

Bildungsplan 2016

Allgemein bildende Schulen

Sekundarstufe I

Anhörungsfassung

Basiskurs Medienbildung Klasse 5

Stand: 15. Juli 2015

Stuttgart 2015

Impressum

Herausgeber: Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg,
Postfach 103442, 70029 Stuttgart

Urheberrecht: Die fotomechanische oder anderweitig technisch mögliche Reproduktion des Satzes beziehungsweise der Satzordnung für kommerzielle Zwecke bedarf der Genehmigung des Herausgebers.

Inhaltsverzeichnis

1. Leitgedanken zum Kompetenzerwerb.....	1
1.1 Bildungswert des Faches Basiskurs Medienbildung	1
1.2 Kompetenzen	2
1.3 Didaktische Hinweise	4
2. Prozessbezogene Kompetenzen	7
2.1 Sachkompetenz	7
2.2 Handlungskompetenz	7
2.3 Reflexionskompetenz.....	7
3. Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen	9
3.1 Klasse 5	9
3.1.1 Information und Wissen	9
3.1.2 Produktion und Präsentation.....	10
3.1.3 Kommunikation und Kooperation.....	11
3.1.4 Mediengesellschaft	13
3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit.....	14
4. Operatoren im Basiskurs Medienbildung	17
5. Anhang.....	19
5.1 Verweise	19
5.2 Abkürzungen.....	20
5.3 Geschlechtergerechte Sprache.....	20
5.4 Besondere Auszeichnungen	20

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 essentieller 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 fächerintegrative 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 den Grundschulen 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 in diesem Bereich.

▪ **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 selbständige 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)**

Eine selbstbestimmte Informationsrecherche im Internet als auch das Bewusstsein über die unterschiedlichen Wirkungen und Beeinflussungsfaktoren digitaler Medien erfordert eine breit gefächerte Verbraucherkompetenz, um mündige Entscheidungen treffen und die digitalen Medien für sich selbst angemessen nutzen zu können. Der *Basiskurs Medienbildung* gewährleistet hierbei auf altersgerechte Art und Weise eine erste Sensibilisierung hinsichtlich der Bereiche „digitale Informationsbeschaffung“ und „Wirkung von Medien in der Gesellschaft“.

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 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.

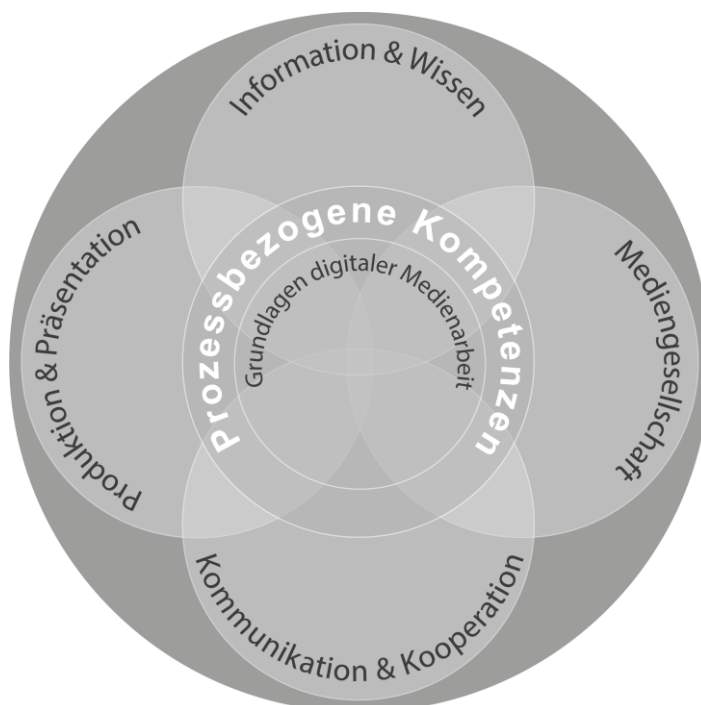


Abbildung 1: Die vernetzte Struktur der fünf Kompetenzbereiche innerhalb des Basiskurses

(Grafik erstellt von Kommission)

