




GEMEINSAMER BILDUNGSPLAN DER SEKUNDARSTUFE I

 Bildungsplan 2016

# Basiskurs Medienbildung

**Bildung,  
die allen  
gerecht wird**

*Das Bildungsland*



**Baden-Württemberg**

MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT

# KULTUS UND UNTERRICHT

AMTSBLATT DES MINISTERIUMS FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT BADEN-WÜRTTEMBERG

Stuttgart, den 23. März 2016

## GEMEINSAMER BILDUNGSPLAN DER SEKUNDARSTUFE I

Vom 23. März 2016

Az. 32-6510.20/370/291

I. Der gemeinsame Bildungsplan der Sekundarstufe I gilt für die Werkrealschule und für die Hauptschule, für die Realschule, für die Gemeinschaftsschule sowie für die Schulen besonderer Art.

II. Der Bildungsplan tritt am 1. August 2016 mit der Maßgabe in Kraft, dass er erstmals für die Schülerinnen und Schüler Anwendung findet, die im Schuljahr 2016/2017 in die Klassen 5 und 6 eintreten.

Gleichzeitig tritt der Bildungsplan für die Werkrealschule vom 16. Mai 2012 (Lehrplanheft 1/2012) sowie der Bildungsplan für die Realschule vom 21. Januar 2004 (Lehrplanheft 3/2004) mit der Maßgabe außer Kraft, dass diese letztmals für die Schülerinnen und Schüler gelten, die vor dem Schuljahr 2016/2017 in die Klasse 6 eingetreten sind.

K.u.U., LPH 2/2016

### BEZUGSSCHLÜSSEL FÜR DIE BILDUNGSPLÄNE DER ALLGEMEIN BILDENDEN SCHULEN 2016

Reihe	Bildungsplan	Bezieher
A	Bildungsplan der Grundschule	Grundschulen, Schule besonderer Art Heidelberg, alle sonderpädagogischen Bildungs- und Beratungszentren
S	Gemeinsamer Bildungsplan der Sekundarstufe I	Werkrealschulen/Hauptschulen, Realschulen, Gemeinschaftsschulen, Schulen besonderer Art, alle sonderpädagogischen Bildungs- und Beratungszentren
G	Bildungsplan des Gymnasiums	allgemein bildende Gymnasien, Schulen besonderer Art, sonderpädagogische Bildungs- und Beratungszentren mit Förderschwerpunkt Schüler in längerer Krankenhausbehandlung, sonderpädagogisches Bildungs- und Beratungszentrum mit Internat mit Förderschwerpunkt Hören, Stegen
O	Bildungsplan der Oberstufe an Gemeinschaftsschulen	Gemeinschaftsschulen

Nummerierung der kommenden Bildungspläne der allgemein bildenden Schulen:

LPH 1/2016 Bildungsplan der Grundschule, Reihe A Nr. 10

LPH 2/2016 Gemeinsamer Bildungsplan der Sekundarstufe I, Reihe S Nr. 1

LPH 3/2016 Bildungsplan des Gymnasiums, Reihe G Nr. 16

LPH 4/2016 Bildungsplan der Oberstufe an Gemeinschaftsschulen, Reihe O Nr. 1

Der vorliegende Fachplan *Basiskurs Medienbildung* ist als Heft Nr. 24 (Pflichtbereich) Bestandteil des Gemeinsamen Bildungsplans der Sekundarstufe I, der als Bildungsplanheft 2/2016 in der Reihe S erscheint, und kann einzeln bei der Neckar-Verlag GmbH bezogen werden.

# Inhaltsverzeichnis

1. Leitgedanken zum Kompetenzerwerb .....	3
1.1 Bildungswert des Faches Basiskurs Medienbildung .....	3
1.2 Kompetenzen .....	4
1.3 Didaktische Hinweise .....	6
2. Prozessbezogene Kompetenzen .....	9
2.1 Sachkompetenz .....	9
2.2 Handlungskompetenz .....	9
2.3 Reflexionskompetenz .....	9
3. Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen .....	10
3.1 Klasse 5 .....	10
3.1.1 Information und Wissen .....	10
3.1.2 Produktion und Präsentation .....	11
3.1.3 Kommunikation und Kooperation .....	13
3.1.4 Mediengesellschaft .....	14
3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit .....	16
4. Operatoren .....	18
5. Anhang .....	20
5.1 Verweise .....	20
5.2 Abkürzungen .....	22
5.3 Geschlechtergerechte Sprache .....	23
5.4 Besondere Schriftauszeichnungen .....	24



# 1. Leitgedanken zum Kompetenzerwerb

## 1.1 Bildungswert des Faches Basiskurs Medienbildung

Kinder und Jugendliche bewegen sich ganz selbstverständlich in einer von digitalen Medien durchdrungenen Welt. Die Integration unterschiedlichster medialer Funktionen in ein Gerät, die stetige Medienverfügbarkeit und mediengestützte Dienste aller Art generieren fortwährend neue Möglichkeiten der Verwendung von digitalen Medien. Zudem bietet die rasche technische Entwicklung ständig neue und andersartige Zugänge zu Informationen, erlaubt einen unmittelbaren Austausch und hält ganz neue Formen der gesellschaftlichen Teilhabe bereit. Medial vermittelte Erfahrungsräume dienen Kindern und Jugendlichen auch als Sozialisationsinstanz. Doch ein unbedachtes und sorgloses Verhalten darin birgt Gefahren und Risiken.

Deshalb ist es unabdingbar, dass eine moderne Gesellschaft ihre Priorität darauf setzt, gerade über den Bereich Medienbildung Partizipation, gesellschaftlichen Anschluss und Erwerbsfähigkeit unserer Schülerinnen und Schüler zu gewährleisten. Im 21. Jahrhundert ist eine umfassende Medienkompetenz ein essenzieller Schlüssel für die Teilhabe an der Gesellschaft und für die Entwicklung einer aktiven, selbstbewussten Rolle darin. *Medienkompetenz* ist hierbei als Ziel zu verstehen, wobei *Medienbildung* der Weg ist, dieses Ziel zu erreichen.

Das *Lernen mit Medien* und das *Lernen über Medien* müssen daher in den Fokus der unterrichtlichen Tätigkeit rücken, um ein selbstbestimmtes und reflektiertes Medienwissen und Medienhandeln der Schülerinnen und Schüler zu ermöglichen.

Der *Basiskurs Medienbildung* leistet in Klasse 5 einen ersten Beitrag, um dieses Bildungsziel zu erreichen. Hier werden Grundlagen der Medienbildung gelegt, auf die in den Fächern aufgebaut wird. Zudem ergänzt und erleichtert der Basiskurs die fächerintegrierte Umsetzung der Leitperspektive *Medienbildung* im Bildungsplan.

Es ist davon auszugehen, dass die Schülerinnen und Schüler der fünften Klasse über eine große Bandbreite unterschiedlichster Erfahrungen bezüglich der persönlichen und schulischen Mediennutzung verfügen und somit ihre Medienkompetenz unterschiedlich ausgeprägt ist. Der *Basiskurs Medienbildung* ist notwendig, um im Rahmen individueller Bildungs- und Lernprozesse gleichzeitig einen ersten Mindeststandard der Medienkompetenz zu gewährleisten. Er übernimmt damit eine Brückenfunktion an der Schnittstelle zwischen der Grundschule und der weiterführenden Schule.

### Beitrag des Faches zu den Leitperspektiven

In welcher Weise der *Basiskurs Medienbildung* einen Beitrag zu den Leitperspektiven leistet, wird im Folgenden dargestellt:

- **Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)**

Demokratiefähigkeit und solide Urteilsbildung im Bereich der Medien setzen reflektierte und respektvolle (digitale) Kommunikation und Kooperation voraus. Der *Basiskurs Medienbildung* nimmt diese Thematik auf altersgerechte Art und Weise in den Fokus und vermittelt grundlegende Kompetenzen.

- **Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTV)**

Die verschiedensten Lebensentwürfe unterschiedlichster Prägung spiegeln sich auch in der medialen Landschaft wider. Respekt sowie die gegenseitige Achtung und Wertschätzung von Verschiedenheit können insbesondere durch die Auseinandersetzung mit der Rolle und Wirkung von Medien gefördert werden.

- **Prävention und Gesundheitsförderung (PG)**

Um sich sicher und souverän in der Medienwelt bewegen zu können, braucht es eine reflektierte Haltung, die es ermöglicht, wertschätzend zu kommunizieren und sich über die Gefahren (übermäßigen) Medienkonsums bewusst zu sein. Die auf den mediendidaktischen Prinzipien beruhenden Arbeitsweisen im *Basiskurs Medienbildung* fördern das selbstständige und kooperative Lernen, die Selbstregulation sowie die Team- und Kommunikationsfähigkeit junger Menschen.

