KULTUS UND UNTERRICHT

Amtsblatt des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg *Ausgabe C*

LEHRPLANHEFTE
REIHE I Nr. ^^

Bildungsplan für das berufliche Gymnasium der sechs- und dreijährigen Aufbauform

Band 2
Berufsbezogene Fächer

Wirtschaftswissenschaftliche Richtung (WG)
Heft 3
Wirtschaftsinformatik

Eingangsklasse

Entwurf

Baden-Württemberg

^^. ^^^^ 2007
Lehrplanheft ^/2007

NECKAR-VERLAG

Inhaltsverzeichnis

1 Inkraftsetzung

2 Vorbemerkungen

3 Lehrplanübersicht

Auf den Inhalt des Hefts „Allgemeine Aussagen zum Bildungsplan“ wird besonders hingewiesen:

– Vorwort

– Hinweise für die Benutzung

– Der Erziehungs- und Bildungsauftrag der beruflichen Schulen

– Der besondere Erziehungs- und Bildungsauftrag für das berufliche Gymnasium

– Verzeichnis der Lehrplanhefte für das berufliche Gymnasium Band 1 Allgemeine Fächer

– Verzeichnis der Lehrplanhefte für das berufliche Gymnasium Band 2 Berufsbezogene Fächer

Impressum

Kultus und Unterricht Ausgabe C	Amtsblatt des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg Lehrplanhefte
Herausgeber	Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg; Postfach 10 34 42, 70029 Stuttgart
Lehrplanerstellung	Landesinstitut für Erziehung und Unterricht Stuttgart, Abt. III – Berufliche Schulen, Rotebühlstraße 131, 70197 Stuttgart, Fernruf (07 11) 66 42 – 3 11
Verlag und Vertrieb	Neckar-Verlag GmbH, Klosterring 1, 78050 Villingen-Schwenningen
	Die fotomechanische oder anderweitig technisch mögliche Reproduktion des Satzes bzw. der Satzanordnung für kommerzielle Zwecke nur mit Genehmigung des Verlages.
Bezugsbedingungen	Die Lieferung der unregelmäßig erscheinenden Lehrplanhefte erfolgt automatisch nach einem festgelegten Schlüssel. Der Bezug der Ausgabe C des Amtsblattes ist verpflichtend, wenn die betreffende Schule im Verteiler vorgesehen ist (Verwaltungsvorschrift vom 8. Dezember 1993, K.u.U. 1994 S. 12). Die Lehrplanhefte werden gesondert in Rechnung gestellt. Die einzelnen Reihen können zusätzlich abonniert werden. Abbestellungen nur halbjährlich zum 30. Juni und 31. Dezember eines jeden Jahres schriftlich acht Wochen vorher beim Neckar-Verlag, Postfach 1820, 78008 Villingen-Schwenningen. Das vorliegende LPH ^/2007 erscheint in der Reihe I Nr. ^^ und kann beim Neckar-Verlag bezogen werden.

Baden-Württemberg

KULTUS UND UNTERRICHT

Amtsblatt des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg

Stuttgart, ^^ Lehrplanheft ^/2007

Bildungsplan für das berufliche Gymnasium;
hier: Berufliches Gymnasium der sechs- und dreijährigen Aufbauform

Vom ^^ ^^

I.

Für das berufliche Gymnasium gilt der als Anlage beigefügte Lehrplan.

II.

Der Lehrplan tritt
für die Eingangsklasse am 1. August 2007
in Kraft.

Im Zeitpunkt des Inkrafttretens tritt der im Lehrplanheft 2/2003 veröffentlichte Lehrplan in diesem Fach vom 26. August 2003 (Az. 55-6512-240/92) außer Kraft.

Vorbemerkungen

Ziel des Faches ist es, die Schülerinnen und Schüler auf Anforderungen in Beruf und Studium im Bereich der Wirtschaftsinformatik vorzubereiten.

Dabei wird Wert auf die exemplarische Vermittlung nachhaltiger Verfahren und Inhalte gelegt. Dennoch ist bei der Umsetzung der Lehrplaninhalte der aktuelle Stand der Fachwissenschaften zu berücksichtigen.