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 Medienkenntnisse und -fertigkeiten zu erwerben, zu verbessern, zu festigen und dabei Zutrauen zu den eigenen Fähigkeiten zu entwickeln. 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 Schülern 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, Schülerinnen und Schülern 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 nahe gebracht 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 Projekttage

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

Die verschiedenen prozessbezogenen Kompetenzen durchdringen einander gegenseitig und können nicht losgelöst von Inhalten unterrichtet werden. Ihr Erwerb erfolgt im *Basiskurs Medienbildung* auf einer altersgemäßen Ebene und setzt ein gewisses Maß an Erfahrung und Handlungsroutine voraus. Die genannten Kompetenzen sind nach Vollendung des Basiskurses jedoch nicht als abgeschlossen zu betrachten, sondern vielmehr als durchgängige Zielperspektive zu verstehen, deren Erwerb dem spiralcurricularen Aufbau des Bildungsplanes entspricht.

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 erfolgt altersgemäß und sachgerecht.

Die Schülerinnen und Schüler können

G1	M1	E1
(1) einen aktuellen Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen: zum Beispiel <i>Aufbau einer Internetadresse, Aufbau einer Internetseite, altersgerechte Suchmaschinen, geeignete Suchbegriffe und Suchstrategien</i>	(1) einen aktuellen Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen: zum Beispiel <i>Aufbau einer Internetadresse, Aufbau einer Internetseite, altersgerechte Suchmaschinen, geeignete Suchbegriffe und Suchstrategien</i>	(1) einen aktuellen Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen: zum Beispiel <i>Aufbau einer Internetadresse, Aufbau einer Internetseite, altersgerechte Suchmaschinen, geeignete Suchbegriffe und Suchstrategien</i>
(2) unterschiedliche Informationsquellen anhand vorgegebener Merkmale in ihrer Qualität beschreiben: zum Beispiel <i>Kriterien vertrauenswürdiger Internetseiten, Vergleich verschiedener Informationsquellen</i>	(2) unterschiedliche Informationsquellen anhand vorgegebener Merkmale in ihrer Qualität beschreiben: zum Beispiel <i>Kriterien vertrauenswürdiger Internetseiten, Vergleich verschiedener Informationsquellen</i>	(2) unterschiedliche Informationsquellen anhand vorgegebener Merkmale in ihrer Qualität beschreiben und einschätzen: zum Beispiel <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: zum Beispiel <i>Zusammenfassen, Sortieren, mediales Darstellen der Rechercheergebnisse (Text, Grafik, Tabelle, Mind-Map oder andere)</i>	(3) die gewonnenen Informationen unter Anleitung auswählen und strukturieren: zum Beispiel <i>Zusammenfassen, Sortieren, mediales Darstellen der Rechercheergebnisse (Text, Grafik, Tabelle, Mind-Map oder andere)</i>	(3) die gewonnenen Informationen weitgehend selbstständig auswählen und strukturieren: zum Beispiel <i>Zusammenfassen, Sortieren, mediales Darstellen der Rechercheergebnisse (Text, Grafik, Tabelle, Mind-Map oder andere)</i>
BO Informationen über Berufe, Bildungs- und Berufswege	BO Informationen über Berufe, Bildungs- und Berufswege	BO Informationen über Berufe, Bildungs- und Berufswege
P 2.1 Sachkompetenz (1)-(3) P 2.2 Handlungskompetenz (1) I 3.1.2 Produktion und Präsentation (1) I 3.1.3 Kommunikation und Kooperation (1)	P 2.1 Sachkompetenz (1)-(3) P 2.2 Handlungskompetenz (1) I 3.1.2 Produktion und Präsentation (1) I 3.1.3 Kommunikation und Kooperation (1)	P 2.1 Sachkompetenz (1)-(3) P 2.2 Handlungskompetenz (1) I 3.1.2 Produktion und Präsentation (1) I 3.1.3 Kommunikation und Kooperation (1)

G1	M1	E1
F 3.1.1.1 Grundlagen der Orientierung (Fach: Geographie) F 3.1.1.3 Medien: (Fach: Deutsch) F 3.1.1.1 Literarische Texte (Fach: Deutsch) F 3.1.4 Text- und Medienkompetenz (Fach: Englisch als erste Fremdsprache)	F 3.1.1.1 Grundlagen der Orientierung (Fach: Geographie) F 3.1.1.3 Medien: (Fach: Deutsch) F 3.1.1.1 Literarische Texte (Fach: Deutsch) F 3.1.4 Text- und Medienkompetenz (Fach: Englisch als erste Fremdsprache)	F 3.1.1.1 Grundlagen der Orientierung (Fach: Geographie) F 3.1.1.3 Medien: (Fach: Deutsch) F 3.1.1.1 Literarische Texte (Fach: Deutsch) F 3.1.4 Text- und Medienkompetenz (Fach: Englisch als erste Fremdsprache)

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

G1	M1	E1
(1) ein einfaches digitales Medienprodukt (<i>Text</i> oder <i>digitale Präsentation</i> oder <i>Audio-</i> , bzw. <i>Videobeitrag</i> oder andere) unter Hilfestellung erstellen und gestalten: zum Beispiel <i>Beziehung zwischen Inhalt und Form, medien-spezifische Gestaltung (Farbe, Schrift, Bilder, Effekte)</i>	(1) ein einfaches digitales Medienprodukt (<i>Text</i> oder <i>digitale Präsentation</i> oder <i>Audio-</i> , bzw. <i>Videobeitrag</i> oder andere) unter Hilfestellung erstellen und gestalten: zum Beispiel <i>Beziehung zwischen Inhalt und Form, medien-spezifische Gestaltung (Farbe, Schrift, Bilder, Effekte)</i>	(1) ein einfaches digitales Medienprodukt (<i>Text</i> oder <i>digitale Präsentation</i> oder <i>Audio-</i> , bzw. <i>Videobeitrag</i> oder andere) weitgehend selbstständig erstellen und gestalten: zum Beispiel <i>Beziehung zwischen Inhalt und Form, medien-spezifische Gestaltung (Farbe, Schrift, Bilder, Effekte)</i>
L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt	L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt	L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt
(2) bei der Erstellung eines digitalen Medienprodukts erste grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzrichtlinien beachten: zum Beispiel <i>grundsätzliche Verwendung freier oder selbst-produzierter Inhalte, wichtige Kriterien bei der Veröffentlichung</i>	(2) bei der Erstellung eines digitalen Medienprodukts erste grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzrichtlinien beachten: zum Beispiel <i>grundsätzliche Verwendung freier oder selbst-produzierter Inhalte, wichtige Kriterien bei der Veröffentlichung</i>	(2) bei der Erstellung eines digitalen Medienprodukts erste grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzrichtlinien beachten: zum Beispiel <i>grundsätzliche Verwendung freier oder selbst-produzierter Inhalte, wichtige Kriterien bei der Veröffentlichung</i>
L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt L VB Medien als Einflussfaktoren	L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt L VB Medien als Einflussfaktoren	L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt L VB Medien als Einflussfaktoren

G1	M1	E1
(3) ihr eigenes digitales Medienprodukt vor einem Publikum vorstellen und die Qualität anhand vorgegebener Kriterien einschätzen: zum Beispiel <i>Bewertungskriterien einer Medienproduktion, Bewertungskriterien einer Präsentation, Einsatz von Hilfsmitteln, Feedback-Kultur</i>	(3) ihr eigenes digitales Medienprodukt vor einem Publikum vorstellen und die Qualität anhand vorgegebener Kriterien einschätzen: zum Beispiel <i>Bewertungskriterien einer Medienproduktion, Bewertungskriterien einer Präsentation, Einsatz von Hilfsmitteln, Feedback-Kultur</i>	(3) ihr eigenes digitales Medienprodukt vor einem Publikum vorstellen und die Qualität anhand vorgegebener Kriterien einschätzen: zum Beispiel <i>Bewertungskriterien einer Medienproduktion, Bewertungskriterien einer Präsentation, Einsatz von Hilfsmitteln, Feedback-Kultur</i>
L PG Selbstregulation und Lernen L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt L VB Medien als Einflussfaktoren	L PG Selbstregulation und Lernen L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt L VB Medien als Einflussfaktoren	L PG Selbstregulation und Lernen L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt L VB Medien als Einflussfaktoren
P 2.1 Sachkompetenz (1)-(3) P 2.2 Handlungskompetenz (1), (2) P 2.3 Reflexionskompetenz (3), (4) I 3.1.1 Information und Wissen (1)-(3) I 3.1.3 Kommunikation und Kooperation (1), (3) F 3.1.2.1 Grafik (Fach: Bildende Kunst) F 3.1.4.1 Medien (Fach: Bildende Kunst) F 3.1.4.1 Wechselwirkungen zwischen wirtschaftlichem Handeln und Naturraum (Fach: Geographie) F 3.1.2.1 Grundlagen von Wetter und Klima (Fach: Geographie) F 3.1.1.3 Medien (Fach: Deutsch) F 3.1.1.1 Literarische Texte (Fach: Deutsch) F 3.1.2.2 Funktion von Äußerungen (Fach: Deutsch) F 3.1.4 Text- und Medienkompetenz (Fach: Englisch als erste Fremdsprache) F 3.1.1 Musik gestalten und erleben (Fach: Musik) F 3.1.1 Denk- und Arbeitsweisen der Naturwissenschaften und der Technik (Fach: Biologie, Naturphänomene und Technik (BNT))	P 2.1 Sachkompetenz (1)-(3) P 2.2 Handlungskompetenz (1), (2) P 2.3 Reflexionskompetenz (3), (4) I 3.1.1 Information und Wissen (1)-(3) I 3.1.3 Kommunikation und Kooperation (1), (3) F 3.1.2.1 Grafik (Fach: Bildende Kunst) F 3.1.4.1 Medien (Fach: Bildende Kunst) F 3.1.4.1 Wechselwirkungen zwischen wirtschaftlichem Handeln und Naturraum (Fach: Geographie) F 3.1.2.1 Grundlagen von Wetter und Klima (Fach: Geographie) F 3.1.1.3 Medien (Fach: Deutsch) F 3.1.1.1 Literarische Texte (Fach: Deutsch) F 3.1.2.2 Funktion von Äußerungen (Fach: Deutsch) F 3.1.4 Text- und Medienkompetenz (Fach: Englisch als erste Fremdsprache) F 3.1.1 Musik gestalten und erleben (Fach: Musik) F 3.1.1 Denk- und Arbeitsweisen der Naturwissenschaften und der Technik (Fach: Biologie, Naturphänomene und Technik (BNT))	P 2.1 Sachkompetenz (1)-(3) P 2.2 Handlungskompetenz (1), (2) P 2.3 Reflexionskompetenz (3), (4) I 3.1.1 Information und Wissen (1)-(3) I 3.1.3 Kommunikation und Kooperation (1), (3) F 3.1.2.1 Grafik (Fach: Bildende Kunst) F 3.1.4.1 Medien (Fach: Bildende Kunst) F 3.1.4.1 Wechselwirkungen zwischen wirtschaftlichem Handeln und Naturraum (Fach: Geographie) F 3.1.2.1 Grundlagen von Wetter und Klima (Fach: Geographie) F 3.1.1.3 Medien (Fach: Deutsch) F 3.1.1.1 Literarische Texte (Fach: Deutsch) F 3.1.2.2 Funktion von Äußerungen (Fach: Deutsch) F 3.1.4 Text- und Medienkompetenz (Fach: Englisch als erste Fremdsprache) F 3.1.1 Musik gestalten und erleben (Fach: Musik) F 3.1.1 Denk- und Arbeitsweisen der Naturwissenschaften und der Technik (Fach: Biologie, Naturphänomene und Technik (BNT))

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

G1	M1	E1
(1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz benennen und sich angemessen verhalten: zum Beispiel <i>respektvolle Kommunikation (Netiquette), Umgang mit privaten Daten, Unterscheidung zwischen privaten und öffentlichen Daten, Cybermobbing</i>	(1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz benennen und sich angemessen verhalten: zum Beispiel <i>respektvolle Kommunikation (Netiquette), Umgang mit privaten Daten, Unterscheidung zwischen privaten und öffentlichen Daten, Cybermobbing</i>	(1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz herausarbeiten und sich angemessen verhalten: zum Beispiel <i>respektvolle Kommunikation (Netiquette), Umgang mit privaten Daten, Unterscheidung zwischen privaten und öffentlichen Daten, Cybermobbing</i>
L BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung L BTV Wertorientiertes Handeln L PG Mobbing und Gewalt L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt L VB Medien als Einflussfaktoren	L BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung L BTV Wertorientiertes Handeln L PG Mobbing und Gewalt L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt L VB Medien als Einflussfaktoren	L BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung L BTV Wertorientiertes Handeln L PG Mobbing und Gewalt L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt L VB Medien als Einflussfaktoren
(2) einen digitalen Kommunikationsweg (zum Beispiel E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden: zum Beispiel <i>geeignete Mailadresse beziehungsweise Nutzernamen auswählen, Verfassen von Texten, Umgang mit Anhängen</i>	(2) einen digitalen Kommunikationsweg (zum Beispiel E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden: zum Beispiel <i>geeignete Mailadresse beziehungsweise Nutzernamen auswählen, Verfassen von Texten, Umgang mit Anhängen</i>	(2) einen digitalen Kommunikationsweg (zum Beispiel E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden: zum Beispiel <i>geeignete Mailadresse beziehungsweise Nutzernamen auswählen, Verfassen von Texten, Umgang mit Anhängen</i>
L BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt L VB Medien als Einflussfaktoren	L BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt L VB Medien als Einflussfaktoren	L BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt L VB Medien als Einflussfaktoren
(3) einen digitalen Kommunikationsweg zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen: zum Beispiel <i>Tauschverzeichnis, E-Mail, digitale Lernplattformen</i>	(3) einen digitalen Kommunikationsweg zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen: zum Beispiel <i>Tauschverzeichnis, E-Mail, digitale Lernplattformen</i>	(3) mindestens einen digitalen Kommunikationsweg zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen: zum Beispiel <i>Tauschverzeichnis, E-Mail, digitale Lernplattformen</i>
L BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt	L BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt	L BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt
P 2.1 Sachkompetenz (2), (3) P 2.2 Handlungskompetenz (3)	P 2.1 Sachkompetenz (2), (3) P 2.2 Handlungskompetenz (3)	P 2.1 Sachkompetenz (2), (3) P 2.2 Handlungskompetenz (3)

G1	M1	E1
P 2.3 Reflexionskompetenz (1) - (4) I 3.1.1 Information und Wissen (1) I 3.1.2 Produktion und Präsentation (2) - (3) I 3.1.4 Mediengesellschaft (1) F 3.1.3.5 Schreiben (Fach: Englisch als erste Fremdsprache) F 3.1.2.2 Funktion von Äußerungen (Fach: Deutsch) F 3.1.1.3 Medien (Fach: Deutsch) F 3.1.4 Text- und Medienkompetenz (Fach: Englisch als erste Fremdsprache)	P 2.3 Reflexionskompetenz (1) - (4) I 3.1.1 Information und Wissen (1) I 3.1.2 Produktion Präsentation (2), (3) I 3.1.4 Mediengesellschaft (1) F 3.1.3.5 Schreiben (Fach: Englisch als erste Fremdsprache) F 3.1.2.2 Funktion von Äußerungen (Fach: Deutsch) F 3.1.1.3 Medien (Fach: Deutsch) F 3.1.4 Text- und Medienkompetenz (Fach: Englisch als erste Fremdsprache)	P 2.3 Reflexionskompetenz (1) - (4) I 3.1.1 Information und Wissen (1) I 3.1.2 Produktion und Präsentation (2), (3) I 3.1.4 Mediengesellschaft (1) F 3.1.3.5 Schreiben (Fach: Englisch als erste Fremdsprache) F 3.1.2.2 Funktion von Äußerungen (Fach: Deutsch) F 3.1.1.3 Medien (Fach: Deutsch) F 3.1.4 Text- und Medienkompetenz (Fach: Englisch als erste Fremdsprache)

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

G1	M1	E1
(1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben: zum Beispiel <i>Nutzung mobiler Endgeräte, Games, Messaging-Dienste, Soziale Netzwerke, Tages- oder Wochenprotokoll des eigenen Mediengebrauchs</i>	(1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben und die eigene Nutzung darstellen: zum Beispiel <i>Nutzung mobiler Endgeräte, Games, Messaging-Dienste, Soziale Netzwerke, Tages- oder Wochenprotokoll des eigenen Mediengebrauchs</i>	(1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben und die eigene Nutzung ihrem Alter entsprechend bewerten: zum Beispiel <i>Nutzung mobiler Endgeräte, Games, Messaging-Dienste, Soziale Netzwerke, Tages- oder Wochenprotokoll des eigenen Mediengebrauchs</i>
I BTV Formen von Vorurteilen, Stereotypen, Klischees I PG Selbstregulation und Lernen	I BTV Formen von Vorurteilen, Stereotypen, Klischees I PG Selbstregulation und Lernen	I BTV Formen von Vorurteilen, Stereotypen, Klischees I PG Selbstregulation und Lernen
(2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs beschreiben und präventive Maßnahmen benennen: zum Beispiel <i>Motive der Nutzung digitaler Medien (Informationsrecherche, mediale Teilhabe, soziale Kommunikation,</i>	(2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs beschreiben und präventive Maßnahmen benennen: zum Beispiel <i>Motive der Nutzung digitaler Medien (Informationsrecherche, mediale Teilhabe, soziale Kommunikation,</i>	(2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs erläutern, bewerten und präventive Maßnahmen benennen: zum Beispiel <i>Motive der Nutzung digitaler Medien (Informationsrecherche, mediale Teilhabe, soziale Kommunikation,</i>

G1	M1	E1
<i>Ablenkung, Spaß), Suchtpotenziale, Wirkung medialer Gewalt</i>	<i>Ablenkung, Spaß), Suchtpotenziale, Wirkung medialer Gewalt</i>	<i>Ablenkung, Spaß), Suchtpotenziale, Wirkung medialer Gewalt</i>
L BTV Formen von Vorurteilen, Stereotypen, Klischees L PG Sucht und Abhängigkeit L VB Medien als Einflussfaktoren L VB Umgang mit eigenen Ressourcen	L BTV Formen von Vorurteilen, Stereotypen, Klischees L PG Sucht und Abhängigkeit L VB Medien als Einflussfaktoren L VB Umgang mit eigenen Ressourcen	L BTV Formen von Vorurteilen, Stereotypen, Klischees L PG Sucht und Abhängigkeit L VB Medien als Einflussfaktoren L VB Umgang mit eigenen Ressourcen
(3) die Wirkung von Medien an einfachen Beispielen beschreiben und ihre Empfindungen dazu äußern: zum Beispiel (<i>manipulative</i>) <i>Wirkung von Bildern und Musik, Gestaltung von Text und Bild in der Werbung</i>	(3) die Wirkung von Medien an Beispielen beschreiben und ihre Empfindungen dazu äußern: zum Beispiel (<i>manipulative</i>) <i>Wirkung von Bildern und Musik, Gestaltung von Text und Bild in der Werbung</i>	(3) die Wirkung von Medien an Beispielen untersuchen, ihre Empfindungen dazu äußern und erste Gesetzmäßigkeiten ableiten: zum Beispiel (<i>manipulative</i>) <i>Wirkung von Bildern und Musik, Gestaltung von Text und Bild in der Werbung, Kriterien an einer eigenen Medienproduktion anwenden und die Wirkung überprüfen (zum Beispiel mittels Bildvertonung)</i>
L BTV Formen von Vorurteilen, Stereotypen, Klischees L PG Wahrnehmung und Empfindung L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt L VB Medien als Einflussfaktoren	L BTV Formen von Vorurteilen, Stereotypen, Klischees L PG Wahrnehmung und Empfindung L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt L VB Medien als Einflussfaktoren	L BTV Formen von Vorurteilen, Stereotypen, Klischees L PG Wahrnehmung und Empfindung L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt L VB Medien als Einflussfaktoren
P 2.2 Handlungskompetenz (1), (3) P 2.3 Reflexionskompetenz (1)-(4) I 3.1.1 Information und Wissen (2) I 3.1.2 Produktion und Präsentation (2), (3) I 3.1.3 Kommunikation und Kooperation (1)-(3) F 3.1.1.3 Medien (Fach: Deutsch) F 3.1.1 Bild (Fach: Bildende Kunst) F 3.1.3 Musik reflektieren (Fach: Musik)	P 2.2 Handlungskompetenz (1), (3) P 2.3 Reflexionskompetenz (1)-(4) I 3.1.1 Information und Wissen (2) I 3.1.2 Produktion und Präsentation (2), (3) I 3.1.3 Kommunikation und Kooperation (1)-(3) F 3.1.1.3 Medien (Fach: Deutsch) F 3.1.1 Bild (Fach: Bildende Kunst) F 3.1.3 Musik reflektieren (Fach: Musik)	P 2.2 Handlungskompetenz (1), (3) P 2.3 Reflexionskompetenz (1)-(4) I 3.1.1 Information und Wissen (2) I 3.1.2 Produktion und Präsentation (2), (3) I 3.1.3 Kommunikation und Kooperation (1)-(3) F 3.1.1.3 Medien (Fach: Deutsch) F 3.1.1 Bild (Fach: Bildende Kunst) F 3.1.3 Musik reflektieren (Fach: Musik)

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

G1	M1	E1
(1) die Verhaltensregeln im Umgang mit digitalen Medien einhalten und die wichtigsten Komponenten für die Dateneingabe, -verarbeitung und -ausgabe benennen und sachgerecht nutzen: zum Beispiel <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: zum Beispiel <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: zum Beispiel <i>Nutzungsordnung, sorgsamer und funktionsgerechter Umgang mit Hardware</i>
L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt	L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt	L 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: zum Beispiel <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: zum Beispiel <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: zum Beispiel <i>sicheres Passwort, Benutzername, Verzeichnisse, Dateibenennung, Desktop/Benutzeroberfläche</i>
L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt	L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt	L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt
(3) elementare Funktionen von Standardprogrammen und Mediengeräten unter Hilfestellung anwenden: zum Beispiel <i>Grundfunktionen von Text- und Bildbearbeitungsprogrammen, Präsentationsprogrammen, Internetbrowser, gegebenenfalls Audio-, Videosoftware</i>	(3) elementare Funktionen von Standardprogrammen und Mediengeräten unter Hilfestellung anwenden: zum Beispiel <i>Grundfunktionen von Text- und Bildbearbeitungsprogrammen, Präsentationsprogrammen, Internetbrowser, gegebenenfalls Audio-, Videosoftware</i>	(3) elementare Funktionen von Standardprogrammen und Mediengeräten weitgehend selbstständig anwenden: zum Beispiel <i>Grundfunktionen von Text- und Bildbearbeitungsprogrammen, Präsentationsprogrammen, Internetbrowser, gegebenenfalls Audio-, Videosoftware</i>
L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt	L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt	L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt
P 2.1 Sachkompetenz (1)-(3) P 2.2 Handlungskompetenz (1)-(4) I 3.1.1 Information und Wissen (1), (3) I 3.1.2 Produktion und Präsentation (1)	P 2.1 Sachkompetenz (1)-(3) P 2.2 Handlungskompetenz (1)-(4) I 3.1.1 Information und Wissen (1), (3) I 3.1.2 Produktion und Präsentation (1)	P 2.1 Sachkompetenz (1)-(3) P 2.2 Handlungskompetenz (1)-(4) I 3.1.1 Information und Wissen (1), (3) I 3.1.2 Produktion und Präsentation (1)

G1	M1	E1
I 3.1.3 Kommunikation und Kooperation (2), (3) F 3.1.4.1 Medien (Fach: Bildende Kunst) F 3.1.1.1 Grundlagen der Orientierung (Fach: Geographie) F 3.1.1.3 Medien (Fach: Deutsch) F 3.1.1 Musik gestalten und erleben (Fach: Musik)	I 3.1.3 Kommunikation und Kooperation (2), (3) F 3.1.4.1 Medien (Fach: Bildende Kunst) F 3.1.1.1 Grundlagen der Orientierung (Fach: Geographie) F 3.1.1.3 Medien (Fach: Deutsch) F 3.1.1 Musik gestalten und erleben (Fach: Musik)	I 3.1.3 Kommunikation und Kooperation (2), (3) F 3.1.4.1 Medien (Fach: Bildende Kunst) F 3.1.1.1 Grundlagen der Orientierung (Fach: Geographie) F 3.1.1.3 Medien (Fach: Deutsch) F 3.1.1 Musik gestalten und erleben (Fach: Musik)

4. Operatoren im Basiskurs Medienbildung

In den Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen werden **Operatoren** (handlungsorientierende 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.

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

Operator	Beschreibung	AFB
(heraus-) arbeiten, aufbereiten	Informationen und Sachverhalte unter bestimmten Gesichtspunkten aus vorgegebenem Material entnehmen, wiedergeben und neue Erkenntnisse (zum Beispiel Regeln) daraus ziehen	II
planen	einen Medienbeitrag in einzelne Arbeitsschritte zergliedern	II
präsentieren, vorstellen	ein Medienprodukt einem Publikum strukturiert und sprachlich korrekt vorführen, zeigen	II
strukturieren	ein Rechercheergebnis in eine gegliederte Form bringen	II
überprüfen	vorgegebene Aussagen beziehungsweise Behauptungen an konkreten Sachverhalten und innerer Stimmigkeit messen	III

5. Anhang

5.1 Verweise

P Verweis auf prozessbezogene Kompetenzen

Beispiel:

P 2.1 Sachkompetenz (1)	Verweis auf prozessbezogene Kompetenzen: Kapitel 2.1 Bereich Sachkompetenz, Teilkompetenz 1
--------------------------------	--

I Querverweis auf Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen

Beispiel:

I 3.1.2 Produktion und Präsentation	Verweis auf Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen: Kapitel 3.1.2 Produktion und Präsentation
--	---

F Verweis auf andere Fächer

Beispiel:

F Deutsch: Texte und Medien	Verweis auf andere Fächer: Deutsch: Kompetenzbereich Texte und Medien
------------------------------------	--

L Verweis auf Leitperspektiven

Beispiel:

L BNE Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung	Verweis auf Leitprinzipien: Bildung für nachhaltige Entwicklung: Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung
--	---

5.2 Abkürzungen

Leitperspektiven

Allgemeine Leitperspektiven

- BNE Bildung für nachhaltige Entwicklung
PG Prävention und Gesundheitsförderung
BTV Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt

Themenspezifische Leitperspektiven

- BO Berufliche Orientierung
MB Medienbildung
VB Verbraucherbildung

5.3 Geschlechtergerechte Sprache

5.4 Besondere Auszeichnungen

Klammern und Verbindlichkeit von Beispielen

Im Basiskurs Medienbildung 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.

Beispiel 1: *„Die Schülerinnen und Schüler können ein einfaches digitales Medienprodukt (Text oder digitale Präsentation oder Audio–, bzw. Videobeitrag oder andere) unter Hilfestellung erstellen und gestalten.“*

Hier ist entweder ein Text, eine digitale Präsentation, ein Audio–, bzw. Videobeitrag oder ein anderes Medienprodukt verbindlicher Teil der Kompetenzformulierung.

Beispiel 2: *„Die Schülerinnen und Schüler können einen digitalen Kommunikationsweg (zum Beispiel E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden.“*

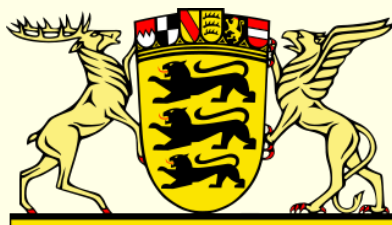
Hier dient das Beispiel in der Klammer zur Konkretisierung möglicher Unterrichtsinhalte.

Kursiv gesetzte Stellen

Die Kursivsetzungen innerhalb der inhaltsbezogenen Kompetenzen (ibK) enthalten inhaltliche Impulse für den Unterricht. Sie verdeutlichen der Lehrkraft mögliche unterrichtliche Schwerpunkte, die der jeweiligen Kompetenzformulierung zugrunde liegen.

Ministerium für Kultus, Jugend und Sport

Postfach 103442, 70029 Stuttgart



www.bildungsplaene-bw.de