- **Berufliche Orientierung (BO)**

Die Leitperspektive *Berufliche Orientierung* und die *Medienbildung* sind im besonderen Maße miteinander verbunden, da in fast allen beruflichen Bereichen die digitalen Medien eine wichtige Rolle spielen. Der *Basiskurs Medienbildung* legt hier einen Grundstein, der in den Fächern im Sinne der Leitperspektive *Medienbildung* weiter ausgebaut und vertieft wird.

- **Verbraucherbildung (VB)**

Der mündige Verbraucher benötigt in einer mediatisierten Welt eine umfassende Medienkompetenz. Besonders in den Bereichen digitale Informationsbeschaffung (*Information und Wissen*) und Wirkung von Medien in der Gesellschaft (*Mediengesellschaft*) bekommen die Schülerinnen und Schüler im *Basiskurs Medienbildung* erste Grundlagen vermittelt.

## 1.2 Kompetenzen

Die prozessbezogenen und die inhaltsbezogenen Kompetenzen konkretisieren den Bildungsauftrag. Sie erleichtern einerseits die Planung hinsichtlich der Durchführung des Basiskurses. Andererseits dienen sie als Orientierung für die Fächer, welche die Medienbildungskompetenzen integrativ unterrichten.

### Prozessbezogene Kompetenzen

Die prozessbezogenen Kompetenzbereiche im *Basiskurs Medienbildung* sind:

- Sachkompetenz
- Handlungskompetenz
- Reflexionskompetenz

Sie umfassen die Medienbildung insgesamt und intendieren einen (dem Alter entsprechenden) angemessenen Umgang mit Medien. Die prozessbezogenen Kompetenzen beinhalten grundlegende fachspezifische Kenntnisse, mediengerechtes Handeln sowie die altersangemessene Fähigkeit, dieses Handeln zu hinterfragen und Schlüsse für sich daraus zu ziehen. Darüber hinaus gelingt es, Bezüge zwischen unterschiedlichen lebensweltlichen Erfahrungen herzustellen (medial-virtuelle Erfahrungen und Erfahrungen auf der Basis von realen Begegnungen) und in Auseinandersetzung mit anderen Menschen und der Welt ein genaueres Bild von sich selbst zu gewinnen.

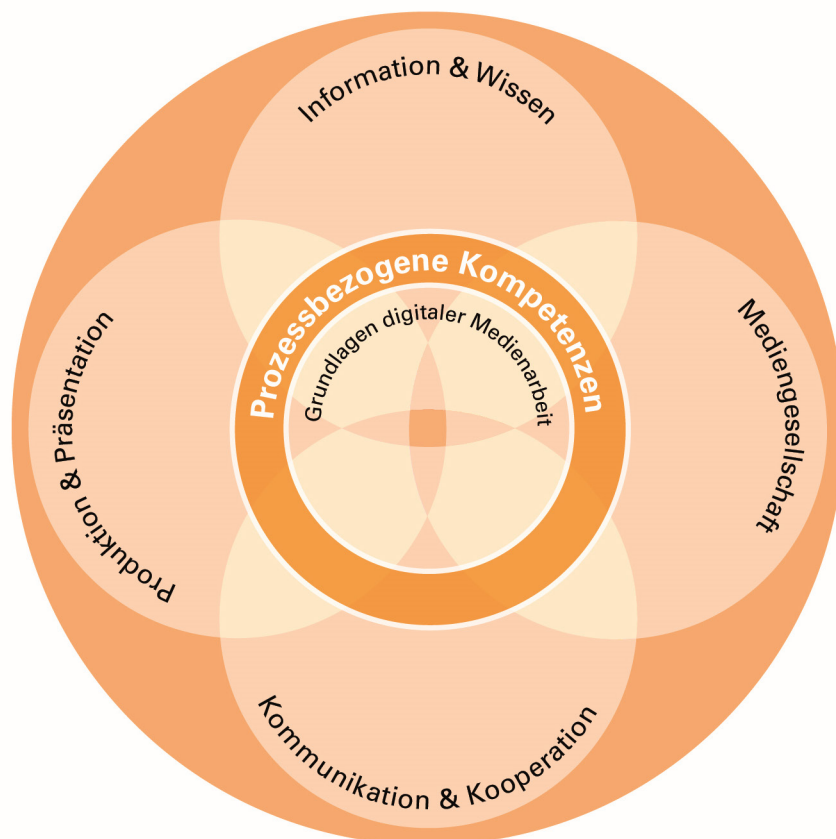
## Inhaltsbezogene Kompetenzen

Die inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche der Medienbildung leiten sich zum einen ab vom „Kompetenzorientierten Konzept für die schulische Medienbildung“ der Länderkonferenz Medienbildung und zum anderen von der Beschlussfassung der Kultusministerkonferenz (KMK) „Medienbildung in der Schule“.

Die inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche im *Basiskurs Medienbildung* sind:

- Information und Wissen
- Produktion und Präsentation
- Kommunikation und Kooperation
- Mediengesellschaft
- Grundlagen digitaler Medienarbeit

Diese fünf Bereiche sind nicht als getrennte, sondern als ineinander verschränkte Felder zu verstehen, die sich immer wieder gegenseitig durchdringen. Insbesondere der Bereich *Grundlagen digitaler Medienarbeit* ist als immanente Kompetenz zu verstehen, welche nötig ist, um die Themen mittels digitaler Medien sach- und situationsgerecht bearbeiten zu können.



Die vernetzte Struktur der fünf Kompetenzbereiche innerhalb des Basiskurses (© Landesinstitut für Schulentwicklung)

Es lässt sich zwar jedes medienbildnerische Handeln schwerpunktmäßig einem bestimmten Kompetenzbereich zuordnen, meistens bestehen aber viele Bezüge zu anderen Kompetenzbereichen. Dies erlaubt es, durch *eine* unterrichtliche Themenstellung *mehrere* Kompetenzbereiche zu bearbeiten und damit die Medienbildung als Ganzes im Blick zu behalten.

Die inhaltsbezogenen Kompetenzen des Basiskurses überschneiden sich sowohl mit den eigenen prozessbezogenen Kompetenzen als auch mit Inhalten anderer Fächer und Leitperspektiven. Die entsprechenden Querbezüge und Verweise gestatten eine Weiterführung der im *Basiskurs Medienbildung* grundlegend erworbenen Kompetenzen in den Fächern.

### 1.3 Didaktische Hinweise

Das mediale Nutzungsverhalten der Schülerinnen und Schüler beeinflusst entscheidend deren Wahrnehmung, die Art und Weise ihres Denkens und Lernens. Die alleinige Nutzung digitaler Geräte sagt jedoch noch nichts darüber aus, ob man die Anwendungen sicher beherrscht und sich angemessen in der Medienwelt bewegen kann. Eine wichtige Aufgabe der Mediendidaktik besteht darin, diese beiden Bereiche auf unterrichtlicher Ebene zu gestalten und ein Verständnis dafür zu entwickeln, wie mit Medien aktiv, selbstbestimmt, sach- und situationsgerecht sowie kritisch umgegangen werden kann.

Die Schülerinnen und Schüler kommen mit sehr unterschiedlichen Medienerfahrungen in die Sekundarstufe. Die didaktischen Konsequenzen daraus zeigen sich in einer erheblich veränderten Rolle sowohl der Lehrkräfte als auch der Lernenden. Lernen bedeutet hier vor allem Lernen durch Begleitung, durch angeleitetes Handeln, durch Mitgestalten und durch Anwenden. Notwendig sind sowohl die Förderung individueller Lernprozesse und Lernwege als auch kooperativer Arbeitsformen mittels digitaler Medien.

Der *Basiskurs Medienbildung* steht zudem vor der Schwierigkeit, aktuelle und künftige technische Standards mitzudenken. Daher verschärft sich die didaktische Herausforderung durch die kaum vorhersehbare medientechnische Entwicklung und deren unmittelbaren Konsequenzen für den Mediengebrauch der Kinder. Um im *Basiskurs Medienbildung* diesem Umstand gerecht zu werden, sind die inhaltsbezogenen Kompetenzen etwas offener und weitreichender formuliert. Dies soll aber nicht zu einem höheren Abstraktionsniveau und zu mehr Stofffülle in der fünften Klasse führen, sondern umgekehrt Freiräume zur beispielhaften und altersangemessenen Umsetzung schaffen. *Beispielhaft* bedeutet hier, durch eine Aufgabe den Schülerinnen und Schülern einen ersten Einblick in das jeweilige Thema zu geben. *Altersangemessen* bedeutet hier, eine Vertiefung des Themas zu wählen, der die Kinder entsprechend ihrem Vorstellungsvermögen noch folgen können.

Folgende mediendidaktische Prinzipien liegen dem *Basiskurs Medienbildung* zugrunde:

#### **Lebensweltbezug**

Die Motivation und das Interesse für das Lernen mit und über Medien kann erheblich gefördert werden, wenn der Bezug der Themen zum Alltag und zur eigenen Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler gewahrt ist. Eine bedeutsame Aufgabe lässt erkennen, wozu sie dient, welche Relevanz und welchen Situationsbezug sie für die Schülerinnen und Schüler besitzt und in welchem gesellschaftlichen Zusammenhang sie steht.

#### **Kooperation**

Tägliche Medienerfahrungen, gängige und zeitgemäße mediale Kommunikationsmöglichkeiten und unterschiedliche Lernstände legen es nahe, gemeinsam und im wechselseitigen Austausch Medien-



kenntnisse und -fertigkeiten zu erwerben, zu verbessern, zu festigen und dabei Zutrauen zu den eigenen Fähigkeiten zu entwickeln. Die Schülerinnen und Schüler tragen in diesem medialen Umfeld gemeinsam Verantwortung für ihre Zusammenarbeit und ihre Ergebnisse und stärken damit ihre Kommunikations- und Sozialkompetenz.

### **Handlungsorientierung**

Für die eigene Navigation in modernen Medienwelten und ein Verständnis der Medien ist eine aktive Gestaltung von digitalen Produkten unerlässlich. Jeder kann heute auf unkomplizierte Art und Weise am gesellschaftlichen Geschehen medial partizipieren. Daher ist es angebracht, diese Form von Erfahrung und Eigentätigkeit für das Behalten und das Lernen zu nutzen und vor allem motivational einzusetzen (Jugendliche als aktive Produzenten). Dies ist gerade im Hinblick auf diejenigen Schülerinnen und Schüler besonders wichtig, denen die abstrakt-analytische Arbeitsweise eher Schwierigkeiten bereitet. Der handlungsorientierte Einsatz von Medien bietet enorme Potenziale, um in der Verbindung von Text, Bild und Ton die Freude am Lernen und am kreativen Gestalten und Kommunizieren mit Medien zu fördern.

### **Reflexion**

Das Hinterfragen des eigenen Tuns spielt schon bei jungen Schülerinnen und Schülern eine wichtige Rolle für das Selbstverständnis und die persönliche Orientierung. Das eigene Medienverhalten kritisch in den Blick zu nehmen und sich mit der Bedeutung der Medien altersangemessen auseinanderzusetzen, ist Voraussetzung für ein selbstbestimmtes Handeln in der Mediengesellschaft.

### **Individualisierung**

Angesichts der großen Heterogenität zu Beginn der Orientierungsstufe ist eine individuelle Berücksichtigung der Lernstände besonders wichtig. Sich der unterschiedlichen Schülerinnen und Schüler konstruktiv anzunehmen, heißt: sich mit verschiedenen Aufgabenstellungen beziehungsweise individuellem Ausmaß der Bearbeitungs- und Lernhilfen sowie Zusatzaufgaben auf diese Unterrichtssituation einzulassen. Mit dem Einsatz von digitalen Medien ist es leichter möglich, den Interessen und Lernmöglichkeiten jeder Schülerin und jedes Schülers entgegenzukommen.

### **Exploratives Lernen**

Die Vielzahl der Lernwege beim Umgang mit Medien eröffnet die Chance, die Schülerinnen und Schüler die Lösungen in ihrer eigenen Art und Weise für sich entdecken zu lassen. Für eine dauerhafte Aneignung des Gelernten ist es wichtig, einen eigenen Zugang zu gewähren, Eigeninitiative und Autonomie zu fördern, indem individuelle Lernwege offen stehen.

### **Exemplarisches Lernen**

Die Vielzahl an Medienphänomenen und die komplexe Medientechnik machen es notwendig, typische Phänomene aufzugreifen. Den Schülerinnen und Schülern wird beispielhaft Wirkung, Funktion, Strukturwissen und Anwendung von Medien nahegebracht und ihnen so ein sicherer Zugang zur Medienwelt eröffnet.

## Durchführungsvarianten

Die Art der Durchführung bleibt in der Verantwortung der jeweiligen Schule. Grundsätzlich empfiehlt es sich, bald nach Beginn des Schuljahres den Kurs umzusetzen. Damit wird gewährleistet, dass die Schülerinnen und Schüler frühzeitig über ein verlässliches Niveau der Medienkompetenz verfügen. Daran können die Fachlehrkräfte in ihrem jeweiligen Unterricht anknüpfen und Medienbildung im Sinne der Leitperspektive weiterführen.

Unter anderem sind folgende Durchführungsvarianten denkbar:

- a) in Form einer Kompaktwoche
- b) innerhalb mehrerer Projektstage

Bei allen Durchführungsvarianten umfasst der *Basiskurs Medienbildung Klasse 5* in der Summe 35 Unterrichtsstunden. Davon entfallen 30 Stunden auf das Kerncurriculum, dessen Umfang durch den vorliegenden Basiskurs abgebildet wird. Die restlichen fünf Stunden können im Sinne des Schulcurriculums für medienbildnerische Vertiefungen genutzt werden.

## 2. Prozessbezogene Kompetenzen

### 2.1 Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können auf fachliche und pragmatische Grundlagen im Medienbereich zurückgreifen.

#### Die Schülerinnen und Schüler können

1. Fachbegriffe richtig verwenden
2. Grundfunktionen von digitalen Medien und von Programmen bedienen und anwenden
3. Verhaltensregeln im Umgang mit Medien benennen und einhalten

### 2.2 Handlungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können ihrem Alter entsprechend durch mediengerechtes Handeln an der Medienwelt teilnehmen.

#### Die Schülerinnen und Schüler können

1. Themen recherchieren, Quellen auswählen, Informationen erschließen und sinnvoll aufbereiten
2. einfache digitale Medienprodukte planen, gestalten und im geeigneten Kontext präsentieren
3. Medien für Zusammenarbeit und Kooperation nutzen

### 2.3 Reflexionskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können Auswirkungen der medialen Lebenswelt erkennen, sich mit ihrem Verhalten und Auftreten darin auseinandersetzen und daraus erste Folgerungen für ihr Handeln ziehen.

#### Die Schülerinnen und Schüler können



1. anknüpfend an ihre eigenen Erfahrungen das Nutzungsverhalten beschreiben und vergleichen
2. den Einfluss der digitalen Medien auf ihre Lebenswelt darstellen und Wirklichkeit mit Medienwirklichkeit in Beziehung setzen
3. Auswirkungen der medialen Selbstdarstellung abschätzen und in Grundzügen bewerten
4. Übertretungen rechtlicher und moralischer Grenzen in der digitalen Welt erkennen und daraus Regeln für das eigene soziale Verhalten ableiten

### 3. Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen

#### 3.1 Klasse 5

##### 3.1.1 Information und Wissen

Die Schülerinnen und Schüler greifen auf (digitale) Informationen zurück und nutzen sie für den Erwerb und die Anwendung von Wissen. Ihr Zugriff auf digitale Informationsquellen sowie die Auswahl und Verwertung von Informationen erfolgen altersgemäß und sachgerecht.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) einen aktuellen Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen: z. B. <i>Aufbau einer Internetadresse, Aufbau einer Internetseite, altersgerechte Suchmaschinen, geeignete Suchbegriffe und Suchstrategien</i>	(1) einen aktuellen Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen: z. B. <i>Aufbau einer Internetadresse, Aufbau einer Internetseite, altersgerechte Suchmaschinen, geeignete Suchbegriffe und Suchstrategien</i>	(1) einen aktuellen Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen: z. B. <i>Aufbau einer Internetadresse, Aufbau einer Internetseite, altersgerechte Suchmaschinen, geeignete Suchbegriffe und Suchstrategien</i>
(2) unterschiedliche Informationsquellen anhand vorgegebener Merkmale in ihrer Qualität beschreiben: z. B. <i>Kriterien vertrauenswürdiger Internetseiten, Vergleich verschiedener Informationsquellen</i>	(2) unterschiedliche Informationsquellen anhand vorgegebener Merkmale in ihrer Qualität beschreiben: z. B. <i>Kriterien vertrauenswürdiger Internetseiten, Vergleich verschiedener Informationsquellen</i>	(2) unterschiedliche Informationsquellen anhand vorgegebener Merkmale in ihrer Qualität beschreiben und einschätzen: z. B. <i>Darstellungsweise und -absicht, Kriterien vertrauenswürdiger Internetseiten, Vergleich verschiedener Informationsquellen</i>
 VB Medien als Einflussfaktoren	 VB Medien als Einflussfaktoren	 VB Medien als Einflussfaktoren
(3) die gewonnenen Informationen unter Anleitung auswählen und grob strukturieren: z. B. <i>Zusammenfassen, Sortieren, mediales Darstellen der Rechercheergebnisse (Text, Grafik, Tabelle, Mind-Map oder andere)</i>	(3) die gewonnenen Informationen unter Anleitung auswählen und strukturieren: z. B. <i>Zusammenfassen, Sortieren, mediales Darstellen der Rechercheergebnisse (Text, Grafik, Tabelle, Mind-Map oder andere)</i>	(3) die gewonnenen Informationen weitgehend selbstständig auswählen und strukturieren: z. B. <i>Zusammenfassen, Sortieren, mediales Darstellen der Rechercheergebnisse (Text, Grafik, Tabelle, Mind-Map oder andere)</i>

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<p><b>P</b> 2.1 Sachkompetenz 1, 2, 3</p> <p><b>P</b> 2.2 Handlungskompetenz 1</p> <p><b>I</b> 3.1.2 Produktion und Präsentation</p> <p><b>I</b> 3.1.3 Kommunikation und Kooperation</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.1 Literarische Texte</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.3 Medien (1)</p> <p><b>F</b> E1 3.1.4 Text- und Medienkompetenz</p> <p><b>F</b> GEO 3.1.1.1 Grundlagen der Orientierung</p> <p><b>L</b> BO Informationen über Berufe, Bildungs-, Studien- und Berufswege</p>	<p><b>P</b> 2.1 Sachkompetenz 1, 2, 3</p> <p><b>P</b> 2.2 Handlungskompetenz 1</p> <p><b>I</b> 3.1.2 Produktion und Präsentation</p> <p><b>I</b> 3.1.3 Kommunikation und Kooperation</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.1 Literarische Texte</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.3 Medien (1)</p> <p><b>F</b> E1 3.1.4 Text- und Medienkompetenz</p> <p><b>F</b> GEO 3.1.1.1 Grundlagen der Orientierung</p> <p><b>L</b> BO Informationen über Berufe, Bildungs-, Studien- und Berufswege</p>	<p><b>P</b> 2.1 Sachkompetenz 1, 2, 3</p> <p><b>P</b> 2.2 Handlungskompetenz 1</p> <p><b>I</b> 3.1.2 Produktion und Präsentation</p> <p><b>I</b> 3.1.3 Kommunikation und Kooperation</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.1 Literarische Texte</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.3 Medien (1)</p> <p><b>F</b> E1 3.1.4 Text- und Medienkompetenz</p> <p><b>F</b> GEO 3.1.1.1 Grundlagen der Orientierung</p> <p><b>L</b> BO Informationen über Berufe, Bildungs-, Studien- und Berufswege</p>

### 3.1.2 Produktion und Präsentation

Die Schülerinnen und Schüler können einfache digitale Medienprodukte erstellen, mediengerecht bearbeiten und präsentieren. Sie greifen auf ihr mediales Vorwissen zurück und bringen außerschulisch erworbene Kenntnisse mit ein. Dabei berücksichtigen sie zentrale Gestaltungskriterien und die Grundzüge des Urheberrechts.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<p>(1) ein einfaches digitales Medienprodukt (<i>Text</i> oder <i>digitale Präsentation</i> oder <i>Audio-</i> beziehungsweise <i>Videobeitrag</i> oder andere) unter Hilfestellung erstellen und gestalten: z. B. <i>Beziehung zwischen Inhalt und Form, medienspezifische Gestaltung (Farbe, Schrift, Bilder, Effekte)</i></p>	<p>(1) ein einfaches digitales Medienprodukt (<i>Text</i> oder <i>digitale Präsentation</i> oder <i>Audio-</i> beziehungsweise <i>Videobeitrag</i> oder andere) unter Hilfestellung erstellen und gestalten: z. B. <i>Beziehung zwischen Inhalt und Form, medienspezifische Gestaltung (Farbe, Schrift, Bilder, Effekte)</i></p>	<p>(1) ein einfaches digitales Medienprodukt (<i>Text</i> oder <i>digitale Präsentation</i> oder <i>Audio-</i> beziehungsweise <i>Videobeitrag</i> oder andere) weitgehend selbstständig erstellen und gestalten: z. B. <i>Beziehung zwischen Inhalt und Form, medienspezifische Gestaltung (Farbe, Schrift, Bilder, Effekte)</i></p>
<p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt</p>	<p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt</p>	<p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt</p>
<p>(2) bei der Erstellung eines digitalen Medienprodukts erste grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzrichtlinien beachten: z. B. <i>grundsätzliche Verwendung freier oder selbstproduzierter Inhalte, wichtige Kriterien bei der Veröffentlichung</i></p>	<p>(2) bei der Erstellung eines digitalen Medienprodukts erste grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzrichtlinien beachten: z. B. <i>grundsätzliche Verwendung freier oder selbstproduzierter Inhalte, wichtige Kriterien bei der Veröffentlichung</i></p>	<p>(2) bei der Erstellung eines digitalen Medienprodukts erste grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzrichtlinien beachten: z. B. <i>grundsätzliche Verwendung freier oder selbstproduzierter Inhalte, wichtige Kriterien bei der Veröffentlichung</i></p>

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt</p> <p><b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>	<p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt</p> <p><b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>	<p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt</p> <p><b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>
<p>(3) ihr eigenes digitales Medienprodukt vor einem Publikum vorstellen und die Qualität anhand vorgegebener Kriterien einschätzen: z. B. <i>Bewertungskriterien einer Medienproduktion, Bewertungskriterien einer Präsentation, Einsatz von Hilfsmitteln, Feedback-Kultur</i></p>	<p>(3) ihr eigenes digitales Medienprodukt vor einem Publikum vorstellen und die Qualität anhand vorgegebener Kriterien einschätzen: z. B. <i>Bewertungskriterien einer Medienproduktion, Bewertungskriterien einer Präsentation, Einsatz von Hilfsmitteln, Feedback-Kultur</i></p>	<p>(3) ihr eigenes digitales Medienprodukt vor einem Publikum vorstellen und die Qualität anhand vorgegebener Kriterien einschätzen: z. B. <i>Bewertungskriterien einer Medienproduktion, Bewertungskriterien einer Präsentation, Einsatz von Hilfsmitteln, Feedback-Kultur</i></p>
<p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt</p> <p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen</p> <p><b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>	<p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt</p> <p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen</p> <p><b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>	<p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt</p> <p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen</p> <p><b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>
<p><b>P</b> 2.1 Sachkompetenz 1, 2, 3</p> <p><b>P</b> 2.2 Handlungskompetenz 1, 2</p> <p><b>P</b> 2.3 Reflexionskompetenz 3, 4</p> <p><b>I</b> 3.1.1 Information und Wissen (1), (2), (3)</p> <p><b>I</b> 3.1.3 Kommunikation und Kooperation (1), (3)</p> <p><b>F</b> BK 3.1.2.1 Grafik</p> <p><b>F</b> BK 3.1.4.1 Medien</p> <p><b>F</b> BNT 3.1.1 Denk- und Arbeitsweisen der Naturwissenschaften und der Technik</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.1 Literarische Texte</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> D 3.1.2.2 Funktion von Äußerungen</p> <p><b>F</b> E1 3.1.4 Text- und Medienkompetenz</p> <p><b>F</b> GEO 3.1.2.1 Grundlagen von Wetter und Klima</p> <p><b>F</b> GEO 3.1.4.1 Wechselwirkungen zwischen wirtschaftlichem Handeln und Naturraum</p> <p><b>F</b> MUS 3.1.1 Musik gestalten und erleben</p>	<p><b>P</b> 2.1 Sachkompetenz 1, 2, 3</p> <p><b>P</b> 2.2 Handlungskompetenz 1, 2</p> <p><b>P</b> 2.3 Reflexionskompetenz 3, 4</p> <p><b>I</b> 3.1.1 Information und Wissen (1), (2), (3)</p> <p><b>I</b> 3.1.3 Kommunikation und Kooperation (1), (3)</p> <p><b>F</b> BK 3.1.2.1 Grafik</p> <p><b>F</b> BK 3.1.4.1 Medien</p> <p><b>F</b> BNT 3.1.1 Denk- und Arbeitsweisen der Naturwissenschaften und der Technik</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.1 Literarische Texte</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.2 Sach- und Gebrauchstexte</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> D 3.1.2.2 Funktion von Äußerungen</p> <p><b>F</b> E1 3.1.4 Text- und Medienkompetenz</p> <p><b>F</b> GEO 3.1.2.1 Grundlagen von Wetter und Klima</p> <p><b>F</b> GEO 3.1.4.1 Wechselwirkungen zwischen wirtschaftlichem Handeln und Naturraum</p> <p><b>F</b> MUS 3.1.1 Musik gestalten und erleben</p>	<p><b>P</b> 2.1 Sachkompetenz 1, 2, 3</p> <p><b>P</b> 2.2 Handlungskompetenz 1, 2</p> <p><b>P</b> 2.3 Reflexionskompetenz 3, 4</p> <p><b>I</b> 3.1.1 Information und Wissen (1), (2), (3)</p> <p><b>I</b> 3.1.3 Kommunikation und Kooperation (1), (3)</p> <p><b>F</b> BK 3.1.2.1 Grafik</p> <p><b>F</b> BK 3.1.4.1 Medien</p> <p><b>F</b> BNT 3.1.1 Denk- und Arbeitsweisen der Naturwissenschaften und der Technik</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.1 Literarische Texte</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.2 Sach- und Gebrauchstexte</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> D 3.1.2.2 Funktion von Äußerungen</p> <p><b>F</b> E1 3.1.4 Text- und Medienkompetenz</p> <p><b>F</b> GEO 3.1.2.1 Grundlagen von Wetter und Klima</p> <p><b>F</b> GEO 3.1.4.1 Wechselwirkungen zwischen wirtschaftlichem Handeln und Naturraum</p> <p><b>F</b> MUS 3.1.1 Musik gestalten und erleben</p>

### 3.1.3 Kommunikation und Kooperation

Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren angemessen und achtsam mittels digitaler Medien. Sie nutzen diese zum Austausch von Informationen und Wissen und zur Kooperation beim gemeinsamen Arbeiten.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<p>(1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz benennen und sich angemessen verhalten: z. B. <i>respektvolle Kommunikation (Netiquette), Umgang mit privaten Daten, Unterscheidung zwischen privaten und öffentlichen Daten, Cybermobbing</i></p>	<p>(1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz benennen und sich angemessen verhalten: z. B. <i>respektvolle Kommunikation (Netiquette), Umgang mit privaten Daten, Unterscheidung zwischen privaten und öffentlichen Daten, Cybermobbing</i></p>	<p>(1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz herausarbeiten und sich angemessen verhalten: z. B. <i>respektvolle Kommunikation (Netiquette), Umgang mit privaten Daten, Unterscheidung zwischen privaten und öffentlichen Daten, Cybermobbing</i></p>
<p><b>L</b> BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung  <b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt  <b>L</b> BTW Wertorientiertes Handeln  <b>L</b> PG Mobbing und Gewalt  <b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>	<p><b>L</b> BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung  <b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt  <b>L</b> BTW Wertorientiertes Handeln  <b>L</b> PG Mobbing und Gewalt  <b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>	<p><b>L</b> BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung  <b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt  <b>L</b> BTW Wertorientiertes Handeln  <b>L</b> PG Mobbing und Gewalt  <b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>
<p>(2) einen digitalen Kommunikationsweg (z. B. E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden: z. B. <i>geeignete Mailadresse beziehungsweise Nutzernamen auswählen, Verfassen von Texten, Umgang mit Anhängen</i></p>	<p>(2) einen digitalen Kommunikationsweg (z. B. E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden: z. B. <i>geeignete Mailadresse beziehungsweise Nutzernamen auswählen, Verfassen von Texten, Umgang mit Anhängen</i></p>	<p>(2) einen digitalen Kommunikationsweg (z. B. E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden: z. B. <i>geeignete Mailadresse beziehungsweise Nutzernamen auswählen, Verfassen von Texten, Umgang mit Anhängen</i></p>
<p><b>L</b> BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung  <b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt  <b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>	<p><b>L</b> BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung  <b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt  <b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>	<p><b>L</b> BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung  <b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt  <b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>
<p>(3) einen digitalen Kommunikationsweg zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen: z. B. <i>Tauschverzeichnis, E-Mail, digitale Lernplattformen</i></p>	<p>(3) einen digitalen Kommunikationsweg zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen: z. B. <i>Tauschverzeichnis, E-Mail, digitale Lernplattformen</i></p>	<p>(3) mindestens einen digitalen Kommunikationsweg zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen: z. B. <i>Tauschverzeichnis, E-Mail, digitale Lernplattformen</i></p>

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<p><b>L</b> BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung</p> <p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt</p>	<p><b>L</b> BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung</p> <p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt</p>	<p><b>L</b> BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung</p> <p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt</p>
<p><b>P</b> 2.1 Sachkompetenz 2, 3</p> <p><b>P</b> 2.2 Handlungskompetenz 3</p> <p><b>P</b> 2.3 Reflexionskompetenz 1, 2, 3, 4</p> <p><b>I</b> 3.1.1 Information und Wissen (1)</p> <p><b>I</b> 3.1.2 Produktion und Präsentation (2), (3)</p> <p><b>I</b> 3.1.4 Mediengesellschaft (1)</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> D 3.1.2.2 Funktion von Äußerungen</p> <p><b>F</b> E1 3.1.3.5 Schreiben</p> <p><b>F</b> E1 3.1.4 Text- und Medienkompetenz</p>	<p><b>P</b> 2.1 Sachkompetenz 2, 3</p> <p><b>P</b> 2.2 Handlungskompetenz 3</p> <p><b>P</b> 2.3 Reflexionskompetenz 1, 2, 3, 4</p> <p><b>I</b> 3.1.1 Information und Wissen (1)</p> <p><b>I</b> 3.1.2 Produktion und Präsentation (2), (3)</p> <p><b>I</b> 3.1.4 Mediengesellschaft (1)</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> D 3.1.2.2 Funktion von Äußerungen</p> <p><b>F</b> E1 3.1.3.5 Schreiben</p> <p><b>F</b> E1 3.1.4 Text- und Medienkompetenz</p>	<p><b>P</b> 2.1 Sachkompetenz 2, 3</p> <p><b>P</b> 2.2 Handlungskompetenz 3</p> <p><b>P</b> 2.3 Reflexionskompetenz 1, 2, 3, 4</p> <p><b>I</b> 3.1.1 Information und Wissen (1)</p> <p><b>I</b> 3.1.2 Produktion und Präsentation (2), (3)</p> <p><b>I</b> 3.1.4 Mediengesellschaft (1)</p> <p><b>F</b> D 3.1.1.3 Medien</p> <p><b>F</b> D 3.1.2.2 Funktion von Äußerungen</p> <p><b>F</b> E1 3.1.3.5 Schreiben</p> <p><b>F</b> E1 3.1.4 Text- und Medienkompetenz</p> <p><b>F</b> F1 3.1.4 Text- und Medienkompetenz</p>

### 3.1.4 Mediengesellschaft

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über ein grundlegendes Verständnis für einen verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien. Sie setzen sich mit der Wirkung von Medien auseinander und erkennen erste Zusammenhänge zwischen Machart und Wirkungsabsicht.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<p>(1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben: z. B. <i>Nutzung mobiler Endgeräte, Games, Messaging-Dienste, Soziale Netzwerke, Tages- oder Wochenprotokoll des eigenen Mediengebrauchs</i></p>	<p>(1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben und die eigene Nutzung darstellen: z. B. <i>Nutzung mobiler Endgeräte, Games, Messaging-Dienste, Soziale Netzwerke, Tages- oder Wochenprotokoll des eigenen Mediengebrauchs</i></p>	<p>(1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben und die eigene Nutzung ihrem Alter entsprechend bewerten: z. B. <i>Nutzung mobiler Endgeräte, Games, Messaging-Dienste, Soziale Netzwerke, Tages- oder Wochenprotokoll des eigenen Mediengebrauchs</i></p>
<p><b>L</b> BTV Formen von Vorurteilen, Stereotypen, Klischees</p> <p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen</p>	<p><b>L</b> BTV Formen von Vorurteilen, Stereotypen, Klischees</p> <p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen</p>	<p><b>L</b> BTV Formen von Vorurteilen, Stereotypen, Klischees</p> <p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen</p>



Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<p>(2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs beschreiben und präventive Maßnahmen benennen: z. B. <i>Motive der Nutzung digitaler Medien (Informationsrecherche, mediale Teilhabe, soziale Kommunikation, Ablenkung, Spaß), Suchtpotenziale, Wirkung medialer Gewalt</i></p>	<p>(2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs beschreiben und präventive Maßnahmen benennen: z. B. <i>Motive der Nutzung digitaler Medien (Informationsrecherche, mediale Teilhabe, soziale Kommunikation, Ablenkung, Spaß), Suchtpotenziale, Wirkung medialer Gewalt</i></p>	<p>(2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs erläutern, bewerten und präventive Maßnahmen benennen: z. B. <i>Motive der Nutzung digitaler Medien (Informationsrecherche, mediale Teilhabe, soziale Kommunikation, Ablenkung, Spaß), Suchtpotenziale, Wirkung medialer Gewalt</i></p>
<p><b>L</b> BTV Formen von Vorurteilen, Stereotypen, Klischees  <b>L</b> PG Sucht und Abhängigkeit  <b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren; Umgang mit eigenen Ressourcen</p>	<p><b>L</b> BTV Formen von Vorurteilen, Stereotypen, Klischees  <b>L</b> PG Sucht und Abhängigkeit  <b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren; Umgang mit eigenen Ressourcen</p>	<p><b>L</b> BTV Formen von Vorurteilen, Stereotypen, Klischees  <b>L</b> PG Sucht und Abhängigkeit  <b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren; Umgang mit eigenen Ressourcen</p>
<p>(3) die Wirkung von Medien an einfachen Beispielen beschreiben und ihre Empfindungen dazu äußern: z. B. <i>(manipulative) Wirkung von Bildern und Musik, Gestaltung von Text und Bild in der Werbung</i></p>	<p>(3) die Wirkung von Medien an Beispielen beschreiben und ihre Empfindungen dazu äußern: z. B. <i>(manipulative) Wirkung von Bildern und Musik, Gestaltung von Text und Bild in der Werbung</i></p>	<p>(3) die Wirkung von Medien an Beispielen untersuchen, ihre Empfindungen dazu äußern und erste Gesetzmäßigkeiten ableiten: z. B. <i>(manipulative) Wirkung von Bildern und Musik, Gestaltung von Text und Bild in der Werbung, Kriterien an einer eigenen Medienproduktion anwenden und die Wirkung überprüfen (z. B. mittels Bildvertonung)</i></p>
<p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt  <b>L</b> BTV Formen von Vorurteilen, Stereotypen, Klischees  <b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung  <b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>	<p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt  <b>L</b> BTV Formen von Vorurteilen, Stereotypen, Klischees  <b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung  <b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>	<p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt  <b>L</b> BTV Formen von Vorurteilen, Stereotypen, Klischees  <b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung  <b>L</b> VB Medien als Einflussfaktoren</p>
<p><b>P</b> 2.2 Handlungskompetenz 1, 3  <b>P</b> 2.3 Reflexionskompetenz 1, 2, 3, 4  <b>I</b> 3.1.1 Information und Wissen (2)  <b>I</b> 3.1.2 Produktion und Präsentation (2), (3)  <b>I</b> 3.1.3 Kommunikation und Kooperation (1), (2), (3)  <b>F</b> BK 3.1.1 Bild  <b>F</b> D 3.1.1.3 Medien  <b>F</b> MUS 3.1.3 Musik reflektieren</p>	<p><b>P</b> 2.2 Handlungskompetenz 1, 3  <b>P</b> 2.3 Reflexionskompetenz 1, 2, 3, 4  <b>I</b> 3.1.1 Information und Wissen (2)  <b>I</b> 3.1.2 Produktion und Präsentation (2), (3)  <b>I</b> 3.1.3 Kommunikation und Kooperation (1), (2), (3)  <b>F</b> BK 3.1.1 Bild  <b>F</b> D 3.1.1.3 Medien  <b>F</b> MUS 3.1.3 Musik reflektieren</p>	<p><b>P</b> 2.2 Handlungskompetenz 1, 3  <b>P</b> 2.3 Reflexionskompetenz 1, 2, 3, 4  <b>I</b> 3.1.1 Information und Wissen (2)  <b>I</b> 3.1.2 Produktion und Präsentation (2), (3)  <b>I</b> 3.1.3 Kommunikation und Kooperation (1), (2), (3)  <b>F</b> BK 3.1.1 Bild  <b>F</b> D 3.1.1.3 Medien  <b>F</b> MUS 3.1.3 Musik reflektieren</p>

### 3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit

Die Schülerinnen und Schüler können digitale Medien ihrem Alter entsprechend sach- und situationsgerecht einsetzen und sich in einem schulischen Netzwerk zurechtfinden. Im Zuge der Erarbeitung der Kompetenzbereiche *Information und Wissen, Produktion und Präsentation, Kommunikation und Kooperation* und *Mediengesellschaft* erlernen sie den Umgang mit einem gängigen Betriebssystem und können Standardprogramme in ihren Grundfunktionen anwenden.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(1) die Verhaltensregeln im Umgang mit digitalen Medien einhalten und die wichtigsten Komponenten für die Dateneingabe, -verarbeitung und -ausgabe benennen und sachgerecht nutzen: z. B. <i>Nutzungsordnung, sorgsamer und funktionsgerechter Umgang mit Hardware</i>	(1) die Verhaltensregeln im Umgang mit digitalen Medien einhalten und die wichtigsten Komponenten für die Dateneingabe, -verarbeitung und -ausgabe benennen, beschreiben und sachgerecht nutzen: z. B. <i>Nutzungsordnung, sorgsamer und funktionsgerechter Umgang mit Hardware</i>	(1) die Verhaltensregeln im Umgang mit digitalen Medien einhalten und die wichtigsten Komponenten für die Dateneingabe, -verarbeitung und -ausgabe benennen, beschreiben und sachgerecht nutzen: z. B. <i>Nutzungsordnung, sorgsamer und funktionsgerechter Umgang mit Hardware</i>
 BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt	 BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt	 BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt
(2) sich in einem schulischen Netzwerk anmelden, sich darin zurechtfinden und mit den Grundfunktionen des Betriebssystems arbeiten: z. B. <i>sicheres Passwort, Benutzername, Verzeichnisse, Dateibenennung, Desktop/Benutzeroberfläche</i>	(2) sich in einem schulischen Netzwerk anmelden, sich darin zurechtfinden und mit den Grundfunktionen des Betriebssystems arbeiten: z. B. <i>sicheres Passwort, Benutzername, Verzeichnisse, Dateibenennung, Desktop/Benutzeroberfläche</i>	(2) sich in einem schulischen Netzwerk anmelden, sich darin zurechtfinden und mit den Grundfunktionen des Betriebssystems arbeiten: z. B. <i>sicheres Passwort, Benutzername, Verzeichnisse, Dateibenennung, Desktop/Benutzeroberfläche</i>
 BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt	 BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt	 BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt
(3) elementare Funktionen von Standardprogrammen und Mediengeräten unter Hilfestellung anwenden: z. B. <i>Grundfunktionen von Text- und Bildbearbeitungsprogrammen, Präsentationsprogrammen, Internetbrowser, gegebenenfalls Audio-, Videosoftware</i>	(3) elementare Funktionen von Standardprogrammen und Mediengeräten unter Hilfestellung anwenden: z. B. <i>Grundfunktionen von Text- und Bildbearbeitungsprogrammen, Präsentationsprogrammen, Internetbrowser, gegebenenfalls Audio-, Videosoftware</i>	(3) elementare Funktionen von Standardprogrammen und Mediengeräten weitgehend selbstständig anwenden: z. B. <i>Grundfunktionen von Text- und Bildbearbeitungsprogrammen, Präsentationsprogrammen, Internetbrowser, gegebenenfalls Audio-, Videosoftware</i>

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt</p>	<p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt</p>	<p><b>L</b> BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt</p>
<p><b>P</b> 2.1 Sachkompetenz 1, 2, 3  <b>P</b> 2.2 Handlungskompetenz 1, 2, 3  <b>I</b> 3.1.1 Information und Wissen (1), (3)  <b>I</b> 3.1.2 Produktion und Präsentation (1)  <b>I</b> 3.1.3 Kommunikation und Kooperation (2), (3)  <b>F</b> BK 3.1.4.1 Medien  <b>F</b> D 3.1.1.3 Medien  <b>F</b> GEO 3.1.1.1 Grundlagen der Orientierung  <b>F</b> MUS 3.1.1 Musik gestalten und erleben</p>	<p><b>P</b> 2.1 Sachkompetenz 1, 2, 3  <b>P</b> 2.2 Handlungskompetenz 1, 2, 3  <b>I</b> 3.1.1 Information und Wissen (1), (3)  <b>I</b> 3.1.2 Produktion und Präsentation (1)  <b>I</b> 3.1.3 Kommunikation und Kooperation (2), (3)  <b>F</b> BK 3.1.4.1 Medien  <b>F</b> D 3.1.1.3 Medien  <b>F</b> GEO 3.1.1.1 Grundlagen der Orientierung  <b>F</b> MUS 3.1.1 Musik gestalten und erleben</p>	<p><b>P</b> 2.1 Sachkompetenz 1, 2, 3  <b>P</b> 2.2 Handlungskompetenz 1, 2, 3  <b>I</b> 3.1.1 Information und Wissen (1), (3)  <b>I</b> 3.1.2 Produktion und Präsentation (1)  <b>I</b> 3.1.3 Kommunikation und Kooperation (2), (3)  <b>F</b> BK 3.1.4.1 Medien  <b>F</b> D 3.1.1.3 Medien  <b>F</b> GEO 3.1.1.1 Grundlagen der Orientierung  <b>F</b> MUS 3.1.1 Musik gestalten und erleben</p>