In der Eingangsklasse lernen die Schülerinnen und Schüler den Computer als Arbeitsinstrument zu beherrschen, mit Standardsoftware umzugehen und in einer Projektorganisation mitzuarbeiten. Insbesondere nutzen sie eine Tabellenkalkulationssoftware zur Lösung betriebswirtschaftlicher Problemstellungen und beschäftigen sich mit den Grundlagen der Internettechnologie. Im weiteren Verlauf geht es um die Strukturierung, Darstellung und Reflexion des betrieblichen Handelns sowie um die strukturierte Aufbereitung von Informationen. Hierzu werden grundlegende Kenntnisse der Prozessorientierung sowie die Prinzipien einer integrierten Unternehmenssoftware vermittelt.

In den Jahrgangsstufen 1 und 2 erfahren die Schülerinnen und Schüler die für die Bewältigung der zunehmenden Komplexität der Arbeitswelt erforderlichen Strukturierungstechniken und wenden diese an. Dazu zählen insbesondere ereignisgesteuerte Prozessketten, Datenbankabfragen mit SQL (Structured Query Language), Datendesign mit ERM (Entity Relationship Model) sowie objektorientierte Analyse und Design mit UML (Unified Modelling Language).

Die datenrelevanten Anteile von Geschäftsprozessen werden in einer relationalen Datenbank abgebildet. Im Zusammenhang mit der objektorientierten Programmierung erfahren die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit der Abspeicherung der Attributswerte von Objekten in einer relationalen Datenbank. Hierbei werden die Grenzen der Verbindung von objektorientiert entwickelter Software und relationalen Datenbanken deutlich. Bei der Lösung dieser Problematik ist der jeweils aktuelle Stand der Fachwissenschaft zu berücksichtigen.

In die objektorientierte Anwendungsentwicklung wird mit UML und einer geeigneten Entwicklungsumgebung eingeführt. Um den Prozess der Softwareentwicklung für die Schülerinnen und Schüler nachvollziehbar an die zugrunde liegenden Geschäftsprozesse anzubinden, wird beim objektorientierten Ansatz neben der statischen auch die dynamische Modellierung behandelt. Das Ergebnis des unterrichtlichen Softwareentwicklungsprozesses ist mittels einer objektorientierten Programmiersprache zu implementieren. Zuständigkeiten und Kompetenzen von Programmteilen ergeben sich aus der 3-Schichten-Architektur.

Die Fächer Wirtschaftsinformatik und Wirtschaft sind so zu verzahnen, dass die Lösung wirtschaftlicher Aufgabenstellungen ganzheitlich erfolgt. Die Verzahnung soll auf der Grundlage der in beiden Fächern erworbenen Kenntnisse und Kompetenzen über die gemeinsame Bearbeitung handlungsorientierter Themen erreicht werden.

Durch einen projektorientierten Unterricht werden auch allgemeine Handlungskompetenzen wie Teamfähigkeit, Eigenverantwortung und ganzheitliches Denken gefördert.

Lehrplanübersicht

Schuljahr	Lehrplaneinheiten	Zeitrichtwert	Gesamtstunden	*Seite*
Eingangsklasse	Handlungsorientierte Themenbearbeitung (HOT)	20		*5*
	1 Grundlagen einfacher und verteilter Informationssysteme	6		*5*
	2 Erfassen. Aufbereiten und Präsentieren von Daten	10		*5*
	3 Konzeption von Projekten	6		*5*
	4 Grundlagen der Internettechnologie	26		*6*
	5 Einsatz einer Tabellenkalkulationssoftware zur Lösung betriebswirtschaftlicher Probleme	20		*6*
	6 Erfahren, Darstellen und Analysieren von Geschäftsprozessen	20		*7*
	7 Umsetzung eines modellierten Geschäftsprozesses in einer integrierten Unternehmenssoftware	12	120	*7*
	Zeit für Leistungsfeststellung und zur möglichen Vertiefung		40	
			160	

	Eingangsklasse	Zeitrichtwert
Handlungsorientierte Themenbearbeitung (HOT)		**20**

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten Themen handlungsorientiert.

Z. B.
Projekt,
Fallstudie,
Planspiel,
Rollenspiel

Die Themenauswahl hat aus den nachfolgenden Lehrplaneinheiten unter Beachtung Fächer verbindender Aspekte zu erfolgen.

1 Grundlagen einfacher und verteilter Informationssysteme 6

Die Schülerinnen und Schüler beschreiben den Aufbau sowie die Komponenten eines Informationssystems und erläutern deren Zusammenwirken. Sie erlernen den Umgang mit einem Betriebssystem, gestalten und verwalten ihre Arbeitsumgebung.

Arbeitsplatzrechner	Aufbau und Konfiguration
Verteilte Systeme (Netzwerke)	Schulnetz
Dokumenten- und Programmverwaltung	Ordnerstruktur: Kopieren, Verschieben, Verknüpfen, Löschen, Speichern und Exportieren
Selbstständiges Arbeiten im Schulnetz	

2 Erfassen, Aufbereiten und Präsentieren von Daten 10

Die Schülerinnen und Schüler erstellen Dokumente verschiedenen Typs und führen diese zu Präsentationszwecken zusammen.

Texte	Bilder, Tabellen, Mulimediale Objekte,
Präsentationen	Diagramme, Hyperlinks, Aminationen

3 Konzeption von Projekten 6

Die Schülerinnen und Schüler planen die anfallenden Arbeiten in einem Projekt selbstständig und führen sie durch.

Arbeitstechniken
- Selbstorganisation der Arbeit
- Notwendigkeit und Phasen einer Projektorganisation
- Teamarbeit

Projektmanagement

4 Grundlagen der Internettechnologie 26

Die Schülerinnen und Schüler beschreiben das Konzept der Kommunikation über das Internet. Dabei gehen sie auch auf technische Aspekte der Informationsübertragung und der Adressierung im Internet ein. Sie gestalten einfache Webseiten mit einer Seitenbeschreibungssprache.

Funktionsweise von Netzwerken	Topologien, Komponenten
Client-Server-Architektur	Webserver
Internetdienste	WWW, E-Mail, FTP, SSH
Internetprotokolle	HTTP, SMTP, POP3, TCP/IP
Adressierung von Internetrechnern	IP-Adressen
Gestaltung von Webseiten mit HTML	Texte, Tabellen, Grafiken, Hyperlinks, Listen, Frames, CSS

5 Einsatz einer Tabellenkalkulationssoftware zur Lösung betriebswirtschaftlicher Probleme 20

Die Schülerinnen und Schüler erstellen mit Hilfe einer Tabellenkalkulationssoftware anwendungsbezogene Lösungen für betriebswirtschaftliche Aufgaben. Zur Gestaltung einer benutzerfreundlichen Oberfläche verwenden sie Steuerungselemente und verbinden diese mit Funktionen. Die Daten werden in geeigneter Form aufbereitet und dargestellt.

Grundlagen	Eingaben von Zahlen, Texten, Formeln, Kopieren von Inhalten, Formatierung der Inhalte
Adressierungsarten	Absolute, relative, namensbezogene Adressierung
Funktionen	Wenn, Summe, Mittelwert, Verweise
Diagramme	Balken-, Säulen-, Linien- und Kreisdiagramm
Steuerungselemente	Kombinationsfeld, Textfeld, Schaltfläche, Kontrollkästchen
Gestaltung und Schutz der Benutzeroberfläche	Zellen, Tabellen, Dokumente

6 Erfahren, Darstellen und Analysieren von Geschäftsprozessen 20

Die Schülerinnen und Schüler erfahren und beschreiben einen betrieblichen Ablauf, modellieren Geschäftsprozesse und würdigen erstellte Prozessketten kritisch.

Ist-Aufnahme eines betrieblichen Ablaufs	Schülerrecherche im Betrieb, Juniorenfirma, Fallstudie
Elemente einer ereignisgesteuerten Prozesskette	Organisationseinheit, Ereignisse, Funktionen, logische Operatoren, Informationsobjekte
Ablaufsicht Organisationssicht Datensicht	Hauptprozesse, Teilprozesse Aufbauorganisation
Reorganisation von Geschäftsprozessen	Schwachstellenanalyse, Prozessoptimierung

7 Umsetzung eines modellierten Geschäftsprozesses in einer integrierten Unternehmenssoftware 12

Die Schülerinnen und Schüler simulieren einen Geschäftsprozess in einer integrierten Unternehmenssoftware. Sie lernen dabei die integrierte Unternehmenssoftware als betriebliches Informationssystem kennen.

Integrierte Unternehmenssoftware	Funktionen und Bildschirmmasken, Informationsobjekte und Datenhaltung, Ablauf- und Benutzersicht, Informationssystem