



FÖRDERSCHWERPUNKT GEISTIGE ENTWICKLUNG

TEIL C | FACH

Bildungsplan für Schülerinnen und Schüler mit Anspruch
auf ein sonderpädagogisches Bildungsangebot
im Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung 2022

Basiskurs Medienbildung



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT

KULTUS UND UNTERRICHT

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

Stuttgart, den 6. Mai 2022

BILDUNGSPLAN FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER MIT ANSPRUCH AUF EIN SONDERPÄDAGOGISCHES BILDUNGSANGEBOT IM FÖRDERSCHWERPUNKT GEISTIGE ENTWICKLUNG

Vom 6. Mai 2022 Az. 34-6510.24/62/6

1. Der Bildungsplan für Schülerinnen und Schüler mit Anspruch auf ein sonderpädagogisches Bildungsangebot im Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung tritt mit Wirkung vom 1. August 2022 in Kraft.
2. Gleichzeitig tritt der Bildungsplan für die Schule für Geistigbehinderte vom 3. August 2009 (Lehrplanheft 1/2009) außer Kraft.

K.u.U., LPH 2/2022

BEZUGSSCHLÜSSEL FÜR DEN BILDUNGSPLAN FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER MIT ANSPRUCH AUF EIN SONDERPÄDAGOGISCHES BILDUNGSANGEBOT IM FÖRDERSCHWERPUNKT GEISTIGE ENTWICKLUNG 2022

Reihe	Bildungsplan	Bezieher
C	Bildungsplan für Schülerinnen und Schüler mit Anspruch auf ein sonderpädagogisches Bildungsangebot im Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung 2022	Teil A (Einführung in den Bildungsplan): Grundschulen, Hauptschulen, Werkrealschulen, Realschulen, Gemeinschaftsschulen, allgemein bildende Gymnasien, SBBZ (Lernen, Geistige Entwicklung, Körperlich-motorische Entwicklung, Sehen, Hören, Emotional-soziale Entwicklung, Sprache, Schülerinnen und Schüler in längerer Krankenhausbehandlung), berufsbildende Schulen Teil B und C (Lebensfelder und Einzelfächer): SBBZ (Lernen, Geistige Entwicklung, Körperlich-motorische Entwicklung, Sehen, Hören, Schülerinnen und Schüler in längerer Krankenhausbehandlung)

Der vorliegende Teilplan *Teil C – Fach: Basiskurs Medienbildung* ist als Heft Nr. 22 Bestandteil des Bildungsplans für Schülerinnen und Schüler mit Anspruch auf ein sonderpädagogisches Bildungsangebot im Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung 2022, der als LPH 2/2022 in der Reihe C erscheint. Er kann einzeln bei der Neckar-Verlag GmbH bezogen werden.

Inhaltsverzeichnis

1	Leitgedanken zum Kompetenzerwerb	3
1.1	Bildungsgehalt des Faches Basiskurs Medienbildung	3
1.2	Kompetenzen	6
1.3	Didaktische Hinweise	7
2	Kompetenzfelder	9
2.1	Grund-, Haupt- und Berufsschulstufe	9
2.1.1	Lehren und Lernen mit Medien	9
2.1.2	Technische Handhabung von Medien	12
2.1.3	Dokumentation und Gestaltung mit Medien	14
2.1.4	Informationsbeschaffung mithilfe von Medien	16
3	Anhang	18
3.1	Verweise	18
3.2	Abkürzungen	19

1 Leitgedanken zum Kompetenzerwerb

1.1 Bildungsgehalt des Faches Basiskurs Medienbildung

Medien aller Art, Digitalisierung und Vernetzung prägen in hohem Maß unser alltägliches Leben und sind selbstverständlicher, wahrnehmbarer und nicht wahrnehmbarer Bestandteil der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler. Medien finden sich in der Schule, im häuslichen Umfeld, in der Arbeitswelt, in der Freizeit und in praktisch allen Bereichen des öffentlichen Lebens. Sie sind oft ein wesentlicher Teil der Freizeitgestaltung der Schülerinnen und Schüler, dienen der Unterhaltung, der Kommunikation und bieten Zugang zu vielen unterschiedlichen Online-Aktivitäten. Sie ermöglichen kreatives Gestalten digitaler Inhalte und bieten Formen der Teilhabe, Mitbestimmung und Aktivität (zum Beispiel in Online-Spielen oder Communities in sozialen Netzwerken). Allerdings kann diese Teilhabe auch unzugänglich sein, wenn die Schülerinnen und Schüler nicht über die notwendigen Kompetenzen verfügen, und bei falscher und unreflektierter Nutzung auch erhebliche Gefahren bergen.

Beim Lernen mit Medien werden sowohl die Lerninhalte wie auch die verwendeten Medien und Geräte selbst zum Lerngegenstand. Letzterer beinhaltet die technische Handhabung von Medien, die Nutzung und Erweiterung individueller Gestaltungsspielräume durch Medien sowie deren kritische Reflexion. Aus didaktischer Sicht fungieren Medien als Mittler von Unterrichtsinhalten, sowohl im Unterricht mit den Lehrkräften als auch in Phasen des Selbstlernens. Medien finden sich in all ihren Erscheinungsformen und Auswirkungen in allen Fächern und Lebensfeldern. Sie kommen sowohl im Präsenzunterricht wie auch im Fernunterricht zum Einsatz. Digitales Lernen im Rahmen von Fernunterricht stellt die sonderpädagogischen Bildungs- und Beratungszentren mit dem Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung und die allgemeinen Schulen mit inklusiven Bildungsangeboten vor die Aufgabe, einerseits über die technischen Möglichkeiten (zum Beispiel in Form einer Lernplattform, einer Cloud, eines Videokonferenzservers oder eines Messengers) zu verfügen und andererseits den Schülerinnen und Schülern die individuell notwendigen Kompetenzen zu vermitteln, das Kollegium entsprechend fortzubilden und auch den Eltern entsprechende Unterstützung anzubieten. Die vorhandenen und kommenden digitalen Möglichkeiten werden daher im alltäglichen Unterrichtsgeschehen integriert und eingesetzt. Als Ziel des Faches und der gesamten schulischen Medienbildung stehen Selbstbestimmung und Reflexion in den Bereichen Medienwissen und Medienhandeln. Dies erfordert unterschiedlichste Formen der inhaltlichen Auseinandersetzung und setzt an den Vorerfahrungen der Schülerinnen und Schüler an.

Die zunehmende Integration unterschiedlichster medialer Funktionen in einem Gerät, die stetige Medienverfügbarkeit, der steigende Einsatz künstlicher Intelligenz (KI), webbasierte und vernetzte Anwendungen sowie mediengestützte Dienste aller Art generieren fortwährend neue Möglichkeiten der Verwendung von digitalen Medien, aber auch neue Gefahren, denen Kinder und Jugendliche ausgesetzt sind. Dies gilt es sowohl im Hinblick auf einen lebensweltorientierten Unterricht als auch hinsichtlich der Nutzung als Hilfsmittel im Blick zu behalten und zu nutzen. Medien können als technische Assistenz ergänzend oder ersetzend zu personaler Assistenz einen Beitrag zur Selbstständigkeit leisten, sei es im Bereich der Unterstützten Kommunikation, bei der Spracheingabe zur Verschriftlichung von Texten und Mitteilungen, im Bereich der Mobilität oder bei der Nutzung digitaler Assistenten.

Die Digitalisierung unserer Lebenswelt verläuft dynamisch und entwickelt sich ständig weiter. Neue und andersartige Zugänge zu Informationen entstehen. Der zunehmende, unmittelbare Austausch bietet neue etablierte Formen der gesellschaftlichen Teilhabe auch jenseits der Schriftsprache (zum Beispiel mit Bildern oder Sprachnachrichten). Medial vermittelte Erfahrungsräume dienen Kindern und Jugendlichen unter anderem als Sozialisationsinstanz und verdienen besondere schulische Beachtung und Aufarbeitung. Diese sollte stets in enger Zusammenarbeit mit den Eltern stattfinden, da eine unreflektierte Nutzung Gefahren birgt. Weitere relevante Themen finden sich im Bereich des Datenschutzes, der bewussten und unbewussten Preisgabe persönlicher Daten und Informationen, im Umgang mit sogenannten Filterblasen wie auch in der Gefahr der digitalen Vereinsamung. Bedeutsam sind weiter Chancen und Gefahren des Online-Handels, von Online-Verträgen und die Online-Kriminalität. Das Fach Medienbildung muss aus schulischer Sicht diese dynamischen Prozesse und Entwicklungen im Blick behalten und entsprechend darauf reagieren. Dies gilt sowohl inhaltlich als auch mit Blick auf die sich ständig weiter entwickelnden Geräte und Medien.

Medienbildung in einem prozesshaften Verständnis hat Medienkompetenz im Sinn von Medienwissen und Medienhandeln zum Ziel. Medienbildung knüpft an vielfach vorhandene, aber stark unterschiedliche Vorerfahrungen an. Sie kann vorurteilsfreie Aktivität und Teilhabe in einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft ermöglichen und auch einen relevanten Aspekt bei der Berufsorientierung darstellen. Die kritische Partizipation an der Informationsgesellschaft muss auch Menschen mit einer geistigen Behinderung ermöglicht werden, um digitale Barrieren und Einschränkungen zu vermeiden. Dies schließt sowohl Informationsgewinnung mittels Medien als auch die medien-gestützte Kommunikation ein. Die Schülerinnen und Schüler benötigen einen individualisierten und barrierefreien Zugang zu Medien und die Kompetenzen, entsprechende Geräte ihren Bedürfnissen und Anforderungen entsprechend bedienen zu können. Die in der Regel hohe Motivation der Schülerinnen und Schüler für die Beschäftigung und Auseinandersetzung mit digitalen Medien gilt es aufzugreifen, die individuellen Kompetenzen um weitere Handlungsmöglichkeiten zu erweitern und einen kritischen und reflektierten Umgang mit Medien zu erreichen. Um Aktivität und Teilhabe zu gestalten, ermöglicht die Schule den Abbau von Barrieren und Gefährdungen bei der Mediennutzung.

Beitrag des Faches zu den Lebensfeldern

Medienbildung spielt im Lebensfeld „Personales Leben“ eine bedeutsame Rolle. Über digitale Medien erfahren die Schülerinnen und Schüler die Wirksamkeit ihres (virtuellen) Handelns und Agierens. In digitalen Räumen (zum Beispiel in sozialen Netzwerken oder Spielen) können sie Rollen annehmen und erproben, im Sinne von „Wer und wie will ich sein?“ und „Wie wirke ich auf andere?“ ihre Identität entwickeln. Sie bekommen Rückmeldungen und können im besten Fall ihr Handeln entsprechend regulieren und steuern. In ihren Online-Aktivitäten erfahren sie Selbstwirksamkeit und Selbstbestimmung. Zu beachten ist die Gefahr der Manipulation und des Missbrauchs. Auch gilt es, die Balance zur realen Lebenswelt zu wahren und einem Eskapismus vorzubeugen. Vielmehr geht es darum, die digitalen Erfahrungen aufzugreifen und die Wahrnehmung der eigenen Person zu reflektieren.

Im Lebensfeld „Soziales und gesellschaftliches Leben“ wird über das Kompetenzfeld „Medienwissen und Medienhandeln“ die direkte Verknüpfung mit der Nutzung von Medien aller Art in der sozialen Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler geschaffen. Ausgehend von einer zunehmenden digitalen Durchdringung ihrer Lebenswelt stellen Medienkompetenzen, eben „Medienwissen und Medienhandeln“, eine Grundlage für Aktivität und Teilhabe dar. Auch der Einsatz digitaler Medien zur

Gestaltung und Pflege von Beziehungen wie auch zur Kommunikation spielt in unserer Gesellschaft eine bedeutsame Rolle. Die Nutzbarkeit der (digitalen) Medien für die Unterstützte Kommunikation muss im Blick behalten und überprüft werden, um auch Menschen ohne oder mit schwer verständlicher Lautsprache Teilhabe und Aktivität zu ermöglichen.

Im Bereich „Demokratie lernen und leben“ müssen die Schülerinnen und Schüler einerseits über Kompetenzen verfügen, sich Informationen aus verschiedenen Quellen zu beschaffen und an entsprechenden digitalen Prozessen teilzuhaben und aktiv mitzuwirken. Andererseits bedarf es auch eines kritischen Umgangs mit den gewonnenen Informationen, um Filterblasen und Manipulationen nach Möglichkeit zu vermeiden.

Im Lebensfeld „Selbstständiges Leben“ ist die Nutzung von Medien ein wesentlicher Bestandteil der Freizeitgestaltung der Schülerinnen und Schüler. Eine reflektierte und bewusste, freudvolle und kreative Nutzung von Medien auf Grundlage der Erfahrungen und Kompetenzen wird angestrebt. Medien können als Hilfsmittel mehr Selbstständigkeit ermöglichen (zum Beispiel als digitale, mit Fotos bebilderte Einkaufszettel mit oder ohne Sprachausgabe, zur Suche von Abfahrts- und Ankunftszeiten wie auch Fahrtstrecken des ÖPNV im Bereich der Mobilität). Durch Apps wie Taschenrechner oder Vorlesehilfen können mögliche Schwierigkeiten mit den Kulturtechniken kompensiert werden. Nicht zu vergessen ist der Umgang mit den vielfältigen Bedienflächen und Automaten im alltäglichen Leben (zum Beispiel der Fahrkartenautomat oder der Bestellbildschirm im Fast-Food-Restaurant), der ebenso zu Selbstständigkeit und Teilhabe beiträgt. Hierfür werden die Kompetenzen im Fach Medienbildung unter Berücksichtigung der regionalen Gegebenheiten aufgebaut.

Die Schule verfolgt aufmerksam die sich weiter entwickelnden Möglichkeiten des Smart-Homes inklusive der damit verbundenen Möglichkeiten der Sprachsteuerung, die als digitale Assistenzen Maßnahmen personaler Assistenz ergänzen oder ersetzen können. Für die Schülerinnen und Schüler mit schwerer und mehrfacher Behinderung bergen solche Medien das Potenzial, die Selbstwirksamkeit und die Möglichkeiten der Teilhabe spürbar zu erweitern. Ferner können die Möglichkeiten des Online-Handels Schwierigkeiten des Einkaufens (zum Beispiel durch Einschränkungen der Mobilität oder Kommunikation) kompensieren. Grundsätzlich sollten hinsichtlich der Kompetenzen und des gegebenen Unterstützungsbedarfs des Individuums die gegebenen Möglichkeiten digitaler Unterstützung abgeglichen werden, um so größtmögliche Selbstständigkeit schaffen zu können.

Mit Blick auf das Lebensfeld „Arbeitsleben“ können Kompetenzen in der zielgerichteten Nutzung von Medien die Spielräume im Bereich der Berufsorientierung erweitern, wenn sie individuell und bedarfsgerecht gefördert werden.



Abbildung 1: Verflechtung Lebensfelder – Fach Basiskurs Medienbildung

1.2 Kompetenzen

Medienbildung kann Handlungsräume der Schülerinnen und Schülern erweitern und ist ein wichtiger Faktor für gesellschaftliche Teilhabe und Aktivität. Die Schule hat den Bildungsauftrag, einerseits die technischen Grundlagen zu vermitteln, die zur Nutzung der Medien benötigt werden. Andererseits besteht die Aufgabe darin, den Schülerinnen und Schülern einen differenzierten, kritischen und maßvollen Umgang mit Medien zu vermitteln.

Aus sonderpädagogischer Sicht zeigen sich unterschiedliche Kompetenzfelder. Zur besseren Übersicht wurde die folgende Gliederung vorgenommen:

- Lehren und Lernen mit Medien
- Technische Handhabung von Medien
- Dokumentation und Gestaltung mit Medien
- Informationsbeschaffung mithilfe von Medien

1.3 Didaktische Hinweise

Ein wesentlicher Zugang zum Basiskurs Medienbildung findet sich in den individuellen und deutlich unterschiedlichen Erfahrungen und Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler mit den vielfältigen Medien und Geräten. In den gegebenen Lebenswelten sind die Vorlieben, die Nutzungsgewohnheiten und die Begleitung in der Nutzung von medialen Angeboten in hohem Maß differenziert. Die Schülerinnen und Schüler verfügen über individuelle, selbst erworbene oder angeleitete Vorkenntnisse und ebenso positive wie negative Erfahrungen mit Medien. Manche Schülerinnen und Schüler verfügen über zu Hause erworbene Nutzungsregeln und -zeiten, andere erschließen sich die Medien eher unreglementiert und unabhängig von den über das Alter gegebenen Einschränkungen.

Diese für die Schülerinnen und Schüler bedeutsamen Vorerfahrungen gilt es ernst zu nehmen und in einen entsprechend differenzierten Unterricht einzubinden beziehungsweise den Unterricht und seine Inhalte darauf aufzubauen. Es ergibt sich auch die Möglichkeit, dass die Schülerinnen und Schüler ihre Kompetenzen in einer lehrenden Rolle einbringen und – soweit möglich – kommen auch eigene beziehungsweise zu Hause verwendete Medien und Geräte (zum Beispiel Smartphone oder X-Box) in der Schule zum Einsatz.

Der Umgang mit Medien erfordert individualisierte Unterrichtsangebote. Andererseits ist es gerade deshalb besonders wichtig darauf zu achten, dass die Schülerinnen und Schüler auch kooperativ im Team arbeiten, ihre Kompetenzen und Ergebnisse in ein Ganzes einbringen oder ihre Mitschülerinnen und Mitschüler mit ihren Kompetenzen unterstützen. Erweiternd können Expertinnen und Experten einerseits in die Schule eingeladen werden, um dort mit den Schülerinnen und Schülern zu arbeiten und ihre Expertise in die Schule zu tragen, wie auch andererseits die Anforderungen an Arbeit mit Medien im Beruf deutlich zu machen. Hierbei sind Lerngänge einer Präsentation vorzuziehen, um das einprägsame Erleben vor Ort sicherzustellen. Die zunehmende Digitalisierung der Wirtschaft wird von schulischer Seite im Blick behalten und in entsprechenden Geräten und Maschinen repräsentiert und somit im Unterricht erfahrbar gemacht.

In der Schule bieten Medien vielfältige Zugänge zu Inhalten aus den verschiedensten Fächern und können in allen Unterrichtsfächern ergänzend als Wissensquelle und zur Dokumentation und Präsentation zum Einsatz gebracht werden. Dies können vorgefertigte mediale Angebote zu bestimmten Themen sein oder auch von den Schülerinnen und Schülern selbst recherchierte und aufbereitete Informationen. Hierbei ist neben der notwendigen Instruktion eine Offenheit gegenüber den Recherchestrategien der Schülerinnen und Schüler zu wahren. In der Nutzung von Medien finden sich in der Regel vielfältige Lösungswege und -strategien, die nicht auf nur einen Lösungsweg reduziert werden dürfen. Lernen und Handeln mit Medien ist als dynamischer und lebendiger Prozess zu betrachten, der die schulische Notwendigkeit mit sich bringt, über technologische Entwicklungen, neue Geräte und damit verbundene Nutzungsmöglichkeiten auf dem Laufenden zu bleiben und diese in die verschiedenen Fächer einzubinden. Ebenso dokumentieren schulinterne Curricula verbindliche Vereinbarungen, die auch den Fortbildungsbedarf der Kollegien definieren. Dies gilt auch für digitale Bildungsangebote und den Fernunterricht und die dort eingesetzten Medien, Geräte, Apps und Plattformen.

Lernen über und mit Medien bedingt eine hohe Handlungsorientierung. Den Umgang mit Medien erlernen die Schülerinnen und Schüler im Tun und in der Nutzung, wie auch in der Produktion medialer Inhalte. Hierbei werden die in der Regel vorhandene hohe Motivation ebenso wie bereits

vorhandene Kompetenzen und Interessen aufgegriffen. Die gegebenen Hilfsmöglichkeiten (zum Beispiel über Spracheingaben, Tonaufnahmen, Bilder und Videos) wirken unterstützend, wenn die Schriftsprache ein Hemmnis darstellt. Digitale Kommunikation wird in einem für die Schülerinnen und Schüler bedeutungsvollen Sinnzusammenhang thematisiert und genutzt. Ergebnisse wiederum können im Unterricht, auf der Schulhomepage und in anderen digitalen Online-Plattformen und Communities, in Form einer Schülerzeitung oder in der Interaktion mit außerschulischen Partnern die Selbstwirksamkeit dokumentieren und die Teilhabe an der digitalen Wertschöpfung der Gesellschaft sichern. Hierbei werden das Thema Datenschutz und die gegebenen Nutzungsrechte digitaler Inhalte stets einbezogen.

Die digitale Welt bietet eine Vielzahl an Soft- und Hardware, die einer ständigen Weiterentwicklung unterliegt. Die in der Schule genutzte Hard- und Software sollte nach Möglichkeit zeitgemäß sein, eine Übertragbarkeit in die jetzige Lebenswelt und spätere Arbeitswelt der Schülerinnen und Schüler ermöglichen und sie somit handlungsfähig machen. Exemplarisch erworbene Kompetenzen gewinnen ihre Bedeutung in einer Übertragbarkeit in die „reale Welt“.

Ein kritischer Umgang mit Medien ist in allen Fächern durchgängig handlungsbegleitend zu sehen. Die Schülerinnen und Schüler benötigen und entwickeln im Lauf ihrer Schulzeit Kriterien, um Inhalte und Botschaften von Medien und deren Verfasserinnen und Verfassern zu hinterfragen und Effekte einschätzen zu können, die mittels Medien angestrebt und ausgelöst werden. Dies kann immer wieder an beispielhaften Inhalten erarbeitet werden, denn es gibt in der Regel nicht nur eine Quelle und eine Meinung. Hierbei ist die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler zu beachten, die oftmals eine Prägung im Umgang mit medialen Inhalten beinhaltet. Ein behutsam geplantes Bildungsangebot kann den Schülerinnen und Schülern den Zugang zu weiteren Quellen und somit einen differenzierteren Umgang mit Informationen ermöglichen. Lernen mit und über Medien benötigt ein dialogisches und wertschätzendes Vorgehen; ein ständiges Hinterfragen ist notwendig.

Der Basiskurs Medienbildung ist im Bildungsplan 2016, Sekundarstufe I, in der 5. Klasse angesiedelt. Im hier vorliegenden Bildungsplan wird Medienbildung stufenübergreifend, von der Grund- bis in die Berufsschulstufe relevant und an den individuellen Erfahrungen und Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler anknüpfend verstanden. Die Schule entwickelt im Rahmen ihres Schulcurriculums an die jeweiligen Gegebenheiten angepasste Möglichkeiten zur fächerübergreifenden Durchführung dieses Basiskurses.

2 Kompetenzfelder

2.1 Grund-, Haupt- und Berufsschulstufe

2.1.1 Lehren und Lernen mit Medien

Lernen mit unterschiedlichen Medien hat in der Schule eine lange Tradition: Tafel, Arbeitsblätter, CDs und DVDs, Computer, Smartphones und Tablets werden eingesetzt, um den personalen Unterricht zu ergänzen und zu bereichern.

Medien haben dabei zum einen die Funktion, Inhalte vielfältig erfahrbar zu machen. So können Informationen unterschiedliche Sinne ansprechen und damit verschiedene Zugänge zu Inhalten ermöglichen. Darüber hinaus können Informationen mittels Medien auch in unterschiedlichen Abstraktionsgraden dargestellt werden. Interaktivität als wesentliches Merkmal bestimmter Medien ermöglicht den Schülerinnen und Schülern eine erweitert selbstständige Auseinandersetzung mit Inhalten. Arbeiten und Lernen mit Medien kann durch direkte Rückmeldung eine hohe Motivation bei den Schülerinnen und Schülern erzeugen. Zudem geht es in der Schule darum, die Nutzung im Bereich der Freizeitgestaltung in Form von Spielen und der Kommunikation zu reflektieren und inhaltlich zu erweitern. Thematisiert werden muss auch die zunehmende webbasierte Vernetzung alltäglicher Geräte hinsichtlich der Nutzungsmöglichkeiten als Hilfsmittel, aber auch im Hinblick auf die verbundenen Risiken und den Datenschutz.

Medien können zusätzlich den methodischen Spielraum des Unterrichts erweitern. Besonders in Phasen des Selbstlernens sind sie von großer Bedeutung (zum Beispiel über die Nutzung geeigneter Lernsoftware und Apps). Sie beinhalten in solchen Fällen sowohl den eigentlichen Inhalt als auch die Informationen, wie dieser erlernt werden kann. Auch das Internet als Informationsquelle hat eine hohe Bedeutung, wenn auch der kritische Umgang mit den gefundenen Informationen gelernt und geübt werden muss.

Relevant ist die Frage, wie die Schülerinnen und Schüler während Phasen des Fernunterrichts oder längerer Krankheit zuhause unterrichtet werden können. Zu klären sind die Verfügbarkeit der technischen Möglichkeiten (zum Beispiel in Form einer Lernplattform, einer Cloud, eines Videokonferenzservers oder auch eines Messengers) und die Vermittlung der notwendigen Kompetenzen, aber auch die Qualifikation des Kollegiums und die Einbindung und Beratung der Eltern. Ohne eine grundlegende Vertrautheit, Alltäglichkeit und Normalität im Umgang mit den digitalen Angeboten ist die notwendige Vorbereitung auf digitale Bildungsangebote und Elemente des Fernunterrichts nicht gegeben. Schulinterne Absprachen und Vereinbarungen über den Einsatz und die Auswahl der Medien sind notwendig, ebenso wie eine entsprechende Fortbildungsplanung für das Kollegium.

In jedem Fall sind Medien dem Primat der Didaktik untergeordnet: Unterrichtsmedien müssen mit gewählten Methoden, dem Raum, den zeitlichen Gegebenheiten und dem Begründungszusammenhang in Einklang stehen. Vor allem aber müssen sie dazu beitragen, eine Verbindung zwischen dem zu erlernenden Inhalt und der Schülerin und dem Schüler mit ihren beziehungsweise seinen spezifischen Möglichkeiten und Neigungen herzustellen. Dies erfordert Kompetenzen bei den Lehrkräften, um Medien als integrierten Bestandteil des gesamten Unterrichtsgeschehens gezielt einsetzen zu können.

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
D01 Sind Medien integrierter und alltäglicher Bestandteil des Unterrichtsgeschehens und werden diese auch für Hausaufgaben genutzt? D02 Über welche Ausstattung an Medien verfügt die Schule? Wie und wo sind diese verfügbar? Gibt es darüber schulinterne Vereinbarungen? D03 Wie ist der Stand der Versorgung der Schülerinnen und Schüler und des Kollegiums mit privaten oder schulischen digitalen Endgeräten und inwieweit können diese Geräte für den digitalen Fernunterricht eingesetzt werden? D04 Wie werden Medienerfahrungen der Schülerinnen und Schüler in den Unterricht integriert und deren Vorerfahrungen aufgegriffen? D05 Wie können die Schülerinnen und Schüler im Fernunterricht kommunizieren und interagieren? Sind diese Möglichkeiten (zum Beispiel Videokonferenzen oder Messenger) in der Schule eingeführt und im Alltag genutzt worden? D06 In welcher Form finden bei der Nutzung von Medien Korrekturen und Rückmeldungen durch die Lehrkräfte statt? D07 Sind die Eltern über den Einsatz der digitalen Angebote und Geräte informiert und vorbereitet, um gegebenenfalls Hilfestellungen geben zu können? D08 Welche digitalen, möglichst barrierefreien Angebote wie Apps oder Lernplattformen stehen der Schule zur Verfügung? Haben alle Schülerinnen und Schüler wie auch alle Lehrkräfte einen Zugang dazu? D09 Welche Möglichkeiten bestehen für die Lehrkräfte, Medienkompetenzen zu erwerben und zu verfeinern? D10 Werden die digitalen Handlungsspielräume der Schülerinnen und Schüler in der Förderplanung dokumentiert und weiterentwickelt? D11 Welche Medien können individuell eingesetzt werden, um Barrieren für die Schülerinnen und Schüler abzubauen?	Die Schülerinnen und Schüler K01 entdecken, dass über Medien Informationen gesendet und empfangen werden. Sie verstehen, dass Medien der Informationsvermittlung dienen und nutzen Medien als Sender und als Empfänger K02 kennen ihre persönlichen Kontaktdaten wie E-Mail-Adresse und Handynummer und gehen sorgfältig damit um K03 kennen und nutzen entsprechend die Kontaktdaten der schulischen Ansprechpartner K04 kennen und nutzen die schuleigene Lernplattform und weitere digitale Lernangebote im Internet K05 kommunizieren über einen vereinbarten Messenger und eine eingerichtete Mailadresse mit ihren Lehrkräften und Mitschülerinnen und Mitschülern K06 kommunizieren und interagieren in einer Videokonferenz und beachten entsprechende Verhaltensregeln („Netiquette“) K07 gehen umsichtig mit den benötigten Zugangsdaten um und nutzen aktuelle und möglichst sichere Verfahren (biometrische Verfahren, 2-Wege-Authentifizierung, Passwortmanager) zur Aufbewahrung und Nutzung sicherer Passwörter und Accountdaten K08 können digitales Arbeitsmaterial in verschiedensten Formen bearbeiten und gegebenenfalls zur Korrektur an das Lehrerteam zurückschicken K09 kennen die erarbeiteten und geübten Möglichkeiten digitaler Bildungsangebote und des Fernunterrichts und nutzen diese auch außerhalb der Schule mit und ohne Unterstützung K10 können sich anhand von „Plänen“ Zeiten und Aufgaben im Fernunterricht einteilen und beachten dabei den Wechsel von Arbeitsphasen und Pausen K11 kennen geltende Datenschutzbestimmungen und beachten diese

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
D12 Welche Medien bietet die Schule zur Freizeitgestaltung und wie können die Schülerinnen und Schüler diese kennen und nutzen lernen? D13 Gibt es im Kollegium der Schule und auch über den Schulträger einen oder mehrere Ansprechpartner, die den Schülerinnen und Schülern, dem Kollegium und den Eltern als Ansprechpartner für technische Probleme zur Verfügung stehen? D14 Wie werden Datenschutzbestimmungen hinsichtlich genutzter digitaler Angebote kommuniziert und umgesetzt?	K12 verstehen und nutzen Medien als Lerngegenstand K13 arbeiten und gestalten selbstständig mit den Medien und wählen dafür geeignete Lernsoftware und Apps aus K14 nutzen Medien gemeinsam mit anderen im Team K15 geben ihre Erfahrungen mit Medien an andere weiter K16 kennen verschiedene Medien für unterschiedliche Zwecke und nutzen diese sachgerecht
Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
B01 Einsatz verschiedenster Medien zur Ergänzung bisheriger Unterrichtsmethoden B02 Vermittlung vielfältiger Sinneserfahrungen durch verschiedene Medien B03 Verwendung von Medien und Geräten in der Schule und zu Hause im alltäglichen Kontext B04 Nutzung von Lernapps mit vorbereiteten Lernangeboten B05 Nutzung unterschiedlicher Abstraktionsgrade verschiedener Medien und deren differenzierte Einsatzmöglichkeiten B06 Interaktivität als wesentliches Merkmal von Lernen mit Medien im Unterricht kennenlernen und nutzen B07 Nutzung und Vergleich von Lernsoftware, Apps und Online-Angeboten zu unterschiedlichen Themenstellungen B08 Einsatz eines Messengers im alltäglichen Kontext B09 Nutzung der schuleigenen Lernplattform im Internet B10 Verwendung sicherer Passwörter mithilfe eines Passwort-Managers für verschiedene Dienste B11 Erarbeitung und Einsatz eines Wochenplans als strukturierendes Element, um Aufgaben, Zeitfenster und „freie Zeiten“ (gegebenenfalls auch im Fernunterricht) zu visualisieren	Die Schülerin oder der Schüler E01 löst durch einen Fingerdruck auf einem Tablet eine bestimmte Aktion aus beziehungsweise erzeugt einen Effekt über einen Taster an einem angeschlossenen Gerät E02 erkundet und erprobt verschiedene Geräte und Medien und verwendet diese fachgerecht E03 verwendet verschiedene digitale Geräte, Lernsoftware oder Quellen, um sich rezipierend und produzierend mit einem Lerngegenstand auseinanderzusetzen E04 wählt zur Bearbeitung einer Aufgabenstellung passende Medien aus und setzt diese zielorientiert zur Informationsbeschaffung, zur Dokumentation oder zur Präsentation ein

Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
B12 Einrichtung und Nutzung einer Mail-Adresse für alle Schülerinnen und Schüler auf den verfügbaren, auch eigenen Endgeräten B13 Empfang, Bearbeitung und Versand von Arbeitsblättern per Mail	
Bezüge und Verweise	
B ARB B PER 2.1.3 Selbstwirksamkeit und Selbstbestimmung B PER 2.1.4 Identität und Selbstbild B SEL B SOZ 2.1.5 Medienwissen und Medienhandeln P SEK1 BMB 2 Prozessbezogene Kompetenzen I SEK1 BMB 3.1.4 Mediengesellschaft I SEK1 BMB 3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit L BNE L BO L BTV L MB	

2.1.2 Technische Handhabung von Medien

Die Handhabung von Geräten zur Mediennutzung ist eine Grundfertigkeit, die in praktisch allen Bereichen der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler Anwendung findet. Geräte gibt es in den verschiedensten Formen und Komplexitätsstufen, vom einfachen Taster bis hin zum hochkomplexen und multifunktionalen Smartphone.

Die Nutzung der Geräte kann rezipierend (zum Beispiel Fernsehen, Streaming-Dienste), produzierend (zum Beispiel Digital-Kamera, Smartphone-Kamera, Computer, Tablet) und kommunikativ und interaktiv (zum Beispiel das Smartphone, E-Mail, Messenger) sein. Der Computer, Tablets, Smartphones und weitere Geräte stellen eine Schnittstelle dar, die Medien bearbeiten und zur weiteren Nutzung aufbereiten können. Dies setzt sich in neu entwickelten Gerätegenerationen fort. Hierbei befindet sich die Schule in einem kontinuierlichen Prozess bezüglich der Handhabung von Medien, um den technischen Weiterentwicklungen Rechnung tragen zu können.

Die Bedienungselemente von Geräten unterliegen in der Regel keinen einheitlichen Normen. Standards finden sich oft bei verschiedenen Geräten eines Herstellers, aber in der Regel nicht herstellerübergreifend. Die Schule muss bei ihren Planungen berücksichtigen, dass sich dennoch bestimmte Standards und Bezeichnungen etabliert haben, die eine Bedienung erleichtern können (zum Beispiel als Bezeichnung für Abspielen und Aufnahme). Unterschiedlich komplex sind auch die Anforderungen in der Bedienung technischer Geräte (zum Beispiel über Knöpfe und Schalter, Maus und Tastatur, berührungssensible Displays, Fingerabdrücke, Sprachsteuerung oder eine Mischung dieser Möglichkeiten).

Bei Geräten, die auf Stromversorgung angewiesen sind, sei es über die Nutzung des Stromnetzes per Kabel oder Batterien und Akkus, müssen Sicherheitsrichtlinien beachtet werden.

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
D15 Wie können die Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Vorerfahrungen mit Geräten in den Unterrichtsalltag einbringen? D16 Welche technischen Möglichkeiten bietet die Schule, vielfältige und angemessene neue Erfahrungen mit Geräten zu machen? D17 Ist das Spektrum an Geräten an der Schule angemessen vielfältig und zeitgemäß? D18 Wie sind die vorhandenen Geräte in das Unterrichtsgeschehen eingebettet und wie werden die Geräte der Schülerinnen und Schüler dabei berücksichtigt? D19 Welche Strukturen gibt es, um die Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler in der technischen Handhabung von Medien systematisch zu entwickeln? D20 Verfügt die Schule über technische Möglichkeiten und Geräte, um Unterricht zu Hause mit den Schülerinnen und Schülern zu gestalten?	Die Schülerinnen und Schüler K17 erlernen und vertiefen die Handhabung von Geräten, die im Alltag verwendet werden K18 wählen den Anforderungen beziehungsweise den eigenen Wünschen entsprechend ein passendes Gerät aus und gehen damit sachgerecht um K19 verfügen über Wissen im Umgang mit Geräten und können diese in alltäglichen Sinnzusammenhängen einsetzen (rezipieren, produzieren, kommunizieren) K20 kennen Standards der Bedienungselemente und wenden diese an K21 übertragen erlerntes Wissen in der Handhabung von Geräten auf ähnliche Geräte K22 behandeln Geräte mit angemessener Sorgfalt K23 wissen, dass die Geräte mit Strom (Batterie, Akku oder Netzstrom) versorgt werden und kennen die entsprechenden Gefahren und Kosten
Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
B14 Geräte zur Aufnahme, Bearbeitung und Wiedergabe von Audiosignalen B15 tragbare Geräte zur Musikkwiedergabe (Smartphone, Tablet) B16 stationäre Geräte, beispielsweise zur Musikkwiedergabe (Musikanlagen) B17 Geräte zur Aufnahme von Audiosignalen (digitale Aufnahmegeräte, Smartphone, Tablet, sonstige Recorder) B18 Geräte zur Aufnahme, Bearbeitung und Wiedergabe von Video- und Bildsignalen B19 Geräte zur Verwaltung und Überarbeitung von Medien B20 technische Handhabung von Computer, Smartphone, Tablets und vergleichbaren Geräten	Die Schülerin oder der Schüler E05 löst (zum Beispiel durch einen Fingerdruck) auf einem Tablet eine bestimmte Aktion aus beziehungsweise erzeugt einen Effekt über einen Taster an einem angeschlossenen Gerät E06 sichert die Stromversorgung des PCs (steckt den Stecker ein, bedient den Einschaltknopf), startet den PC, bedient Touchpad oder Maus, öffnet und verwendet ein gewünschtes Programm oder eine App E07 findet anhand einer symbolischen Anleitung eine bestimmte Funktion in einem Programm oder einer App E08 findet sich in Menüs und Funktionen eines Programms oder eines Gerätes zurecht, um eine bestimmte Funktion zu nutzen

Bezüge und Verweise

B	ARB		
B	PER	2.1.3	Selbstwirksamkeit und Selbstbestimmung
B	PER	2.1.4	Identität und Selbstbild
B	SEL		
B	SOZ	2.1.5	Medienwissen und Medienhandeln
P	SEK1	BMB	2.1 Sachkompetenz
P	SEK1	BMB	2.2 Handlungskompetenz
I	SEK1	BMB	3.1.4 Mediengesellschaft
I	SEK1	BMB	3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit
L	BO		
L	MB		

2.1.3 Dokumentation und Gestaltung mit Medien

Unterschiedlichste Inhalte lassen sich multimedial aufbereiten und bearbeiten. Hierbei bieten Medien Möglichkeiten, die sich in ihrer Komplexität und Handhabung wie auch den möglichen Einsatzbereichen deutlich unterscheiden. So bieten sich für praktisch alle Schülerinnen und Schüler mithilfe einer anderen Person oder selbstständig Handlungsfelder, sich auszudrücken und Inhalte zu gestalten, die dann auch zu einem möglichen gemeinsamen Ergebnis beitragen können. Ziel der Dokumentationen kann der Einsatz im eigenen Lebensbereich (zum Beispiel Kommunikationsbücher, Biografiearbeit), die Präsentation (zum Beispiel Erstellung einer Präsentation für die eigene Berufswegekonzferenz, „Wir waren im Schullandheim“, „Unser Sportfest“, „Mein Praktikum“), wie auch die Veröffentlichung, zum Beispiel im Internet (zum Beispiel Schülerseiten auf der Schulhomepage, Social-Media-Plattformen oder Apps) sein.

Wichtig bei der Arbeit an Dokumentationen ist, dass vorwiegend Programme und Medien eingesetzt werden, die nicht ausschließlich im schulischen Bezugsrahmen vorkommen, sondern auch auf den heimischen Geräten für wenig Geld oder kostenlos zum Einsatz kommen können. Außerdem sollten die verwendeten Medien – wenn möglich – von der Handhabung her auf den außerschulischen Lebensbereich der Schülerinnen und Schüler übertragbar sein, sodass sie ihre erworbenen Kompetenzen auch dort einsetzen können.

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
D21 In welchem Maß finden Dokumentationen ihren Platz in der Schule und im Unterrichtsgeschehen?	Die Schülerinnen und Schüler K24 nutzen Medien als Ausdrucksmittel
D22 Für welche Zielgruppen und welche Einsatzbereiche werden Dokumentationen erstellt und präsentiert?	K25 kennen und verwenden Medien als Mittel zur Erstellung und Gestaltung von Dokumentationen
D23 Welche Medien zur Gestaltung von Dokumentationen sind in der Schule vorhanden?	K26 wählen der Aufgabe entsprechende Medien zur Gestaltung aus
D24 Welche Software und welche Apps werden dabei verwendet? Können diese auch zu Hause verwendet werden? Gibt es darüber Vereinbarungen an der Schule?	K27 arbeiten an Dokumentationen im Team und ergänzen sich mit ihren speziellen Fähigkeiten und Erfahrungen K28 bereiten Inhalte für andere auf und präsentieren diese

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
D25 Wie werden die Eltern und Angehörige über die Vereinbarungen informiert beziehungsweise wie können sie in diesen Prozess integriert werden?	
Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
B21 Aufnahmen von Bildern per Digital-kamera und Zusammenstellung einer Dokumentation mit gestalteten Bildern B22 Gestaltung von Dokumentationen über Programme aus dem Bereich der Unterstützten Kommunikation B23 Erstellung digitaler Sprachaufnahmen als Dokumentation beziehungsweise als Ergänzung zu anderen Medien (zum Beispiel auch Sprachaufnahmen auf einer „sprechenden Taste“, die als Kommunikationsmittel zwischen Elternhaus und Schule dienen kann) B24 Erstellung von Präsentationen aus Texten, Bildern und Sprache, auch in Mischform, für verschiedene Verwendungszwecke (zum Beispiel in einer Textverarbeitung oder als digitale Präsentation) B25 Erstellung von Dokumentationen und Texten für das Internet B26 Kombinationen der genannten Dokumentationsformen	Die Schülerin oder der Schüler E09 kommentiert digitale Bilder mit Laut-äußerungen, Geräuschen oder über durch Taster ausgelöste Musik; fügt Fingerabdrücke, Farben oder ähnliches ein E10 erstellt mithilfe des Tablets eine Präsentation der eigenen Arbeit, macht Fotos und erstellt Videos, ordnet diese, kommentiert sprachlich oder fügt Symbole hinzu E11 entwirft Texte und setzt diese in einer Textverarbeitung ansprechend um, nutzt die Rechtschreibkorrektur als Hilfsmittel, setzt Formatierungen, Hintergründe, Bilder und Farben als Gestaltungsmittel ein E12 veranschaulicht und untermalt mithilfe von selbst erstellten oder anderweitig besorgten und gegebenenfalls bearbeiteten Bildern den Text
Bezüge und Verweise	
B ARB B PER 2.1.3 Selbstwirksamkeit und Selbstbestimmung B PER 2.1.4 Identität und Selbstbild B SEL B SOZ 2.1.5 Medienwissen und Medienhandeln P SEK1 BMB 2 Prozessbezogene Kompetenzen I SEK1 BMB 3.1.2 Produktion und Präsentation L BNE L BO L BTV L MB	

2.1.4 Informationsbeschaffung mithilfe von Medien

Die Schülerinnen und Schüler stehen in unserer Informationsgesellschaft einer schwer durchschaubaren Menge an Informationen aus den verschiedensten Quellen gegenüber. Es ist unabdingbar, ihnen die Schlüsselqualifikationen zu vermitteln, um an gewünschte Inhalte zu gelangen und dabei auch Kriterien zur Bewertung der Qualität der Inhalte nicht außer Acht zu lassen. Zusätzlich stehen die Schülerinnen und Schüler vor der Aufgabe, eine Differenzierung zu treffen bezüglich der Inhalte, die für sie angemessen und sinnvoll sind, wie auch der Inhalte, die nicht altersgemäß sind oder aus anderen Gründen nicht konsumiert werden dürfen (Gewalt, Pornografie).

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
D26 Gibt es Kriterien und schulinterne Absprachen (zum Beispiel welche Suchmaschinen im Internet verwendet werden)? D27 Welche Medien zur Informationsbeschaffung sind an der Schule verfügbar? Sind diese für alle verfügbar? D28 Wie werden analoge, nichttechnische Möglichkeiten zur Informationsbeschaffung genutzt (zum Beispiel die örtliche Bücherei)?	Die Schülerinnen und Schüler K29 suchen nach Informationen in unterschiedlichsten Medien und Quellen K30 gelangen über die Verwendung geeigneter Medien und Dienste an gesuchte Inhalte K31 bewerten Inhalte nach vorgegebenen, qualitativen Kriterien K32 schätzen ein, ob Inhalte für sie angemessen sind und erkennen Gefährdungen K33 helfen anderen bei der Suche nach Inhalten und kombinieren ihre Kompetenzen im Team
Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
B27 Analyse von Aufgabenstellungen im Hinblick auf die Nutzung von Quellen und Medien B28 Auswahl geeigneter digitaler oder analoger Medien, um gewünschte Inhalte zu erlangen B29 Suchbegriffe, Spracheingabe bei Suchmaschinen, Verwendung von Sprachassistenten B30 verschiedene Strategien für eine qualitative Kontrolle der gefundenen Inhalte B31 Verhaltensweisen bei unangemessenen Inhalten	Die Schülerin oder der Schüler E13 spricht mit einem Gerät mit Sprachassistent, um ein Ergebnis zu bekommen E14 ruft eine Suchmaschine im Internet mit oder ohne Unterstützung auf und benutzt diese mit den voreingestellten Optionen E15 definiert einen Suchbegriff und variiert diesen gegebenenfalls, setzt verschiedene Optionen der Suchmaschine ein, um die Suche nach Inhalten zu verfeinern beziehungsweise verschiedene Medientypen zu finden E16 erhält und bearbeitet schriftlich-symbolische Suchergebnisse weiter, stellt sie in einer anderen Form dar

Bezüge und Verweise

B	ARB		
B	PER	2.1.2	Selbstregulation und Selbststeuerung
B	PER	2.1.3	Selbstwirksamkeit und Selbstbestimmung
B	PER	2.1.4	Identität und Selbstbild
B	SEL		
B	SOZ	2.1.5	Medienwissen und Medienhandeln
B	SOZ	2.1.5.1	Reflexion über Medien
P	SEK1	BMB	2 Prozessbezogene Kompetenzen
I	SEK1	BMB	3.1.1 Information und Wissen
I	SEK1	BMB	3.1.4 Mediengesellschaft
L	BNE		
L	BO		
L	BTV		
L	MB		

3 Anhang

3.1 Verweise

Das Verweissystem im Bildungsplan für Schülerinnen und Schüler mit Anspruch auf ein sonderpädagogisches Bildungsangebot im Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung unterscheidet acht verschiedene Verweisarten. Diese werden durch unterschiedliche Symbole gekennzeichnet:

Bezüge und Verweise	
	Verweis auf ein Lebensfeld
	Verweis auf Fächer/Fächergruppen innerhalb des Plans
	Verweis auf die prozessbezogenen Kompetenzen aus dem Bildungsplan 2016
	Verweis auf die inhaltsbezogenen Kompetenzen aus dem Bildungsplan 2016
	Verweis auf eine Leitperspektive aus dem Bildungsplan 2016
	Verweis auf den Leitfaden Demokratiebildung
	Verweis auf den Rechtschreib- oder Grammatikrahmen
	Verweis auf sonstiges Dokument

Im Folgenden wird jeder Verweistyp beispielhaft erläutert.

Verweis	Erläuterung
 ARB 2.1.1 Grundhaltungen und Schlüsselqualifikationen	Verweis auf ein Lebensfeld: Arbeitsleben, Kompetenzfeld 2.1.1 Grundhaltungen und Schlüsselqualifikationen
 BSS 2.1.4 Bewegen an Geräten	Verweis auf ein Fach: Bewegung, Spiel und Sport, Kompetenzfeld 2.1.4 Bewegen an Geräten
 GS D 2.1 Sprechen und Zuhören 1	Verweis auf eine prozessbezogene Kompetenz aus dem Bildungsplan der Grundschule, Fach Deutsch, Bereich 2.1 Sprechen und Zuhören, Teilkompetenz 1
 SEK1 MUS 3.1.3 Musik reflektieren	Verweis auf Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen aus dem Bildungsplan der Sekundarstufe I, Fach Musik, Bereich 3.1.3 Musik reflektieren
 BNE Demokratiefähigkeit	Verweis auf eine Leitperspektive BNE = Bildung für nachhaltige Entwicklung, zentraler Aspekt Demokratiefähigkeit
 LFDB S. 43	Verweis auf den Leitfaden Demokratiebildung, Seite 43
 RSR S. 25–30	Verweis auf den Rechtschreibrahmen, Seite 25–30

Es wird vorrangig auf den Bildungsplan der Grundschule und der Sekundarstufe I verwiesen. Der Bildungsplan des Gymnasiums ist dabei mitbedacht, aus Gründen der Übersichtlichkeit werden diese Verweise nicht gesondert aufgeführt.

3.2 Abkürzungen

Lebensfelder des Bildungsplans für Schülerinnen und Schüler mit Anspruch auf ein sonderpädagogisches Bildungsangebot im Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung	
PER	Personales Leben
SEL	Selbstständiges Leben
SOZ	Soziales und gesellschaftliches Leben
ARB	Arbeitsleben

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
LFDB	Leitfaden Demokratiebildung

Bildungspläne 2016	
GS	Bildungsplan der Grundschule
SEK1	Gemeinsamer Bildungsplan für die Sekundarstufe I
GYM	Bildungsplan des Gymnasiums
GMSO	Bildungsplan der Oberstufe an Gemeinschaftsschulen

Fächer	
AES	Alltagskultur, Ernährung und Soziales
BIO	Biologie
BK	Bildende Kunst
BMB	Basiskurs Medienbildung
BNT	Biologie, Naturphänomene und Technik
BSS	Bewegung, Spiel und Sport
CH	Chemie
D	Deutsch

Fächer	
E	Englisch
ETH	Ethik
F	Französisch
G	Geschichte
GEO	Geographie
GK	Gemeinschaftskunde
KUW	Kunst/Werken
M	Mathematik
MFR	Moderne Fremdsprache
MUS	Musik
NwT	Naturwissenschaft und Technik
PH	Physik
REV	Evangelische Religionslehre
RRK	Katholische Religionslehre
SPO	Sport
SU	Sachunterricht
T	Technik
WBO	Wirtschaft und Berufsorientierung
WBS	Wirtschaft, Berufs- und Studienorientierung

IMPRESSUM

Kultus und Unterricht	Amtsblatt des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg
Ausgabe C	Bildungsplanhefte
Herausgeber	Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, Postfach 103442, 70029 Stuttgart in Zusammenarbeit mit dem Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung, Stuttgart (www.zsl.kultus-bw.de)
Internet	www.bildungsplaene-bw.de
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 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. <i>Juli 2022</i>
Bezugsbedingungen	Die Lieferung der unregelmäßig erscheinenden Bildungsplanhefte 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 Bildungsplanhefte 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.



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT