland.de

Einleitende Hinweise

Dem vorliegenden Lehrplan für das Fach Online-Zusammenarbeit in der Fachoberschule – Fachbereich Wirtschaft – Schwerpunkt Teleservice liegen folgende Verordnungen zu Grunde:

- Verordnung – Schulordnung – über die Ausbildung an Fachoberschulen im Saarland vom 24. Juni 1986, zuletzt geändert am 19. Juli 2016,
- Verordnung – Prüfungsordnung – über die staatliche Abschlussprüfung an den Fachoberschulen im Saarland (APO-FOS) vom 3. Juli 1981, zuletzt geändert am 19. Juli 2016,
- Verordnung über den Fachhochschulreifeunterricht und die staatliche Abschlussprüfung zum Erwerb der Fachhochschulreife an Berufsschulen im Saarland vom 16. Juli 2014, geändert durch die Verordnung vom 6. Juni 2016.

Der Lehrplan berücksichtigt die Standards der KMK-Vereinbarung über den Erwerb der Fachhochschulreife in beruflichen Bildungsgängen vom 05.06.1998 i. d. F. vom 09.03.2001.

Ziel der Unterrichtsarbeit im Fach Online-Zusammenarbeit ist das Einüben von kollaborativen Arbeitstechniken mithilfe moderner, onlinebasierter IT-Instrumente. Dies legt die Grundlagen für die eigenständige Entwicklung von mobilen Applikationen (Apps) durch die Schülerinnen und Schüler. Der Lehrplan leistet somit einen Beitrag zur zeitgemäßen und zukunftsorientierten informationstechnischen Grundbildung und knüpft an bereits gemachte Erfahrungen aus vorangegangenen Bildungswegen und der Alltagserfahrung der Schülerinnen und Schüler an.

Entsprechend § 3 der Schulordnung vermittelt die Fachoberschule eine allgemeine sowie eine berufsbezogene Bildung und führt zur Fachhochschulreife. Innerhalb des Schwerpunktes Teleservice der Fachoberschule Wirtschaft leistet das Fach „Online-Zusammenarbeit“ einen Beitrag zu beiden Bildungsbereichen. Vermittelt werden allgemeine Techniken und Strategien zur Problembewältigung sowie Kompetenzen zur Realisierung von IT-bezogenen Anwendungen. Aspekte des selbstgesteuerten Lernens und der Zusammenarbeit auf unterschiedlichen Ebenen besitzen einen besonderen Stellenwert.

Dem kompetenzorientierten Lehrplan ist folgender Kompetenzbegriff zugrunde gelegt: Kompetenzen werden durch den nachhaltigen Aufbau von Fachwissen, Fertigkeiten und Haltungen vermittelt. Bei der unterrichtlichen Umsetzung werden konkrete Lernsituationen vorgegeben, in denen die Schülerinnen und Schüler Kompetenzen erlernen und beweisen.

Die Unterrichtsgrundsätze Fächerkooperation, Rechneinsatz und Projektarbeit haben einen besonderen Stellenwert bei der Lehrplanumsetzung. Beim Entwurf von Lernsituationen soll ein Bezug zu den weiteren Fächern der Fachoberschule Wirtschaft, insbesondere zum Fach Kommunikation, hergestellt werden. Die Bewältigung der Lernsituationen erfolgt auch unter Einsatz von geeigneter Software am Rechner. Zur Entwicklung der Kommunikationskompetenz sind Phasen der Projektarbeit in Kleingruppen einzuplanen.

In den im Lehrplan ausgewiesenen Stundenanteilen sind die Zeiten für Wiederholungen, Leistungsüberprüfungen, Unterrichtsausfall usw. bereits enthalten, so dass der reine Lernstoff zeitlich nur im Umfang von ca. 2/3 angesetzt ist.

Saarbrücken, Juli 2017

Übersicht über die Kompetenzbereiche

Lfd. Nr.	Kompetenzbereich	Zeitrictwert in Stunden*
1	Online-Grundlagen	20
2	IT-Instrumente zum kollaborativen Arbeiten	30
3	Entwicklung von mobilen Applikationen	30
Summe		80

* Zeitrictwert i. S. eines Vorschlags

Kompetenzbereich 1

Online-Grundlagen

Zeitrichtwert: 20 Unterrichtsstunden

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler nutzen das World-Wide-Web zur sicheren und kritischen Beschaffung von Informationen und verwenden Online-Kommunikationsmittel zum Informationsaustausch.

Fachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- erläutern die Funktionsweise der Datenübertragung im Internet,
- zeigen Maßnahmen zur sicheren Datenübermittlung sowie zur Kontrolle und Überwachung der Internet-Nutzung auf,
- bedienen, konfigurieren und verwalten einen Browser,
- kommunizieren elektronisch über Online-Communitys und Kommunikationstools,
- verarbeiten Daten unter Berücksichtigung des Urheberrechts.

Methoden-, Lern – und Kommunikationskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- geben wichtige Ratschläge zur Sicherheit beim Internetsurfen,
- führen eine gezielte Internetrecherche über Suchmaschinen durch, dokumentieren und präsentieren die Ergebnisse,
- kommunizieren elektronisch nach Grundregeln der „Guten Praxis“.

Selbst- und Sozialkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- beurteilen Informationen aus dem WWW kritisch,
- sind sich der Gefahren der Internetnutzung bewusst,
- erarbeiten Lösungen gemeinsam und vertreten ihre Ergebnisse,
- gehen auf andere Lösungsvorschläge ein und reflektieren diese.

Kompetenzbereich 1

Online-Grundlagen

Zeitrichtwert: 20 Unterrichtsstunden

Verbindliche Lerninhalte

- Internet, WWW, URL, Hyperlink,
- Internetdienste und -aktivitäten,
- verschlüsselte Datenübertragung,
- Browsereinstellungen,
- Suchmaschinen, Online-Lexika und Wörterbücher,
- Glaubwürdigkeit von Webseiten,
- Urheberrecht und Copyright,
- Online-Communities,
- Bedienung eines E-Mail-Clients.

Hinweise zum Unterricht bzw. zur Umsetzung

- Die Ergebnisse von Internetrecherchen sollen in Textdokumenten und Präsentationen eingebunden werden.
- Beim Verwenden von Bildmaterial sollte auf freie Bildquellen verwiesen werden.
- Es empfiehlt sich der Einsatz eines E-Mail-Clients, der über eine Kalenderfunktion verfügt.

Kompetenzbereich 2

IT-Instrumente zum kollaborativen Arbeiten

Zeitrichtwert: 30 Unterrichtsstunden

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler nutzen und verwalten Online-Communities unter Berücksichtigung von Sicherheitsaspekten und Kommunikationsstandards.

Fachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- erläutern die Vorteile und Risiken von Cloud Computing als Grundlage der Online-Zusammenarbeit,
- richten Konten zum kollaborativen Arbeiten ein,
- erklären die Eigenschaften von webbasierten Office-Anwendungen und Online-Speichermedien,
- erklären grundlegende administrative Einstellungen Sozialer Medien sowie mobiler Kalender,
- erläutern die Funktionen einer Anwendung für Online-Meetings,
- stellen die Funktionen eines Lernmanagement-Systems dar.

Methoden-, Lern – und Kommunikationskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- nutzen Online-Speichermedien und webbasierte Office-Anwendungen zur Zusammenarbeit,
- interagieren in sozialen Netzen, Blogs und Wikis,
- planen und verwalten ihre Tätigkeiten mit Hilfe von Online-Kalender-Systemen,
- planen und führen Online-Meetings durch,
- arbeiten auf Online-Lernplattformen.

Selbst- und Sozialkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- zeigen verantwortungsvolles Bewusstsein für das Recht am geistigen Eigentum und für den Datenschutz,
- vertiefen ein soziales und ökologisches Bewusstsein für Informations- und Kommunikationstechnologien (Technologiefolgeabschätzung),
- reagieren flexibel auf Veränderungen,
- erkennen das kollaborative Arbeiten als Chance, eigene Fähigkeiten zu entwickeln, um Handlungsziele situationsangemessen zu erreichen.

Kompetenzbereich 2

IT-Instrumente zum kollaborativen Arbeiten

Zeitrictwert: 30 Unterrichtsstunden

Verbindliche Lerninhalte

Online-Speicher und Office-Anwendungen

- Beschränkungen von Online-Speicher (Speichergröße, zeitliche Beschränkung, Beschränkung in der gemeinsamen Nutzung),
- Rolle des Administrators und Rolle der Benutzer,
- Freigabeeinstellungen für Ordner und Dateien,
- Echtzeit-Zusammenarbeit: Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Präsentation.

Soziale Medien

- Einstellungen zu Berechtigungen und zur Privatsphäre,
- Kommentar oder Link posten und teilen,
- Inhalte (Bilder, Videos, Dokumente) verwalten.

Online-Kalender

- Freigabeeinstellungen und Zugriffsberechtigungen,
- Terminverwaltung,
- Personen ein- und ausladen.

Online-Meetings

- Meeting erstellen (Zeit, Datum, Thema) und absagen,
- Zugangsrechte,
- Video-, Audio und Chat-Funktion,
- Desktop-Sharing.

Lernmanagement-Systeme

- Kurse anlegen,
- Rollen und Einschreibemethoden administrieren,
- Arbeitsmaterialien, Kursaktivitäten und Bewertungen.

Hinweise zum Unterricht bzw. zur Umsetzung

- Auch der Einsatz von mobilen Geräten sollte gezeigt werden.
- Der Softwareeinsatz sollte über kostenlose Systeme realisiert werden, die den Schülerinnen und Schülern frei zugänglich sind.

Kompetenzbereich 3

Entwicklung von mobilen Applikationen

Zeitrichtwert: 30 Unterrichtsstunden

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eine mobile Applikation mit multimedialen Inhalten und veröffentlichen diese auf einer Online-Plattform.

Fachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- entwickeln Algorithmen zur Lösung einfacher Aufgabenstellungen, z. B. aus dem kaufmännischen, mathematischen oder naturwissenschaftlichen Bereich,
- programmieren Algorithmen in einer visuellen Programmiersprache,
- installieren die Applikationen auf einem mobilen Gerät,
- erläutern Möglichkeiten zur Veröffentlichung eigener Applikationen unter Berücksichtigung urheberrechtlicher Aspekte.

Methoden-, Lern – und Kommunikationskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- präsentieren Ideen zur Digitalisierung realer Prozesse unter Einsatz der Informations- und Kommunikationstechnologie,
- verwenden ein grafisches Softwareentwicklungstool zur Entwicklung der Benutzerschnittstelle (GUI) sowie der App-Funktionen,
- erstellen Video-Tutorials mit Hilfe einer Screenrecording-Software,
- dokumentieren mobile Anwendungen,
- verwenden Video-Tutorials und Handouts zum eigenständigen Erarbeiten von Funktionalitäten mobiler Anwendungen.

Selbst- und Sozialkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- planen und arbeiten in Teamstrukturen,
- stellen ihre Lösungswege vor und begründen diese,
- akzeptieren geeignete Verbesserungsvorschläge der Mitschülerinnen und Mitschüler,
- entwickeln ein Bewusstsein für ökologische und ergonomische Folgen.

Lerngebiet/Kompetenzbereich 3
Entwicklung von mobilen Applikationen
Zeitrichtwert: 30 Unterrichtsstunden

Verbindliche Lerninhalte

- Texte anzeigen mit Label,
- Aktionen auslösen mit Button,
- Optionen auswählen mit CheckBox,
- Text eingeben mit TextBox,
- Bildschirmanzeige strukturieren,
- Aktionen beim App-Start ausführen,
- Wechsel zwischen Screens,
- Variablen,
- Kontrollstrukturen,
- Rechen-, Vergleichs- und Verknüpfungsoperatoren,
- persistente Speicherung von Daten.
- Multimedia-Inhalte anzeigen und managen.

Hinweise zum Unterricht bzw. zur Umsetzung

- Programmiert werden kleine mobile Applikationen mit Bezug zu den Fächern Betriebswirtschaftslehre, Rechnungswesen, Volkswirtschaftslehre, Naturwissenschaft oder Mathematik.
- Handlungsprodukt ist eine Online-Plattform, auf der die produzierten Video-Tutorials und die mobilen Anwendungen veröffentlicht werden.
- Zum Einsatz kommt ein Open-Source-Entwicklungstool.