

Lernziele



«Medien und ICT» verbindet die Lernziele für «Informatik» und «Medienerziehung» des Lehrplans für die Volksschule.

Medienbildung bezieht grundsätzlich alle Medien mit ein. Die Auseinandersetzung mit ICT eignet sich gut zum Aufgreifen von Anliegen, wie sie im Lehrplan für die Medienerziehung formuliert sind:

- Medienaussagen verstehen und kritisch beurteilen
- Einblick in Funktionen der Medien im Leben des Einzelnen und der Gesellschaft gewinnen
- Durch Eigenproduktion Einblicke in die Wirkung von und die Beeinflussung durch Medien gewinnen

Der Informatiklehrplan enthält ebenfalls medienbildende Aspekte. Er beschreibt die folgenden fünf Zielbereiche:

- Orientierungswissen: Begriffe und Konzepte kennen.
- Grundlegende Arbeitsweisen: Mit ICT umgehen können und Medienaussagen verstehen.
- Kreatives Arbeiten: Medien produzieren und bearbeiten und ICT als Werkzeug nutzen.
- Informationsbeschaffung und Lernen: Medien und ICT für den Erwerb, den Austausch und das Bearbeiten von Lerninhalten nutzen.
- 4 • Wertvorstellungen klären: Bedeutung von Me-

dien und ICT reflektieren und eigene Haltung dazu entwickeln.

Die Verbindung der Unterrichtsgegenstände Medienerziehung und Informatik werden in dieser Broschüre unter dem Begriff «Medien und ICT» vereint.

«Medien und ICT» kommt in allen Unterrichtsbereichen vor.

«Medien und ICT» ist kein separater Unterrichtsgegenstand, sondern wird fächerübergreifend in die verschiedenen Unterrichtsbereiche integriert. In den meisten Fällen sind dabei Medien und ICT Werkzeuge und Hilfsmittel für die Bearbeitung bestimmter Lerninhalte des entsprechenden Unterrichtsbereichs. In einzelnen Lektionen stehen Medien und ICT als Unterrichtsgegenstand im Zentrum, jedoch immer im Kontext eines bestimmten Unterrichtsbereichs. Pro Schuljahr sind etwa zehn bis zwanzig solche Lektionen für die Bearbeitung spezifischer «Medien und ICT»-Themen vorzusehen. Dazu kommt der regelmässige Einsatz von Medien und ICT für kreatives Arbeiten, zur Informationsbeschaffung, für Kommunikation und Zusammenarbeit sowie für das Üben mit Lernprogrammen.

Die Lernziele sind den verschiedenen Stufen angepasst.

- Während der Unterstufe finden die Kinder den Einstieg in die schulische Nutzung von Medien und ICT. Sie machen in ihrem unmittelbaren Umfeld erste Erfahrungen damit. Produkte, die dabei entstehen, müssen noch keinen Normen entsprechen. Aus dem konkreten Handeln entwickeln sie eine gemeinsame (Fach-)Sprache. Sie zeigen nach dieser Phase Lernfreude und Neugierde sowie Selbstvertrauen beim Umgang mit ICT und Medien.
- Während der Mittelstufe wird der Einsatz von Medien und ICT für die Kinder alltäglich und selbstverständlich. Die Lernenden entwickeln Vorstellungen von der Funktionsweise der ver-

wendeten Medien und ICT-Mittel. Noch steht aber das praktische Anwenden im Vordergrund, nicht das theoretische Wissen. Schülerinnen und Schüler sind es gewohnt, verschiedene Einsatzmöglichkeiten zu erproben und ICT-Mittel innovativ und kreativ einzusetzen, jedoch ohne dabei zu sehr einer vorgegebenen Systematik oder Norm folgen zu müssen. Die Lernenden thematisieren Auswirkungen des Einsatzes von Informationstechnologie, die ihren unmittelbaren Erlebnisbereich betreffen.

- Während der Oberstufe festigt sich bei den Jugendlichen die Sicherheit beim Umgang mit Medien und ICT. Sie setzen Medien und ICT im Rahmen des Unterrichts weiterhin als alltägliches und selbstverständliches Werkzeug ein. Die Anwendungsgebiete werden jedoch erweitert und die Qualitätsansprüche erhöht. Manche Produkte müssen nun Normen und Qualitätsansprüchen genügen. Die Lernenden entwickeln in dieser Phase ein Verständnis für die grundlegenden Prinzipien der ICT. Sie reflektieren die eigene Nutzung von Medien und ICT und entwickeln ein Bewusstsein für deren Wirkungen im Alltag.

Medien und ICT lassen sich vielfältig im Unterricht einsetzen.

Lehrmittel und Sammlungen von Unterrichtsideen geben Anregungen für den Einsatz von Medien und ICT:

- Als Werkzeuge für das Erarbeiten eigener Produkte und den kreativen Ausdruck,
- als Hilfsmittel für den Austausch und die Zusammenarbeit,
- als Mittel für die Informationsbeschaffung,
- für die Nutzung von Lernmedien und Lernprogrammen,
- zur Veranschaulichung und modellhaften Bearbeitung von Themen der Medienpädagogik und der ICT,
- zur Unterhaltung, für Spiel und Spass.

«Wenn ich die Schülerinnen und Schüler frage, was sie bei dem Projekt gelernt haben, sprechen sie wenig von ICT, sondern davon, dass sie gelernt hätten, wie man Interviews macht und Texte formuliert und vergleicht.»

educa.ch, Erfahrungen mit ICT im Unterricht

«Die Arbeit mit Medien geschieht heute immer mehr am Computer: Zeitungen werden am Bildschirm produziert, Fotos am Computer bearbeitet, Videos digital geschnitten. Im Umkehrschluss bedeutet dies auch, dass Medienkompetenzen für die Arbeit am Computer immer wichtiger werden.»

Heinz Moser, Wege aus der Technikfalle

Die Anwender- und Softwareschulung richtet sich nach der jeweiligen Aufgabenstellung.

Bei der Einführung der Schülerinnen und Schüler in die Anwendung der Software ist jeweils nur soviel Anwenderwissen zu vermitteln, wie für eine konkrete Aufgabenstellung benötigt wird. Eine systematische Softwareschulung nach dem Prinzip «Lernen auf Vorrat» ist für die Volksschule wenig geeignet.

Es geht darum, durch wiederholte und vielfältige Nutzung von Medien und ICT die grundlegenden Prinzipien zu vermitteln. Nur so werden die Schülerinnen und Schüler in neuen System- und Softwareumgebungen analoge Funktionen erkennen und sich zurechtfinden können.

Anwenderwissen wird nicht nur durch die Lehrperson vermittelt. Mindestens ebenso wichtig ist, dass Kinder und Jugendliche ihre Erfahrungen austauschen und voneinander lernen.

Informatik-Lehrplan für die Volksschule ...

Orientierungswissen

Ein gemeinsames Grundvokabular ist Voraussetzung für das Verständnis der Informationstechnologie. Bildhafte Vorstellungen und Analogien erleichtern das Verständnis der Informationstechnologie.

Erscheinungsformen von Informati- onstechnologie kennen	Computer, persönliche digitale Assistenten Elektronische Geräte: Waschmaschine , Kaffeemaschine , Mobiltelefon , Billettautomat (Mikroprozessoren , Steuerungen)
Komponenten und Funktionen von IT-Systemen kennen	Hardware – Software Eingabe: Maus , Tastatur , Mikrofon , Scanner , Kamera Verarbeitung, Prozessor Ausgabe: Drucker , Bildschirm Speicherung: RAM , ROM , Festplatte Austausch und Kommunikation: Netzwerk , Client – Server , Internet , (Intranet) Grössen: Bit , Byte , KB , MB , GB , bps , dpi , MHz
Schnittstellen Mensch-Maschine kennen	Grundprinzipien der Benutzerführung bei elektronischen Geräten: Computer , Automaten , Unterhaltungselektronik , Elektrogeräte Elemente von Benutzeroberflächen: Menüs , Fenster , Symbole , Dialogfelder , Schaltflächen
Grundlegende Funktionsprinzipien der Informationstechnologie ver- stehen	Digital – analog EVA-Prinzip: Eingabe – Verarbeitung – Ausgabe (Sprachen und Protokolle: HTML, FTP) (Kodieren und Dekodieren) Codes: Binärsystem , ASCII Verschlüsselung)

Grundlegende Arbeitsweisen

Für den praktischen Einsatz von Informationstechnologie sind grundlegende Fertigkeiten erforderlich.

Mit Hard- und Software sach- gemäss umgehen	Bedienung: Ergonomie , Sorgfalt , Benutzerregeln Sicherheit: Passwörter , Virenschutz , Datensicherung
Daten verwalten	Bestehende und eigene Dokumente Benennen, Speichern, Kopieren, Übermitteln, Drucken Hierarchische Dateisysteme
Texte erfassen und bearbeiten und Schriftzeichen geläufig und fehler- arm über die Tastatur eingeben	Bestehende und eigene Texte Schreiben, Überarbeiten, Formatieren, Gestalten Tastaturschreiben
Grafiken erstellen und bearbeiten	Bestehende und eigene Grafiken Ausrichten, Duplizieren, Gruppieren Vektorgrafik – Bitmap-Grafik
Tabellen erstellen und bearbeiten	Bestehende und eigene Tabellen Werte erfassen, berechnen, formatieren Formeln , (Makros)

... und davon abgeleitete Stufenziele

Eine Schülerin / ein Schüler der Unterstufe	... der Mittelstufe	... der Sekundarschule
Kennt einzelne Erscheinungsformen der ICT im eigenen Alltag und kann sie korrekt benennen.	Erkennt im Alltag Erscheinungsformen von Informationstechnologie und kann mit eigenen Worten beschreiben, wozu sie dienen.	Erkennt gemeinsame Funktionsprinzipien bei unterschiedlichen ICT-Geräten.
Benennt die im Unterricht verwendeten ICT-Mittel korrekt.	Kennt technische Eigenschaften der im Unterricht verwendeten ICT-Mittel und kann sie beschreiben.	Kann technische Angaben zu ICT-Mitteln verstehen und einschätzen.
Kann in vertrauten Situationen mit der Benutzeroberfläche der im Unterricht verwendeten ICT-Mittel umgehen und verwendet für die Elemente der Benutzeroberfläche die korrekten Begriffe.	Findet sich mit der Benutzeroberfläche der im Unterricht verwendeten ICT-Mittel zurecht und versteht die Konzepte hinter den gebräuchlichen Metaphern der Benutzeroberfläche.	Erkennt beim Umgang mit unbekanntem ICT-Mitteln bekannte Prinzipien der Benutzerführung wieder und kann sich dadurch zurechtfinden.
Kann die im Unterricht verwendeten ICT-Geräte nach funktionalen Gruppen gemäss dem Prinzip Eingabe-Verarbeitung-Ausgabe (EVA) ordnen. Kann Programme und Dokumente voneinander unterscheiden.	Kann einige Funktionsprinzipien der verwendeten ICT-Mittel anschaulich (bildhaft mit Analogien) beschreiben. Versteht das Prinzip der Vernetzung von Computern.	Kennt grundlegende Konzepte der ICT und kann sie mit korrekten Begriffen beschreiben.
Eine Schülerin / ein Schüler der Unterstufe	... der Mittelstufe	... der Sekundarschule
Behandelt ICT-Geräte mit der nötigen Sorgfalt und beachtet die Nutzungsbestimmungen der Schule für ICT-Mittel.	Nutzt ICT-Mittel verantwortungsvoll und handelt nach den Richtlinien betreffend Datenschutz, Systemsicherheit und Copyright.	Verwendet ICT nach ethischen Massstäben, gesetzeskonform und ist sich der Konsequenzen missbräuchlicher Anwendung bewusst.
Kann bestehende und eigene Dokumente benennen, öffnen, drucken, sichern, schliessen.	Erkennt die Bedeutung der Datensicherung und -organisation.	Kennt äussere Gefahren für ein Netzwerk oder einen einzelnen Computer, versteht die Bedeutung von Sicherheitsregeln.
Kann Wörter, Sätze und kurze Texte schreiben, verändern, und dem Text verschiedene Schriften, Stile Grössen und Farben zuordnen.	Kann Texte geläufig schreiben, überarbeiten, formatieren und gestalten.	Schreibt Texte geläufig und fehlerarm und beachtet beim Formatieren und Gestalten einige typografische Normen.
Nutzt ICT-Mittel zum Zeichnen und Malen.	Kann digitale Bilder und Grafiken auf einfache Weise bearbeiten.	Nutzt die Möglichkeiten der ICT-Mittel zur effizienten Bearbeitung von Bildern und Grafiken.
Kann Werte in Tabellenform darstellen.	Kann in Tabellen einfache Berechnungen (Grundoperationen) durchführen.	Kann für Berechnungen anspruchsvollere Möglichkeiten der Tabellenkalkulation verwenden.

Informatik-Lehrplan für die Volksschule und davon abgeleitete Stufenziele (Fortsetzung)

Grundlegende Arbeitsweisen (Fortsetzung)

Zahlenwerte grafisch darstellen	Bestehende und eigene Diagramme Kreis, Balken, Säulen, Kurven
Dateien erstellen und bearbeiten	Bestehende und eigene Datensammlungen Daten erfassen, sortieren, suchen Felder, Layouts, (Beziehungen) Planen, aufbauen
Sich in Informationssystemen orientieren	Navigieren: Browsen, Hyperlinks Informationssuche: Suchstrategien, Suchmaschinen
Hilfen verwenden	Handbücher, Onlinehilfen

Kreatives Arbeiten

Informationstechnologie ist ein kreatives Mittel zur Lösung von Aufgaben und zum Schaffen von Produkten.

Informationstechnologie kreativ und innovativ einsetzen	Kombination verschiedener Medien: Text, Bild, Ton, Video Eigene Ideen, originelle Lösungen Musische Nutzung im Bereich Gestaltung und Musik
Informationstechnologie zur Kooperation einsetzen	Gemeinsame Dokumente Datensammlungen, Planungshilfen Arbeitsverfahren und Mittel Formate, Standards, Organisation
Informationstechnologie zur Kommunikation einsetzen	Mitteilungen verfassen, senden und empfangen: Fax, E-Mail, Newsgroups, SMS, Chat, Telefon Umgangsformen
Informationstechnologie zur Präsentation und Publikation eigener Arbeiten einsetzen	Schülerzeitung, Broschüren, Flugblätter, Plakate Präsentationen, Webseiten Gestaltungsrichtlinien: Layout, Typografie
Den Einsatz von Informationstechnologie planen, durchführen und auswerten	Zweckmässige Arbeitsbedingungen Geeignete Mittel Problemlöseverfahren: Analytisch, systematisch, Versuch und Irrtum Algorithmus, Formel, Programm Arbeitsorganisation, Zeit- und Arbeitsplanung Werkbetrachtung, Reflexion

Eine Schülerin / ein Schüler der Unterstufe	... der Mittelstufe	... der Sekundarschule
	Kann von einfachen Wertereihen Diagramme erstellen.	Kann die für einen bestimmten Zweck geeignete Diagrammform wählen.
Kann in bestehenden Listen und Datenbanken Daten erfassen.	Kann in bestehenden Listen und Datenbanken nach einfachen Merkmalen suchen und sortieren.	Kann eigene Datensammlungen erstellen und komplexere Abfragen und Sortierungen durchführen.
Kann im Internet navigieren und Bookmarks setzen und Dokumente zur weiteren Verwendung herunterladen.	Kann im Internet einfache Suchaufträge durchführen.	Kann im Internet komplexere Recherchen durchführen.
Holt sich gezielt Hilfe, wenn ein Problem nicht innert nützlicher Frist mit Versuch und Irrtum gelöst werden kann. Leistet im Rahmen der eigenen Kenntnisse Hilfestellung beim Umgang mit ICT-Mitteln.	Nutzt bei Problemen die Onlinehilfe der entsprechenden Software. Kann über das Ausschlussverfahren ein Problem eingrenzen.	Kennt unterschiedliche Hilfsangebote und kann sie nutzen. Übernimmt Expertenfunktion für bestimmte Fragen der ICT.

Eine Schülerin / ein Schüler der Unterstufe	... der Mittelstufe	... der Sekundarschule
Benutzt gebräuchliche ICT-Mittel unter Anleitung zur Umsetzung eigener Ideen. Kann aus verschiedenen Medienarten die für die eigenen Zwecke geeigneten auswählen.	Nutzt ICT-Mittel weitgehend selbstständig, um eigene Ideen umzusetzen. Kann verschiedene Medienarten für die eigenen Zwecke kombinieren.	Nutzt aus einer breiten Palette von Möglichkeiten die ICT-Mittel, welche die eigene Kreativität und Intention am besten unterstützen. Kann verschiedene Medienarten für die eigenen Zwecke aufbereiten.
Tauscht mit anderen Dokumente aus.	Bearbeitet Dokumente gemeinsam mit anderen und achtet darauf, dass eigene Arbeitsschritte für die anderen Beteiligten nachvollziehbar sind.	Arbeitet mit anderen unter Verwendung von ICT-Mitteln zielgerichtet zusammen. Nutzt kollaborative ICT-Mittel unter Anleitung für die Zusammenarbeit.
Setzt ICT ein, um einfache Mitteilungen zu verfassen, zu senden und zu empfangen.	Setzt ICT-Mittel ein, um sich mit anderen auszutauschen und beachtet dabei die Umgangsformen und Regeln, die für die verschiedenen Medien gelten.	Bezieht individuelle und kulturelle Eigenheiten der Beteiligten in die gemeinsamen Arbeits- und Lernprozesse ein.
Gestaltet Produkte, die anderen präsentiert werden sollen, mittels ICT-Mitteln. Kann ein gleichaltriges Publikum verständlich über einen Sachverhalt informieren.	Kann Informationen gliedern und in einen Ablauf bringen. Kennt Grundregeln für die Präsentation und wendet sie mit Hilfe von ICT-Mitteln an.	Kann Daten, Sachverhalte und Prozesse mit Hilfe von ICT-Mitteln anschaulich darstellen. Nutzt adressatengerechte ICT-Mittel und Darstellungsformen zur Präsentation und Veröffentlichung.
Nutzt ICT-Mittel zur Unterstützung bei alltäglichen Arbeiten und Aufgabenstellungen.	Benutzt gebräuchliche ICT-Mittel weitgehend selbstständig und erzielt das angestrebte Resultat mit angemessenem Aufwand.	Schöpft Möglichkeiten der ICT-Mittel zur Steigerung der eigenen Produktivität aus. Setzt Hard- und Software planmässig und effizient ein.

Informatik-Lehrplan für die Volksschule und davon abgeleitete Stufenziele (Fortsetzung)

<p>Informationsbeschaffung und Lernen Informationstechnologie ist ein geeignetes Mittel zum Erwerb und Austausch sowie zum Durcharbeiten und Festigen von Lerninhalten.</p>	
<p>Informationsquellen kennen, beurteilen und nutzen</p>	<p>Traditionelle und elektronische Informationsquellen: Bibliothek, Internet Kriterien für die Bewertung: Herkunft, Zuverlässigkeit, Glaubwürdigkeit, Relevanz</p>
<p>Geeignete Strategien zur Informationssuche einsetzen</p>	<p>Abfragen in Datensammlungen Recherche</p>
<p>Informationstechnologie als Hilfsmittel für das eigene Lernen nutzen</p>	<p>Lernsoftware: Übungsprogramme, Tutorielle Programme, Simulationen, Lernumgebungen Multimediale Präsentationen und Hypertexte</p>
<p>Verschiedene Möglichkeiten des computerunterstützten Lernens erproben und bewerten</p>	<p>Kriterien für die Bewertung Fehlertoleranz, Benutzerführung, Lernerfolg, Lernspass, Infotainment – Edutainment</p>
<p>Wertvorstellungen klären Um sich in einer Welt zurechtzufinden, in der viele Bereiche des Alltags von der Informationstechnologie beeinflusst werden, braucht es eine eigene, kritische Haltung gegenüber diesen Einflüssen.</p>	
<p>Eigene Nutzung von Informationstechnologie reflektieren und Konsequenzen eigenen Verhaltens abschätzen</p>	<p>Verschiedene Erscheinungsformen aus Freizeit und Schule: Computerspiele, Mobiltelefonie, Internetnutzung Verschiedene Aspekte: Rollenverhalten, Konsumverhalten Faszination – Abneigung Abhängigkeit – Freiheit</p>
<p>Unterschiedlichen Zugang zu Informationstechnologie als gesellschaftliche Herausforderung erkennen</p>	<p>Chancengerechtigkeit: Geschlechterrollen, Soziale Unterschiede, Industrieländer – 3. Welt (Demokratisierung, Reglementierung – Liberalisierung, Folgen von Monopolen)</p>
<p>Daten als schützenswertes Gut erkennen und eigenes Verhalten im Umgang mit Daten überprüfen</p>	<p>Urheberrecht, Umgang mit Zitaten Datensammlungen, Datenhandel, Datenspuren, Datenschutz</p>
<p>Virtuelle Welten und reale Welt miteinander vergleichen und kritisch beurteilen</p>	<p>Verschiedene Erscheinungsformen aus Freizeit und Schule: Computerspiele, Simulationen Virtuelle Realität (Künstliche Intelligenz)</p>
<p>Abhängigkeit von komplexen Systemen und deren Verletzbarkeit erkennen</p>	<p>Steuerung und Überwachung, Handel und Geldverkehr, Kommunikation</p>
<p>Einfluss von Informationstechnologie auf die Berufswelt erkennen und bei der eigenen Berufswahl berücksichtigen</p>	<p>Veränderte Qualifikationen, neue Berufe, Telearbeit, Rationalisierung, Automatisierung, Roboter</p>

Eine Schülerin / ein Schüler der Unterstufe	... der Mittelstufe	... der Sekundarschule
Kennt einige verlässliche Informationsquellen und nutzt sie bevorzugt.	Weiss um den Zusammenhang zwischen Herkunft einer Information und ihrer Zuverlässigkeit.	Kann Informationsquellen bezüglich verschiedener Kriterien beurteilen und die Glaubwürdigkeit und Relevanz von Informationen einschätzen.
Findet in einer vorgegebenen Auswahl die gesuchten Informationen.	Kann eine Abfrage so weit eingrenzen, dass sie eine überschaubare Auswahl relevanter Informationsquellen ergibt.	Findet innert nützlicher Frist in einer breiten Palette von Informationsquellen die gesuchte Information.
Kann die in der Schule verwendeten Lernsoftwareprodukte starten, durcharbeiten und beenden.	Nutzt die in der Schule vorhandenen ICT-Mittel und Medien selbstständig für das Lernen und kann die jeweilige Nutzung begründen.	Nutzt selbstständig vielfältige ICT-Mittel und Medien für das Lernen. Kann sich bei einer Lernplattform anmelden und die darin aufbereiteten Angebote nutzen.
Kann eigene Erfahrungen im Umgang mit bestimmten ICT-Mitteln schildern.	Kann die eigene Einstellung zur Nutzung von ICT-Mitteln begründen.	Bewertet ICT-gestützte Lernangebote entsprechend der eigenen Lernbedürfnisse.

Eine Schülerin / ein Schüler der Unterstufe	... der Mittelstufe	... der Sekundarschule
Kann die eigene Befindlichkeit beim Nutzen von ICT ausdrücken.	Diskutiert den Einsatz von ICT im Alltag und die Vor- und Nachteile dieser Nutzung.	Erkennt Auswirkungen des technologischen Wandels und dessen Auswirkungen auf Familie, Arbeitswelt und Gesellschaft.
Achtet auf gendergerechte Nutzung der im Unterricht zur Verfügung stehenden ICT-Mittel.	Berücksichtigt unterschiedliche Verhaltensweisen in der Klasse in Bezug auf die Nutzung von ICT-Mitteln.	Kann über die eigene Nutzung von ICT sprechen und dabei verschiedene Aspekte (Rollenverhalten, Konsumverhalten, Abhängigkeiten) unterscheiden.
Gibt Passwörter und weitere persönliche Daten nicht weiter.	Kann über den eigenen Umgang mit Daten sprechen. Achtet die Bestimmungen des Urheberrechts.	Erkennt Daten als schützenswertes Gut und kann eigenes Verhalten im Umgang mit eigenen und fremden Daten überprüfen.
Kann über eigene Erfahrungen mit einem Computerspiel berichten.	Weiss um die Manipulierbarkeit digitaler Daten aufgrund praktischer Erfahrungen.	Kann populäre Erscheinungsformen virtueller Welten (Video, Computergames) mit der realen Welt vergleichen und kritisch beurteilen.
Kann die Auswirkungen beschreiben, wenn ICT-Mittel im eigenen Erfahrungsbereich nicht korrekt funktionieren oder ausfallen.	Erkennt die Abhängigkeit von Erscheinungsformen der ICT im Alltag.	Kann die Entwicklung der ICT und der Medien im historischen Kontext beschreiben. Erkennt den Einfluss der ICT auf die Berufswelt und kann diese bei der eigenen Berufswahl berücksichtigen.