## 4. Operatoren

In den Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen werden Operatoren (handlungsleitende Verben) verwendet. Diese sind in der vorliegenden Liste aufgeführt. Standards legen fest, welchen Anforderungen die Schülerinnen und Schüler gerecht werden müssen. Daher werden Operatoren in der Regel nach drei Anforderungsbereichen (AFB) gegliedert:

- **Reproduktion (AFB I)**
- **Reorganisation (AFB II)**
- **Transfer/Bewertung (AFB III)**

In der Regel können Operatoren je nach inhaltlichem Kontext und unterrichtlichem Vorlauf in jeden der drei Anforderungsbereiche eingeordnet werden. Im Folgenden wird den Operatoren der überwiegend in Betracht kommende Anforderungsbereich zugeordnet.

Die Beschreibungen der Operatoren des Basiskurs Medienbildung und anderer medienaffiner Fächer (zum Beispiel Deutsch, Ethik) weisen inhaltliche Übereinstimmungen auf.

Operatoren	Beschreibung	AFB
<b>ableiten</b>	auf der Grundlage von Erkenntnissen sachgerechte Schlussfolgerungen ziehen	III
<b>analysieren</b>	Materialien oder Sachverhalte systematisch und gezielt untersuchen und auswerten	II
<b>auswählen</b>	Medien beziehungsweise Informationen nach funktionalen Kriterien aussuchen	I
<b>(be-)nennen, einbringen</b>	entweder Informationen aus vorgegebenem Material entnehmen oder Kenntnisse beziehungsweise Erfahrungen ohne Materialvorgabe anführen	I
<b>beachten, einhalten, verhalten</b>	bei der Verwendung von Medien Regeln, Gesetze, Normen und Richtlinien ihres Gebrauchs berücksichtigen	I
<b>bedienen, anwenden, nutzen</b>	technische Funktionen und Bedienelemente beherrschen und gezielt einsetzen	I
<b>beschreiben</b>	wesentliche Informationen aus vorgegebenem Material oder aus Kenntnissen zusammenhängend und schlüssig wiedergeben	I
<b>bewerten</b>	Aussagen, Behauptungen, Vorschläge oder Maßnahmen beurteilen, eine persönliche Stellungnahme abgeben und dabei die eigenen Wertmaßstäbe offenlegen	III
<b>darstellen</b>	Strukturen und Zusammenhänge beschreiben und verdeutlichen	II
<b>einschätzen</b>	Sachverhalte, Vorgänge, Material begründet in einen vorgegebenen Zusammenhang stellen	II
<b>einsetzen</b>	bestimmte Medien beziehungsweise deren Funktion kennen und zweckgebunden verwenden	I

<b>Operatoren</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>AFB</b>
<b>erläutern</b>	Sachverhalte im Zusammenhang beschreiben und anschaulich mit Beispielen oder Belegen erklären	II
<b>erstellen</b>	ein Medienprodukt entwickeln und anfertigen	II
<b>gestalten</b>	ein Medienprodukt gemäß seiner Wirksamkeit nach bestimmten Kriterien anfertigen	II
<b>(heraus-)arbeiten, aufbereiten</b>	Informationen und Sachverhalte unter bestimmten Gesichtspunkten aus vorgegebenem Material entnehmen, wiedergeben und neue Erkenntnisse (zum Beispiel Regeln) daraus ziehen	II
<b>planen</b>	einen Medienbeitrag in einzelne Arbeitsschritte zergliedern	II
<b>präsentieren, vorstellen</b>	ein Medienprodukt einem Publikum strukturiert und sprachlich korrekt vorführen, zeigen	II
<b>strukturieren</b>	ein Rechercheergebnis in eine gegliederte Form bringen	II
<b>überprüfen</b>	vorgegebene Aussagen beziehungsweise Behauptungen an konkreten Sachverhalten und innerer Stimmigkeit messen	III

# 5. Anhang

## 5.1 Verweise

Das Verweissystem im Bildungsplan 2016 unterscheidet zwischen vier verschiedenen Verweisarten. Diese werden durch unterschiedliche Symbole gekennzeichnet:

Symbol	Erläuterung
<b>P</b>	Verweis auf die prozessbezogenen Kompetenzen
<b>I</b>	Verweis auf andere Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen desselben Fachplans
<b>F</b>	Verweis auf andere Fächer
<b>L</b>	Verweis auf Leitperspektiven

Die vier verschiedenen Verweisarten

Die Darstellungen der Verweise weichen im Web und in der Druckfassung voneinander ab.

### Darstellung der Verweise auf der Online-Plattform

Verweise auf Teilkompetenzen werden unterhalb der jeweiligen Teilkompetenz als anklickbare Symbole dargestellt. Nach einem Mausklick auf das jeweilige Symbol werden die Verweise im Browser detaillierter dargestellt (dies wird in der Abbildung nicht veranschaulicht):

(8) aus ihren Kenntnissen der Mechanik Regeln für sicheres Verhalten im Straßenverkehr ableiten (z. B. Sicherheitsgurte)	(8) aus ihren Kenntnissen der Mechanik Regeln für sicheres Verhalten im Straßenverkehr ableiten (z. B. Sicherheitsgurte)	(8) aus ihren Kenntnissen der Mechanik Regeln für sicheres Verhalten im Straßenverkehr ableiten (z. B. Sicherheitsgurte)	
<b>P I F L</b>	<b>P I F L</b>	<b>P I F L</b>	

Darstellung der Verweise in der Webansicht (Beispiel aus Physik 3.2.7 „Mechanik: Dynamik“)

### Darstellung der Verweise in der Druckfassung

In der Druckfassung und in der PDF-Ansicht werden sämtliche Verweise direkt unterhalb der jeweiligen Teilkompetenz dargestellt. Bei Verweisen auf andere Fächer ist zusätzlich das Fächerkürzel dargestellt (im Beispiel „T“ für „Technik“):

(8) aus ihren Kenntnissen der Mechanik Regeln für sicheres Verhalten im Straßenverkehr ableiten (z. B. Sicherheitsgurte)	(8) aus ihren Kenntnissen der Mechanik Regeln für sicheres Verhalten im Straßenverkehr ableiten (z. B. Sicherheitsgurte)	(8) aus ihren Kenntnissen der Mechanik Regeln für sicheres Verhalten im Straßenverkehr ableiten (z. B. Sicherheitsgurte)
<b>P</b> 2.3 Bewertung <b>I</b> 3.2.6 Mechanik: Kinematik <b>F</b> T 3.2.3.4 Mobilität <b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz	<b>P</b> 2.3 Bewertung <b>I</b> 3.2.6 Mechanik: Kinematik <b>F</b> T 3.2.3.4 Mobilität <b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz	<b>P</b> 2.3 Bewertung <b>I</b> 3.2.6 Mechanik: Kinematik <b>F</b> T 3.2.3.4 Mobilität <b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz

Darstellung der Verweise in der Druckansicht (Beispiel aus Physik 3.2.7 „Mechanik: Dynamik“)

## Gültigkeitsbereich der Verweise

Sind Verweise nur durch eine gestrichelte Linie von den darüber stehenden Kompetenzbeschreibungen getrennt, beziehen sie sich unmittelbar auf diese.

Stehen Verweise in der letzten Zeile eines Kompetenzbereichs und sind durch eine durchgezogene Linie von diesem getrennt, so beziehen sie sich auf den gesamten Kompetenzbereich.

Die Schülerinnen und Schüler können			Die Verweise gelten für...
(1) die Sichtweisen von Betroffenen und Beteiligten anhand vorgegebener Konfliktsituationen herausarbeiten und bewerten (z.B. Elternhaus, Schule, soziale Netzwerke)	(1) die Sichtweisen von Betroffenen und Beteiligten in verschiedenen Konfliktsituationen herausarbeiten und bewerten (z.B. Elternhaus, Schule, soziale Netzwerke)	(1) die Sichtweisen von Betroffenen und Beteiligten in Konfliktsituationen herausarbeiten und bewerten (z.B. Elternhaus, Schule, soziale Netzwerke)	
L	L	L ← ... die Teilkompetenz (1)	
(2) einzelne Erklärungsansätze für Gewalt anhand von Beispielsituationen herausarbeiten und beurteilen	(2) verschiedene Erklärungsansätze für Gewalt anhand von Beispielsituationen herausarbeiten und beurteilen	(2) Erklärungsansätze für Gewalt anhand von Beispielsituationen herausarbeiten und beurteilen	
(3) Strategien für gewaltfreie und verantwortungsbewusste Konfliktlösungen anhand einzelner Beispielsituationen aus ihrer Lebenswelt entwickeln und überprüfen (z.B. Kompromiss, Mediation, Konsens)	(3) Strategien für gewaltfreie und verantwortungsbewusste Konfliktlösungen anhand von Beispielsituationen aus ihrer Lebenswelt entwickeln und überprüfen (z.B. Kompromiss, Mediation, Konsens)	(3) selbstständig Strategien zu gewaltfreien und verantwortungsbewussten Konfliktlösungen entwickeln und überprüfen (z.B. Kompromiss, Mediation, Konsens)	
L	L	L ← ... die Teilkompetenzen (2) und (3)	
<b>P I</b>	<b>P I</b>	<b>P I</b> ← ... alle Teilkompetenzen der Tabelle	

Gültigkeitsbereich von Verweisen (Beispiel aus Ethik 3.1.2.2 „Verantwortung im Umgang mit Konflikten und Gewalt“)

## 5.2 Abkürzungen

### Leitperspektiven

Allgemeine Leitperspektiven	
BNE	Bildung für nachhaltige Entwicklung
BTV	Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt
PG	Prävention und Gesundheitsförderung
Themenspezifische Leitperspektiven	
BO	Berufliche Orientierung
MB	Medienbildung
VB	Verbraucherbildung

### Fächer der Sekundarstufe I

Abkürzung	Fach
AES	Alltagskultur, Ernährung, Soziales (AES) – Wahlpflichtfach
BIO	Biologie
BK	Bildende Kunst
BKPROFIL	Bildende Kunst – Profulfach an der Gemeinschaftsschule
BMB	Basiskurs Medienbildung
BNT	Biologie, Naturphänomene und Technik (BNT)
CH	Chemie
D	Deutsch
E1	Englisch als erste Fremdsprache
E2	Englisch als zweite Fremdsprache – Wahlpflichtfach
ETH	Ethik
F1	Französisch als erste Fremdsprache
F2	Französisch als zweite Fremdsprache – Wahlpflichtfach
G	Geschichte
GEO	Geographie
GK	Gemeinschaftskunde
M	Mathematik



Abkürzung	Fach
MUS	Musik
MUSPROFIL	Musik – Profulfach an der Gemeinschaftsschule
NWTPROFIL	Naturwissenschaft und Technik (NwT) – Profulfach an der Gemeinschaftsschule
PH	Physik
RAK	Altkatholische Religionslehre
RALE	Alevitische Religionslehre
REV	Evangelische Religionslehre
RISL	Islamische Religionslehre sunnitischer Prägung
RJUED	Jüdische Religionslehre
RRK	Katholische Religionslehre
RSYR	Syrisch-Orthodoxe Religionslehre
SPA3PROFIL	Spanisch als dritte Fremdsprache – Profulfach an der Gemeinschaftsschule
SPO	Sport
SPOPROFIL	Sport – Profulfach an der Gemeinschaftsschule
T	Technik – Wahlpflichtfach
WBS	Wirtschaft / Berufs- und Studienorientierung (WBS)

### 5.3 Geschlechtergerechte Sprache

Im Bildungsplan 2016 wird in der Regel durchgängig die weibliche Form neben der männlichen verwendet; wo immer möglich, werden Paarformulierungen wie „*Lehrerinnen und Lehrer*“ oder neutrale Formen wie „*Lehrkräfte*“, „*Studierende*“ gebraucht.

Ausnahmen von diesen Regeln finden sich bei

- Überschriften, Tabellen, Grafiken, wenn dies aus layouttechnischen Gründen (Platzmangel) erforderlich ist,
- Funktions- oder Rollenbezeichnungen beziehungsweise Begriffen mit Nähe zu formalen und juristischen Texten oder domänenspezifischen Fachbegriffen (zum Beispiel „*Marktteilnehmer*“, „*Erwerbstätiger*“, „*Auftraggeber*“, „*(Ver-)Käufer*“, „*Konsument*“, „*Anbieter*“, „*Verbraucher*“, „*Arbeitnehmer*“, „*Arbeitgeber*“, „*Bürger*“, „*Bürgermeister*“),
- massiver Beeinträchtigung der Lesbarkeit.

Selbstverständlich sind auch in all diesen Fällen Personen jeglichen Geschlechts gemeint.

## 5.4 Besondere Schriftauszeichnungen

### Klammern und Verbindlichkeit von Beispielen

Im Fachplan sind einige Begriffe in Klammern gesetzt.

Steht vor den Begriffen in Klammern „zum Beispiel“, so dienen die Begriffe lediglich einer genaueren Klärung und Einordnung.

Begriffe in Klammern ohne „zum Beispiel“ sind ein verbindlicher Teil der Kompetenzformulierung.

Steht in Klammern ein „unter anderem“, so sind die in der Klammer aufgeführten Aspekte verbindlich zu unterrichten und noch weitere Beispiele der eigenen Wahl darüber hinaus.

### Kursivschreibung

Die Kursivsetzungen innerhalb der Teilkompetenzen des Basiskurses Medienbildung enthalten wichtige inhaltliche Impulse für den Unterricht. Sie verdeutlichen der Lehrkraft die *möglichen* unterrichtlichen Schwerpunkte, die der jeweiligen Kompetenzformulierung zugrunde liegen.

## IMPRESSUM

Kultus und Unterricht	Amtsblatt des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg
Ausgabe C	Bildungsplanplanhefte
Herausgeber	Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, Postfach 103442, 70029 Stuttgart in Zusammenarbeit mit dem Landesinstitut für Schulentwicklung, Heilbronner Str. 172, 70191 Stuttgart
Internet	<a href="http://www.bildungsplaene-bw.de">www.bildungsplaene-bw.de</a>
Verlag und Vertrieb	Neckar-Verlag GmbH, Villingen-Schwenningen
Urheberrecht	Die fotomechanische oder anderweitig technisch mögliche Reproduktion des Satzes beziehungsweise der Satzordnung für kommerzielle Zwecke nur mit Genehmigung des Herausgebers.
Bildnachweis	Robert Thiele, Stuttgart
Gestaltung	Ilona Hirth Grafik Design GmbH, Karlsruhe
Druck	Konrad Triltsch Print und digitale Medien GmbH, Ochsenfurt Soweit die vorliegende Publikation Nachdrucke enthält, wurden dafür nach bestem Wissen und Gewissen Lizenzen eingeholt. Die Urheberrechte der Copyrightinhaber werden ausdrücklich anerkannt. Sollten dennoch in einzelnen Fällen Urheberrechte nicht berücksichtigt worden sein, wenden Sie sich bitte an den Herausgeber. Alle eingesetzten beziehungsweise verarbeiteten Rohstoffe und Materialien entsprechen den zum Zeitpunkt der Angebotsabgabe gültigen Normen beziehungsweise geltenden Bestimmungen und Gesetzen der Bundesrepublik Deutschland. Der Herausgeber hat bei seinen Leistungen sowie bei Zulieferungen Dritter im Rahmen der wirtschaftlichen und technischen Möglichkeiten umweltfreundliche Verfahren und Erzeugnisse bevorzugt eingesetzt.
Bezugsbedingungen	<i>Juni 2016</i> Die Lieferung der unregelmäßig erscheinenden Bildungsplanplanhefte erfolgt automatisch nach einem festgelegten Schlüssel. Der Bezug der Ausgabe C des Amtsblattes ist verpflichtend, wenn die betreffende Schule im Verteiler (abgedruckt auf der zweiten Umschlagseite) vorgesehen ist (Verwaltungsvorschrift vom 22. Mai 2008, K.u.U. S. 141). Die Bildungsplanplanhefte 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 bei der Neckar-Verlag GmbH, Postfach 1820, 78008 Villingen-Schwenningen.



PEFC zertifiziert  
Diese Broschüre stammt aus  
nachhaltig bewirtschafteten  
Wäldern und kontrollierten  
Quellen.  
[www.pefc.de](http://www.pefc.de)

**Bildung,  
die allen  
gerecht wird**

*Das Bildungsland*



**Baden-Württemberg**

MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT