

**Kerncurriculum
für den Förderschwerpunkt
Geistige Entwicklung**

Schuljahrgänge 1 - 9



Niedersachsen

An der Erarbeitung des Kerncurriculums für die Fachbereiche Kommunikation/Deutsch, Mathematik, Sachunterricht, Bewegung und Sport, Musik, Hauswirtschaft sowie Gestalten in den Schuljahrgängen 1 – 9 waren die nachstehend genannten Personen mit unterschiedlichen Zeitanteilen beteiligt:

Veronika Siebenand Albers, Bad Laer
Silvia Barthel, Verden
Gerhard Bohl, Hannover
Carin de Vries, Oldenburg
Reinhard Fricke, Braunschweig
Michael Grashorn, Verden
Robert Hinz, Oldenburg
Tanja Kampling, Leer
Hilke Lauer, Burgdorf
Gerd Meyer, Oldenburg
Dr. Heinz Mühl, Oldenburg
Andrea Müting, Osnabrück und Münster
Maria Schult, Lüneburg
Bettina Siemens, Bad Nenndorf und Hannover
Gerd Steinacker, Walsrode
Holger Stolz, Walsrode
Volker Tews, Osnabrück
Lothar Wenninga, Weener
Michael Willeke, Garbsen

Herausgegeben vom Niedersächsischen Kultusministerium (2007)
Schiffgraben 12, 30159 Hannover

Druck:
Unidruck
Windhorststraße 3-4
30167 Hannover

Das Kerncurriculum kann als „PDF-Datei“ vom Niedersächsischen Bildungsserver (NIBIS) unter <http://db2.nibis.de/1db/cuvo/ausgabe/> heruntergeladen werden.

Inhalt	Seite
Grundsätze und Leitlinien zum Umgang mit dem Kerncurriculum für den Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung	5
Fachbereich Kommunikation/Deutsch	11
Fachbereich Mathematik	49
Fachbereich Sachunterricht	73
Fachbereich Bewegung und Sport	115
Fachbereich Musik	135
Fachbereich Hauswirtschaft	169
Fachbereich Gestalten	193

Grundsätze und Leitlinien zum Umgang mit dem Kerncurriculum für den Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung

Das Kerncurriculum orientiert sich am Leitziel eines selbstbestimmten Lebens in sozialer Integration im Sinne einer selbständigen, sinnerfüllten und eigenverantwortlichen Lebensführung. Die Zielsetzungen des Unterrichts lassen sich in drei Schwerpunkte gliedern:

- Hilfen zur selbständigen Lebensführung
- Entfaltung der Persönlichkeit
- Teilhabe am gesellschaftlichen und kulturellen Leben

Die Anforderungen an ein selbstbestimmtes Leben müssen mit den Handlungsmöglichkeiten und Bedürfnissen der Schülerinnen und Schüler in Einklang gebracht werden. Die Herausbildung von Kompetenzen zur selbstbestimmten Lebensgestaltung steht im Mittelpunkt der Unterrichtsplanung auf der Basis des Kerncurriculums. Um der Heterogenität der Schülerschaft gerecht zu werden, sind im Kerncurriculum die erwarteten Kompetenzen entwicklungsbezogen und systematisch dargestellt.

Das Kerncurriculum enthält strukturierte und differenzierte Hinweise zur fachbereichsbezogenen und fachbereichsübergreifenden Unterrichtsgestaltung. Es ermöglicht, sowohl Erlebnis- und Handlungseinheiten, Vorhaben und Projekte als auch Kurse, Lehrgänge und Arbeitsgemeinschaften zu entwickeln.

Struktur des Kerncurriculums

Das angestrebte Ziel des Unterrichts erfordert den Aufbau einer Vielzahl von Kompetenzen. Diese umfassen Kenntnisse und Fertigkeiten sowie Bereitschaften, Haltungen und Einstellungen, über die Schülerinnen und Schüler verfügen müssen, um Anforderungssituationen gewachsen zu sein. Der im Kerncurriculum dargestellte Kompetenzaufbau berücksichtigt unterschiedliche Entwicklungsniveaus menschlichen Lernens und Handelns. Im Unterricht gilt es, die vorhandenen Kompetenzen zu erkennen und weiterzuentwickeln.

Das Kerncurriculum für den Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung ist in folgende Fachbereiche gegliedert: Bewegung und Sport, Gestalten, Hauswirtschaft, Kommunikation/Deutsch, Mathematik, Musik, Sachunterricht. Die Fachbereiche sind in inhaltsbezogene und prozessbezogene Kompetenzbereiche¹ gegliedert.

¹ Im Sachunterricht statt inhaltsbezogener und prozessbezogener Kompetenzbereiche: Inhaltsbezogene Perspektiven und prozessbezogene Dimensionen. In Kommunikation/Deutsch sind diese beiden Aspekte unter der Überschrift „Kompetenzbereiche“ zusammengefasst.

Die inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche beschreiben die Kenntnisse und Fertigkeiten in Bezug auf die jeweiligen Fachbereiche. Die prozessbezogenen Kompetenzbereiche dienen dem Erschließen von Sachwissen, der Kontrolle und Steuerung von Lern- und Denkprozessen, dem Urteilen und Handeln in Alltagssituationen und der Kommunikation. Die prozessbezogenen Kompetenzbereiche werden im Hinblick auf die Erfordernisse des jeweiligen Fachbereichs spezifiziert.

Kompetenzorientierte Unterrichtsplanung orientiert sich an den individuellen Entwicklungsständen, den physischen, psychischen und sozialen Voraussetzungen. Für die angestrebte Kompetenz müssen die notwendigen Kenntnisse und Fertigkeiten systematisch aufgebaut und in immer wieder neu arrangierten Lernangeboten aktiv gehalten werden, um den Schülerinnen und Schülern zu ermöglichen, über gesicherte Kenntnisse und Fertigkeiten verfügen zu können. Insbesondere beim projektorientierten Arbeiten kommen die erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten zur Anwendung. Im Kerncurriculum werden mögliche Inhalte exemplarisch in den Kompetenztabellen der jeweiligen Fachbereiche dargestellt. Sie erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit und können aufgrund gesellschaftlicher, regionaler oder anderer pädagogischer Notwendigkeiten begründet ergänzt werden.

Die Fachbereiche werden aus Gründen der Übersichtlichkeit separat dargestellt. Sie sind gleichwertig und interdisziplinär vernetzbar.

Jeder Fachbereich weist folgende Grundstruktur auf:

- Im ersten Kapitel wird der *Bildungsbeitrag* beschrieben. Hier wird die Bedeutsamkeit des jeweiligen Fachbereichs für das Leben und Lernen der Schülerinnen und Schüler hervorgehoben, um das angestrebte Ziel, den Erwerb von Kompetenzen für ein weitgehend selbstbestimmtes Leben innerhalb der Gesellschaft, zu erreichen.
- Das zweite Kapitel befasst sich mit der *Unterrichtsgestaltung*. Es werden verschiedene Methoden und Inhalte des Fachbereichs dargestellt. Die besonderen Möglichkeiten und Chancen, aber auch die spezifischen Anforderungen eines Fachbereichs bei der Planung und Gestaltung von Unterricht werden hier umrissen.
- Im dritten Kapitel werden die prozessbezogenen und die inhaltsbezogenen *Kompetenzbereiche* beschrieben. Zwischen beiden besteht ein enger Zusammenhang; sie werden jedoch im Sinne einer besseren Übersichtlichkeit getrennt dargestellt. Die enge Verknüpfung der beiden Bereiche, die Verbindung von Inhalten mit den Methoden zu deren Erschließung, Deutung und Anwendung, ist ein grundsätzlicher Anspruch an die Planung und Gestaltung von Unterricht.
- Im vierten Kapitel werden angestrebte *Kompetenzen* nach Themen geordnet benannt und durch „Kenntnisse und Fertigkeiten“ und „Ideen für den Unterricht“ konkretisiert. Die Darstellung erfolgt in einer dreispaltigen Tabelle. Die Formulierungen der angestrebten Kompetenzen sind in ihrer Beschreibung weitgehend offen. Die Kenntnisse und Fertigkeiten sind von basalen Erfahrungen ausgehend bis hin zu kognitiv anspruchsvollen Fertigkeiten aufgeführt. Es ist die pädagogische Aufgabe, für die Schülerinnen und Schülern einen Kompetenzzuwachs anzustreben, indem

Kenntnisse und Fertigkeiten nach individuellen Möglichkeiten und Bedürfnissen erweitert werden. Hilfen zur Unterrichtsgestaltung sind in der Spalte „Ideen für den Unterricht“ ausgewiesen. Diese sind exemplarisch zu verstehen und erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Anschlussorientierung

Das Kerncurriculum setzt die Förderung von Kindern mit Förderbedarf im Schwerpunkt Geistige Entwicklung im vorschulischen Bereich auf der Basis des *Orientierungsplans für Bildung und Erziehung im Elementarbereich niedersächsischer Tageseinrichtungen für Kinder* fort. Zudem schließt es vorbereitend an die Niedersächsischen Rahmenrichtlinien der Abschlussstufe in der Förderschule Schwerpunkt Geistige Entwicklung an. In seiner Fachbereichsstruktur orientiert es sich an den Fächern der Niedersächsischen Kerncurricula der Grundschule. Daher ist für Schülerinnen und Schüler, die die in den Fachbereichen beschriebenen Kompetenzen erworben haben, eine Anschlussorientierung an das Kerncurriculum der Grundschule gegeben. Die Einbeziehung von Kerncurricula weiterer Schulformen ist möglich.

Grundlegende Aspekte für die Planung und Gestaltung von Unterricht

Für die Planung und Umsetzung von Inhalten in den Fachbereichen sind die Aspekte der Individualisierung, der Lebensbedeutsamkeit und der Handlungsorientierung grundlegend, um die unterschiedlichen Bedürfnisse und Entwicklungsmöglichkeiten der Schülerinnen und Schüler berücksichtigen zu können. Sie bilden die Basis, auf der unter vorrangiger Berücksichtigung lebenspraktischer Aspekte die Unterrichtsplanung fachbereichsübergreifend oder fachbereichsbezogen erfolgt. Diese Zusammenhänge soll die folgende Grafik verdeutlichen.



Aufbau der Planung und Gestaltung von Unterricht

- **Individualisierung:** Der Unterricht geht von den individuellen Entwicklungsvoraussetzungen der Schülerinnen und Schüler aus und schließt Hilfen für eine umfassende Persönlichkeitsentwicklung ein. Zielsetzung, Inhalte und Methoden müssen den jeweiligen individuellen Erfordernissen entsprechen und zur Ich-Entwicklung beitragen. Der Beitrag der Fachbereiche zur Persönlich-

keitsentwicklung findet sich durchgängig in dem prozessbezogenen Kompetenzbereich Beurteilen und Bewerten wieder.

- Lebensbedeutsamkeit: Der Unterricht bezieht sich sowohl auf die Lebens- und Erfahrungssituationen der Schülerinnen und Schüler als auch auf ihre Lebensperspektiven mit unterschiedlichen kulturellen Ausprägungen. Entsprechend orientiert sich die Auswahl der Inhalte an der Bedeutsamkeit für gegenwärtige und zukünftige Lebenssituationen.
- Handlungsorientierung: Die Schülerinnen und Schüler sollen im Hinblick auf die Zielperspektive der Selbstbestimmung zunehmend befähigt werden, eigenverantwortlich handeln zu können. Beim Handeln werden im Sinne einer ganzheitlichen Förderung zentrale Entwicklungsbereiche wie Wahrnehmung, Bewegung, Kommunikation, Denken, Emotionalität und Soziabilität einbezogen. Der Ablauf handlungsorientierter Lehrformen (Einzelförderung, Fachunterricht, Projektunterricht) orientiert sich an den Phasen der Motivation, Zielsetzung, Planung, Ausführung/Ergebnis/Präsentation und Auswertung/Evaluation.

Lebenspraktische Aspekte im Kerncurriculum

Einen spezifischen Bereich im Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung stellen Aktivitäten dar, die Schülerinnen und Schüler ausüben, um den (All-) ag zu bewältigen. Zu diesen Aktivitäten gehören:

- Kommunizieren
- Sich bewegen / Mobilität
- Vitale Funktionen des Lebens aufrecht erhalten
- Sich pflegen
- Essen und Trinken
- Ausscheiden
- Sich kleiden
- Ruhen und Schlafen
- Spielen
- Geschlechterrollen und sexuelle Identität entwickeln
- Für eine sichere Umgebung sorgen
- An sozialen Bereichen des Lebens teilhaben (z.B. Wohnen, Freizeit, Öffentlichkeit)
- Soziale Beziehungen entwickeln
- Mit existenziellen Erfahrungen des Lebens umgehen

Die Förderung dieser lebenspraktischen Aktivitäten ist eine von den Lehrkräften zu koordinierende interdisziplinäre Aufgabe in allen Fachbereichen.

Kompetenzen, die der Alltags- und Lebensbewältigung dienen, bedürfen der Förderung und Entwicklung durch pädagogische Maßnahmen ebenso wie durch medizinisch-therapeutische, pflegerische, technische, psychologische und soziale Unterstützung. Dies gilt im besonderen Maße bei Schüle-

rinnen und Schülern, die aufgrund der Schwere ihrer Beeinträchtigung auf umfängliche Hilfen angewiesen sind.

Förderplan – Dokumentation der individuellen Lernentwicklung

Die individuelle Förderplanung ist abhängig von den jeweiligen Lernmöglichkeiten und individuellen Lernvoraussetzungen der Schülerinnen und Schüler und orientiert sich an den Vorgaben des Kerncurriculums. Auf der Grundlage einer individuellen Förderplanung, die von allen an der Förderung beteiligten Fachkräften gemeinsam erörtert und festgelegt wird, erfolgen in angemessenen Abständen eine kontinuierliche Feststellung und Dokumentation der individuellen Lernentwicklung. Diese dienen der Planung und Anpassung weiterer Fördermaßnahmen und werden als Hilfe zur Orientierung und Selbsteinschätzung der Schülerinnen und Schüler eingesetzt. Mit den Erziehungsberechtigten werden die erreichten Lernstände regelmäßig erörtert und als Ausgangspunkt von Vereinbarungen weiterer gemeinsamer Fördermaßnahmen genutzt. Eine ausführliche schriftliche Rückmeldung erfolgt mit den Zeugnissen am Schuljahresende. Sie beschreiben den erreichten Lernstand in Anlehnung an das Kerncurriculum und zeigen individuelle Kompetenzen zur Planung weiterer Fördermaßnahmen auf.

Eine Überprüfung der Lernvoraussetzungen und individuellen Fortschritte erfolgt durch gezielte Beobachtung im Unterricht. Die Dokumentation kann durch den Einsatz spezifischer Beobachtungsbögen vorgenommen werden. Zur Feststellung eines veränderten Förderbedarfs können geeignete standardisierte wie auch informelle Verfahren eingesetzt werden.

Aufgaben der Konferenzen

Grundlagen für das Kerncurriculum sind u.a. das Niedersächsische Schulgesetz und der Erlass zur Sonderpädagogischen Förderung.

Die Schule erarbeitet in Fachbereichs-, Stufen-, Jahrgangs- oder anderen Konferenzen unter Beachtung der rechtlichen Grundlagen und der fachbereichsbezogenen Vorgaben des Kerncurriculums einen schuleigenen Arbeits- und Verteilungsplan, der die Inhalte stufenbezogen und unter Berücksichtigung regionaler Gegebenheiten festlegt. Dies schließt u.a. ein, dass die Konferenzen

- festlegen, an welchen Lehrgängen sich die individuelle Förderung im Bereich der Kulturtechniken orientiert,
- den Einsatz von unterstützenden Kommunikationsmitteln für Schülerinnen und Schülern koordinieren, die nicht lautsprachlich kommunizieren,
- an der Erstellung von Förderkonzepten mitwirken, auf deren Grundlage besondere Fördermaßnahmen durchgeführt werden.

Der schuleigene Arbeits- und Verteilungsplan ist regelmäßig zu überprüfen und weiterzuentwickeln, auch vor dem Hintergrund interner und externer Evaluation. Die Konferenzen tragen somit zur Qualitätssicherung und -entwicklung des Unterrichts bei.

Kerncurriculum
für den Förderschwerpunkt
Geistige Entwicklung
Schuljahrgänge 1 - 9

**Fachbereich
Kommunikation/Deutsch**

Inhalt

1 Bildungsbeitrag

2 Unterrichtsgestaltung

3 Kompetenzbereiche

3.1 Mit vorsymbolischen Mitteln kommunizieren

3.2 Mit symbolischen Mitteln kommunizieren

3.3 Dialogregeln beachten

3.4 Lesen - mit Texten umgehen

3.5 Schreiben - Texte gestalten

3.6 Englisch verstehen und sprechen

3.7 Sich mit Sprache und Sprachgebrauch auseinandersetzen

4 Kompetenzen und Ideen für den Unterricht

4.1 Motivation zur Kommunikation entwickeln - zeigen

4.2 Verstehen und Produzieren von kommunikativen Äußerungen mit vorsymbolischen Mitteln

4.3 Verstehen und Produzieren von kommunikativen Äußerungen mit Symbolen

4.4 Dialogregeln anwenden

4.5 Lesen - mit Texten umgehen

4.6 Schreiben - Texte gestalten

4.7 Englisch im Alltag anwenden

4.8 Sich mit Sprache und Sprachgebrauch auseinandersetzen

Anhang

1 Bildungsbeitrag

Im Fachbereich Kommunikation/Deutsch sollen die Schülerinnen und Schülern mit dem Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung die kommunikativen Kompetenzen erwerben, die sie für die Verständigung mit anderen Menschen, für ihre persönliche Entwicklung und zur Bewältigung der sich in ihrer Lebenswelt stellenden Aufgaben sowie zur Bearbeitung von Aufgabenstellungen in allen Fachbereichen benötigen. Den Schülerinnen und Schülern wird unter Berücksichtigung vorsymbolischer Kommunikation, des Spracherwerbs und/oder des Erwerbs unterstützender Kommunikationsformen sowie des Lesens und Schreibens eine grundlegende kommunikative und sprachliche Bildung vermittelt.

Sobald die Schülerinnen und Schüler die Erfahrung machen, dass sie verstanden werden, versuchen sie verstärkt, ihre Anliegen mit ihren Möglichkeiten zu übermitteln. Sie bauen kommunikative Kompetenzen im Dialog auf und wenden diese in Situationen des Alltags an. Dadurch erfahren sie sich als kommunikationsfähig und lernen, auch mit sprachlichen Beeinträchtigungen und deren Auswirkungen umzugehen. So werden sie zunehmend unabhängig von der Unterstützung durch andere.

Der Unterricht im Fachbereich Kommunikation/Deutsch geht von einem erweiterten Lese- und Schreibbegriff aus, der jeweils auch die Vorstufen des Lesens und Schreibens einschließt. Hierbei soll eine individuelle Grundlage von Basisfertigkeiten vermittelt werden, die sich an den jeweiligen Entwicklungsmöglichkeiten und den lebensweltlich bedingten Ansprüchen orientiert. Lesen beinhaltet das Erfassen und Deuten von Dingen, Personen und Situationen bis hin zum selbständigen Erlesen fremder Texte. Der Erwerb der Lesekompetenz und der Erwerb der Schreibkompetenz stützen sich gegenseitig. Schreiben beinhaltet erste Kritzeleien im kommunikativen Sinn bis zum Gestalten von Texten. Diese können auch mit Hilfe elektronischer Medien wie Computern verfasst werden.

Englisch prägt in vielfacher Form die Alltagswelt und -sprache von Kindern und Jugendlichen. Daher soll diese Sprachgegenwart im Unterricht bewusst gemacht und weiterentwickelt werden. Es ist angebracht, sprechenden Schülerinnen und Schülern mit bestimmten Voraussetzungen erste Kenntnisse der englischen Sprache für den Alltagsgebrauch zu vermitteln.

2 Unterrichtsgestaltung

Im Fachbereich Kommunikation/Deutsch wird eine vielfältige Gesprächs-, Lese- und Schreibkultur geschaffen, indem im Klassen- und Schulleben viele reale Situationen und lebensnahe Themen aufgegriffen und für das Lernen genutzt werden. Das kommunikative Lernen kann mit künstlerisch-ästhetischen Zugangsweisen (siehe Fachbereich Kunst) verbunden werden und auch an außerschulischen Lernorten stattfinden.

Eine anregende und strukturierte Lernumgebung unterstützt die Schülerinnen und Schüler dabei, ihre kommunikativen Lernprozesse zunehmend selbständig zu steuern und zu organisieren. Alle Inhalts-

bereiche des Fachbereichs sind eng miteinander verknüpft und sollen von den Schülerinnen und Schülern auch im Unterricht integrativ erlebt und erfahren werden. Auf dieser Grundlage werden die Funktionen des vorsymbolischen Kommunizierens, Sprechens, Lesens und Schreibens für die Verständigung deutlich.

Schülerinnen und Schüler bringen außerschulische Medienerfahrungen in die Schule mit. Der Unterricht knüpft mit seinem Angebot an vorhandene Alltagserfahrungen an und führt hin zu sinnvollen Verwendungsmöglichkeiten von Medien. Die Schülerinnen und Schüler lernen dabei wichtige Gestaltungs- und Präsentationsmöglichkeiten kennen und wenden sie an.

Die verschiedenen Herkunftssprachen in den Lerngruppen einschließlich der „kleinen“ Sprachen Niederdeutsch und Saterfriesisch erfahren besondere Berücksichtigung. Diese Sprachen und die besonderen Kompetenzen ihrer Sprecherinnen und Sprecher können den Sprachunterricht bereichern. Für den schulischen Fremdsprachenunterricht in Englisch stehen der Anwendungsbezug und der kommunikative Erfolg der sprachlichen Äußerung im Vordergrund.

Der Unterricht muss die unterschiedlichen Lerndispositionen berücksichtigen, individuelle Lernprozesse ermöglichen und Schülerinnen und Schüler durch gezielte Impulse zum sprachlichen Handeln ermutigen.

Für den Unterricht können folgende Prinzipien hilfreich sein:

- Individuumsorientierung: Bei der Auswahl der Fähigkeiten und Fertigkeiten stehen die jeweiligen Lernausgangslagen der Schülerin oder des Schülers und das, was für sie oder ihn bedeutsam und von Interesse ist, im Vordergrund.
- Alltagsorientierung: Förderung soll im Rahmen des alltäglichen schulischen Lebens und Lernens angesiedelt werden und weniger in der Eins-zu-Eins-Situation in abgeschirmter Umgebung. Die strukturierte Einzelförderung soll auf das Notwendige beschränkt bleiben, da sie eher reaktives als spontanes Verhalten herausfordert. Reale Gegenstände und Situationen haben Vorrang vor Bildmaterial.
- Handlungsorientierung: Dieses Prinzip ergibt sich aus dem Ziel der kommunikativen Handlungsfähigkeit und der Forderung nach Alltagsorientierung. Es erhöht die Funktionalität kommunikativer Äußerungen und erspart zusätzliche Übungen zur Generalisierung auf andere Situationen und Personen.
- Orientierung an einem umfassenden Konzept: Der Fachbereich Kommunikation/Deutsch soll in alle anderen Fachbereiche und in den Alltag der Schule eingebunden werden.
- Berücksichtigung der sozialen Umgebung: Die Bezugspersonen aus dem sozialen Umfeld der Schülerinnen und Schüler sollten als Kommunikationspartner und als Modelle in die Förderung einbezogen werden.

3 Kompetenzbereiche

Der Fachbereich Kommunikation/Deutsch gliedert sich in die Inhaltsbereiche „Mit vorsymbolischen Mitteln kommunizieren“, „Mit symbolischen Mitteln kommunizieren“, „Dialogregeln beachten“, „Lesen - mit Texten umgehen“, „Schreiben - Texte gestalten“, „Englisch verstehen und sprechen“ und „Sich mit Sprache und Sprachgebrauch auseinandersetzen“ (siehe die Abbildung „Strukturmodell der Kompetenzbereiche“).

Die meisten Schülerinnen und Schüler sind bei der Einschulung schon in der Lage, sich lautsprachlich in Ein- oder Mehrwortäußerungen verständlich zu machen. Im Hinblick auf die Schülerinnen und Schüler, die sich nicht mit Symbolen äußern können, ist das Lernfeld „Mit vorsymbolischen Mitteln kommunizieren“ den übrigen Lernfeldern vorgeschaltet. Das mit diesem Lernfeld vermittelte Können eröffnet die Möglichkeit zur Verständigung in der Phase der Entwicklung, in der noch keine Lautsprache oder andere Symbolsysteme benutzt werden können. Der Bereich „Kommunikative Äußerungen mit Symbolen verstehen und produzieren“ ergibt sich aus der Tatsache, dass einige Schülerinnen und Schüler mit dem Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung nicht oder kaum sprechen können und daher andere Symbolsysteme als die Lautsprache benutzen müssen.

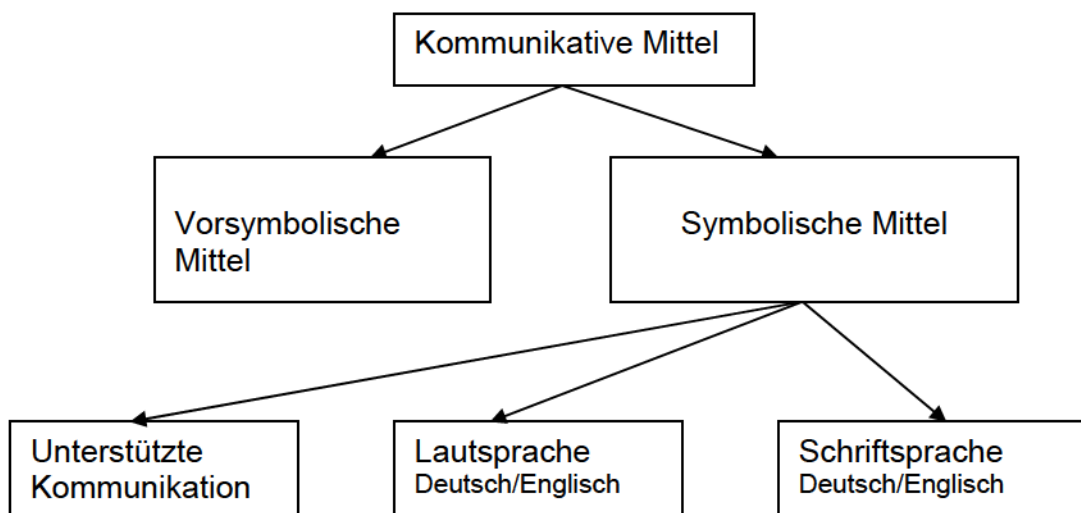


Abbildung: Kommunikative Mittel

Mit vorsymbolischen Mitteln kommunizieren				
vorsymbolische Äußerungen verstehen vorsymbolische Äußerungen produzieren				
Mit symbolischen Mitteln kommunizieren	Dialogregeln beachten	Lesen/ mit Texten umgehen	Schreiben/ Texte gestalten	Englisch
Äußerungen mit symbolischen Mitteln verstehen Äußerungen mit symbolischen Mitteln produzieren	mit anderen sprechen verstehend zuhören Gespräche führen	über Lesefertigkeiten verfügen über Lesefähigkeiten verfügen (Sinn entnehmendes Lesen) über Leseerfahrungen verfügen Texte erschließen	Mitteilungen gestalten über Schreibfertigkeiten verfügen Schreibregeln beachten richtig schreiben Texte verfassen	alltagsprachliche Wendungen erlernen und verwenden einfache Wörter lesen einfache Wörter und Wendungen schreiben
Thema				
über symbolische einschließlich lautsprachlicher Mittel verfügen				
Sich mit Sprache und Sprachgebrauch auseinandersetzen				
Über erste Einsichten in Wort-, Satz- und Textstrukturen verfügen und diese umsetzen				

Abbildung: Strukturmodell der Kompetenzbereiche

3.1 Mit vorsymbolischen Mitteln kommunizieren

Vorsymbolische Mittel sind Vokalisationen jeder Art einschließlich des Lachens, mimischer Äußerungen einschließlich des Lächelns, gestischer Äußerungen mit Händen und Armen bis hin zu Ganzkörperbewegungen und der Körperhaltung, Blickverhalten, körperlichem Kontakt, körperlicher Distanz und Zuordnung. Bis zum Beginn des Spracherwerbs lernen Kinder, angeborene Verhaltensweisen in sozialen Bezügen zunehmend intentional einzusetzen und zu prüfen, ob ihre kommunikative Handlung gelingt. Sie schauen Gegenstände an, greifen nach ihnen, lautieren, halten sie fest und äußern Unmutslaute, verbunden mit mimischen und anderen vorsymbolischen Äußerungen. Sie schauen zu einer Person und versuchen, diese zu bewegen, zu einem Gegenstand zu blicken und den Gegenstand zu holen oder zu geben (referenzieller Blick: pendelnder Blick zwischen Person und Gegenstand oder Ereignis). Das referenzielle Blicken kann als Übergang zum Zeigen interpretiert werden.

Um Schülerinnen und Schüler zu verstehen, die nicht mit Lautsprache kommunizieren können, müssen bestimmte Körperfunktionen wie Atemrhythmus, Herzschlag, Körperspannung, gegenseitiges Einschwingen bei körperlicher Zuwendung, Schreien, Lautieren, Anblicken, Lächeln und andere mimische Äußerungen sowie Wedeln als Ausdrucksmittel gezielter Kommunikation von den Bezugspersonen gedeutet werden. Dabei schreiben die Bezugspersonen den Äußerungen eine bestimmte Bedeutung zu und reagieren auf sie wie auf eine gezielte kommunikative Äußerung (funktionale Kommunikation). Durch angemessene Reaktionen und sprachliche Begleitung erleben die Schülerinnen und Schüler eine Bestätigung ihrer individuellen Ausdrucksmöglichkeiten und werden so kontinuierlich zu weiteren Kommunikationsversuchen motiviert. Je häufiger sie positive Rückmeldungen erfahren, desto mehr trauen sie sich zu, auf sich aufmerksam zu machen und Kontakt aufzunehmen. Lehrkräfte sollten daher diese Verhaltensweisen als Ausgangspunkt für den basalen Dialog als frühe Kommunikationsform nutzen. Er gibt beiden Partnern die Gelegenheit, Signale wahrzunehmen und auf sie zu reagieren. Dazu werden vorsymbolische Kommunikationsweisen benutzt.

Zu Beginn des Erlernens des vorsymbolischen Dialogs steht das gegenseitige Einschwingen als wechselseitige Wahrnehmung der Befindlichkeiten, der Stimmungen und des Kommunikationsbedürfnisses. Im intensiven Kontakt bei allen täglichen Verrichtungen und insbesondere bei pflegerischen Handlungen sowie beim Spielen kommt es zu sozialen Interaktionen im Blickkontakt, im sprachlichen Begleiten aller Handlungen, in der Verstärkung aller mimischen und gestischen Mitteilungen durch die Bezugspersonen.

Die Lehrkraft sollte sich der Schülerin bzw. dem Schüler auf vielfältige Weise anbieten und damit versuchen, Kontakt aufzunehmen und eine Beziehung aufzubauen. Wichtig sind hier der Körperkontakt, die Orientierung von Gesicht zu Gesicht mit den mimischen Äußerungen sowie das Ansprechen; gegenüber jüngeren Schülerinnen und Schülern wird dieses Ansprechen in der Art des „Baby-talks“ praktiziert werden, bei Jugendlichen sollte man eine eher altersgemäße Ansprache wählen. Dabei können Interaktionsspiele mit wechselnden Rollen hilfreich sein, vor allem Partnerspiele mit Bällen und Gegenständen. Man sollte jedoch nicht in den Fehler verfallen, die kaum oder verspätet eintre-

tenden Reaktionen der Lernenden durch eine Überstimulation herausfordern zu wollen; dies irritiert eher, als dass es stimuliert. Es ist vielmehr notwendig, Zeit zu lassen und geduldig abzuwarten. Eine gezielte und systematisch kontrollierte Zeitverzögerung als Warten auf eine Reaktion nach einem Interaktionsangebot ist auch auf späteren Stufen des Erwerbs des kommunikativen Austauschs eine wirksame Methode.

Der interaktive Austausch zwischen Schülerin oder Schüler und Bezugsperson verlangt ein hohes Maß an wechselseitiger Abstimmung und ist daher störanfällig. Stark entwicklungsverzögerte Schülerinnen und Schüler neigen in der Interaktion zu Hypoaktivität. Diesen Schülerinnen und Schülern stehen zwar kommunikative Verhaltensweisen zur Verfügung, aber sie setzen sie seltener und weniger effektiv ein, um eine Interaktion einzuleiten oder mitzugestalten, z. B. durch ein weniger ausgeprägtes affektives Verhalten, durch unzureichenden oder seltener eingesetzten referenziellen Blickkontakt. Die jeweilige Bezugsperson wird daher weniger stimuliert und reagiert in der Regel mit vermehrter und verstärkter Aktivität, sodass die Initiative zur Interaktion mehr und mehr von ihr ausgeht. Die Bezugsperson wird dadurch immer dominierender und direkter, was sich auch an der hohen Zahl von Aufforderungen zeigt. Diese Dominanz soll erkannt und eingeschränkt werden.

Vor dem Erwerb von Symbolen verwendet das Kind vor allem erste allgemein verständliche Gesten (Zeigen auf Dinge, Personen, Ereignisse; Bitte-Geste; Gib-Geste) verbunden mit Blickorientierung und teilweise mit Lautmustern und Lauten wie „da“, „oh“, „eh“ sowie Kopfschütteln als Ablehnung.

3.2 Mit symbolischen Mitteln kommunizieren

Symbole sind vor allem Worte (Lautmuster, Schrift) und unterstützende Kommunikationsformen wie Handzeichen oder Gebärden, optische Symbole (Bilder, Piktogramme), welche die Lautsprache unterstützen oder ersetzen können (siehe auch die Abbildung „Kommunikative Mittel“). Vor dem Gebrauch der Lautsprache entwickelt sich das Verstehen lautsprachlicher Äußerungen.

Lautsprache

Die Symbole der Lautsprache sind diskrete Lautmuster, die bestimmten Referenten oder Beziehungen zwischen ihnen zugeordnet werden. Diese Lautmuster können auch schriftlich verschlüsselt werden. Der Gebrauch der Lautsprache im Rahmen kommunikativer Handlungen wird als Sprechen oder Verstehen sprachlicher Äußerungen bezeichnet. Sprechen ist ein Sonderfall kommunikativen Handelns, ein Handeln mit dem System Lautsprache. Das Verstehen von lautsprachlichen Äußerungen kann durch den sprachbegleitenden Einsatz von Gebärden sowie durch Bewegungsspiele und -lieder unterstützt werden. Eine geeignete Übung ist das Mitgebärden beispielsweise beim Vorlesen von Bilderbüchern.

Die Lautsprache lässt sich in mehrere Dimensionen aufgliedern, wie sie in der u. a. Tabelle in der linken Spalte aufgelistet sind. Ihnen können jeweils spezifische Sprach-, Sprech-, Stimm- oder Redestörungen zugeordnet werden. Bei Schülerinnen und Schülern mit dem Förderschwerpunkt Geistige

Entwicklung treten solche Störungen verstärkt auf. Sie sollen im Hinblick auf eine gelingende Verständigung mit Unterstützung von Fachleuten diagnostiziert und reduziert oder abgebaut werden.

Dimensionen der Lautsprache	Störungen
Phonologische bzw. stimmlich-lautliche	z.B. Stimmstörungen, Dyslalien
semantische: Bedeutung der Lautmuster (Worte)	z.B. Dysphasie, verspäteter Spracherwerb
syntaktisch-grammatische: Syntax betrifft die Anordnung der Wörter in einer mehrgliedrigen Äußerung, Grammatik die Veränderungen einzelner Worte durch Suffixe, Präfixe u.a.	z.B. Dysgrammatismus
pragmatische: Handlungsaspekt einschließlich des Einsatzes vorsprachlicher und prosodischer Mittel beim Sprechen	z.B. Redestörungen, autistische Störung, Mutismus

Tabelle: Dimensionen der Lautsprache und entsprechende Störungen

Unterstützende Symbolsysteme

Wenn Schülerinnen und Schüler nicht ausreichend lautsprachlich kommunizieren können, sollen die Lautsprache unterstützende und/oder ersetzende Symbolsysteme eingesetzt werden. Unterstützende Kommunikationsformen können in körpereigene und externe Kommunikationsformen unterschieden werden.

Körpereigene Kommunikationsformen

(„Mit dem Körper sprechen“)

Körpereigene Kommunikationsformen sind jene Kommunikationsmittel, die mit Hilfe des Körpers zustandekommen können. Hierzu gehören v.a. kompensierende Kommunikationsformen wie Gesten, Gebärden, Fingeralphabet, Buchstaben-in-die-Luft-schreiben (z.B. mit dem Kopf).

Gebärden sind eine effektive, schnelle, überall verfügbare, beliebig erweiterbare und von Hilfsmitteln unabhängige Kommunikationshilfe. Gebärden können auch den Erwerb des Lautsprachverständnisses unterstützen. Der Gebrauch von Gebärden erfordert ein gewisses Maß an Merkfähigkeit, da die Bewegungen aus dem Gedächtnis abgerufen werden. Bei eingeschränkten motorischen Möglichkeiten ist auch eine reduzierte Ausführung der Gebärde zu akzeptieren, soweit sie noch verstehbar ist. Die Gebärdensprache der Gehörlosen, die „Deutsche Gebärdensprache“ (DGS), hat eine eigene Grammatik, die in Flexionsformen und Syntax deutlich von der Lautsprache abweicht und daher schwer zu erlernen ist. Als Ersatz bieten sich die lautsprachbegleitenden Gebärden (LBG) an, die der gesprochenen Sprache Wort für Wort folgen und deshalb einfacher zu erwerben sind. Die Gebärden beschränken sich in der Regel auf Schlüsselwörter, um die wesentliche Aussage einer Äußerung hervorzuheben.

Vorteile der körpereigenen Kommunikationsformen liegen darin, dass sie rasch, spontan und ortsunabhängig ohne Hilfsmittel verfügbar sind und grundsätzlich eine relativ schnelle Verständigung

ermöglichen, wenn mit vertrauten Partnerinnen und Partnern kommuniziert wird. Im Umgang mit diesen sind sie häufig die effektivste Art der Verständigung. Ihnen sollte daher besondere Aufmerksamkeit gewidmet und der einheitliche Gebrauch in einer Schule in Abstimmung mit den Eltern regelmäßig geübt werden. Die Kommunizierenden müssen sich gegenseitig zuwenden, sodass im Gegensatz zu den externen Kommunikationssystemen ein direkter Kontakt entstehen kann. Diese Kommunikation kann von Schülerinnen und Schülern mit autistischer Störung schwieriger zu gestalten sein, da sie die direkte Zuwendung zu anderen Menschen eher vermeiden oder nicht ertragen können; andererseits liegt in dem Erfordernis der direkten Zuwendung auch eine Übungsmöglichkeit.

Körpereigene Kommunikationsformen sind teilweise nur im Umgang mit Eingeweihten nutzbar, da sie nicht immer eindeutig sind. Daher wird empfohlen, das Kommunikationssystem für nicht-sprechende Schülerinnen und Schüler um weitere Elemente zu ergänzen. Hier können externe Kommunikationsformen eingesetzt werden.

Externe Kommunikationsformen

Externe Kommunikationshilfen sind v.a. konkrete Gegenstände, Bilder, optische Symbole einschließlich der Schrift.

Reale Gegenstände oder Miniaturgegenstände können eingesetzt werden, wenn die Verwendung von optischen Symbolen noch nicht erlernt werden kann. Über Bezugsobjekte können Informationen veranschaulicht werden. Es bietet sich an, Realgegenstände wie Tasse, Teller, Windel, Wärmflasche, Badehose oder Kassette in einer „Mitteilungskiste“ oder einem „Mitteilungsregal“ bereitzuhalten. Ein Foto ist die Form der Wiedergabe, die der Wirklichkeit am ähnlichsten ist. Dennoch können für manche Schülerinnen und Schüler klar strukturierte Symbole leichter zu erkennen sein als Fotos. Gut geeignet sind Fotos mit wenigen Details und einem kontrastreichen Hintergrund. Besondere Bedeutung erhalten Fotos im Zusammenhang mit der Darstellung von Personen. Darüber hinaus gibt es eine Vielzahl von optischen Symbolsystemen (z.B. Bliss, PCS, Aladin, Touch 'n talk, Löb-System). Für Menschen, die nicht lesen und schreiben, dienen Bildsymbole auch als Schriftersatz.

Beim Einsatz von optischen Kommunikationsmedien sind die benötigten Symbole immer sichtbar. Daher werden an die Merkfähigkeit geringere Anforderungen als bei der Verwendung von Gebärden gestellt. Zudem können sich Kommunikationspartnerinnen und -partner jederzeit einen Überblick über den zur Verfügung stehenden Symbolbestand verschaffen. Kommunikationsmedien haben den Nachteil, dass sie stets verfügbar sein müssen – etwa beim Essen, am Arbeitsplatz und im Schulbus. Dies kann mit erheblichem Aufwand verbunden sein.

Die Vorteile von Symbolsystemen als Kommunikationshilfe liegen in der Robustheit, der preiswerten Herstellung, der leichten Modifizierbarkeit und individuellen Anpassungsmöglichkeit sowie der Tragbarkeit. Im Umgang mit vertrauten Partnern und Partnerinnen ist die Verständigung beispielsweise mit Kommunikationstafeln schneller als der Einsatz von Sprechcomputern.

Die Nachteile bestehen in der relativ langsamen und unter Umständen begrenzten Auswahl von Kommunikationsmöglichkeiten und der geforderten hohen Aufmerksamkeitsleistung der Partner und Partnerinnen, in häufigen Frustrationserlebnissen und in geringen Möglichkeiten der Gesprächssteuerung. Die körperliche Nähe ist zunächst von Vorteil, später aber eher nachteilig. Elektronische Kommunikationshilfen können diese Nachteile unter Umständen ausgleichen.

Externe Kommunikationsformen können mit nichtelektronischen und elektronischen Kommunikationshilfen dargestellt werden.

Nichtelektronische Kommunikationshilfen sind u.a.

- Kommunikationskästen mit konkreten Objekten,
- Kommunikationstafeln (z.B. Pappkarten mit Fotos, Bildsymbolen, Buchstaben, Worten),
- Kommunikationsbücher mit einem Vokabular aus Fotos oder Bildsymbolen,
- Kommunikationsschürzen, auf denen mit Hilfe von Klettband Bildsymbole angebracht werden können,
- Kommunikationsposter an Wänden (z.B. beim Essen, am Wickeltisch, auf der Toilette),
- einzelne Bild- oder Wortkarten an einem Metallring, der am Gürtel befestigt werden kann.

Mit einer elektronischen Kommunikationshilfe (Sprechcomputer) sollen die Benutzenden u.a.

- reden, rufen und schimpfen können, ohne auf die Hilfe anderer angewiesen zu sein,
- sich mit fremden Personen verständigen können, die die körpereigenen Kommunikationsmöglichkeiten nicht verstehen,
- Gefühle spontan und laut äußern können,
- die Initiative zu einem Gespräch ergreifen und es steuern können. Die Benutzenden sollen sich in ein Gespräch einschalten können, auch wenn sich ihnen die Partner und Partnerinnen nicht zuwenden oder nicht im Raum sind.

Es gibt Geräte mit natürlicher und/oder synthetischer Sprechausgabe. Die natürliche Sprechausgabe ist die Wiedergabe von Sprechäußerungen mit einer menschlichen Stimme, die mit einem Mikrofon aufgenommen worden ist, die vertraut sein kann und daher eher akzeptiert wird. Es kann jedoch nur das geäußert werden, was vorher gespeichert worden ist. Bei der synthetischen Sprechausgabe setzt das Gerät selbständig Buchstaben in Sprechlaute um und verbindet sie zu Worten und Äußerungen aus Wortkombinationen.

Mit Sprechausgabegeräten erleben Schülerinnen und Schüler die Vorteile von Lautsprache. Die Schülerinnen und Schüler können auf sich aufmerksam zu machen, auch wenn kein Sichtkontakt besteht; auch gegenüber Fremden können sie sich verständlich machen. Für Schülerinnen und Schüler mit schweren motorischen Beeinträchtigungen werden die Möglichkeiten für die Ansteuerung der ex-

ternen Kommunikationshilfen individuell angepasst. Hierbei ist der Besuch einer Beratungsstelle zu empfehlen.

Sprechcomputer können über Bilder, Symbole oder Buchstaben bedient werden. Der Umfang der zu speichernden Äußerungen ist von der Speicherkapazität des Geräts abhängig. Diesbezüglich sind Geräte mit synthetischer Sprechausgabe denen mit natürlicher Sprechstimme in der Regel überlegen. Die gespeicherten Worte oder Äußerungen aus Wortkombinationen können unter bestimmten Tasten oder auch Tastenkombinationen abgespeichert werden. Damit werden hohe Anforderungen an die Gedächtnisleistung gestellt. Deshalb ist es für die Nutzung des Geräts wichtig, wie die Speicherinhalte geordnet werden und welche Hilfen gegeben werden, um sich zu merken, wie die einzelnen Äußerungen abzurufen sind.

Auch dann, wenn ein Gerät sorgfältig ausgewählt worden ist und die Ansteuerung optimal abgestimmt ist, stellt sich der Erfolg nicht automatisch ein. Wichtig ist die Akzeptanz des Geräts bei allen Bezugspersonen. Zudem sollte der effektive Gebrauch des Geräts im Rahmen einer fortlaufenden Kommunikationsförderung sichergestellt werden. Der größte Vorteil elektronischer Kommunikationshilfen besteht darin, dass sie eine von personalen Hilfen unabhängige Kommunikation ermöglichen und den Kontakt auch zu unvertrauten Personen erleichtern.

Wegen der Störanfälligkeit elektronischer Kommunikationshilfen sollte gleichzeitig der Gebrauch eines nichtelektronischen Systems erlernt werden, um im Bedarfsfall eine möglichst gleichwertige Kommunikation zu garantieren. Zumindest sollte eine körpereigene Möglichkeit bestehen, um Ja- oder Nein-Antworten geben zu können. Es hat sich gezeigt, dass sich derart unterschiedliche Systeme nicht gegenseitig stören und das gleichzeitige Erlernen von zwei oder drei unterstützenden Kommunikationssystemen möglich ist.

Sprechcomputer werden grundsätzlich für die Bedürfnisse und Ansprüche einer einzelnen Schülerin/eines einzelnen Schülers begründet und auf Grund eines Gutachtens ausgewählt und über Krankenversicherung oder Sozialhilfe finanziert.

Gestützte Kommunikation (Facilitated Communication - FC) ist eine Methode, die es vor allem einigen kaum oder nicht-sprechenden Schülerinnen und Schülern mit autistischer Störung ermöglicht, gezielt auf Gegenstände, Bilder, Wörter oder auch Buchstaben zu zeigen. Gestützte Kommunikation ist dann sinnvoll einsetzbar, wenn andere Methoden der unterstützten Kommunikation wie beispielsweise Gebärden nicht erlernt werden können. Bei gestützter Kommunikation hilft eine stützende Person der Schülerin/dem Schüler durch physische Stütze an der Hand, am Arm oder an der Schulter, auf Zeichen oder Symbole zu zeigen. Diese Stütze darf nicht mit Handführung verwechselt werden. Vielmehr üben Stützende einen individuell dosierten Gegendruck aus, der es den Schülerinnen und Schülern ermöglicht, ihre Bewegung nach vorne zu koordinieren. Neben der physischen Stütze geben

die Stützenden im Rahmen einer vertrauensvollen Beziehung durch häufige Ermutigung und Bestätigung auch psychische Unterstützung.

Symbolerwerb

Schülerinnen und Schüler sollen lernen, erste symbolische Äußerungen zu produzieren. Die früher erlernten vorsymbolischen kommunikativen Strategien werden beibehalten und in symbolische Äußerungen eingebettet.

Schülerinnen und Schüler, welche die Lautsprache erlernen können, beginnen mit Einwortäußerungen, oft verbunden mit Gesten und Blickorientierung. Die Sprechhandlungen umfassen vor allem Bezeichnungen von Personen, Dingen, Ereignissen, das Einfordern von Dingen oder Handlungen, das Kommentieren von Ereignissen, aber auch Ablehnung, Protest oder Unmut, Begrüßung oder Verabschiedung. Es folgen Zweiwortverbindungen und Mehrwortäußerungen als einfache Redewendungen des täglichen Sprachgebrauchs wie „Guten Tag“, „Ich habe Hunger.“, „Ich möchte spielen.“

Weitere Stationen des Lautspracherwerbs sind die Verwendung von bestimmten und unbestimmten Artikeln in einfachen Aussagen wie „Das ist der Kopf.“, die Bildung der Mehrzahl, die Anwendung von Hilfsverben wie: „Ich will“ „Ich kann“, der Gebrauch persönlicher Fürwörter, die Verwendung von Zeitwörtern in Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft sowie Aussagen über die eigene Person, über andere Personen, über Gegenstände, Tätigkeiten und Erlebnisse. In ähnlicher Weise werden Kombinationen von Gebärden und optischen Symbolen erworben.

Für den weiteren Kompetenzerwerb können die Kerncurricula Deutsch der Grundschule und der Sekundarstufe I herangezogen werden.

3.3 Dialogregeln beachten

Im Vergleich zur Schriftsprache weisen das Gespräch mit der Lautsprache und Dialoge mit symbolischen Kommunikationsmitteln spezifische Merkmale auf. Äußerungen im Gespräch sind gegenüber der ausgefeilten Form der schriftlichen Äußerung weniger inhaltsreich, da sich eine Vielzahl von Informationen aus der gegebenen Situation, aus vorausgegangenen Gesprächen oder gemeinsamen Erfahrungen sowie aus den nichtsymbolischen und parasymbolischen Verständigungsmitteln entnehmen lässt. Letztere begleiten, unterstützen und illustrieren symbolische Äußerungen und regeln wesentlich den Gesprächsablauf. Zudem sind Gesprächsäußerungen oft reduziert und weniger gut syntaktisch organisiert, enthalten mehr Verben als andere Wortarten sowie Korrekturen, Satzbrüche, unvollständige oder verkürzte Formen.

Ziel der Gesprächsförderung ist die Fähigkeit, in alltäglichen Lebenssituationen Gespräche führen zu können. Dies setzt voraus, dass Kenntnisse und Fertigkeiten aus der Verwendung vorsymbolischer Mittel und der Lautsprache bzw. unterstützender Kommunikationssysteme beherrscht werden. Wichtig

ist zudem bei lautsprachlichen Äußerungen die Beherrschung der prosodischen Merkmale wie Melodieführung, Rhythmus, Lautstärke.

Der Erwerb von Kommunikationsstrategien stellt die Basis sowohl für das Sprechen als auch für die Verständigung mit unterstützenden Kommunikationssystemen dar, um auf die Kommunikationspartnerin oder den -partner einzugehen und den Gesprächsverlauf zu steuern. Hierbei sind Einfühlungsvermögen und das Einüben sozialer Verhaltensweisen von großer Bedeutung. Dialogregeln können sein: Ein Thema beginnen, wechseln, beenden; jemandem zuhören, Fragen stellen, auf Fragen antworten, Aussagen der Gesprächspartnerin oder des Gesprächspartners kommentieren, warten, bis andere ausgesprochen haben, sich zu Wort melden, den Gesprächspartner anschauen. Regeln in Konfliktsituationen können sein: Beim Diskutieren die eigene Meinung vertreten und die Meinung anderer gelten lassen, sich entschuldigen, angemessene Redewendungen gebrauchen, beim Schlichten eines Streits beruhigende Worte sprechen, sich bei den Konfliktparteien durchsetzen, um Gehör bitten, Hilfen im Streitfall erbitten: einen Erwachsenen, andere Schülerinnen und Schüler; über Möglichkeiten der Konfliktlösung beraten, Konflikte in kleinen Rollenspielen, in Erzählungen und Bildergeschichten darstellen.

Versteht man Unterricht als eine auf Verständigung angewiesene Situation, so ergibt sich die Möglichkeit einer ständigen Gesprächsförderung im Unterricht. Lehrpersonen haben im Gespräch wichtige Funktionen zu erfüllen, da sie bei den Schülerinnen und Schülern mit Schwierigkeiten im Führen von Gesprächen rechnen müssen, wie z.B. Schwierigkeiten der Kontaktaufnahme bei Distanzlosigkeit oder Blockierungen, unterschiedliche Beteiligung am Gesprächsgeschehen durch vorlautes Dazwischenrufen oder Schweigen, unzureichender Einsatz nichtsprachlicher Verständigungsmittel vor allem bei Menschen mit Autismus, Gehemmtheit in realen Situationen, unzureichende Berücksichtigung der Erwartungen und Äußerungen des Gegenübers, Stammel- und Redefehler sowie Schwierigkeiten in der Wortfindung und Satzfügung.

In einer auf Vorhaben orientierten Planung und Organisation des Unterrichts, die Schule als Erfahrungsraum mit hohem Realitätscharakter strukturiert, bieten sich vielfältige Gelegenheiten, Meinungen und Erfahrungen auszutauschen, gemeinsam Unternehmungen zu planen, vorzubereiten und Entscheidungen zu treffen. Auch Spiele, soweit sie zu ihrer Durchführung Gespräche erfordern oder solche anregen, können zur Gesprächsförderung genutzt werden, wobei hier die Motivation weniger von der Ernstfallsituation als von Spielmotiven geprägt wird. Neben sozialen Regelspielen bis hin zu Gesellschaftsspielen sind es vor allem szenische Spiele mit freier Sprachgestaltung, denen eine gesprächsfördernde Wirkung zukommt. Das Rollenspiel lässt sich in mehreren didaktischen Funktionen einsetzen, wobei die Gesprächsförderung jeweils andere Akzente erhält: zur Kontrolle des Gelernten, indem man die Struktur des Spiels zu Beginn und am Ende einer Lehreinheit vergleicht, zur Vorbereitung des Handelns in der Realität, zur Reflexion über das Handeln in der Realität und zur Konfliktlösung, wobei häufig vorkommende Konflikte ohne Bezug auf einen konkreten Fall durchgespielt werden können.

Das Verhalten der Lehrpersonen im Gespräch sollte vor allem hinsichtlich der Verstehbarkeit der Äußerungen und des Ausmaßes der sprachlichen Äußerungen modellhaft sein. Es ist wichtig, eher Impulse zu geben, als enge Fragen zu stellen.

3.4 Lesen - mit Texten umgehen

Lesekompetenzen tragen zur Orientierung in der Umwelt bei und dienen einer weitgehend selbständigen Informationsbeschaffung, unabhängig von Zeit, Raum oder direkten Ansprechpartnern. Sie erweitern so die individuelle Teilhabe am kulturellen und gesellschaftlichen Leben. Ein erweiterter Lesebegriff umfasst sämtliche aufeinander aufbauenden Lesestufen und schließt Vorstufen wie das Erfassen und Deuten von Alltagssituationen und -handlungen, das Lesen von Piktogrammen, Firmenlogos u.ä., Ganzwörtern sowie deren jeweilige Interpretationen ein. Lebensbedeutsame Inhalte sind in entsprechende alltagsbezogene Kontexte einzubinden. Neben dem Lernort Schule und dem jeweiligen individuellen häuslichen Umfeld spielen Unterrichtsgänge zu außerschulischen Lernorten bei der Erschließung einer von Zeichen und Schrift beherrschten Umwelt eine wesentliche Rolle. Eine Weiterentwicklung kann auch innerhalb einer Lesestufe erfolgen und setzt nicht erst beim Wechsel in eine kognitiv höhere oder anspruchsvollere Stufe an.

Eine zunehmende Abstrahierung nach dem EIS-Prinzip (enaktiv, ikonisch, symbolisch) von konkreten Situationen und Handlungen mit Hilfe von Abbildungen (Fotos, Zeichnungen) und Symbolen (Piktogrammen, Wörtern) ermöglicht eine zeitversetzte Informationsentnahme und erweitert so viele Bereiche der Selbstversorgung im Sinne einer Stärkung der Selbständigkeit. Zur Erfassung der Schrift als Bedeutungsträger ist es sinnvoll, in jedem Fachbereich kontinuierlich entsprechend lebensbedeutsame Zeichen, Piktogramme, Logos, Ganzwörter aus der Alltagswelt im Unterricht zu behandeln. Vielfältige Leseanlässe auf allen Ebenen bieten daher innerhalb und außerhalb von Schule Gelegenheit, vorhandene Kenntnisse zu festigen und Motivationen für weitere Lernzuwächse zu wecken.

Neben der visuellen Wahrnehmungsfähigkeit sind im Bereich des Schriftspracherwerbs auch die phonologische Bewusstheit sowie die auditive Gedächtnisleistung und Diskriminationsfähigkeit von wesentlicher Bedeutung und somit parallel zu fördern. Mit Hilfe ihrer Lesekompetenzen können sich Schülerinnen und Schüler zunehmend selbständig ihre Umwelt erschließen und individuell bedeutsame Informationen aus vorliegenden Zeichen und Texten in unterschiedlichsten Medien entnehmen. Lesekompetenzen werden über die gesamte Schulzeit hinaus erweitert und erfahren oft im jugendlichen- und Erwachsenenalter einen persönlichkeitsfördernden Motivationsschub, der altersbezogen genutzt werden soll.

3.5 Schreiben - Texte gestalten

Schreibkompetenzen ermöglichen eine Form der persönlichen Mitteilung, der Fixierung und des Austauschs von Gedanken und Informationen (z.B. Festhalten wichtiger Termine, Einkaufslisten, Adressen etc.) zwischen Menschen ohne unmittelbare, direkte Anwesenheit des anderen und sind so in

kommunikativer Hinsicht von großer Bedeutung (grafische Informationsvermittlung). Wie im Bereich Lesen stellen bereits die notwendigen Vorstufen zum Erwerb von Schriftsprachkompetenz wichtige Kommunikationskompetenzen im Sinne eines erweiterten Schreibe-begriffs dar. So können selbst erstellte Kritzeleien und später Bilder zur Mitteilung von persönlichen Erlebnissen, Gefühlen, Informationen u.a. dienen und stellen eine verschriftlichte Form von Inhalten dar. Symbolverständnis bildet die Grundlage dafür, Mitteilungen in Form unterschiedlicher Zeichen zu verschlüsseln (kodieren), die im Rahmen eines Leseprozesses wiederum entschlüsselt (dekodiert) werden müssen. Insofern hängen Lese- und Schreibkompetenzen eng zusammen, bedingen einander und ermöglichen wechselseitig erweiternde Einsichten und Fertigkeiten.

Neben einer phonologischen Bewusstheit (z.B. für Graphem-Phonem-Korrespondenz) sind auditives Gedächtnis und visuelle Diskriminationsfähigkeit (Figurkonstanz, Figur-Grund-Wahrnehmung) wesentliche Voraussetzungen zum Wiedererkennen und Nutzen bestimmter Zeichen, Buchstaben und Wörter. Expressive Sprache bildet keine notwendige Voraussetzung für Schriftsprache, wohl aber Sprachverständnis und Symbolfähigkeit. Schülerinnen und Schülern mit eingeschränkten feinmotorischen Fähigkeiten sollten neben gängigen Schriftwerkzeugen wie Stiften auch Stempel, Buchstabenkarten und neue Medien zur Verfügung gestellt werden, damit sie Möglichkeiten zur eigenen Textproduktion zur Verfügung haben. Um auch hier das EIS-Prinzip bzw. verschiedene Abstraktionsstufen wie beim Lesen zu berücksichtigen, kann mit Unterstützung entsprechenden Bild-, Symbol- oder Wortkartenmaterials gearbeitet werden. Schreibkompetenzen werden ebenso wie Lesefertigkeiten über die gesamte Schulzeit hin erweitert und sollten gerade bei Jugendlichen und Erwachsenen unter Berücksichtigung altersgemäßer Inhalte und Übungen gefördert werden.

3.6 Englisch verstehen und sprechen

Sprachliches Handeln in englischer Sprache umfasst die Fähigkeit, Gehörtes zu verstehen, zielgerichtet darauf reagieren zu können und Absichten sprachlich umsetzen zu können. Vorrangig ist die kommunikative Absicht, die durch unterschiedliche sprachliche Mittel verwirklicht werden kann. Soweit möglich, sollen die Schülerinnen und Schüler auch an schriftliche Formen herangeführt werden. Der bewusste Umgang mit englischen Wörtern aus der Alltagswelt (Jeans, T-Shirt, Computer) oder das Hören und ggf. Erlernen einfacher englischsprachiger Lieder eröffnen einen Zugang zur Weltsprache Englisch.

Für den weiterführenden Unterricht ist das Kerncurriculum Englisch der Grundschule heranzuziehen.

3.7 Sich mit Sprache und Sprachgebrauch auseinandersetzen

In lebensbedeutsamen Sprachverwendungssituationen entwickeln die Schülerinnen und Schüler ihr Sprachgefühl weiter, gehen bewusster mit Sprache um und lernen die mündliche und schriftliche Sprache zu untersuchen. Die Kommunikation wird zum Gegenstand des Nachdenkens gemacht. Die Beschäftigung mit Sprache und ihren Strukturen vermittelt Kenntnisse über den Aufbau von Wörtern

und Sätzen und deren jeweilige Funktionen. Die Schülerinnen erweitern und differenzieren ihr Wissen um die Bedeutung von Wörtern und Redewendungen. Sie lernen die Besonderheiten und Funktionen ausgewählter Gruppen- oder Fachsprachen kennen und werden für unterschiedliche sprachliche Normen sensibilisiert. Die Schülerinnen und Schüler verfügen über einen Grundbestand an Begriffen und Verfahren zum Untersuchen von Sprache. Die erworbenen Kenntnisse werden zur Analyse und zum Verfassen von Texten genutzt.

In aktuellen Sprech-, Lese- und Schreibsituationen sowie beim orthografisch richtigen Schreiben werden Sprache und Sprachgebrauch zum Gegenstand des Nachdenkens gemacht. Dies führt zu einem zunehmenden Wissen über die Funktion und Wirkung der Sprache, welches das praktische Sprachhandeln unterstützt. Ziel ist es, dass die Schülerinnen und Schüler ihre Sprache bewusster einsetzen. Dabei ist der Vergleich mit anderen Sprachen, besonders einer Fremdsprache, den Herkunftssprachen und den Regionalsprachen der Schülerinnen und Schüler der Klasse zu nutzen.

Die Schülerinnen und Schüler gewinnen erste Einsichten in die grammatischen Strukturen der Sprache. Der Lernweg führt sie von der Bewusstmachung der intuitiven Regelbildungen zum Verstehen und Verwenden des grundlegenden Fachbereichswissens. Für den Unterricht ist die pragmatische Funktion dieses Kompetenzbereichs in Bezug auf Sprech-, Lese- und vor allem Schreibsituationen zu beachten.

4 Kompetenzen und Ideen für den Unterricht

4.1 Motivation zur Kommunikation entwickeln - zeigen

Alle Schülerinnen und Schüler verfügen über die Fähigkeit zu kommunizieren. Dabei benutzen sie unterschiedliche Wege der Kommunikation. Es gilt, alle Formen der Kommunikation wahrzunehmen und entsprechende individuelle Kommunikationsangebote zu entwickeln, damit die Schülerinnen und Schüler Wünsche, Ziele und Gefühle ausdrücken, Erlebnisse berichten, Fragen zu Vorgängen stellen und Gespräche führen können. Durch das Erleben, dass Kommunikation in einer annehmenden und wertschätzenden Atmosphäre gelingt, werden die Schülerinnen und Schüler motiviert, kommunizieren zu wollen.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse / Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler sollen Motivation zur Kommunikation entwickeln.	<ul style="list-style-type: none"> reagieren auf Kommunikationsangebote 	Situationen strukturieren, die zur Kommunikation herausfordern: <ul style="list-style-type: none"> Unterbrechung von lustvollen Tätigkeiten, um dazu anzuregen, durch irgendeine Äußerung die Fortsetzung dieser Tätigkeit herbeizuführen Anregen von undifferenzierten, stimmlichen Äußerungen durch motorische oder taktile Anregungen (z. B. Hoppe-Reiter-Spiele, Bewegungsspiele mit rhythmischer Sprache), durch geschmackliche oder olfaktorische Eindrücke (wie mmh, oh, äh), durch akustische Reize (Quietschtiere, Hupen, Klänge und Tonfolgen, Verse, Reime), durch Spielzeug

4.2 Verstehen und Produzieren von kommunikativen Äußerungen mit vorsymbolischen Mitteln

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse / Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler verstehen kommunikative Äußerungen mit vorsymbolischen Mitteln.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wissen, wie vorsymbolische Äußerungen zu deuten sind: <ul style="list-style-type: none"> - unterschiedliche mimische Ausdrucksmöglichkeiten von anderen interpretieren: menschliche Gesichter, Puppen, Abbildungen - Gestik verstehen und interpretieren - Blickbewegungen der Kommunikationspartnerinnen und -partner beobachten und interpretieren 	<ul style="list-style-type: none"> o sich dem Kind auf vielfältige Weise anbieten und damit zu versuchen, Kontakt aufzunehmen und eine Beziehung aufzubauen durch Körperkontakt, die Orientierung von Gesicht zu Gesicht mit den mimischen Äußerungen sowie das Ansprechen (Baby-talk) Kontakt herstellen o Interaktionsspiele mit wechselnden Rollen, z. B. Spiele des Gebens und Nehmens sowie Ballspiele (Zeit lassen und geduldig abwarten, Überstimulation irritiert eher, als dass sie stimuliert) o Zeitverzögerung als Warten auf eine Reaktion
<p>produzieren kommunikative Äußerungen mit vorsymbolischen Mitteln.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wissen, dass man durch veränderten Atemrhythmus Körperspannung, Mimik, Blickbewegungen, Gestik auf sich aufmerksam machen kann 	<ul style="list-style-type: none"> o Körperspannung einsetzen, um die eigene Befindlichkeit auszudrücken o Mimik eines Gegenübers als Reaktion auf das eigene Lächeln erleben, die persönlichen mimischen Möglichkeiten vor dem Spiegel erproben, Zustimmung und Ablehnung mimisch ausdrücken o Blickkontakt aufnehmen und halten, durch Wegdrehen des Kopfes oder Schließen der Augen beenden o Blickbewegungen als Kommunikationsmittel einsetzen: mit den Augen etwas zeigen, Signalisieren, ob die eigene Blickbewegung verstanden wurde o Gegenstände, Tätigkeiten und Personen durch Hinschauen, Hindeuten auswählen o Gestik: <ul style="list-style-type: none"> o einfache Gesten zur Verständigung einsetzen: Winken, Abwehrbewegungen o „Ja“ ausdrücken: Kopfnicken, nach oben schauen, den Mund öffnen, die Hand geben o „Nein“ ausdrücken: Kopfschütteln, nach unten schauen, Augen schließen/blinzeln, Kopf zur Seite drehen

		<ul style="list-style-type: none"> o Gesten mit passender Mimik verbinden: Kopfschütteln und abweisender Gesichtsausdruck o Zeigebewegungen ausführen: Wunsch ausdrücken, auf etwas aufmerksam machen
<p>beachten Dialogregeln mit vor-symbolischen Mitteln.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sich auf das Gegenüber einstellen • zur geteilten Aufmerksamkeit fähig sein • mit körpereigenen Mitteln zustimmen und ablehnen 	<ul style="list-style-type: none"> o gegenseitiges Einschwingen bei körperlicher Zuwendung: Körperliche Zuwendung bemerken und darauf reagieren, Körperliche Zuwendung als angenehm erleben, pflegerische Handlungen als Möglichkeit intensiven Austausches erleben, den Rhythmus von Bewegungen der Schülerinnen und Schüler aufnehmen o erstes gemeinsames Spiel: Das Verhalten des Gegenübers imitieren: auf etwas klopfen, einander berühren; das gemeinsame Tun unterbrechen und nach einem Moment wieder neu einsetzen; sich gemeinsam zur Musik bewegen; gemeinsam ein Instrument spielen o Gefühle der Kommunikationspartnerin/des Kommunikationspartners interpretieren und spiegeln, Gefühlen einen Namen geben: fröhlich, ärgerlich, traurig sein, Körperlichen und sprachlichen Ausdruck der Situation anpassen o geteilte Aufmerksamkeit: spontane Handlungen der Schülerinnen und Schüler aufgreifen, neue Elemente in das gemeinsame Spiel einführen: im Guck-Guck-Spiel und bei Imitationsspielen mehrere Varianten anbieten, Greifbewegungen und Gesten als Aufforderung wahrnehmen, verstehen und beantworten: geben und nehmen; wegwerfen und wiederbekommen o mit körpereigenen Ausdrucksmitteln zustimmen: individuelle, zustimmende Bewegungen und Laute; auf konkreten Gegenstand zeigen oder schauen direkt zustimmen: „ja“ sprechen, Kopfnicken; andere individuell vereinbarte Zeichen oder Symbole, etwa nach oben schauen, den Mund öffnen, die Hand geben, Laute wie ah-ha;

		<p>o mit körpereigenen Ausdrucksmitteln ablehnen: abwehrende Mimik und Gestik, auf einen anderen Gegenstand zeigen oder schauen, Gegenstand weg-schieben indirekt ablehnen: auf einen anderen Gegenstand zeigen direkt ablehnen: Kopf schütteln; individuell vereinbartes Zeichen oder Symbol wie nach unten schauen, Augen schließen oder Blinzeln, Kopf zur Seite drehen, in Streckung gehen, rote Karte, Smiley mit ablehnendem Gesicht</p>
--	--	--

4.3 Verstehen und Produzieren von kommunikativen Äußerungen mit Symbolen

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse / Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler verstehen kommunikative Äußerungen mit Lautsprache</p>	<ul style="list-style-type: none"> • über rezeptiven Sprachgebrauch verfügen • lautsprachliche Symbole kennen • Symbole der unterstützten Kommunikation kennen • auf die Nennung des eigenen Namens reagieren • erfahren, dass alle Personen Namen haben • erfahren, dass Gegenstände und Tiere einen Namen haben • einfache Aufforderungen verstehen und befolgen • Verbote verstehen und beachten 	<ul style="list-style-type: none"> o den eigenen Namen bewusst hören und sich von der Nennung des eigenen Namens angesprochen fühlen o Reaktion auf die Nennung des eigenen Namens zeigen: innehalten, aufmerksam werden, sich zuwenden; Blickkontakt aufnehmen und halten, sich bewegen, einen Laut von sich geben, o das Hören des eigenen Namens mit einer Ich-Geste verbinden: sich an die Brust fassen, auf sich zeigen o Schülerinnen und Schüler im Morgenkreis benennen, Besucherinnen und Besucher im Unterricht mit Namen vorstellen o Kontakt mit dem benannten Gegenüber herstellen o auf die angesprochene Person zeigen o erleben, dass eine Handlung beschrieben werden kann: „Ich bringe dir das Wasser.“ o wiederkehrende Situationen und Tätigkeiten immer mit den gleichen Worten oder Satzmustern beschreiben: „Die Stunde ist aus.“ o Tätigkeiten sprachlich begleiten: „Ich setze dich in den Rollstuhl.“ „Du wäschst dir die Hände.“ o häufige Eigenschaftswörter verwenden: gut, schlecht, schön, heiß, warm, kalt, viel, wenig, laut, leise o Aufforderungen gemeinsam mit der Lehrerin oder dem Lehrer nachkommen o das Verständnis für Aufforderungen und Verbote durch mimische und gestische Begleitung erleichtern: Kopf schütteln, erhobener Zeigefinger; einladende, auffordernde Geste o das Wort „nein“ als Hinweis auf ein Verbot verstehen

<p>produzieren kommunikative Äußerungen mit Lautsprache</p>	<ul style="list-style-type: none"> • lautsprachliche Symbole kennen • Einwortäußerungen bilden, • wichtige Worte des Alltags benutzen • Einzel- und Mehrzahl bilden • Hilfsverben kennen und anwenden • Aussagen verneinen • persönliche Fürwörter im Satz verwenden • Zeitwörter in Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft verwenden • Vergleiche und Steigerungsformen anwenden 	<p>Einwortäußerungen</p> <ul style="list-style-type: none"> o sich am häufigen Wiederholen selbst gesprochener Wörter freuen: Lieblingsgegenstände erkunden und gleichzeitig benennen o durch Fragen zu Einwortantworten angeregt werden: „Was soll ich bringen?“ o neue Wörter durch Betonung besonders hervorheben <p>Mehrwortäußerungen</p> <ul style="list-style-type: none"> o einen Gegenstand und eine Eigenschaft benennen „roter Ball“ o Aussagen über die eigene Person, das Pronomen „Ich“ verwenden o die eigene Person beschreiben: Körperteile, Kleidung, besondere Merkmale o Aussagen über andere Personen, o Personen vergleichen: Geschlecht, Alter, Größe, besondere Merkmale o Satzstellung beachten <p>Sprachgestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> o Reime, Verse, Gedichte selbst erfinden oder nachsprechen o an Frage-, Antwort- und Rufspielen teilnehmen o Erlebnisse erzählen o Geschichten nacherzählen o Bildergeschichten in eigenen Worten erzählen o Theater- und Hörspiele mitgestalten
<p>produzieren kommunikative Äußerungen mit unterstützter Kommunikation.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • die Symbole des jeweiligen Systems kennen und anwenden • über Basiskompetenzen des Zeigens und Ansteuerns von Symbolen mit unterschiedlichen Kommunikationshilfen verfügen • über Techniken des Anordnens und Kombinierens von Symbolen verfügen • Miniaturgegenstände verwenden • optische Symbole verwenden • elektronische Hilfen einsetzen 	<p>Basiskompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> o mit verschiedenen Körperteilen zeigen: Finger, Hand, Kopf, Fuß, Knie o die Kommunikationshilfe akzeptieren und fordern o Symbole und Bilder in individuell angepasster Größe und Anordnung ansteuern und treffen, o mit Hilfsmitteln zeigen: Stab, Stütze o ein vereinbartes Signal der Zustimmung bzw. Ablehnung geben, wenn auf das gewünschte Zeichen gedeutet wird: Partnerscanning

	<ul style="list-style-type: none"> • Handzeichen und Gebärden verwenden • über Techniken der gestützten Kommunikation verfügen • Ganzwörter/Wortbilder zur Kommunikation verwenden 	<ul style="list-style-type: none"> o einen Zeiger anhalten, wenn er auf das gewünschte Symbol, die gewünschte Zeile oder Spalte zeigt: automatisches Scanning o verschiedene Aussagen über Kopfhörer hören und die gewünschte Aussage durch Tastendruck hörbar machen: akustisches Scanning <p>Vokabular-Organisation</p> <ul style="list-style-type: none"> o einzelne Zeichen auf einer Steckleiste, Klett- oder Magnettafel oder aus einer Schachtel verwenden, o sich mit Hilfe von Medien mitteilen, die auf einer Ebene angeordnet sind: Einzelkarten, Tafel, Leporello o Situationstafeln im Kontext benutzen: Tischset mit Vokabular zum Thema Essen, Tafel zum Thema Puppenspiel o sich mit Hilfe von Medien mitteilen, die auf mehreren Ebenen angeordnet sind: Ringbuch, Visitenkartenbüchlein, Schnellhefter, selbstklebende Fotoalben o das Vokabular nach Oberbegriffen ordnen: Personen, Tätigkeiten, Gefühle o das Vokabular nach Situationen ordnen: in der Schule, bei der Krankengymnastik, zu Hause o sich an der farblichen Kennzeichnung der verschiedenen Themenbereiche orientieren o Hilfen zum Umblättern nutzen: Schlaufen aus Leder, Karton mit ausgestanzten Grifföffchern o die Notwendigkeit eines neuen Symbols artikulieren <p>Aussage durch Kombination von mehreren Tasten auslösen:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Wortstrategien o Aussage durch zwei Blicke auswählen: 16 verschiedene Aussagen werden in Vierergruppen angeordnet o mit dem ersten Blick wird eine Vierergruppe, mit dem zweiten Blick die Position innerhalb der gewählten Vierergruppe bestimmt.
--	---	---

Gegenstände

- o aus konkreten Gegenständen auswählen: Apfelsaft oder Orangensaft
- o aus Bezugsobjekten auswählen: Badehose bedeutet „Ich möchte schwimmen.“ Trommel bedeutet „Ich möchte Musik machen.“
- o mit Hilfe konkreter Gegenstände von Erlebnissen berichten und Fragen stellen

Bilder und Bildsymbole

- o auf Bilder zeigen, die einen konkreten Gegenstand, eine konkrete Situation oder Handlung darstellen: Ball, Frühstück, Fahrrad fahren
 - o Bildsymbole aus Systemen, die möglichst realitätsnahe Abbildungen enthalten, erkennen und auswählen: PC, Aladin, Touch 'n talk, LÖB
 - o Bildsymbole verstehen und verwenden, die kein Bild produzierendes Vokabular abbilden: gestern, heute, morgen, noch mal, danke. Ich habe eine Frage. Du verstehst mich nicht.
 - o abstraktere Bildsymbolsysteme mit grammatikalischen Strukturen verstehen und anwenden (z.B. Bliss)
 - o Äußerungen mit mehreren Symbolen bilden
- ### **elektronische Hilfen**
- o einfache Sprechtasten benutzen: einen guten Morgen wünschen, jemanden rufen, einen Freund zum Geburtstag einladen
 - o Sprechtasten mit serieller Speicherfähigkeit bei ritualisierten Abläufen benutzen: einkaufen, Bilderbuch lesen
 - o sich mit Hilfe von Sprechtafeln mitteilen: durch direkte Ansteuerung, durch Scanning
 - o Kommunikationssoftware anwenden: akustisches Scanning, Schreibprogramme
- ### **Gebärden**
- o Verständnis für Gebärden
 - o Gebärden spontan und situationsbezogen einsetzen

		<p>Gestützt werden</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> mit so wenig Stütze wie möglich auf Gegenstände, Fotos, Symbole oder Schrift zeigen <input type="radio"/> sich durch Rückdruck der Stütze zum Zeigeimpuls anregen lassen <input type="radio"/> durch Rückzug der Hand eine günstige Ausgangsposition für eine neue Zeigebewegung finden <input type="radio"/> vor und während des Impulses auf die Gegenstände, Bilder und Buchstaben schauen <input type="radio"/> sich durch immer wieder veränderte Tafeln zum verstärkten Blickkontakt aufgefordert fühlen <input type="radio"/> den Zeigeimpuls einüben: eine Frage durch Zeigen auf ein Bild oder eine Wortkarte beantworten; Memory spielen <input type="radio"/> auf Bilder und Symbole zeigen, um etwas mitzuteilen: Tätigkeiten, Gegenstände, Personen <input type="radio"/> zunehmend weniger gestützt werden: Stütze der Hand, des Ellenbogens, des Oberarms <input type="radio"/> ohne Stütze zeigen und schreiben
--	--	---

4.4 Dialogregeln anwenden

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse / Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler können Gespräche führen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • über Regeln verfügen, um ein Gespräch: <ul style="list-style-type: none"> - beginnen zu können - aufrecht erhalten zu können - beenden zu können • über einzelne Sprechhandlungen verfügen wie Wünschen, Äußern von Gefühlen, Bitten • über Sprechstrategien des sozialen Miteinanders und des Austragens von Konflikten verfügen • über Höflichkeitsformeln verfügen 	<p>Ideen für den Unterricht</p> <p>Beginn eines Gesprächs:</p> <ul style="list-style-type: none"> o auf sich durch Aufnehmen von Blickkontakten aufmerksam machen o auf den Gegenstand der Kommunikation hinweisen o ein Gesprächsthema finden o mit Hilfe eines „Ich-Buchs“ (bebilderte Mappe) von sich selbst über Vorlieben und Abneigungen erzählen o aktuelle Ereignisse täglich austauschen o die Kommunikationshilfe durch Zeichen oder Blickkontakt anfordern o die Kommunikationshilfe einsetzen: eine Taste drücken, auf ein Symbol zeigen <p>Aufrechterhaltung des Gesprächs:</p> <ul style="list-style-type: none"> o warten, bis andere ausgesprochen haben o Fragen stellen, auf Fragen antworten o erzählen o Aussagen der Gesprächspartnerin oder des Gesprächspartners kommentieren o bei einer Sache bleiben o das Gespräch gemeinsam beenden, Vereinbarungen über erneute Treffpunkte oder Aufgaben treffen o Wünsche angemessen äußern wie z.B. „Ich brauche ...“ „Ich möchte ...“ o Ablehnung angemessen äußern o eigenes Befinden und eigene Gefühle beschreiben und sich nach dem Befinden des anderen erkundigen o humorvolle und ironische Äußerungen verstehen und angemessen verwenden

<p>Hilfen erbitten:</p> <ul style="list-style-type: none"> o um Hilfe bei einer Tätigkeit bitten o den eigenen Namen, den Wohnort, die Telefonnummer kennen und in Notsituationen weitergeben o nach einem Weg oder einer Person fragen o Fragen stellen: Fragewörter einsetzen, Stimme am Ende der Frage heben <p>Sozialer Zusammenhalt und Konflikte:</p> <ul style="list-style-type: none"> o andere trösten, ermutigen und loben o Mitteilungen weitergeben o Anweisungen erteilen o die eigene Meinung vertreten, die Meinung anderer gelten lassen o sich entschuldigen o Streit schlichten o Hilfen im Streitfall erbitten o über Möglichkeiten der Konfliktlösung beraten <p>Höflichkeitsformen verwenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> o die Anredeformeln „Du“ und „Sie“ o der Situation angepasste Grußformen, o Erwachsene und Kinder mit Namen ansprechen o „Danke“ und „Bitte“ verwenden o Sensibilität für verletzte Äußerungen entwickeln o Bedeutung von diskriminierenden Schimpfwörtern kennen 		
--	--	--

4.5 Lesen - mit Texten umgehen

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse / Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler erkennen Gegenstände, Personen und Situationen sowie Handlungsabläufe in der realen Situation wieder, deuten sie und orientieren ihre Handlungen daran.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Situationen und Handlungsabläufe sowie Personen und Gegenstände aus der unmittelbaren Lebenswelt zunehmend bewusst wahrnehmen • Situationen verstehen und angemessen reagieren • Variationen von Situationen und Handlungsabläufen mit Personen und Gegenständen aus der unmittelbaren Lebenswelt verstehen und angemessen reagieren 	<ul style="list-style-type: none"> o bedeutsame Ereignisse im Tagesablauf bewusst erleben: Tagesablauf mit Hilfe von Ritualen strukturieren (Ankommen, Morgenkreis, Stundenplanbesprechung, Klassenunterricht, Einzelförderung etc.) Situationen und Handlungsabläufe etc. sprachlich und ggf. mit Hilfe entsprechender Gebärden begleiten, um Sinn/Bedeutung zu veranschaulichen/zu erläutern o bedeutsame Gegenstände wiederholt und vertiefend in Begegnungen und Handlungen einbinden o Personen und Situationen/Räume/Handlungsabläufe vertiefend bewusst machen (z.B. Ergotherapie-Spiel, Schwimmbad-Planschen, Pferd-Reiten, Einkaufstasche-Supermarkt u.ä.) o in Kooperation mit dem jeweiligen häuslichen Umfeld entsprechend bedeutsame Personen, Gegenstände, Räume und Handlungsabläufe dort ebenfalls bewusst zum Inhalt von Kommunikation werden lassen
<p>erkennen Gegenstände, Personen und Situationen auf Abbildungen wieder, deuten sie und orientieren ihre Handlungen daran.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Personen und Gegenstände aus der unmittelbaren Lebenswelt zunehmend auf Fotos und Abbildungen wiedererkennen • Situationen und Handlungsabläufe aus der unmittelbaren Lebenswelt zunehmend auf Fotos und Abbildungen wiedererkennen • Personen und Gegenstände Situationen und Handlungsabläufen zuordnen • abgebildete Handlungsabläufe in Handlungen umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Anfertigen von Fotografien der Schülerinnen und Schüler in unterschiedlichen Situationen sowie lebensbedeutsamer Gegenstände und Handlungsabläufe: im schulischen Alltag (Stundenplan) im häuslichen Umfeld z.B. durch die Erziehungsberechtigten auf Unterrichtsgängen o gezielter Einsatz von Bilderbüchern/Einrichten einer „Lese-Ecke“ (z.B. mit sachkundlichen Themen, Geschichten aus der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler; beim Arzt, in der Schule, meine Familie, im Kaufhaus u.ä.) o gezielter/freier Einsatz von Bildkarten-Spielen als Bedeutungszuordnung (z.B. Lotto, Domino, Memory)

<p>erkennen Piktogramme und Symbole in ihrer Umwelt, deuten sie und orientieren ihre Handlungen daran.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Situationen, Handlungsabläufe, Personen und Gegenstände aus der Lebenswelt zunehmend auf Piktogrammen wiedererkennen • schulische und außerschulische Alltagshandlungen zunehmend an Piktogrammen orientieren • alltagsbezogene und lebensbedeutsame bekannte „Logos“ wiedererkennen und deuten (z.B. Fast-Food-Ketten, Tankstellen, Fernsehsender, Fernsehserien, öffentliche Einrichtungen und Geschäfte, Markennamen von Süßigkeiten etc.) • zunehmend selbständig alltagsbezogene und lebensbedeutsame bekannte „Logos“ in der realen und medialen Umwelt wiedererkennen und deuten • zunehmend selbständig alltagsbezogene und lebensbedeutsame neue „Logos“ in der realen und medialen Umwelt erkennen und deuten 	<ul style="list-style-type: none"> o Piktogramme und andere bedeutsame Zeichen aus dem Alltag möglichst mit den Schülern gemeinsam in der Umwelt sammeln, fotografieren und ihre Bedeutung erarbeiten (z.B. H-Bushaltestelle, Toiletten Männer/Frauen, Fahrradweg, Apothekezeichen u.ä.) o zeichnerisch reduzierte Abbildungen auf ihre wesentlichen Inhalte und Bedeutungen hin im Unterricht erarbeiten (z.B. Spielstraße, kein Eis im Laden etc.) o Entwerfen eigener Piktogramme (z.B. für Schrankinhalte) o Verkehrsschilder (für Fußgänger, Radfahrer etc.); Gebots-/Verbotsschilder etc. (u.a. im beruflichen Umfeld) o Sportzeichen (Schwimmen, Reiten, Rad fahren etc.) o Sammeln von Logos aus der jeweiligen Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler (Nahrungsmittel, Einkaufsketten, Fernsehreihen, geläufige Markennamen etc.) o Schüler eigenständig bedeutsame Logos/Silben/Wörter finden lassen und entsprechend dem Lernstand mit Hilfe unterschiedlicher Medien fixieren
<p>erkennen Ganzwörter aus der realen und medialen Umwelt wieder und kennen ihre Bedeutung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Schriftzüge in der realen und medialen Welt erkennen und ihnen Bedeutung zumessen • Wörter als ganze Gestalt wiedererkennen und ihnen (zunächst zumeist situationsgebunden) einen entsprechenden Sinn zuordnen • einzelne Buchstaben und Silben in Ganzwörtern erkennen und zuordnen 	<ul style="list-style-type: none"> o Spiele/„Entdeckerreisen“ zur bewussten Wahrnehmung bekannter Wortgestalten in der realen und medialen Umwelt mit entsprechenden Zuordnungsaufgaben o Spiele zur visuellen und auditiven Festigung erlernter und zu erlernender Buchstabenfolgen und Wörter
<p>verfügen über eine zunehmende Wahrnehmung der formalen Eigenschaften gesprochener Sprache (phonologische Bewusstheit).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • einzelne und aneinander gefügte Laute in der sprachlichen und musischen Umwelt wiedererkennen • Buchstaben als Repräsentanten für Laute erkennen und diese richtig zuordnen • Anlaut, Endlaut, Mittellaut erkennen • Reimpaare erkennen • Silben als lautbedeutsame Einheiten erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Anlautspiele, Reimspiele, Silbenspiele entsprechend dem individuellen Leistungsvermögen; Inhalte aus der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler

<p>kennen das Prinzip der Graphem-Phonem-Korrespondenz und wissen, dass unsere Schrift eine Lautschrift ist.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • zunehmend differenziert Laute und Laufolgen erkennen • Buchstaben und Silben zu sinnvollen Einheiten aneinanderreihen • Wörter aus Buchstaben- und Silbenkombinationen bilden 	<ul style="list-style-type: none"> o ggf. mit lautbegleitenden Gebärden unterstützen; diese können bei der Bildung von Laufolgen helfen (Beispiel: b-a wird zu ba zusammengeschleift)
<p>können Bestandteile bekannter Wörter zunehmend ohne Vorlage wieder zu Wörtern fügen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buchstaben und Silben innerhalb eines Worts wiedererkennen • Buchstaben und Silben nach Vorlage zu Wörtern zusammensetzen • Buchstaben und Wörter ohne Vorlage zu Wörtern zusammensetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Wickelkarten zum buchstabenweisen Aufbau (O M A) o Wickelkarten zum silbenweisen Aufbau (A U T O S U S I) o Buchstaben- und Silbenschachteln zum eigenständigen Zusammenlegen von Wörtern mit und ohne Vorlage o Silbenrätsel mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad hinsichtlich Silbenzahl und Umfang (Si-na, To-ma-te, Zau-ber-be-sen..)
<p>können Wörter zerlegen und neu zusammensetzen, gehen flexibel und vielseitig damit um.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bestandteile erkennen, aus denen Wörter zusammengesetzt sind • Wörter zunehmend selbständig in einzelne Bestandteile zerlegen • Wörter zunehmend selbständig aus zerlegten Bestandteilen zusammensetzen • zunehmend längere Buchstaben- und Silbenfolgen bis hin zu ganzen Wörtern erlesen 	<ul style="list-style-type: none"> o vertiefende kontinuierliche Übungen mit den bereits erarbeiteten Wörtern o Silbenspielerereien zu Erweiterung des eigenen Wortschatzes o Zusammenstellen von Geschichten mit Hilfe bekannter Wörter (und Bildern) o „Ratespiele“ zum Bereich Erlesen bekannter Silben und Wörter (z.B. „Lese-Krokodil“, Silben-/Wort-„Ratetüte“) o spielerische Einführung neuer Wörter aus der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler (regelmäßig üben, vertiefen) o Anlegen einer Kartei/eines „Eigenlesebuchs“ mit allen Buchstabenfolgen (Silben, Signalwörtern etc.), welche die Schülerinnen und Schüler für sich erlernend üben und entsprechend weiter erlernen möchten und sollen o Namen der Schülerinnen und Schüler; Signalwörter wie „ein“, „aus“, „ja“, „nein“, „Stopp“, „Mama“, „Papa“, „Eis“..)

<p>können unbekannte Wörter und Texte zunehmend selbständig erlesen und entwickeln eine individuelle Lesekultur.</p>		<ul style="list-style-type: none"> o kurze lebensbedeutsame Texte einführen (z.B. Gebrauchstexte, die oft noch bebildert ergänzt sind: Kochrezepte, Gebrauchsanweisungen, technische Erläuterungen, Fernsehzeitung, Jugendzeitschrift, Comics u.ä.) und selber gestalten (Briefe, Schulzeitung...)
	<ul style="list-style-type: none"> • Wörter und Texte unter Anwendung der erworbenen Lesestrategien erlesen • selbständig Texte wählen und sinnentnehmend lesen 	<ul style="list-style-type: none"> o ständig erweiterte Leseangebote (Alltagsprosperkte, Zeitungen, Anleitungen etc., Medien aus der örtlichen Bibliothek) seitens der Schule/Einrichtung motivieren zum Stöbern und zur selbständigen Auswahl von Lesetexten o Schülerinnen und Schüler bringen eigene Texte in unterschiedlichster Form mit o Informationen zur Alltagsgestaltung aus unterschiedlichen Quellen suchen o im Internet nach interessanten Informationen/Hobbies, Vorbereitung von Ausflügen etc. recherchieren

4.6 Schreiben - Texte gestalten

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse/Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler können zunehmend schriftähnliche Mitteilungen mit unterschiedlichen Materialien und Techniken (ggf. mit technischen Hilfsmitteln) erstellen.</p> <p>können zunehmend schriftliche Symbole (Bilder, Wörter, Buchstaben) in die entsprechenden lautlichen Strukturen übertragen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • zunehmend bewusst im kommunikativen Sinn malen und kritisieren • Fertigkeiten im grob- und feinmotorischen Umgang mit unterschiedlichen „Mal-, Druck- und Schreibutensilien“ üben und festigen • Muster und Folgen visuell und graphomotorisch nachvollziehen • mit unterschiedlichen Materialien zunächst Bilder, Zeichnungen und dann „Bildzeichen“ mit kommunikativem Charakter produzieren • Bilder/Zeichen, Buchstaben und Buchstabenfolgen als Repräsentanten von gesprochener Sprache erkennen, diese nachlegen und abschreiben • Buchstaben/Wörter als Repräsentanten/Zeichen für gesprochene Sprache verstehen • um die Wichtigkeit der Schreibrichtung wissen • die Bedeutung von Figur-Grund-Wahrnehmung, Figurkonstanz bei der Buchstabengestaltung erkennen • sich im korrekten Nachlegen bzw. Aufschreiben einzelner Buchstaben nach Vorlage üben • Buchstaben- und Silbenfolgen darstellen, neue Kombinationsmöglichkeiten zwischen Buchstaben finden • zunehmend Sicherheit in grob- und feinmotorischen Fertigkeiten (Umgang mit Wachsmalstiften, Stiften, mit Knete etc.) gewinnen • über eine zunehmend erweiterte Fähigkeit zur auditiven und visuellen Diskriminierung sowie Merkfähigkeit verfügen • sich Wortgestalten und Buchstabenfolgen merken und zunächst „abmalen“, dann auswendig mit Hilfe unterschiedlicher „Schriftwerkzeuge“ wiedergeben 	<ul style="list-style-type: none"> ○ zur Darstellung von Inhalten wird der Umgang mit unterschiedlichen Materialien erprobt und geübt (Schwämme, Malkreiden, Stifte, Stempel ...) ○ entstandene Bilder und Zeichen dienen dazu, Mitteilungen zu fixieren (kommunikativer Aspekt) ○ „Geordnetes“ Kritzeln in Hinblick auf horizontale Tendenz und Linearität ○ Richtungswechsel; Regelmäßiges Auf und Ab; zunächst mehr grobe, dann feinere graphomotorische Schwung- und Schreibübungen (Zick-Zack-Linien, „Wellenlinien“, u.ä.) ○ verfolgen Linien und Muster mit Fingern, „spüren“ diese nach und ziehen diese mit entsprechenden Malutensilien nach (ggf. hinführende Übungen z.B. in Form von Fingerspielen, Bewegungsliedern mit Gesten in der Luft, dann auf Papier u.ä.); vom Grobmotorischen zum Feinmotorischen ○ Übungen zur visuellen Wahrnehmungsförderung (zunächst mit Bildern, Abbildungen, Zeichen, Buchstaben etc.); Berücksichtigung von Figur-Grund-Wahrnehmung und Figurkonstanz ○ mit unterschiedlichen Materialien und Techniken Zeichnungen aus der Lebenswelt darstellen (z.B. Menschen, Figuren, Tiere u.ä.), um das eigene Verständnis von Umwelt, die eigene Gefühlswelt darzustellen und mitzuteilen ○ „dokumentieren“ Erlebnisse aus dem Alltag; bebildern/erläutern themenbezogener Projektbücher malen/drucken/schreiben; Geburtstagspost, Einladungen, Preislisten Schülercafé, Kiosk u.ä. ○ „Bilddikate“ zur Förderung von Raum-Lage-Beziehungen als Hinführung zu korrekten Schriftzeichen

<p>sind in der Lage, Buchstaben und Silbenfolgen zu bekannten Wörtern zusammenzufügen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Wörter in so genannter "Skelettschreibweise" und nach „alphabetischer Strategie“ schreiben, meist ohne Vokale (halbphonetisches Stadium) • einzelne Buchstaben lautgetreu nach Diktat legen, mit individuellen Hilfestellungen abschreiben oder aufschreiben • Silben lautgetreu nach Diktat legen, mit individuellen Hilfestellungen abschreiben oder aufschreiben • nach Gedächtnis in Bezug auf Lautfolgen bekannte Wörter legen, drucken, schreiben (z. T. unter Auslassung von Vokalen, da sie sich nach alphabetischer Struktur diktieren: „b“= „be“, „r“= „er“ etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> o eindeutige Lautbuchstaben - Beispiele (zumeist Vokale) einführen (ggf. mit entsprechender Lautgebärde) und mit unterschiedlichen Materialien nachlegen, nachkneten, schreiben o zu einfachen Silben zusammengezogene Buchstabenfolgen finden lassen und festigen (z.B. mit Liedern, Refrainfolgen, Eigenkompositionen... „la-la-la-la“, „so-so-so-so“...) o eigene Beispiele finden lassen und durch die Schülerinnen und Schüler darstellen und präsentieren lassen o Bild-Wortkarten-Kombinationen zur Gestaltung einfacher Sätze/Mitteilungen, um komplexere Inhalte darstellen zu können (z.B. Namen legen-schreiben, dann z.B. eigener Name + Pfeil →, dann Bild eines Fernsehers/Radios = ich möchte fernsehen, Musik hören u.ä.; vgl. Bilder-Erlese-Bücher für Schulanfänger und Vorschulkinder) o Fingerspiele, grob- und feinmotorische Schwungübungen, zunächst noch ohne Material, dann zunehmend ausdifferenzierter und kleiner o Übungen zu Raum-Lage-Beziehungen in den einzelnen Buchstabengestalten, ggf. mit Hilfe entsprechender Verse/Sprüche o Übungen zur Figurkonstanz und Figur-Grundwahrnehmung o Nachfahren, nachspüren, abmalen und frei aufschreiben von vorgegebenen, dann eigenen Vorgaben, später nach gezielten Laut-Buchstaben-Zuordnungen o Übungen zum auditiven und visuellen Gedächtnis zum Legen/Schreiben von Buchstabenfolgen und ganzen Wörtern; o Zunehmende Abstrahierung konkreter Abbildungen (z.B. ○ = „Ball“, ⊕ = „Uhr“) o Aufbau innerer Bilder von Buchstaben, Wörtern und deren stetige Festigung und Erweiterung (als „abrufbarer Wortschatz“); kontinuierlich zu übende Kurzdiktate (Buchstaben, Silben, Wörter, kurze Sätze)
--	--	--

<p>sind in der Lage, Graphem-Phonem-Zuordnungen sowie Regeln der Rechtschreibung zu berücksichtigen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • zunehmend über eine sichere Zuordnung zwischen den Graphemen und den dazu gehörigen Phonemen verfügen • Wörter soweit lautgetreu darstellen, dass der Adressat sie durch lautierendes Vorlesen weitgehend sinnnehmend erschließen kann • strukturelle Regelmäßigkeiten beim Legen, Drucken, Schreiben zunehmend richtig umsetzen • orthographische und morphematische Strukturen umsetzen • weitgehend selbständig fehlerfrei schreiben • Schriftsprache im kommunikativen Sinne nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Fördern der individuellen Schreibmotivation durch vielseitige schulische und außerschulische Kommunikationsanlässe (Kennzeichnen der eigenen Schulsachen und Bilder, Einladungen z.B. an Nachbarklasse zum gemeinsamen Frühstück „schreiben“, klasseneigene Mitteilungen erforderlich machen; Rezepte, Einkaufsliste, Klassenkorrespondenzen) Geschichten (malen und) „aufschreiben“ lassen, die erzählend erläutert werden; zunehmend Darstellungen auch durch andere erläutern lassen, um Notwendigkeit einer eindeutigen Darstellung und „Lesbarkeit“ für entsprechende Adressaten zu verdeutlichen ○ Motivation zu selbstgewählten Informationen und Mitteilungen an andere im Sinne von „Eigendiktaten“, um die Fähigkeit zu fördern, sich bekannte Wörter zu vergegenwärtigen und bereits aufgebaute Kompetenzen ühend zu festigen ○ Lerntagebücher, Portfolio („Das kann ich schon!“) ○ Kurze Sätze diktieren und erfinden ○ Erkennen von Wortgrenzen zwischen den einzelnen Elementen eines Satzes ○ möglichst lautgetreu geschriebene Wörter erarbeiten, um eine Bestärkung hinsichtlich einer erfolgreichen schriftlichen Kommunikation zu erhalten, die dann zu weiteren Einsichten und Lernzuwächsen motiviert ○ Legen, drucken, schreiben möglichst lautgetreuer Wörter (z.B. Mama, Auto, Eis, Tube etc.) ○ in den Umgang mit strukturellen Regelmäßigkeiten: -er, -en u.ä. (z.B. laufen, gehen, Vater, Roller etc.) einführen ○ Erkennen von Wortgliedern, die sich zu unterschiedlichen Wörtern zusammensetzen lassen (z.B. ver-, vor-, ab-, weg-, -ung, -tion u.a.m.; ver-legen, ab-legen, weg-legen; Meld-ung, Funk-tion etc.); spielerische Übungen zum Entdecken neuer Wörter ○ Erkennen von Aussagen zusammengesetzter Hauptwörter (z.B. Brat-pfanne, Näh-kasten, ...)
--	--	---

nutzen Schriftsprache weitgehend selbständig und setzen Schrift angemessen als Kommunikationsmittel ein.

- Gestalten eigener Texte (zunächst nach Vorlage, zunehmend selbständig)
- Schreibenlässe schaffen und stützen (Einkaufslisten, Briefkorrespondenzen aufbauen, Kalender führen)
- Praktikumsberichte, Bewerbungen, Prosa und Lyrik gestalten (z.B. für die Schulzeitung)
- Geschichten erfinden und aufschreiben, „Drehbücher“ für Filmprojekte u.ä.
- Dokumentationen gestalten u.ä.

4.7 Englisch im Alltag anwenden

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse/Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen und verstehen vertraute Wörter und grundlegende Satzmuster und geben sie wieder.</p> <p>verständigen sich in einfacher Form zu Themen, die sich auf die eigene Person und die eigene Lebenswelt beziehen.</p> <p>lesen und schreiben einfache Wörter und Redewendungen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • die englische Sprache in authentischen Situationen von anderen Sprachen unterscheiden • Schlüsselwörter wiedererkennen, die sich auf die eigene Person und die unmittelbare Lebenswelt beziehen • einfache Wendungen im Unterrichtsalltag verstehen und darauf reagieren können • einfache Fragen und Aussagen verstehen, die sich auf die eigene Person und die unmittelbare Lebenswelt beziehen und darauf antworten können • den groben Handlungsablauf einfacher Dialoge und Geschichten verstehen 	<ul style="list-style-type: none"> o kurze, einfache Interviewgespräche führen: What's your name? How are you? My name is Tobias. etc. o einfache Redemittel in Spielsituationen anwenden <ul style="list-style-type: none"> - sich oder andere vorstellen - Gruß- und Abschiedsformeln - um etwas bitten - Frage-Antwort-Spiele o eingeführte, gefestigte und geübte Dialoge, Rollenspiele oder Sketche spielen o das Wortbild bekannter Wörter in einem Bildwörterbuch, in der Umwelt, im Fernsehen, in Zeitschriften etc. wiedererkennen o entsprechenden Bildern das eingeführte und ausreichend gefestigte Laut- und Schriftbild bekannter Wörter, kurzer Sätze und Dialoge zuordnen o Vokabeln aus der Computersprache verstehen und danach handeln können

4.8 Sich mit Sprache und Sprachgebrauch auseinandersetzen

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse/Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler verfügen über erste Einsichten in Wortarten, Wortbildung und einfache Satzstrukturen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Möglichkeiten der Wortbildung kennen • erste grammatische und syntaktische Regelmäßigkeiten kennen: Konkreta (Nomina), Tätigkeitswörter, Eigenschaftswörter, Satzschlusszeichen • Unterschiede der gesprochenen und geschriebenen Sprache und deren Wirkungen kennen • Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Sprachen im Umfeld (Deutsch, Herkunftssprachen, Regionalsprachen) erkennen • mit Schriftsprache experimentieren, Texte gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> o Wörter sammeln und ordnen, o Wortfelder und Wortfamilien bilden o experimentieren mit Sprache (z. B. Gedichte, kleine Geschichten verfassen) o grammatische Regelmäßigkeiten beachten

Anhang: Lesestufen und Schriftspracherwerb

Beim Lesen geht es um ein zunehmend selbständiges Entnehmen von Inhalten und Informationen

- aus der dinglich-gegenständlichen Wirklichkeit
- aus der bildlich dargestellten Wirklichkeit
- aus der in Schriftzeichen gefassten Wirklichkeit

Als Orientierungshilfe beim Erwerb von Lese- und Schreibkompetenzen dient folgende Übersicht:

Präliterale-symbolische Stufe

- Gegenstände und Situationen lesen (der Schulbus/das Taxi kommt – ich fahre zur Schule)
- Bilder lesen (Kinder in einem Bilderbuch mit Tieren in Gehegen/Käfigen – Besuch im Zoo)
- Bildzeichen, Symbollesen (H – Bushaltestelle, Toilettenzeichen - Mädchen/Jungen u.ä.)

Logografische (phonetische) Stufe

- Ganzwortfassung (ARAL u.ä.)
- Orientierung am Wortbild (Coca-Cola u.ä.)
- Zuordnung Sprache – Schrift (Bsp. Namen „Udo“ u.ä.)
- Buchstaben und Wörter werden ohne Bezug zu den Lautwerten auswendig gelernt („B“ für Beate, „Montag“ für Schwimmtag in der Schule, „Eis“ für Eis essen u.ä.)

Alphabetische (phonologische) Stufe

- Phonemorientierung (TG statt Tag)
- Lautgetreue Schreibweise (Gatn statt Garten)
- Analytisch-synthetisches Suchverhalten (HS statt Haus, Bäka statt Bäcker)

Orthographisch-morphematische Stufe

- Morphemorientierung (Hemd)
- Anwendung linguistischer Wortbildungsregeln (Vaterer)
- Nach Regeln und nicht nach Gehör schreiben (Mama - nicht Mamerer, fertig - nicht vertig)

Kerncurriculum
für den Förderschwerpunkt
Geistige Entwicklung
Schuljahrgänge 1 - 9

Fachbereich Mathematik

Inhalt

1 Bildungsbeitrag

2 Unterrichtsgestaltung

3 Kompetenzbereiche

3.1 Prozessbezogene Kompetenzbereiche

3.1.1 Erleben/Erfahren

3.1.2 Erkennen/Deuten

3.1.3 Anwenden

3.1.4 Reflektieren

3.1.5 Kommunizieren

3.1.6 Problemlösen

3.2 Inhaltsbezogene Kompetenzbereiche

4 Kompetenzen und Ideen für den Unterricht

4.1 Pränumerik

4.2 Mengen, Zahlen und Operationen

4.3 Größen und Messen

4.4 Raum und Form (Geometrie)

Anhang

1 Bildungsbeitrag

Mathematische Kompetenzen bilden in vielen Bereichen des Lebens eine wichtige Grundlage zur erfolgreichen Alltagsbewältigung. Jeder Mensch verfügt über basale Kompetenzen im pränumerischen Bereich, die eine Orientierung in Zeit und Raum ermöglichen und in ständigem Austausch mit der personellen und sächlichen Umwelt erweitert werden. Mathematisch kompetent zu sein, bedeutet, alltagsrelevante Situationen auf den Ebenen des Erlebens, Wahrnehmens oder Erkennens bewältigen zu können.

Der Erwerb mathematischer Kompetenzen dient dazu, mathematische Phänomene der Umwelt beschreiben, verstehen und erklären zu können. Durch die Bearbeitung realer mathematischer Situationen werden mathematische Begriffe und Verfahren erworben. Grundlegende Einsichten und Fertigkeiten in den Bereichen der Arithmetik und der Geometrie sowie deren Anwendung in Sachaufgaben schaffen die Basis für eine größtmögliche Teilhabe am gesellschaftlichen Leben.

Im Fachbereich Mathematik werden die Bildungsinhalte durch die Beschreibung eines systematischen Kompetenzaufbaus konkretisiert. Dieser setzt bei grundlegenden Erfahrungen und Einsichten ab der Geburt im pränumerischen Bereich an und reicht bis zu Einsichten und Kompetenzen im Umgang mit Rechenoperationen mit konkreten Materialien oder Zahlen als Symbolträgern. Berücksichtigt werden neben den Inhalten auch die jeweils möglichen Niveaus der Begegnung und Auseinandersetzung (Abstraktionsebenen), um den vielfältigen Lernbedürfnissen einer heterogenen Schülerschaft Rechnung zu tragen und alle Schülerinnen und Schüler unabhängig vom Umfang ihres jeweiligen Förderbedarfs einzubeziehen.

Mathematische Kompetenzen bilden eine wichtige Hilfe zur inneren Ordnung der Welt und damit die Grundlage für ein zielorientiertes, motiviertes, geplantes und erfolgreich bewertetes Handeln in ihr. Kompetenzen wie Vergleichen, Ordnen, Klassifizieren, In-Beziehung-Setzen und Problemlösen dienen als Grundlage zum Erwerb des Zahlbegriffs. Dieser kann als Schlüssel zur Welt der Rechenoperationen gesehen werden, die auf konkreter Ebene, auf Abbildungsebene oder auf symbolischer Ebene in Form von Zahlen und arithmetischen Zeichen ausgeführt werden können. Mathematisches Lernen erfolgt in sozialen Kontexten, die sämtliche Bereiche des menschlichen Lebens umfassen. Als fachübergreifendes und lebensbezogenes Unterrichtsprinzip ist es während der gesamten Schulzeit umzusetzen und reicht über eine rein fachlich bezogene Förderung hinaus.

Die inneliegende Sachstruktur des Fachs ermöglicht durch das Erkunden von Zusammenhängen und Bezügen sowie das Streben nach Verallgemeinerung und Übertragung Einblick in logische Strukturen und schult somit auch Abstraktionsfähigkeit und Denkvermögen. Der Aufbau mathematischer Kompetenzen erfolgt handlungsorientiert und stellt einen aktiven, einsichtsvollen und konstruktiven Prozess seitens der Schülerinnen und Schüler dar. Die jeweiligen Inhalte tragen unabhängig vom Lebensalter der Schülerinnen und Schüler während der gesamten Schulzeit zur Erweiterung individueller Ein-

sichten und Fertigkeiten und damit zur besseren Lebensbewältigung bei. Durch Probehandeln in exemplarischen Alltagssituationen wird ein enger Bezug zur Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler gewährleistet. Des Weiteren wird den Schülerinnen und Schüler zunehmend deutlich, dass mathematische Inhalte kulturelle Errungenschaften sind.

2 Unterrichtsgestaltung

Der Mathematikunterricht in der Förderschule mit dem Schwerpunkt Geistige Entwicklung knüpft an die vorhandenen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler an und erweitert sie in mehrfacher Hinsicht. Er baut systematisch und lernprozessbegleitend mathematische Inhalte entsprechend der gegebenen Sachstruktur des Fachs auf und berücksichtigt dabei im Besonderen die individuellen Möglichkeiten von unterschiedlichen Darstellungsebenen (enaktiv, ikonisch und symbolisch im Sinne eines intermodalen Transfers) und der jeweiligen altersbezogenen Lebensbedeutsamkeit der Schülerinnen und Schüler.

Ausgangspunkt für mathematische Auseinandersetzungen sind alltägliche Situationen aus der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler. Sie dienen dazu, bewusst zu machen, dass mathematische Strukturen im Alltag vorhanden sind und dass diese sich mit Hilfe mathematischer Zeichen und Begriffe beschreiben lassen.

<i>Beispiele für Alltags- und Spielsituationen</i>	<i>Auseinandersetzung mit mathematischen Inhalten</i>
laut-leise (Namen flüstern/rufen), warm-kalt (Suppe/Eis essen) wahrnehmen und erfahren	Vergleichen und Unterscheiden: gleich - ungleich
Lieder und Bewegungsspiele zum Körperschema; Gegenstände „vor, hinter, in, unter, ..“ verstecken und finden	Orientierung im Raum; Raum-Lage-Beziehungen (Pränumerik)
Sortieren von Spielzeug, Alltagsgegenständen nach Merkmalen	Klassifizieren von Objekten (Pränumerik)
beim Tisch decken Tassen zu Untertassen zuordnen; in der Klasse Schulranzen zu Kindern zuordnen	Eins-zu-Eins-Zuordnung (Pränumerik)
Zählen lassen: Wer hat mehr/weniger/gleich viel Schreibuntensilien o. ä. auf dem Tisch?	Gegenstände zählen unabhängig von Form/Größe/Beschaffenheit; Invarianz (Mengen, Zahlen und Operationen)
Wo tauchen Zahlen in der Umwelt auf?	Zahlaspekte (Mengen, Zahlen und Operationen)
Auf wie viele verschiedene Arten kann man 3, 4, oder 5 Finger oder Gegenstände zeigen?	Zahlerlegungen (Mengen, Zahlen und Operationen)
Spielen mit Bausteinen, Falten von Servietten (vom Quadrat zum Dreieck), Faltarbeiten	Körperformen, ebene Figuren (Raum und Form)
Vergleich von Körpergrößen innerhalb der Lerngruppe; wie lange dauert es bis zum Frühstück, bis zum Schulschluss, bis zum Geburtstag	Längen und Zeit (Größen und Messen)
Tagesplan lesen; Tabellen/Strichlisten anlegen von Ergebnissen aus der Lerngruppe: Wie viele Kinder trinken Milch/Kakao?	Lesen von Darstellungen, Darstellen von Ergebnissen

Im Sinne eines Spiralcurriculums gilt es, die erarbeiteten Inhalte in den verschiedenen Schulstufen in aktuelle Bezüge einzukleiden und aus einer erweiterten Perspektive wiederholend zu festigen und zu vertiefen. Die Gestaltung geeigneter Unterrichtssituationen zum Erkennen, Verstehen, Erproben und Anwenden in exemplarischen Situationen mit eindeutigem Bezug zur Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler stellt ein durchgängiges Unterrichtsprinzip dar. Die kontinuierliche förderplangeleitete Arbeit in interdisziplinären schulischen Teams, ggf. unter Beteiligung weiterer außerschulischer Fachkräfte, ist ebenso Grundlage pädagogischen Handelns wie ein ganzheitlicher, fachübergreifender und projektorientierter Unterricht.

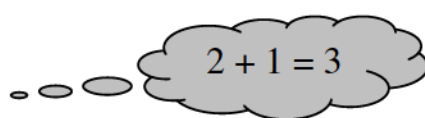
Handlungsorientiertes Lernen und Arbeiten sind fachdidaktische Grundprinzipien für die Unterrichtsgestaltung und dienen einer einsichtsbezogenen Erweiterung des individuellen Kompetenzerwerbs der Schülerinnen und Schüler. Mit der Vertiefung der fachlichen Inhalte werden auch die verschiedenen Ebenen der Abstraktion gefördert. Eine Erweiterung auf abstraktere Darstellungsformen wird über die gesamte Schulzeit angestrebt.

Das folgende Schaubild stellt Lösungsmöglichkeiten einer Addition auf verschiedenen Darstellungsebenen dar. Ausgangssituation jeder mathematischer Überlegung ist eine Realsituation, die strukturiert und vereinfacht werden muss, um ein mathematisches Modell entwickeln zu können, das zu einem mathematischen Ergebnis führt. Durch Anwendung des Modells in weiteren Situationen erkennen die Schülerinnen und Schüler, dass sich die konkrete Situation auf vielfältige Situationen übertragen lässt.

Abb. 1

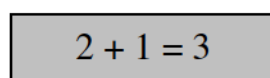
„Kopfrechnen“

(Nachdenken über Aufgabe)



Symbole benutzen

(Zahlen *schreiben*)



Symbole benutzen

(Zahlenkarten *legen*)

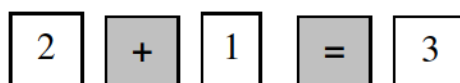
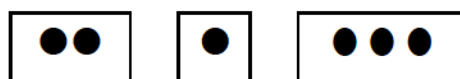


Abb./Skizzen:

(geordnete Mengen)



Fotos/genaue Abb.:



Konkretes Material:

(Smileys, Figuren...)



Erläuterung durch handlungsbegleitendes Sprechen



Die anzustrebenden Kompetenzen ergeben sich aus den individuellen Lernbedürfnissen der Schülerinnen und Schüler und den daraus vermuteten Entwicklungsmöglichkeiten. Die unterschiedlichen Ebenen des Zugangs

- enaktive oder konkrete Ebene (situationsgebundenes Handeln, Umgang mit konkretem Material)
- ikonische oder Abbildungsebene (Fotografien, Abbildungen, Skizzen) und
- symbolische Ebene (arithmetische Zahlen und Zeichen)

sind bei den angestrebten Förderzielen zu berücksichtigen und in einer kontinuierlichen Dokumentation festzuhalten.

Als Grundlage für den systematischen Aufbau mathematischer Kompetenzen gilt die Abbildung 2. Sie veranschaulicht, wie die entsprechenden Kompetenzen aufeinander aufbauen. Der Erwerb der Kompetenzen erfolgt im Sinne eines Netzwerks teilweise aufeinander aufbauend und teilweise parallel.

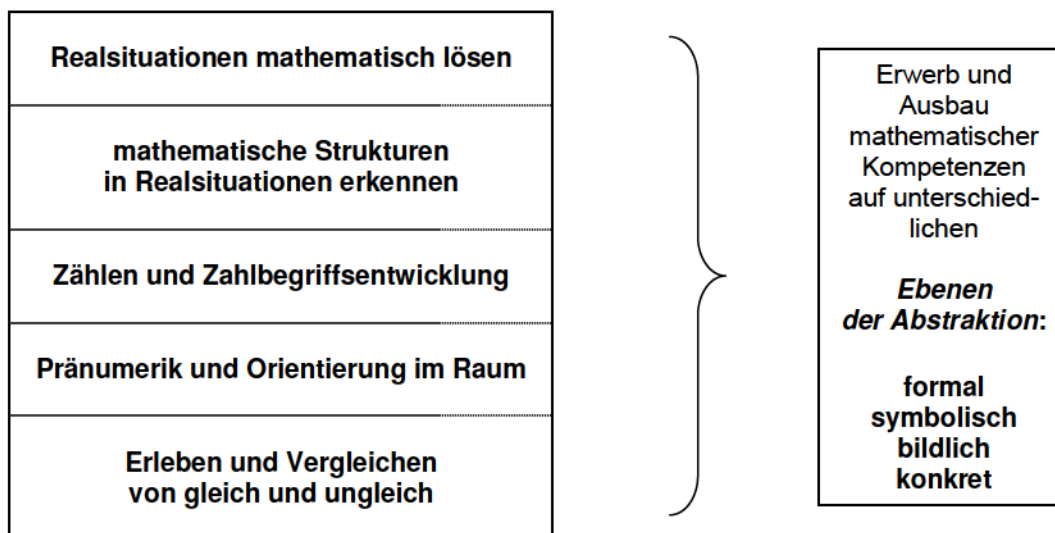


Abb. 2

Ausgangspunkt ist die elementare menschliche Fähigkeit, Gleiches und Ungleiches voneinander zu unterscheiden. So werden Schülerinnen und Schüler mit einem umfangreicheren Förderbedarf und schweren oder mehrfachen Beeinträchtigungen Eindrücke der Umwelt eher auf der Ebene des Erlebens oder Miterlebens unterscheiden lernen und sich dazu nicht unbedingt auf sprachlicher Ebene entsprechend äußern können. Von daher gilt es, gerade bei diesem Teil der Schülerschaft die körperlichen Reaktionen wie Körperspannung sowie Gestik und Mimik im Besonderen zu beobachten und einzuschätzen. So können z.B. Begriffe wie Gruppen und Untergruppen auch ohne aktives Sprechvermögen bewusst aufgebaut werden. Dies können Schülerinnen und Schüler durch ihre Reaktionen (z.B. Entspannung, Freude, Lächeln - Anspannung, Abwenden, Unmut äußern) zeigen, wenn sie z.B. ihre bekannte Schulklasse von einer unbekanntem Klasse (z.B. bei Aufteilung im Vertretungsfall) zu

unterscheiden wissen oder wenn sie ihre Klassenkameraden auf dem Schulhof als bekannte Gesichter freudig begrüßen und fremde Kinder nicht beachten.

Der pränumerische Bereich (Zusammenfassen, Klassifizieren, Zuordnen von Elementen, Reihenbildungen, Orientierung im Raum) bereitet die Zahlbegriffsentwicklung vor.

Schülerinnen und Schüler, die nicht bis zur Zahlbegriffsentwicklung vordringen, können basale mathematische Kompetenzen im individuellen Umfang ausbilden und in entsprechend relevanten Alltagssituationen erfahren (erleben), erkennen (deuten) und anwenden.

Weitergehende mathematische Fähigkeiten sind das Begriffslernen, das Regellernen und das Problemlösen in bekannten Situationen und deren mögliche Anwendung in neuen Zusammenhängen.

3 Kompetenzbereiche im Fach Mathematik

Im Fachbereich Mathematik werden prozessbezogene und inhaltsbezogene Kompetenzbereiche unterschieden. Mit den prozessbezogenen Kompetenzbereichen werden die Zugriffsweisen auf die Inhalte beschrieben. Im Fachbereich Mathematik für den Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung werden basale Kompetenzen im pränumerischen Bereich unter Berücksichtigung der individuell möglichen Ebenen der Auseinandersetzung bzw. der Zugangsweisen einbezogen.

Die **prozessbezogenen Kompetenzen** umfassen

- Erfahren/Erleben
- Erkennen/Deuten
- Anwenden
- Reflektieren
- Problemlösen/Kommunizieren

Die **inhaltsbezogenen Kompetenzen** umfassen

- Pränumerik
- Mengen, Zahlen und Operationen
- Größen und Messen
- Raum und Form (Geometrie)

In der Abbildung 3 wird die Beziehung zwischen den prozessbezogenen Kompetenzbereichen und den inhaltsbezogenen Kompetenzbereichen dargestellt. Erst die Verknüpfung beider Kompetenzbereiche führt zum Kompetenzerwerb.

Strukturmodell für den Fachbereich Mathematik

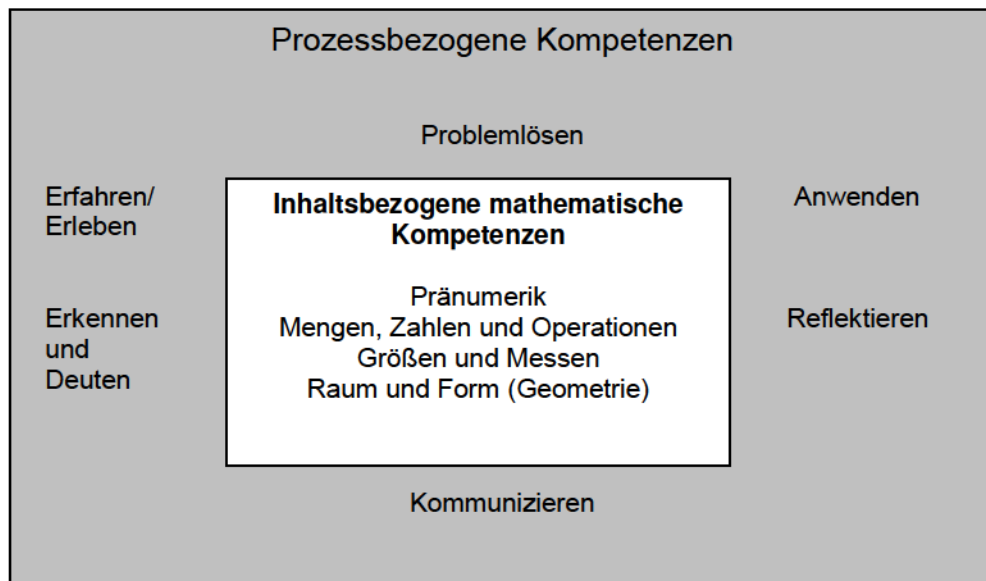


Abb. 3

3.1 Prozessbezogene Kompetenzen

3.1.1 Erleben/Erfahren

Das Erleben und Erfahren lebensbedeutsamer Alltagssituationen in sozialen Kontexten (z.B. ein Besuch im Zoo, Miterleben eines strukturierten Schultags u.ä.) dienen als Grundlage weiterer Einsichten, Erkenntnisse und Zugangsweisen zu mathematischen Inhalten.

3.1.2 Erkennen/Deuten

Auf der Grundlage bewusst erlebter Alltagserfahrungen lernen die Schülerinnen und Schüler zunehmend, wiederkehrende Situationen als vertraut einzuordnen. Sie lernen, Situationen und Handlungsabläufe in ihrer Umwelt wiederzuerkennen und ihnen eine Bedeutung zuzuordnen sowie sie zu deuten.

3.1.3 Anwenden

Erlernete Verhaltensweisen werden in bekannten Situationen (mit zunehmend weniger Unterstützung und Hilfe) angewendet. Es wird angestrebt und geübt, diese auch in neuen Situationen entsprechend zu erproben und weitgehend selbständig umzusetzen (Transfer).

3.1.4 Reflektieren

Das Nachdenken/Reflektieren über erlebtes und eigenes Handeln in Alltagssituationen erfordert ein gewisses Maß an Abstraktionsvermögen. Dabei zählen zu den Leistungen der Erinnerung und Einordnung in Bekanntes auch eine Einschätzung und Bewertung von Erlebtem.

3.1.5 Kommunizieren

Schülerinnen und Schüler lernen zunehmend, sich über das gemeinsam Erarbeitete auszutauschen. Dabei üben sie sich darin, sich angemessen über ihre Einsichten in Zusammenhänge zu äußern und im Rahmen ihrer individuellen Möglichkeiten entsprechende Symbole/Fachbegriffe zu benutzen. Dies kann ggf. auch ohne sprachliche Ausdrucksmittel, z.B. in Form einer handelnden Präsentation oder mit Hilfe von Fotos oder Abbildungen von entsprechenden Aufgabenstellungen, erfolgen.

3.1.6 Problemlösen

Problemlösen im engeren mathematischen Sinn bedeutet weitgehend selbständiges Suchen nach Lösungen auf der Grundlage der zuvor erworbenen Einsichten und Kenntnisse, besonders in neuen, unbekannteren Situationen. Zu möglichen vorbereitenden Übungsformen zählen auch Vorgehensweisen nach dem Versuch-und-Irrtum-Prinzip, die durch eine zunehmende Systematisierung und Reflexion von Zusammenhängen und Handlungserfahrungen ebenfalls zu einem problemlösenden Vorgehen führen können.

3.2 Inhaltsbezogene Kompetenzen

Der inhaltsbezogene Kompetenzbereich umfasst die Bereiche der **Pränumerik**, der **Mengen** und **Zahlen** sowie der **Rechenoperationen**, der **Größen** und des **Messens** und des **Raums** und der **Form (Geometrie)**. Die im Kapitel 3.1 beschriebenen prozessbezogenen Kompetenzen werden anhand der inhaltsbezogenen Kompetenzen erworben. Im Kapitel 4 werden die angestrebten Kompetenzen für jeden inhaltsbezogenen Kompetenzbereich benannt und durch Kenntnisse und Fertigkeiten konkretisiert. Die Ideen für den Unterricht sind als Anregung zu verstehen.

4. Kompetenzen und Ideen für den Unterricht

4.1. Pränumerik

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse/Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, erkennen, zeigen, benennen Gleiches und Ungleiches.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gleiches und Unterschiede von Gegenständen mit allen Sinnen erleben, wahrnehmen und benennen • Gleiches und Unterschiede in immer wiederkehrenden Situationen und Handlungsabläufen erleben, wahrnehmen, wiedererkennen und benennen • Gleiches und Unterschiede in neuen Situationen und Handlungsabläufen erleben, wahrnehmen, wiedererkennen und benennen 	<ul style="list-style-type: none"> o sinnesbezogene Wahrnehmungsübungen und Spiele im Unterricht und in Einzelförderung (taktil, visuell, auditiv, kinästhetisch, olfaktorisch, gustatorisch) o prägnante Gegensätze erleben und wiedererkennen, z.B. hell-dunkel/ an-aus/ da-nicht da/ laut-leise/ Tag-Nacht
<p>erleben, nehmen wahr, erkennen, zeigen, benennen den eigenen Körper als Ausgangspunkt sinnlicher Weiterführungen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • den eigenen Körper und Körperteile wahrnehmen • Körperteile und deren Lage kennen und richtig benennen (z.B.: Kopf: oben; Füße: unten) • über ein eigenes Körperschema verfügen • Gegenstände/Personen in Beziehung zum eigenen Körper setzen (z.B.: Wer oder was ist hinter/vor mir?) 	<ul style="list-style-type: none"> o Bewegungsspiele und Übungen zum Körperschema durchführen, mit Gestik und Mimik begleiten o mehrfach beeinträchtigte Schülerinnen und Schüler z.B. durch Sensorische Integration u.ä. den eigenen Körper erleben lassen o Legespiele zum Körperschema o eigenen Körper bildnerisch darstellen (malen, umranden, ausmalen)
<p>nehmen wahr, erkennen, zeigen, benennen - die Bildung von Obergruppen nach Gebrauchswerten, - die Aufteilung von Obergruppen nach Merkmalen in Untergruppen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gegenstände nach Alltagserfahrungen sortieren • unterschiedliche Merkmale kennen und wiedererkennen • Teilgruppen nach Merkmalen bilden • Teilgruppen nach Merkmalen Obergruppen zuordnen 	<ul style="list-style-type: none"> o Gegenstände in Gruppen einteilen (zum Essen, zum Anziehen, zum Spielen) o unterschiedliche Sinneszugänge nutzen (taktil, visuell, auditiv, kinästhetisch, olfaktorisch) o Alltagsgegenstände mit ihren spezifischen Eigenschaften kennen lernen o von einfachen prägnanten Merkmalen zu ausdifferenzierten Formen hin steigern o Obergruppen wie z.B. Spielzeug in Untergruppen aufteilen und ordnen: Bausteine (große, kleine...), Figuren (Frauen, Männer, Kinder...), Fahrzeuge nach unterschiedlichen Merkmalen ordnen lassen (Funktionswagen, Autos, Motorräder...) o Darstellungsebenen: zunächst konkreter Umgang mit Gegenständen, dann Abbildungen, schließlich Arbeitsblätter mit Symbolen

<p>kennen verschiedene Raum-Lage-Beziehungen und wenden sie an.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Raumlagen erkennen und benennen (z.B. vor, hinter, neben, über, auf, unter, zwischen, oben, unten, innen, außen, rechts, links, Ecke, Mitte, hoch, höchster Punkt) • Raumlagen anwenden (Gegenstände platzieren, Personen platzieren) • sich im Raum orientieren (Wegbeschreibungen verstehen, Wege beschreiben) 	<ul style="list-style-type: none"> o spielerische Übungen („Ich sehe etwas, das ist blau; blau und rund; blau, rund und klein – wo liegt es?“ usw.) o vom Einfachen und Eindeutigen zum Vielseitigen und Schwierigen; Geschichten/Rollenspiele/Bewegungsspiele o „Schatzkarten“ verstecken und finden
<p>kennen Reihenbildungen nach verschiedenen Regeln und wenden sie an.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reihenbildungen in unterschiedlichen Lebens- und Sachzusammenhängen wahrnehmen • Gesetzmäßigkeiten von Reihen erkennen und beschreiben • Reihen nach vorgegebenen Gesetzmäßigkeiten fortsetzen • Reihen nach Gesetzmäßigkeiten bilden 	<ul style="list-style-type: none"> o Reihenbildung im Alltag erkennen (Kinder in der Lerngruppe aufstellen; vom Kleinsten zum Größten; unterschiedlich abgebrannte Kerzen sortieren: von lang nach kurz; Fotos im Album: von jung nach alt) o selber Reihen aus verschiedenen Dingen oder Materialien nach vorgegebenen Merkmalen bilden lassen (Autos, Bausteine, Perlen o.ä) o aufsteigende und absteigende Reihen bilden (z.B. Treppen bilden) o Seriationen (z.B. rhythmische Musterfolgen visuell und auditiv erkennen und selber bilden)
<p>erkennen grundlegende Mengeneigenschaften.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gleichheit von Gegenstandsmengen erfassen • logische Zuordnungsmöglichkeiten (nicht nur dinglich) unterschiedlicher Dinge erkennen • erkennen, dass sich eine Menge nur durch die Anzahl ihrer Elemente, unabhängig von deren Eigenschaften und/oder Anordnung definiert • erkennen, dass sich eine Menge in ihrer Mächtigkeit nur dann ändert, wenn von außen Elemente aktiv hinzugefügt oder weggenommen werden • erkennen, dass Mengen gleich sind, unabhängig von ihren Eigenschaften und der Anordnung ihrer Elemente im Raum 	<ul style="list-style-type: none"> o Bilder/Mengen miteinander vergleichen o Mengen gleichmäÙig aufteilen o Mengen und Bilder aneinander angleichen o Paare bilden (gleiche sowie sich inhaltlich ergänzende), z.B.: jedes Kind hat einen Teller/Becher usw., jede Spielfigur hat in ein Auto, jedes Kind hat einen Namen/Kleiderhaken/Tisch o spielerische Umsetzung: Lotto, Memory, Bingo u.ä. o verschiedene Anordnungen gleich großer Mengen (mit unterschiedlichen Materialien) erproben, um eine Vorstellung davon aufzubauen, wie unwichtig die Anordnung der einzelnen „Mengenmitglieder“ für das Abzählresultat einer Menge ist o spielerische „Wettkämpfe“, wer mehr oder weniger hat bei gleicher Mengenvorgabe an die Mitspieler (eine größere räumliche Ausdehnung einer Menge, z.B. durch größere Abstände zwischen den Elementen, vergrößert eine Menge nur scheinbar. Im 1:1-Vergleich zeigt sich, dass die Anzahl bedeutsam ist.)

4.2 Mengen, Zahlen und Operationen

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse/Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler begreifen Zahlen als Symbole (Gegenstandsvertreter) für eine gleichbleibende Menge, unabhängig von der jeweiligen Anordnung und den Eigenschaften ihrer Elemente.</p> <p>können zählen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengen bilden und miteinander vergleichen • unterschiedliche Mengen entsprechend ihrer Mächtigkeit der Größe nach ordnen • die jeweiligen Zahlen und ihre Mengenzuordnung kennen • Mengen entsprechend dem gegenwärtigen Lernstand auf den unterschiedlichen Ebenen darstellen (handelnd mit konkreten Materialien, bildlich, symbolisch, sprachlich) 	<ul style="list-style-type: none"> o üben sich spielerisch im Zusammenlegen unterschiedlichster Elemente (Spielfiguren, Autos, Muggelsteine u.ä.) zu Mengen, versuchen, gleich große Mengen zu bilden o vergleichen zunächst nach visuellem Eindruck, um dann mit Hilfe der 1:1-Zuordnung auch ohne Zählkompetenzen zu einem gleichwertigen Ergebnis zu kommen o bauen Treppen aus unterschiedlich großen Stangen, Legostufen u.ä. o üben sich in symbolischer Darstellung von Mengen (Zahlen als Gegenstandsvertreter benutzen: erst sprachlich, dann mit Zahlenkarten, dann entsprechend den individuellen Möglichkeiten Zahlen selber schreibend)
	<ul style="list-style-type: none"> • abzählen von Gegenständen (Eins-zu-Eins-Zuordnung) • teilweise flexibles zählen (Zahlreihen von beliebigen Zahlwörtern aufsagen können) • flexibles zählen (Vorgänger/Nachfolger benennen; vorwärts/rückwärts zählen; von beliebigen Zahlen in Schritten größer als eins weiterzählen) • das Stellenwertsystem verstehen 	<ul style="list-style-type: none"> o Abzählverse o zählen von Objekten durch Verschieben, Antippen, Zeigen oder Augenfolgebewegung o Übungen zum Bündeln
<p>erfassen Zahlen als:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gegenstandsvertreter für Mengen - Ordnungsmittel (Rangfolge) - flexibel nutzbares Symbol im Alltag. 	<ul style="list-style-type: none"> • Zahlen als Symbole für bestimmte Mengen erkennen, benennen, deuten und anwenden • Zahlen zeigen, ertasten, nachspüren und schreiben • Zahlen den entsprechenden Mengen zuordnen • den Rangplatz von Elementen erkennen und benennen • Zahlen in vielseitigen Anwendungen des Alltags entdecken 	<ul style="list-style-type: none"> o spielerische Zugänge mit Handlungsabläufen, die sich aus dem konkreten Material ergeben, erleichtern die zunehmend abstrakteren Darstellungsformen Beispiel: „Angelspiel“: Jeder würfelt mit individuell markiertem Punktwürfel um Fische für sein Netz, bis alle Fische gefangen sind; zur Ergebnissicherung wird in jedes aufgezeichnete Netz die Anzahl der Fische gelegt/gemalt; die Handlungen werden sprachlich begleitet, um das Hinzufügen, Erweitern und Vergleichen von Mengen bewusst zu machen.

<p>erfassen Situationen und Handlungsabläufe als mathematisch beschreibbare Operationen, die auf unterschiedlichen Ebenen dargestellt werden können:</p> <ul style="list-style-type: none"> - erleben in einer konkreten Situation - handelnd mit konkreten Materialien - deuten von Abbildungen - handelnd mit Hilfe von Abbildungen (Bildkarten) - symbolisch verkürzt mit Hilfe von Zahlen und Zeichen darstellen - sich gedanklich damit auseinandersetzen. 		<p>1:1-Zuordnung: jeder würfelt 1x, jedes Würfelbild steht für eine Menge Kardinalaspekt: Abzählen der gefangenen Fische Ordinalaspekt: der 1., 2., 3. ... Fisch beim Abzählen Irrelevanz der Anordnung: Fischmenge ist unabhängig vom Fangnetz Abstraktionsaspekt: Fische sind zählbar, wie viele andere Dinge auch.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Situationen und Handlungsabläufe auf verschiedenen Ebenen erkennen, deuten und beschreiben • eine tragfähige Grundvorstellung entwickeln über: <ul style="list-style-type: none"> - die Addition und die Subtraktion - deren logischen Zusammenhang (Gegenoperation) - die jeweiligen Rechenzeichen zu deren Beschreibung (+, -) kennen • eine tragfähige Grundvorstellung entwickeln über: <ul style="list-style-type: none"> - die Multiplikation und die Division - deren logischen Zusammenhang (Gegenoperation) - die jeweiligen Rechenzeichen zu deren Beschreibung (·, :) kennen • Mengen und Operationen vergleichen, das Gleichheitszeichen (=) erkennen, deuten und anwenden 		<ul style="list-style-type: none"> o Ebenen der Bearbeitung/Darstellung: konkret – ikonisch – symbolisch (E-I-S-Prinzip) vielseitige Situationen und Handlungsabläufe aus dem Alltag nutzen, um in ihnen mathematisch beschreibbare Aufgaben zu entdecken, sie zu benennen und ggf. mit eigenen Worten zu beschreiben, um so den Blick für mathematische Sachverhalte und Probleme in der eigenen Umwelt zu öffnen (z.B.: 3 Schüler sind schon in der Klasse, Tim kommt dazu, wie viele sind es jetzt? Ist für jeden Schüler ein Stuhl da? Tanja holt 6 Teller aus dem Schrank und zählt 5 Schüler...; Stellt euch zu zweit zusammen/hintereinander in zwei Reihen auf - welche Reihe ist länger? usw.) o Addition: Entwerfen einfacher Handlungsabläufe, bei denen etwas hinzugegeben wird oder Personen hinzukommen (ggf. selber fotografieren, um eine eng an die Erfahrungssituation angelehnte bildliche Abbildung für die ikonische Darstellung zu erhalten = hoher Wiedererkennungswert); Vertiefung mit Hilfe eines Entsprechend an die Situation angelegten Arbeitsblatts zum Auflegen oder Ausfüllen entwerfen lassen (bzw. Anregungen der Schüler oder ähnliche Aufgabenstellungen der Schüler aufgreifen und umsetzen) o Subtraktion: möglichst in Verbindung mit o.g. Aditionsaufgaben einführen (Gegenaufgabe); z.B.: 3 Schüler spielen auf dem Schulhof, 2 kommen hinzu. Nach einiger Zeit gehen die beiden Hinzugekommenen wieder weg, sodass die 3 Schüler wie zu Beginn wieder alleine spielen.

		<p>(Symbolische Darstellung der Handlungsabläufe: $3 + 2 = 5$ und $5 - 2 = 3$; Operation und Gegenoperation)</p> <ul style="list-style-type: none"> o Multiplikation: Aufzeigen und Entwerfen von Beispielen, in denen eine Multiplikation als strukturierte, verkürzte Form einer längeren Additionskette sinnvoll und arbeitserleichternd ist (z.B. $2+2+2+2 = 5 \cdot 2$) o Division: möglichst in Verbindung mit o.g. Multiplikation einführen (Gegenaufgabe); Bsp.: Von 10 Buntstiften nimmt sich jeder der 5 Schüler am Tisch 2, um damit zu malen – nach dem Malen legt jeder seine 2 Buntstifte zurück in die Schale, sodass es wieder 10 sind. (Symbolische Darstellung der Handlungsabläufe: $10 : 5 = 2$ ◀ $5 \cdot 2 = 10$; Operation und Gegenoperation)
<p>erfassen mathematisch beschreibbare Situationen und Handlungsabläufe sowie ihre Darstellungsmöglichkeiten als Mittel der Erklärung vielseitiger Beziehungen untereinander.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • die jeweiligen Rechenzeichen zu deren Beschreibung ($<$, $>$) kennen • zunehmend die unterschiedlichen Zahlbeziehungen erkennen, sie deuten und sie mit abnehmender Hilfe im Rahmen der individuellen Möglichkeiten weitgehend selbstständig anwenden: <ul style="list-style-type: none"> – Multiplizieren als verkürzte strukturierte Addition ($1+1, 1x1$) – Dividieren als Aufteilen, Verteilen, Einteilen – Ergänzen als unvollständige Form der Addition 	<ul style="list-style-type: none"> o gewinnen Einsicht in Zahlen und Zeichen als Mittel zur symbolischen Darstellung beliebiger Handlungsabläufe und Situationen (erfassen und beschreiben z.B. Alltagshandlungen als mathematisch darstellbare Aufgaben, „lesen“ aus Rechenoperationen denkbare Handlungsabläufe heraus, beschreiben dies mit Bildern, Worten und modellieren sie vielseitig um); hierzu ist der Einsatz von Zahlen- und Symbolkarten sinnvoll, damit der Umgang mit Symbolen im Vordergrund steht; der „Schreiblehrgang“ von Ziffern und Zeichen kann parallel laufen, sollte aber nachrangig sein o legen eine lange Plusaufgabe („Kettenaufgabe“) und lernen die Multiplikation als hilfreiche Verkürzung kennen (z.B. $2+2+2+2=5 \cdot 2$) o teilen und verteilen größere Mengen in gleich große Mengen auf, ggf. mit Rest (z.B. 12 Smarties an 6 Schüler ▶ $12 : 6 = 2$; jeder erhält 2 Smarties) o Eierkartons o.ä. auffüllen, damit sie vollständig sind (z.B. auch Alltagssituationen nutzen: 7 Schüler sitzen am Tisch, 5 Sets liegen schon da, wie viele Sets fehlen noch, damit jeder eins hat? ▶ $5 + ? = 7$ ▶▶ $5 + 2 = 7$)

<p>kennen das 1+1 und das 1x1 im Rahmen ihrer Möglichkeiten und wenden es an.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zahlen und Operationen durch strukturierte Darstellungen veranschaulichen • elementare Zahlbeziehungen nutzen (z.B. verdoppeln, halbieren) • zunehmend das Gedächtnis bezüglich abrufbarer 1+1-Aufgaben, 1x1-Aufgaben schulen 	<ul style="list-style-type: none"> o bilden arithmetische Muster (Zweierreihen, Fünferreihen, ..) o üben je nach Leistungsvermögen die 1+1 Reihe und lernen sie auswendig o üben je nach Leistungsvermögen die 1x1 Reihe und lernen sie auswendig o üben, die o.g. Reihen in entsprechende Aufgabstellungen zunehmend ohne Hilfe automatisiert einzusetzen
<p>erkennen mathematische Abläufe im Alltag und können Alltagsprobleme entsprechend ihrem individuellen Leistungsniveau lösen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • mathematische Alltagssituationen erkennen und beschreiben • Alltagssituationen als mathematisches Problem auf unterschiedlichen Darstellungsebenen formulieren (modellieren) • mathematische Lösungen auf die Alltagssituationen übertragen 	<ul style="list-style-type: none"> o suchen Situationen und Handlungsabläufe in ihrem Alltag, stellen diese mit unterschiedlichen Mitteln auf den verschiedenen Ebenen der Abstraktion dar und visualisieren sie zur dauerhaften Präsenz, Lernanlass, Wiederholung, Vertiefung im Klassenraum und in eigenen Lernheften o.ä. o Ratespiele spielen (z.B. Bilderrätsel – Was passiert hier auf dem Bild?) o Erzählrunden gestalten, in denen jeder auf eigenem Niveau eine Rechengeschichte erzählt, darstellt, interpretiert (ggf. mit Materialien) o Rechengeschichten zunehmend symbolisch darstellen (+, -, ·, :; =, <, >)

Für Schülerinnen und Schüler, die ihre Kompetenzen aufgrund ihrer individuellen Entwicklung und entsprechender Fördermaßnahmen bis hierhin erweitern konnten, können weitere vertiefende Inhalte aus den jeweils geltenden Kerncurricula der Allgemeinen Schulen ausgewählt und umgesetzt werden (vgl. Kerncurricula der Grundschule und der Sekundarstufe I). Die Förderung kann auch in der jeweiligen Schulform vor Ort erfolgen.

4.3 Größen und Messen

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse/Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler wissen um unterschiedliche Maßeinheiten und deren Anwendungsbereiche in Bezug auf:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Längen ◦ Zeit ◦ Geldwerte ◦ Gewicht ◦ Hohlmaße. <p>verfügen über Stützpunktvorstellungen zu den Maßeinheiten.</p> <p>erfassen die jeweilige Schreibweise und wissen um die Bedeutung von Dezimalstellen.</p>	<p>Längen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Begriffe wie lang-kurz kennen • Hilfsmittel zum Abmessen kennen und diese entsprechend ihrer Möglichkeiten ggf. mit individueller Hilfe einsetzen • geeignetes Maßinstrument auswählen und einsetzen (Zollstock, Maßband, Lineal) • Maßangaben lesen, deuten und anwenden (mm, cm, m, km) • Längen auf der Grundlage von Stützvorstellungen vergleichend einschätzen 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ vergleichen von Gegenständen und Personen, die sich in ihrer Länge eindeutig sichtbar unterscheiden (Stifte, Schüler, Flure, Tische, Schuhe usw.) ◦ problematisieren, wie sich Dinge von ihrer Länge her vergleichen lassen sowohl mit willkürlichen als auch mit standardisierten Instrumenten; zunächst mit naheliegenden, stets zur Verfügung stehenden Maßen wie Schrittlängen, Fußlängen, Ellen, Handbreit u.a.: Unterschiede, die sich beim Messen derselben Gegenstände aufgrund unterschiedlicher Maßnehmer ergeben, als Möglichkeit der Einsicht in die Notwendigkeit einheitlicher Maßeinheiten wie m und cm etc. nutzen (Einführung von Lineal, Maßband, Zollstock, Metermaß etc.) ◦ entwickeln Stützpunktvorstellungen für standardisierte Einheiten: z.B. kleiner Fingerbreit ~1cm, erwachsene Handbreite ~ 10 cm, ein großer Schritt ~ 1m etc., um innere Größenvorstellungen zu festigen und Längen bereits vor dem Messen in etwa (gedanklich) schätzen zu können: spielerische Festigung von Längen einschätzen und nachmessen (überprüfen); Suchen von Alltagsbeispielen, bei denen Längenangaben hilfreich sind (z.B. Körpergröße - Kleidergröße, Zimmermaß - Teppiche u.ä.)

<p>verfügen über einen angemessenen und verantwortungsbewussten Umgang mit Zeit.</p> <p>entwickeln tragfähige Größenvorstellungen.</p>	<p>Zeit:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zeitliche Begriffe wie Tag-Nacht, Morgen-Mittag-Abend, vorher-nachher-jetzt, früher-später usw. kennen • die Uhr als Orientierungshilfe zur Zeiteinteilung kennen • Zeitpunkten und Zeiträumen Geschehen und Aktivitäten zuordnen • Stunden, Minuten, Sekunden als Begriffe kennen, erkennen, deuten und anwenden • den Tag mit Aktivitäten entsprechend ihren individuellen Möglichkeiten ggf. mit zunehmend weniger Hilfe einteilen • sich im Kalender orientieren • den Kalender zur Strukturierung von Zeit nutzen <i>vgl. Fachbereich Sachunterricht Kap. 5.2</i> 	<ul style="list-style-type: none"> o erfassen Zeitpunkte (z.B. Schulbeginn/Klingel, Mittagessen, Beginn der Fernsehserie u.ä.), Zeitabschnitte (z.B. Schulvormittag, Unterrichtsstunde, Pause, Nacht, Mittagessen u.ä.), zeitlich wiederkehrende Rhythmisierungen (Tagesabläufe, Wochen, Jahreszeiten, Stunden u.ä.) und werden in diesen Zusammenhängen an Einsichten in den Umgang mit Kalender und Uhr herangeführt (z.B. Notwendigkeit der Übereinstimmung einer Uhrzeit für eine Vereinbarung, einen Besuch, eine Fernsehsendung, Fahrt zur Schule mit dem Busdienst u.ä.) o ritualisierter Umgang mit dem Kalender zu Unterrichtsbeginn (Welcher Wochentag ist heute?, Welches Datum haben wir?, Wann hat Anna Geburtstag?, Wie viele Male müssen wir noch schlafen, bevor wir auf Klassenfahrt gehen u.ä.); bedeutsame Ereignisse zeigen den Nutzen eines Kalenders als Strukturierungshilfe für den eigenen Alltag o suchen allgemeiner und persönlich bedeutsamer Kalenderdaten zur Motivation, sich bewusst mit Hilfe eines Kalenders zu orientieren (Geburtstage, Feiertage, Ausflüge, freie Tage u.ä.) o verschiedenen Formen der Zeitdarstellung kennen lernen (analog, digital) und Uhren (Küchenuhren, Armbanduhr, Schuhr u.a.m.) o erkennen und zuordnen von Uhrzeiten und Ereignissen je nach altersbezogener Bedeutsamkeit (Kindersendung, Busfahrplan, Arbeitszeiten etc.)
<p>verfügen über einen angemessenen und verantwortungsbewussten Umgang mit Geld.</p>	<p>Geldwerte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geld als Tauschmittel im Alltag kennen • verschiedene Geldscheine und Münzen und entsprechende Wertigkeiten kennen (Euro und Cent) • Preise für alltagsbezogene Dinge kennen (Nahrungsmittel, Kleidung o.ä.) • Geldbeträge abzählen, Wechselgeld überprüfen • in Einkaufssituationen die Summe durch Überschlägen kontrollieren • sich Geld angemessen einteilen 	<ul style="list-style-type: none"> o begleiten Einkäufe, um an die Bedeutung von Geld als Tauschwert herangeführt zu werden; spielen Einkäufen in der Klasse nach (z.B. Einkaufsladen, Stände vom Wochenmarkt nachbauen, Flohmarkt spielen u.ä.); dabei sollten alle Schüler Gelegenheit zur Einkaufsbegleitung haben, da sie sonst wenig Gelegenheit zum Miterleben von Zahlungen haben o lernen Spielgeld kennen und vergleichen es mit „echtem Geld“; gehen regelmäßig und gezielt kleinere Dinge für die Klasse oder besondere Gelegen-

		<p>heiten besorgen (z.B. Duschgel für die Klasse/Sport, Hefte/Stifte für die Klasse, Süßigkeiten zur Belohnung nach arbeitsreicher Woche u.ä.)</p> <ul style="list-style-type: none"> o entdecken von Preisangaben in täglichen Zeitungsprospekten, heraussuchen günstiger Möbel/Kleidung aus großen Katalogen zur Vorbereitung auf die folgende Selbständigkeit in der nachschulischen Arbeitswelt u.ä. o ordnen Geldscheine und Münzen (Gruppen bilden, Wertigkeit aufbauen) o legen zunächst „glatte Geldbeträge“ in Anlehnung an o.g. Aufgaben nach, entwerfen eigene Preislisten für (Rollen-)Spiele in der Schule, um ein Bewusstsein für Wertigkeiten aufzubauen o „bezahlen“ (ggf. mit individueller Hilfestellung) zunehmend selbständig bei Einkäufen für sich oder die Klasse
<p>kennen Gewichtsmaße und können sie im Alltag weitgehend selbständig anwenden.</p>	<p>Gewichte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Begriffe wie leicht und schwer und ihre Bedeutung kennen • gängige Gewichtsmaße aus der Alltagswelt kennen (kg, g) • gängige Gewichtsmaße im Alltag kennen (1 kg Zucker o.ä., 62 kg = das eigene Gewicht) • einzelne Gewichtsangaben entsprechenden Dingen zuordnen (z.B. 1 kg Mehl, 500 g Butter, 100 g Zucker) • Gewichtsmaße erkennen, lesen, sie deuten und sie anwenden (z.B. man benötigt 3 kg Zucker und kauft 3 Pakete) • mit zunehmender weniger Hilfe rechnerisch mit Gewichten im Alltag umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> o vergleichen verschiedene Alltagsgegenstände vom Gewicht her und entwickeln eine Vorstellung von Begriffen wie leicht-schwer (zunächst eindeutig unterscheidbare Dinge z.B. Radiergummi-Stein, 1kg Zucker-Pausenbrot, Puppe/Teddy-Mitschüler u.ä.) o erstellen Listen zum visualisierten Vergleich von leichten und schweren Dingen (je nach Lernvoraussetzungen mit Fotos, Abbildungen, Wörtern) o suchen nach alltagsbedeutsamen Situationen für Gewichte (z.B. Kochen, Tragen von Gegenständen) o gängige Gewichtsgrößen und Angaben kennen lernen (kg, g, t u.ä.) sowie deren Anwendungsbereiche im Alltag (Visualisierung durch Bilder) o Umgang mit Küchen- und Personenwaagen mit beliebigen Gegenständen und Personen der jeweiligen Umgebung (zunächst analog, dann digital; ggf. je nach Lernvoraussetzungen parallel; Visualisierung durch Bilder) o entwickeln Stützpunktvorstellungen zum orientierenden Vergleich (z.B. Brief 20g, 1kg Mehl/Zucker, Feder=leicht, Holzkiste=schwer u.ä.) o lesen, deuten und anwenden gängiger Maßeinheiten in alltagsbezogenen Situationen

<p>kennen Hohlmaße und können sie im Alltag weitgehend selbständig anwenden.</p>	<p>Hohlmaße:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Begriffe aus dem Alltag kennen: voll, leer, halbvoll • um Maßeinheiten im Alltag wissen: Liter • feste Hohlmaße aus dem Alltag kennen (z.B. 1 l Milch, 200 ml Schlagsahne) • mit zunehmend weniger Hilfe rechnerisch mit Hohlmaßen im Alltag umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> o erfahren spielerisch und experimentierend Bedeutung von <i>voll</i>, <i>halb voll</i>, <i>leer</i> (Umschütten verschiedener Inhalte wie Muggelsteine, Sand, Wasser in unterschiedliche Gefäße; Erstellen von Abbildungspaaren zur Visualisierung von Hohlmaßgrößen von allgemeinen Begriffen bis hin zu genauen Maßangaben) o entwickeln Stützpunktvorstellungen zur orientierenden Einschätzung von Maßangaben im Alltag (z.B. 1l Milch, 150 ml Joghurt, 1000 ml Eis u.ä.) o lesen, deuten und anwenden von Maßangaben z.B. im Hauswirtschaftsunterricht mit zunehmender Einsicht in dezimale Schreibweise o suchen und darstellen/präsentieren von alltagsbedeutsamen Hohlmaßen (z.B. 5-l-Eimer, 500 ml-Messbecher, Badewanne benötigt 200 l Wasser – sparsamer Umgang mit Wasser im Haushalt u.ä.)
<p>ermitteln Flächeninhalte durch Zerlegen, Auslegen oder Berechnen.</p>	<p>Flächeninhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Begriffe Umfang und Fläche unterscheiden • Flächeninhalte zerlegen (z.B. Wohnungsgrundriss) • Flächeninhalte durch Auslegen mit Einheitsquadraten bestimmen • alltagsbezogene Flächenmaße wie m², cm² kennen • Anwendungsbereiche für die Ermittlung von Flächeninhalten (z.B. Teppichboden verlegen, Wand streichen, Maßstab zeichnen o.ä.) kennen • mit abnehmender Hilfe rechnerisch mit Flächenmaßen im Alltag entsprechend den individuellen Möglichkeiten umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> o gewinnen Einsicht in den Begriff „Fläche“, erkennen/umranden den Umfang einer Fläche und gestalten Flächeninhalte z.B. im Kunstunterricht (Grundflächen, geometrisch aufgeteilte Flächen zur Veranschaulichung von Komplementärfarben oder für Spielfelder), teilen selber Flächen ein (z.B. im Sport: Spielfelder einteilen) o anbieten von Sachsituationen, in denen der Umfang einer Fläche oder der Flächeninhalt zu ermitteln ist (z.B. Bedarf an Teppichboden: Ist der mitgebrachte Teppich groß genug oder zu groß für unsere Lese-/Spielecke? Wir wollen unsere Wand streichen, für wie viel qm benötigen wir Farbe?) o können Flächeninhalte zunehmend selbständig einschätzen, entsprechende Maße und Maßeinheiten lesen, zuordnen und in Alltagsbezügen mit abnehmender Hilfestellung selbständig anwenden

4.4 Raum und Form (Geometrie)

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse/Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler orientieren sich im Raum.</p> <p>beschreiben Lagebeziehungen im Raum mit eigenen Worten.</p> <p>bauen und falten nach Handlungsanweisungen.</p> <p>nutzen Veranschaulichungsmittel zur Orientierung im Zahlenraum.</p>	<p>Raum:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raum-Lage-Beziehungen (oben, unten, neben, innen, außen, vor, hinter usw.) erkennen und benennen • Kenntnisse situations- und alltagsbezogen mit abnehmender Hilfe entsprechend den individuellen Möglichkeiten in geometrischen oder arithmetischen Aufgaben anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> o sammeln spielerische Erfahrungen bzgl. unterschiedlicher Raumlagen (z.B. Bewegungs-Stopp: alle stellen sich auf die Bank, alle verstecken sich hinter dem Kasten usw.; Bildikate: zuerst legen/malen wir unten eine grüne Wiese, in der Mitte steht ein Haus, neben dem Haus ist ein Baum...); „Ich sehe etwas, das ist rot und liegt unter deinem Stuhl!“ ...) o „Wo liegen deine Buntstifte?“, „Was siehst du auf dem Foto/im Bilderbuch ...?“ - „Beschreibe!“; „Wie kommst du zum Spielplatz?“ – „Beschreibe deinen Weg mit eigenen Worten oder zeige/male ihn auf!“ o falten nach Anleitung einfache Dinge (Hut, Blüten ...) o Arbeit mit dem Zahlenstrahl, der Hundertertafel, ...
<p>verfügen über Grundvorstellungen markanter geometrischer Körper.</p> <p>verfügen über eine tragfähige Vorstellung zur Gestaltung von raumgreifenden Körpergebilden.</p> <p>verfügen über Grundvorstellungen geometrischer Flächen.</p> <p>verfügen über eine genaue Zeichenfertigkeit mit und ohne Vorlage (ggf. mit Hilfe eines PC).</p>	<p>Körper und Flächen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gleichmäßige geometrische Körper erkennen und sie entsprechenden Gruppen zuordnen • mit und ohne Vorlage geometrische Gebilde mit Würfeln nachbauen • einzelne einfache Grundflächen (z.B. Dreieck, Viereck, Raute, Parallelogramm o.ä.), später auch in anderen Dingen versteckt (z.B. Suchbilder o.ä.) erkennen • mit Hilfe von Schablonen und Hilfslinien entscheidende Flächen zeichnen • Spiegelungen im Alltag kennen 	<ul style="list-style-type: none"> o lernen durch spielerische Übungen markante Körperformen kennen (Holzbauklötze wie Würfel, Kugel, Dreiecke, Quader, Zylinder etc.) und ordnen diese mit/ohne Vorgabe in Gruppen zu, bauen mit/ ohne Vorgaben/Vorlagen geometrische Gebilde; legen eindeutige Formenplättchen in einfache Vorlagen legen/bauen zwei- und dreidimensionale Gebilde nach konkreter und Bildvorlage oder Zeichnung nach; gestalten selber entsprechende Körper (z.B. mit Würfeln, Legosteinen, Bauklötzen u.ä.) o finden in „Suchbildern“ entsprechend versteckte geometrische Flächen heraus; stellen selber Bilder zusammen (mit geometrischen Plättchen, Körpern, mit Hilfe eines PC) o legen geometrische Flächen mit Stäben u.ä. nach; gestalten selber neue Flächen o lernen den Umgang mit Lineal u.a. Hilfsmitteln o zeichnen vorgegebene Flächen und Körper nach; entwerfen selber neue Flächen und Körper o erkennen und entwerfen Muster und Musterfolgen o lernen Prinzip der Spiegelung kennen; gestalten eigene Spiegelungen o entdecken spiegelgleiche Flächen und Körper im Alltag; Punktspiegelung

Anhang

Mathematische Basiskompetenzen

- Orientierung im Raum

Raum-Lage-Beziehungen (oben, unten, vor, hinter, ..) als Voraussetzung, sich im Raum und im Zahlenraum zu orientieren

- Vergleichen

Vergleichen von Objekten nach quantitativen (z.B. Anzahl) oder qualitativen (z.B. Farben, Formen) Merkmalen

- Sortieren

Zusammenfassen und Unterscheiden von Objekten nach Übereinstimmungen bzw. Unterschieden

- Reihenbildungen

Anordnung von Objekten nach Kriterien (z.B. vom größten zum kleinsten Element)

Zählen

Zählen zu können, ist eine zentrale Kompetenz. Nur das korrekt ausgeführte Zählen macht es möglich, eine Anzahl zu bestimmen und zu einem Anzahlbegriff zu kommen.

- Abzählen

Eins-zu-Eins-Zuordnung von Element und Zahlwort

- teilweise flexibel Zählen

Zahlwörter werden als Einheit aufgefasst; Zahlwortreihen können von einer beliebigen Zahl aufgesagt werden; durch Zählen kann eine Anzahl von Elementen bestimmt werden

- flexibles Zählen

von jeder Zahl kann vorwärts und rückwärts gezählt werden; von jeder Zahl aus kann eine bestimmte Anzahl Schritte weitergezählt werden; Vorgänger/Nachfolger einer bestimmten Zahl können benannt werden

Zahlbegriff und Zahlbegriffsaspekte

In vielen Lebenssituationen sind mehrere Zahlbegriffsaspekte gleichzeitig von Bedeutung. Der Erwerb des Zahlbegriffs erfordert Einsicht und Verständnis in mehrere miteinander verknüpfte Beziehungszusammenhänge. Diese erarbeiten sich Schülerinnen und Schüler zunächst in der handelnden Auseinandersetzung mit konkreten Gegenständen und deren fortschreitender Abstrahierung in für sie lebensbedeutsamen Sachzusammenhängen und Problemen. Ein diagnostischer Blick auf noch zu erarbeitende einzelne Zahlbegriffsaspekte ermöglicht es Lehrkräften, Schülerinnen und Schüler ihrem individuellen Lernstand entsprechend gezielt bei der Erfassung des Zahlbegriffs zu unterstützen und zu begleiten. Die aufgeführten Aspekte des Zahlbegriffs bauen auf den pränumerischen Stufen auf und stehen in enger Beziehung zueinander:

1:1- Zuordnung	▶ Zuordnung von Zahlwort und Zählgegenstand
Ordinalaspekt	▶ Feste Ordnung der Zahlwortreihe
Kardinalaspekt	▶ Letzte Zählzahl gibt Anzahl der Elemente an (Mächtigkeit)
Abstraktionsaspekt	▶ Beliebige Elemente können gezählt werden, unabhängig von ihren spezifischen Eigenschaften
Irrelevanzaspekt	▶ Räumliche Anordnung der einzelnen Elemente ist unwichtig für das Ergebnis (Invarianz)

Wird über die o.g. Zahlbegriffsaspekte verfügt, so sind die Grundlagen zur Durchführung von Rechenoperationen gelegt.

Weitere Zahlaspekte sind:

- **Maßzahlaspekt** (z.B. 5 l Milch, 250 g Butter, 1kg Mehl etc.)
- **Codierungsaspekt** (Tel.: 41923, 49077 Osnabrück etc.)
- **Operatoraspekt** (kennzeichnen die Vervielfachung einer Handlung, z.B. zwei Mal, vier Mal)

Stützpunktvorstellungen

stellen Orientierungshilfen in Form von Beispielen aus dem Alltag dar, die in etwa den standardisierten Einheiten entsprechen und so eine Hilfe bei der groben Einschätzung von Maßangaben geben (z.B. eine Handbreit ~ 10 cm, ein großer Schritt ~ 1m, 1 großer Eimer Wasser ~ 10 l usw.)

Modellieren

Übersetzen einer Alltagssituation in eine Rechenaufgabe, Lösen einer Aufgabe und deren Anwendung auf konkrete mathematische Problemsituationen im Alltag.

E-I-S – Prinzip

Ein mathematischer Inhalt kann auf verschiedenen Darstellungsebenen bearbeitet werden: handelnd (**enaktiv**), bildlich (**ikonisch**) und formal (**symbolisch**).

Das E-I-S-Prinzip ist nicht nur hierarchisch zu verstehen, sondern im Sinne eines **Intermodalen Transfers** (Übertragen eines mathematischen Inhalts von einer Darstellungsebene in eine andere, z. B. von der enaktiven Ebene in die ikonische Ebene und umgekehrt).

Kerncurriculum
für den Förderschwerpunkt
Geistige Entwicklung
Schuljahrgänge 1 - 9

Fachbereich Sachunterricht

Inhalt

1 Bildungsbeitrag

2 Unterrichtsgestaltung

3 Prozessbezogene Dimensionen

4 Inhaltsbezogene Perspektiven

4.1 Öffentlichkeit und Gesellschaft

4.2 Zeit und Geschichte

4.3 Raum

4.4 Natur

4.5 Technik

5 Kompetenzen und Ideen für den Unterricht

5.1 Öffentlichkeit und Gesellschaft

5.2 Zeit und Geschichte

5.3 Raum

5.4 Natur

5.5 Technik

1 Bildungsbeitrag

Wir leben in einer komplexen Welt, die aus Natürlichem und Geschaffenem, Menschen, Vorgängen, Prozessen und Strukturen besteht, die alle einem gesellschaftlichen und zeitlichen Wandel unterworfen sind. Aufgabe des Sachunterrichts ist es, die Schülerinnen und Schülern zu befähigen, sich ihre Lebenswirklichkeit erschließen zu können.

Der Sachunterricht unterstützt die Schülerinnen und Schüler dabei, sich in ihrer natürlichen, technischen, gesellschaftlich und historisch gestalteten Lebenswirklichkeit zu orientieren und zurechtzufinden. Im Sachunterricht wird Sachwissen erworben, um die Umwelt zu verstehen und in ihr Ordnungen und Strukturen zu finden. Das erworbene Wissen bildet die Grundlage, in der Umwelt urteils- und handlungsfähig zu sein. Neugier, Aufgeschlossenheit und Fragehaltungen gegenüber Phänomenen der Umwelt werden hervorgerufen und gefördert. Ängste vor Unbekanntem, Unverstandenem oder bedrohlich Wirkendem können im Sachunterricht überwunden werden.

Der Sachunterricht soll Interesse an den Vorgängen in der Welt wecken und ein zunehmend umfassendes Bild über die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler entwickeln. Damit trägt der Sachunterricht zur Entwicklung von Selbstbestimmung, Selbständigkeit und Selbstvertrauen bei.

Die Inhalte im Sachunterricht setzen sich aus verschiedenen natur- und sozialwissenschaftlichen Disziplinen und den damit verbundenen methodischen Verfahren zusammen. Die Berücksichtigung der Wahrnehmungs-, Denk- und Lernbedingungen der Schülerinnen und Schüler und die fachlichen Ansprüche werden dadurch geleistet, dass ein Thema aus folgenden unterschiedlichen Perspektiven betrachtet wird:

- belebte und unbelebte Natur (naturbezogenes Lernen),
- gesellschaftlich gestaltete Welt (sozial- und kulturbezogenes Lernen),
- Lebensräume (raumbezogenes Lernen),
- Zeit und Geschichte (historisches Lernen),
- Technik (technikbezogenes Lernen).

Die Perspektiven sind interdisziplinär miteinander vernetzt. Dies erfordert, den Blick auf ein Thema oder einen Sachverhalt unter mindestens einer Perspektive oder mehrere dieser Perspektiven zu richten.

Der Erwerb von Wissen über die Welt erweitert die Möglichkeiten, an der Gesellschaft teilhaben zu können. Das ist eine Voraussetzung dafür, in Alltagskontexten selbständig, selbstbewusst und selbstbestimmt handeln zu können und eine wertschätzende und verantwortungsbewusste Haltung gegenüber anderen Menschen und gegenüber der Umwelt einzunehmen.

Zahlreiche Möglichkeiten zu unmittelbarem Erleben und Gestalten schaffen die Voraussetzung, Sachunterricht entwicklungsbezogen auf jedem Niveau des Lernens zu organisieren, alle Schülerinnen und Schüler thematisch einzubeziehen und ihr aktuelles Entwicklungsniveau in Bezug auf sachunterrichtsbezogene Themen zu berücksichtigen.

2 Unterrichtsgestaltung

Sachunterricht knüpft bei der Auswahl von Themen und Inhalten an entwicklungsbedeutsame Erfahrungen und Interessen von Schülerinnen und Schülern in ihrer Lebenswelt an und ermöglicht die direkte Begegnung mit Phänomenen, Sachverhalten und Personen.

Eine Vielzahl von Arbeitsformen trägt dazu bei, dass Schülerinnen und Schüler elementare Einsichten gewinnen, Situationen durchschauen und Zusammenhänge verstehen. Einige wichtige Arbeitsformen im Sachunterricht sind u.a.

- das Erleben und das Wahrnehmen
- die Beobachtung
- die Befragung
- die Erzählung und der Bericht
- der Versuch und das Experiment
- die Arbeit mit Medien
- die Arbeit mit dem Computer und dem Internet
- die Arbeit mit Sandkasten, Schablonen, Modellen, Bildern, Fotos, Karten, technischen Geräten u.a.
- der Einsatz von Experten im Unterricht
- der Unterrichtsgang
- die Objekterkundung
- die Präsentation von Lernwegen und Arbeitsergebnissen

Das differenzierte und begriffsgeleitete Wahrnehmen sowie die handelnde Auseinandersetzung mit Lerngegenständen und Themen geben den Schülerinnen und Schülern Anregungen zur Bewältigung ihrer gegenwärtigen, vergangenen und zukünftigen Lebenswirklichkeit.

Die Erschließung und der Austausch von Inhalten des Sachunterrichts sind eng mit der Sprachbildung verknüpft. Ausgehend von den individuellen Kommunikationsmöglichkeiten und der Alltagssprache der Schülerinnen und Schüler werden Repräsentation, Kommunikation, Sprache und Begriffsbildung gefördert.

Ausgehend von Erfahrungen, Interessen, Lernbedürfnissen und Alltagsvorstellungen bauen die Schülerinnen und Schüler im Sachunterricht Kenntnisse und Fertigkeiten auf, die sie in der Auseinandersetzung mit ihrer Umwelt unterstützen. Diese Kompetenzen entwickeln sich in der Kommunikation über das erworbene Sachwissen, seine Bewertung und Deutung und seine handlungsbezogene An-

wendung in verschiedenen Kontexten des Alltags. Zugleich gewinnen die Schülerinnen und Schüler dabei Erkenntnisse über ihre eigenen Lernprozesse.

Sachunterricht geht von den relevanten Erfahrungen von Kindern und Jugendlichen in der Auseinandersetzung mit ihrer Lebenswelt aus und führt in die systematische Ordnung des Wissens verschiedener Bezugsfächer einschließlich ihrer Verfahren der Erkenntnisgewinnung ein.

Um diese Bildungsziele im Unterricht umsetzen zu können, wird der Sachunterricht in fünf fachlich orientierte Perspektiven (**inhaltsbezogene Perspektiven**) gefasst, die geeignet sind, exemplarisch lebensbedeutsame Themen für die Schülerinnen und Schüler zu erschließen:

- Öffentlichkeit und Gesellschaft
(die sozial- und kulturwissenschaftliche Perspektive)
- Zeit und Geschichte
(die historische und zeitbezogene Perspektive)
- Raum
(die raumbezogene, geowissenschaftlich orientierte Perspektive)
- Natur
(die naturbezogene, naturwissenschaftlich orientierte Perspektive)
- Technik
(die technische Perspektive)

Jede dieser inhaltsbezogenen Perspektiven enthält eine große Vielfalt und eine Bandbreite möglicher Themen. Sie sind weder hierarchisch geordnet noch nacheinander, sondern miteinander vernetzt im Unterricht zu bearbeiten.

Ein Unterrichtsthema ist dabei schwerpunktmäßig einer Perspektive zugeordnet; die übrigen Perspektiven werden themenabhängig berücksichtigt:

Die Verfahren und Methoden bei der Erarbeitung von Themen der inhaltsbezogenen Perspektiven werden als **prozessbezogene Dimensionen** beschrieben:

- Erkenntnisse gewinnen
- Kommunizieren
- Urteilen und Handeln
- Lernen lernen

Die prozessbezogenen Dimensionen beschreiben Verfahrensweisen, mit denen sich die Schülerinnen und Schüler das themenbezogene Sachwissen aneignen.

Die Dimension **Erkenntnisse gewinnen** beinhaltet Methoden und Verfahren, die spezifisch für die fachlichen Aneignungsweisen und Arbeitstechniken einer Perspektive stehen:

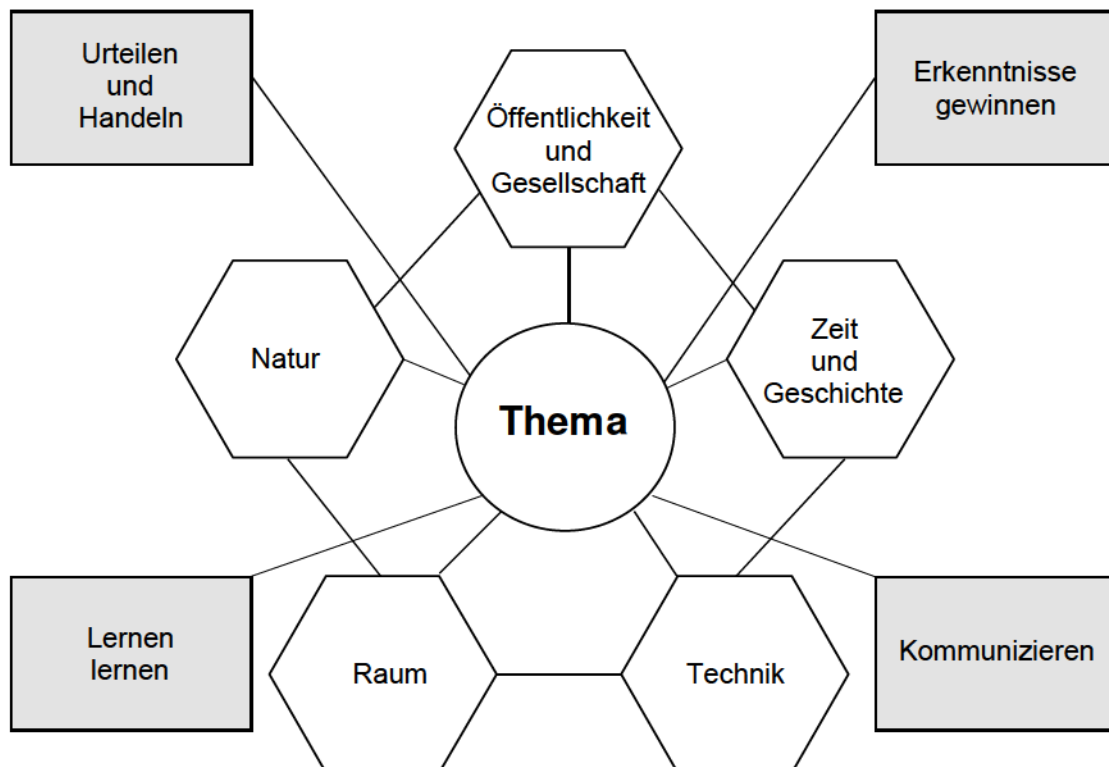
- naturbezogene Perspektive: Beobachten, Sammeln, Messen und Vergleichen,
- technikbezogene Perspektive: Montieren, Bauen und Konstruieren,
- gesellschaftliche und historische Perspektiven: Befragen, Informationen entnehmen und Dokumentieren.

Die prozessbezogenen Dimensionen **Kommunizieren, Urteilen und Handeln** beziehen sich auf den Umgang mit den gewonnenen Sachkenntnissen. Dabei tragen die Schülerinnen und Schüler ihre individuell erworbenen Kenntnisse zusammen, kommunizieren miteinander und entwickeln eine Meinung und ein Urteil dazu. Dadurch werden sie zunehmend befähigt, in Alltagskontexten gemäß ihrem erweiterten Erfahrungs- und Wissenshorizont zu handeln.

Lernen lernen bezieht sich auf die Reflexion des eigenen Lernprozesses, z.B. durch Dokumentationen der Lernprozesse, Lernportfolios mit der angestrebten Folge der Entwicklung eigener Lernstrategien.

Im Mittelpunkt des Unterrichts steht ein **Thema**, das exemplarisch den Bezug zu einer inhaltsbezogenen Perspektive (oder mehreren Perspektiven) der Lebenswirklichkeit umfasst und bei dessen Bearbeitung die prozessbezogenen Dimensionen angewendet werden.

Die folgende Grafik zeigt diese Vernetzung:



Das folgende Unterrichtsbeispiel verdeutlicht mögliche Vernetzungen: Soll z.B. das Thema „Nordsee“ mit Schülerinnen und Schülern erarbeitet werden, so kann dies unter dem perspektivischen Blickwinkel der belebten und unbelebten Natur erfolgen (Meeres- und Küstenfauna und -flora, Salzwasser und seine Eigenschaften, Wind und Wellen, Ebbe und Flut u.a.). Unter der Perspektive des Raums kann das Meer als geographischer Raum betrachtet werden (Lebensräume für Menschen, Tiere und Pflanzen, z.B. Watt, Dünen und Strand, Küste, Ökologische Systeme, Meerwasser, Meeresboden, Tiefsee u.a., Wettererscheinungen, Wasserstraßen, Verbindung zwischen Kontinenten, Ländern und Inseln, Orientierungsmöglichkeiten auf dem Meer, z.B. astronomisch, terrestrisch, Seezeichen, Seekarten u.a.). Die gesellschaftliche Perspektive erschließt die Nordsee als Lebens- und Nutzungszone des Menschen in vielfältiger Hinsicht (wirtschaftlich durch u.a. Seefahrt, Schiffsbau, Fischfang, Tourismus) und als Gebiet, in dem mit besonderen Möglichkeiten und Gefahren gelebt wird (Boot- und Schifffahren, Schwimmen, Leben auf den Inseln, Leben mit Deichen und Dünen, Meeresverschmutzung und Lebensraumgefährdung). In der historischen Perspektive ist aufzeigbar, wie Menschen früher an der Nordsee, mit ihr und durch sie gelebt haben und was heute anders ist. Die technische Perspektive beschäftigt sich mit technischen Erfindungen, die das Meer nutzen und bewirtschaften, Freude am Meer wecken und vor seinen Gefahren schützen (Schiffe zu vielfältigen Zwecken, Wassersport, Seezeichen und Leuchttürme, Ölplattformen, Deichbau u.a.).

Die Vielfalt an Themen und Zugangsweisen auf allen Niveaus des Lernens ermöglicht zahlreiche Anknüpfungen für einen gemeinsamen Unterricht für Schülerinnen und Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf und anderen Schülerinnen und Schülern auf allen Altersstufen. Unterschiede im Durchdringungsgrad, in den Abstraktionsmöglichkeiten und in der vorsprachlichen und sprachlichen Begriffsbildung ermöglichen differenzierende und individualisierende unterrichtsbezogene Zugänge.

Der Fachbereich Sachunterricht bereitet mit seinen Themen unmittelbar auf die Lernbereiche der Sekundarstufe II der Förderschule Schwerpunkt Geistige Entwicklung vor. Die Perspektive „Gesellschaft und Öffentlichkeit“ schließt dort an den Lernbereich „Öffentlichkeit“ an, die Lernbereiche der Sekundarstufe II „Wohnen“ und „Freizeit“ erscheinen im Sachunterricht in der raumbezogenen Perspektive. Themen des Lernbereichs der Sekundarstufe II „Arbeit und Beruf“ finden sich hier in der technikbezogenen Perspektive. In der Perspektive „Natur“ finden sich Themen, die an den Lernbereich der Sekundarstufe II „Umwelt und Umweltschutz“ anschließen.

3 Prozessbezogene Dimensionen

Erkenntnisse gewinnen

Im Sachunterricht lernen die Schülerinnen und Schüler Methoden und Verfahren zur Gewinnung von Erkenntnissen kennen und wenden sie an.

Bei der Erkenntnisgewinnung im Sachunterricht stehen Methoden und Verfahren des aktiven Wissenserwerbs im Vordergrund. Sie werden, abhängig vom Sachzusammenhang und den indivi-

duellen Lernmöglichkeiten, in fortschreitender qualitativer Ausprägung erworben. Durch die Auseinandersetzung mit exemplarischen Frage- und Problemstellungen, Inhalten und Aufgaben werden die Schülerinnen und Schüler in sachbezogenes Denken und Handeln eingeführt.

Methoden und Verfahren der Erkenntnisgewinnung sind auf unterschiedlichen Lernniveaus möglich.

- Erleben, Erfahren
- Sammeln, Ordnen, Unterscheiden
- Beobachten, Beschreiben, Bestimmen, Vergleichen und Untersuchen
- Planen, Durchführen, Organisieren und Auswerten von Vorhaben
- Anwenden von Verfahren zur Informationsaufnahme und Datenerfassung
- Messen
- Dokumentieren, Protokollieren
- Vermutungen anstellen und Deutungen vornehmen, Interpretieren
 - Begründen und Überprüfen von Aussagen
 - Zeichnen, Erstellen und Auswerten
 - Einblicke gewinnen, Wissen erwerben
 - Erkunden, Verfahren sachgerecht und sicher verwenden
 - Herstellen, Bauen und Konstruieren
 - Montieren und Demontieren

Kommunizieren

Im Sachunterricht lernen die Schülerinnen und Schüler, Informationen über die Lerngegenstände auszutauschen. Der Informationsaustausch im Sachunterricht knüpft an die individuellen Kommunikationsmöglichkeiten sowohl derjenigen Schülerinnen und Schüler an, die sich mit nicht- oder vorschulischen Mitteln ausdrücken und mitteilen, als auch an die Möglichkeiten derjenigen, denen sprachliche Mittel zur Verfügung stehen.

Die Sprache im Sachunterricht knüpft an die Alltagssprache an und führt zu einem Austausch von Beobachtungen, Vermutungen und Erkenntnissen. Durch die handelnde und sprachliche Auseinandersetzung mit den Lerninhalten erwerben die Schülerinnen und Schüler Begriffe und können sich zunehmend sachgerechter und sachbezogener über die Lerninhalte austauschen. Kommunikation im Sachunterricht leistet aufgrund der zahlreichen Anlässe und Möglichkeiten sprachlichen Handelns einen Beitrag zum Ausbau der schriftlichen und mündlichen Sprachkompetenz sowie der Lesekompetenz auf allen Ebenen des Leselernprozesses.

Die Schülerinnen und Schüler sollen:

Wahrnehmungen, Erlebnisse, Erfahrungen, Beobachtungen, Vermutungen, Erkenntnisse

- vorsymbolisch und symbolisch beschreiben
- repräsentativ darstellen

- sprachlich und schriftsprachlich darstellen
- Sachverhalte beschreiben und beurteilen
- Informationen erarbeiten, reflektieren und bewerten
- wichtige Begriffe erarbeiten und verwenden
- Ergebnisse präsentieren und reflektieren
- Inhalte und Werte kommunizieren
- Informationsmedien nutzen
- Meinungen formulieren und mit anderen austauschen

Urteilen und Handeln

Im Sachunterricht lernen Schülerinnen und Schüler Sachverhalte und Phänomene zu deuten und zu bewerten, eine eigene Meinung zu entwickeln und angemessen zu handeln. Sie nehmen die Perspektive anderer wahr und beziehen sie in ihre Handlungsplanung ein. Sie üben sich darin, eine eigene Meinung zu entwickeln.

Durch die Möglichkeit auf Erlerntes zurückzugreifen, erweitern Schülerinnen und Schüler ihre Handlungsstrategien zur Bewältigung von Alltagssituationen. Urteilen und Handeln sind auf verschiedenen Niveaus in Kontexten des Alltags möglich.

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen:

- eigene Bedürfnisse, Interessen und Wünsche zu erkennen, zu artikulieren und ihnen nachzugehen,
- Sachverhalte und Situationen zu bewerten,
- Argumente zu prüfen und anzunehmen oder zu verändern und zu verwerfen,
- Problemlösungsstrategien zu entwickeln,
- Initiativen zu ergreifen,
- Bedürfnisse, Interessen und Wünsche anderer zu erkennen und zu beachten,
- Wege des angemessenen Austragens von Konflikten zu kennen und zu beachten,
- Verhaltensweisen einzuüben und in verschiedenen Situationen anzuwenden.

Lernen lernen

Der Wissenserwerb in den verschiedenen Perspektiven des Sachunterrichts erfordert es, Methoden und Arbeitstechniken sachgerecht, situations- und fähigkeitsangemessen auszuwählen und zu nutzen. Durch die kontinuierliche Anwendung und Reflexion der Lern- und Arbeitsmethoden lernen die Schülerinnen und Schüler, zunehmend selbständig mit diesen umzugehen und sie für ihre Lernbedürfnisse einzusetzen. Dabei lernen sie, auf welche Weise sie gelernt haben und lernen.

Mit dem Begriff „Lernen lernen“ verbinden sich

- ein bewusstes reflektiertes Lernen,
- der Aufbau eines Repertoires von grundlegenden Methoden für die Aneignung sachunterrichtsbezogener Inhalte,
- die Bereitschaft und die Fähigkeit zum Weiterlernen.

Planen, Gestalten und Beurteilen von Lernprozessen gelingen auf verschiedenen Niveaus zunehmend selbständig und dienen dazu, die eigenen Leistungen einzuschätzen.

Beispiele:

- den eigenen Lernprozess reflektieren, z.B. Welche Inhalte werden mit welchen Mitteln wie gut gelernt? Wird aus „Fehlern“ gelernt? Wie werden die Lernergebnisse überprüft?
- verschiedene Arbeitsmaterialien und Arbeitsmittel kennen, einsetzen, darauf achten, dass sie vorhanden sind, sorgfältig und pfleglich mit ihnen umgehen,
- Arbeitstechniken (z.B. Umgang mit Stift und Schere, Arbeitsblätter abheften, Anlegen von Sammlungen) zunehmend selbständig beherrschen,
- Kommunikationsregeln einhalten und inhaltsbezogene Fragen stellen,
- das Lernen über verschiedene Zeiträume (von einigen Minuten bis zu mehreren Unterrichtsstunden) mitplanen und mitgestalten,
- eigene Schwerpunkte und Interessen in den Lernprozess und in seine Organisation einbringen,
- Dokumentationen zur Reflexion von Lernprozessen, zur Rückmeldung und zum Austausch über erreichte Lernstände und zur Planung weiterer Lernschritte verwenden (z.B. Arbeitssammlungen, Arbeitsmappen, Themenordner, Lerntagebücher, Lernpässe),
- Symbole und Kürzel bei der Entschlüsselung von Arbeitsaufträgen verwenden,
- einander beim Lernen helfen und füreinander verantwortlich sein.

4 Inhaltsbezogene Perspektiven

4.1 Öffentlichkeit und Gesellschaft

Mit dem Begriff der Öffentlichkeit wird in einer pluralen Gesellschaft ein Bereich bezeichnet, der grundsätzlich für alle ihre Mitglieder zugänglich ist und in dem ein kontinuierlicher Kommunikationsprozess über alle Themen von allgemeinem Interesse stattfindet. In diesem Prozess der Bildung einer öffentlichen Meinung können sich allgemeine gesellschaftliche und individuelle Lern- und Entwicklungsfortschritte ergeben. Voraussetzungen für ein Gelingen dieses Kommunikationsprozesses sind gesellschaftlich akzeptierte Regeln und Vereinbarungen, die den ungehinderten Zugang zu Informationen sicherstellen, die Freiheit der Meinungsäußerung gewährleisten und die gegenseitige Tolerierung von unterschiedlichen Meinungen und Positionen beinhalten.

Erfahrungen in diesem öffentlichen Raum können in vorschulischen Einrichtungen gesammelt und mit dem Eintritt in die Schule erweitert werden. Für Schülerinnen und Schüler ergibt sich hier ein Spannungsfeld zwischen ihren bisherigen sozialen Erfahrungen im familiären, privaten Umfeld und den neuen sozialen Anforderungen im schulischen Bereich.

Schülerinnen und Schüler erleben, dass gesellschaftliches Zusammenleben von unterschiedlichen Interessen und Bedürfnissen geprägt ist, die unter verschiedenen Voraussetzungen und Zielsetzungen von Einzelnen oder Gruppen vertreten und durchgesetzt werden können.

Die öffentlich-gesellschaftliche Perspektive im Sachunterricht vermittelt, dass Differenzen und Konflikte im Zusammenleben von Menschen unvermeidbar und notwendig sind.

Dabei lernen die Schülerinnen und Schüler, dass Formen konstruktiver Konfliktlösung und Konfliktbewältigung konstituierend für offene und demokratische Gesellschaften sind und verantwortliches Handeln und aktive Teilhabe am gesellschaftlichen Leben ermöglichen. Unterschiede in Auffassungen, Einstellungen und Bedürfnissen und die Heterogenität der individuellen Voraussetzungen und Ausgangslagen innerhalb von Gruppen und Gemeinschaften eröffnen vielfältige Möglichkeiten produktiven und kreativen gemeinsamen Handelns.

Zur Steuerung der vielfältigen gesellschaftlichen Prozesse werden Regeln festgelegt oder vereinbart, die den Beteiligten Orientierung und Sicherheit vermitteln. Schülerinnen und Schüler erfahren die Wirkungsweise von Regeln unmittelbar im Klassen- und Schulleben. In der öffentlich-gesellschaftlichen Perspektive wird an diese Erfahrungen angeknüpft und die Bedeutsamkeit der Regeln und der Festlegungen von Rechten und Pflichten für das Funktionieren des Schullebens wird vermittelt.

Zur aktiven und erfolgreichen Teilnahme und Mitgestaltung in der Perspektive Öffentlichkeit und Gesellschaft gehören die Kenntnis über die Bedeutung sozialer Rollen und die Fähigkeit zu deren Wahrnehmung. Dazu ist es erforderlich, Einsichten in die jeweilige soziale Situation zu gewinnen, eigene Bedürfnisse zu erkennen und zu artikulieren, die Erwartungen anderer zu antizipieren und in angemessener Weise zu agieren. Die öffentliche, gesellschaftliche Perspektive wird durch vielfältige öffentliche Institutionen bestimmt, die unterschiedliche Funktionen erfüllen, z.B. öffentliche und private Dienstleistungen, Handel und Verwaltung. Den Schülerinnen und Schülern werden mit der öffentlich-gesellschaftlichen Perspektive Möglichkeiten eröffnet, Angebote und Dienstleistungen zu prüfen und zu nutzen, um beispielsweise die Freizeit ihren Interessen, Wünschen und Bedürfnissen entsprechend zu gestalten.

Die öffentlich-gesellschaftliche Perspektive im Sachunterricht vermittelt zudem grundlegende Kenntnisse über die politischen Entscheidungsprozesse in einem demokratisch verfassten Gemeinwesen. Dabei kann an die Grundsätze der Konsensbildung, der Konfliktbewältigung und der Interessenvertretung im schulischen Erfahrungsbereich angeknüpft werden, um parlamentarische Entscheidungs-

prozesse und die dafür bedeutsamen Verfahren und Gremien auf unterschiedlichen Ebenen kennen zu lernen.

Die öffentlich-gesellschaftliche Perspektive setzt sich aus folgenden Bereichen zusammen:

- Regeln für das Zusammenleben
- soziales Rollenverständnis
- Nutzung öffentlicher Einrichtungen
- Demokratische Entscheidungsprozesse

4.2 Zeit und Geschichte

Mit dem Begriff Zeit wird der Prozess der Veränderung beschrieben, der sich in der menschlichen Wahrnehmung als kontinuierlicher Übergang von der Vergangenheit über die Gegenwart in die Zukunft darstellt. Das menschliche Zeitempfinden beruht auf subjektiven Bedürfnissen wie Schlaf, Hunger, Durst und biologischen Rhythmen, beispielsweise von Aktivitäts- und Ruhephasen. Aus Beobachtungen natürlicher Abläufe, wie dem Wechsel von Helligkeit und Dunkelheit oder Veränderungen im Lauf der Jahreszeiten werden Informationen über zeitliche Verläufe gewonnen.

Die theoretischen Vorstellungen von Zeit sind äußerst vielfältig. Die Bedeutung und der Stellenwert von Zeit für das menschliche Zusammenleben sind von den jeweiligen Entwicklungs- und Rahmenbedingungen einer Gesellschaft abhängig.

Die Grundlage für das vorherrschende Verständnis von Zeit, das den Lebensrhythmus in den Industriegesellschaften bestimmt, wurde mit der Standardisierung der Zeitmessung im 19. Jahrhundert und der weitgehenden Reduzierung der Zeit auf Maßeinheiten gelegt. Für die soziale und gesellschaftliche Integration und die persönliche Lebensplanung stellen der Aufbau von Zeitbegriffen, die Kenntnis von Zeiträumen, die Zeitmessung und die Entwicklung eines Zeitbewusstseins eine wichtige Basis dar.

Das Zeitbewusstsein ermöglicht eine Strukturierung des persönlichen Lebens, die eine Vorstellung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft beinhaltet. Eigene Lebenserfahrungen können unter verschiedenen Aspekten und Kriterien reflektiert und mögliche zukünftige Abläufe antizipiert werden.

Die Entwicklung des Zeitbewusstseins ist die Voraussetzung für die Annäherung an vergangene Wirklichkeit und die Ausbildung einer historischen Perspektive.

Diese Bewusstseinsentwicklung ist Teil eines komplexen Prozesses, der durch die folgenden Phasen gekennzeichnet werden kann:

- ein stark gegenwartsbezogenes Zeiterleben mit unsystematischer Verwendung von Zeitbegriffen
- Aufbau eines Zeitwissens nach individueller Bedeutsamkeit

- systematisierte Anwendung zeitlicher Ordnungsbegriffe
- Entwicklung einer Zeitperspektive mit der Fähigkeit zur Reflexion über Vergangenes und zur Antizipation möglicher zukünftiger Abläufe

Diese Perspektive setzt sich aus folgenden Bereichen zusammen:

- Zeiterfahrung und Zeitbegriffe
- Zeiträume
- Zeitmessung
- Zeitperspektive

Die Lernangebote reichen vom Zeiterleben über den Aufbau von Zeitbegriffen bis zur Entwicklung von persönlichem Zeitbewusstsein. Zum Erwerb dieser Inhalte brauchen die Schülerinnen und Schüler ein erlebnis- und handlungsorientiertes Lerngeschehen, bei dem unmittelbare Erfahrungen zu einer Verbindung von Handlung und Begriffsbildung führen.

Zeiterleben wird gefördert, wenn Schülerinnen und Schüler Regelmäßigkeiten in kurzen Abständen wahrnehmen, etwa wiederkehrende Abläufe innerhalb eines Tags. Die Entwicklung des Zeitbegriffs beginnt mit dem bewussten Erleben von Abfolge und Dauer. Einfache Handlungsabläufe oder Ereignisse werden als wiederkehrend erkannt und später vorweggenommen.

Die weitere Entfaltung von Zeitbewusstsein wird durch das bewusste Erleben sich wiederholender Ereignisse unterstützt, die eine Orientierung über längere Zeiträume ermöglichen, etwa zeitlich feststehende Angebote und Phasen innerhalb der Schulwoche, die Geburtstage im Klassenverband oder die Festtage im Jahreskreis.

Der wiederkehrende Wechsel von Aktivitäten und Orten unterstützt den Aufbau von zeitlichen Vorstellungen und die Ausbildung einer Erwartungshaltung gegenüber künftigen Ereignissen. Wiederkehrende Abläufe und Phasen in überschaubaren Zeiträumen können identifiziert und hinsichtlich ihrer sozialen Anforderungen und Möglichkeiten beschrieben und eingeschätzt werden. Die Fähigkeit zur Unterscheidung der Qualität verschiedener Zeitphasen erleichtert die Organisation des Tagesablaufs erheblich und trägt zu einer gelungenen Gestaltung der Freizeit bei.

Durch Bewegung erschließen sich Schülerinnen und Schüler Raumbegriffe. Sie schaffen dadurch die Grundlage zum Aufbau von Zeitbegriffen. Die sichere Verwendung von Raumbegriffen erleichtert die Analogiebildung bei zeitlichen Ordnungsbegriffen wie früher, später, davor, danach.

Zum Verständnis und zur Anwendung eines Zeitvokabulars gehört die Vorstellung von Zeitdauer. Diese Vorstellung entsteht bei den Schülerinnen und Schülern durch Zeitvergleiche ihnen bekannter oder selbst durchgeführter Handlungen, deren Beginn und Ende eindeutig erkennbar sind.

Schülerinnen und Schüler lernen in diesem Zusammenhang Methoden der Zeitmessung kennen und erfahren, dass Zeit mit Hilfe mechanischer oder elektronischer Instrumente gemessen wird und lernen Einheiten der Zeitmessung kennen. Der Umgang mit der Uhrzeit erfordert von Schülerinnen und Schülern komplexe Fähigkeiten. Durch die Identifizierung von festgelegten Zeitpunkten mit Hilfe der Uhrzeit und von Zeitphasen, die zwischen zwei Zeitpunkten vergehen, entwickeln sie Vorstellungen von Zeiteinheiten. Sie lernen, sich die Zeit einzuteilen und ihren Alltag zu strukturieren.

Bei Schülerinnen und Schülern, die nicht über aktive Sprache verfügen, spielt die Verwendung eindeutiger Symbole oder Gesten eine wichtige Rolle.

Schülerinnen und Schülern muss Gelegenheit geboten werden, zeitliche Abläufe aktiv mitzugestalten, Reihenfolgen selbst festzulegen und an Tages- und Wochenplänen mitzuwirken.

Umsetzung im Unterricht

Für die Ausbildung von historischem Bewusstsein eignet sich besonders die Methode des projektorientierten Unterrichts, die entdeckendes Lernen fördert und unterschiedliche Aspekte eines Themas berücksichtigt. Die Zeitformen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft dienen der formalen Gliederung der Zeitvorstellung.

Schülerinnen und Schüler finden Zugang zur Erinnerung und ihrer zeitlichen Einordnung. Bei der Entwicklung einer Zeitperspektive mit historischer Rekonstruktion leistet der Umgang mit der individuellen Lebensgeschichte einen wichtigen Beitrag. In der Reflexion der eigenen Biografie kann veranschaulicht werden, dass die Erinnerung einer Unterstützung durch die Befragung von Zeitzeugen oder die Einbeziehung von Fotos bedarf. Hieran wird deutlich, dass sich die Annäherung an die Vergangenheit auf Quellen und Dokumente stützen muss.

4.3 Raum

Das Leben des Menschen vollzieht sich in Lebensräumen verschiedenster Art. Unterscheidungen zwischen öffentlichen und privaten, natürlichen und geschaffenen, individuellen und allgemeinen, großen und kleinen, realen und virtuellen und anderen Räumen können getroffen und erlebt werden.

Die Erfahrung des Raums ist eine Grunddimension menschlicher Erfahrung. Menschen erfahren Räume zunächst als Gegebenheiten. Sie erkunden Räume und orientieren sich in ihnen.

Die raumbezogene Perspektive trägt dazu bei, dass Schülerinnen und Schüler Räume erleben und wahrnehmen, sich in ihnen orientieren, mit ihnen umgehen und lernen, sie für ihre Bedürfnisse zu

nutzen. Durch raumbezogenen Sachunterricht werden Räume als geschaffen und veränderbar erlebt und Verantwortung für die Erhaltung, Pflege und Veränderung von Räumen wird angebahnt.

Durch die Anbahnung von Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten soll ein zunehmend kompetenter Umgang mit der Dimension „Raum“ erzielt werden.

Schülerinnen und Schüler sollen Räume, in denen sich das Alltagsleben vollzieht, wahrnehmen, erleben, sich in ihnen orientieren und sie angemessen und bedürfnisbezogen nutzen. Weitere Räume, die über das Alltagsleben hinausgehen, werden in der raumbezogenen Perspektive ebenfalls erkundet, erschlossen und genutzt. Unterscheidungen zwischen verschiedenen Räumen und Lebensräumen werden – je nach den individuellen Möglichkeiten - auf den Ebenen der Wahrnehmung, des Verstehens und des Handelns getroffen. Hierzu sind Kompetenzen erforderlich wie: sich in aufgesuchten Räumen zu orientieren, Räume nach Erscheinungs- und Funktionsmerkmalen zu unterscheiden und ihre unterschiedlichen Qualitäten und Funktionsmerkmale zu kennen und zu beachten.

In der raumbezogenen Perspektive wird angestrebt, den Einfluss natürlicher Gegebenheiten von Räumen, ihre geologischen und klimatischen Auswirkungen auf das Leben der Menschen wahrzunehmen, zu verstehen und in das eigene Handeln einzubeziehen.

Es soll wahrgenommen und verstanden werden, dass Menschen seit jeher Gestalter und Nutzer von Räumen sind und dass sie Räume nach ihren Bedürfnissen nutzen, gestalten und verändern. Lebens- und Wirtschaftsweisen von Menschen werden hier thematisiert. Eigene Nutzungen, Gestaltungen und Veränderungen sollen handelnd erprobt werden.

Umsetzung im Unterricht

Beispiele für Themen des raumbezogenen Lernens:

- Räume persönlichen Erlebens und Handelns
- die eigene Position im Raum (z.B. nah-fern/ eng-weit/ hoch-tief/ links-rechts/oben-unten)
- Mobilität und Verkehr
- Schule, Schulgelände
- Dorf, Stadtteil, Stadt
- Wohnen und Wohnumgebung
- Arbeitsplätze, Arbeitsstätten
- Freizeit- und Dienstleistungseinrichtungen
- typische Gegebenheiten der Region
- Bundesland, Deutschland, Europa, Welt
- Wettererscheinungen, Wetterbeobachtung
- Wasser, Boden, Luft
- Gestaltung, Gefährdung und Schutz des Lebensraums von Menschen, Tieren und Pflanzen

Die Schülerinnen und Schüler lernen ihnen zugängliche und für sie bedeutsame Arbeitsformen und spezifische Methoden und Verfahren des raumbezogenen Wissenserwerbs kennen, z.B.

- raumbezogene Phänomene (wie oben unter Themenbeispiele genannt), wahrnehmen, beobachten und beschreiben,
- Informationen sammeln, auswerten und bewerten,
- Erkundungen und Interviews vorbereiten, durchführen, auswerten und dokumentieren,
- grundlegende Raumdarstellungen und symbolische Darstellungsformen (Lageskizzen, Pläne, Karten) kennen, lesen, verstehen und anwenden.

Die raumbezogene Sichtweise beinhaltet den Gedanken, dass jeder Mensch Mitverantwortung für die Bewahrung von Räumen und für den Erhalt seiner Umwelt trägt. Das Erfahren und Erleben örtlicher Bindungen trägt zur Auseinandersetzung und Identifikation mit der näheren und weiteren Umgebung bei.

Zusammenhänge zwischen naturgegebenen Faktoren eines Raums (Oberfläche, Boden, Gewässer, Pflanzen und Tiere) und menschlichen Nutzungsformen (Besiedlung, Verkehrswege, Industrie, Landwirtschaft) werden in der raumbezogenen Perspektive thematisiert.

Natürliche Lebensräume sind die Grundlage unserer Existenz. Anhand der Untersuchungen eines Ökosystems der Region erfahren die Schülerinnen und Schüler die Komplexität und Schönheit eines solchen Lebensraums. Dabei erwerben sie Kenntnisse über die Artenvielfalt und die Zusammenhänge in einem Ökosystem. Die hieraus entstehende emotionale Beziehung erzeugt, zusammen mit der zu beobachtenden Gefährdung von Ökosystemen, Verständnis für deren notwendigen Schutz. Damit wird eine wichtige Grundlage für die verantwortungsbewusste Begegnung mit der Natur gelegt.

Bei der Unterrichtsgestaltung der raumbezogenen Perspektive des Sachunterrichts sind die Grundsätze des Curriculums Mobilität (Curriculum des Niedersächsischen Kultusministeriums) zu beachten.

4.4 Natur

Die naturwissenschaftliche Perspektive greift die subjektiven und individuellen Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler mit der belebten und unbelebten Natur auf. Kinder und Jugendliche erfahren Natur auf unterschiedliche Weise und nehmen Naturphänomene differenziert wahr. Das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler und ihr Interesse an der sie umgebenden Natur bieten eine Basis für handelnde, entdeckende und weiterführende Auseinandersetzungen mit Themen und Fragestellungen.

Die Vielfalt natürlicher Erscheinungen und Lebensformen ermöglicht es, in diesen Unterricht Schülerinnen und Schüler auf allen Ebenen des Lernens einzubeziehen. Daraus erwächst in der naturbezogenen Perspektive die Aufgabe, vielfältige Erlebnismöglichkeiten in der Natur zu schaffen. Dabei er-

leben Schülerinnen und Schüler die Natur, die Vielfalt natürlicher Erscheinungen und Lebensformen und sich selbst.

Sie sollen u. a.

- Kennzeichen des Lebendigen auf elementarer Ebene entdecken,
- Stoffeigenschaften und Stoffveränderungen erfahren, beobachten und untersuchen,
- Naturphänomene erfahren, beobachten und sich mit Ihnen auseinandersetzen,
- schöpferisch mit Naturmaterialien umgehen,
- Einblick in die Natur des eigenen Körpers erhalten und lernen, auf sich selbst zu achten.

Im naturbezogenen Unterricht werden biologische, chemische und physikalische Phänomene, Vorgänge und Zusammenhänge aufgegriffen. Schülerinnen und Schülern wird ermöglicht, diese erlebend, fragend, beobachtend und forschend zu entdecken, Neugier und Freude daran zu entwickeln und sie in Bezug zu ihren Alltagserfahrungen zu bringen.

Die Zugangsweisen der naturbezogenen Perspektive reichen von sensorischen Erfahrungen in der Natur bis zu experimentell erworbenen Kenntnissen über natürliche Zusammenhänge. Die Vielfalt der Handlungs- und Verständnisebenen, die zahlreichen Anknüpfungsmöglichkeiten an Alltagsbezüge, die große Anschaulichkeit von Materialien, Gegenständen, Lebewesen, Phänomenen und Vorgängen aus der Natur kommen einer heterogenen Schülerschaft mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen entgegen.

Möglichkeiten zur Bewertung naturwissenschaftlichen Wissens bestehen in emotionalem und ästhetischem Kontext (z.B. die Empfindsamkeit für die Schönheit natürlicher Phänomene, die Freude an natürlichen Vorgängen und daran, sie zu durchschauen) und reichen über die Beurteilung von Alltagsanwendungen (z.B. Umgang mit natürlichen Ressourcen, Ernährung, Gesundheit) bis zur Entwicklung ethisch-moralischer Werthaltungen (z.B. Rücksichtnahme, Verantwortung, Toleranz beim Handeln in der Natur).

Durch das Erschließen einfacher biologischer, chemischer und physikalischer Zusammenhänge können Naturphänomene gedeutet und kann ein verantwortungsvoller Umgang mit der Natur angebahnt werden.

Schülerinnen und Schüler entwickeln Verständnis für den bewahrenden Umgang mit natürlichen Ressourcen. Sie erhalten Einblick in die Abhängigkeit des Menschen von der Natur und werden dazu angeregt, eine verantwortungsvolle Haltung gegenüber den natürlichen Lebensgrundlagen zu entwickeln.

Kompetenz im Umgang mit der Natur und mit dem eigenen Körper zeigt sich im Handeln in der eigenen Lebenswelt, bei der Körperpflege und Ernährung, beim Leben in und mit der Natur, bei ihrer angemessenen Nutzung, beim Erkennen und Vermeiden von Gefahren u.a. Zugleich lernen die Schülerinnen und Schüler dabei ihnen zugängliche Arbeitsformen und fachspezifische Methoden und Verfahren des naturwissenschaftlichen Wissenserwerbs kennen, z.B.

- Naturphänomene erleben, wahrnehmen, beobachten, benennen und beschreiben,
- Fragen entwickeln und Verfahren der Problemlösung anwenden, z.B. Sammeln und Ordnen, Untersuchen und Prüfen, Vergleichen und Messen, Pflegen und Gestalten, Versuche ausdenken, durchführen und auswerten,
- Dokumentieren (z.B. durch Fotos, Zeichnungen, Protokolle u.a.).

Die naturbezogene Perspektive setzt sich aus folgenden Bereichen zusammen:

- Der Mensch
- Tiere und Pflanzen
- Naturphänomene

4.5 Technik

Die technische Perspektive des Sachunterrichts geht von der Alltagswelt der Schülerinnen und Schüler aus, in der ihnen vielfältige technische Geräte und handwerkliche Prozesse begegnen. Im Bereich Technik haben sie die Möglichkeit, technische Geräte, moderne Medien, Materialien und Werkzeuge kennen zu lernen, zu erkunden und zu erproben. Dabei erleben sie, dass technische Geräte und moderne Medien ihre Bedürfnisse befriedigen, Wirkungen auslösen und das Material mit Werkzeugen gestaltet und verändert werden kann.

Aufgrund seiner Anschaulichkeit, seiner Handlungs- und Praxisorientierung ermöglicht Sachunterricht in der technischen Perspektive, Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen einzubeziehen. Im direkten, praktischen und sicheren Alltagshandeln wird der Umgang mit technischen Geräten erlernt. Kompetenzen zum Umgang mit Technik und zur Vermeidung von Gefahren werden angebahnt und erworben. Dabei wird an Alltagserfahrungen mit Technik, modernen Medien, Materialien und Werkzeugen angeknüpft, um deren Auswahl mit steigenden Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler differenzierter und komplexer werden zu lassen.

In der Perspektive Technik werden dazu folgende Bereiche thematisiert:

- Technik im Alltag
 - der Umgang mit Haushaltstechnik
 - der Umgang mit modernen Medien
 - technische Prozesse der Bereiche öffentliche Dienstleistungen, Versorgung, Entsorgung und Verkehr

- Technisches Werken
 - der Umgang mit technischem Werkzeug
 - Arbeitsprozesse als Aneinanderreihung mehrerer Arbeitsgänge
 - das Zerlegen und Zusammensetzen einfacher Geräte oder Konstruktionen
 - das Erstellen von Werkstücken nach vorgegebenen Maßen
 - das Arbeiten nach Zeichnungen mit technischem Inhalt

Wichtige technische Erfindungen können nachvollzogen und in ihrer Bedeutung für das Alltagsleben und die Befriedigung menschlicher Bedürfnisse erfasst werden. Auch die Einordnung von wichtigen technischen Erfindungen in einen geschichtlichen Zusammenhang und deren historische Entwicklung sind exemplarisch möglich.

5. Kompetenzen und Ideen für den Unterricht

5.1 Öffentlichkeit und Gesellschaft

Schülerinnen und Schüler erleben Gemeinschaft, soziale Beziehungen, Zuneigung und auch Ablehnung in ihrem Alltag und werden hierdurch in Ihrer Persönlichkeit geprägt. In der öffentlich-gesellschaftlichen Perspektive wird ihnen vermittelt, dass Differenzen, Konflikte und Konsensbildung im Zusammenleben von Menschen aufgrund unterschiedlicher Interessen und Bedürfnisse notwendig sind. Sie lernen Formen konstruktiver Konfliktlösung, das Erarbeiten von Kompromissen und das Delegieren von Aufgaben und Ämtern an Abgeordnete kennen, so wie es in offenen und demokratischen Gesellschaften angewandt wird.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen und verwenden</p> <p>Regeln für das Zusammenleben in der Schule und Möglichkeiten der Konfliktlösung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Existenz von Regeln wahrnehmen • einfache Regeln befolgen • Bedeutung und Notwendigkeit von Regeln für das Funktionieren des Schullebens nachvollziehen • Rechte und Pflichten als Bestandteile von konkreten Regeln nennen • Konsensbildung zur gemeinsamen Vereinbarung von Regeln nutzen • unterschiedliche Meinungen, Positionen, Bedürfnisse und Interessen innerhalb der Schulgemeinschaft benennen • Konfliktsituationen aus unterschiedlichen Perspektiven wahrnehmen und bewerten • Kompromisse als Möglichkeit der Konfliktlösung nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Regeln für das Verhalten in der Klasse und Schule gemeinsam erarbeiten, schriftlich/symbolisch festhalten und veröffentlichen o Konsequenzen bei Regelverstößen vereinbaren o Konflikte im Klassenverband besprechen o im Rollenspiel die Position verschiedener Konfliktparteien einnehmen o Regeln zur Konfliktlösung formulieren, z.B. Ausschluss von körperlichen Auseinandersetzungen und Beschimpfungen o Verantwortlichkeiten und Kommunikationsformen zur Konfliktlösung vereinbaren, z.B. Schreitschlichter einsetzen, Gesprächsrunden festlegen o Ämterpläne aufstellen und regelmäßig einhalten
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen und beschreiben</p> <p>die Aufgabenverteilung in unterschiedlichen Familienformen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Verwandte aus der eigenen Familie erkennen • Aufgaben der Eltern und eigene Aufgaben in der Familie beschreiben • unterschiedliche Familienstrukturen z.B. von Mitschlütern nachvollziehen • Verschiedene Möglichkeiten der Aufgabenverteilung im Familienleben erkennen • Rechte und Pflichten von Kindern benennen • die Auswirkungen von Berufstätigkeit auf das Familienleben darstellen und die Notwendigkeit von Tätigkeiten im Haushalt erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> o die eigene Familie in Fotos oder Erzählungen vorstellen o den eigenen Platz in der Familie beschreiben. z.B. als Einzelkind oder in der Geschwisterfolge o sich in Rollenspielen mit der Aufgabenverteilung innerhalb der Familie auseinandersetzen o sich mit Rollenbildern von Jungen und Mädchen, Männern und Frauen anhand von Geschichtserzählungen auseinandersetzen

<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen und beschreiben öffentliche Einrichtungen und ihre Funktion.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • typische Symbole oder Gegenstände den entsprechenden öffentlichen Einrichtungen zuordnen • öffentliche Einrichtungen als zugänglich erleben • Aufgaben von Ämtern und anderen Institutionen beschreiben • Kontakt aufnehmen • sich in öffentlichen Einrichtungen angemessen verhalten • Dienstleistungsangebote nutzen • Aufgaben von Vereinen, Initiativen, Selbsthilfegruppen beschreiben • die örtliche Tageszeitung als Medium zur Information und Meinungsbildung in der Region kennen 	<ul style="list-style-type: none"> o öffentliche Freizeiteinrichtungen besuchen, z.B. Spielplätze, Bäder, Sportanlagen, Kino, Museen o öffentliche Veranstaltungen (Stadtfeste, Ausstellungen, Märkte) mitgestalten o in Unterrichtseinheiten die Aufgaben und Abläufe von ausgewählten öffentlichen Einrichtungen kennen lernen o sich über Veranstaltungen in Zeitungen informieren über einen längeren Zeitraum kontinuierlich die lokale Tageszeitung lesen o Beteiligung an Projekten zur Kooperation von Schule und Zeitung
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen und beschreiben Vereine und andere Freizeitangebote.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Erkennen und Vermitteln der eigenen Interessen und Bedürfnisse • die Freizeit zum Aufbau und der Pflege von sozialen Beziehungen nutzen <ul style="list-style-type: none"> - als Möglichkeit zum emotionalen und körperlichen Ausgleich verwenden - als aktiv gestaltbaren Freiraum und als Möglichkeit zur Selbstverwirklichung erleben • Freizeitangebote kennen, nutzen und geeignete für sich selber aussuchen • aktive Teilnahme am Vereinsleben • sich gleichberechtigt in Freizeitgruppierungen eingliedern und Gemeinschaft mitgestalten 	<ul style="list-style-type: none"> o öffentliche Freizeitangebote in der Klassengemeinschaft erkunden (Zoo, Schwimmbad, Diskothek ...) o mit Schülerinnen und Schülern über ihre Interessen sprechen und Möglichkeiten der entsprechenden Freizeitgestaltung erkunden o Kontakt zu Vereinen und Verbänden aufnehmen und sie in die Unterrichtsgestaltung einbeziehen o Schüler motivieren, an geeigneten Angeboten in ihrer Freizeit teilzunehmen
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen und beschreiben Entscheidungsprozesse und Mitgestaltungsmöglichkeiten auf der Grundlage demokratischer Abstimmungen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sich bei Auswahlmöglichkeit eine Meinung bilden und sich entscheiden • Wahlen als Möglichkeit der Mitgestaltung in Gemeinschaft erleben • bei Abstimmungen und Wahlen nach demokratischen Entscheidungs- und Wahlverfahren in der Klassengemeinschaft mitwählen • das Abstimmungsergebnis akzeptieren und daraus entstehende Pflichten einhalten • die Funktion von Abgeordneten (z.B. des Klassensprechers) auf Schulebene kennen und ihm eigene Anliegen mitteilen 	<ul style="list-style-type: none"> o im Klassenalltag Entscheidungen durch verschiedene Formen des Abstimmens (Hand heben, geheime Wahlen) fällen o die Funktionen von Klassensprechern und Klassenvertretern mit Piktogrammen verdeutlichen. o Verhaltensregeln z.B. in Vertragsform mit den Schülern besiegeln und auf die gegenseitige Einhaltung achten o anhand von demokratischen Strukturen in der Schule Posten und Funktionen von Gremien und Personen in der Politik erklären; so erfahren die Schüler, dass Abgeordnete mit einem Auftrag der wählenden

<p>Gruppe agieren und nicht willkürlich Entscheidungen fällen sollten</p> <ul style="list-style-type: none"> o aktuelle politische Themen bieten einen Anlass, um politische Strömungen und die sie vertretenden Parteien zu besprechen 	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben, Arbeitsweise und Zusammensetzung von Gremien in der Schule benennen • die Funktion von Abgeordneten und Gremien in der Politik erläutern • den Sinn von Wahlen aus dem Klassenleben auf die Politik transferieren • einfache Strukturen des politischen Systems in Deutschland nachvollziehen • extreme politische Positionen erkennen und sich mit ihnen auseinandersetzen
--	---

5.2 Zeit und Geschichte

5.2.1 Wiederkehrende zeitliche Abläufe

Unser Leben ist durch wiederkehrende zeitliche Abläufe strukturiert. Für viele Schülerinnen und Schüler, die diese Abläufe nicht oder nur eingeschränkt selber planen können, ist deren verständliche Transparenz hilfreich. Für eine weiterführende Alltagsgestaltung ist es notwendig, diese Abläufe zu kennen und sie im schulischen, im privaten und auch im gesellschaftlichen Leben zur Organisation und Orientierung zu nutzen.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen, beschreiben und kennen wiederkehrende Abfolgen im schulischen Tagesrhythmus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wiederkehrende Situationen (Mahlzzeiten usw.) im Tagesrhythmus wahrnehmen • spezifische Sozialformen, Aktivitäten oder Räume bestimmten Zeiträumen zuordnen • anhand von optischen und akustischen Signalen oder von Ritualen den Anfang bzw. das Ende einer Unterrichtsstunde, der Pause usw. erkennen • den Tagesablauf an einem Tagesplan erläutern • Einhalten von zeitlichen Reihenfolgen im Tagesablauf (z.B. erst Hände waschen, dann frühstücken) • vergangene oder zukünftige Aktivitäten anhand eines Tagesplans erkennen • zeitliche Abfolgen mit Zeitbegriffen wie vorher nachher, zunächst - später beschreiben • die Tageszeiten verbal in die Tagesplanung einbeziehen (heute Vormittag werden wir ...) 	<ul style="list-style-type: none"> o konkrete Zeiträume (z.B. das Frühstück) werden benannt, einer Bildkarte zugeordnet, mit einem Ritual oder einem Signal begonnen und wieder beendet, um als klar abgegrenzter Zeitabschnitt im Tagesablauf kenntlich zu sein o mit den Bildkarten wird im Morgenkreis an einem Tagesplan der Tagesablauf transparent gemacht o unterschiedliche Zeitabschnitte oder Unterrichtsstunden finden in bestimmten Räumen (Turnhalle, Pausenhof, Werkraum) statt; durch die Räume werden teilweise Verhaltensregeln vorgegeben, die somit wiederum einem Zeitraum zugeordnet sind: so wird die Zeit in einem Therapieraum zu einem Zeitraum des Nicht-Redens und die Zeit im Kunstraum zu einem Zeitraum des eigenständigen Aufstehens zum Holen und Weglegen von benötigten Materialien

<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen, beschreiben und kennen die wiederkehrenden Abfolgen im Tages-, Wochen-, Monats- und Jahresrhythmus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • den Wechsel von hell und dunkel, der Temperatur und der unterschiedlichen Aktivitäten in der Natur sowie in der Zivilisation bei Tag und Nacht wahrnehmen • spezifische Handlungen oder Geschehnisse den Tageszeiten zuordnen • im Tagesverlauf die aktuelle, die vergangene und die zukünftige Tageszeit benennen • Uhrzeiten den jeweiligen Tageszeiten zuordnen • Werk-/Schultage und Wochenende unterscheiden • Wochentage mit spezifischen Terminen (z.B. Therapie, Sportverein) in Verbindung bringen • die Wochentage ihrer Reihenfolge nach ordnen • Besonderheiten der Jahreszeiten (z.B. Kälte, Blütenduft, Wasserspiele im Sonnenschein, Laub fällt) bewusst wahrnehmen und Jahreszeiten zuordnen • Jahreszeiten benennen • große Ereignisse im Jahr (Weihnachten, Geburtstag, Sommerferien) im Jahresablauf einordnen • den Namen des aktuellen Monats erkennen • das aktuelle Datum mit unterstützenden Gebärden formulieren • den eigenen Geburtstag benennen • das Datum auf einer Zeitung oder das Verfallsdatum auf Lebensmitteln finden und vorlesen • auf einem Kalender einem Datum den entsprechenden Wochentag zuordnen • die Monate den Jahreszeiten zuordnen • die Monate in ihrer Reihenfolge aufzählen 	<ul style="list-style-type: none"> o mit den Schülerinnen und Schülern bewusst auf die Suche nach tageszeitspezifischen Ereignissen oder Phänomenen gehen und diese in Form von Symbolen oder Wortkarten sammeln; die Ereignisse später den Tageszeiten zuordnen (z.B.: Morgens kommen die Schülerinnen und Schüler an. Nachdem die Busse weggefahren sind, wird es leer auf dem Parkplatz. Anschließend öffnet der Blumenladen gegenüber. Mittags wird das Essen gebracht...) o entsprechend dem Tagesplan mit Symbolen einen Wochenplan erstellen; im Morgenkreis werden der Wochentag und die jeweiligen Besonderheiten (z.B. heute gehen wir schwimmen) besprochen o die Natur gibt die Reihenfolge der Jahreszeiten u.a. durch Veränderungen in der Flora und Fauna vor; daher: in der Natur die Jahreszeiten beobachten und die Veränderungen in Bildern, Kollagen, Fotos usw. festhalten o Monatsnamen durch Lieder verinnerlichen o den aktuellen Monat als Teil des Datums im Morgenkreis erwähnen (heute ist Mittwoch, der 12. Juli 2007) o die Geburtstage der Schülerinnen und Schüler neben anderen schulischen Ereignissen in einem Kalender eintragen, mit dem man zu Wochen- oder Monatsbeginn die anstehenden Termine bespricht
--	--	--

5.2.2 Zeitmessung

Die Zeitmessung basiert auf grundlegenden mathematischen Fähigkeiten und ermöglicht Schülerinnen und Schülern eine an eigenen Bedürfnissen orientierte Zeitplanung vorzunehmen, z. B. vorgegebene Zeiten einzuhalten oder konkrete Terminabsprachen zu treffen. Dadurch wird eine größere Eigenständigkeit bei der Teilnahme am öffentlichen Leben ermöglicht.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen, beschreiben und kennen die Zeitmessung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Veränderungen (z.B. von einer laufenden Sanduhr, brennende Kerze) in Abhängigkeit von der Zeit wahrnehmen • Bilder eines Prozesses (z.B. einer laufenden Sanduhr) in eine chronologische Reihe bringen • Zeitspannen (z.B. beim Wettrennen) mit einer Stoppuhr messen • gemessene Zeitspannen vergleichen und in eine chronologische Reihe bringen • Abschätzen von erlebten Zeiträumen anhand der Erfahrung mit gemessenen Zeiträumen • die Uhrzeit von einer Digitaluhr ablesen • definierte Zeiten im Tagesablauf kennen (z.B. Mittagessen ist um 12.00 Uhr) • Uhrzeiten auf Fahrplänen, in Fernsehzeitschriften, im Kinoprogramm usw. lesen • die Uhrzeit von einer Analoguhr ablesen • einen Wecker stellen • selbständig Termine verabreden <p><i>siehe auch FB Mathematik 3.2/4.3</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> o eine Sand-, Kerzen- oder Wasseruhr selbst herstellen und verwenden: z.B. Ende der Freizeitzeit nach Ablauf der Sanduhr o um ein Gefühl für Sekunden, Minuten und Stunden bei unterschiedlichsten Aktivitäten zu bekommen, insbesondere beim Sport, die Zeit stoppen oder normierte Zeitspannen vorgeben und verbalisieren (z.B. das Frühstück dauert noch 5 Minuten) o auf einer Uhr nur mit Stundenzeiger neben den Stundenziffern täglich wiederkehrende Ereignisse (Mittagessen, Pausen) abbilden, an denen Schüler, die eine Uhr nicht komplett lesen können, eine Orientierung finden o auf dem Tagesplan Uhren mit der jeweiligen Startzeit der Unterrichtsstunden abbilden. o Schüler stellen selbst Wecker für die Pausen, die Erledigung ihrer Dienste oder anderer Termine her.

5.2.3. Personale Zeitperspektive

In der personalen Zeitperspektive können die Schülerinnen und Schüler anhand ihres eigenen Lebens Veränderungen und Entwicklungen im Verlauf der Zeit nachvollziehen. Sie blicken auf ihre individuelle Geschichte zurück, die sich mit der ihrer Mitschüler, der eigenen Familie und der des Umfelds verknüpfen lässt.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen, beschreiben und kennen persönliche Veränderungen in der eigenen Lebensgeschichte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sich an Ereignisse in der früheren Kindheit erinnern • Veränderungen in seinem Leben und an sich selbst wahrnehmen • Erkennen des aktuellen Status' (z.B. als Schülerin oder Schüler einer Schulklasse, eines bestimmten Alters und eines Entwicklungsstadiums) als Station einer sich weiter fortsetzenden Entwicklung • sich in unterschiedlichen, sich wandelnden Rollen (als Schülerin oder Schüler, als Familienmitglied, als Privatperson usw.) erleben • Erkennen von möglichen persönlichen Veränderungen für die Zukunft (Tod von Verwandten oder Bekannten, körperliche Entwicklung, Auszug von zu Hause, usw.) • sich mit Möglichkeiten und Grenzen für die weitere Lebensgestaltung auseinandersetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o anhand von Fotos oder Elternerzählungen mit Schülerinnen und Schülern auf ihre bisherigen Erlebnisse und Entwicklungen zurückblicken und der Klasse Einblick in die Vergangenheit gestatten o auf einem Zeitstrahl an der Wand greifen Fotos oder andere Erinnerungstücke (Postkarten usw.) der Schülerinnen und Schüler gemeinsam die Vergangenheit der Klasse auf; aktuelle Klassenfotos präsentieren die Gegenwart o Besuche bei ehemaligen Schülerinnen und Schülern an Ihren Wohn- und Arbeitsstätten eröffnen konkrete Perspektiven für die Zukunft und bilden den Einstieg in eine weiterführende Lebensplanung
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, beschreiben und kennen die Organisation eigener Zeitabläufe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zeiten mit klaren Handlungsvorgaben von gestaltbarer Zeit unterscheiden • in Zeiten mit nicht vorgegebenen Tätigkeiten allgemeine Verhaltensregeln einhalten • aus vorhandenen Möglichkeiten eine Tätigkeit oder mehrere Tätigkeiten zur Freizeitgestaltung auswählen • nicht verplante Zeiten im Tages- und Wochenrhythmus im Voraus als Freizeit erkennen und bei Bedarf für eigene Aktivitäten reservieren • Tätigkeiten beschreiben, die innerhalb einer definierten Zeitspanne (z.B. vom Klingeln des Weckers bis zur Schulbusfahrt) verrichtet werden müssen • Zeiten abschätzen, die Tätigkeiten oder Prozesse in Anspruch nehmen • einen Kalender führen 	<ul style="list-style-type: none"> o Tagesplan in der Klasse führen o in Spielzeiten oder bei offener Zeitgestaltung konkrete Angebote zur Verfügung stellen o Verhaltensregeln für offene Zeitgestaltung mit den Schülern verabreden o mit Schülern ein Schultagebuch über den erlebten Unterricht, die Spielzeiten usw. erstellen o mit den Schülern gemeinsam über ihre Freizeitgestaltung nach der Schule reflektieren und Alternativen im Hinblick auf ihre Interessen aufzeigen o Handlungsplanung anhand von Bildern üben (nach dem Weckerklingeln: 1. aufstehen, 2. ins Bad gehen...) o neben dem Tagesplan einen offenen Klassenkalender führen, in dem alle Geburtstage, Klassenausflüge usw. eingetragen sind

5.2.4 Regionale Zeitperspektive

In der regionalen Zeitperspektive betrachten die Schülerinnen und Schüler Veränderungen ihrer unmittelbaren bekannten Umgebung im Laufe der Geschichte. Sie erfahren, dass Ihre Region einem steten Wandel unterworfen ist, der viele Jahre in die Vergangenheit zurückreicht und andauert.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen, beschreiben und kennen regionale Veränderungen in der Geschichte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • alte Gebäude, Plätze, Straßen oder Denkmäler besuchen • auf alten Bildern noch existierende Gebäude wiedererkennen • besondere Baustoffe und Gestaltungsmerkmale der Region beschreiben • Geschichte von besonderen Gebäuden, Familien usw. nachempfinden • alte Werkzeuge, Beförderungsmittel und Kleidung benennen • traditionelle Berufe der Region beschreiben • Lebensbedingungen unterschiedlicher Epochen mit den aktuellen vergleichen und den Wandel erkennen • Epochen mit Merkmalen Ihrer Zeit (an Herrschern, Erfindungen usw.) in Verbindung bringen • sich über aktuelle und künftige große Bauvorhaben oder Bauveränderungen der Region informieren 	<ul style="list-style-type: none"> o in Stadtrundgängen Zeichen der Vergangenheit am Ort suchen: alte Bilder, Pläne; Reste der Stadtmauer oder anderer Befestigungen, Zeichen alter Handwerkszünfte o im Vorfeld besprochene charakteristische Eigenschaften von Gebäuden wiedererkennen: Fachwerk, Baumaterialien, Türme o Altersbestimmung verschiedener Objekte: nach vorhandenen Jahreszahlen, Baumbestand, Bauzustand o unter Denkmalschutz stehende Gebäude besuchen: sanierte Objekte mit alten Fotos vergleichen, Ähnlichkeiten erkennen o sich einen Überblick über geplante Bauvorhaben verschaffen, eigene Planungen anstellen: im Pausenhof, im Schulgarten o Baustellen und Neubauten begehen

5.2.5 Globale Zeitperspektive

In der globalen Zeitperspektive beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler mit Epochen, Zivilisationen, Umbrüchen und Vegetationsformen aus allen Teilen und Zeitaltern der Erde. Einzelne Themengebiete werden hier exemplarisch behandelt. In dieser Zeitperspektive können neben Kulturen auch erdgeschichtliche Themen eine Rolle spielen.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen, beschreiben und kennen globale Veränderungen in der Zeitgeschichte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • markante Zivilisationsformen aus anderen Epochen (Steinzeitmenschen, Ritter, Indianer, Wikinger usw.) nachspielen • Gebrauchsgegenstände und Kleidung dieser Zivilisationen ausprobieren • Lebens- und Arbeitsbedingungen der verschiedenen Epochen nachempfinden • Fossilien und Versteinerungen von Steinen untersuchen • Tiere und Pflanzen aus der erdgeschichtlichen Frühzeit auf Bildern erkennen • ausgestorbene Tiere kennen (Dinosaurier und andere prähistorische Tiere) • die Entwicklung der Erdoberfläche und die grundsätzlichen Umweltbedingungen in den letzten Tausenden und Millionen von Jahren beschreiben • einzelne Zeitabschnitte des Erdzeitalters benennen • unterschiede in verschiedenen Abschnitten des Erdzeitalters im Hinblick auf Flora und Fauna, geologische und Klimatische Veränderungen erläutern 	<ul style="list-style-type: none"> o vergangene Kulturen verstehen, indem die Lebensbedingungen von Menschen in verschiedenen Epochen nacherlebt werden: ein Steinzeitleben mit Hilfe zweier Feuersteine entzünden, ein Rittermahl veranstalten, aus Lederresten mittelalterliche Schuhe nähen o an einem Zeitstrahl das Alter von Fossilien, Bergen und Dinosaurierknochen verbildlichen o Orte besuchen, an denen Erdgeschichte sichtbar wird: Höhlen, Berge vulkanischen Ursprungs, Gletschermoränen

5.2.6 Gesellschaftliche Zeitperspektive

Die gesellschaftliche Zeitperspektive beschäftigt sich in besonderer Weise mit den ständigen Veränderungen sozialen Lebens. Sie ist stark mit allen anderen Zeitperspektiven verknüpft, da die geschichtlichen Themen in der Regel auch Strömungen und Veränderungen in der Gesellschaft aufgreifen. Der Vergleich von früheren sozialen Strukturen und Gegebenheiten mit den heutigen erlaubt einen distanzierteren Blick auf die eigene Gesellschaft.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen, beschreiben und kennen gesellschaftliche Veränderungen in der Geschichte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • die eigene Familiensituation kennen • die klassische Großfamilie mit mehreren Generationen unter einem Dach beschreiben • eigenes Konsumverhalten mit den Einkaufsmöglichkeiten vor vielen Jahren vergleichen • verschiedene Schriften in Artikeln und Briefen unterscheiden und ansatzweise entziffern • Rollenverteilung von Mann und Frau in Beruf, Öffentlichkeit und Familie nachstellen • Mode/Kleidung, Frisuren, Autos, Radios usw.) aus alten Zeitschriften und Filmen mit der aktuellen Mode vergleichen • Musik und Kunst vergangener Epochen erkennen • Konventionen, soziale Strukturen und Benehmen aus vergangenen Zeiten beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> o anhand von Erzählungen, Zeitschriften oder Filmen die Familiensituationen vor vielen Jahren erkunden und mit den heutigen Familienkonstellationen vergleichen o die Mode und die Umwelt früherer Generationen betrachten und Unterschiede zu heute feststellen o die Berufe und Rollenverteilungen in Rollenspielen oder an handwerklichen Aufgaben nachempfinden. Als zeitliche Orientierung dienen Lebensphasen von Personen (als Oma noch Kind war), die zu einer Fragerunde in die Klasse eingeladen werden.

5.2.7 Technische Entwicklungen

Die technische Entwicklung hat die Gesellschaft und den Lauf der Geschichte stark geprägt. Körperliche Arbeit wurde von Maschinen übernommen, Mobilität und Kommunikation wurden deutlich erleichtert, Arbeiten für Spezialisten wurden durch technische Geräte für jedermann durchführbar. Die Schülerinnen und Schüler können in der Perspektive zur technischen Entwicklung die Vorteile vieler Erfindungen und Entwicklungen schätzen lernen und sich kritisch mit den Folgen einer hoch technisierten Welt auseinandersetzen.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen, beschreiben und kennen die Entwicklung der Technik im Wandel der Zeit.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • alte technische Geräte sehen, hören, fühlen • Tätigkeiten (z.B. schreiben, rechnen) ohne technische Hilfen und mit Geräten unterschiedlicher Entwicklungstufen ausführen • die Arbeitserleichterungen und Zeitersparnis durch diese Hilfsmittel beschreiben • die Möglichkeiten der klassischen und der modernen Kommunikation nutzen • die Entwicklungen in der Mobilität, der Verbesserung der Reismöglichkeiten und die Bedeutung für die persönliche Entfaltung und den Handel nachempfinden • Entwicklung von industriellen Geräten (z.B. Fließband, Webstuhl) und ihren Einfluss auf Produktion und Wirtschaft erarbeiten • Vor- und Nachteile moderner technischer Geräte gegenüber älterer Technik erarbeiten <i>siehe auch FB Sachunterricht 5.2.6</i> 	<ul style="list-style-type: none"> o verschiedene Schreibgeräte erproben: mit Federkiel und Tinte, mit mechanischen Schreibmaschinen, Textverarbeitungsprogramme nutzen o frühere Instrumente der Zeitmessung ausprobieren: Sonnenuhr, Kerzenuhr, Sanduhr, Taschenuhr o einen Schattenstab anbringen und die Veränderungen des Schattens im Lauf des Schultags beobachten und dokumentieren: den Schatten zu unterschiedlichen Zeiten mit Kreide nachmalen o Arbeitserleichterung erfahren: mit der Bohrmaschine - mit dem Handbohrer bohren o die Entwicklung technischer Geräte im Wandel der Zeit nachvollziehen: von der Kutsche zum Auto

5.3. Raum (vgl. Fachbereich Mathematik, Kapitel 4.4)

Das Leben des Menschen vollzieht sich in Lebensräumen verschiedenster Art. Die raumbezogene Perspektive trägt dazu bei, dass Schülerinnen und Schüler Räume wahrnehmen und erleben, sich in ihnen orientieren, mit ihnen umgehen und sie für ihre Bedürfnisse nutzen. Durch raumbezogenen Sachunterricht werden Räume, sowohl in der unmittelbaren Umgebung als auch global gesehen, als geschaffene und veränderbar erlebt. Die Verantwortung für die Erhaltung, Pflege und Veränderung von Räumen wird angebahnt.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen, beschreiben und kennen die Schule und das Wohnumfeld.	<ul style="list-style-type: none"> • Orientieren in der Schule und auf dem Schulhof • Erkennen der unterschiedlichen Aufgaben von verschiedenen Räumen und Flächen • Einschätzen von Gefahren beim Verlassen vorgegebener Räume (z.B. des Schulhofs) • Wiedergeben von Raumstrukturen aus dem eigenen Wohnbereich in Zeichnungen, Aufsichtzeichnungen 	<ul style="list-style-type: none"> o Versteckspielen auf dem Schulgelände in klar vorgegebenen Grenzen o Türschilder für unterschiedliche (Fach-) Räume gestalten o aus Kartons, Toilettenpapierrollen, Korken usw. Wunschkinderzimmer oder Klassenzimmer als Modell basteln o eine Schnitzeljagd durch die Schule anhand von Karten der Schulräume und des Schulhofs veranstalten
Die Schülerinnen und Schüler erleben nehmen wahr, beobachten, benennen beschreiben und kennen vertraute und fremde Wohnformen.	<ul style="list-style-type: none"> • das eigene Wohnumfeld als „zu Hause“ erkennen • private Bereiche nach eigenen Vorstellungen (mit-)gestalten • die Zweckmäßigkeit verschiedener Einrichtungsgegenstände und Räume erkennen • anfallende Tätigkeiten im Wohnumfeld erkennen und ausführen • Wohnformen anderer Völker und Gruppierungen beschreiben • die Zweckmäßigkeit anderer Gegenstände und Räume in fremden Kulturkreisen aufgrund unterschiedlicher Lebensbedingungen und Klimazonen erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Gegenstände von zu Hause mitbringen und über deren üblichen Standort, den Nutzen berichten und Geschichten dazu erzählen o Einrichten von (Modell-) Zimmern nach Nutzen und ästhetischem Empfinden o durch gemeinsames Betrachten des Klassenraums gegen Schluß noch anstehende Tätigkeiten (Fegen, Aufräumen, Abspülen, Stühle hoch stellen ...) erkennen lernen o Gegenstände und Wohnverhältnisse in anderen Regionen (z.B. in Wüsten) anhand der spezifischen Lebensbedingungen erläutern
Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen, beschreiben und kennen ihren Heimatort und die Region.	<ul style="list-style-type: none"> • sich auskennen auf dem Schulweg, in der Nachbarschaft oder auf kurzen Wegen zum Einkaufen oder zu Freunden • Erkennen von Räumen, deren Betreten gefährlich oder untersagt ist (Firmengelände, Verkehrswege) 	<ul style="list-style-type: none"> o zur Verdeutlichung verschiedener Räume, Schulgänge in Abschnitte unterteilen; zu Beginn eines neuen Abschnitts über den folgenden Weg sprechen (z.B. auf dem Fußweg an der Straße nicht rennen, auf dem Waldweg darf auch gerannt werden)

	<ul style="list-style-type: none"> • Wiedererkennen von markanten Gebäuden usw. zur Orientierung • Zuordnen von Straßen, Gebäuden, Firmen zu Ortsteilen • gezielte Nutzung von Bus und Bahn • Orientierung auf einem Stadtplan des Heimatorts • Stadtgeschichte nachvollziehen • Verknüpfungen und Anbindungen des Heimatorts an die umliegende Region kennen • regionale Kultur als nicht global, sondern als raumbunden erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Gebäuden oder markanten Punkten Namen geben, die leicht einzuprägen sind o auf einem Stadtplan die Wohngehenden der Schüler erkunden und über bekannte Punkte oder Straßen in der Nähe sprechen o begleitete Schnitzeljagd der Klasse zu Fuß und auch mit Verkehrsmitteln durch die Stadt o durch Stadtführungen die historische Entwicklung von Strukturen nachvollziehen o regionale kulturelle Einrichtungen und Feste besuchen; Bräuche, Kleidung, Sprache usw. kennen lernen und auch in Bezug zur Heimat bringen
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen, beschreiben und kennen Großräume.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • die Raumordnungen Dorf, Stadt, Region, Land, Kontinent als Einheiten mit wiederkehrenden Strukturen erkennen • spezifische Besonderheiten, (z.B. Bevölkerungsgruppen, Klima) diesen Räumen zuordnen • gesellschaftliche, kulturelle, wirtschaftliche und andere Verbindungen zwischen den Räumen erläutern • Gebirge, Meere, Wüsten usw., ihre Auswirkungen auf das Klima, ihre Nutzung und Entstehung nachvollziehen 	<ul style="list-style-type: none"> o Bezüge zu anderen, den Schülern bekannten Räumen suchen, z.B. durch Erinnerungen an eine Klassenfahrt oder das Aufgreifen von aktuellen Geschehnissen aus anderen Ländern, über die in den Medien berichtet wird o Brief- oder E-Mailkontakt zu einer Partnerschule oder einer Schule in einer Partnerstadt aufnehmen und Informationen austauschen o Sportarten, Berufsgruppen oder geeignete Fahrzeuge zu Gebirgen etc. zuordnen.

5.4. Natur

5.4.1 Der menschliche Körper

Der Körper ist der zentrale Zugang des Menschen zur Welt. Er steht als Zentrum von Denken, Fühlen und Handeln im Mittelpunkt aller Lernprozesse. Körpererleben ist immer auch Identitätsempfinden. Der menschliche Körper ist sehr komplex und bedarf der Pflege. Grundlage hierfür sind ein eigenes Körpergefühl und Körperbewusstsein. Körperliche Gesundheit trägt zum persönlichen Wohlbefinden bei. Um den Körper bewusst gesund zu erhalten, ist es sinnvoll, seinen Aufbau, die Bedeutung von Verletzungen oder Krankheiten und richtige Ernährung und Pflege kennen zu lernen.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ein Körperschema und einen Körperbegriff .	<ul style="list-style-type: none"> • zwischen Körperanspannung und -entspannung wechseln • statisches und dynamisches Gleichgewicht wahrnehmen • stimulierte Körperteile erfahren • Körperteile gezielt bewegen und ihre Funktionen benennen • das Skelett und die Muskulatur als Komponenten des eigenen Körpers annehmen 	<ul style="list-style-type: none"> o kleine Kraftübungen (Händedrücken, Nüsse knacken) machen o Schülerin oder Schüler hängt sich an eine Reckstange, balanciert auf einer Bank o Schülerin/Schüler die Augen verbinden und Körperteile durch Fingerdruck stimulieren, die benannt werden o Posen von Menschen auf Fotos (aus Katalogen etc.) nachstellen
Die Schülerinnen und Schüler erleben und beherrschen verschiedene Haltungen und Raumlagen .	<ul style="list-style-type: none"> • Liegen und Sitzen • Bewegungen um die eigene Körperachse ausführen • Wahrnehmung der Lage und Position des eigenen Körpers im Raum • Vierfüßlerstand ausführen • Stehen auf zwei Beinen oder auf einem Bein • Ungewöhnliche Raumlagen einnehmen (z.B. gesicherter Kopfstand) 	<ul style="list-style-type: none"> o bei Schülerinnen und Schülern, die vorrangig im Rollstuhl sitzen, Möglichkeiten zum anderweitigen Sitzen, Liegen und Stehen bereit halten o Schülerinnen und Schülern im Spielen ungewohnte Perspektiven im Raum ermöglichen (auf dem Rücken liegend, auf einer Leiter stehend usw.) o durch ungewohnte Stellungen und Bewegungen bei Gruppenspielen neue Körpererfahrungen sammeln und die Grenzen der Beweglichkeit des Körpers kennen lernen
Die Schülerinnen und Schüler bewegen sich fort . (siehe auch <i>FB Bewegung und Sport</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • sich auf einer Decke, im Rollstuhl, auf dem Dreirad ziehen lassen • Schaukeln • Robben, Rollen und Krabbeln • Schwimmen • Gehen und Rennen • Fahrrad- und Einradfahren 	<ul style="list-style-type: none"> o Staffeln, in der Schülerinnen und Schüler auf Sportmatten durch die Turnhalle gezogen werden o Schülerinnen und Schüler mit eingeschränkten motorischen Fähigkeiten durch geeignete Anreize (Spielzeug auf dem Boden verteilt usw.) zu selbständigen Vorwärtsbewegungen motivieren o Topfschlagen

Die Schülerinnen und Schüler erkunden den Wahrnehmungs- und Bewegungsraum des eigenen Körpers.	<ul style="list-style-type: none"> • zur Verfügung stehenden Bewegungsraum erfahren • Orten von Sinneseindrücken im Raum durch Kopfdrehung • Aktions- und Entspannungsmöglichkeiten von Räumen erkennen und nutzen • mit den Wangen Oberflächeneigenschaften wahrnehmen • mit den Händen Gegenstände ertasten • mit den Füßen Untergründe spüren • Körperwärme von Personen mit Händen und dem Gesicht fühlen • Gespür für die Berührungs- und Schmerzempfindungen anderer Personen entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> o sich strecken, groß machen und umherrollen o Klatschen von Schülerinnen und Schülern mit verbundenen Augen im Raum wahrnehmen, in die Richtung zeigen und sich auf das Klatschen zu bewegen o durch aufgewärmte/gekühlte Gekissen warm und kalt an Wangen und Handgelenk fühlen o an Steinen, Dosen, Glasperlen, Stofftieren in Füllsäcken Oberflächeneigenschaften beschreiben o Barfußspaziergang über den Schulhof o bei gelenkten Partnermassagen die berührten Körperteile benennen; die Massagen können als Geschichte erfolgen (Pizzabacken auf dem Rücken)
Die Schülerinnen und Schüler sammeln Erfahrungen mit Dingen und Personen.	<ul style="list-style-type: none"> • Gegenstände greifen und festhalten • Loslassen • Aktionen mit beiden Händen koordinieren • einzelne Finger gezielt bewegen • Buchstaben und Zahlen schreiben 	<ul style="list-style-type: none"> o durch Loslassen eines gehaltenen Steins auf Ja/Nein-Fragen mit Ja antworten o mit einem Stift malen o Besteck halten und nach eigenen Möglichkeiten selbstständig essen
Die Schülerinnen und Schüler sehen.	<ul style="list-style-type: none"> • Gegenstände mit dem Blick fixieren • Muster und Gesichter erkennen • Farben zuordnen • Visuomotorik koordinieren • Räume aus verschiedenen Perspektiven wiedererkennen • visuelles Gedächtnis nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Bilderbücher ansehen o Farben zuordnen o Gegenstände unterschiedlicher Größe und Form sehen und greifen o Aufgaben mit verbundenen Augen erledigen und so Bedeutung von Sehen erfahren o Zeichen in veränderter Abbildung wiedererkennen
Die Schülerinnen und Schüler hören.	<ul style="list-style-type: none"> • Stille und Nichtstille unterscheiden • Töne/Sprache unter Geräuschen heraushören • sich an Töne, Geräusche, Sprache erinnern • Geräusche entsprechenden Geräten zuordnen 	<ul style="list-style-type: none"> o sich beim Hören eines Stimmgabeltons melden o Stimmen von bekannten Personen (Schülern, Lehrern) als Aufzeichnung wiedererkennen o ein Hörspiel mit verschiedenen Geräuschen erstellen
Die Schülerinnen und Schüler riechen und schmecken.	<ul style="list-style-type: none"> • angenehmen und unangenehmen Geruch/Geschmack wahrnehmen • scharf, süß, bitter usw. unterscheiden • Gerüche/Geschmacksrichtungen wiedererkennen und zuordnen, benennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Papier anschnornen: Wer riecht es zuerst? o Nahrungsmittel am Geschmack und Geruch erkennen o Schülerinnen und Schüler aufgrund des Dufts das Mitagessen erraten lassen

<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen, beschreiben und kennen</p> <p>die erweiterte Anatomie des Körpers.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • einzelne Knochen und das Skelett als innere Stütze des Körpers begreifen • die elementaren Prozesse Verdauung, die Atmung, den Blutkreislauf und die entsprechenden wichtigen Organe (Magen, Herz und Lunge) beschreiben • die Bedürfnisse und Funktion von Haut und Haaren kennen lernen 	<ul style="list-style-type: none"> o Knochen eines Skeletts eigenen Körperteilen zuordnen o Knochen am eigenen und an anderen Körpern fühlen o Atmung, Blutkreislauf und Verdauung z.B. durch Hören bewusst wahrnehmen o den Weg des Bluts, der Nahrung oder von Sauerstoff im Körper nachspielen
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen, beschreiben und kennen</p> <p>die Pflege des eigenen Körpers.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Verletzungen und Verschmutzungen an sich selber erkennen • unangenehme Gerüche an sich selber wahrnehmen • Hände, das Gesicht und den gesamten Körper selbstständig waschen • Zähne putzen • mit geeigneten Pflegeprodukten (Cremes, Nagelschere etc.) umgehen können • zur Gesunderhaltung des eigenen Körpers beitragen, durch: <ul style="list-style-type: none"> - angemessene Bewegung - geeignete Ernährung (siehe auch <i>FB Hauswirtschaft</i>) - Vermeidung der Einnahme von Giftstoffen (Alkohol, Nikotin, Schadstoffe in der Luft und der Nahrung) 	<ul style="list-style-type: none"> o in einem Spiegel nach den Mahlzeiten die Schülerinnen und Schüler selber den verschmierten Mund usw. erkennen lassen o Gerüche und die Wirkungen auf andere thematisieren o Abmachungen einer Zeitdauer oder über Anzahl von Putzbewegungen pro Zahnreihe für das Zahnputztraining treffen o Pflegeprodukte gemeinsam mit den Schülern ausprobieren o Folgen mangelnder Bewegung und ungesunder Ernährung mit externen Experten (Arzt, Ernährungsberater) besprechen
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen, beschreiben und kennen</p> <p>Gefühle und Emotionen, ihre Auslöser und Auswirkungen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • eigene Emotionen zeigen • Gefühlsregungen anderer erkennen und richtig einordnen • Ursachen für konkrete eigene und fremde Emotionen benennen • Gefühle umschreiben • angemessen auf Gefühlslagen anderer reagieren 	<ul style="list-style-type: none"> o im Morgenkreis anhand eines Gefühlssteins erzählen, ob und aus welchem Grund es einem selber gut oder schlecht geht o Gefühle und Emotionen durch Geschichten, Rollenspiele u.a. nachvollziehbar erklären und entsprechenden Gesichtern (z.B. auf Bildern aus Illustrierten) zuordnen
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen, beschreiben und kennen</p> <p>die körperliche Entwicklung und Sexualität des Menschen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • bei zwei Personen (z.B. Schüler/Lehrer) Unterschiede in der Entwicklung entdecken • eine eigene Entwicklung nachvollziehen • den Reifeprozess von der Schwangerschaft und Geburt über das Heranwachsen bis zum Altern und den Tod als natürliche Abfolge jeden menschlichen Lebens annehmen 	<ul style="list-style-type: none"> o anhand von Bildern aus Magazinen verschiedenen ausgeprägte Merkmale des Reifeprozesses und des Alterns heraussuchen und aufkleben o Großeltern von Schülerinnen oder Schülern einladen und sie aus Ihrem Leben und von Ihren jeweiligen körperlichen Fertigkeiten und Tätigkeiten berichten lassen

	<ul style="list-style-type: none"> • spezifische Merkmale der Körper von Mädchen und Jungen unterscheidet • Funktionen der geschlechtsspezifischen Organe beschreiben • Formen und Folgen von Geschlechtsverkehr und den Sinn und die Möglichkeiten von Verhütung erkennen • Selbstbestimmung in der Sexualität als Rechtsgut und Wert erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> o bei Einheiten zur Sexualität das Vorwissen, die Fragen und Bedürfnisse der Schüler einbeziehen o Verhütungsmittel von den Schülern auspacken und anlassen lassen, um ihnen zu helfen, erste Kontaktprobleme zu überwinden
--	---	--

5.4.2 Tiere und Pflanzen

Tiere und Pflanzen sind Teil unserer Umwelt. Aus der Perspektive Natur werden sie als mögliche Begleiter und als wertvolle, interessante und schützenswerte Lebewesen erfahren. Durch das Erkennen der Verletzbarkeit von Natur kann ein umweltgerechteres Verhalten bei Schülerinnen und Schülern angebahnt werden.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen und beschreiben typische Tiere und Pflanzen in ihrer Umgebung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Teile der Vegetation unserer Umwelt bewusst sehen, fühlen, riechen, hören und schmecken können • Tiere und Pflanzen anhand von Merkmalen auf unterschiedlichen Ebenen unterscheiden • Wachstumszyklen der Fauna und Flora den Jahreszeiten zuordnen • den Nutzen von verschiedenen Pflanzen und Tieren für die Natur kennen • geeignete Lebensräume für Pflanzen und Tiere erhalten oder schaffen • Körperbau, Körperteile und grundlegende Verhaltensweisen (z.B. Nestbau) von Tieren beschreiben • Aufbau von typischen Pflanzen und die Funktion wichtiger Teile kennen • Obst, Gemüse und Kräuter anbauen und ernten • Wachstum und Entwicklung von Tieren nachvollziehen 	<ul style="list-style-type: none"> o bei Wanderungen oder im Schulgarten an Blüten, Früchten, Kräutern riechen (häufig steigert Zermalmen die Geruchsintensität) o mit doppelseitigem Klebeband auf Pappe mit gefundenen Materialien (z.B. Blättern, Zapfen) ein Jahreszeitenbild erstellen o Bodentiere, Blüten und andere Dinge vorsichtig durch Becherlupen betrachten und Tiere behutsam wieder aussetzen o Beete mit Nutz- und Zierpflanzen anlegen oder Zimmerpflanzen aufstellen und dafür sorgen; Patenschaften für vorhandene Beete auf dem Schulgelände übernehmen o Besuche im Zoo und in Gärtnereien; dort Experten befragen (Fragebögen als Orientierungshilfe vorbereiten) o Schüler über Erfahrungen mit eigenen Haustieren berichten lassen
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen und beschreiben Umweltschutz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Umweltschäden und Umweltverschmutzung sehen und erkennen • Schäden durch Umweltverschmutzung sowie Ursachen für eine kranke Flora und Fauna beschreiben • umweltschädigendes von umweltverträglichem Verhalten unterscheiden • die eigene Verantwortung gegenüber der Natur annehmen • sich im Alltag umweltgerecht verhalten 	<ul style="list-style-type: none"> o Patenschaften für Wege (möglichst naturnah) übernehmen, auf denen die Klasse regelmäßig achtlos weggeworfenen Müll einsammelt o auf Exkursionen gesunde und geschädigte Pflanzen suchen, vergleichen und besprechen, wodurch die Schäden geklärt werden könnten o Zusammenhang von Energieverbrauch - Energieerzeugung - Umweltschädigung durch Kraftwerke (Autos) herstellen, ebenso von Konsum - Entstehung von Müll

5.4.3 Naturphänomene

Naturphänomene begegnen den Schülerinnen und Schülern überall in ihrer Umwelt: Wenn Sie das Haus verlassen, erleben sie Wetter, sehen sie Wolken, Regen, die Sonne oder den Sternenhimmel. Sie nehmen das Licht, Geräusche und Töne, Wärme und auf sie wirkende Kräfte wahr. Sie gehen mit Geräten um, in denen Strom fließt oder die sich Gesetzmäßigkeiten der Mechanik bedienen. All diese Naturphänomene lassen sich bewusst erleben, hinterfragen, ergründen und nutzen. Dabei eröffnen sich für die Schülerinnen und Schüler Möglichkeiten, komplex erscheinende Prozesse zu erarbeiten.

Angezielte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen und beschreiben das Wetter, seine Ursachen und die Auswirkungen unterschiedlicher Wetterlagen auf die Umwelt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • aktuelles Wetter draußen bewusst erleben, beschreiben und benennen • aufgezeichnete Wettergeräusche zuordnen • Kleidung dem Wetter anpassen • kalt, warm, heiß fühlen, erkennen und unterscheiden • Temperaturen messen und abschätzen • die Aggregatzustände des Wassers und den Gefrierpunkt kennen • Luft als „Stoff“ erkennen • Luftdruck messen • Thermik nachvollziehen • Auswirkungen von Hitze und Kälte auf die Umwelt beschreiben • Wasserkreislauf an Bildern aufzeigen • Vor- und Nachteile verschiedener Wetterlagen in konkreten Gebieten nachvollziehen können 	<ul style="list-style-type: none"> o gemeinsam vor die Schule gehen und das Wetter fühlen, hören und sehen o Spiel: Ich packe meinen Koffer mit ... für die jeweilige Wetterlage spielen o tägliches Ablesen von Thermometern an verschiedenen Orten in und außerhalb der Schule o Wasser im Teekessel verdampfen und an einem Teller kondensieren lassen o Luft in Tüten einfangen o Windmühlen und Windspiele basteln o Thermik mit Seidenpapier über Heizung nachweisen o Auswirkungen von Trockenheit und Hitze auf die Fauna und Flora auf dem Schulgelände dokumentieren o Bilder von Personen aufhängen, die sich zeitweise über Wind/Sonne /Regen freuen (Surfer, Dachdecker, Landwirt).
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen und beschreiben den elektrischen Strom und seine Anwendung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sich der Gefahr im Umgang mit elektrischem Strom bewusst sein • Elektrogeräte aus dem Haushalt am Geräusch, an der Form oder an dem Zubehör identifizieren • Zusammenhang erkennen: Wenn ein Stromverbraucher sich bewegt, Geräusche macht, warm wird, so fließt ein Strom bzw. ein Stromkreis ist geschlossen • Stromverbraucher und Stromquellen benennen • Spannungsangaben auf Batterien finden • mit verschiedenen Stromquellen und Verbrauchern einfache Stromkreise erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> o Gefahren im Umgang mit elektrischem Strom besprechen o Haushaltsgeräte nach Wirkung (erzeugen Hitze, bewegen sich), Geräuschpegel oder Leistungsangaben sortieren o mit Batterien, Dynamos, Solarzellen (Stromquellen) und Lämpchen z.B. Summer, Motoren (Verbraucher) und Stromkreise bauen o Spiel: Wer fühlt an einer Weihnachtsbaumlichterkette als Erster, wenn sie eingeschaltet wird (Erkennen der Wärmewirkung von Strom)

	<ul style="list-style-type: none"> • elektrische Leiter/Nichtleiter identifizieren • Fehler in defekter Fahrradbeleuchtung finden • die Wärmewirkung von Strom kennen • die magnetische Wirkung von Strom mit Elektromagneten zeigen • energiesparend mit Elektrogeräten umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> o in bestehenden/bekannten Stromkreisen Gegenstände auf elektrische Leitung hin untersuchen o an eingespannten Widerstandsdrähten (Eisen, $d=0,2\text{mm}$, $l=3\text{cm}$) mit Batterien (4,5V) die Wirkung von Strom erleben o mit selbstgewickelten Spulen (isolierten, dünnen Draht um dicke Nägel wickeln) Elektromagnete bauen
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen und beschreiben den Schall.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Schallquellen „erhören“ • Ton, Geräusch, Knall erzeugen und unterscheiden • die Schwingung/Bewegung von klingenden Schallquellen (Stimmgabel, Gitarre) erleben • den Weg des Schalls in Festkörpern (z.B. am Dosen-telefon) mit dem Finger nachfahren • Resonanzkörper als Klangverstärker kennen • gleiche Töne an unterschiedlichen Instrumenten finden 	<ul style="list-style-type: none"> o aufgenommene Geräusche wiedererkennen o mit Alltagsgeräuschen ein bekanntes Lied begleiten (z.B. anstatt zu klatschen) o Reis auf klingenden Trommeln und Lautsprechern tanzen lassen o Klopfsignale durch Metallgelder und Heizungsrohre übertragen o Gummibandinstrumente mit Margarinestacheln, Dosen und Bechern bauen
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen und beschreiben das Licht und optische Erscheinungen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lichtquellen finden • Licht und Schatten unterscheiden • vorgegebene Schattenmuster mit Kerzen und Bausteinen erzeugen • die Entstehung eines Regenbogens aus weißem Licht erkennen und die unterschiedlichen Farben abmalen • die Änderung des Lichtwegs durch Wasser und Glas zeigen • mit Lupen einen Brennpunkt finden und eine Lichtquelle/ein Fenster abbilden • die Funktion von Fotoapparaten nachempfinden 	<ul style="list-style-type: none"> o auf DIN A3 Blättern werden Schattenrisse und die Position einer Kerze vorgeben; die Positionen der Schattenkörper (z.B. von Bausteinen) müssen gefunden werden. o Regenbogen lassen sich mit Wasserflaschen und der Sonne oder mit einem Spiegel in einem Wasserbecken und Kunstlicht erzeugen o fehlerhafte Linsen aus dem Brillenhandel können als Lupe dienen o mit Lupe und Karton eine Kamera Obscura oder ein Fernrohr bauen
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen und beschreiben Wasser und andere Stoffe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Wasser als geschmacks-, geruchs- und farblos beschreiben • Gegenstände als schwimmend oder nichtschwimmend ordnen • an gefrorenem Wasser die Eigenschaften hart und kalt wahrnehmen 	<ul style="list-style-type: none"> o basale Wasserspiele (Gurgellieder, Wassers schöpfen mit den Händen) für Grunderfahrungen o mit Eiswürfeln können auf einer Plane oder in Planschbecken Türme gebaut oder Gleitspiele veranstaltet werden

	<ul style="list-style-type: none"> • durch (Körper-)Wärme Wasser, Wachs, Butter, Zinn etc. schmelzen und durch Abkühlen wieder erstarren lassen. • den Übergang von flüssig in gasförmig beim Kochen von Wasser beschreiben • Wasserdampf an einem Topfdeckel oder Teller kondensieren lassen • Wasser löst Mineralien (Salz etc.) bis zu einer bestimmten Menge • Salzwasser bietet Körpern mehr Auftrieb und leitet den elektrischen Strom 	<ul style="list-style-type: none"> o neben Wasser kann auch die Verflüssigung bei anderen Stoffen als materialübergreifendes Phänomen gezeigt werden o in Glasgefäßen lassen sich das Sieden und Kochen von Wasser besser und eindrucksvoller beobachten als in Töpfen usw. o in Mineralösungen (z.B. in Salzwasser) lassen sich Kristalle züchten (siehe entsprechende Experimentalliteratur)
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen und beschreiben Masse und Gewicht.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • schwere von leichteren Gegenständen durch Anheben unterscheiden und dem Gewicht nach ordnen • Gegenstände auf unterschiedlichen Waagen wiegen • Erkennen, dass angehängte Gewichte eine Feder/Federwaage je nach Gewicht unterschiedlich ausdehnen • mit Muskelkraft Gewichtskraft simulieren und eine Feder/Federwaage auslenken • Funktion einer Wippe als einfache, kraftumformende Maschine beschreiben • Hebelwirkung an einfachen Geräten (z.B. an Zange, Schraubenschlüssel) nachvollziehen 	<ul style="list-style-type: none"> o Gewicht spüren, indem Gegenstände von ca. 50g – 2000g auf Handrücken gelegt werden o 10 Gegenstände abwägen und dem Gewicht nach aufreihen o bei Gegenständen vergleichbaren Materials (z.B. Münzen, Knetkugeln) kann man Gewichtsunterschiede auch hören, wenn man sie auf den Boden fallen lässt. o mit langen Spiralfedern lassen sich einfache Federwaagen selbst bauen (gekennzeichnete Waagestücke anhängen, auf einer Leiste den Ausschlag der Feder als Skalenteil markieren) o einfache Wippen für Schülerexperimente können aus Latten hergestellt werden

5.5. Technik

5.5.1 Technik im Alltag

Technik ist in der Zivilisation nahezu überall vertreten. Sie kann in Form von modernen Medien der akustischen Stimulation und der Entspannung, als auch der Zerstreuung und Kommunikation dienen. Ebenso vereinfacht sie im Haushalt diverse Tätigkeiten. Je selbständiger Schülerinnen und Schüler ihren Alltag gestalten möchten, desto notwendiger ist ein gutes Beherrschen dieser Technik. Dabei bilden ein sicherer und sachgerechter Umgang mit Geräten sowie das strukturierte Erarbeiten von Funktionen die Grundlage, um eigenständig neue, unbekannte Geräte nutzen zu können.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler erleben, beobachten, benennen, beschreiben und bewerkstelligen den Umgang mit Haushaltstechnik.	<ul style="list-style-type: none"> • Steuerungsprozesse nutzen (z.B. Licht ein- und ausschalten) • Haushaltsgeräte entsprechenden Aufgaben (z.B. mixen, saugen) zuordnen • Arbeitserleichterung durch Technik wahrnehmen • richtiger Umgang mit mechanischen Geräten (Locher, Saftpresse, Flaschenöffner) • vorsichtiges und sicheres Arbeiten mit elektrischen Geräten • mit Telefon und Computer Kontakte zu anderen Personen pflegen • Menüstrukturen im Elektronikbereich, auf dem Handy, im Computer, auf Fahrkartenautomaten nachvollziehen 	<ul style="list-style-type: none"> o erste Steuerungen können mit Taschenlampen, Handventilatoren oder Geräuschgeneratoren gelernt werden und Wirkungen (Leuchten, Winderzeugung, Schallerzeugung) erlebt werden o auf Haushaltsgeräten der Schule Betriebsschalter suchen und mit Klebeband oder Farbe markieren o Methodentraining mit technischen Geräten aus dem Alltagsgebrauch der Schüler (z.B. Locher, Anspitzer) o Bedienabfolgen bei technisch komplizierteren Geräten einüben (z.B. CD-Spieler: Stecker einstecken, einschalten, CD-Fach öffnen usw.) o an Computern Menüstrukturen erarbeiten, z.B. bei Lernspielen, aber auch beim Anlegen von Ordnern im Dateimanager/Explorer, um Fotos zu archivieren
Die Schülerinnen und Schüler erleben, beobachten, benennen, beschreiben und bewerkstelligen den Umgang mit modernen Medien.	<ul style="list-style-type: none"> • akustische und visuelle Informationen moderner Medien von Umgebungsreizen unterscheiden • Radiosendung, Fernsehprogramm oder einen Tonträger bewusst konsumieren und gezielt zuhören • Gehörtes oder Gesehenes für die eigene Entspannung als geeignet/ungeeignet bewerten • moderne Medien zur Wiedergabe von Wort, Musik und Bild selbstständig bedienen • für sich selber sinnvolle Anwendungen, Hilfen, aber auch Unterhaltung am Computer finden • mit anderen Personen über Telefon und Computer via Netzverbindungen kommunizieren 	<ul style="list-style-type: none"> o in Einheiten über Wahrnehmungskanäle, aber auch über Lebens-Räume (Supermarkt, Nordsee) können auf Datenträgern aufgenommene Geräusche von den Schülerinnen und Schülern erraten werden o über Medien Musik aus unterschiedlichen Epochen, Regionen und Musikrichtungen kennen lernen o die gängigsten Symbole für Abspielen, Vorspulen, ein, aus, etc. als Bildkarten vergrößern und anhand von verschiedenen Geräten ausprobieren o Telefon- und Mailkontakte zu Schülern aus anderen Regionen herstellen

<p>Die Schülerinnen und Schüler nehmen wahr, erleben, beobachten, benennen, beschreiben</p> <p>technische Prozesse der Bereiche öffentliche Dienstleistungen, Versorgung, Entsorgung und Verkehr.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fahrzeuge (Straßenbahn, Rettungswagen) an spezifischen Geräuschen oder Details erkennen • Tätigkeiten (z.B. Briefe sortieren) Berufsgruppen zuordnen • Beschreiben von branchenspezifischen Geräten (z.B. Leiterwagen, Müllpresse) • Bedienen von öffentlichen technischen Geräten (z.B. Fahrkartenautomat, Telefonzelle). • Nachstellen von technischen Verfahren (z.B. Glasrecycling) • Dienstleistungen sinnvoll und kompetent nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> o auf Ausflügen öffentliche Einrichtungen nutzen und Betriebe besuchen o Einrichtungen, Fahrzeuge oder technische Geräte als Modell aus Pappe usw. basteln oder im Klassenraum mit Stühlen und Tischen nachstellen (Straßenbahn mit Führerstand und Fahrkartenautomat, Postamt mit Schalter) o Stadtrallye, bei der die Schüler telefonieren müssen, einen Brief einwerfen, einen Bus fotografieren etc. o physikalische Vorgänge von Arbeitsprozessen selber ausprobieren (Glasschmelzen beim Glasrecycling, Feuer löschen mit Wasser und Schaum usw.)
--	---	--

5.5.2 Technisches Werken

Beim technischen Werken steht nicht der gestalterische, sondern der technische und arbeitsprozessuale Aspekt des Werkens im Vordergrund. Die Intention ist in der Regel, sicher und genau zu arbeiten, um zu einem vorgegebenen Ergebnis zu kommen. Damit bereitet das technische Werken u.a. auf Tätigkeiten in holz- und metallverarbeitenden Werkstätten vor.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, beobachten, benennen, beschreiben und bewerkstelligen</p> <p>den Umgang mit technischem Werkzeug. (siehe auch FB Gestalten, Gestaltendes Werken)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Regeln und Vorsichtsmaßnahmen im Umgang mit Werkzeugen beachten • Wirkungsweise und Sekundäreffekte (z.B. Hitze- und Staubbildung) von Maschinen und Geräten kennen • Funktionsfähigkeit von Werkzeug gefahrlos überprüfen • Ein-/Ausschalten elektrischer Maschinen bedienen • Geräte und Material schonend behandeln • zielgerichtetes und sorgsames Arbeiten • abschließendes Ausschalten und Sichern der Werkzeuge • Reinigen und Aufräumen aller verwendeter Teile und des Arbeitsplatzes 	<ul style="list-style-type: none"> o Gefahren und Unfälle verdeutlichen, die bei un-sachgemäßer Benutzung drohen o die Hitze, die z.B. an einem Bohrer entstehen kann, durch vorsichtiges Fühlen oder durch Zischen beim Abkühlen in Wasser verdeutlichen o Maschinen von mehreren Seiten betrachten, insbesondere die arbeitenden Teile o Schutzkleidung testen o Probearbeiten mit Rest-/Abfallmaterial ermöglichen o an bearbeiteten und unbearbeiteten Werkstücken den Effekt der Werkzeuge verdeutlichen o jedem Teil einen gekennzeichneten Lagerplatz zuweisen, um den Schülern das Aufräumen zu erleichtern

<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, beobachten, benennen, beschreiben und bewerkstelligen Arbeitsprozesse als Aneinanderreihung mehrerer Arbeitsgänge.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nachvollziehen eines Fertigungsprozesses (z.B. Papierherstellung aus Altpapier) • die unterschiedlichen Fertigungsstationen der Reihe nach ordnen • umweltgerechte Müllvermeidung und Entsorgung durch Kenntnisse über Recyclingprozesse 	<ul style="list-style-type: none"> o beim Papierschöpfen und anderen Herstellungsprozessen in der Klasse können durch Arbeitsstationen die Vielzahl und die Reihenfolge von Arbeitsschritten, stellvertretend für Stationen in der Industrie, verdeutlicht werden
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, beobachten, benennen, beschreiben und bewerkstelligen das Zerlegen und Zusammensetzen einfacher Geräte oder Konstruktionen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sachgerechtes Lösen von Schraub-, Klammer- und Steckverbindungen • Zuordnen und Benennen von demontierten Einzelteilen • Zusammenbauen eines Geräts oder einer Konstruktion nach Anleitung • Fehlersuche an einfachen Geräten durch gezieltes Zerlegen (z.B. beim Fahrradrücklicht) 	<ul style="list-style-type: none"> o technisches Spielzeug, Fahrräder, Kleinmöbel und Taschenlampen eignen sich zum Zerlegen und Zusammensetzen o nach einem Bauplan oder Fotos Spielsteine zu einer vorgegebenen Konstruktion zusammensetzen o einfache Geräte (z.B. Dosentrommel) nach Anleitung bauen
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, beobachten, benennen, beschreiben und bewerkstelligen das Erstellen von Werkstücken nach vorgegebenen Maßen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Erkennen der geforderten Länge anhand einer Schablone • Zuordnen von Längenangaben auf einem Lineal, einer Leere oder einem Metermaß • Übertragen der geforderten Länge auf das Werkstück • zu erwartenden Verschnitt beim Ansetzen von Werkzeugen beachten • Arbeitsgerät geeignet (z.B. eingeschaltet, senkrecht) ansetzen • den Arbeitsvorgang konzentriert durchführen • Wärme-, Geruchs- und Geräuschentwicklung als Teil eines Arbeitsvorgangs erkennen • Gerät abschließend sichern (z.B. ausschalten) • Kontrolle der Maße 	<ul style="list-style-type: none"> o anstatt Lineale mit Zahlenangaben können auch Plättchen der geforderten Länge oder Lineale mit aufgeklebten Markierungen als Längenvorgabe dienen o Markierungen sollten sehr deutlich zu erkennen sein, kleinere abzuschleifende Flächen können komplett markiert werden (sodass nach dem Schleifen keine Markierung mehr sichtbar sein darf). o die Priorität des Arbeitsvorgangs vor Ablenkungen üben (z.B. beim Sägen keine Ansprache erwidern) o für millimetergenaue Erfolge sind Anschläge und Werkzeugführungen beim Sägen, Bohren, usw. hilfreich
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben, beobachten, benennen, beschreiben und bewerkstelligen das Arbeiten nach Zeichnungen mit technischem Inhalt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Symbole (z.B.: mit der Schere schneiden, Pluspol) deuten • Erkennen von technischen Angaben (z.B. Länge, Winkel, Verkabelung, Farbe, Verschraubungen) auf Zeichnungen • Zuordnen von Zeichnungen mit technischen Angaben zu vorgefertigten Werkstücken • Übertragen der Maße vom Bauplan auf das unbehandelte Werkstück • den Maßen folgend arbeiten (z.B. zusägen) • Kontrolle jedes Arbeitsschritts 	<ul style="list-style-type: none"> o jedes Symbol erarbeiten o die Arbeit mit dem Lineal fachübergreifend mit Mathematik organisieren o technische Zeichnungen vorgefertigten Werkstücken oder Schaltungen zuordnen lassen o die Folge von ungenauem Arbeiten (z.B. keine Passung) an den konkreten Aufgaben veranschaulichen o Selbstkontrolle mit den Schablonen, einem Lineal oder Leeren üben

Kerncurriculum
für den Förderschwerpunkt
Geistige Entwicklung
Schuljahrgänge 1 - 9

Fachbereich
Bewegung und Sport

Inhalt

1 Bildungsbeitrag

2 Unterrichtsgestaltung

3 Kompetenzbereiche

3.1 Prozessbezogener Kompetenzbereich

3.2 Inhaltsbezogener Kompetenzbereich

4 Kompetenzen und Ideen für den Unterricht

4.1 Spielen

4.2 Turnen und Bewegungskünste

4.3 Gymnastisch-rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung

4.4 Laufen, Springen, Werfen, Wandern

4.5 Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen

4.6 Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten

4.7 Miteinander Kämpfen und Kräfte messen

4.8 Auf Schnee und Eis

4.9 Auf dem Wasser

4.10 Reiten und Voltigieren

1 Bildungsbeitrag des Fachbereichs Bewegung und Sport

Bewegung ist Grundlage sportlicher Bewegungsleistung und somit Voraussetzung für den Schulsport. Im Kanon der schulischen Fachbereiche ist Sport der Bereich, in dem Bewegung als der zentrale Bestandteil schulischer Bildung festgelegt ist.

Bewegung ist unter verschiedenen Aspekten pädagogisch bedeutsam: Sie ist Grundlage kindlichen Lernens und ermöglicht Erfahrungen des eigenen Körpers in Raum und Zeit, das Erleben sozialen Miteinanders sowie Erfahrungen eigener Leistungsfähigkeit und eigenen Könnens. Bewegung ist eine wesentliche Kommunikationsform, über die das Kind Kontakt zu seinen Mitmenschen aufnimmt und sich ihnen mitteilt. Die dabei gewonnenen Erfahrungen mit der sozialen und materiellen Umwelt bilden die Grundlage jeder Identitätsentwicklung.

Wahrnehmung und Bewegung sind zentrale Bestandteile der gesamten Persönlichkeit. Sie ermöglichen die Entfaltung kognitiver Fähigkeiten und sind eng mit der Entwicklung von Kommunikation und Sprache verbunden. Durch Vorgänge der Wahrnehmung treten Schülerinnen und Schüler in Beziehung zu ihrer Umwelt, entdecken diese und erwerben Wissen über sie. Voraussetzung für Erkundung und Aneignung von Welt sind motorische Handlungen. Im wechselseitigen Zusammenspiel von Bewegen und Wahrnehmen erschließen sich Kinder in ihrer Entwicklung ihre subjektiv bedeutsame Umwelt.

Die Förderung der Bewegung beginnt häufig auf einer Entwicklungsstufe, die verstärkt die Berücksichtigung von Wahrnehmungsleistungen als Voraussetzung für kontrollierte Bewegungsaktivitäten erfordert.

Sport und Bewegung stehen hier unter einem ganzheitlichen, die Persönlichkeit fördernden Anspruch. Jeder Mensch wird als einmaliges, sich selbst regulierendes und sich entwickelndes Individuum gesehen, das in der Lage ist, mit anderen Menschen zu kommunizieren. Voraussetzungen für gelingende Kommunikation sind die Erkennung, Interpretation, Zuordnung und Speicherung von Sinnes- und Umwelteindrücken. Das Zusammenspiel der Sinne eines Menschen wird durch Bewegungsaktivitäten gefördert, die wiederum neue Wahrnehmungsleistungen ermöglichen. Erziehung durch und zu Bewegung ist die Basis pädagogischen Handelns, die auf Ganzheitlichkeit ausgerichtet ist.

Auf dieser Grundlage ergeben sich folgende besondere Aufgabenstellungen für den Sportunterricht:

- Der individuell physische (funktionalmotorische) Aspekt: Die Bewegungsmöglichkeiten der Schülerinnen und Schüler müssen im umfassenden Sinne entwickelt, erhalten und individuell weiterentwickelt werden.
- Der psychische Aspekt (Selbstkonzept/Ich-Identität): Körpererleben ist immer auch Identitätsempfinden. Schülerinnen und Schüler können diese Ich-Identität aufbauen, wenn sie Möglichkeiten vorfinden, ihren Körper ganzheitlich zu erfahren: mit allen Sinnen, im Kontakt zu anderen,

in der Beschäftigung mit den Dingen und im Erfassen räumlicher und zeitlicher Dimensionen. Die Motivation der Schülerinnen und Schüler wird besonders durch Freude an der Bewegung, zunehmende Sicherheit bei gesteigerten Anforderungen und das Erleben eigener Leistungsfähigkeit gefördert.

- Der Aspekt der Gesundheitserziehung: Erfahrungen, Einsichten und Kompetenzen sollen dem Einzelnen helfen, eigene Bewegungsaktivitäten zu entwickeln, nachhaltig anzuwenden und dadurch Verantwortung für die eigene Gesundheit zu übernehmen.
- Der Aspekt des sozialen Lernens: Der Unterricht im Fachbereich Bewegung und Sport bietet im besonderen Maße die Möglichkeit, Schülerinnen und Schüler zu befähigen, die Leistungsfähigkeit eines Teams zu erkennen und die eigene Rolle darin zu gestalten.
- Der integrative Aspekt: Besonders im Sport bieten sich verstärkt Möglichkeiten, den Schülerinnen und Schülern inklusive Erfahrungen im gemeinsamen Unterricht mit Schülerinnen und Schülern anderer Förderbereiche und Schularten zu ermöglichen.
- Der Leistungsaspekt: Leistung im Sport bedeutet, die persönliche Leistungsfähigkeit zu erfahren und sich mit anderen im Wettkampf zu messen. Je nach individuellen Voraussetzungen wird der Leistungsgedanke in den schulischen Sportunterricht integriert.
- Der Aspekt der Freizeitgestaltung: Der Unterricht soll über den Schulsport hinaus zu sportlicher Betätigung in Spiel und Freizeit führen. Die Möglichkeiten des schulischen bzw. des individuellen Umfelds der Schülerinnen und Schüler werden dementsprechend berücksichtigt.

2 Unterrichtsgestaltung

Der Unterricht im Fachbereich Bewegung und Sport soll Schülerinnen und Schülern die Anwendung erworbenen Wissens in unterschiedlichen Lebensbezügen ermöglichen. Die Unterrichtsgestaltung ist unter dieser Prämisse und unter Berücksichtigung der individuellen Förderziele des einzelnen Schülers oder der einzelnen Schülerin durchzuführen. Die vorhandene große Bandbreite an Entwicklungs- und Lernvoraussetzungen erfordert gezielte individuelle diagnostische Planung von Fördermaßnahmen.

Nach Möglichkeit sind Lernformen einzusetzen, in denen die Lernenden zur selbsttätigen Auseinandersetzung mit den Inhalten gelangen, zu selbständigem Bewegungshandeln aufgefordert werden und individuelle Lernwege gehen können. Im Mittelpunkt des unterrichtlichen Geschehens stehen die Bewegungshandlungen der Schülerinnen und Schüler, die durch Erleben, Begreifen, Entdecken, Anwenden, Vergleichen, Bewerten und Gestalten geprägt sind. Selbsttätigkeit und Eigeninitiative werden herausgefordert, selbständiges Handeln wird unterstützt und kooperatives Verhalten wird angeregt.

Die Lehrkraft berücksichtigt in der Planung, bei der Zielstellung und bei der Durchführung des Unterrichts die Erfahrungshintergründe der Schülerinnen und Schüler und den Sicherheitsrahmen. Sie stellt entsprechend gefasste Aufgaben und arrangiert allein oder gemeinsam mit den Schülerinnen und

Schülern die Lernsituationen. Differenzierungsmaßnahmen ermöglichen unterschiedliche Bewegungserfahrungen und -ergebnisse.

Physiotherapeutische sowie ergotherapeutische Aspekte sind für die Bewegungsförderung der Schülerinnen und Schüler einzubeziehen.

Inszenierungsformen eröffnen unterschiedliche Handlungsräume:

- Vorzeigen und Darstellen
- Zergliedern und Aufbauen
- Nacherfinden und Problemlösen
- Differenzieren und Individualisieren
- Bauen und Entwickeln
- Entdecken und Erkunden
- Spielen und Darstellen
- Gestalten und Variieren

Vielfältige Bewegungshandlungen gehören zum pädagogischen Alltag in der Schule. Lernen in und durch Bewegung findet daher in allen Fachbereichen statt.

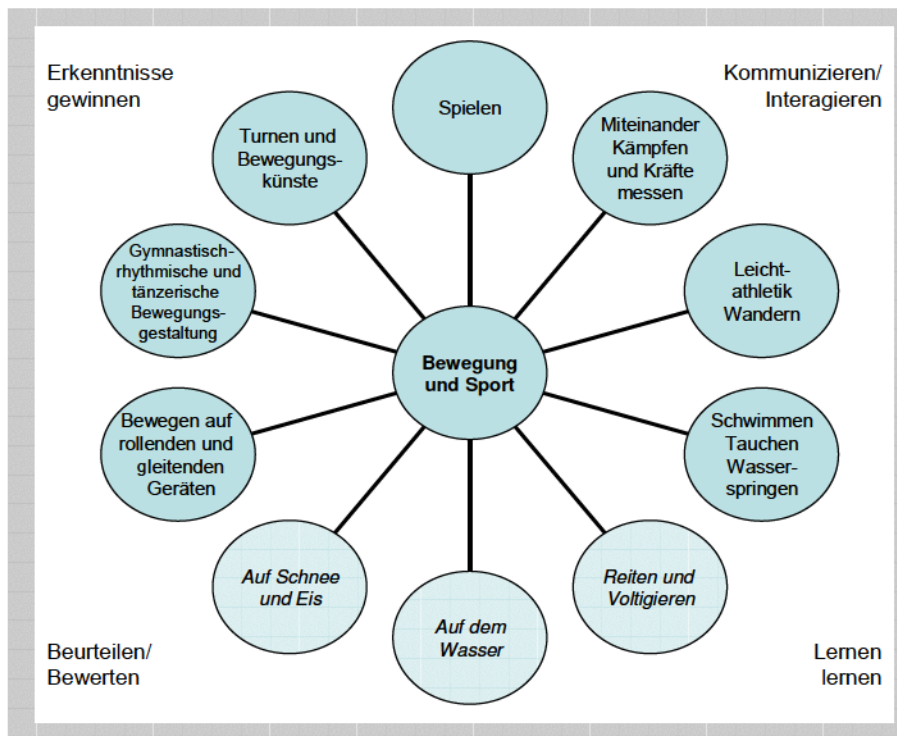
Weitere Anregungen, die hilfreich zur Unterrichtsgestaltung des Fachbereichs Bewegung und Sport sind, können dem Curriculum Mobilität (Curriculum des Niedersächsischen Kultusministeriums) entnommen werden.

Hinweise zu elementaren Zusammenhängen von Körper und Bewegung finden sich auch im Fachbereich Sachunterricht 5.4.1. Der menschliche Körper.

3 Kompetenzbereiche

Der Unterricht im Fachbereich Bewegung und Sport dient der Entwicklung sowohl prozessbezogener als auch inhaltsbezogener Kompetenzen. Dabei bilden die prozessbezogenen Kompetenzbereiche einerseits die Grundlage, auf der die Förderung der inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche erfolgt, andererseits stellen sie das Ziel für die Erarbeitung der fachlichen Kompetenzen dar.

Das folgende Strukturmodell bildet das Verhältnis der jeweiligen Kompetenzbereiche zueinander ab.



Strukturmodell im Fachbereich Bewegung und Sport

3.1 Prozessbezogener Kompetenzbereich

In dem Kompetenzbereich **Erkenntnisse gewinnen – Bewegungserfahrungen machen und Bewegungskönnen entwickeln** werden Erkenntnisse bezogen auf sich selbst, auf den eigenen Körper und auf das eigene Bewegen gewonnen.

Hier finden Prozesse der Selbsterfahrung und des selbstreflexiven Umgangs mit dem Körper statt, die mit dem Begriff der Körpererfahrung beschrieben werden. Hierzu gehören auch Wahrnehmungserfahrungen, die durch Bewegt-Werden erzeugt werden.

Zudem sind Prozesse gemeint, in denen es um Bewegungserfahrungen, Materialerfahrungen und um Könnenserfahrungen geht. Kompetenzen, die daraus erwachsen, sind geschicktes und umweltangepasstes Bewegen sowie die Ausformung sportlicher Bewegungsabläufe.

Ein weiterer Bereich ist die Fähigkeit, für sich selbst Sorge zu tragen, bewusst und verantwortlich mit Körper und Bewegung umzugehen und sich selbst um die Erhaltung und Stärkung des eigenen Wohlbefindens als Grundlage für körperliche und seelische Gesundheit zu kümmern.

Schwerpunkte dieses Kompetenzbereichs sind:

- sich durch Bewegung selbst erfahren,
- sich geschickt und umweltangepasst bewegen,
- sich durch Bewegung gesund erhalten.

Menschen kommunizieren und interagieren vornehmlich durch Sprache, Mimik und Gestik.

Kommunikation und Interaktion finden ebenso durch Bewegung statt. Eine Grundlage der Kommunikation ist der Ausdruck von Wahrnehmungs- und Gefühlsempfindungen durch Bewegung.

Mit anderen Menschen Bewegungsbeziehungen eingehen und aufrechterhalten zu können, beinhaltet darüber hinaus verschiedene Prozesse der Sozialerfahrung. Dazu gehören Kontaktaufnahme und die Auseinandersetzung mit anderen ebenso wie der Erwerb einer allgemeinen Spielfähigkeit und der Umgang mit Sieg und Niederlage.

Schwerpunkte dieses Kompetenzbereichs sind:

- sich über Bewegung ausdrücken und darstellen,
- mit anderen Menschen befriedigende Bewegungsbeziehungen eingehen und aufrechterhalten,
- in Bewegungssituationen auftretende Konflikte bearbeiten.

Bewerten und Beurteilen zu können, bedeutet, sich selbst, andere und Bewegungssituationen sachangemessen einzuschätzen. Damit ist die Beurteilung des eigenen Könnens in Bezug zum Anforderungsprofil gemeint. Dieses zeigt sich z.B. beim Überwinden eines Hindernisses, beim Einschätzen einer Gefahrensituation oder im taktischen Verhalten während eines Spiels.

Schwerpunkte dieses Kompetenzbereichs sind:

- sich selbst und andere zutreffend einschätzen,
- das Anforderungsprofil einer Bewegungssituation angemessen beurteilen.

Lernen lernen bedeutet, den eigenen Lernweg in den Blick zu nehmen und den Weg zur Zielerreichung selbstregulierend zu bewältigen. Das setzt den begleitenden Erwerb von Lernstrategien voraus. Die systematische Selbstvergewisserung steuert dabei den Lernprozess.

Schwerpunkte dieses Kompetenzbereichs sind:

- Lernen selbst regulieren,
- Lernprozesse reflektieren,
- Lernsituationen gestalten und verändern.

3.2 Inhaltsbezogener Kompetenzbereich

Im inhaltsbezogenen Kompetenzbereich werden wichtige Bereiche der Bewegungskultur abgebildet. Mit den Erfahrungs- und Lernfeldern lassen sich fast alle grundlegenden Körper- und Bewegungserlebnisse, Handlungsideen, Interaktionsformen sowie Ausdrucksformen unter unterschiedlichen Materialien und räumlich-situativen Rahmenbedingungen erfassen.

Das Spektrum der motorischen Zugangsweisen reicht in den einzelnen Erfahrungs- und Lernfeldern vom Erleben von Bewegungsangeboten und Körpererfahrungen bis hin zur Fähigkeit, Sportarten und spezifische Trainingsformen zu wählen und für sich zu nutzen.

Erfahrungs- und Lernfelder:

1. Spielen
2. Turnen und Bewegungskünste
3. Gymnastisch-rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung
4. Laufen, Springen, Werfen, Wandern
5. Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen
6. Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten
7. Miteinander kämpfen und Kräfte messen

Die Bereiche

8. Auf Schnee und Eis
9. Auf dem Wasser
10. Reiten und Voltigieren

sind weitere Bereiche sportlicher Bewegungsmöglichkeiten, die für Schülerinnen und Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf wertvolle Handlungs- und Erfahrungsmöglichkeiten bieten können, sofern entsprechende Bedingungen gegeben sind.

4 Kompetenzen und Ideen für den Unterricht

Im Kerncurriculum für den Fachbereich Bewegung und Sport werden Kompetenzen angestrebt, die als Ergebnisse individuell ausgeformter Entwicklungs- und Lernprozesse sichtbar werden können und sich z.B. als spontanes Können oder kreatives Anwenden erlernter Kenntnisse und Fertigkeiten zeigen. Der Zeitraum der ablaufenden Entwicklung wird durch die Lernenden bestimmt.

4 Kompetenzen und Ideen für den Unterricht

4.1 Spielen

Spielen bezieht sich auf freies, erkundendes Spielen, Spielen mit Alltagsmaterialien und mit Sportgeräten sowie regelgeleitetes Spielen. Es bedeutet, Spielfähigkeiten zu entwickeln, allgemeine und spielformbezogene Spielfähigkeiten in neuen Spielsituationen anzuwenden sowie Spielen als soziales Handeln zu entdecken und zu praktizieren.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Allgemeine Spielfähigkeit</p> <p>In Gruppen / Mannschaften spielen</p> <p>Spielformbezogene Spielfähigkeit</p> <p>Sich im Spiel fair verhalten (Fairplay)</p> <p>Wettkampf- und Leistungsmotivation</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ausdifferenzierung der sinnlichen Wahrnehmung • soziale Kontakte aufnehmen und gestalten • Spielsituationen als freudvoll und bereichernd empfinden • Spielideen erfassen, entwickeln und ausführen • Spielrollen einnehmen und ausfüllen • spielbezogene Bewegungsformen beherrschen und anwenden • Handlungsfähigkeit im Spiel zeigen • sich auf spielerische Wettkampfsituationen einlassen • sich als Teil einer Gruppe/Mannschaft fühlen • sich der eigenen Fähigkeiten und der Fähigkeiten der Mitspieler bewusst sein • spieltaktische Verhaltensweisen erkennen, erlernen und anwenden • Spielregeln vereinbaren, gestalten und einhalten • Gewinnen und Verlieren können • Beachten und Anwenden von Regeln fairen Spielens • Fairplay als Spielprinzip kennen und einsetzen • sich mit anderen im Wettkampf messen 	<ul style="list-style-type: none"> o freie erkundende Spiele: offene Spiel- und Bewegungsangebote zur Entwicklung von Körperschema, Gleichgewicht, Raum-Lage-Orientierung, der verschiedenen Wahrnehmungsbereiche durch z.B. Psychomotorische Spielangebote, Bewegungslandschaften o regelgeleitete Spiele: Geschicklichkeitsspiele: als Kleingruppe einen Parcours durchlaufen; „Gordischer Knoten“ Vertrauensspiele: vom Partner mit geschlossenen Augen geführt werden; „Waschstraße“ Lauf- und Fangspiele: Kettenfangen, „Schwarzer Mann“ Reaktionsspiele: „Feuer-Wasser-Blitz“, „Versteinern“ Staffelspiele: Pendelstaffeln, Umkehrstaffel, Staffeln mit verschiedenen Aufgabenstellungen; Begegnungsstaffeln o einfache Spielformen mit dem Ball: Namenball, Treibball, „Haltet das Feld frei“ o einfache Ballspiele: Brennball, Völkerball, Jägerball o Rückschlagspiele: Badminton, Tennis, Tischtennis, große Sportspiele: Basketball, Fußball, Handball, Volleyball, beginnend mit vereinfachten Techniken, Regeln und reduzierter Spielerzahl bis zum wettkampforientierten Mannschaftsspiel

4.2 Turnen und Bewegungskünste

Turnen und Bewegungskünste umfassen Bewegungserfahrungen und erlebnisreiches Bewegen in Bewegungsarrangements, das Entwickeln von Bewegungskunststücken mit Partnern und in Kleingruppen zu ausgewählten Themen (Bewegungstheater, Zirkus) sowie Klettern und Hangeln in (seil)gesicherten Bereichen. Hier können grundlegende motorische Fähigkeiten im engen Zusammenhang mit den Grundformen des Turnens (Laufen, Springen, Balancieren, Klettern, Rollen, Drehen, Stützen, Überschlagen und Schwingen) ausgebildet werden.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Erleben und Erlernen von Bewegung</p> <p>Gestalten von Bewegung</p> <p>Darstellen von Bewegung</p> <p>Sicherer Umgang mit Wagnis und Risiko</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungen im Sinne elementarer Körpererfahrungen erleben • sich helfen lassen • Bewegungen im Sinne außergewöhnlicher Körpererfahrungen erleben (unterschiedliche räumliche und zeitliche Bewegungsdimensionen, z.B. Erlebnisse des Fliegens, des Kopf-Über-Seins, des schnellen Drehens etc.) • neue Bewegungsformen erlernen • Bewegungsrepertoire aufbauen • eigenes Bewegungskönnen erleben und darstellen • eigene Bewegungsideen entwickeln • Erweitern des Darstellungsspektrums, z.B. durch den akrobatischen Umgang mit Partnern und Geräten • gemeinsame Strategien zum Lösen von Bewegungsaufgaben erproben • Bewegung als Ausdruck emotionalen Erlebens kennen lernen, planen und anwenden • Erfahrungen gegenseitigen Vertrauens machen • Erfahrungen als aktiver Helfer machen • Einschätzen eigener Helferfähigkeiten • Einschätzung der Gefahr von Bewegungssituationen 	<ul style="list-style-type: none"> o auf dem Trampolin durch andere bewegt werden o in einem umgedrehten Kastenoberteil mit eingelegter Matte und Lagerungsmaterial durch Mitschüler gefahren werden (langsam/schnell) o im Schaukelstuhl an Ringen geschaukelt werden o Rollen um Körperlängs- und Körperquerachse an schräger Ebene mit aufgelegten Matten oder Weichböden erproben und üben o Geräte in Form von Geräteparcours allein und mit Partner ausprobieren und kennen lernen o Gerätekombinationen selbstständig aufbauen o Geschichten in turnerische Bewegung umsetzen („Piraten auf großer Fahrt“) o Bewegungsformen ausdrucksvoll gestalten: z.B. Balancieren auf Bänken mit Chiffontüchern in akrobatischer Haltung; Standwaage, Kniewaage mit Hilfestellung durch Partner; Werfen und Fangen von Jonglierreifen und Sandsäckchen mit passender Musik o Gestaltung einzelner Zirkusnummern o Turnerische Bewegungsformen und Bewegungsfolgen einüben und gestalten

4.3 Gymnastisch-rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung

Gymnastisch-rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung umfasst kreative Bewegungsgestaltung gymnastischer und tänzerischer Art. Sie beginnt beim Erleben von Musik, bei der körperlichen Erfahrung von Rhythmus und Bewegung und geht über den emotionalen Ausdruck und die Darstellung von rhythmisch-tänzerischen Bewegungen bis zur gezielten Bewegungskombination und zur Schulung funktionaltechnischer Aspekte der Haltungs- und Bewegungsschulung. Ausgehend von den Grunderfahrungen von Raum, Zeit und Dynamik und den Grundformen Gehen, Laufen, Hüpfen, Springen, Schwingen und Drehen lassen sich vielfältige Bewegungsformen, Bewegungskombinationen und Bewegungsgestaltungen mit und ohne Gerät, allein und in Partner- oder Gruppenarbeit entwickeln.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Erleben der engen Verbindung von Musik und Bewegung</p>	<p>Musik und Rhythmus erfahren und physisch wahrnehmen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegung nach Musik/Rhythmus erfahren • Bewegung nach Musik gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> o funktionelle gymnastische Elemente für Aufwärm- und Entspannungsphasen erlernen o Erarbeitung gymnastischer Bewegungsformen (experimentieren, ausprobieren, aufgreifen, einüben) mit verschiedenen Handgeräten (Seil, Reifen, Ball, Band, Tücher, Alltagsmaterialien) mit und ohne Musik
<p>Umsetzen von Musik und Rhythmus in Bewegung</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Themen durch Bewegung • tänzerische und gymnastische Bewegungselemente erlernen • Tanzen und Tänze lernen 	<ul style="list-style-type: none"> o Musik hören, Bewegungsimpulse aufnehmen, bewegt werden bzw. sich frei nach Musik bewegen o Emotionen in Bewegung nach Musik umsetzen; Musik emotional interpretieren
<p>Gestalten von Bewegung nach Musik und Rhythmus</p>	<ul style="list-style-type: none"> • eigene Kreativität in tänzerischen und gymnastischen Bewegungen erfahren • Bewegung als Ausdruck für Emotionalität erfahren, tänzerisch umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Geschichten in Bewegung nach Musik umsetzen o Aufgreifen von altersgemäßer Musik, Umsetzen in Bewegung
<p>Darstellen von gymnastisch-tänzerischer Bewegung</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sich durch Bewegungen ausdrücken • neue Ausdrucksmöglichkeiten für eigene Gefühle erfahren, erleben und erlernen • sich auf Bewegungssituationen mit verschiedenen Partnern / in kleinen Gruppen einlassen • gymnastisch-tänzerische Bewegungen mit und ohne Handgerät erlernen • mit Partner oder in Kleingruppen gestaltend tätig sein 	<ul style="list-style-type: none"> o bekannte Geh-, Lauf- und Hüpfformen als tänzerische Bewegungselemente aufnehmen und zu Schritt-kombinationen verbinden o vorgegebene und improvisierte tänzerische Bewegungselemente ausprobieren, einüben – allein, mit Partner, in der Klein-/Großgruppe
	<ul style="list-style-type: none"> • Verbindung von Bewegung und Raum • traditionelle Tänze erlernen und variieren: Volkstänze, Standardtänze (Tanzschule) • die Vielfalt des Tanzes kennen lernen: Tanzvorführungen besuchen, Tanzfilme anschauen • Aufbau einfacher und komplexerer Choreografien • eigene Tanzvorführungen erarbeiten • Fitness-Training: Body-Forming, Spinning, Rücken-schule 	

4.4 Laufen, Springen, Werfen, Wandern

Laufen, Springen, Werfen und Wandern sind grundlegende Fertigkeiten für das Erschließen alltäglicher und sportspezifischer Bewegungszusammenhänge. Diese Bewegungsformen sind für alltägliches Bewegungshandeln ebenso grundlegend wie für die Ausübung zahlreicher anderer Sportarten. Es bieten sich darin Möglichkeiten breiter Entwicklungsförderung, die von grundlegenden Bewegungserfahrungen ausgehen und über freizeitorientiertes Ausdauertraining bis hin zu leistungsorientierten Formen der Leichtathletik führen.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Entwicklung der motorischen Grundfertigkeiten Laufen, Springen, Werfen</p> <p>Motivation zur aktiven Freizeitgestaltung</p> <p>Anstrengungs- und Leistungsbereitschaft im Wettkampf</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Verbesserung grundlegender Bewegungsfertigkeiten • Erleben und Einschätzen eigenen Bewegungsfähigkeiten • Erfahrung der verschiedenen Möglichkeiten in der Nutzung leichtathletischer Bewegungsformen • verschiedene sportliche Versionen und Sinngebungen leichtathletischer Grundformen kennen lernen (z.B. als Möglichkeit des Ausdauertrainings, als Freizeitbeschäftigung, als Wettkampfsport) • Freude beim gemeinschaftlichen Sporttreiben erleben • Übungs- und Trainingsformen kennen und anwenden • Formen des Wettkampfsports kennen lernen und ausüben • sich mit anderen im Wettkampf messen • eigene Leistungsgrenzen erkennen und sich damit auseinandersetzen • Motivation für gesundheitsfördernden Freizeitsport entwickeln • Grundlagen gesundheitsfördernder Sportarten kennen 	<p>Laufen</p> <ul style="list-style-type: none"> o Ausdauer erarbeiten: Gleichmäßiges Laufen (als Walking oder Jogging) erarbeiten; nach Zeitvorgaben oder Streckenvorgaben laufen (Zeitgefühl, Streckengefühl erarbeiten) o Ausdauerleistung steigern – „Laufbuch“ anlegen o unterschiedliche Laufgeschwindigkeiten erproben; eigene Leistungsfähigkeit einschätzen; Leistungszuwachs bewusst erfahren o Laufspiele zur Verbesserung von Sprint- und Ausdauererigenschaften o Dauerlaufen als spannendes, geselliges, körper- und umweltsensibles Laufen erleben: Laufen mit Partner / in der Kleingruppe / in verschiedenen Umgebungen <p>Werfen</p> <ul style="list-style-type: none"> o unterschiedliche Wurfgeräte nutzen (vom Sandsäcken bis zum Medizinball, Stäbe, Speere, Frisbee, Diskus, Bumerang) o Sicherheitsaspekte erkennen und berücksichtigen o Vielfalt der Wurfmöglichkeiten erproben (Druckwürfe, Überkopfwürfe, Drehwürfe, Schlagwürfe) o individuelle Wurftechniken entwickeln; im Wurfspiel erproben: Zielwerfen (Dosenwerfen); Zonenwerfen; Wurfstafetten

		<p>Springen</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Weitsprung, Hochsprung, Niedersprünge in unterschiedlichen Formen/mit unterschiedlichen Hilfen: Sprungparcours; Springen zu Musik; über kleine Hindernisse; mit und ohne Anlauf; Zonenspringen ○ verschiedene Sprungmöglichkeiten erproben und individuelle Sprungtechniken entwickeln: Einbeiniger, beidbeiniger Absprung; mit oder ohne Anlauf; Hoch-, Weit-, Niedersprünge ○ gezielte Vermittlung leichtathletischer Techniken und Wettkampfformen <p>Wandern</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Laufen/Wandern in Verbindung mit Orientierung im Gelände: Zielwandern; Orientierung an Wanderzeichen ○ verschiedene Bodenbeläge kennen und sich darauf einstellen: Sand, Wiesen, Feldwege, Schotterwege, Matschwege ○ angemessene Ausrüstung benutzen ○ Sicherheit im Gelände erlernen
--	--	--

4.5 Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen

Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen entwickeln die Fähigkeit, sich im Wasser sicher zu bewegen. Damit wird die Voraussetzung sowohl für das Ausüben vieler Freizeitaktivitäten im und am Wasser als auch für die Lebenssicherung geschaffen. Sich im Wasser zu bewegen, ist von der Kindheit bis ins hohe Alter unter unterschiedlichen Perspektiven ein reizvolles und die Gesundheit förderndes Erfahrungsfeld.
Die physikalischen Bedingungen des Wassers ermöglichen Schülerninnen und Schülern mit Bewegungseinschränkungen zumeist erweiterte Bewegungsspielräume.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Erfahrungen im Bewegungsraum Wasser</p> <p>Verantwortungsbewusster, freudvoller Umgang mit dem Bewegungsraum Wasser</p> <p>Motivation zum Schwimmen als Freizeitsport</p> <p>Umgang mit Gefahren</p> <p>Hilfsbereitschaft</p>	<ul style="list-style-type: none"> • elementare Erfahrungen im Bewegungsraum Wasser • Freude an der Bewegung im Wasser entwickeln • Überwindung von Angst und Wasserscheu • sich im Wasser orientieren • Nutzen der Wassereigenschaften zum Schweben, Gleiten und Sich-Fortbewegen • Entwickeln von Schwimmfähigkeiten • Schwimmtechniken erlernen • Wassersicherheit und -ausdauer • Tauch- und Sprungformen erlernen • Erkennen körperlicher Reaktionen im Wasser • eigene Schwimmfähigkeiten einschätzen können • Gefahren und Risiken im Wasser einschätzen und damit umgehen können • sich mit Anderen im Wettkampf messen • Motivation für Schwimmen als Freizeitsportart entwickeln • Kenntnis und Einhaltung von Baderegeln und Rettungsmaßnahmen • Kenntnis und Einhaltung von Hygienevorschriften • Gefahren und Risiken kennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Wassergewöhnung: mit Wasser in Berührung kommen: Baden, Duschen, Wasser im Gesicht ertragen im niedrigen Wasser sitzen, planschen und spritzen mit Armen und Beinen („Motor an“); ins Wasser ausatmen: Luft ins Wasser pusten (mit Mund, Strohhalm; Heulrohr; Tischtennisbälle über das Wasser pusten; im Wasser bewegt werden, sich tragen, schieben, ziehen lassen o sich selbst im Wasser fortbewegen: laufen, hüpfen; Spiele wie „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser“ o mit Materialien im Wasser spielen; Materialien durch das Wasser schieben (Transportspiele) o Tauchen, Gleiten, Springen o Kopf immer tiefer ins Wasser bringen; Augen öffnen unter Wasser; Tauchen aus dem Stand; Gegenstände vom Boden aufholen o in Schwimmlage bewegt werden; aktiv mit Schwimmbrett vom Rand / von der Treppe abstoßen; auf der Matte über das Wasser gleiten o aus dem Sitzen, aus der Hocke, aus dem Stand ins Wasser springen; freie Sprünge ins Wasser; zunehmende Wassertiefe, zunehmende Sprunghöhe, Sicherheit beim Springen beachten o neue Sprünge erlernen

		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Vermittlung der Schwimmtechniken <input type="checkbox"/> Entwicklung eines individuellen Schwimmstils (angstfreies Gleiten im Wasser), Entwicklung der Technik des Brust- oder Kraulschwimmens <input type="checkbox"/> Schulung von Technik, Ausdauer und Schnelligkeit <input type="checkbox"/> Vermittlung von Fertigkeiten und Kenntnissen im Rettungsschwimmen <input type="checkbox"/> Vermittlung von Baderegeln und Hygienevorschriften
--	--	---

4.6 Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten

Bewegen mit rollenden und gleitenden Geräten umfasst raumgreifende, geschwindigkeits- und gleichgewichtsabhängige Bewegungsformen, mit denen in Innen- und Außenräumen spezifische Körper- und Bewegungserfahrungen verbunden sind. Dieser Lern- und Erfahrungsraum ermöglicht das Erlernen gerätespezifischer Bewegungstechniken sowie den Einsatz von Rollstühlen als Sportgerät und das Kennenlernen weiterer aktiver Freizeitmöglichkeiten.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Bewegungserfahrungen mit Rollgeräten</p> <p>Technisches Beherrschen von Rollgeräten</p> <p>Motivation zur Nutzung von Rollgeräten als Freizeitsportgerät</p> <p>Rollstuhlsport als aktive Freizeitmöglichkeit ausüben</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Körper- und Bewegungserfahrungen im Umgang mit Rollgeräten • Freude an der Bewegung mit Rollgeräten entwickeln • Herstellen und Halten des Gleichgewichts auf einem Gerät • Erleben der Geschwindigkeiten sowie der Flieh- und Beschleunigungskräfte • Beherrschen der Geschwindigkeiten sowie der Flieh- und Beschleunigungskräfte • Erlernen spezifischer Techniken (z.B. Radfahren) • Gefahren und Risiken einschätzen und damit umgehen können • Beherrschen angemessener Schutzmaßnahmen • eine reflektierte Haltung im Umgang mit „neuen“ Rollgeräten entwickeln • angemessenes und rücksichtsvolles Verhalten beim Nutzen öffentlicher Räume zeigen 	<ul style="list-style-type: none"> o Einsatz unterschiedlicher Rollgeräte (Fahrrad / Roller / Skateboard / Inline-Skates / Rollschuhe / Rollbretter etc) in Innen- und Außenbereichen der Schule o Ausprobieren und Experimentieren: Nutzung des Fahrrads als Roller; Einsatz von nur einem Rollschuh als Fahrzeug; Inline-Skates in Verbindung mit Rollatoren/ausgeliehenen Einkaufswagen o Nutzung von Fahr- und Hindernisparcours o Einsatz von Spiel- und Übungsformen o Einsatz der angemessenen Ausrüstung o Fahren im Verkehrsgarten; auf öffentlichen Verkehrsweegen unter Berücksichtigung der entsprechenden Regeln o Kenntnis der Sicherheitsmaßnahmen

4.7 Miteinander Kämpfen und Kräfte messen

Miteinander kämpfen und Kräfte messen umfassen die direkte körperliche Auseinandersetzung mit einem Partner in einer geregelten und unter sozialer Kontrolle stattfindenden Kampfsituation, in der das Erspüren der eigenen Kraft und der Kraft des Partners sowie die körperliche Nähe zu einer emotional intensiven Auseinandersetzung führen. Es gilt das Freiwilligkeitsprinzip, um Schülerinnen und Schülern die drohende Blamage in der körperlichen Auseinandersetzung mit einem ungewollten Gegner oder den Ganzkörperkontakt zu ersparen.

Angezielte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Emotionen spüren und beherrschen</p> <p>Eigene Kräfte erkennen und situationsangemessen einsetzen</p> <p>Persönlichkeit entwickeln und Selbstwahrnehmung fördern</p> <p>Fair kämpfen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Erleben des eigenen Bewegungskönnens / der eigenen Kraft • Entwicklung einer Einstellung zum Gegner als Partner, in dem die Sorge für den Partner im Vordergrund steht • Aushalten der körperlichen Nähe und Sich-Einlassen auf die direkte körperliche Auseinandersetzung • Einschätzen des eigenen Bewegungskönnens / der eigenen Kraft • Beherrschen der eigenen Kraft sowie Beherrschen der Emotionen beim Kämpfen und das Ausschließen aggressiver Aktionen • Konflikte ohne körperliche Auseinandersetzung lösen • Einschätzen der gegnerischen Fähigkeiten • selbstsicherer Umgang mit Wagnis und Risiko 	<ul style="list-style-type: none"> o Rituale entwickeln und Strukturen etablieren: gemeinsamer Anfang, Begrüßungszeremonien, Vertrauensübungen, Regeln zum Beginn und zum Ende einer Übung o Regeln beim Kräftemessen und Kämpfen gemeinsam erarbeiten und einhalten: Einsatz von Griffhaltungen, Tabuzonen, Zeichen zum Kampfbeginn und Kampfbende; Stoppsignale o Einsatz von Reflexionsphasen: Ausdrucksmöglichkeiten erarbeiten zu Emotionen, Aggressionen, Ängsten o Fairness erleben, reflektieren und anwenden

Unterricht in den drei folgenden Erfahrungs- und Lernfeldern kann nur erfolgen, wenn es die organisatorischen, personellen und sächlichen Bedingungen erlauben.

4.8 Auf Schnee und Eis

Schnee und Eis sind für viele Schülerinnen und Schüler eine attraktive Herausforderung an ihr Bewegungsvermögen. Rutschen und Gleiten können als Bewegungsherausforderung erfahren und erlebt werden. Mit Hilfe von Geräten (Schlitten, Schlittschuhe, Ski, Snowboard etc.) können klassische Wintersportarten ausgeübt werden. Aufgrund des hohen Erlebniswerts eignen sich die Inhalte dieses Erfahrungs- und Lernfelds ganz besonders für Schulfahrten. Die Beachtung von Sicherheitsaspekten und intensive Gleiterlebnisse haben bei der Vermittlung Vorrang vor ausgefeilten Bewegungstechniken.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Grundlegende Bewegungserfahrungen auf Schnee und Eis</p> <p>Motivation für eine sinnvolle Freizeitgestaltung</p> <p>Verantwortungsvolles Verhalten beim Sport in freier Natur</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Freude an der Bewegung/am Spielen auf Schnee und Eis entwickeln und mit anderen teilen • Spielmöglichkeiten auf Schnee und Eis erleben und erlernen • mit verschiedenen Gleitgeräten experimentieren und situationsangemessen umgehen • Techniken zum Bewegen auf Schnee und Eis ohne und mit Geräten erlernen • eigenes Bewegungskönnen erleben • eigenes Bewegungskönnen einschätzen • winterliche Gefahren der Natur kennen und erkennen • Regeln und Verkehrsformen beim Bewegen auf Schnee und Eis kennen und einhalten • mit Wagnis und Risiko umgehen • grundlegende ökologische Verhaltensregeln kennen • Skilaufen, Snowboardfahren, Eishockey, Schlittschuhfahren als Freizeitgestaltung nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Schnee und Eis erleben: Schneeflocken im Gesicht spüren; Eiszapfen anfassen o Fortbewegung in Schnee und Eis: durch tiefen Schnee laufen, Wege treten, Spuren legen; Rutschen und Schliddern auf Eis o Schnee als Spielmaterial: mit Schnee bauen; Zielwerfen mit Schneebällen o Experimentieren mit verschiedenen Gleitgeräten (Rodel, Schlittschuhe, Ski, Snowboard, Gleitschuhe etc.): sich ziehen und schieben lassen; schräge Ebenen, Hänge nutzen o Einüben des situationsangemessenen Umgangs mit den Geräten: Geschwindigkeitskontrolle, Beherrschung des Geräts im Hinblick auf Richtungsänderungen, Bremsen und Anhalten; Einhaltung von Verkehrs- und Sicherheitsregeln o öffentliche Eisanlagen nutzen o Rodelausflüge, Skitage, Skikurse einrichten

4.9 Auf dem Wasser

Das Bewegen mit Hilfe von Geräten auf dem Wasser ist von den Naturkräften Wind, Strömungen, Wellen sowie von unterschiedlichen Wetterlagen abhängig und erschließt stehende und fließende Gewässer als Bewegungsräume. Die unmittelbare Auseinandersetzung mit den Kräften der Natur wird oft als abenteuerlich empfunden und bietet gleichzeitig eine Möglichkeit, in den verantwortungsvollen Umgang mit der Natur einzutreten. Das Sporttreiben mit Wasserfahrzeugen in Abhängigkeit von den Elementen erfordert ein hohes Maß an Selbstdisziplin, Eigenverantwortlichkeit und Mitverantwortung für die Partner. Wassersportarten bieten Gemeinschaftserfahrungen; selbst als Individualsportart ist der Wassersportler auf seine Kameraden angewiesen. Je nach örtlichen Bedingungen bieten sich die Inhalte dieses Lern- und Erfahrungsfelds verstärkt für die Durchführung von Schulfahrten an. Hier können verschiedene Möglichkeiten der Anbahnung einer sinnvollen sportlichen Freizeitgestaltung erfolgen.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten ²
<p>Sich in der freien Natur auf dem Wasser bewegen und sich mit den Naturkräften auseinandersetzen</p> <p>Motivation für eine sinnvolle Freizeitgestaltung</p> <p>Verantwortungsvolles Verhalten beim Sport in freier Natur</p>	<ul style="list-style-type: none"> • die Bedeutung einer Mannschaft im Boot erleben und erkennen • die eigene Bedeutung als Mitglied der Mannschaft erleben und erkennen • mit den Partnerinnen und Partnern beim gemeinsamen Fahren abstimmen • grundlegende Regeln im Umgang mit Wassersportgeräten erlernen und deren Bedeutung verstehen • Wasserregeln und Sicherheitsvorschriften kennen und anwenden • Einschätzen der eigenen Verantwortung • Einschätzen eigenen Bewegungskönnens • Umgang mit Wagnis und Risiko • Erlernen von Maßnahmen und Techniken des Rettens und Selbstrettens • grundlegende Techniken und Manöver für das Fahren aus eigener Kraft (Rudern, Paddeln) erlernen • grundlegende Techniken und Manöver für das Fahren mit fremder Kraft (Segeln, Surfen) erlernen • Geräte- und Materialkenntnisse erwerben • Motivation für angemessene Freizeitbeschäftigung entwickeln

² Da der Unterricht hier in der Regel von speziell ausgebildeten Lehrkräften durchgeführt wird, wird auf die Spalte „Ideen für den Unterricht“ verzichtet.

4.10 Reiten und Voltigieren

Dieses Lern- und Erfahrungsfeld stellt den einzigen Bereich im Schulsport dar, in dem sportliche Erfahrungen mit einem Tier ermöglicht werden. Aufbauend auf einer vertrauensvollen Beziehung zwischen Mensch und Pferd wird eine neue Bewegungs- und Erlebniswelt erschlossen. In diesem Erfahrungsfeld wird die Entwicklung vieler unterschiedlicher Sinne im besonderen Maße gefördert.

Im Zentrum des Erfahrungs- und Lernfelds stehen der vertrauensvolle Umgang und das harmonische Bewegen mit dem Pferd sowie die Verständigung zwischen Reiterin oder Reiter und dem Pferd. Es ist es angebracht, nach den Grundlagen des heilpädagogischen Voltigierens und Reitens zu unterrichten.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten ³
<p>mit einem Pferd Kontakt aufnehmen und kommunizieren</p> <p>mit einem Pferd vertrauensvoll umgehen reiten können</p> <p>Motivation für Reiten als Freizeitsport entwickeln</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationsmöglichkeiten mit dem Pferd erleben • einen vertrauensvollen Umgang mit dem Pferd aufbauen • Einfühlen, Erleben und Erfassen der Bewegungsabläufe des Pferdes • Ausdrucksmöglichkeiten des Pferdes kennen lernen, sich damit auseinandersetzen • Bewegungserfahrungen mit einem Tier machen • Bewegungsmöglichkeiten auf dem Pferd in den drei Grundgangarten ausprobieren • Koordination, Gleichgewichts- und Rhythmusfähigkeit entwickeln • Reiten lernen • Kenntnisse über natürliche Bedürfnisse und Verhalten des Pferdes, artgerechte Haltung, Schutz des Pferdes erarbeiten • Regeln im Umgang mit Pferden kennen und einhalten • Selbstsichernder Umgang mit Wagnis und Risiko • Motivation für angemessene Freizeitbeschäftigung entwickeln

³ s. Fußnote1 Punkt 4.9

Kerncurriculum
für den Förderschwerpunkt
Geistige Entwicklung
Schuljahrgänge 1 - 9

Fachbereich Musik

Inhalt

1 Bildungsbeitrag

2 Unterrichtsgestaltung

3 Kompetenzbereiche

3.1 Prozessbezogener Kompetenzbereich

Wahrnehmung

Bewegung

Ausdruck

Kommunikation

3.2 Inhaltsbezogener Kompetenzbereich

Musik erleben und hören

Musik und Bewegung

Musik mit der Stimme

Musik mit Instrumenten

Musik und Präsentation

4 Kompetenzen und Ideen für den Unterricht

4.1 Musik erleben und hören

4.2 Musik und Bewegung

4.3 Musik mit der Stimme

4.4 Musik mit Instrumenten

4.5 Musik und Präsentation

Glossar

1 Bildungsbeitrag

Der Musikunterricht soll Schülerinnen und Schülern musikalisches Erleben und Handeln ermöglichen. Er entdeckt, entwickelt und fördert musikalische Bedürfnisse und Fähigkeiten und erweitert kontinuierlich die musikalischen Kompetenzen.

Musik als Erscheinungsform wird durch die vier Kategorien Gestalt/Ordnung, Darstellung, Ausdruck und Körperlichkeit bestimmt.

- Die Kategorie Gestalt/Ordnung beschreibt vor allem die körperliche Erfahrung der Zeit und des Klangraums. Beispiele sind der Umgang mit Tempo, Metrum, Takt und Rhythmus, die Unterscheidung von laut-leise, hell-dunkel, von verschiedenen Klangfarben und -ebenen, von Wiederholungen, Veränderungen und Formverläufen.
- Die Kategorie Darstellung ist dann bedeutsam, wenn Musik außermusikalische Gegebenheiten, Zustände oder Vorstellungen darstellt, wenn sie ein „Programm“ enthält und Vorstellungen oder Assoziationen bei den Schülerinnen und Schülern anspricht.
- Die Kategorie Ausdruck beschreibt die Fähigkeit der Musik, Stimmungen und Gefühle auszulösen. Die Schülerinnen und Schüler bringen ihre eigenen Stimmungen und Gefühle mit Hilfe der Musik zum Ausdruck.
- Die Kategorie Körperlichkeit bedeutet, dass der Gestalt, der Darstellung und dem Ausdruck der Musik durch Gestaltung, Darstellung oder Ausdruck des Körpers entsprochen wird. Die für den Unterricht ausgewählte Musik sollte die Schülerinnen und Schüler in ihren Bewegungsmöglichkeiten ansprechen, so dass sie im wörtlichen Sinne „begriffen“ wird.

Musik als kulturelle Erscheinung spielt z.B. als Rock-/Pop-/Jazzmusik, klassische Musik, Unterhaltungs- und Volksmusik im Leben der Schülerinnen und Schüler auch durch die zunehmenden technischen Verbreitungsmöglichkeiten bewusst oder unbewusst eine große Rolle. Im Musikunterricht sollen den Schülerinnen und Schülern die vielfältigen Erscheinungsweisen von Musik erschlossen werden. Dabei geht es immer um die Möglichkeit der Lebensgestaltung durch Musik, nicht um eine isolierte Betrachtungsweise musikalischer Kultur auf der Erscheinungsebene.

Die Schülerinnen und Schüler können Musik auch als einen Lebensbereich wahrnehmen, der zur Bereicherung und zur kulturellen Praxis des Schullebens sowie ihres Lebens beiträgt, der Ritualen, Festen und dem Jahreslauf Form und Struktur verleiht.

Musikalisches Erleben und Handeln basieren auf den Kompetenzbereichen Wahrnehmung, Bewegung, Ausdruck und Kommunikation. Diese eng miteinander zusammenhängenden prozessbezogenen Kompetenzbereiche sind für das menschliche Leben grundlegend wichtig, bilden aber im Speziellen auch musikalische Kompetenzbereiche, weil sie durch Musik in besonderer Weise angesprochen werden und für den Umgang mit ihr unerlässlich sind. Zufriedenheit und Wohlbefinden

hängen mit dem Gelingen von Wahrnehmung, Bewegung, Ausdruck und Kommunikation zusammen. Probleme entstehen, wenn diese Kompetenzbereiche und die Vernetzung zwischen ihnen gestört sind.

Die Bewegung bildet den Ursprung aller Musik. Viele Schülerinnen und Schüler bewegen sich gern zu Musik. Dabei erzeugt Musik auch innere Bewegungen wie etwa Empfindungen. Einen großen Teil ihrer Zeit verbringen Schülerinnen und Schüler mit Musikhören und dem Umgang mit Medien im Zusammenhang mit Musik. Sie drücken sich musikalisch aus und benutzen Rhythmen, Klänge, Lieder, Bewegungen usw. als Kommunikationszeichen. Die Motivation, sich mit musikalischen Inhalten im Alltag auseinanderzusetzen, kann für den Musikunterricht genutzt werden.

Die besonderen Chancen des Musikunterrichts liegen darin, über die Förderung der vier prozessbezogenen Kompetenzbereiche mit und durch Musik in besonderer Weise zur Entwicklung von Schülerinnen und Schülern beizutragen. Dies kann beispielhaft verdeutlicht werden:

- Soziale und personale Kompetenzen werden durch das Erlernen musikalischer Ausdrucksformen in Gesang, Bewegung und Instrumentalspiel sowie durch das Zusammenspiel bzw. die Kommunikation in einer Gruppe entwickelt. Beispiele dafür sind u.a. die Verbesserung der auditiven Wahrnehmung, Anbahnung von Raumbegriffen, Ermöglichung von Bewegungserfahrungen, das Erleben der eigenen Rolle in einer Gruppe und die Steigerung des Selbstwertgefühls durch eine gesellschaftlich anerkannte Selbstdarstellung.
- Dem Umgang mit dem nonverbalen Ausdrucks- und Kommunikationsmittel Musik kommt insbesondere für Schülerinnen und Schülern mit mehrfachen Aktivitätsbeeinträchtigungen, die sich nicht lautsprachlich verständlich machen können, hohe Bedeutung zu. Darüber hinaus ist der Umgang mit Musik oft weniger angstbesetzt als der Umgang mit Sprache. Das kann positiv für sprachfördernde Maßnahmen, die in musikalische Aktionen eingebettet sind, genutzt werden.
- Altersangemessene und zeitgemäße Musikstücke schaffen Gemeinsamkeiten mit gleichaltrigen Schülerinnen und Schülern anderer Schulformen.
- Musikunterricht gibt Anregungen zur Gestaltung von Freizeit.
- Musik kann in Verbindung mit Ritualen einen Schultag strukturieren und in Verbindung mit Bewegung lockernd bzw. entspannend wirken.
- Im Umgang mit Musik werden die verschiedenen Erlebnisdimensionen im Sinne eines Lernens mit „Kopf, Herz und Hand“ angesprochen, d.h. die sensomotorischen, affektiven, kognitiven und sozialen Bereiche stehen gleichberechtigt nebeneinander, was für Lernprozesse besonders förderlich ist.

Der Bildungsbeitrag des Fachbereichs Musik wird nachfolgend zusammengefasst:

- Die musikalischen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler im täglichen Umgang mit Musik werden entwickelt und gefördert, individuelle Formen musikalischen Handelns und Er-

lebens werden ermöglicht. Dabei wird davon ausgegangen, dass jede Schülerin und jeder Schüler über musikalische Erlebnisfähigkeit verfügt und sich prinzipiell durch Musik auszudrücken oder mitzuteilen vermag.

- Die musikalischen Kompetenzbereiche
 - der Wahrnehmung (Musik erleben und hören),
 - des Ausdrucks (Musik machen),
 - der Bewegung (Musik und Bewegung) und
 - der Kommunikation (sich gemeinsam musikalisch betätigen) werden geweckt und gefördert.
- Möglichkeiten zum Erleben der Musik dienen der Kultivierung des Lebens im persönlichen Umfeld sowie im Lebensraum Schule.

2 Unterrichtsgestaltung

Der Unterricht stellt das Erleben von und Handeln mit Musik als Teil des menschlichen Lebens und der Kultur in den Vordergrund. Ausgehend vom eigenen Musikmachen bzw. dem Umgang mit Musik als „klingendem Material“ sollten unter Berücksichtigung individueller Interessen und Aufmerksamkeit der Schülerinnen und Schüler geweckt werden. Sie gehen mit Tönen, Klängen, Geräuschen, Bewegung, Instrumenten und Sprache um und erschließen sich vielfältige und dauerhafte Zugänge zur Musik. Die Schülerinnen und Schüler erfahren sich als Urheber von Musik, erleben Spaß und Freude und entwickeln ihre musikalischen Kompetenzen durch individuelles oder gemeinsames Handeln.

Durch innere Differenzierung sollen alle Schülerinnen und Schüler gemeinsam in ihrer musikalischen Entwicklung gefördert werden. Dafür bieten sich vielfältige Möglichkeiten an, wie z. B. die Besetzung unterschiedlicher Gesangs- und Instrumentalstimmen. Die thematischen Variationen reichen von der einfachen Lautäußerung bis hin zum eigenständigen Singen oder vom freien Spiel auf einem Instrument mit individueller Hilfe bis zum selbständigen rhythmischen Instrumentalspiel. Die Einbeziehung aller denkbaren Geräusch- und Klangerzeuger, insbesondere auch der Stimme, in den Unterricht und die Anwendung unterschiedlicher Sozialformen (Ensemble-, Partner-, Einzelarbeit) bieten Chancen, die musikalischen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler zu erweitern.

Unterricht kann auch in Neigungsgruppen stattfinden, in denen Schülerinnen und Schüler verschiedener Schulstufen ihren Neigungen und Fähigkeiten entsprechend musikalischen Tätigkeiten nachgehen können. Beispiele für solche Gruppen sind Instrumentalensemble, Schulchor, Tanzgruppe, Schulband oder Arbeitsgemeinschaften, die sich mit technischen Aspekten der Musik beschäftigen (Musik mit dem Computer, Gestaltung einer Disko mit Licht und Musik usw.).

Der Unterricht im Fachbereich Musik berücksichtigt die folgenden methodischen Prinzipien:

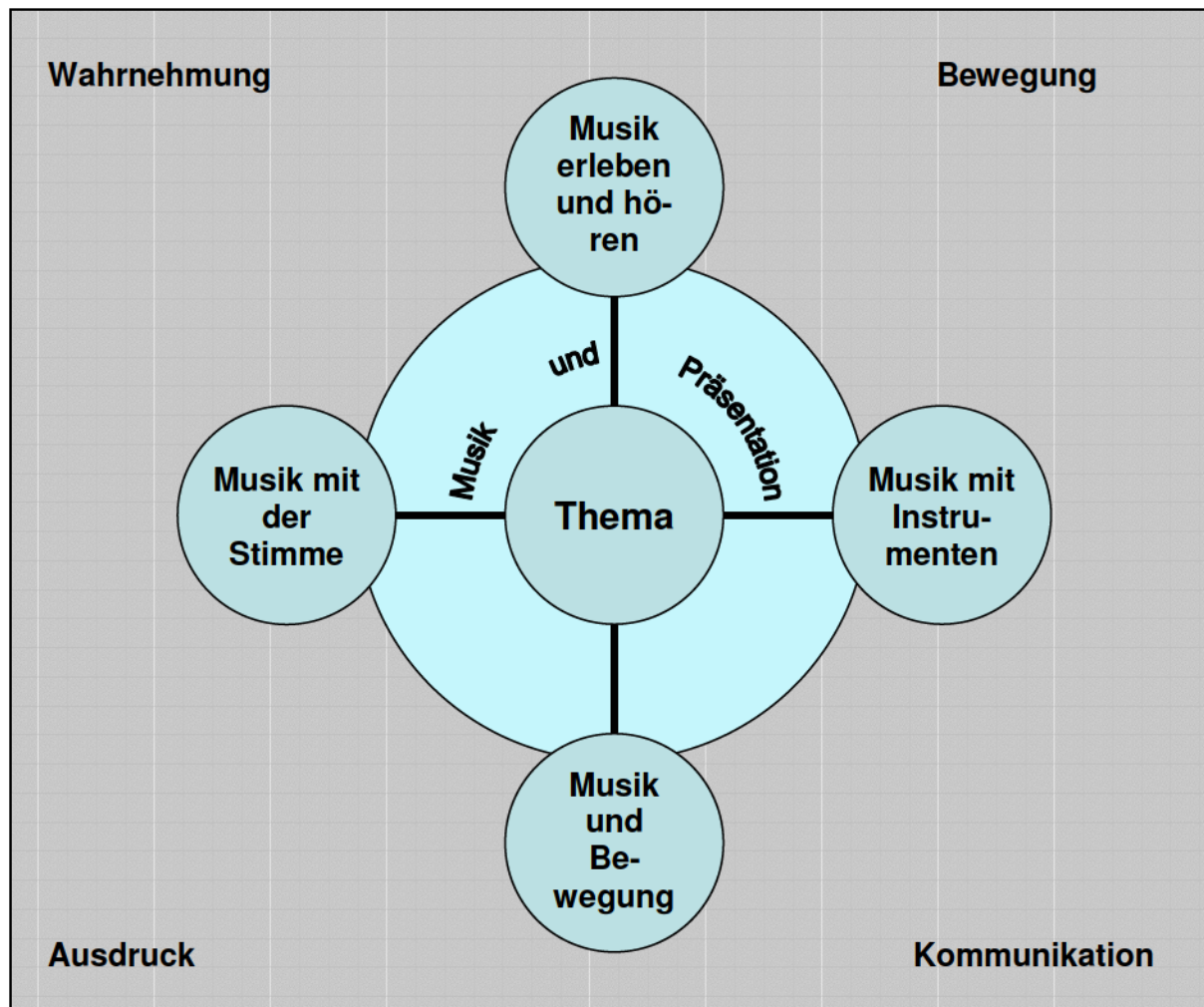
- Bewegung stellt das zentrale methodische Prinzip dar. Schülerinnen und Schüler sollten immer wieder auf der sensomotorischen/kinästhetischen Ebene angesprochen bzw. in Bewegungszusammenhänge einbezogen werden. Unterrichtsthemen sollten – wann immer möglich – beginnend mit der sensomotorischen Ebene vermittelt werden.
- Wiederholung bildet das wichtigste formbildende Prinzip in der Musik und ist eine Hauptquelle des lustvollen Umgangs mit Musik. Wiederholung bietet Sicherheit, die Zeitgestalt Musik prägt sich im Gedächtnis ein und ein Lernzuwachs entsteht. Die musikalische Wiederholung ist - z. B. als gleich bleibende Rhythmusfigur - identisch und doch immer wieder neu, was die Aufmerksamkeit erhöhen kann. Die Lehrperson sollte den Schülerinnen und Schülern genügend Zeit für Wiederholungen geben, um ein Hineinkommen in die „musikalische Zeit“ zu ermöglichen. Sämtliche klanglichen, dynamischen und tempomäßigen Variationsmöglichkeiten sollten beim Wiederholen genutzt werden.
- Stimulierung und Strukturierung bilden eine Einheit und bedeuten, dass Musik einerseits innere und äußere Bewegung provoziert und Emotionen freisetzt, andererseits aber auch Ordnung, Regelmäßigkeit und Struktur vermittelt. Die Balance zwischen diesen beiden Aspekten bildet das Wesentliche des musikalischen Erlebens. Die Lehrperson spielt hier eine wichtige Rolle, da sie Sicherheit ausstrahlen muss und die Schülerinnen und Schüler zum Mitmachen animieren soll. Sie sollte über nonverbale Fähigkeiten und Techniken verfügen sowie Ausdauer für Wiederholungen und Phantasie zu Variationen besitzen. Das erfordert ein Bewusstsein über den Einsatz des eigenen Körpers als Medium. Die gelungene Stimulierung und Strukturierung eines musikalischen Unterrichtsinhalts motiviert die Schülerinnen und Schüler zu vielfältigen Erfahrungen und hilft beim Überwinden von Unsicherheit und Angst.

Die Komplexität von Musik bzw. musikalischem Verhalten einerseits und die unterschiedlichen Lernvoraussetzungen der Schülerinnen und Schüler andererseits lassen eine Zuordnung von festgelegten Inhalten zu bestimmten Altersstufen nicht sinnvoll erscheinen. Dieses Kerncurriculum geht davon aus, dass musikalisches Lernen in jedem der nachfolgend aufgeführten Inhaltsbereiche in jeder Altersstufe stattfinden kann, wenn der jeweilige Inhalt zu den Lernvoraussetzungen bzw. den Lernständen der Schülerinnen und Schüler in Beziehung gesetzt wird.

3 Kompetenzbereiche

Der Unterricht im Fachbereich Musik dient der Entwicklung sowohl prozessbezogener als auch inhaltsbezogener Kompetenzen. Dabei bilden die prozessbezogenen Kompetenzbereiche einerseits die Grundlage, auf der die Förderung der unten erläuterten inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche erfolgt, andererseits stellen sie das Ziel für die Erarbeitung der inhaltsbezogenen (fachlichen) Kompetenzbereiche dar.

Das folgende Strukturmodell bildet das Verhältnis der jeweiligen Kompetenzbereiche zueinander ab. Die dabei entstehenden Zusammenhänge werden im nachstehenden Text näher erläutert.



Strukturmodell für den Unterricht im Fachbereich Musik

3.1 Prozessbezogener Kompetenzbereich

Kompetenzerwerb in den Bereichen Wahrnehmung, Bewegung, Ausdruck und Kommunikation vollzieht sich in einem vielschichtigen Prozess. Diese vier Bereiche können im Fachbereich Musik als die grundlegenden, prozessbezogenen Kompetenzbereiche bezeichnet werden, die bei der Planung der musikalischen Förderung berücksichtigt werden müssen.

Wahrnehmung

Musikalische Wahrnehmung richtet die Aufmerksamkeit auf bestimmte musikalische Kategorien (Gestalt und Ordnung, Darstellung, Ausdruck, Körperlichkeit). Kriterien für die Förderung sind Offenheit

für innere und äußere Sinneseindrücke, körperliche Ansprechbarkeit, Reaktionsfähigkeit, Unterscheidungsfähigkeit sowie die Zeitspanne von Aufmerksamkeit und Konzentration.

Bewegung

Musikalische Bewegung kann jede Veränderung von Lage, Stellung, Spannungszustand des Körpers oder seiner Teile bzw. der Körpervorstellung oder des Körpergefühls sein. Beispiele sind Nutzung körpereigener Instrumente (Klanggesten, Bodypercussion), Umgang mit Instrumenten und Materialien, Körperbewegungen am Platz oder im Raum, Bewegungen der Mimik und der Stimme, innere Bewegungen der Empfindungen, Gefühle und Assoziationen. Kriterien für die Förderung sind Angemessenheit zwischen dem musikalischen Reiz und der Reaktion, Koordiniertheit, Strukturiertheit, Flüssigkeit, Schnelligkeit der Bewegung sowie der Grad an Bewegungsfreude bzw. -hemmung.

Ausdruck

In der Musik werden Wahrnehmungen, Gefühle, Gedanken und Willensakte durch Medien wie Bewegung, Stimme (motorische und klangliche Ebene), Instrumente, Materialien, elektronische Medien zum Ausdruck gebracht. Kriterien für die Förderung sind die Bereitschaft, sich dieser Medien zu bedienen sowie Angemessenheit, Authentizität, Vielfalt, Farbigkeit und Flüssigkeit des Ausdrucks.

Kommunikation

Musikalische Kommunikation stellt mit Hilfe der musikalischen Ausdrucksmedien Beziehungen her. Kriterien für die Förderung sind die Bereitschaft, Kommunikationsangebote zu machen und anzunehmen, die Fähigkeit, Nähe und Distanz auszuhalten sowie die unter dem Kompetenzbereich Ausdruck genannten Kriterien.

3.2 Inhaltsbezogener Kompetenzbereich

Die Lernfelder des inhaltsbezogenen Kompetenzbereichs berücksichtigen die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler und gehen von Situationen aus, in denen Musik bedeutsam und interessant sein kann. Die inhaltsbezogenen Kompetenzen gliedern sich in folgende Lernfelder:

- Musik erleben und hören
- Musik und Bewegung
- Musik mit der Stimme
- Musik mit Instrumenten
- Musik und Präsentation

Der fünfte inhaltsbezogene Kompetenzbereich erfordert die Erarbeitung einer inhaltsbezogenen Kompetenz aus den ersten vier Lernbereichen. Darauf aufbauend lassen sich Kompetenzen für die gelungene Präsentation eines musikalischen Ausdrucks entwickeln. In jedem Lernbereich sind fachliche Kompetenzen enthalten, die immer in Verbindung mit den vier prozessbezogenen Kompetenz-

bereichen stehen. Diese sind in allen inhaltsbezogenen Kompetenzbereichen relevant und werden daher nicht einzeln auf diese bezogen erläutert.

Der Fachbereich Musik bietet in Zusammenhang mit der Gestaltung des Schullebens besonders viele Möglichkeiten für klassen- und schulformübergreifenden Unterricht. Das Bedürfnis, sich musikalisch auszudrücken und zu kommunizieren, verbindet alle Schülerinnen und Schüler. Daher kann jedes Thema der fünf inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche auch im gemeinsamen Unterricht mit Schülerinnen und Schülern ohne sonderpädagogischen Förderbedarf behandelt werden. Weitergehende oder anders gewichtete Lerninhalte sind dabei dem Kerncurriculum Musik der Grundschule bzw. den Curricularen Vorgaben Musik der Hauptschule zu entnehmen.

Besondere Bezüge zu anderen Schulformen und in das regionale Kulturleben ergeben sich im Bereich „Musik und Präsentation“. Es sind vielfältige Formen des gemeinsamen Unterrichts und der Mitwirkung am kulturellen Leben denkbar, z. B. musikalisch geprägte Projektwochen, integrative Instrumentalgruppen in Zusammenarbeit mit der benachbarten Grund-/Hauptschule und der örtlichen Musikschule, Gestaltung von schulübergreifenden Feiern und Festen, Theaterprojekte, Wochenabschlusskreise mit der Partnerschule, gemeinsamer wöchentlicher Musikunterricht, Mitwirkung an örtlichen Konzerten und Vorspielabenden in der Musikschule oder ein Auftritt der Schulband im Jugendhaus.

4 Kompetenzen und Ideen für den Unterricht

4.1 Musik erleben und hören (s. auch: *Kommunikation/Deutsch, Kapitel 4.1, 4.2; Sachunterricht, Kapitel 5.1, 5.4.3, 5.5; Gestalten, Kapitel 4.1.3, 4.1.4*)

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse/Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler werden auf akustische Ereignisse/Schallquellen aufmerksam, nehmen Musik wahr und entwickeln Interesse und Freude an Musik.</p>	<p style="text-align: center;">Elementare Erfahrungen mit Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • den Unterschied von Stille und akustischen Ereignissen erfahren • auf bekannte Stimmen, Klänge, akustische Signale reagieren • Musik auditiv wahrnehmen • Musik über weitere Sinneskanäle wahrnehmen • Geräusche und Klänge in Raum und Zeit orten • Geräusche, Klänge, Stimmen aus der persönlichen Lebenswelt erkennen und unterscheiden • aus verschiedenen Höreindrücken das Wesentliche herausfiltern (Figur-Grund-Wahrnehmung) • Geräusche aus Hintergrundgeräuschen wiedererkennen (Figur-Grund-Zuordnung) • Geräusche und Klänge verursachen und nachahmen • erleben, dass Musikhören Einfluss auf Gefühlszustände hat • Gefühle durch Gestik, Mimik, Sprache äußern 	<ul style="list-style-type: none"> o gemeinsam still werden, gemeinsam laut werden o Musikhören in verschiedenen Situationen, z.B. auch Rituale: Morgenkreis, Begrüßung, Abschied, Geburtstag o Vibrationen mit dem Körper wahrnehmen, Musik mit anderen Sinneseindrücken kombinieren o Richtungen und Reihenfolgen hören, Spiele mit Alltagsgeräuschen, Instrumenten usw. o eigene Stimme, Menschen in verschiedenen Situationen und unterschiedlichen Qualitäten (Lachen, Flüstern) o akustische Zeichen: Schulgong, Wecker usw. o z.B. „Fahrradklingel im Verkehr“ o Geräusche-Ratespiele o Entspannen und Ausruhen mit Musik, Feiern mit Musik

Gefühle mit Musik ausdrücken / Musikalische Darstellung		
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben Musik als Auslöser von Assoziationen, Stimmungen und Gefühlen und bringen diese vielfältig zum Ausdruck.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • vertraute und unbekannte Musikstücke hören • Live-Musik erleben • sich zu Musik bewegen • sich mit Musik entspannen • Musik darstellen • zu Musik malen • sich zu Musik verbal oder nonverbal äußern 	<ul style="list-style-type: none"> o Fröhlich, traurig, wütend – wie fühle ich mich beim Hören einer Musik? Wie wirkt die Musik: entspannend, aktivierend, aufregend, ermunternd usw.? o Schule, Musikschule, Konzerte o allein, mit anderen, mit Hilfe von Materialien o Musikstücke mit Körper- oder Rhythmusinstrumenten in vielfältigen Formen und Varianten begleiten o Ruhephasen schaffen, Rückzugsmöglichkeiten geben o Musikstücke pantomimisch oder szenisch darstellen (z.B. Peter und der Wolf, Karneval der Tiere, Peer Gynt) o gegenständlich, abstrakt, rhythmisch-grafische Zeichen o passende grafische Zeichen oder Bilder auswählen o beim Malen zu Musik das Charakteristische eines Stücks erleben, Bilder vergleichen und über Bilder sprechen o Geschichten zu Musik erfinden, gestisch/mimisch äußern
<p>erfahren, dass Außermusikalisches mit musikalischen Mitteln dargestellt und untermauert werden kann.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beispiele für Medien kennen lernen, die Musik verwenden • Filmausschnitte, Geschichten, Bilder, Abläufe, Texte usw. musikalisch darstellen • Filmausschnitte, Geschichten, Bilder, Abläufe, Texte usw. begleiten/untermalen • musikalische Mittel unterscheiden und beschreiben • Höhe, Lautstärke, Klangfarbe mit unterschiedlichen Wirkungen in Verbindung bringen 	<ul style="list-style-type: none"> o Fernsehen, Kino, Werbung, Hörbücher usw. o Musik/Vertonungen erfinden zu Geschichten, Bildern, Büchern, Bildern, Gedichten, Filmausschnitten o Vertonung eigener Videos, eigener Werbespots o vielfältige Beispiele aus dem Alltag der Schülerinnen und Schüler, z.B. Titelmelodien, Werbemusik, Klingeltöne, Filmmusik, Bilderbücher o Höraufgaben: Eigenschafter musikalischer Klänge und Verläufe (schnell/langsam, laut-leise, hoch-tief, kurz-lang, Klangfarben), selektives Hören (bestimmte Instrumente, wiederkehrende Melodien, Refrain, eier-alle)
<p>lernen musikalische Kriterien zum Hören, Unterscheiden und Beurteilen von Musik kennen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Höhe, Lautstärke, Klangfarbe mit unterschiedlichen Wirkungen in Verbindung bringen 	<ul style="list-style-type: none"> o vielfältige Beispiele aus dem Alltag der Schülerinnen und Schüler, z.B. Titelmelodien, Werbemusik, Klingeltöne, Filmmusik, Bilderbücher o Höraufgaben: Eigenschafter musikalischer Klänge und Verläufe (schnell/langsam, laut-leise, hoch-tief, kurz-lang, Klangfarben), selektives Hören (bestimmte Instrumente, wiederkehrende Melodien, Refrain, eier-alle)

	<ul style="list-style-type: none"> • Unterschiede und Gegensätze in Musik erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> o gleich-verschieden, Wiederholung-Veränderung, laut-leise, schnell-langsam, Klang verschiedener Instrumente, Formverläufe
wenden grafische Notation als Orientierungshilfe beim Musikhören an.	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Klangelemente mit vorgegebenen Zeichen darstellen • eigene grafische Zeichen erfinden • Musik mit Hilfe von grafischen Zeichen notieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Anwendung vorgegebener Zeichen, z.B. für „laut-leise“, „Punktklang“, „Schwebeklang“ o Entwicklung eigener Zeichen, z.B. für „schnell-langsam“, „hoch-tief“

Musik in Umwelt und Medien		
Die Schülerinnen und Schüler lernen die vielfältigen Erscheinungsformen der Musik und des Musiklebens in der Umwelt und in den Medien kennen.	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Musikarten kennen lernen und sich im Musikangebot der Medien orientieren • Tonträger und entsprechende Abspielgeräte kennen und bedienen lernen • weitere mit Musik in Zusammenhang stehende technische Medien kennen und bedienen lernen • den Computer als Hilfe im Musikunterricht kennen und bedienen lernen • über eigene Medien Erfahrungen berichten 	<ul style="list-style-type: none"> o Rock/Pop, Jazz, Klassik usw. in Radio, Fernsehen, Internet, Zeitschriften; Musikaliengeschäft besuchen, Wandzeitung einrichten o Erkennungsmusik aus Funk und Fernsehen: Eurovision, Serien, Sportschau, Krimi, Nachrichten; Werbemusik o Kassette, CD, Videokassette, DVD, Radiorecorder, CD-Player, Computer, Videorecorder, DVD-Player, Walkman, Discman, Lautsprecherboxen o Bandinstrumentarium und dessen technische Gegebenheiten (PA-Anlage, Mikrofone, Keyboard, Gitarrenverstärker, Effektgeräte, Drumcomputer, Aufnahmegeräte) o Sequenzerprogramme, Musik-Lernprogramme, virtuelle Instrumente; Recherche von Songtexten, MIDI-Files, mp3-Files im Internet o Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler berücksichtigen

<p>wählen ihre Lieblingsmusik aus und entwickeln ihren individuellen Musikgeschmack.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Namen von Musikinterpreten oder Gruppen kennen • über ein Idol Informationen einholen • altersgemäße Musik hören und mit dieser umgehen • Musik aus anderen Ländern (z.B. von Mitschülern ausländischer Herkunft) hören • musikalische Vorlieben begründen 	<ul style="list-style-type: none"> o Informationen über Interpreten auf dem CD-Cover, in Zeitschriften, im Fernsehen lesen oder ansehen o Programme und Plakate zu Musikveranstaltungen lesen, aktuelle Bestsellerlisten lesen, Videoclips ansehen/beschreiben und einzelne Szenen nachstellen o Projekt: Musik aus anderen Ländern o Musik verschiedenen Ländern und Erdteilen zuordnen o Melodie, Rhythmus, Text, Sänger, Musik, Textinhalt, Gestaltung des Musikvideos, Tanzstil usw.
<p>nutzen Musik als eine Möglichkeit der Erholung, der Freizeitgestaltung und der Gestaltung des Schullebens.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Musik zu verschiedenen Anlässen auswählen • die Mediothek der Schul- und Stadtbücherei nutzen • Musikveranstaltungen besuchen und sich dort angemessen verhalten • über den eigenen Auftritt informieren • einen eigenen Auftritt oder ein musikalisches Projekt durchführen 	<ul style="list-style-type: none"> o tanzen, ausruhen, malen usw. o eigene Klassenmediothek einrichten o in der eigenen Schule, Partnerschule, Diskothek, Kirches, Stadtfest, Rock- und Popkonzerte, klassische Konzerte, Kirche, Volksmusik, Musicals, Konzerte von Musikschulen o Plakate, Ansagen, Ankündigungen in den Medien o Wunschkonzert, Hitparade, Schuldisco, Karaoke-Show veranstalten, Videoclips herstellen <p>Bei Schülerinnen und Schülern, die sich nicht verbal äußern können, müssen deren Reaktionen auf verschiedene Musikstücke genau beobachtet werden, um auf Vorlieben eingehen zu können.</p>

4.2 Musik und Bewegung (s. auch: *Bewegung und Sport, Kapitel 4.2, 4.3; Gestalten, Kapitel 4.1-4.3; Mathematik, Kapitel 4.4*)

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse/Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Bewegungsspiele		
<p>Die Schülerinnen und Schüler entdecken ihre körperlichen Bewegungsmöglichkeiten und erfahren Bewegungsfreude.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sich zu Musik bewegen lassen • spontane Bewegungen ausführen und Bewegungen imitieren • Bewegungsarten erproben • Grundbewegungsarten üben • Bewegungshilfen benutzen • Bewegungshemmungen überwinden und das Bewegungsrepertoire erweitern • eigene Bewegungen zu Musik erfinden 	<ul style="list-style-type: none"> o im Rollstuhl, in der Hängematte, auf dem Arm usw. o Lockerungs- und Geschicklichkeitsspiele mit Fingern, Händen, Armen, Beinen, Füßen o Fortbewegungsarten und Wege im Raum erproben o Laufen, Hüpfen, Gehen, Springen o Spiele mit stummem oder klingendem rhythmischen Material (Schellenbänder, Tücher, Bänder, Reifen, Bälle, Stäbe, Luftballons), Erprobung der Bewegungsmöglichkeiten mit dem Material, Partner-/Gruppenspiele mit Material o Partner- und Gruppenspiele (z.B. Spiegelbild, Schat-tenlaufen, Fließband, Schlange mit Führungs-wechsel), Bewegen zu verschiedenen Lichteffekten (Lichtorgel, Schwarzlicht) o Bewegungsmöglichkeiten des Körpers im Raum durch freie Bewegung erkunden
<p>erleben Musik durch Bewegung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eigenarten der Musik durch Bewegungen ausdrücken • auf Signale und Veränderungen reagieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Imitations- und Reaktionsspiele: Übernehmen von vorgegebenen Aktionsarten wie Klatschen, Patschen, Aufnehmen von Rhythmus, Tempo oder Lautstärke der Musik mit Körper-, Rhythmus- und Melodieinstrumenten o Musik und Stille (Reise nach Jerusalem), akustische Signale (Kreis bilden, Richtung ändern), musikalische Veränderungen (Wechsel von Instrument, Rhythmus, Lautstärke, Tempo) mit verschiedenen Bewegungen ausdrücken

<p>entwickeln strukturierte, flüssige und koordinierte Bewegungen zu Musik.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsabläufe mit musikalischen Abläufen koordinieren • Rhythmen und Bewegungsabläufe auf Musikinstrumente übertragen • einer Klangquelle im Raum folgen • rhythmische Spiele durchführen • rhythmische Ratespiele durchführen • Bewegungs- und Spiellieder lernen 	<ul style="list-style-type: none"> o am Ende der Musik an einem bestimmten Platz ankommen o alle spielen so, wie sich einer bewegt o Rattenfängerspiel o Begleitung zu Liedern, Versen und Musik mit Gebärdensprache, Fingerspielen und Bewegung o Zuordnen von vorgegebenen Rhythmen zu entsprechenden Namen, Versen, Liedanfängen mit Körper-, Rhythmus- und Melodieinstrumenten
---	--	---

<h3>Darstellendes Spiel</h3>		
<p>Die Schülerinnen und Schüler lernen besondere Darstellungs- und Ausdrucksmöglichkeiten kennen (z.B. Pantomime, Puppenspiel, Fingerspiel, Schattenspiel, Maskenspiel, Schwarzlichttheater, Rollenspiel, Szenisches Spiel, Musiktheater) und erweitern ihre körperlichen, gestischen und stimmlichen Ausdrucksmöglichkeiten.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tätigkeiten, Gegenstände, Tiere mimisch, körperlich und szenisch darstellen • Situationen aus dem Alltag mimisch, körperlich und szenisch darstellen • Erscheinungen aus der Natur mimisch, körperlich und szenisch darstellen • Menschen in verschiedenen Stimmungen mimisch, körperlich und szenisch darstellen • Menschen mit charakteristischen Merkmalen mimisch, körperlich und szenisch darstellen • eigene kleine Szenen entwickeln • pantomimische und szenische Darstellungen musikalisch begleiten • Inhalt und Programm von Musik erfahren 	<ul style="list-style-type: none"> o schleichen, Kaugummi, Vogel o Markt, Friseur o Bäume im Wind, Regentropfen, wachsende Blumen o fröhlich, traurig, wütend o alter Mann, kleines Kind, stolze Prinzessin, schüchterner Liebhaber o dramatisch, komisch, tragisch, lustig o Ablauf oder Charakter einer Musik (schnelle und langsame Teile, verschiedene Instrumentengruppen, Stimmungen), Programm Musik (erzählende Musik), Begleitlieder o Information über Musiktheateraufführungen; Besuch von Oper, Operette, Musical, Ballett, Rockkonzert o Nachspielen einzelner Szenen

Tanz		
<p>Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Raumorientierung, Körperbewusstsein und Bewegungsgefühl im Zusammenspiel mit Musik und entdecken ihre eigenen Ausdrucksmöglichkeiten durch Tanz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sich durch Musik zu tänzerischen Bewegungsformen anregen lassen • durch Musik vermittelte Stimmungen körperlich ausdrücken • Körperteile im Zusammenspiel bewegen • Bewegungsformen (auch mit Hilfe von Materialien) erproben • sich frei im Raum bewegen • den Raum durchschreiten • sich in eine Richtung bewegen • einen Platz im Raum suchen • Bewegungs- und Schrittformen erproben • Hindernisse umgehen • Formen nachlaufen • einfache Bewegungselemente miteinander kombinieren • freie Tänze zu Musikstücken oder Geschichten gestalten • einfache Kindertänze, Spiellieder und Folklore kennen lernen • Bewegungs- und Raumformen erproben und einfache Tanzschritte kennen lernen • Fassungen, Aufstellungen, Tanzformen kennen lernen • Tänze der eigenen Kultur und anderer Kulturen kennen lernen • geografische, geschichtliche, gesellschaftliche Hintergründe von Tanz kennen lernen 	<ul style="list-style-type: none"> o Anregung durch Lautstärke, Tempo, Rhythmus o fröhlich, traurig, schleppend usw. o gehen und klatschen, laufen und schnipsen o wie ein Roboter, wie eine Marionette, Zeitlupe etc. (Tücher, Bänder, Luftballons, Kostümierungen, Lichteffekte) o wiegen, hüpfen, stampfen, schreiten, schleichen, kriechen o Stühle, Schaumstoffwürfel, Matten o Zickzacklinie, Schnecke, Labyrinth o Drehung, Sprung, Schrittarten o Beschränkung auf Grundbewegungsarten, einfache Raumformen, Fassungen und Aufstellungen o Wechselschritt, Beistellschritt, Kreuzschritt, Ausdrehen, Kette, Mühle o Schulterfassung, Rückenkreuzfassung, Schulterfassung im Kreis, Kutsche, Viereck, Kolonne, Doppelkreise, Gasse o europäische und außereuropäische Folkloretänze, einfache Mixer, Kindertänze, aktuelle Poptänze mit einfachen Schrittfolgen, meditative Tänze o Tänze hier – Tänze in anderen Kulturen (z.B. Afrika)

<p>lernen Tanz als eine Möglichkeit der Freizeitgestaltung kennen und erfahren Tanz in Gemeinschaft.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Schrittfolgen, Bewegungsmuster und Formationen einüben • für eine Aufführung proben und Schulleben gestalten • Kontaktängste abbauen und sich auf Mit tänzer bzw. die Tanzgruppe einstellen • Tanz im Kulturleben wahrnehmen 	<ul style="list-style-type: none"> o Poptanz-AG o Schuldisco, Faschingsfeier, Tanzfest o Tanzpartner suchen, Tanzkurs besuchen, auf Bewegungen anderer einstellen, Führung übernehmen, Bewegungen synchron ausführen o Ballett, Tanzsport, Tanztheater, Volkstanz, Diskothek, Jugendzentrum, Tanzkurs
--	---	---

4.3 Musik mit der Stimme (s. auch: Kommunikation/Deutsch, Kapitel 4.1-4.3, 4.5-4.7)

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse/Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler lassen sich zu stimmlichen Äußerungen anregen.</p>	<p style="text-align: center;">Klang-, Artikulations- und Sprachspiele</p> <ul style="list-style-type: none"> • vertraute Stimmen wahrnehmen und darauf reagieren • auf Berührungen mit stimmlichen Äußerungen reagieren • Lautäußerungen aufnehmen, sie wiedergeben, sie verändern • Geräusche, Instrumente und Lieder als Anreiz zum Lautieren erleben, • sich durch technische Geräte zu stimmlichen Äußerungen anregen lassen • durch optisches Material zu stimmlichen Äußerungen motiviert werden 	<ul style="list-style-type: none"> o in Verbindung mit Bewegung und Körperkontakt o Wangen streicheln, Hand-/Fußflächen massieren
<p>experimentieren mit ihrer Stimme.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • die Stimme verstärken • die Stimme im Klang verändern • mit der Stimme spielen • Stimmungen mit Stimme, Gestik, Mimik ausdrücken • die eigene Stimme anhören 	<ul style="list-style-type: none"> o Mikrofon, Musik oder Stimmen über Kopfhörer o Spiegel, Effektdias, Spiegelkugel, Lichteffekte, Fotos, Bilderbücher o in Gängen und Treppenhäusern rufen, in Gefäße, Trichter, Schläuche, die hohle Hand sprechen, rufen und singen, in ein Mikrofon sprechen und singen o mit verschiedenen Mundstellungen sprechen und spielen, mit vorgehaltener Hand sprechen o Flüster-, Ruf- und Imitationsspiele o Spiele mit Konsonanten, Vokalen, Silben o Spiele mit dem Atem (hauchen, Watte blasen) o Spiele mit Klangeigenschaften (laut-leise, hoch-tief) o Spiele mit den Ausdrucksmöglichkeiten der Stimme (lachen, kichern, flüstern, husten) o Freude, Trauer, Zorn, Angst o Aufnahme und Wiedergabe von Stimmaktionen (auch technisch verändert, z.B. mit Hall, Echo)

	<ul style="list-style-type: none"> • den Stimmausdruck beschreiben • mit der Stimme Geschichten gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> o wütend, ärgerlich, erstaunt im Uhrenladen, im Zoo, im Straßenverkehr, das Orchester, im Gespensesterschloss, Maschinenhalle
üben rhythmisches Sprechen.	<ul style="list-style-type: none"> • Namen, Verse und Reime sprechen • rhythmisches Sprechen begleiten • kleine Sprechstücke erfinden • Phantasiewörter und Phantasiesprachen erfinden • Texte und Reime erfinden und gestalten • Sprachrhythmen auf Instrumente übertragen • Laute und Klänge in grafische Zeichen umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Namen der Klassenmitglieder, Abzählverse, Non-sensverse o mit Bewegung, Körper- oder Rhythmusinstrumenten o einzelne Wörter, Zaubersprüche, Zungenbrecher o Geheimsprache erfinden (z.B. in Verbindung mit Le-sen) o Klassenrap mit Namen der Schülerinnen und Schüler o Körperinstrumente, Perkussionsinstrumente o Entwicklung eigener „Klassenzeichen“

Singen		
<p>Anmerkungen zur Liedauswahl und Methodik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • vor dem Singen steht das Hören von Melodien und Liedern • Vorlieben, Bedürfnisse und Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler sind zu berücksichtigen • Lieder sollten altersgemäß sein • neben zeitgemäßen Liedern sollten auch traditionelle Lieder angeboten werden • der Schwierigkeitsgrad in Bezug auf Rhythmus, Takt, Tonart und Tonumfang ist zu berücksichtigen • Vereinfachungen von Text, Melodie und Rhythmus sind möglich und erwünscht • Lieder sollten möglichst vielfältige musikalische Gestaltungsmöglichkeiten haben • bei der Liedbearbeitung sind unterschiedliche Schwerpunktsetzungen möglich (Ausgehen von Bewegungen, vom Refrain usw.), das Erfassen des Textes steht eher am Ende der Erarbeitung • Lieder sollten Phantasie und Kreativität fördern • das Entwickeln einer Singhaltung und der lustvolle Umgang mit der Stimme haben Vorrang vor dem (melodiegetreuen) „schönen“ Singen 		
<p>Voraussetzungen für Singfreudigkeit und Singfähigkeit:</p> <ul style="list-style-type: none"> • angenehme Atmosphäre: Kreis oder Halbkreis, Singen und Bewegung verbinden, Vorsingen freiwillig, Zwang zum Mitsingen vermeiden • Rituale: feste Zeiten im Tages- und Wochenplan • Stimme, Darstellungsfähigkeit und Kreativität der Lehrperson 		

<p>Die Schülerinnen und Schüler lernen Lieder durch Hören und den Einsatz weiterer Sinneskanäle kennen.</p> <p>singen und gestalten Lieder der eigenen Kultur und anderer Kulturen unter Einbezug vielfältiger musikalischer und außermusikalischer Elemente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • von der Lehrperson gesungene Lieder anhören • Musik körperlich wahrnehmen • durch Medien vermittelte Lieder anhören • zeitgemäße Kinder-, Spiel-, Bewegungs-, Tanz- und Erzähllieder, Kanons, Popsongs, Schlager erlernen • den Liedrhythmus spüren und Lieder mit Körperinstrumenten begleiten • die Liedmelodie kennen lernen • den Liedtext kennen lernen • Lieder szenisch, gestisch und stimmlich gestalten • mit Liedern und Lieder-elementen zur Stimm-bildung spielen • Lieder in Bildern darstellen und Lieder an Bildern erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> o mit Harmonieinstrument (z.B. Gitarre, Klavier, Keyboard, Akkordeon) begleitet o Spüren von Schwingungen auf Kassette, CD, Video, im Fernsehen, im Radio o vielfältige Beispiele in Liederbüchern o rhythmische Berührungen und Bewegungen beim Hören eines Liedes o passende Bewegungen erproben o mit Klargesten vorgegebenes Metrum nachspielen o Textteile im Metrum rhythmisch nachsprechen (laut, leise, „stumm“) und mit Körperinstrumenten unterstützen o Melodie und Melodieabschnitte hören (Instrument, gesummt, mit Tonsilben) o Melodiebausteine nachsummen und auf Tonsilben singen o Merkhilfen für Liedmelodie nutzen, z.B. Gesten, grafische Notation o Darstellung des Inhalts (Pantomime, szenisches Spiel, Schattenspiel, Puppenspiel) o Text mit Bewegung begleiten (Gesten, Gebärden) o Inhalt optisch verdeutlichen (Gegenstände, Dias, Bilder und Wortkarten) o Liedtext sprechen (zeilenweise, inhaltlich prägnante Teile, laut-leise usw.) o mit Melodie verbinden: vor- und nachsingen o Bewegungs-, Erzähllieder gestalten; Wechselgesang Gruppe-Solist, Lautstärke in Strophe und Refrain variieren, stimmliche Improvisation einfügen o Klang-, Artikulations- und Sprachspiele o Atmung, Tongebung, Artikulation o Bilderbücher, zu Musik malen
---	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Lieder anderer Kulturen singen, spielen und tanzen • Lieder mit Orffinstrumenten und/oder Rhythmusinstrumenten begleiten • Lieder, Schlager, Popsongs unter Nutzung technischer Möglichkeiten gestalten und arrangieren • Merkhilfen für rhythmische Bausteine kennen lernen • Sänger und Gesangsgruppen darstellen • Lieder in ritualisierten Situationen singen • mit Hilfe von Playbacks singen • gelernte Lieder bei besonderen Anlässen singen und wiederholen • das Liedrepertoire dokumentieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler berücksichtigen o im Lied geschilderte Szenen spielen, tanzen, als Klassenensemble oder Band nachspielen o grafische Notation, Notenschrift o Pantomime o Morgenkreis, Wochenschluss, nach Ende einer Lerneinheit, „Wunschkonzert“ o aktuelle Hits mit Hilfe von Playbacks (z.B. MIDI-Files) singen, Karaoke-Show veranstalten o Schulfest, Gottesdienst, Karneval, Weihnachtsfeier o Aufnahmen herstellen, Liedermappe gestalten
singen Lieder in Gemeinschaft.	<ul style="list-style-type: none"> • mit anderen singen • Lieder in einer Gruppe erarbeiten • an Schulaufführungen mitwirken 	<ul style="list-style-type: none"> o im Chor, bei Ausflügen und Klassenfahrten o Blickkontakt aufnehmen, auf andere hören, Liedauswahl absprechen, bei Gesang und Begleitung abwechseln o Einladungen, Programmheft, Karten verkaufen, Bühne und Kostüme entwerfen, Erfahrungen austauschen
erfinden eigene Lieder.	<ul style="list-style-type: none"> • Namen sprechen, rufen, singen • Lied-, Schlager-, Pop- und Werbetexte erfinden und verändern • Sprechrhythmen und Melodien erfinden • die technischen Manipulationsmöglichkeiten für die Stimme hören, identifizieren und erproben • Titel, Verfasser und historischen Bezug eines Lieds kennen • Singstile kennen lernen • Singsituationen kennen lernen • Singstimmen kennen lernen • Singgruppen kennen lernen 	<ul style="list-style-type: none"> o aus Klangmaterial eines Namens Komposition erstellen o neuer Text, neuer Rhythmus o ein Klassen-/Schullied erfinden o Raps, Nonsenseverse, Zaubersprüche, Gedichte, Werbesprüche, Lieder zu bestimmten Anlässen o mit vorgegebenem Tonmaterial (Melodieanfang, Pentatonik) Melodien erfinden o Hall, Echo, Playback
erwerben grundlegendes Wissen über Lieder und Gesang.	<ul style="list-style-type: none"> • Singstile kennen lernen • Singsituationen kennen lernen • Singstimmen kennen lernen • Singgruppen kennen lernen 	<ul style="list-style-type: none"> o Volksgesang, Schlager-, Pop-, Operngesang o Kirche, Oper, Konzertsaal o Stimmgattungen, Männer-, Frauen-, Kinderstimmen o Solisten, Chöre, Duo, Quartett

4.4 Musik mit Instrumenten (s. auch: Gestalten, Kapitel 4.1, 4.2; Mathematik, Kapitel 4.1, 4.2)

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse/Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Elementare Instrumente		
<p>Die Schülerinnen und Schüler machen Musik mit dem eigenen Körper.</p> <p>machen Musik mit Klangkörpern aus der Umwelt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • die Sprechwerkzeuge als Instrument erproben • die Körperinstrumente erproben • die Klangmöglichkeiten verschiedener Materialien erproben • Möglichkeiten der Klangerzeugung erproben • Gegenstände im Haus auf ihre klanglichen Möglichkeiten hin untersuchen • Gegenstände aus der Natur zum Klingen bringen • Alltagsgegenstände zum Klingen bringen 	<ul style="list-style-type: none"> o rufen, flüstern, summen, blasen, schnalzen, pfeifen, mit den Zähnen klappern o klatschen, stampfen, patschen, schnipsen o Bewegungen einzeln oder kombiniert o Holz, Metall, Glas, Plastik, Stein
	<ul style="list-style-type: none"> • Klänge erraten und Gegenständen oder Bildern zuordnen • Geschichten und Hörspiele mit Klängen gestalten • Zeichen für verschiedene Materialien, Aktionen und Klänge finden 	<ul style="list-style-type: none"> o Holzstämme beklopfen, Steine aneinander schlagen oder ins Wasser werfen, Sand rieseln lassen o Schlüsselbund klappern, auf Tische trommeln, in Flaschen und Schläuche blasen, mit Holzstab über Wellpappe ratschen, mit Folie rascheln, Kokosnusshälften gegeneinander schlagen o Klangkiste zusammenstellen, Klangwand bauen o Signalklänge, Klänge aus Natur und Technik o Schwimmbad, Bahnhof, Jahrmarkt, im Wald eigene Zeichen entwickeln, z.B. für Punktklänge, Schwebeklänge

Bau von Klangerzeugern - Instrumentenkunde		
<p>Die Schülerinnen und Schüler bauen aus Materialien und Ge- brauchsgegenständen einfache Klangerzeuger sowie Instrumente und lernen akustische Gesetzmäßigkeiten kennen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Schlag-, Schüttel-, Reib-, Blas- und Zupfinstrumente herstellen • Instrumente mit differenzierteren Klang- und Resonanzmöglichkeiten bauen • mit den gebauten Instrumenten spielen und gestalten • vorhandene Zupf-, Blas- und Schlaginstrumente einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Schlagen: Pappröhren, Waschmitteltrommel, Blumentöpfe o Schütteln: Dosen mit Erbsen, Linsen, Reis o Reiben: Holz kerben, mit rauem Papier bekleben o Blasen: Flaschen, Schlüssel, Strohhalm, Schläuche o Zupfen: Gummiringe über Schachteln spannen, Joghurtbecher mit Nylonschnur o Bongo, Trommel, Cajon, Saiteninstrumente, Panflöte, Schläuche mit Trompetenmundstück und Trichter o Lieder begleiten, Geschichten erfinden und untermalen, Klangaktionen, Spiel nach Regeln
<p>übertragen die an den selbstgebauten Instrumenten erprobten Spieltechniken auf gebräuchliche Blas-, Saiten- und Schlaginstrumente.</p> <p>lernen verschiedene in der Kunst-, Volks- und Popmusik gebräuchliche Instrumente kennen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • den Klang hören und das Aussehen beschreiben • spieltechnische Besonderheiten kennen lernen • charakteristische Klangfarben erleben • Instrumente anderer Kulturen kennen lernen 	<ul style="list-style-type: none"> o Gitarrensaiten zupfen, Trompete und Kazoo blasen, Schlagzeug/Trommel spielen o z.B. Geige, Akkordeon, E-Gitarre, Schlagzeug, Keyboard, Klavier, Kontrabass o Didgeridoo, Djembe-Trommel, Panflöte, Ocean-Drum

Spiel mit Instrumenten		
	<p>Folgende Instrumente können eingesetzt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off-Schulwerk: Diese Instrumente müssen oft nicht gehalten werden oder können mit einer Hand gespielt werden. Bei den Stabspielen kann die Zahl der Klangstäbe dem individuellen Leistungsvermögen angepasst werden. Der Einsatz von Einzelklangstäben ist zu empfehlen, so können z.B. Akkorde auf mehrere Schülerinnen und Schüler aufgeteilt werden. • Schlagzeug (Drumset)/Percussioninstrumente/Latin-Percussion (Maracas, Cabasa, Vibraslap, Guiro, Claves, Bongos, Conga und weitere) • Harmonieinstrumente zur Begleitung (Gitarre, Klavier, Keyboard, Akkordeon) • elektrische/elektronische Instrumente: E-Gitarre, E-Bass, Keyboard • Blasinstrumente wie Flöte, Melodika, Panflöte, Kazoo • weitere und neu entwickelte Instrumente wie Boomwhackers, Cajon, Tischtrommel, Steeldrum, Schlitztrommel, Oceandrum, Rainmaker und andere. <p>Zum Erlernen von Instrumenten bieten sich auch Neigungsgruppen, Unterricht in Zusammennarbeit mit Musikschulen oder Arbeitsgemeinschaften wie Schulband-AG an.</p> <p>Alle Möglichkeiten der Modifikation (zur Erleichterung des Spiels) an Instrumenten sollten genutzt werden. Beispiele: Bekleben von Keyboards mit Tonnamen oder Farben, offen oder auf Powerchords gestimmte Gitarren, Verteilung des Schlagzeugs auf mehrere Spieler, Einsatz grafischer Mitspielpartituren. Der Einsatz der abstrakten konventionellen Notation sollte nur in Ausnahmefällen (besondere Begabung etc.) erfolgen.</p>	
<p>Die Schülerinnen und Schüler erproben Instrumente und Spieltechniken.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vibrationen spüren • Instrumente betasten und hören • konventionelle und alternative Spieltechniken erproben • Instrumente verfremden • mit verschiedenen Rhythmusinstrumenten experimentieren • ein Instrument zu zweit spielen 	<ul style="list-style-type: none"> o hängendes Becken, Vibraphon, Gong, große Trommel, laut gespielter E-Bass o Haltung des Instruments, des Körpers, der Hände; Trommel mit Fingernägeln reiben, auf Gitarre klopfen o Mechanik aus dem Klavier nehmen, Papier zwischen Gitarrensaiten klemmen o Triangel, Schellenband, Rassel, Holzblocktrommel, Klanghölzer, Tambourin usw.
<p>machen Klangspiele und Klangexperimente und erstellen Verklänge-lichungen.</p>		<ul style="list-style-type: none"> o z.B. Triangel für etwas Geheimnisvolles, Fellinstrumente für prasselnden Regen o z.B. Tanz der Blätter durch Glissandi auf Glockenspielen

	<ul style="list-style-type: none"> • mit musikalischem Material improvisieren • themenbezogen improvisieren • Vertonungen/Verklänglichungen erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> o Lied spontan mit Körper- oder Rhythmusinstrumenten begleiten, Rhythmusketten entwickeln, mit einem begrenzten Tonvorrat improvisieren, melodisches Motiv verändern, pentatonisch und über Septakkorden spielen o Musik zu eigenen Gefühlen, einem Bild, einer Geschichte, einem Gedicht, einer Spiel- oder Filmszene erfinden o z.B. Vertonung eines Bilderbuchs oder einer Geschichte unter Einbeziehung der gemachten Klangerfahrungen
<p>spielen auf Instrumenten.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • mit verschiedenen Fellinstrumenten experimentieren • verschiedene Anschlagarten durch Erproben finden • sachgerechte Anschlagweisen mit den Händen üben • sachgerechte Anschlagweisen mit Schlägeln üben • den Grundschlag in Vierteln, Halben und Ganzen üben • die verschiedenen Teile des Schlagzeugs spielen • Rhythmen allein oder mit mehreren erproben • mit verschiedenen Stabspielen experimentieren • Anschlagstechniken auf Stabspielen üben • mit einem oder zwei Schlägeln spielen • weitere Anschlagarten ausprobieren • verschiedene Spielmöglichkeiten auf Saiteninstrumenten durch Erproben finden • vorhandene Saiteninstrumente spielen 	<ul style="list-style-type: none"> o Handtrommel, Schellentrommel, Pauke, Bongos, Djembe, Conga o mit einem Finger tippen, mit allen Fingern krabbeln, mit den gestreckten Fingern streichen, mit der Handfläche schlagen, mit den Fingernägeln kratzen o Hand- oder Fingerschlag, Daumenschlag, Handballenschlag o durch Anschlagen an unterschiedlichen Stellen verschiedene Klänge erzeugen o visuelle und akustische Hilfen benutzen o Bassdrum, Snaredrum, Hi-Hat, Toms, Becken o Bassdrum und Snaredrum kombinieren, zweiter Spieler Hi-Hat; einfache Rockrhythmen erproben o Xylophon, Metallophon, Glockenspiel als Klangbausteine oder ganze Instrumente einsetzen o lockere Haltung von Daumen, Zeige- und Mittelfinger, Anschlag gleichmäßig und in der Mitte des Stabs o Glissando, Tremolo, Kreuzschlag o mit den Fingern auf den Korpus klopfen, die flache Hand über die Saiten ziehen, Saiten „knallen“ lassen o auf der (E-)Gitarre mit Finger oder Plektron eine oder mehrere Saiten anzupfen o auf einer umgestimmten/modifizierten (offen, Powerchord) gestimmten Gitarre spielen o einfache Akkorde und Akkordwechsel auf der Gitarre spielen (Markierungen an/auf dem Griffbrett spielen)

	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Spielmöglichkeiten auf Blasinstrumenten durch freies Erproben finden • das Spiel auf der Flöte und anderen Blasinstrumenten erproben • einfache Tonfolgen auf Tasteninstrumenten (Keyboard und Klavier) spielen • Einzeltöne oder Akkorde auf Tasteninstrumenten spielen • Begleitautomatik und Spiel mit MIDI-Files erproben • weitere Instrumente kennen lernen und das Spiel auf ihnen erproben 	<ul style="list-style-type: none"> o verschiedene Spielmöglichkeiten auf dem E-Bass durch Erproben finden o mit dem Finger eine leere Saite auf dem E-Bass zupfen und dämpfen o Töne auf dem Griffbrett des E-Basses greifen und einfache Tonwechsel üben (Töne auf dem Griffbrett markieren) o in die leere Flöte blasen, Grifflöcher öffnen und schließen o Kazoo, Vogelpfeife, Trillerpfeife, Intervallflöte, pentatonische Flöte, C-Flöte, Panflöte o Einzeltöne, hohe und tiefe Töne, schwarze Tasten (Pentatonik) o Tasten mit Tonnamen oder Farben markieren, optische Hilfen verwenden o je nach Ausstattung mit Keyboards o je nach Ausstattung der Schule und Interessen der Schülerinnen und Schüler
<p>spielen Instrumente unter Anwendung verschiedener musikalischer Merkmale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Takte spielen • rhythmische Strukturen mit Instrumenten wiedergeben • einfache Rhythmen spielen und gemeinsam gestalten • Rhythmen durch Symbole darstellen und diese spielen • den Wechsel laut-leise erleben • ein Instrument in unterschiedlichen Lautstärken spielen • sich der Wirkung verschiedener Lautstärken bewusst werden • Zeichen für laute und leise Töne geben und beachten • Töne in schneller und langsamer Abfolge spielen • Stücke langsam und schnell spielen • unterschiedlich hohe Töne finden und spielen • Tonfolgen erfinden 	<ul style="list-style-type: none"> o mit Schlaginstrumenten, auf einem Ton oder mehreren Tönen o Betonte und unbetonte Schläge berücksichtigen o 4/4-Takt, 3/4-Takt; Rhythmus im Kreis weitergeben o ein Musikstück rhythmisch begleiten (z.B. mit einer Mitspielpartitur) o Dirigenspiel

	<ul style="list-style-type: none"> • durch Gesten angezeigte Tonhöhen spielen • Töne abspielen • Reihenfolge der Töne einer Tonleiter kennen lernen und spielen 	<ul style="list-style-type: none"> o mit Partnerin oder Partner o Notation durch Farben, Symbole oder Noten
<p>spielen Begleitungen, Mitspielsätze und Musikstücke auf Instrumenten.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • rhythmische Bausteine mit verschiedenen Instrumenten spielen • Lieder und Popsongs begleiten • begleiten mit verschiedenen rhythmischen Bausteinen (Patterns) gleichzeitig • mit einfachem und schweifendem Bordun begleiten • mit einfachen und geschichteten Ostinati begleiten • Stufenbegleitung anwenden • Mitspielsätze spielen • Musikstücke, Spielmodelle, Popsongs, Klassenslieder spielen 	<ul style="list-style-type: none"> o Körperinstrumente, Rhythmusinstrumente o im Worhrhythmus, im Grunds Schlag o alle Arten von Rhythmusinstrumenten o Töne verteilen (z.B. durch Einzelklangstäbe) o Latin-Percussion, Orff-Instrumente, Stabspiele o Bandinstrumentarium
<p>spielen Instrumente in einer Gruppe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tongespräche führen • aufeinander hören • Soloparts und Begleitfunktionen übernehmen 	<ul style="list-style-type: none"> o Töne oder Akkorde „schicken“, Frage und Antwort spielen o gemeinsam beginnen, spielen und enden o die Melodie spielen, Einsätze geben o einen Rhythmus, eine Melodie aufnehmen, die Begleitung spielen

4.5 Musik und Präsentation (s. auch: Gestalten, Kapitel 4.1-4.3; Sachunterricht, Kapitel 5.1)





Als grundlegende musikalische Gestaltungsmittel gelten Stimme, Körperinstrumente, Bewegung und das Spiel auf Klangkörpern und Instrumenten. Diese Elemente machen Musik sowohl in Alltagssituationen als auch im Rahmen umfangreicher Projekte, die auch über das Schulleben hinausgehen können, erfahrbar. Musik eignet sich besonders für gemeinsamen Unterricht mit Schülerinnen und Schülern anderer Förderbereiche und Schulklassen und für die Mitwirkung im regionalen Kulturleben. Das Grundbedürfnis, sich musikalisch auszudrücken und zu kommunizieren, verbindet Schülerinnen und Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf mit anderen.


Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse/Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler nutzen Anlässe und Orte zur musikalischen Gestaltung und Auf-führung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • gelungene Unterrichtsergebnisse vorstellen • Feste und Feiern innerhalb der Schule gestalten • besondere Ereignisse musikalisch umrahmen • sich an öffentlichen Veranstaltungen beteiligen • Musik in Schulräumen und auf dem Schulgelände aufführen • Musik in öffentlichen Räumen aufführen 	<ul style="list-style-type: none"> o der Nachbarklasse, der Partnerklasse, den Eltern o Advent, Fasching, Sommerfest o Geburtstag, Verabschiedung, Jubiläum, Projektwoche o Kulturwoche, Ausstellungseröffnung o Klassenzimmer, Aula, Turnhalle, Schulhof
<p>verwenden verschiedene musika-lische Gestaltungsformen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • aus einem Bild ein Hörbild entwickeln • Geschichten und Gedichte szenisch darstellen • Hörspiele aufnehmen und sie musikalisch ge-stalten • Bewegungs- und Tanzszenen gestalten • Musiktheater aufführen • in einer Band spielen 	<ul style="list-style-type: none"> o Gestaltung mit Stimmen, Alltagsgeräuschen, Instru-menten o Schattenspiel, Puppentheater, Schwarzlichttheater o Spukgeschichten, Detektivgeschichten
<p>organisieren Aufführungen, bereiten diese vor und nach.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ideen und Vorschläge einbringen • ein Spielkonzept erstellen • den Beitrag verschiedener Fächer festlegen • Rahmenbedingungen festlegen 	<ul style="list-style-type: none"> o Spiellied, Playback-Auftritt, Zirkusvorstellung o Musical, Opernszenen o Schulband, Klassenband o Thema, Aufführungsort, Auswahl der Musikstücke o Ideen ausprobieren, Schwerpunkte setzen, Entschei-dungen treffen o z.B. Deutsch: Texterarbeitung, Kunst/Werken: Büh-nenbild o Ort und Zeit der Aufführung, Zeitraum für Vorberei-tung, Termine

	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsgruppen bilden • Aufgaben allein und mit anderen einüben • den Aufführungsraum gestalten • Eltern und Öffentlichkeit informieren • die Vorstellung vorbereiten • Proben durchführen • die Aufführung bis zu Ende durchführen • nach der Aufführung den Erfolg wahrnehmen • das Projekt nachbesprechen 	<ul style="list-style-type: none"> o Instrumentalgruppe, Chor, Theatergruppe, Bühnenbild, Technik o Bewegungen, Lieder, Text, Instrumentalspiel o Bühne, Beleuchtung, Dekoration, Bestuhlung, Garderobe o Briefe schreiben, Plakate und Einladungen, Presse o Programmheft, Eintrittskarten, Begrüßungsrede o Gefühle äußern, Fotos betrachten, Meinungen anderer einbeziehen, Presseberichte lesen, Bericht für die Schülerzeitung gestalten
<p>arbeiten an gemeinsamen Projekten und gestalten die Schulkultur aktiv mit.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche soziale Interaktionen mit Spielerinnen und Spielpartnern erleben • eigene Stärken und Schwächen erkennen • sich ihren Fähigkeiten entsprechend in ein Projekt einbringen und das Gefühl der Urheberschaft, Kompetenz und Verantwortung erleben 	<ul style="list-style-type: none"> o Initiative ergreifen oder abwarten, miteinander oder gegeneinander arbeiten, sich einfügen oder abgrenzen o angemessenen Umgang mit Anerkennung und Kritik üben

Glossar

Akkord	Zusammenklang mehrerer unterschiedlicher Töne, die sich harmonisch deuten lassen. Von Dreiklang spricht man, wenn sich die drei erklingenden Töne in Terzen übereinander schichten lassen und der dabei resultierende tiefste Ton auch der Grundton dieses Akkords ist. Für terzgeschichtete Akkorde gilt: <ul style="list-style-type: none"> • zwei übereinander liegende unterschiedliche Terzen (erst groß, dann klein bzw. umgekehrt) ergeben einen Dur- bzw. Moll-Akkord; • zwei gleiche Terzen (groß und groß oder klein und klein) ergeben einen übermäßigen bzw. verminderten Akkord; • drei übereinanderliegende Terzen ergeben einen Septakkord (Vierklang).
Blasinstrumente (Aerophone)	Sammelbezeichnung für Instrumente, bei denen eine Luftsäule in Schwingung versetzt wird (Flöte, Saxophon).
Bodypercussion	Erzeugen von Rhythmen mit Hilfe des Körpers (auch: Klanggesten), z.B. klatschen, patschen, stampfen.
Bordun	Ein ständig mitklingender, gleich bleibender Ton oder ein Intervall, z.B. ein Quintbass.
Call – Response	Dient als Prinzip des Einübens von Liedern und rhythmischen Pattern. Ein Vorsänger singt / spielt einen kleinen Ausschnitt vor und die Gruppe singt oder spielt diesen Ausschnitt nach.
Fellklinger (Membranophone)	Sammelbezeichnung für Instrumente, bei denen der Klang durch Schwingungen gespannter Membranen (Haut, Fell) erzeugt wird (z.B. Pauke, Trommel).
Grafische Notation	Bei der grafischen Darstellung werden akustische Vorgänge zeichnerisch durch Symbole, Farben und Linienführungen ins Optische übertragen.

Punktklang		Einzelklang von kurzer Dauer, z.B. Holzblocktrommel (laut – leise)
Schwebeklang (Klinger)		Einzelklang von langer Dauer; ausklingend, z.B. Triangel
Gleitklang		auf- und abgleitender Klang, z.B. Glissando auf Glockenspiel oder Metallophon
Bewegungsklang		schnelle Spielbewegung, z.B. schütteln, reiben, Trommelwirbel

Karaoke	Beim Abspielen einer Karaoke-CD hören Sängerin oder Sänger und Zuschauer die Musik, die Sängerin/der Sänger kann auf einem Bildschirm den Text ablesen und (mit Mikrofon) zur Musik singen. Meist wird zur Orientierung die gerade zu singende Textstelle farbig oder mit einer Animation markiert.
Metrum / Grundschatlag	Regelmäßig durchlaufender Schlag, auch "Puls" oder "Beat" (engl.) genannt. 
MIDI-File	<u>M</u> usical <u>I</u> nstrument <u>D</u> igital <u>I</u> nterface („Digitale Schnittstelle für Musikinstrumente“) ist ein Datenübertragungs-Protokoll zur Übermittlung, Aufzeichnung und Wiedergabe von musikalischen Steuerinformationen zwischen digitalen Instrumenten oder mit einem Computer. Schulisch relevant sind MIDI-Files, die - auf einem Computer oder Keyboard abgespielt - die Funktion eines Playbacks übernehmen. Da es sich um reine Steuerdaten (und keine Audiodaten, wie etwa auf Playback-CDs) handelt, bieten sich für den Unterricht hilfreiche Möglichkeiten, wie etwa Verringerung des Tempos, Änderung der Tonhöhe, Ausblenden einzelner Instrumente.
Mitspielpartitur	Im Gegensatz zur klassischen Partitur (Verwendung des Notensystems) eine den Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler angeglichene Spielpartitur, die z.B. Zeichen/Symbole für Instrumente oder Zeichen der grafischen Notation (Klangzeichen) verwendet, die die Art und Weise des Spiels angeben.
Musikalische Parameter	Die einzelnen Dimensionen des musikalischen Wahrnehmungsbereichs wie Lautstärke, Tondauer, Tonhöhe, Klangfarbe, Tempo.
Musikalischer Formverlauf	Abfolge musikalischer Formteile in einem Musikstück, z.B. Intro - Strophe - Bridge - Refrain.
Offene Stimmung	In der Standardstimmung wird eine Gitarre gestimmt auf E - A - d - g - h - e´. Bei der offenen Stimmung dagegen wird die Gitarre durch Herauf- oder Herunterstimmen einzelner Saiten auf einen bestimmten Akkord gestimmt, z.B. E-Dur (E - H - e - g# - h - e´) oder d-Moll (D - A - d - f - a - d), um z.B. ein Lied, das nur einen Akkord / nur Akkorde eines Tongeschlechts (z.B. nur Dur-Akkorde) enthält, ohne die üblichen Gitarrengriffe bzw. nur mit dem Verschieben eines über alle Saiten gelegten Fingers (im gleichen Bund) begleiten zu können.
Orff-Instrumentarium	Kleines Schlagwerk: <ul style="list-style-type: none"> • Fellinstrumente (Trommeln, Pauken, Bongos, Congas ...) • Rasselinstrumente (Kugelrassel, Chickenshake, Maracas, Cabasa, Schüttelrohre ...) • Metallinstrumente (Triangel, Fingerzimbel, Becken, Glocken, Chimes, Schellenkranz ...) • Holzinstrumente (Claves, Holzblocktrommel, Röhrentrommel, Kastagnetten, Guiro ...) • Stabspiele: Glockenspiel, Xylophon, Metallophon, Bassstäbe, Klangstäbe.
Ostinato	Ständig wiederkehrende melodische, rhythmische oder harmonische Figur, meist in der tiefsten Stimme gespielt.

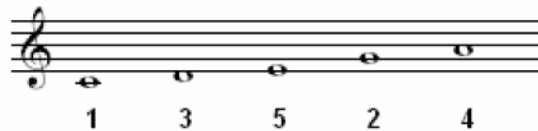
Pattern Meist ein- oder zweitaktige rhythmische, aber auch harmonische oder melodische Figuren, die mehrfach wiederholt werden.
Bsp.: "Stadionphrase"



oder lateinamerikanische Phrasen



Pentatonik Tonleiter (Skala), die im Gegensatz zur Heptatonik nicht sieben, sondern nur fünf Töne umfasst. Eine solche Tonleiter wird Fünftonleiter genannt. Eine pentatonische Skala entsteht, wenn man fünf Töne im Abstand einer reinen Quinte übereinander schichtet. Schreibt man diese fünf Töne in den gleichen Oktavraum, ergibt sich die eigentliche Skala:



Der Ganztonpentatonik fehlt die Leittoneneigenschaft, d.h. sie besitzt keine Halbtöne. Praktisch gesehen erhält man aus der C-Dur-Tonleiter durch Weglassen der Leitöne f (Halbton e-f) und h (Halbton h-c') eine Pentatonik c-d-e-g-a.

Playback Beim Voll-Playback wird der gesamte akustische Vortrag von einem Tonträger abgespielt. Beim Halb-Playback wird in der Regel die Sprache oder der Gesang durch den Interpreten selbst vorgetragen, wogegen alle weiteren akustischen Komponenten, wie z.B. die Musik, vom Tonträger kommen. Dieses Halb-Playback eignet sich besonders für schulische Anwendungen (s.a. MIDI-File).

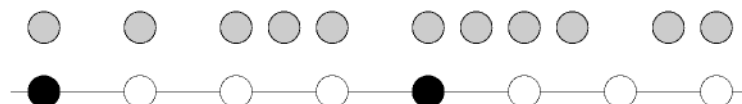
Plektron (auch: Plektrum). Ein Plättchen, mit dem Musiker die Saiten von Zupfinstrumenten wie z. B. Gitarre oder E-Bass anschlagen oder zupfen.

Powerchord Ein Akkord (eigentlich ein Intervall, der Abstand zwischen zwei Tönen), der aus nur zwei Tönen besteht, die zumeist sieben Halbtöne auseinander liegen (reine Quinte). Oft wird noch der oktavierte Grundton hinzugenommen, so dass der Powerchord noch kräftiger wirkt. Durch das Fehlen der Terz klingt der Powerchord neutral, d. h. es ist kein Tongeschlecht feststellbar. Dies ermöglicht z.B. auf einer Gitarre die Begleitung eines Lieds mit Akkorden unterschiedlicher Tongeschlechter (Dur/Moll) auf den drei (tiefer klingenden) Saiten E-A-d. Dabei wird die Saite E nach D herunter gestimmt (Powerchord D entsteht) und die drei höher klingenden Saiten g-h-e' werden (z.B. mit einem Taschentuch) abgedämpft oder nicht angeschlagen.

Rap Sprechgesang, Teil der Kultur des HipHop (s.a. Rhythmical, Vocussion).

Rhythmical Ein rhythmisch gesprochener Text oder eine Lautfolge.

Rhythmus Zeitliches Ordnungsprinzip der Musik auf der Grundlage des Takts.

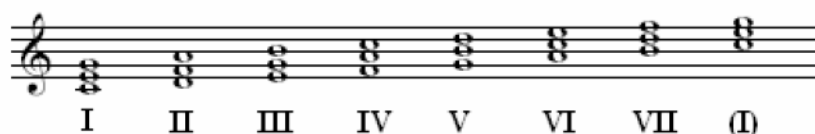


Saiteninstrumente (Chordophone) Sammelbezeichnung für Instrumente, die zur Tonerzeugung schwingende Saiten verwenden, die diese Schwingungen in der Regel auf einen den Klang verstärkenden Resonanzkörper übertragen (Violine, Harfe, Klavier).

Selbstklinger (Idiophone) Sammelbezeichnung für Instrumente, bei denen der schwingende Instrumentenkörper selbst und nicht eine Membran oder eine Saite den Ton erzeugt (z. B. Becken, Rassel oder Xylophon).

Stromklinger (Elektrophone, elektronische Musikinstrumente) Herkömmliche mechanische Instrumente, die elektrisch verstärkt werden (z.B. E-Gitarre, E-Bass).
Neukonstruierte Instrumente, häufig mit Tastatur (Synthesizer, Keyboard, Hammondorgel).

Stufenbegleitung Die Grundlage der Stufenbegleitung bildet eine beliebige Tonleiter, die das Tonmaterial der Grundtonart des Stücks bereitstellt. Dabei nennt man zunächst die einzelnen Töne (vom Grundton aufwärts betrachtet) Stufen und nummeriert diese mit römischen Zahlen. Über jeder dieser Stufen lässt sich nun ein Dreiklang konstruieren, indem zwei Terzen darüber geschichtet werden. Die dazu benötigten Töne entstammen ebenfalls dem Material der Tonleiter, sie sind leitereigen. Am Beispiel einer C-Dur-Tonleiter:

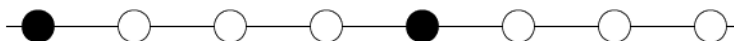


Aufgrund der verschiedenen Abstände innerhalb der Akkorde entstehen hier drei verschiedene Arten von Dreiklängen:

1. Dur (große Terz – kleine Terz) - Stufen I, IV und V
2. Moll (kleine Terz – große Terz) - Stufen II, III und VI
3. vermindert (kleine Terz – kleine Terz) - Stufe VII

Zum Beispiel beschreibt eine II in jeder beliebigen Dur-Tonart immer einen Molldreiklang, nämlich denjenigen Dreiklang, der mit leitereigenen Tönen über der zweiten Stufe der jeweiligen Tonleiter gebildet wird. Eine Stufenbegleitung I-V bezeichnet also in C-Dur die Begleitung eines Musikstücks mit den Akkorden C-Dur und G-Dur.

Takt Gliederung der Grundschläge durch Betonung (2er-Takt, 3er-Takt, 4er-Takt, usw.).



Variierende Wiederholung / Variantenbildung Die wiederholte Ausführung rhythmischer oder melodischer Pattern, eines Motivs oder Lieds unter Veränderung des Tempos und der Lautstärke, ggf. auch der Tondauer, Tonhöhe oder Klangfarbe.

Vocussion Verbindung von Vocal und Percussion: rhythmisches Sprechen (s.a. Rhythmical, Rap)

Wahrnehmung Reize mit den Sinnen aufnehmen, unterscheiden und sie über Assoziations- und Interpretationsvorgänge verwerten. Die Sinne sind nachfolgend aufgeführt.
Nahsinne: Tastsinn (taktiles System), Bewegungssinn (kinästhetisches System), Gleichgewichtssinn (vestibuläres System), Geschmackssinn (gustatorisches System). Fernsinne: Sehen (visuelles System), Hören (auditives System), Riechen (olfaktorisches System).

Kerncurriculum
für die Förderschule
Schwerpunkt Geistige Entwicklung
Schuljahrgänge 1 - 9

Fachbereich Hauswirtschaft

Inhalt

1 Bildungsbeitrag

2 Unterrichtsgestaltung

3 Kompetenzbereiche

3.1 Prozessbezogene Kompetenzbereiche

Wahrnehmen

Erkenntnisse gewinnen

Planen

Handeln

Kommunizieren

Beurteilen und Bewerten

3.2 Inhaltsbezogene Kompetenzbereiche

Fachgerechtes Arbeiten im Haushalt

Ernährung

Zubereitung von Speisen

Selbständigkeit in der Haushaltsführung

Verbraucherverhalten

4 Kompetenzen und Ideen für den Unterricht

4.1 Fachgerechtes Arbeiten im Haushalt

4.2 Ernährung

4.3 Zubereitung von Speisen

4.4 Selbständigkeit in der Haushaltsführung

4.5 Verbraucherverhalten

1 Bildungsbeitrag

Der Fachbereich Hauswirtschaft nimmt im Hinblick auf die lebenspraktische Selbständigkeit von Schülerinnen und Schülern eine bedeutende Stellung ein. Kompetenzen im Bereich hauswirtschaftlicher Tätigkeiten bilden eine wesentliche Voraussetzung für die Fähigkeit, sich so weit wie möglich selbst zu versorgen. Neben dem Erwerb von Grundlagen für sachgerechtes Arbeiten im Haushalt sollen die Schülerinnen und Schüler Kompetenzen im Hinblick auf Ernährung, Zubereitung von Speisen, Selbständigkeit in der Haushaltsführung sowie Verbraucherverhalten erwerben. Dazu zählen z.B. Kenntnisse über gesunde Ernährung, das Wissen um unterschiedliche Verarbeitungsformen von Nahrungsmitteln, Orientierung in hauswirtschaftlichen Räumen und in entsprechenden Geschäften sowie die Bedienung von Haushaltsgeräten aller Art. Im Hinblick auf selbständigere Wohnformen gehören hierzu auch hauspflegerische Arbeiten, die zu einem funktionierenden Zusammenleben von allen Mitgliedern eines Haushalts zuverlässig mitgetragen und ausgeführt werden müssen. Auch die gemeinsame Zubereitung und der Verzehr von Speisen tragen zu einem Lernzuwachs im sozialen Miteinander bei und fördern die Teamorientierung und -entwicklung. Die Schülerinnen und Schüler machen im Hauswirtschaftsunterricht die Erfahrung, dass jeder Haushalt vielfältige Aufgabenfelder umfasst, die von wirtschaftlichen, kulturellen und sozialen Faktoren beeinflusst werden. Im Fachbereich Hauswirtschaft erwerben die Schülerinnen und Schüler darüber hinaus Kompetenzen, die als Voraussetzung für die berufliche Vorbereitung in der Sekundarstufe II der Förderschule Schwerpunkt Geistige Entwicklung und damit für die spätere Teilhabe am Arbeitsleben relevant sind.

2 Unterrichtsgestaltung

Der Unterricht im Fachbereich Hauswirtschaft knüpft bei der Auswahl von Themen und Inhalten an bedeutsame Erfahrungen und Interessen von Schülerinnen und Schülern in ihrer Lebenswelt an und orientiert sich an ihrer aktuellen und späteren Wohnsituation.

Ein Grundprinzip im Hauswirtschaftsunterricht bildet die Beachtung hygienischer Vorschriften.

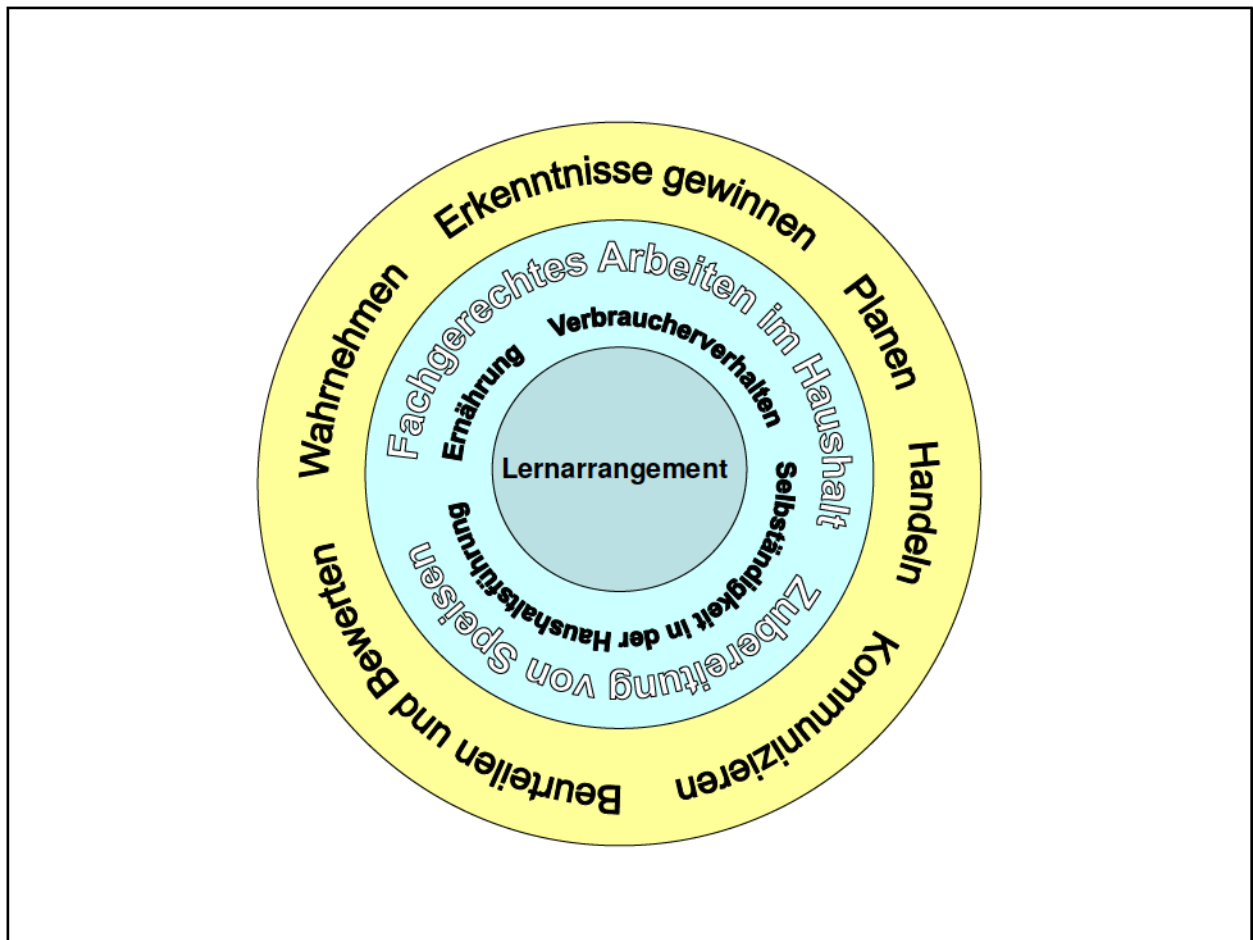
Zahlreiche Möglichkeiten zu unmittelbarem Erleben und Gestalten schaffen die Voraussetzungen, den Unterricht entwicklungsbezogen auf jedem Niveau des Lernens zu organisieren und alle Schülerinnen und Schüler thematisch einzubeziehen. So sind diese ihren Fähigkeiten entsprechend im Rahmen gemeinsamer Lernvorhaben integriert und übernehmen verschiedene Aufgaben innerhalb der Lerngruppe. Um Arbeitsabläufe bis hin zur völlig selbständigen Erledigung zu erlernen, bietet es sich an, ein Lernvorhaben nicht nur in der Gruppe, sondern auch in Einzel- und/oder Partnerarbeit durchzuführen. Dadurch wird den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit gegeben, ihre Kompetenzen realistisch einzuschätzen und individuell systematisch zu erweitern. Auch im Bereich des sozialen Lernens bietet der Hauswirtschaftsunterricht zahlreiche Lernanlässe. Der gemeinsame Verzehr der zubereiteten Speisen ist ebenso wichtig wie das gemeinsame Aufräumen und Abspülen.

Im Fachbereich Hauswirtschaft eröffnen sich vielfältige Möglichkeiten fachübergreifenden Lernens, z.B. in Verbindung mit den Fachbereichen Kommunikation/Deutsch, Mathematik oder Sachunterricht, deren Inhalte in lebenspraktischen Zusammenhängen angewendet und geübt werden können. Die Anwendung erworbener Kompetenzen in neuen Situationen bietet sich im Hauswirtschaftsunterricht besonders an. So eignen sich die täglichen hauswirtschaftlichen Verrichtungen, z.B. im Rahmen des Ämterplans, zur Festigung hauswirtschaftlicher Kompetenzen, während anlassbedingte Projekte (Feste, Kiosk, Schulfahrten u.ä.) in besonderer Weise zum Transfer entsprechender Kompetenzen beitragen.

Im Hinblick auf eine sachgerechte Handhabung von Werkzeugen und Geräten im Hauswirtschaftsunterricht und die Vermeidung von Gefahrensituationen ist die Vorbildfunktion der Lehrkraft bei allen Lernanlässen im Hauswirtschaftsunterricht von besonderer Bedeutung.

3 Kompetenzbereiche

Im Fachbereich Hauswirtschaft werden prozessbezogene und inhaltsbezogene Kompetenzbereiche unterschieden. Der prozessbezogene Kompetenzbereich beinhaltet Wahrnehmen, Erkenntnisse gewinnen, Handeln, Planen, Beurteilen und Bewerten, Kommunizieren. Der inhaltsbezogene Kompetenzbereich umfasst fachgerechtes Arbeiten im Haushalt, Ernährung, Zubereitung von Speisen, Selbständigkeit in der Haushaltsführung und überlegtes Verbraucherverhalten. Ausgehend von den Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler wird im Rahmen der Förderplanung der Förderbedarf in Bezug auf die prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche individuell festgelegt. Auf dieser Basis wird unter Berücksichtigung der gesamten Lerngruppe das Lernangebot ausgewählt. Das folgende Strukturmodell bildet das Verhältnis der prozessbezogenen Kompetenzbereiche zu den inhaltsbezogenen Kompetenzbereichen ab.



Strukturmodell Hauswirtschaft

3.1 Prozessbezogene Kompetenzbereiche

Wahrnehmen

Der Hauswirtschaftsunterricht bietet, insbesondere für Schülerinnen und Schüler, die aufgrund der Schwere ihrer Beeinträchtigungen dauerhaft auf Unterstützung angewiesen sind, zahlreiche Anlässe für Sinneserfahrungen. Beim Umgang mit und bei der Verarbeitung von Nahrungsmitteln wird das Wahrnehmungsvermögen aller Schülerinnen und Schüler durch die sinnliche Auseinandersetzung (riechen, schmecken, tasten, sehen, hören) stimuliert. Regelmäßige, systematische und vielfältige Wahrnehmungsübungen, z.B. beim Kennenlernen von und bei der Arbeit mit Gewürzen, Obst, Gemüse, aber auch Reinigungs- und Pflegemitteln, schärfen die Empfindungsfähigkeit und führen zu einer schrittweisen Ausdifferenzierung und Verfeinerung des Wahrnehmungsvermögens.

Erkenntnisse gewinnen

Im Hauswirtschaftsunterricht werden Erfahrungssituationen initiiert, die die Schülerinnen und Schüler gezielt zum Erproben, Entdecken und Begreifen anregen. Durch den Einsatz verschiedener Materialien wie Nahrungsmittel, Haushaltsgeräte, Reinigungs- und Pflegemittel, werden Erkenntnisse über deren Eigenschaften und Wirkungen gewonnen. Diese bilden eine wichtige Voraussetzung für die

selbständige Zubereitung von Speisen oder die Umsetzung von Arbeitsabläufen hauspflegerischer Art. Ausgehend vom Vorwissen der Schülerinnen und Schüler schafft der Unterricht gezielt strukturierte, erkenntnisfördernde Erfahrungsräume, die die Schülerinnen und Schüler zum selbsttätig handelnden und sachgerechten Umgang mit Materialien motivieren. Der Wissenserwerb in den verschiedenen Bereichen des Hauswirtschaftsunterrichts im Rahmen des lebenspraktischen Trainings erfordert eine sach-, situations- und fähigkeitsangemessene Auswahl und Nutzung von Methoden und Arbeitstechniken.

Planen

Anknüpfend an die Vorerfahrungen der Schülerinnen und Schüler werden im Hauswirtschaftsunterricht elementare Kompetenzen im Umgang mit verschiedenen Nahrungsmitteln, Materialien und Geräten im Hinblick auf eine möglichst selbständige Haushaltsführung auf- und ausgebaut. Auf diese Weise erlangen die Schülerinnen und Schüler entsprechend den individuellen Fähigkeiten ein Repertoire an Möglichkeiten, das sie sach- und situationsangemessen einsetzen können. Basierend auf den im erprobenden oder angeleiteten Umgang gewonnenen Erfahrungen und Erkenntnissen können die Schülerinnen und Schüler zunehmend ihre Tätigkeiten strukturieren und werden im Hinblick auf anstehende Planungen und vorausschauendes Denken im hauswirtschaftlichen Bereich kompetent.

Handeln

Die Aneignung hauswirtschaftlicher Kompetenzen gelingt wesentlich durch stetige praktische Übung und deren Reflexion. Die Entwicklung der Handlungskompetenz vollzieht sich über die Einübung einfacher Handlungen und der Einhaltung sowie Ausführung mehrerer aufeinander folgender Handlungsschritte bis zur planvollen Übertragung, ggf. Modifikation und Umsetzung einzelner Handlungsschritte, auf neue Situationen und Anforderungen. Dabei steht der selbsttätig handelnde sinnvolle Umgang mit Nahrungsmitteln, Materialien und Haushaltsgeräten im Alltag im Vordergrund. Auf Erlerntes aus dem Unterricht im Fachbereich Hauswirtschaft zurückgreifen zu können, ermöglicht den Schülerinnen und Schülern, ihre Handlungsstrategien zur Bewältigung von Alltagssituationen zu erweitern.

Kommunizieren

Im Unterricht des Fachbereichs Hauswirtschaft lernen die Schülerinnen und Schüler, Informationen und Erfahrungen auszutauschen und zunehmend hauswirtschaftliche Fachbegriffe zu entwickeln und zu verwenden. Der Unterricht erfordert die Auseinandersetzung über die gemeinsame Bewältigung von Alltagssituationen, z.B. bei der Zubereitung von Speisen oder beim Reinigen und Pflegen gemeinschaftlicher Räume und Materialien. Die dazugehörigen Planungsabsprachen tragen zur Förderung der nonverbalen und verbalen Ausdrucksfähigkeit bei und zielen auf die Erweiterung kommunikativer Kompetenzen. Die Versprachlichung des eigenen Handelns im Rahmen des Unterrichts und die Notwendigkeit der Absprachen zur Erledigung anstehender Aufgaben oder Arbeiten bieten vielfältige Kommunikationsmöglichkeiten.

Beurteilen und Bewerten

Der Hauswirtschaftsunterricht trägt zur Entwicklung der Urteilsfähigkeit bei, die sowohl auf objektiven Kriterien als auch auf subjektiven Vorlieben basiert. Das Überprüfen von zubereiteten Speisen oder von Ergebnissen hauspflegerischer Arbeiten im Hinblick auf vorgegebene und eigene Beurteilungskriterien stellt ein wesentliches Element der Entwicklung dieser Kompetenzen dar. Zu diesem Zweck beinhaltet der Hauswirtschaftsunterricht regelmäßige Phasen der Produktpräsentation und -bewertung, z.B. in Form gemeinsamer Mahlzeiten.

3.2 Inhaltsbezogene Kompetenzbereiche

Fachgerechtes Arbeiten im Haushalt

Die Orientierung in haushaltsbezogenen Arbeitsbereichen, das sachgerechte Einrichten eines Arbeitsplatzes, die Kenntnis von Hygienemaßnahmen und Sicherheitsregeln sind grundlegende Voraussetzungen für das fachgerechte Arbeiten. Sie werden systematisch aufgebaut und finden sich in allen anderen inhaltsbezogenen Kompetenzbereichen wieder.

Ernährung

Die Schülerinnen und Schüler erfahren im Rahmen von wiederkehrenden Essensituationen, dass Nahrungsaufnahme, Essen und Trinken nicht nur Grundbedürfnisse befriedigen und zur Gesunderhaltung des Körpers beitragen, sondern als schöne, lustvolle und kommunikative Handlungen erfahren werden können. Dies betrifft auch das Gestalten von Essensituationen: das Decken des Tisches, das Essen mit Besteck, allgemeine Verhaltensregeln bei Mahlzeiten und das Speisen in der Öffentlichkeit.

Insbesondere für Schülerinnen und Schüler mit erhöhtem Förderbedarf hat die Essensituation eine elementare Erlebnisqualität und darf nicht auf Nahrungsaufnahme reduziert werden. Die Schülerinnen und Schülern machen Geschmackserfahrungen und lernen, den Geschmack verschiedener Nahrungsmittel zu unterscheiden. Sie lernen, dass gesunde Ernährung für die Gesunderhaltung und Pflege ihres Körpers notwendig ist. Es bedarf der Kenntnisse über Lebensmittel und ihre Wirkungen auf den Körper sowie der Wertschätzung gesunder Lebensmittel (vgl. FB Sachunterricht 5.4.1 Natur - Der menschliche Körper).

Zubereitung von Speisen

Die Zubereitung von Speisen stellt eine wesentliche Kompetenz im Hinblick auf ein selbstbestimmtes und selbständiges Leben dar.

Das Erlernen der Zubereitung von Speisen umfasst Kompetenzen von den Grundfertigkeiten zur Verarbeitung von Nahrungsmitteln bis hin zur Umsetzung eines Rezepts. Es beinhaltet die unterschiedliche Handhabung und Lagerung verschiedener Nahrungsmittel, ihre Bearbeitung mit der Hand, mit

unterschiedlichen Werkzeugen und Haushaltsgeräten, sowie die Zubereitung einfacher kalter Speisen bis hin zum Kochen eines umfangreichen Gerichts. Die konkrete Umsetzung eines Vorhabens steht dabei im Mittelpunkt des Unterrichtsgeschehens.

Selbständigkeit in der Haushaltsführung

Um einen Haushalt möglichst selbständig führen zu können, ist es unabdingbar, Kompetenzen in den Bereichen Reinigung und Pflege des Haushalts, Umgang mit Haushaltsgeräten und Einkauf zu erwerben.

In Bezug auf Reinigung und Pflege des Haushalts werden Empfindungen im Hinblick auf Sauberkeit und Ordnung angebahnt. Daneben spielen der Umgang mit Abfall und das Erlernen von Techniken unterschiedlicher Reinigungs- und Pflegearbeiten - auch in Bezug auf die Wäsche- und Kleidungs- pflege - eine wichtige Rolle. Zur Haushaltspflege und zur Zubereitung von Speisen ist der Umgang mit Haushaltsgeräten erforderlich. So wird der Umgang mit handbetriebenen und elektrischen Haushaltsgeräten angebahnt und geübt. Ziel ist es, Geräte sicher anwenden zu können, sich der Gefahren bewusst zu sein und die Geräte entsprechend pflegen zu können. Eine weitere zentrale Kompetenz in diesem Lernbereich bildet der komplexe Vorgang des Einkaufens mit Planung, Durchführung und Nachbereitung.

Verbraucherverhalten

Um die Schülerinnen und Schüler auf ein Leben als mündige Konsumenten vorzubereiten, werden im Hauswirtschaftsunterricht Verbraucherfragen thematisiert. Neben der Auseinandersetzung mit gesetzlichen Grundlagen findet die Kenntnis ihrer Rechte als Kunden besondere Beachtung. Darüber hinaus wird die Wirkung der Werbung kritisch betrachtet. Die Schülerinnen und Schüler erleben sich in diesem Zusammenhang häufig im Spannungsfeld zwischen Produktinformation und Bedürfnissteuerung.

4 Kompetenzen und Ideen für den Unterricht

4.1 Fachgerechtes Arbeiten im Haushalt

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler orientieren sich in haushaltsbezogenen Arbeitsbereichen.	<ul style="list-style-type: none"> • Gerüche und Geräusche wahrnehmen • Funktionsbereiche kennen • Gegenstände und Geräte kennen • sich an Beschriftungen, Piktogrammen und Bildern orientieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Vorratsbereich, Spülbereich etc. o Suchspiele, Kimspiele o Sortierspiele
bereiten einen Arbeitsplatz vor.	<ul style="list-style-type: none"> • Hygienemaßnahmen einhalten • Arbeitsplatz organisieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Hände und Fingernägel säubern, Haare zusammenbinden, Schürze umbinden o frische Spültücher, Geschirrtücher und Handtücher bereitlegen o Arbeitsmaterialien nacheinander holen und auf dem Arbeitstisch anordnen o Abfallbehälter bereitstellen
arbeiten an einem Arbeitsplatz.	<ul style="list-style-type: none"> • wiederkehrende Ordnungsmaßnahmen kennen und erledigen • individuelle Ordnung am eigenen Arbeitsplatz entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> o tägliche Verrichtungen (Tische decken und abräumen, Tische abwischen, Geschirr spülen, fegen etc.) im Rahmen eines Amterplans durchführen o verschmutzte und saubere Arbeitsmaterialien getrennt voneinander ablegen
bewahren Nahrungsmittel sachgerecht auf.	<ul style="list-style-type: none"> • geeignete Behältnisse kennen • geeignete Aufbewahrungsorte kennen • notwendige Hygienemaßnahmen beachten 	<ul style="list-style-type: none"> o Ein- und Umfüllübungen o Vorratsschrank, Kühlschrank, Gefrierfach o Nahrungsmittel in saubere Behältnisse füllen und sachgerecht verschließen o Nahrungsmittel nach Verfallsdatum sortieren
entwickeln Sicherheitsbewusstsein beim Arbeiten im Haushalt.	<ul style="list-style-type: none"> • die Bedeutung eines Verfallsdatums kennen • mögliche Gefahrenquellen erkennen • sich gegenüber Gefahrenquellen sachgerecht verhalten • auf die Sicherheit anderer achten 	<ul style="list-style-type: none"> o heißer Dampf, scharfe Schneidewerkzeuge, elektrischer Strom, giftige Putzmittel o Werkzeuge sachgerecht tragen (zum Beispiel Messerklinge beim Tragen nach unten halten)

	<ul style="list-style-type: none"> • Unfallverhütungsmaßnahmen einhalten 	<ul style="list-style-type: none"> o Topflappen verwenden o lange Haare zusammenstecken o geeignete Schuhe tragen o Fußboden sauber halten o Gefahrenhinweise beachten
--	---	---

4.2 Ernährung

Mahlzeiten und Esskultur

Die Einnahme gemeinsamer Mahlzeiten nimmt im Schulalltag einen besonderen Raum ein. Die Schülerinnen und Schüler erfahren Mahlzeiten nicht nur als Befriedigung grundlegender Bedürfnisse, sondern als ein wesentliches gesellschaftliches Ereignis unserer Kultur. Dies erstreckt sich von der Einnahme von Mahlzeiten im Schulalltag bis hin zur Einnahme von Mahlzeiten im öffentlichen Raum. Durch die Ausgestaltung der Mahlzeiten, das gemeinsame Vorbereiten, die Möglichkeit zum Gespräch und zur Entspannung und das Erleben von Gemeinschaft erhalten Mahlzeiten einen besonderen sozialen-emotionalen Stellenwert.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler bereiten Mahlzeiten im Schulalltag vor.	<ul style="list-style-type: none"> • Esszubehör kennen • Funktionen von verschiedenem Besteck und Geschirr kennen • den Tisch decken • Grundregeln des Tischdeckens einhalten • Tischdekoration und Tischschmuck auswählen 	<ul style="list-style-type: none"> o Besteck und Geschirr, Servietten, Tisch-Sets, ggf. besonderes Besteck und Geschirr für Linkshänder bzw. aus dem Reha-Bedarf o Auflegebestecke, flache Teller / tiefe Teller, Dessertschalen etc. o Eins-zu-Eins-Zuordnungen üben, Zusammenhang zwischen Teilnehmenden und notwendigem Gedeck herstellen o Tischsets als Hilfestellung
nehmen Mahlzeiten im Schulalltag ein.	<ul style="list-style-type: none"> • regelmäßig Mahlzeiten einnehmen • sich Essen geben lassen 	<ul style="list-style-type: none"> o Frühstückszeiten, Teepausen, Mittagessenzeiten etc. o Bereitschaft wecken, sich das Essen in den Mund geben zu lassen o Essen auf den Teller portionieren lassen

	<ul style="list-style-type: none"> • Tischregeln erstellen • Tischregeln einhalten • Tisch abräumen • Tisch und Tischsets abwischen • Geschirr spülen und abtrocknen • besondere Anlässe erkennen • entsprechende Vorhaben planen und umsetzen • gastronomischen Betrieb auswählen • Tischreservierung vornehmen • angemessene Bekleidung auswählen • notwendigen Geldbetrag überschlagen und Portemonnaie vorbereiten • Speisekarte lesen und selbständig Auswahl treffen • Gericht selbständig bestellen • Tischregeln einhalten • sich im öffentlichen Raum angemessen verhalten • die Rechnung bezahlen • andere Essgewohnheiten von den eigenen unterscheiden • andere Essgewohnheiten und –rituale nachempfinden • typische Gerichte anderer Kulturen kennen 	<ul style="list-style-type: none"> o gemeinsame Erarbeitung von Essensregeln o Abräumhilfen wie Wagen, Geschirr- oder Besteckkisten etc. anbieten o Ämterplan einführen o Geburtstagsfeiern, Besuche der Partnerklasse, Besuche bei Mitschülern oder Lehrern, Picknick, Sportfeste etc. o Café, Restaurant, Eisdielen, Größe des Lokals, auf Barrierefreiheit achten etc. o telefonische Anfragen stellen, vor Ort Tisch reservieren lassen etc. o siehe KC Textiles Gestalten o siehe KC Mathematik o siehe KC Kommunikation/Deutsch o ggf. Hilfestellungen geben o Kommunikationsregeln beachten o Trinkgeld thematisieren o Rechnung und Rückgeld kontrollieren o Bilder oder Filme anderer Kulturen anbieten und entsprechend auswerten o Schülerinnen und Schüler/Eltern aus anderen Kulturkreisen als Experten einbeziehen o mit Händen oder Stäbchen essen o typische Gerichte kochen
<p>bereiten Mahlzeiten im Schulalltag nach.</p> <p>unterscheiden Mahlzeiten zu besonderen Anlässen von regelmäßigen Mahlzeiten im Schulalltag.</p> <p>bereiten den Besuch in einem gastronomischen Betrieb vor (Essen gehen).</p> <p>nehmen Mahlzeiten in gastronomischen Betrieben ein.</p>		

Grundeigenschaften mit Nahrungsmitteln

Die Einnahme, das Schmecken und das Erkennen der Eigenschaften von Nahrungsmitteln bilden die Grundlage für die Bereitschaft zur Nahrungsaufnahme, das Differenzieren verschiedener Nahrungsmittel und die Ausbildung eines Geschmacksempfindens, um Vorlieben und Abneigungen für Nahrungsmittel entwickeln zu können.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler machen grundlegende Erfahrungen mit Nahrungsmitteln.	<ul style="list-style-type: none"> • Nahrungsmittel fühlen, riechen, schmecken • Nahrungsmittel lutschen, beißen, kauen, schlucken • flüssige Nahrungsmittel zu sich nehmen • feste Nahrungsmittel zu sich nehmen • Hunger/Durst/Sättigungsgefühl bemerken und äußern 	<ul style="list-style-type: none"> o Nahrungsmittel durch Fühlen, Riechen oder Schmecken erkennen; Fühlsäckchen, Geruchsspiele o eine Vielzahl von Nahrungsmitteln mit unterschiedlichen Geschmacksrichtungen und Konsistenzen anbieten o Hunger-/Sättigungsgefühl bewusst machen
erkennen Eigenschaften von Nahrungsmitteln.	<ul style="list-style-type: none"> • feste und flüssige Nahrungsmittel unterscheiden • weiche und harte Nahrungsmittel unterscheiden • heiß – kalt erkennen und benennen • rohe und gekochte Nahrungsmittel unterscheiden • natürliche und künstliche Nahrungsmittel unterscheiden • verdorbene Lebensmittel erkennen • Unterscheidung von Essbarem und Nicht-Essbarem • ökologisch angebaute/hergestellte Lebensmittel erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> o rohe und gekochte Nahrungsmittel verzehren und vergleichen

schmecken Nahrungsmittel.	<ul style="list-style-type: none"> • süß, sauer, bitter, scharf, salzig erkennen und benennen • Vorlieben und Abneigungen ausbilden 	<ul style="list-style-type: none"> o Nahrungsmittel im natürlichen und gewürzten Zustand schmecken, Nahrungsmittel nach Geschmacksrichtungen sortieren o künstliche Aromen z.B. in Kaugummis mit dem natürlichen Geschmack vergleichen o Geschmacksrichtungen zu Bildkarten von Nahrungsmitteln zuordnen
---------------------------	---	---

Gesunde Ernährung

Die Übernahme von Verantwortung für eine ausgewogene Ernährung hat einen entscheidenden Einfluss auf die Gesundheit, das Wohlbefinden und die Leistungsfähigkeit des Einzelnen. Dabei spielen sowohl die Kenntnisse von Nährstoffen in bestimmten Lebensmitteln als auch die empfohlene Menge für den Verzehr bestimmter Nahrungsmittel pro Tag eine wesentliche Rolle. Bei der Planung von Unterricht sind die neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse zum Thema „Gesunde Ernährung“ zu beachten. (vgl. FB Sachunterricht)

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler erkennen gesunde und ungesunde Nahrungsmittel.	<ul style="list-style-type: none"> • Obst, Gemüse, Milch- und Vollkornprodukte als gesunde Nahrungsmittel erkennen • fett- und zuckerhaltige Nahrungsmittel als ungesunde Nahrungsmittel erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Lebensmittel bewerten o Lebensmittel nach „gesund“, „nicht zu viel davon essen“ und „meiden“ bewerten
kennen Nährstoffe und ordnen sie entsprechenden Nahrungsmitteln zu.	<ul style="list-style-type: none"> • Eiweiße als Baumaterial für den Körper und in Nahrungsmitteln erkennen • Kohlehydrate als Brennstofflieferanten in Nahrungsmitteln erkennen • Fette als Brennstofflieferanten in Nahrungsmitteln erkennen • Vitamine als Schützer des Körpers erkennen und vitaminhaltige Nahrungsmittel benennen können • mineralstoffhaltige Nahrungsmittel als Schützer des Körpers erkennen und mineralstoffhaltige Nahrungsmittel benennen können • wissen, dass der Körper Wasser benötigt 	<ul style="list-style-type: none"> o Fleisch, Milch, Eier als eiweißhaltige Produkte vorstellen o Brot, Teigwaren, Reis, Kartoffeln als kohlehydrathaltige Produkte vorstellen o Fette, Öle, Butter, Margarine als fetthaltige Produkte vorstellen o Ost und Gemüse als vitaminhaltige Produkte vorstellen o Vollkornprodukte, Milchprodukte als mineralstoffhaltige Produkte vorstellen o Zuordnungsspiele

setzen sich mit Essverhalten auseinander.	<ul style="list-style-type: none"> • Hunger- und Sättigungsgefühl erleben und entsprechend handeln • sich mit eigenem Essverhalten auseinandersetzen • sich mit gestörtem Essverhalten auseinandersetzen • verschiedene Diäten vergleichen und beurteilen • Verantwortung für die eigene Ernährung übernehmen 	<ul style="list-style-type: none"> o angemessene Mengen essen o Adipositas, Anorexie, Bulimie
---	--	---

4.3 Zubereitung von Speisen

Grundfertigkeiten zur Verarbeitung von Nahrungsmitteln.

Die Vermittlung der Grundfertigkeiten erfolgt entsprechend den Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler. Es ist darauf zu achten, dass die genannten Grundfertigkeiten nicht isoliert, sondern innerhalb eines Themas geübt werden. Im Umgang mit Geräten müssen individuelle Hilfen, wie z.B. feststehende Schüsseln oder Reiben, gefunden werden. Kleingeräte wie Eierrenner, Zwiebelhalter, Rettich- oder Ananasschneider erleichtern die Verarbeitung von Nahrungsmitteln. Beim Üben von Messvorgängen kann je nach den individuellen mathematischen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler sowohl mit nicht normierten als auch mit normierten Maßen gearbeitet werden.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler entnehmen Nahrungsmittel.	<ul style="list-style-type: none"> • Nahrungsmittel festhalten, greifen, loslassen • verschiedene Verpackungen öffnen • Nahrungsmittel sachgerecht entnehmen • Verpackungen sachgerecht entsorgen • Nahrungsmittel transportieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Deckel von Gläsern aufschrauben, Dosenöffner benutzen, Plastik- und Papierverpackungen öffnen o Ausgießen, Umfüllen, mit Besteck entnehmen etc. o Sortierspiele o mit dem Servierwagen, auf dem Rollstuhltisch, auf dem Tablett
reinigen Nahrungsmittel sachgerecht.	<ul style="list-style-type: none"> • die Notwendigkeit der Reinigung von Nahrungsmitteln kennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Obst im Ganzen waschen; Lauch, Blattsalat erst zerkleinern, dann waschen; stark verschmutzte Nahrungsmittel abbürsten
bearbeiten Nahrungsmittel mit der Hand.	<ul style="list-style-type: none"> • Nahrungsmittel schälen • Nahrungsmittel zupfen • Nahrungsmittel brechen • Nahrungsmittel streuen 	<ul style="list-style-type: none"> o Mandarine, Banane o Kräuter, Johannisbeeren, Salat o Bohnen, Brot o Gewürze, Käse

	<ul style="list-style-type: none"> • Nahrungsmittel kneten • Nahrungsmittel formen 	<ul style="list-style-type: none"> o Teige o Bouletten, Knödel, Plätzchen
kennen die Handhabung von Messern.	<ul style="list-style-type: none"> • die scharfe Seite des Messers kennen • das Messer sachgerecht halten • verschiedene Messer verwenden und sie bedarfsbezogen kennen 	
bestreichen Nahrungsmittel mit dem Messer.	<ul style="list-style-type: none"> • das Tafelmesser kennen und verwenden • Halte- und Aktionshand koordinieren • Menge des Aufstrichs portionieren 	<ul style="list-style-type: none"> o verschiedene Brotsorten bestreichen: Vollkornbrot, Knäckebrot, Brötchen o das Brot festhalten und den Aufstrich mit ausreichendem Druck verteilen
zerkleinern Nahrungsmittel mit dem Messer.	<ul style="list-style-type: none"> • Nahrungsmittel beim Schneiden mit dem Tunnelgriff festhalten • Sägebewegungen ausführen • in verschiedenen große Stücke schneiden • in verschiedene Formen schneiden • mit dem Wiegemesser umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> o Scheiben, Würfel o Zwiebeln, Kräuter
schneiden Nahrungsmittel aus.	<ul style="list-style-type: none"> • verdorbene Stellen an Obst und Gemüse entfernen • Kerngehäuse ausschneiden • Obst entsteinen • mit verschiedenen Ausstechern umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> o Äpfel, Birnen o mit Messer, mit Entsteiner o Kernhausausstecher
schaben und schälen Nahrungsmittel.	<ul style="list-style-type: none"> • Gemüse schaben • Arbeitsrichtung beachten • Gemüse mit verschiedenen Schälmessern schälen 	<ul style="list-style-type: none"> o Möhre, Rettich o vom Körper weg arbeiten o Kartoffeln, Äpfel, Möhren
zerdrücken Nahrungsmittel.	<ul style="list-style-type: none"> • mit der Gabel zerdrücken • mit dem Mörser zerdrücken 	<ul style="list-style-type: none"> o Bananen, Kartoffeln o Kräuter, Gewürze
pressen Nahrungsmittel.	<ul style="list-style-type: none"> • Handhabung einer Zitruspresse kennen (Drehbewegung und Krafeinsatz) • mit einer elektrischen Presse umgehen • Kartoffeln durch eine Presse drücken 	<ul style="list-style-type: none"> o Saft herstellen, mit Zitronensaft würzen o Saftbar o Knödel, Kartoffelbrei
reiben und hobeln Nahrungsmittel.	<ul style="list-style-type: none"> • mit unterschiedlichen Reiben reiben • unterschiedliche Reibeflächen verwenden • verschiedene Nahrungsmittel reiben • Nahrungsmittel hobeln 	<ul style="list-style-type: none"> o feststehende, bewegliche, elektrische Reiben o rohe Kartoffeln, getrocknete Brötchen, Käse, etc. o Gurken, Rettich, Zwiebeln

verwenden das Nudelholz und Ausstechformen.	<ul style="list-style-type: none"> das Ausrollen vorbereiten verschiedene Teigsorten ausrollen Druck beim Ausrollen dosieren auf unterschiedlichem Untergrund ausrollen Formen aus dem ausgerollten Teig ausstechen 	<ul style="list-style-type: none"> Nudelholz und Untergrund mit Mehl bestreuen Mürbeteig, Quark-Öl-Teig, Hefeteig auf dem Brett, auf dem Tisch, auf dem Blech Plätzchen, Dekorationen aus Marzipan, Obst als Dekoration ausstechen
messen Nahrungsmittel ab.	<ul style="list-style-type: none"> mit nicht normierten Maßen messen den Messbecher verwenden verschiedene Skalen auf dem Messbecher finden und lesen wiederholte Kontrolle beim Einfüllen der Flüssigkeiten durchführen mit der Waage wiegen die Mengenangaben im Rezept mit den Mengenangaben auf dem Messgerät vergleichen erkennen, ob die abgemessene Menge zu groß, zu klein oder passend ist Konsequenzen aus einer falsch gemessenen Menge ziehen 	<ul style="list-style-type: none"> Löffel, Tasse, gehäufte und normale Löffelmenge (vgl. <i>FB Mathematik Kap. 4.3</i>) als Hilfe Markierungen anbringen auf Null stellen, Nahrungsmittel einfüllen dazugeben oder abnehmen

Zubereitung von Speisen
 Der Zubereitung von Speisen liegt jeweils ein Rezept zu Grunde. Es enthält Angaben zu den benötigten Nahrungsmitteln und ihren Mengen, zu den einzelnen Arbeitsmitteln und Küchengeräten. Die Darstellung der Inhalte orientiert sich an den Lesefähigkeiten der Schülerinnen und Schüler z.B. als Bildrezept, kombiniertes Bild-Wort-Rezept, kombiniertes Bild-Satz-Rezept oder Textrezept. Die Komplexität des Rezepts muss sich an den kognitiven Möglichkeiten der Schülerinnen und Schüler orientieren.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen die Zubereitung von Speisen wahr.	<ul style="list-style-type: none"> das Zubereiten verschiedener Speisen erleben 	<ul style="list-style-type: none"> Zutaten schmecken, Umrührgeräusche hören, Vibrationen des Handrührgeräts spüren
kennen Grundfertigkeiten für die Zubereitung von Speisen.	<ul style="list-style-type: none"> Speisen belegen Speisen bestreichen 	<ul style="list-style-type: none"> Brote, Brötchen belegen, Kuchen mit Obst belegen etc. Brote bestreichen, Pausenimbiss etc.

	<ul style="list-style-type: none"> • Speisen garnieren • Speisen mischen • Speisen rühren • Speisen unterheben • führen die verschiedenen Arbeitsschritte fachgerecht aus 	<ul style="list-style-type: none"> o Kalte Platten, Buffet etc. o Salat, Obstsalat etc. o Quarkspeisen, Kuchenteig etc. o Eischnee unterheben etc.
bereiten eine kalte Speise nach Rezept zu.	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene kalte Speisen kennen • ein Rezept lesen • erforderliche Arbeitsschritte planen • Arbeitsschritte fachgerecht umsetzen • eine Speise abschmecken 	<ul style="list-style-type: none"> o Müsli, Desserts, Salate, Mixgetränke o Bildrezepte, Textrezepte o mit Hilfe von Fotos, Bildern und Bildreihen, Texten, auf denen Zutaten und Tätigkeiten abgebildet sind o Bilder in die Reihenfolge der Arbeitsschritte ordnen, Tätigkeit – Gegenstand – Bild – Text zuordnen, Bilder mit Wörtern und Texten versehen o probieren, Geschmack beschreiben, bei Bedarf nachwürzen
bereiten eine warme Speise nach Rezept zu.	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene warme Speisen kennen. • Rezept lesen, Arbeitsschritte planen (siehe kalte Speisen) 	<ul style="list-style-type: none"> o Suppen, Eintöpfe, Aufläufe, Pizza, Fertiggerichte etc.
erwärmen und garen im Backofen.	<ul style="list-style-type: none"> • die Bestandteile des Backofens kennen • Speisen kennen, die im Backofen zubereitet werden • geeignete Gefäße auswählen • den Backofen einstellen • Backzeit kennen und einhalten • Gefahrenquellen beim Umgang mit heißen Nah- rungsmitteln kennen und vermeiden 	<ul style="list-style-type: none"> o Schalter-Zuordnung, Kontrolllampen o Fertigpizza, Toasts, Gebäck, Backapfel, Aufläufe o hitzefeste Pfannen, Auflaufformen, Garfolien o Auswahl des Rosts oder Backblechs, Gradzahl, Ober- und Unterhitze, Umluft o Kurzzeitwecker o Topflappen verwenden, Untersetzer zum Abstellen benutzen, Umgang mit überhitztem Fett
erwärmen und garen auf dem Herd.	<ul style="list-style-type: none"> • die Bestandteile eines Herds kennen • verschiedene Speisen kennen, die gekocht werden • verschiedene Speisen kennen, die gebraten werden • geeignete Gefäße auswählen • den Siedepunkt von Flüssigkeiten erkennen • den Kochvorgang kontrollieren • Anbrennen und Überkochen verschiedener Nah- rungsmittel vermeiden 	<ul style="list-style-type: none"> o Schalter und Herdplatten einander zuordnen, Kontrolllampen o Reis, Nudeln, Kartoffeln, Gemüse, Suppen o Kartoffelpuffer, Fischstäbchen, Bratwurst, Schnitzel o Topf, Pfanne o Dampfentwicklung, Blasenbildung o Topf von der Herdplatte nehmen, Temperatur rechtzeitig reduzieren

	<ul style="list-style-type: none"> • Speisen sachgerecht zubereiten • den Umgang mit verschiedenen Herdarten kennen • die Bestandteile einer Mikrowelle kennen • geeignetes Geschirr auswählen • verschiedene Speisen kennen, die in der Mikrowelle zubereitet werden • Einstellungen für verschiedene Funktionen und Nahrungsmittel sachgerecht vornehmen • Fertig- und Halbfertigerichte kennen • Anleitungen auf der Verpackung erlesen • die Zubereitungsanleitung ausführen • Gerichte mit Frischkost aufwerten • Kostenvergleich zwischen Fertigprodukten und Frischwaren vornehmen • Speisen angemessen anrichten • Speisen servieren 	<ul style="list-style-type: none"> o kochen, braten, dämpfen o Elektroherd, Gasherd, Ceranfeld, Induktionsherd o Schalter zur Zeiteinstellung, Schalter zur Temperatureinstellung o Getränke erwärmen, Fertiggerichte erhitzen
erwärmen und garen in der Mikrowelle.		
erwärmen Fertig- und Halbfertigerichte.		<ul style="list-style-type: none"> o Desserts, Suppen, Kartoffelbrei, tiefgefrorene Produkte wie Fischstäbchen, Pommes frites o mit Hilfe der Bilder, des Textes o Gemüse zu Fertikartoffelbrei, Fertigpizza mit Gemüse belegen, Salat zu Fischstäbchen
servieren Speisen.		<ul style="list-style-type: none"> o Brote auf Platten, Desserts in Schalen, Dekorationen anlegen

4.4 Selbständigkeit in der Haushaltsführung

Einkauf

Einkaufen ist ein zentraler Bestandteil selbständiger Haushalts- und Lebensführung. Das Einkaufen wird nach anfänglich spielerischen Einstieg (z.B. mit dem Einkaufsladen) im Rahmen von Unterrichtsgängen erlernt. Mit zunehmender Sicherheit bewältigen die Schülerinnen und Schüler den Einkaufsgang selbständig.

Eine enge Verknüpfung besteht zu den Lernbereichen Deutsch (Einkaufszettel schreiben und lesen), Mathematik (Umgang mit Geld) und dem Curriculum Mobilität.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler bereiten den Einkauf vor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Einkaufszettel erstellen • Einkaufsplan (für evtl. unterschiedliche Einkaufsorte) festlegen • Portemonnaie für den Einkauf vorbereiten • Einkaufsbeutel/-korb vorbereiten 	<ul style="list-style-type: none"> o Einkaufszettel in Verbindung mit einem Rezept erarbeiten o mit Fotos/Piktogrammen/schriftlichen Einkaufslisten „Inventarlisten“ abgleichen, Vorräte kontrollieren o Einkaufszettel lesen, überlegen, wo was gekauft werden soll und kann, Warenzuordnungsspiele z.B. mit Bildkarten (Bäckerei, Metzgerei, Gemüseladen, Supermarkt etc) o zu bezahlenden Betrag rechnerisch überschlagen, genügend Geld einpacken o evtl. Plastikmünze für den Einkaufswagen einpacken o evtl. Pfandflaschen einpacken, abschätzen, wie viele Beutel für die Waren benötigt werden
<p>gehen einkaufen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Einkaufsorte kennen und aufsuchen (Bäckerei, Metzgerei, Supermarkt, Wochenmarkt, Drogerie) • sich in der Öffentlichkeit angemessen verhalten • sich in bekannten und unbekanntem Geschäften orientieren • Einkaufskorb oder -wagen holen 	<ul style="list-style-type: none"> o über Spiele und Unterrichtsgänge verschiedene Warenanbieter und Einkaufsläden kennen lernen o Kommunikationsübungen im Supermarkt: nachfragen, wo Waren zu finden sind, was Waren kosten etc. o Unterrichtsgänge in unterschiedliche Geschäfte, nicht immer denselben Supermarkt aufsuchen o Bedienung des Wagens mit einer Münze oder einem Einkaufschip üben o Sinn und Zweck von Flaschenfächern, Taschenhaken, Kindersitzen an Einkaufswagen erklären

	<ul style="list-style-type: none"> • Waren finden • sich an der Kasse anstellen • bezahlen • Waren für den Transport einpacken 	<ul style="list-style-type: none"> o Orientierungsübungen zu verschiedenen Warengruppen im Supermarkt vor Ort o Rituale bei Einkaufsgängen üben o Übungen im Klassenraum, Simulation von Bezahlungssituationen, Spiele mit dem Einkaufsladen o angemessen mit zerbrechlicher/emfindlicher Ware umgehen, z.B. Eier, Gläser, Obst/Gemüse o ökonomisches Packen üben, Taschen nicht zu schwer bepacken
bereiten den Einkauf nach.	<ul style="list-style-type: none"> • Warezzettel kontrollieren • Einkäufe auspacken und einräumen • Geld abrechnen 	<ul style="list-style-type: none"> o Abgleich zwischen Warezzettel und eingekauften Waren o Waren in den Haushalt bzw. in den Klassenraum einsortieren (z.B. Mehl, Eier, Spülmittel), Zuordnungsübungen „Kühlschrank“, „Vorratsschrank“, „Putzmittel“ o Differenzbetrag nachzählen bzw. auf Richtigkeit überprüfen, bei Einkäufen für Rezepte zur Zubereitung von Speisen den „Pro-Kopf-Betrag“ errechnen

Umgang mit Haushaltsgeräten

Die selbständige Bedienung und Handhabung von Haushaltsgeräten sowohl manueller als auch elektrischer Art ermöglicht den Schülerinnen und Schülern eine zunehmend eigenständige Bearbeitung von Rezepten zur Zubereitung von Speisen sowie die eigenständige Reinigung und Pflege des Haushalts. In wachsendem Maße werden die Schülerinnen und Schüler somit auf die weitgehend selbständige Bewirtschaftung eines Haushalts und damit auf das selbständige Wohnen vorbereitet. Durch den ständig wiederkehrenden Einsatz von Geräten z.B. im Rahmen von Speisenzubereitungen oder im Rahmen des Ämterplans wird der sichere Umgang mit Geräten erreicht. Aufgrund ihres geringeren Gefahrenpotenzials sind handbetriebene den elektrischen Haushaltsgeräten zunächst vorzuziehen. Auf Gefahren in der Handhabung elektrischer Geräte wird bei jedem Einsatz hingewiesen. (vgl. FB Sachunterricht, 5.5.1)

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler gehen mit handbetriebenen Haushaltsgeräten um.	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Geräte ausprobieren, kennen lernen und situationsgerecht einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Vorstellung von und Übungen mit Geräten wie Ananasschneider, Eiertrenner, Zwiebelhacker, Wassersprudler, Getreidemühle, Pfeffermühle, handbetriebenes Rührgerät etc.

gehen mit elektrischen Haushaltsgeräten um.	<ul style="list-style-type: none"> • Ein-/Ausschalter kennen und bedienen • verschiedene Geräte ausprobieren und kennen lernen • Geräte situationsgerecht einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o verschiedene Schalter mit Handführung bedienen und auf Ursache-Wirkung aufmerksam machen o Geräte vorstellen und mit Handführung bedienen lassen: Wasserkocher, Staubsauger, Handrührgerät, Kaffeemaschine, Toaster, Mikrowelle, Waschmaschine, Geschirrspüler etc. o Situationen: Frühstück, Wäsche, Raumpflege
kennen Gefahren von Haushaltsgeräten.	<ul style="list-style-type: none"> • elektrische Haushaltsgeräte dürfen nicht in Wasser getaucht werden • vor dem Reinigen Stecker ziehen • Gefahren von Kabeln kennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Bedienungsanleitungen gemeinsam lesen und besprechen
reinigen und pflegen Haushaltsgeräte.	<ul style="list-style-type: none"> • Geräte reinigen • Geräte zum Reinigen zerlegen und wieder zusammensetzen 	

Grundfertigkeiten bei Reinigung und Pflege
Reinigungs- und Pflegetätigkeiten im Haushalt werden im Rahmen von eigenständigen Unterrichtseinheiten erarbeitet und fließen in alle Lernvorhaben an geeigneter Stelle entsprechend ein. Im Rahmen von Projekten können Schülerinnen und Schüler Reinigungs- und Pflegearbeiten für die Allgemeinheit übernehmen und sich in entsprechenden Arbeitstechniken üben. (vgl. *FB Gestalten, Bereich Textiles Gestalten*)

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler sorgen für Ordnung und Sauberkeit.	<ul style="list-style-type: none"> • Empfinden für Sauberkeit und Schmutz entwickeln • Empfinden für Ordnung und Unordnung entwickeln • anfallende Aufräumarbeiten selbständig erkennen und durchführen 	<ul style="list-style-type: none"> o Unterscheidungsübungen: schmutziger Raum/-sauberer Raum, gebrauchtes/ungebrauchtes Geschirr o Unterscheidungsübungen: Tisch vor und nach dem Essen, Durcheinanderbringen des Arbeitsplatzes, Dinge „unordentlich“ verstecken o Ämterplan einführen, anfänglich zu einer bestimmten Zeit und von einer bestimmten Person Ämter erledigen, später zeit- und personunabhängiger

	<ul style="list-style-type: none"> • individuelle Ordnung entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> o Arbeitsplätze unter Anleitung einrichten, Ideen für individuelle Ordnung einstreuen, z.B. Stifthalter, Linkshänderplatz etc.
<p>gehen mit Abfall um. (vg. FB Sachunterricht, 5.4.2)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Abfallsorten erkennen und trennen • Abfall beseitigen • Abfall vermeiden 	<ul style="list-style-type: none"> o Zuordnungsübungen von Abfallsorten, verschiedenfarbige Behälter zur Trennung nutzen, Behälter mit Piktogrammen/Ganzwörtern beschildern o örtliche Abfallbeseitigungsverordnung lesen, Abfall entsprechend sortieren o Unterrichtsgänge zum Recyclinghof, zur Mülldeponie, zu Containern unternehmen o bei Einkaufsgängen etc. Beutel mitnehmen o im Supermarkt auf geringe Verpackungsmengen achten
<p>führen Reinigungsarbeiten aus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reinigungsmittel kennen, dosieren und verwenden • Trockenreinigung wie trocken wischen oder bürsten, Staub saugen, ausreiben, kehren und polieren kennen und ausführen • Nassreinigung wie spülen und abtrocknen, reiben und nass wischen oder bürsten kennen und ausführen 	<ul style="list-style-type: none"> o Gefahren von Reinigungsmitteln bearbeiten (nicht essen, trinken, einatmen) o Aufbewahrung von Reinigungsmitteln thematisieren o Dosierungsanweisungen von Reinigungsmitteln lesen und anwenden o Tische, Tafel, Boden, Möbel trocken abwischen o Kleidung trocken ausbürsten, Schuhe trocken abbürsten o Staub saugen o Sand ausreiben o Boden, Schulhof, Tische mit verschiedenen Besen und Kehrgarnitur kehren o Besteck oder Holz (Möbel) polieren, Politur verwenden o mit Lappen, Bürsten, Schwämmen abwaschen o Töpfe reinigen o Fußböden, Arbeitsplatten reinigen o Kleidung feucht ausbürsten

führen Pflegearbeiten aus.	<ul style="list-style-type: none"> • Pflegemittel kennen, dosieren und verwenden • Räume pflegen • Kleidung und Wäsche pflegen • Schuhe pflegen 	<ul style="list-style-type: none"> o siehe Reinigungsmittel o Sanitäreinrichtungen reinigen und pflegen o Böden z.B. Holz, Laminat etc. pflegen o Betten im Schlafzimmer aufschütteln und machen, z.B. im Schullandheim, Klassenfahrt, Schulübernachtung o Möbel im Klassenraum durch Reinigung pflegen o Fenster putzen o waschen, trocknen, bügeln, zusammenlegen, aufbewahren, reinigen, lüften etc. (vgl. <i>FB Gestalten</i>, 4 .3) o Sport-/Stoffschuhe ausbürsten o Lederschuhe eincremen und polieren o je nach Anlass Schuhe putzen, z.B. Nikolaus, Fußballspiel, Wandertag o Einrichten eines Schuhputz-Dienstes
----------------------------	---	---

4.5 Verbraucherverhalten

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler kennen ihre Rechte als Verbraucher.	<ul style="list-style-type: none"> • wissen, dass mangelhafte Ware reklamiert werden kann • wissen, welche Waren bei Nichtgefallen umgetauscht werden können • den Ablauf der Reklamation, des Umtauschs kennen und durchführen • über die eigene Geschäftsfähigkeit Bescheid wissen • zeitliche Rahmenbedingungen von Garantiansprüchen kennen • Kulanzverhalten im Alltag erleben 	<ul style="list-style-type: none"> o Besuch in der Verbraucherzentrale o Rollenspiel einer Warenbeanstandung o Beschwerde über einen Mangel im Geschäft vorbringen o Garantietexte lesen

<p>kennen die Ziele und die Wirkung von Werbung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sprachliche und gestalterische Merkmale der Werbung kennen • zwischen Informationen und Werbung unterscheiden • sich eine Meinung über ein beworbenes Produkt bilden • eigene Bedürfnisse entwickeln und benennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Werbebeispiele im alltäglichen Leben sammeln o Werbefilme ansehen o Werbungen lesen o Werbeagentur besuchen o eigenes Produkt bewerben
--	--	--

Kerncurriculum
für den Förderschwerpunkt
Geistige Entwicklung
Schuljahrgänge 1 - 9

Fachbereich Gestalten

Inhalt

1 Bildungsbeitrag

2 Unterrichtsgestaltung

3 Kompetenzbereiche

3.1 Prozessbezogene Kompetenzbereiche

3.2 Inhaltsbezogene Kompetenzbereiche

3.2.1 Kunst

3.2.2 Gestaltendes Werken

3.2.3 Textiles Gestalten

4 Kompetenzen und Ideen für den Unterricht

4.1 Kunst

4.1.1 Spielen, Agieren, Inszenieren

4.1.2 Gestaltung im Raum

4.1.3 Gestaltung von Flächen

4.1.4 Gestaltung mit technisch-visuellen Medien

4.2 Gestaltendes Werken

4.2.1 Grundlagen für fachgerechtes Arbeiten

4.2.2 Gestaltung mit Papier

4.2.3 Gestaltung mit Holz

4.2.4 Gestaltung mit Metall

4.2.5 Gestaltung mit Ton

4.2.6 Produktgestaltung

4.3 Textiles Gestalten

4.3.1 Erkundung von Textilien

4.3.2 Gestaltung von und mit Textilien

4.3.3 Herstellung von Textilien

4.3.4 Verarbeitung von Textilien

4.3.5 Textilien in kulturellen Zusammenhängen

4.3.6 Selbständiger Umgang mit Textilien

1 Bildungsbeitrag

Der Fachbereich Gestalten umfasst die Bereiche Kunst, Gestaltendes Werken und Textiles Gestalten. Durch den handelnden Umgang mit verschiedenen Materialien und Medien sowie die Vermittlung spezifischer gestalterischer Mittel zum Aufbau eines eigenen ästhetischen Ausdrucksvermögens leistet der Fachbereich Gestalten einen Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung von Schülerinnen und Schülern und trägt in bedeutender Weise zur gesellschaftlichen Teilhabe bei.

Der Fachbereich Gestalten zielt auf eine ästhetisch-kulturelle Erziehung und Bildung ab. Im Sinne der ursprünglichen Wortbedeutung (Aisthesis = Wahrnehmung) stehen die Förderung und Schulung der Wahrnehmung (visuelle, haptische und auditive Erfahrungen, Figur-Grund-Wahrnehmung, Wahrnehmung der Form- und Farbkonstanz, Wahrnehmung räumlicher Beziehungen) und die damit zunehmende Differenzierungsleistung auf kognitiver und emotionaler Ebene im Vordergrund. Dabei kommt der Erfahrung, Gegenstände der Umwelt mit Körpermitteln, Gestaltungsmitteln und Werkzeugen zu verändern, besondere Bedeutung zu. Durch die gezielte Gestaltung der Umwelt und durch die gegenseitige Durchdringung von praktisch-produktivem Handeln (Produktion) und theoretischer Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Gegenständen (Betrachtung, Reflexion) im Unterricht entwickelt sich die systematische Erweiterung des ästhetischen Ausdrucksvermögens. Im Hinblick auf die Förderung der Motorik trägt der Unterricht im Fachbereich Gestalten durch vielfältige Übungsmöglichkeiten insbesondere zur Festigung und Erweiterung der Fertigkeiten in den Bereichen Handgeschicklichkeit (Beweglichkeit, Kraftdosierung und -steuerung, Bewegungsgenauigkeit/Präzision), visuomotorische Koordination und Sensomotorik bei.

Des Weiteren zielt der Unterricht im Fachbereich Gestalten auf eine Entwicklung und Förderung der Selbstbestimmung. Jeder Gestaltungsprozess beinhaltet eine Vielzahl von Entscheidungserfordernissen. Ausgehend von der Entscheidung für eine spezifische Produkt- oder Bildidee wählen die Schülerinnen und Schüler geeignete Gestaltungsmittel und Vorgehensweisen aus. Durch die Vermittlung spezifischer Techniken und Fertigkeiten sowie den zunehmenden Einblick in Produktionsprozesse und in Verfahren erfolgen eine Differenzierung und Weiterentwicklung der vorhandenen ästhetischen Ausdrucks- und Umsetzungsmöglichkeiten. Die Fantasie und Kreativität werden angeregt. Die Schülerinnen und Schüler werden zur Selbsttätigkeit motiviert und nehmen sich als fortschreitend selbstbestimmt handelnd wahr.

Neben der Förderung der Selbstbestimmung trägt der Unterricht im Fachbereich Gestalten in bedeutender Weise zur Erweiterung der Selbstständigkeit von Schülerinnen und Schülern bei. Eine wesentliche Bedeutung kommt dabei der Planung und Organisation des Gestaltungsprozesses zu. Ausgehend von einer spezifischen Produkt- oder Bildidee ist es Aufgabe der Schülerinnen und Schüler, den Herstellungsvorgang nach ihren Fähigkeiten und Fertigkeiten vorzubereiten und durchzuführen.

Die Produktionsschritte müssen geplant, das Material beschafft, der Arbeitsplatz eingerichtet und das Herstellungsverfahren sachgerecht durchgeführt werden. Unterricht im Fachbereich Gestalten fördert somit auch die Planungs- und Handlungskompetenz und damit die Selbständigkeit.

Über die individuelle Kompetenzebene hinaus ermöglicht der Unterricht im Fachbereich Gestalten die Zusammenarbeit von Schülerinnen und Schülern und nimmt somit Einfluss auf ihre Kompetenzen im Bereich der Interaktion. Im Rahmen von Gemeinschaftsarbeiten haben die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, gemeinsam Ideen zu entwickeln, zu diskutieren und gemäß ihren individuellen Fähigkeiten umzusetzen. Durch den Einsatz persönlicher Stärken erfährt sich die oder der Einzelne dabei als bedeutsames Mitglied einer Gruppe. Der gemeinsame Entwicklungs- und Herstellungsprozess sowie die Präsentation des fertigen Werks fördern die Sozialkompetenz und das Selbstwertgefühl. Das Aufgreifen kultureller und historischer Zusammenhänge ermöglicht den Schülerinnen und Schülern, sich innerhalb der Gesellschaft zu orientieren, individuelle Vorstellungen auszubilden, Bedürfnisse auszudrücken und aktiv am gesellschaftlichen Leben teilzunehmen.

Interaktionsprozesse im Unterricht des Fachbereichs Gestalten fördern soziale Kompetenzen und liefern einen wesentlichen Beitrag zur Ausbildung der Kommunikationsfähigkeit. Die Sicherung und der Ausbau gestalterischer Fähigkeiten und Fertigkeiten führen zu einer Erweiterung der Mitteilungsmöglichkeiten insbesondere für Schülerinnen und Schüler mit eingeschränkten sprachlichen Kompetenzen. Erfahrungen und Empfindungen erhalten ihren Ausdruck auf verbaler und nonverbaler Ebene in ästhetischen Produkten. Neben der Vermittlung spezifischer Grundlagen des Herstellens eigener Produkte schafft der Unterricht im Fachbereich Gestalten auch Zugangsweisen für das Verstehen von Objekten und Bildern und den Umgang mit ihnen. Die zunehmende Aneignung der spezifischen Fachsprache erweitert dabei die sprachlichen Mitteilungsmöglichkeiten der Schülerinnen und Schüler.

Der Unterricht im Bereich Kunst zielt durch die Gestaltung von Bildern auf die Entwicklung eines eigenen ästhetischen Ausdrucksvermögens. Bilder dienen in allen gesellschaftlichen Bereichen und in allen Unterrichtsfächern als Medium der Verständigung. Die Ver- und Entschlüsselung bildhafter Botschaften bilden somit weitere Schwerpunkte des Unterrichts im Bereich Kunst. Der Begriff Bilder meint nicht nur statische, zweidimensionale, sondern auch mehrdimensionale Objekte.

Der Unterricht im Bereich Gestaltendes Werken zielt auf die Gestaltung von Objekten und die Raum- und Umweltgestaltung durch spezifische Bearbeitungstechniken. Er orientiert sich neben dem ästhetischen Anspruch von Produkten auch an ihrem Nutzwert.

Der Unterricht im Bereich Textiles Gestalten zielt auf die Gestaltung und auf den verantwortungsbewussten Umgang mit Bekleidung und textilen Objekten im Hinblick auf den persönlichen Ausdruck, ästhetische Merkmale, den Nutzwert, Fertigungsverfahren, gesellschaftliche und kulturelle Gepflogenheiten, ökonomische und ökologische Faktoren.

2 Unterrichtsgestaltung

Schülerinnen und Schüler verfügen über unterschiedlich ausgeprägte Vorerfahrungen im Hinblick auf gestalterische Prozesse. Ihre Lebenswelt ist von Gegenständen geprägt, die Ausdruck gestalterischen Handelns sind und in besonderer Weise ästhetisch erfahren werden, darunter Symbole, Bildsprachen, Werkerzeugnisse, Bekleidung und textile Objekte. Die unmittelbare Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler bildet somit den Ausgangspunkt jeglicher ästhetischer Auseinandersetzung und allen produktiven Schaffens.

Ausgehend von den erworbenen individuellen ästhetischen Vorerfahrungen ist der Unterricht auf die Förderung der Wahrnehmung ausgerichtet. Der ganzheitlichen Ansprache der Schülerinnen und Schüler kommt dabei eine tragende Bedeutung zu. Initiierte ästhetische Erfahrungssituationen und Produktionsprozesse sollen zum Erleben, Begreifen, Entdecken, Untersuchen, Vergleichen, Bewerten und Gestalten anregen.

Wesentliches Prinzip der Unterrichtsgestaltung stellt darüber hinaus das Ausgehen von experimentellen Prozessen dar. Der Unterricht soll den Schülerinnen und Schülern Freiräume bieten, um entsprechend ihren Fähigkeiten eigene Gestaltungsideen und -absichten zu entwickeln und erprobend umzusetzen. Schülerinnen und Schüler erfahren so, dass das Entdecken und Nutzen des Zufälligen Bestandteil ästhetischer und produktionsorientierter Lernprozesse ist und entwickeln zunehmend eine erprobende und entdeckende Grundhaltung. Die Aufgabe der Lehrkraft besteht dabei nach der gezielten Initiierung des Lernprozesses vorrangig weniger in der Lenkung, sondern vielmehr in der Begleitung des individuellen Gestaltungs- und Handlungsprozesses.

Schülerinnen und Schüler sollen angeregt, unterstützt und ermutigt werden, durch gestalterisches Tun Zutrauen zu den eigenen schöpferischen Fähigkeiten zu gewinnen. Ein weiteres bedeutsames Unterrichtsprinzip stellt die Individualisierung dar. Der Fachbereich Gestalten berücksichtigt die Eigenständigkeit aller Schülerinnen und Schüler hinsichtlich ihrer ästhetischen Vorerfahrungen, ihrer praktischen Handlungskompetenz, ihres individuellen Lerntempos, ihrer eigenen Zugangsweisen sowie ihrer gestalterischen Ausdrucksmöglichkeiten. Zur Förderung der Selbständigkeit wird die Organisation des Arbeitsprozesses (Materialbeschaffung, Einrichtung der Arbeitsplätze, sachgerechte Pflege und Verwahrung der Arbeitsmittel, sorgfältige Aufbewahrung der Arbeitsergebnisse) den Schülerinnen und Schülern entsprechend ihrer Fähigkeiten weitgehend eigenverantwortlich übertragen.

Diverse Organisationsformen des Unterrichts sollen angeboten werden: Neben intensiver Einzelarbeit sollen innere und äußere Differenzierung (Klein- und Großgruppen) bis hin zur Werkstattarbeit ermöglicht werden. Außerschulische Räume wie urbane und industrielle Räume, Räume für Begegnungen in und mit der Natur sowie kulturell bedeutsame Orte (Künstlerwerkstätten, Denkmäler, Museen, Geschäfte) sind als Lernorte zu berücksichtigen.

Die Präsentationsform trägt zur Wertschätzung der Arbeitsergebnisse bei und nimmt somit einen bedeutenden Stellenwert ein. Schaukästen, Bilderrahmen und Bilderleisten sowie Stellwände gewährleisten eine wertschätzende und pflegliche Darbietung der Schülerwerke. Die Einbeziehung repräsentativer Orte inner- und außerhalb des Schulgeländes (Eingangs-, Pausenhallen, Verwaltungsbereich der Schule, kleine Ausstellungen in öffentlichen Gebäuden) erweitert den Adressatenkreis und erhöht zudem die Außenwirkung der Schule.

Die Leistungsbewertung berücksichtigt die Lernfortschritte des Einzelnen und stellt das individuelle ästhetische Ausdrucksvermögen, spezifische Fertigkeiten und eigenständige Handlungsplanung in den Mittelpunkt.

Um individuelle Lernprozesse zu ermöglichen, werden die zeitliche Strukturierung, die Aufgabenstellungen und die Materialauswahl im Unterricht des Fachbereichs Gestalten flexibel gehalten.

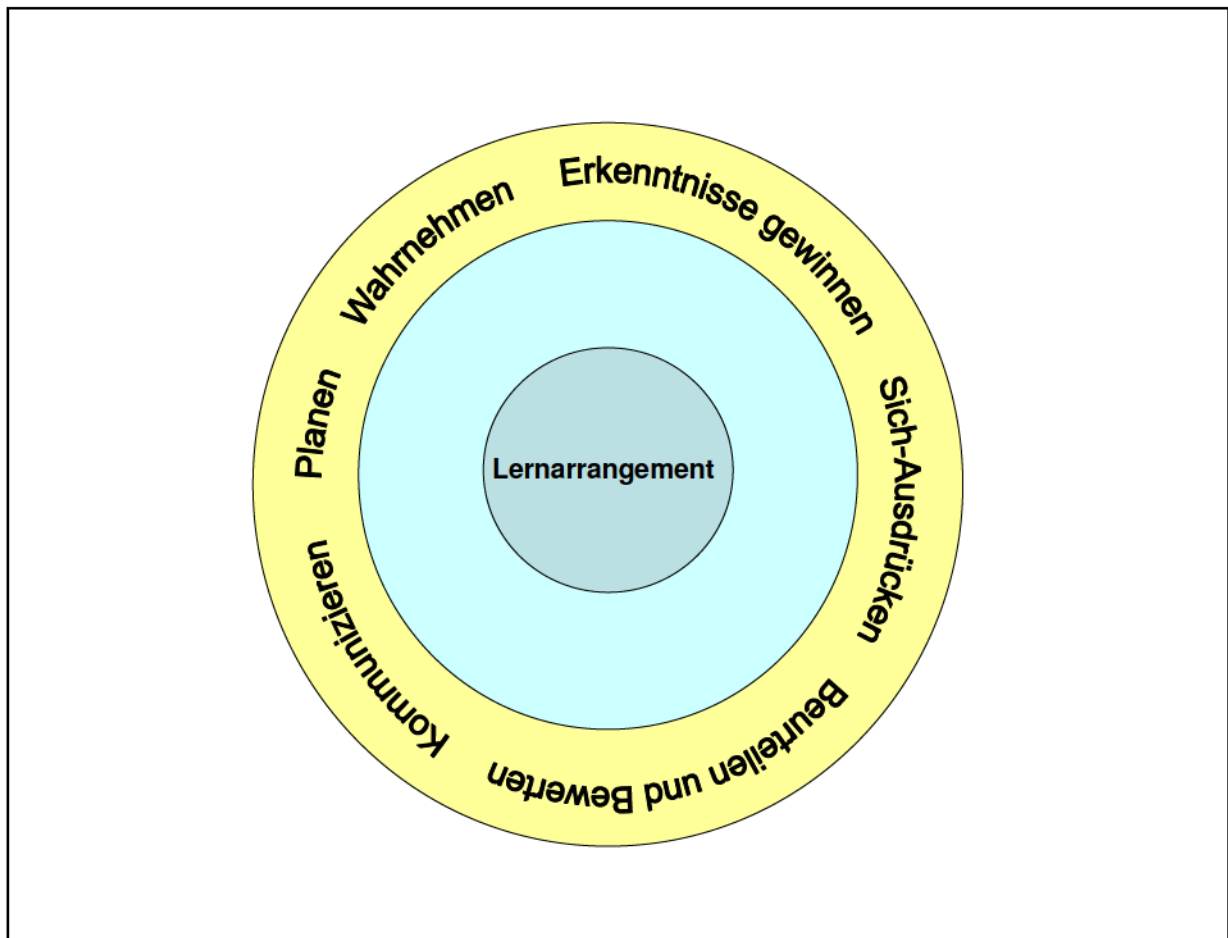
Darüber hinaus finden fächerverbindende Inhalte im projektorientierten Unterricht Anwendung. In der Bearbeitung konkreter fachlicher Themen sollen übergreifende Bezüge innerhalb des Fachbereichs und zu einem anderen Fachbereich oder mehreren Fachbereichen hergestellt werden, um das Bewusstsein der Schülerinnen und Schüler für Zusammenhänge zu wecken und über Vernetzung von Inhaltsbereichen die Nachhaltigkeit des Kompetenzerwerbs zu fördern.

3 Kompetenzbereiche

Der Unterricht im Fachbereich Gestalten dient der Entwicklung sowohl prozessbezogener als auch inhaltsbezogener Kompetenzen. Die prozessbezogenen Kompetenzbereiche sind Wahrnehmen, Planen, Erkenntnisse gewinnen, Beurteilen und Bewerten, Kommunizieren, Sich-Ausdrücken. Sie charakterisieren für alle Fächer des Fachbereichs Gestalten die Verfahrensweisen beim Erarbeiten von Inhalten und beim weiteren Umgang mit den Inhalten und sind bedeutsam für ein lebenslanges Lernen. Die inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche richten sich nach den fachspezifischen Inhalten der Bereiche Kunst, Gestaltendes Werken und Textiles Gestalten (siehe Kapitel 3.2). Ausgehend von dem individuellen Kompetenzerwerb der einzelnen Schülerin oder des einzelnen Schülers legt die Lehrkraft im Rahmen der Förderplanung den Förderbedarf im Hinblick auf die prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzen fest. Aus diesen Fördererfordernissen leitet sie unter Berücksichtigung der Lerngruppe das jeweilige Lernarrangement ab.

3.1 Prozessbezogene Kompetenzbereiche

Das folgende Strukturmodell bildet das Verhältnis der prozessbezogenen Kompetenzbereiche zu den jeweiligen inhaltsbezogenen Kompetenzbereichen ab.



Prozessbezogene Kompetenzbereiche im Fachbereich Gestalten

Wahrnehmen

Im Fachbereich Gestalten wird Wahrnehmungsfähigkeit als Fähigkeit der verstehenden, Bedeutung erfassenden Erkundung und Erfahrung der Welt mittels der Sinne entwickelt. Erst das intensive Erleben und Ergründen von Wahrnehmungen verschafft Schülerinnen und Schülern einen Zugang zur Welt und im Weiteren einen Zugang zu eigenem gestalterischen Tun. Die ganzheitliche ästhetische Erfassung eines Phänomens erfordert eine Auseinandersetzung mit vielen Sinnen. Neben dem visuellen kommen hier insbesondere der auditive und der haptische Sinneskanal zum Tragen. Regelmäßige, systematische und vielfältige Wahrnehmungsübungen schärfen die Empfindungsfähigkeit und führen zu einer schrittweisen Differenzierung des Wahrnehmungsvermögens.

Eine besondere Bedeutung kommt in diesem Zusammenhang der Förderung von Schülerinnen und Schülern zu, die aufgrund der Schwere ihrer Beeinträchtigungen dauerhaft auf Unterstützung ange-

wiesen sind. Für die Entwicklung und Umsetzung eigener gestalterischer Ideen bieten sich im Kompetenzbereich der Wahrnehmung vielfältige Möglichkeiten zu basalen Sinneserfahrungen an.

Planen

Anknüpfend an die Vorerfahrungen der Schülerinnen und Schüler werden elementare Kompetenzen im Umgang mit verschiedenen Materialien, Werkzeugen und Medien für den Einsatz in Gestaltungsprozessen auf- und ausgebaut. Auf diese Weise gelangen die Schülerinnen und Schüler entsprechend ihrer individuellen Fähigkeiten zu einem Repertoire an Gestaltungsmöglichkeiten, die sie sach- und situationsangemessen einsetzen können. Basierend auf den im erprobenden oder angeleiteten Umgang gewonnenen Erfahrungen und Erkenntnissen leisten die Schülerinnen und Schüler zunehmend eine Systematisierung dieser Tätigkeiten in Handlungsschritten. Die Entwicklung der Handlungskompetenz vollzieht sich in der planvollen Übertragung, Umsetzung und ggf. Modifikation einzelner Handlungsschritte auf neue Situationen und Anforderungen.

Erkenntnisse gewinnen

Im Fachbereich Gestalten werden Erfahrungssituationen initiiert, die die Schülerinnen und Schüler gezielt zum Erproben, Entdecken und Begreifen anregen. Nach der Erfassung eines ersten allgemeinen ästhetischen Eindrucks bildet die Erkenntnis einzelner bildnerischer Komponenten - Materialien, Medien und Werkzeuge – eine wichtige Voraussetzung für die Umsetzung eigener ästhetischer Gestaltungsprozesse. Ausgehend vom Vorwissen der Schülerinnen und Schüler schafft der Unterricht gezielt strukturierte, erkenntnisfördernde Erfahrungsräume, die die Schülerinnen und Schüler zum selbsttätigen handelnden Umgang mit Materialien, Werkzeugen und Medien motivieren und ihnen ermöglichen, eigene Erkenntnisse über deren Rolle im Gestaltungsprozess zu gewinnen. Die Aneignung dieser Erkenntnisse vollzieht sich wesentlich im reflektierten gestaltenden Handeln.

Beurteilen und Bewerten

Der Unterricht im Fachbereich Gestalten trägt zur Entwicklung der Fähigkeit bei, ästhetische Prozesse zu reflektieren und Produkte zu beurteilen. Er fördert die Kompetenz, individuelle Sichtweisen in der Auseinandersetzung mit Fremdem und Ungewöhnlichem einzuordnen, unterschiedliche kulturhistorische Kontexte in Ansätzen zu unterscheiden und zu vergleichen. Das Identifizieren des eigenen Produkts aus einer Auswahl bildet hier einen ersten Entwicklungsschritt im Hinblick auf die Ausbildung von Bewertungs- und Beurteilungskompetenzen. Das Überprüfen von ästhetischen Phänomenen im Hinblick auf vorgegebene und eigene Beurteilungskriterien stellt ein weiteres wesentliches Element der Entwicklung dieser Kompetenzen dar. Zu diesem Zweck beinhaltet der Unterricht im Fachbereich Gestalten regelmäßige Phasen der Präsentation und Wertschätzung der angefertigten Produkte.

Kommunizieren

Der Unterricht im Fachbereich Gestalten leistet in der Auseinandersetzung über Materialien, Werkstücke, Objekte und Bilder einen bedeutsamen Beitrag zur Förderung der nonverbalen und verbalen Ausdrucksfähigkeit. Er zielt auf die Erweiterung kommunikativer Kompetenzen ab. Die Beschreibung

der subjektiven Wahrnehmung ästhetischer Phänomene sowie die Versprachlichung des eigenen Handelns im Rahmen des Unterrichts im Fachbereich Gestalten bieten hierzu vielfältige Anlässe und Möglichkeiten. Die Schülerinnen und Schüler erwerben auf der Basis ihrer individuellen Kommunikationsmöglichkeiten zunehmend eine Fachsprache, die einen sachgerechteren Austausch über ästhetische Phänomene ermöglicht.

Im Bereich Kunst beinhaltet die Förderung der Kommunikationsfähigkeit in ausgeprägtem Maß auch die Vermittlung von Bild- und Symbolsprachen. Die Lebenswelt von Schülerinnen und Schülern ist von Objekten, Bildern und Bildwelten geprägt. Durch den täglichen Umgang mit visuellen Medien ist ihr Alltag durch die Begegnung mit visuellen Botschaften bestimmt. Der Kunstunterricht schafft einen systematischen Zugang zur Decodierung bildsprachlicher Aussagen.

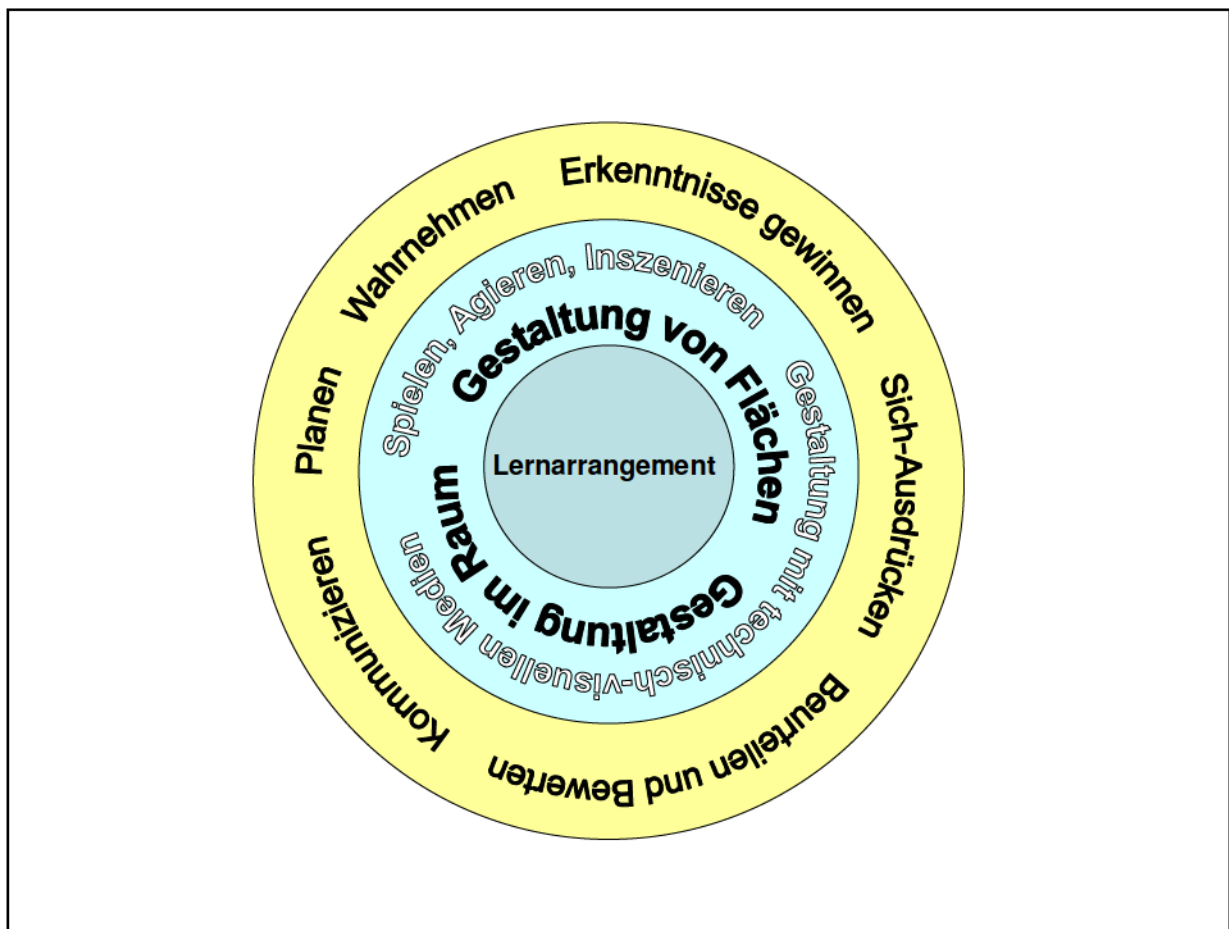
Sich-Ausdrücken

Der Unterricht im Fachbereich Gestalten fördert spezifische Arbeits-, Sicht- und Denkweisen in der Auseinandersetzung mit der eigenen Person und der Welt, die über sachorientierte Zugänge hinausgehen. Ausgehend von den individuellen Lernvoraussetzungen der Schülerinnen und Schüler wird die Kompetenz angebahnt, diese besonderen Herangehensweisen für den individuellen Ausdruck zu nutzen. Durch den Aufbau eines Repertoires an vielfältigen Gestaltungstechniken erhalten die Schülerinnen und Schüler eine große Bandbreite von Mitteln zum Ausdruck von Erlebnissen, Gefühlen, Bedürfnissen und Wünschen.

3.2 Inhaltsbezogene Kompetenzbereiche

3.2.1 Kunst

Im Mittelpunkt des Kunstunterrichts steht das bildhafte Gestalten. Die Verfahren zum bildhaften Gestalten lassen sich in folgende Kompetenzbereiche unterteilen: „Spielen, Agieren, Inszenieren“, „Gestaltung im Raum“, „Gestaltung von Flächen“ sowie „Gestaltung mit technisch-visuellen Medien“.



Strukturmodell Kunst

Spielen, Agieren, Inszenieren

Der Bereich „Spielen, Agieren, Inszenieren“ knüpft an das Verhaltensrepertoire der Schülerinnen und Schüler an. Im kindlichen Spiel finden sie eine Zugangsweise zur Erschließung ihrer Umwelt und zu sich selbst. Ausgehend von den kindlichen Bedürfnissen, sich zu schmücken, zu verkleiden, durch Schminke oder Maske zu verwandeln, können spielerische Prozesse entwickelt werden, die sowohl improvisierte als auch inszenierte Elemente enthalten. Dabei wird der ganze Körper als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel eingesetzt. Im Rahmen von Szenischem Spiel mit Masken, Puppen, Körperschatten oder Schattenfiguren sowie in Verkleidungs- oder Schminkeaktionen können vielfältige bildnerische Aktivitäten fachübergreifend mit Musik, Bewegung und Sprache verbunden werden. Mit zunehmender Erfahrung wird das gemeinsame Spiel zum „Darstellenden Spiel“ erweitert. Für die sozia-

len Beziehungen in der Klasse wie für das gesamte Schulleben kommt diesem Bereich des Spiels und der Aktion besondere Bedeutung zu. Im Mittelpunkt steht hier die aktive körperbezogene Auseinandersetzung mit Situationen aus der Alltagswelt der Schülerinnen und Schüler, nicht eine aufführungsgerechte Darstellung.

Gestaltung im Raum

In einer von Technik und Medien geprägten Welt kommt dem Entdecken und Gestalten des räumlichen Umfelds große Bedeutung zu. Durch den handelnden Umgang mit unterschiedlichen Materialien im Raum können sich Schülerinnen und Schüler ihre räumliche Umwelt erschließen und eine Vorstellung von Wirklichkeit entwickeln. Gestaltung im Raum umfasst alle dreidimensionalen Gestaltungsformen wie Montieren, Installieren, Bauen, Formen und Konstruieren.

Gestaltung von Flächen

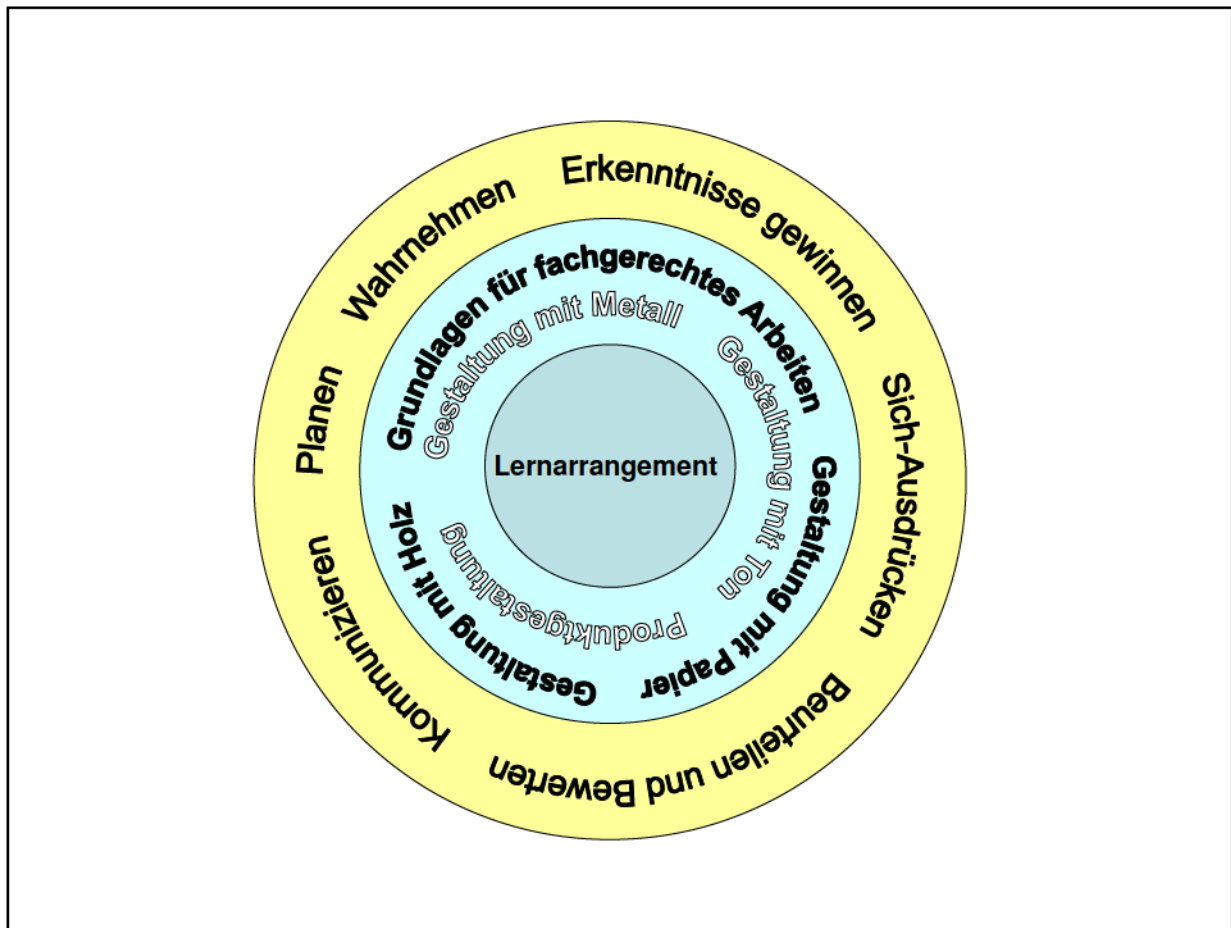
Im Bereich des flächigen Gestaltens bietet sich im Rahmen des Kunstunterrichts eine Fülle von Möglichkeiten. Welches Verfahren jeweils angewendet wird, richtet sich nach den Fähigkeiten, der aktuellen Erlebnissituation und den Wünschen der Schülerinnen und Schüler. Auch das Thema beeinflusst die Auswahl eines Verfahrens in erheblichem Maß. Unbekannte Techniken wecken Neugier und wirken sich positiv auf Motivation und Kreativität aus. Zur Entwicklung ästhetisch ansprechender Ergebnisse ist es dabei von besonderer Bedeutung, den Schülerinnen und Schülern ausreichende Möglichkeiten zur intensiven Erprobung des Gestaltungsverfahrens anzubieten. Die angebotene Vielfalt an Tätigkeiten, Materialien und Themenstellungen orientiert sich direkt an den jeweiligen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler und unterstützt ihre individuelle kreative Entfaltung.

Gestaltung mit technisch-visuellen Medien

Neben dem Erfahren der konkreten Lebenswelt mit allen Sinnen erlangt der Umgang mit technisch-visuellen Medien eine große Bedeutung im Rahmen des Kunstunterrichts. Beide Erfahrungsfelder stehen gleichberechtigt nebeneinander. Die Schülerinnen und Schüler sollen technisch-visuelle Medien als künstlerische Werkzeuge anwenden und den Zusammenhang zwischen Bildherstellung und Bildwirkung erkennen. Sie lernen, Mediengebrauch und Medienkonsum kritisch zu reflektieren.

3.2.2 Gestaltendes Werken

Die inhaltsbezogenen Kompetenzen im Gestaltenden Werken orientieren sich an verschiedenen Werkstoffen, ihren spezifischen Eigenschaften und Bearbeitungstechniken. In diesem Rahmen eignen sich die Schülerinnen und Schüler grundlegende Kompetenzen für fachgerechtes Arbeiten bis hin zur selbständigen Anfertigung eines Werkstücks an. Der Unterricht im Gestaltenden Werken gliedert sich in folgende Kompetenzbereiche: „Grundlagen für fachgerechtes Arbeiten“, „Gestaltung mit Papier“, „Gestaltung mit Holz“, „Gestaltung mit Metall“, „Gestaltung mit Ton“ sowie „Produktgestaltung“.



Strukturmodell Gestaltendes Werken

Der Unterricht ermöglicht den Schülerinnen und Schülern schrittweise handelnde und kreative Erfahrungen mit Werkstoffen, von der Erkundung über die gezielte Bearbeitung bis hin zur Herstellung eines bestimmten Werkstücks mittels selbständiger Planung und Durchführung von Arbeitsabläufen. Dabei wird dem Finden eigener Lösungswege ein besonderer Stellenwert zugesprochen. Neben dem Erwerb von Grundfertigkeiten eignen sich die Schülerinnen und Schüler Kenntnisse über die Herstellung und Gewinnung von Rohstoffen an.

Der Unterricht im Bereich Gestaltendes Werken leistet einen wichtigen Beitrag zur Vorbereitung der Schülerinnen und Schüler auf die berufsvorbereitenden Fächer der Sekundarstufe II der Förderschule Schwerpunkt Geistige Entwicklung und auf eine möglichst weitgehende zukünftige Teilhabe am Arbeitsleben. Die im Fach Werken erworbenen Kompetenzen können darüber hinaus für die Freizeitgestaltung genutzt werden.

Die werkstoffbezogene Unterteilung der inhaltsbezogenen Kompetenzen schließt nicht aus, dass verschiedene Werkstoffe in einem Werkstück miteinander kombiniert werden können.

Grundlagen für fachgerechtes Arbeiten

Der Erwerb von Kompetenzen für fachgerechtes Arbeiten findet in allen inhaltsbezogenen Kompetenzbereichen des Gestaltenden Werken statt. Die Orientierung im Werkraum, das Entwickeln des Sicherheitsbewusstseins und das Beachten von Sicherheitsregeln sind wesentliche Kompetenzen im Fach Werken.

Gestaltung mit Papier

Im Alltag begegnen die Schülerinnen und Schüler einer Vielzahl von verschiedenen Papieren und Pappen. Der Werkstoff Papier ist leicht zu beschaffen und bietet eine Fülle von Möglichkeiten der kreativen Gestaltung. Durch die Einfachheit seiner Verarbeitung können Schülerinnen und Schüler schnell selbständig Gestaltungen mit Papier vornehmen und vielfältige Erfahrungen mit dem Werkstoff sammeln.

Gestaltung mit Holz

Schülerinnen und Schüler sind in allen Lebensbereichen stets von Holzprodukten umgeben und erleben den Rohstoff Holz täglich in der Natur. Für Werkarbeiten eignen sich vorwiegend heimische Weichhölzer. Sie lassen sich von Schülerinnen und Schülern leicht in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen bearbeiten. Der Erwerb von Kompetenzen in der Bearbeitung des Werkstoffs Holz fördert in besonderem Maße das Selbstbewusstsein der Schülerinnen und Schüler.

Gestaltung mit Metall

Metall ist ein im Alltag häufig auffindbarer Werkstoff. Er bietet im Unterricht eine Fülle von Gestaltungsmöglichkeiten. Es eignet sich besonders der Einsatz von Folien, Blechen und Drähten aus weichem Metall wie Kupfer, Aluminium oder Messing. Das Werken mit dem kalten, schweren und oft aufwendig zu bearbeitenden Rohstoff Metall erfordert Auseinandersetzung und Übung über einen längeren Zeitraum. Der glänzende Rohstoff Metall übt auf die Schülerinnen und Schüler oftmals eine große Faszination aus. Die Erfolgserlebnisse beim Gelingen der Bearbeitung des harten Werkstoffs sind besonders groß.

Vorsicht ist bei scharfen Metallkanten (z.B. bei Dosen scharfe Kanten entfernen) und bei Spänen geboten. Schutzbrille und Arbeitshandschuhe sind erforderlich.

Gestaltung mit Ton

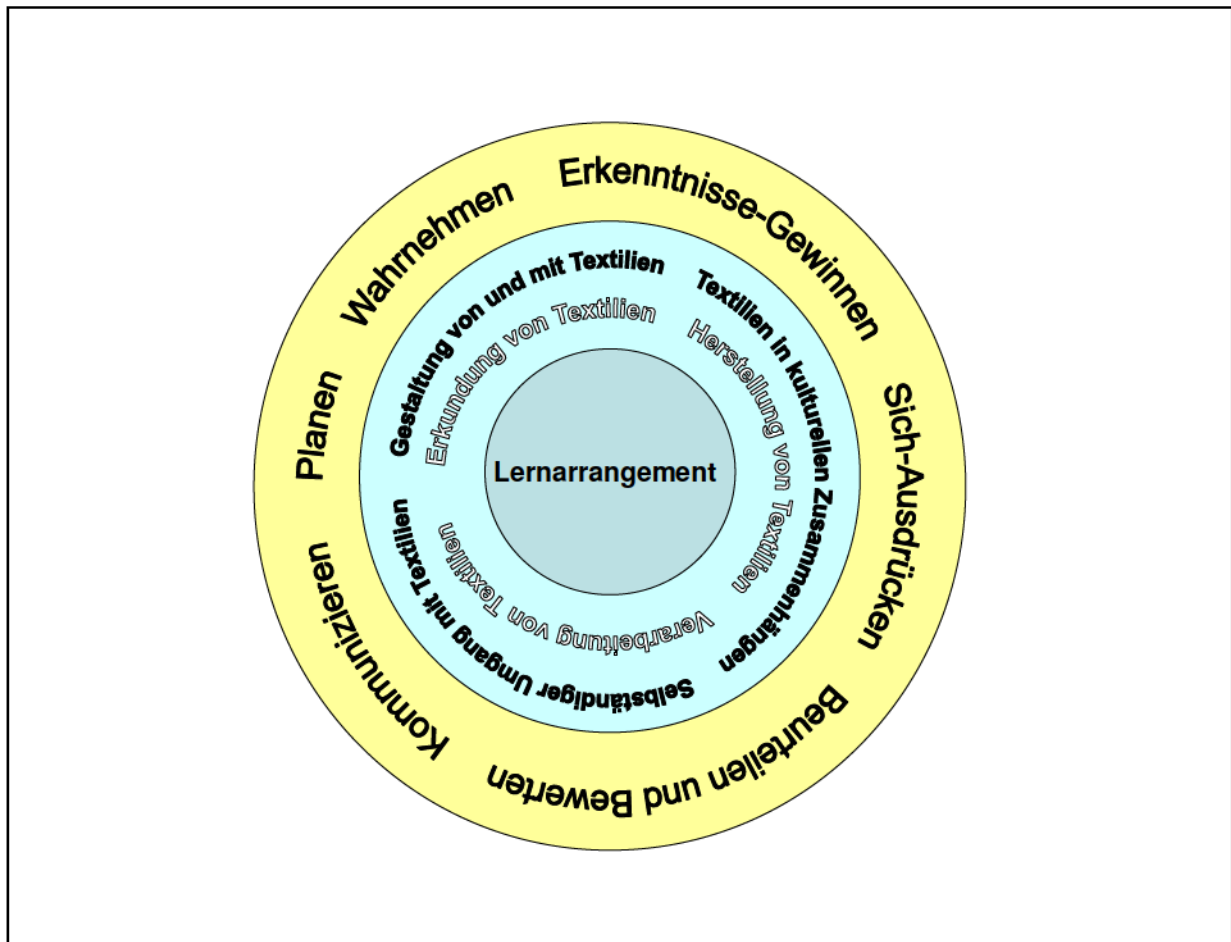
Der Werkstoff Ton kann aufgrund einer Fülle von gestalterischen Möglichkeiten in allen Klassenstufen eingesetzt werden. Er eignet sich besonders als Werkstoff für Schülerinnen und Schüler mit schweren Beeinträchtigungen. Durch seine weiche Konsistenz lässt er sich von Hand leicht bearbeiten. Vielfältige haptische, taktile und propriozeptive Erfahrungen können über den gesamten Gestaltungsprozess gemacht werden. Die Schülerinnen und Schüler erleben unmittelbar, wie sie mit ihren Händen Einfluss auf die Veränderung und damit Gestaltung des Werkstoffs Ton nehmen. Handgeschicklichkeit und Feinmotorik werden besonders gefördert.

Produktgestaltung

Eine große Bedeutung im Fach Werken kommt der selbständigen Entwicklung einer Idee zu, für deren Realisierung die Schülerinnen und Schüler die Planung und Durchführung bis hin zur Präsentation nach ihren individuellen Möglichkeiten weitgehend selbständig vornehmen. Die Schülerinnen und Schüler greifen dabei auf bereits erworbene Handlungskompetenzen und Kenntnisse des sicheren Arbeitens zurück. Im Hinblick auf ihre künftige Selbständigkeit ist es besonders wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler an allen Phasen des Herstellungsprozesses teilhaben.

3.2.3 Textiles Gestalten

Im Mittelpunkt des Textilunterrichts steht der gestaltende Umgang mit Textilien. Die inhaltsbezogenen Kompetenzen richten sich daran aus und gliedern sich in folgende Kompetenzbereiche: „Erkundung von Textilien“, „Gestaltung von und mit Textilien“, „Herstellung von Textilien“, „Verarbeitung von Textilien“, „Textilien in kulturellen Zusammenhängen“ sowie „Selbständiger Umgang mit Textilien“.



Strukturmodell Textiles Gestalten

Erkundung von Textilien

Bei der Erkundung von Textilien geht es vor allem um die Wahrnehmung von Textilien und ihre Eigenschaften in der unmittelbaren Umwelt. Der handelnde und experimentelle Umgang mit Textilien ermöglicht insbesondere die Ansprache und Förderung der haptischen, visuellen, olfaktorischen und auditiven Sinneskanäle der Schülerinnen und Schüler und bahnt darüber hinaus erste grundlegende textile Arbeitstechniken an. Weiterhin steht die Auseinandersetzung mit textilen Rohstoffen im Vordergrund, die zur individuellen Erschließung der textilen Umwelt beiträgt.

Gestaltung von und mit Textilien

Die Gestaltungsmöglichkeiten von und mit Textilien sind vielfältiger Natur. Gestaltungen mit Fäden, Stoffen und ungewöhnlichem Material sind zentral. Die Auswahl des konkreten Unterrichtsinhalts rich-

richtet sich nach den individuellen Fähigkeiten und Interessen der Schülerinnen und Schüler. Den Schülerinnen und Schülern sollte in diesem Bereich ausreichend Zeit zur Anbahnung von Arbeitstechniken eingeräumt werden, um im weiteren Verlauf möglichst selbständig kreativ tätig sein zu können. Anknüpfend an die Vorerfahrungen der Schülerinnen und Schüler müssen eventuell Gestaltungsprinzipien wie Farbkontraste etc. erarbeitet werden.

Herstellung von Textilien

Das Erlernen verschiedener Arbeitstechniken zur Herstellung von Textilien gibt den Schülerinnen und Schülern Einblicke in Produktionsverfahren. So erschließt sich für sie der Herstellungsprozess von Textilien durch das eigene produktive Tun. Die Unterrichtsinhalte richten sich nach den individuellen Voraussetzungen zum Erlernen der Techniken sowie den Wünschen der Schülerinnen und Schüler. Schon bei der Anbahnung einer textilen Technik soll den Schülerinnen und Schülern die Anfertigung eines bestimmten Produkts in Aussicht gestellt werden. In diesem Zusammenhang ist es wichtig, auf mögliche gestalterische Aspekte hinzuweisen.

Verarbeitung von Textilien

Die Verarbeitung von Stoff bis hin zu einem Kleidungsstück oder textilem Objekt ermöglicht den Schülerinnen und Schülern Erkenntnisse bzgl. der Produktion der eigenen Kleidung oder textiler Objekte ihrer Umwelt und trägt somit zur Erschließung von Welt bei. Im Vordergrund steht das Erlernen der Techniken des Hand- und Maschinennähens. Im Hinblick auf den berufsvorbereitenden Unterricht in der Sekundarstufe II und das spätere Berufsleben leistet dieser Lernbereich einen Beitrag im Sinne einer möglichen arbeitsteiligen Produktion bzw. einer Werkstattarbeit. Darüber hinaus werden gestalterische Aspekte bei der Verarbeitung von Textilien berücksichtigt.

Textilien in kulturellen Zusammenhängen

In kulturellen Zusammenhängen stehen Textilien häufig als Bedeutungsträger da. Innerhalb der deutschen Kultur gibt es neben allgemeinen Modetrends Marken- oder Kleidungstrends in Peer-Groups, Trachten, Uniformen, Berufsbekleidung etc. In fremden Kulturen findet sich jeweils ein eigenes Bekleidungsverhalten (z.B. Kopftücher oder Saris). Zur Erschließung der eigenen und zum Verstehen fremder Kulturen ist eine Auseinandersetzung mit entsprechenden Unterrichtsinhalten bedeutsam. Dies trägt zur Weiterentwicklung der eigenen Persönlichkeit maßgeblich bei. Ausgehend vom eigenen Bekleidungsverhalten lernen die Schülerinnen und Schüler die Bedeutung unterschiedlicher Textilien aus verschiedenen kulturellen Zusammenhängen kennen und verstehen.

Selbständiger Umgang mit Textilien

Viele Kompetenzen, die im Bereich Textiles Gestalten erworben werden, dienen der Bewältigung von alltäglichen Lebenssituationen, unterstreichen den Ausdruck der eigenen Persönlichkeit und können zu sinnerfüllter Freizeitgestaltung beitragen. In diesem Lernbereich werden die Schülerinnen und Schüler gezielt auf entsprechende Alltagssituationen vorbereitet, um diese möglichst selbständig zu bewältigen. Dem Prinzip der Übung kommt hier besondere Bedeutung zu.

4 Kompetenzen und Ideen für den Unterricht

4.1 Kunst

4.1.1 Spielen, Agieren, Inszenieren

Rollenspiel, Figurenspiel, Schattenspiel

Die Übernahme einer Rolle gibt Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, eigenes Verhalten zu überprüfen, zu festigen und Handlungsweisen anderer zu erleben und zu verstehen. Das **Rollenspiel** kann als methodisches Mittel eingesetzt werden, um Inhalte zu veranschaulichen oder erlebte Situationen zu verstehen. Durch das Erproben verschiedener Verhaltensweisen im Spiel kann die Handlungskompetenz für Situationen im Alltag gestärkt werden. Die Kommunikation im Rollenspiel kann dabei sowohl non-verbal (Pantomime, stumme Handlungen) als auch verbunden mit sprachlichem Ausdruck und Dialog erfolgen. Des Weiteren können Requisiten die Rollenübernahme erleichtern, wobei zunächst eine Beschränkung auf ein wesentliches Attribut (Krone, Schwert) erfolgt.

Den Ausgangspunkt für das **Figurenspiel** kann die – zumeist stark emotionale - Beziehung der Schülerinnen und Schüler zu eigenen Puppen oder Stofftieren bilden. Dabei können unterschiedliche Figuren zum Einsatz kommen: Finger- und Handpuppen, Stock- und Stabpuppen, Marionetten. Das Spiel mit **Körperschatten** oder **Schattenfiguren** erfordert ein erhöhtes Abstraktionsvermögen (Reduktion auf Fläche, Umrisse, Bewegung und Sprache) und eine Veränderung der Sehweise.

Angezielte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen den eigenen Körper mit seinen Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Bewegungsformen erproben • vorgegebene Bewegungsmuster nachahmen 	<ul style="list-style-type: none"> o einzelne Körperteile bewusst bewegen (Klavierspiel mit den Händen, Zeitlupe- und Staccato-Bewegungen mit verschiedenen Körperteilen) o Stimmübungen machen o ein Bewegungsrepertoire einüben (verschiedene Gangarten, typische Handbewegungen) o Bewegungen mit Hilfe innerer Bilder ausführen (Schleichen wie eine Katze, Stolzieren wie ein Pfau, Galoppieren wie ein Pferd, Laufen wie ein Roboter)
kennnen einfache personenbezogene Ausdrucks- und Darstellungsformen.	<ul style="list-style-type: none"> • Gefühle anderer erkennen • Gefühle durch Gesten und Mimik zum Ausdruck bringen • verschiedene Charaktere gestisch und mimisch darstellen • die Stimme zur Darstellung eines Charakters einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o gestische und mimische Ausdrucksmöglichkeiten erproben o ein ermahrender Polizist, eine fürsorgliche Krankenschwester o ein Zirkusdirektor, eine Verkäuferin, ein geheimnisvoller Zauberer

<p>kennen Darstellungsmöglichkeiten im Figuren- und Schattenspiel.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fingerpuppen als Spielfiguren einsetzen • starre und bewegliche Figuren halten • mit den Figuren gezielt festgelegte Bewegungen ausführen • das Führen der Figuren sprachlich begleiten • Emotionen mit Figuren ausdrücken • Requisiten im Figurenspiel einsetzen • Figuren selbst herstellen • den Einsatz von Körperteilen als Spielfiguren erproben • Körperteile und den ganzen Körper als Schattenspielfiguren einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o mit Händen, mit Fingern, an Stäben, an Fäden o typische Gangarten und Gesten, Verbeugung o typischer Tonfall, spezifische Sprechweise o zwei Figuren „unterhalten sich“ (jeweils nur die Sprechende bewegt sich) o Weinen durch Kopf zwischen den Händen halten und Zittern ausdrücken o Puppen mit Gegenständen hantieren lassen o Finger, Zehen, Hand- und Fußflächen o sich mit Körperfarbe bemalen lassen und selbst bemalen (Krokodil, Ungeheuer) o Schnattergänse, fliegende Vögel, gebückte Menschen o den ganzen Körper verhüllen (großes Tuch, Papiersack, große Schachtel)
<p>gestalten eine Rolle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • individuelle Ausdrucksformen entwickeln • die Wirkung von Requisiten erproben • eine Interaktion mit einem Spielpartner oder mehreren Spielpartnern gestalten • die Darstellung einer Rolle übernehmen • rollengemäßes Verhalten und Handeln in Proben üben 	<ul style="list-style-type: none"> o singen, sprechen, gebärden, kostümieren o Tücher, Bänder, Hüte o Kontakt- und Kooperationsspiele durchführen (alle Beteiligten stellen Teil einer Maschine dar) o Begrüßungsszene, Liebeszene, Meinungsver-schiedenheit darstellen o gestische, mimische und sprachliche Ausdrucksformen erarbeiten o mit Souffleuse spielen, Text und Ausdrucksformen kennen und rollenbezogen einsetzen o durch Improvisation eventuelle Unsicherheiten über-spielen
<p>planen und bereiten die Aufführung eines Theaterstücks vor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ideen für ein Theaterstück sammeln • Ideensammlung visualisieren 	<ul style="list-style-type: none"> o zum Inhalt, zur Inszenierung o Mindmapping, Pin- und Informationswände nutzen

	<ul style="list-style-type: none"> • sich auf ein Thema für ein Theaterprojekt einigen • die einzelnen Rollen erarbeiten • sich auf eine Darstellungsart festlegen • ein Drehbuch erstellen • sich für eine Rolle entscheiden • Gestaltungsideen sammeln und diskutieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Haupt- und Nebenrollen, sprachfreie Rollen o zum Theaterstück vorhandene Veröffentlichungen nutzen (Bilderbuch, Video, Theateraufführung, Kino, Musikstücke) o Schwarzes Theater, Schattenspiel, Figurenspiel, Pantomime o Kostüme und Masken, Bühnenbild und Requisiten, Musik und Licht
<p>führen die Proben für ein Theaterstück durch.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • den Inhalt einer Geschichte erarbeiten • die einzelnen Rollen einüben • Assistenzaufgaben ausführen • sich in das Zusammenspiel einfügen • flexibel auf Änderungen reagieren 	<ul style="list-style-type: none"> o beim Erzählen zuhören, selbst nacherzählen und lesen o Rolle ohne Sprache gestalten (Spielfiguren bewegen, tanzen, sich pantomimisch ausdrücken, Statistenrollen übernehmen) o Texte sprechen, auswendig lernen, Artikulation verbessern o Beleuchtung, Musik, Requisiten; Vorhang bedienen o Licht und Musik rechtzeitig bedienen, auf den Einsatz achten o Änderung des Szenenablaufs, anderer Aufführungsort, Ausfall von Mitspielenden o das Stück in unterschiedlichen Gruppen proben (Einzel-, Gruppen-, Gesamtproben)
<p>führen ein Theaterstück auf.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • das gesamte Stück ohne Unterbrechung spielen können • Publikum einladen • den Spielerfolg bewusst wahrnehmen 	<ul style="list-style-type: none"> o Vorankündigung in der Presse, Einladungskarten und Plakate herstellen, Einladungen versenden (Eltern, Freunde, andere Schulen, Presseorgane) o Applaus genießen, Premiere in besonderem Rahmen feiern

4.1.2 Gestaltung im Raum

Natur

Insbesondere der Inhaltsbereich „Natur“ beinhaltet vielfältige Wahrnehmungs- und Gestaltungsmöglichkeiten für Schülerinnen und Schüler aller Altersstufen. Der Unterricht im Klassenraum nimmt dabei eine untergeordnete Rolle ein, die Erkundung von Naturmaterialien am Ort ihres Vorkommens steht im Mittelpunkt. Jeglicher Unterricht in diesem Inhaltsbereich sollte dabei auf einem sorgsamem Umgang mit der Natur basieren und die Grundsätze des Naturschutzes berücksichtigen.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen ästhetische Phänomene in der Natur wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • elementare Erfahrungen in der Natur machen • ästhetische Phänomene in der Natur entdecken • Naturmaterialien sammeln, sortieren und beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> o einen Platz auswählen und bewusst wahrnehmen (Augen schließen; auf Geräusche achten; Gerüche und Düfte wahrnehmen; Licht, Schatten, Wind erleben) o Baumstämme mit Armen umschließen; über Baumstämme balancieren; Baumrinde fühlen, riechen; ein Stück als Schiffchen in einen Bach setzen; barfuß über eine Wiese laufen; sich ins Gras legen; Blumen pflücken, daran riechen; Blumenkränze binden o ausgewähltes Material mit vielen Sinnen wahrnehmen (Erde fühlen, streuen, riechen; über Steine laufen; mit Steinen Geräusche erzeugen; Materialien blind ertasten) o Veränderungen in der Natur wahrnehmen o von der Natur geschaffene „Kunstwerke“ entdecken (Abendrot, Wolkenbilder, Regenbogen, „Skulpturen“ im Fels) o nicht unter Naturschutz stehende Naturmaterialien sammeln (Steine, Blätter, Zapfen, Zweige, Früchte, Federn, Schneckenhäuser) o nach Farbe, Form, Größe, Geruch, Struktur, Konsistenz, Herkunftsort sortieren und beschreiben
gestalten mit Naturmaterialien.	<ul style="list-style-type: none"> • erste gestalterische Erfahrungen mit Naturmaterialien sammeln 	<ul style="list-style-type: none"> o Spuren in Sand und Schnee hinterlassen; in Erde oder Sand zeichnen; Steine aufschichten; mit Erde, Sand, Wasser und Schnee bauen

	<ul style="list-style-type: none"> • Naturmaterialien ausgehend vom experimentellen Prozess als Ausdrucksmittel einsetzen • einfache Naturkunstwerke gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> o ein Fundstückporträt erstellen; Naturmaterialien entsprechend ihrer Beschaffenheit verwenden; mit Lehm formen; Formen und Figuren legen; Naturmaterialien mit Naturfarben bemalen; Schmuck gestalten o Skulpturen in der Natur gestalten, sich zum Bau eines Naturkunstwerks anregen lassen, die Umgebung bei der Gestaltung eines Naturkunstwerks einbeziehen, durch Wettereinfluss verursachte Veränderungen der Kunstwerke beobachten
--	--	---

Plastisches Gestalten

Neben dem Hinterlassen von Spuren gehört das plastische Gestalten (zum Beispiel mit Sand, Knete, Bauklötzen) zu den frühkindlichen Erfahrungsräumen. Während die Zeichnung in ihrer Beschränkung auf die Fläche schon eine Abstraktionsleistung darstellt, schließt das dreidimensionale Formen und Bauen unmittelbar an die körperlichen Tasterfahrungen und Seherfahrungen an. Im Matschen, Kneten, Modellieren mit Sand, Ton oder Pappmaché können sinnlich-haptische Bedürfnisse nach unmittelbarer Berührung lustvoll ausgelebt werden. (Siehe auch *Gestaltendes Werken 4.2.4*)

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler nehmen Modellermassen (Ton, Knetgummi, Salzteig, Sägemehlteig etc.) sinnlich wahr.</p> <p>kennen verschiedene plastische Gestaltungsmöglichkeiten mit Modellermassen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sinnliche Erfahrungen mit Modellermassen machen • verschiedene Modellermassen unterscheiden • verschiedene Modellermassen unter Verwendung der Fachbegriffe benennen • durch Verformung gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> o Modellermassen befühlen, Körperteile darin einhüllen o einfache Formen ertasten o Farbe, Temperatur, Gewicht und Konsistenz verschiedener Modellermassen erfahren o unterschiedliche Spuren hinterlassen (Körperteilabdrücke) o durch Werfen, Pressen in der Faust, Schlagen mit der Handfläche, Walken und Kneten verformen; mit den Füßen bearbeiten

	<ul style="list-style-type: none"> • Platten, Kugeln, Wüste gestalten • Gegenstände herstellen 	<ul style="list-style-type: none"> o weitere Umgehensweisen erproben (quetschen, biegen, stoßen, drücken, kneifen, falten) o verschiedene Platten herstellen (runde, eckige, unregelmäßige und frei erfundene Formen) o verschiedene Tonkugeln herstellen (zwischen beiden Handflächen oder auf Knetbank rollen) o Wülste herstellen (Tonkugeln ausrollen, große Wülste quetschen) o einfache Gefäße (Daumenschälchen) und Figuren (aus Tonwülsten) formen o Wülste zu Platten oder einfachen Gefäßen verbinden o aus Tonwülsten einfache Figuren formen (Schlange, Schnecke) o aus Tonkugeln einfache Gefäße und figurliche Darstellungen (Schale, Schneemann) aufbauen o Masken durch Aufsetzen, Durchbrechen, Ausschneiden aus Ton gestalten o keramische Schmuckelemente (Kugeln, Zylinder, Rolle, Kegel) und keramischen Schmuck (Ketten, Anhänger, Ohrringe) gestalten
--	--	--

Andere Objekte
 Materialien wie Pappe, Papier, Holz, Stein oder Metall sprechen im Gegensatz zum Umgang mit Knete, Sand oder Ton eher Kompetenzen im Bereich der Konstruktion an. Problemorientiert sollten die Schülerinnen und Schüler verschiedene Materialien erproben und auf ihre Möglichkeiten und Grenzen für die Konstruktion untersuchen können. Dabei sind die Grenzen zwischen dem Formen und Bauen fließend. Je nach Themenstellung kann spielerisches Erproben eigener Lösungen oder planvolles Werken zur fachgerechten Herstellung von Spielzeugen oder Gebrauchsgegenständen im Vordergrund stehen.

Angestrebte Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler nehmen Materialien sinnlich wahr.	Kenntnisse und Fertigkeiten <ul style="list-style-type: none"> • Materialien durch Verformung wahrnehmen 	Ideen für den Unterricht <ul style="list-style-type: none"> o Gegenstände oder Personen mit Papier zudecken oder einwickeln o Gegenstände mit Papier ausstopfen (Kissen, Jacken, Hosen)
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Materialien benennen • Objekte formen 	<ul style="list-style-type: none"> o Kleider aus Papier gestalten (Hüte, Umhänge, Röcke) o Luftballons mit Klebeband verbinden (Schlange, Iglu, Schloss) o Gegenstände mit Stoffen und Folien einhüllen o einen Teppich mit CD-ROMs legen o Taue, Schnüre und Bänder legen (Figuren, Muster)
gestalten Objekte.	<ul style="list-style-type: none"> • beim Bau verschiedene Materialien kombinieren • Rauminstallationen aufbauen • skulptieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Gipsquetschplastiken herstellen o Stoffkleisterfiguren gestalten o Figuren oder Kleinmöbel mit Pappmaché und Maschendraht formen o Plastiken aus Draht formen o Murelbahn, Turm oder Brücke mit Papierstreifen, großen Pappkartons und Papprollen gestalten o Abfallmaterial sammeln und zum Bauen verwenden (Fantasiegebilde, Mobile, Traumphütte aus Obstkisten) o mit Eisen- und Elektronikschrott bauen o verschiedene Steine mit Mörtel oder Steinkleber verbinden o Objektkästen anlegen (Kusmund-Sammlung, Haarlockensammlung, Kaugummimuseum; in der Schuhschachtel, in der Streichholzschatel) o vorgefundene oder vorgefertigte Gegenstände gezielt auswählen und in einer bestimmten Raumsituation wirkungsvoll platzieren o Steine bearbeiten (Ytongstein, Sandstein; Handschmeichler, Tierfiguren, Köpfe oder Häuser); Weichholz gestalten (Masken)

Räume

Durch das Erleben unterschiedlicher Räume erfahren Schülerinnen und Schüler, dass Räume elementare Grundbedürfnisse wie Wohlbefinden, Individualität, Gemeinschaft, Aktivität und Sicherheit in hohem Maß beeinflussen können. Die aktive ästhetische Gestaltung ihrer Lern- und Lebensräume trägt zur Identifizierung der Schülerinnen und Schüler mit ihrer Lernumgebung und zum Aufbau einer positiven Grundhaltung bei.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler erleben Räume.	<ul style="list-style-type: none"> • Dinge im Raum bewusst wahrnehmen • verschiedene Räume unterscheiden 	<ul style="list-style-type: none"> o Wirkung möblierter und unmöblierter Räume erfahren (Akustik, Nutzungsmöglichkeiten, persönliche Befindlichkeit) o praktische und schmückende Elemente unterscheiden (Arbeitstisch, Stuhl, Schrank; Pflanzen, Bilder, Mobile) o verschiedene Funktionsbereiche im Klassenraum nutzen (Lesecke, Ruhezone, Arbeitsbereich, Mal-tisch) o Esszimmer - Speisesaal, Wohnzimmer - Bahnhofshalle
verändern Räume.	<ul style="list-style-type: none"> • Möglichkeiten der Raumgestaltung kennen • eigene Vorschläge zur Raumgestaltung entwickeln und verwirklichen • Formen der Raumgestaltung in anderen Kulturen kennen lernen • das Schulgelände gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> o Raum mit Möbeln, Teppich, Vorhängen, Pflanzen gestalten; Räume teilen; Wände schmücken o Klassenraum zu einem bestimmten Thema gestalten o Klassenraum verdunkeln und farblich mit Dias verändern o Möbel verpacken o ein Beduinenzelt nachbauen o verschiedene Objekte herstellen und anbringen (Mobiles, Skulpturen, Klang- und Tastwände) o den Pausenhof verändern (Bodenspiele aufmalen, Labyrinth anlegen, Möbel aufstellen, Fantasiefahrten anbringen)

	<ul style="list-style-type: none"> o Zäune und Mauern gestalten (Materialien in Zäune „einweben“, Mauern anmalen) o einen „Garten der Sinne“ anlegen (Brummstein, Holzxylophon, Baumhaus)
--	---

4.1.3 Gestaltung von Flächen

Spuren

Das Hinterlassen von Spuren bildet (im Gegensatz zum Erzeugen von Klängen und Sprachlauten) eine der ersten Möglichkeiten, die Dauerhaftigkeit eigener Äußerungen zu erleben. Kinder sammeln bereits in frühen Lebensjahren erste Erfahrungen im Hinterlassen von Spuren. Nachdem sie zunächst beginnen, diverse Materialien mit den Händen zu verschmieren, setzt mit zunehmendem Alter der Gebrauch von Werkzeugen ein und die zunächst un-differenzierten bildnerischen Äußerungen gewinnen sukzessive an inhaltlicher Ausdrucksabsicht und Aussagekraft.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen Spuren wahr. verursachen Spuren.	<ul style="list-style-type: none"> • Druckspuren auf dem eigenen Körper erfühlen • das Herstellen verschiedener Bewegungs- und Druckspuren mit dem eigenen Körper erproben • Spurenwirkung verschiedener Gegenstände erproben 	<ul style="list-style-type: none"> o Massagegeschichten auf dem Rücken ausführen („Pizza backen“, „Wettererscheinungen“) o Spuren mit Hand, Fuß oder Finger in Wasser, Sand, Erde, Sägespäne, Kleisterpapier ziehen o beidhändig mit verschiedenen Farbmitteln spuren o Spuren durch Bewegung von Gegenständen erzeugen (in Farbe getauchte Kugel auf Papier hin und her rollen, Stäbchen oder Kämmen durch Kleisterpapier ziehen, mit farbigen Eiswürfeln auf Papier malen) o Spuren durch Aufspritzen erzeugen (leere Spülmittelflaschen, Einwegspritzen ohne Nadeln, durchlöchernte, mit Farbe gefüllte Plastiktüten verwenden) o dünnflüssige Farbe mit Mund oder Strohhalm verblasen o dickflüssige Farbe auftragen (mit verschiedenen großen Spachteln, Schwämmen, Besen; auf Packpapier oder Karton) o Spuren mit verschiedenen Pinseln herstellen (spritzen, tropfen, tupfen, streichen)

setzen die verschiedenen Spurenwirkungen gezielt als bildnerisches Ausdrucksmittel ein.	<ul style="list-style-type: none"> • ein Bildthema ausschließlich durch Ausführen verschiedener Spuren umsetzen 	o siehe zum Beispiel Werke von Georges Seurat und Paul Signac (Pointillismus)
---	--	---

Farben
 Die Wahrnehmung von Farben gehört zum Erleben der Umwelt. Die Schülerinnen und Schüler erfahren durch Vergleichen, dass Dinge farbig sind und sich durch ihre Farbe voneinander unterscheiden. Farbempfindungen werden von vielen Faktoren beeinflusst und unterliegen Veränderungen. Wie eine Farbe erscheint, wird von der Betrachtungsdauer, der Leuchtkraft, der Farbausdehnung, den Lichtverhältnissen, aber auch von persönlichen Erlebnissen und Erfahrungen bestimmt. Das Experimentieren mit Farben und verschiedenen Farbmitteln sowie die Herstellung von Farben wirken auf Schülerinnen und Schüler stark motivierend und dienen unter anderem als Vorbereitung auf das Malen. Oft übt das Farbmateriale dabei einen so starken Reiz aus, dass dahinter gegenständliche Darstellungsinteressen zunächst zurücktreten.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen Farben wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • Farben erleben • emotionale Wirkung von Farben beschreiben • Farbwerte unterscheiden • Signalcharakter einer Farbe erkennen • passende Farben auswählen 	<ul style="list-style-type: none"> o Farben in der Natur erleben (Löwenzahnwiese, Rosenbeet, Erde, Gras, Herbstlaub) o Farben am Körper erleben (Farbbad, gefärbter Rauserschaum, Körperbemalung mit verschiedenen Farbmitteln) o Rot- und Blautag gestalten; die Umgebung mit farbigem Papier vor den Augen betrachten o eine Lieblingsfarbe haben und sie bezeichnen; fröhliche oder traurige Farbwirkung o hell - dunkel, leuchtend - stumpf o rot für Wärme, schwarz für Trauer o zur eigenen Stimmung, zu verschiedenen Jahreszeiten, zu Festen
kennen Grundfarben.	<ul style="list-style-type: none"> • mit verschiedenen Farbmitteln in Grundfarben experimentieren • Grundfarben zuordnen • Farbbegriffe sachgerecht verwenden 	<ul style="list-style-type: none"> o Fingerfarben, Wasserfarben, Kreide o Gegenstände nach Grundfarben sortieren; farbliche Zuordnungen vornehmen (blau wie der Himmel, gelb wie die Sonne)

<p>kennen Mischfarben.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mischfarben experimentell herstellen • aus Grundfarben gezielt Mischfarben erzeugen • Farben einem gestellten Thema entsprechend mischen • durch Farbvarianten persönliche Stimmungen ausdrücken • Farbkontraste wahrnehmen • gezielt unterschiedliche Farbtöne erzeugen 	<ul style="list-style-type: none"> o mit roter, gelber und blauer Fingerfarbe frei malen und die zunehmende Vermischung der Farben beobachten o gefärbtes Wasser in Gläsern mischen, Wasserfarben oder Tusche ineinander fließen lassen o Pinsel und Malpalette verwenden, einen Farbkreis herstellen o ein buntes Kleid, ein bunter Vogel am Regenhimmel
<p>kennen Farbtöne.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • elementare Erfahrungen mit Erdfarben und Pflanzenfarben machen • die Arbeitsschritte zur Herstellung von Erdfarben und Pflanzenfarben kennen • Farben aus Farbpigment herstellen 	<ul style="list-style-type: none"> o in blaues - in rotes Licht getauchter Raum o Farben durch Hinzufügen von Weiß aufhellen und durch Hinzufügen von Schwarz verdunkeln o Erdbeerrot, Ziegelrot, Feuerrot, Lachsrot, Rostrot, Kirschrot, loderndes Feuer
<p>kennen Erdfarben, Pflanzenfarben und Farbpigmente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • die Arbeitsschritte zur Herstellung von Erdfarben und Pflanzenfarben kennen • Farben aus Farbpigment herstellen • die verschiedenen Farbmittel zur Umsetzung eines Bildthemas selbstständig auswählen und einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o verschiedenenfarbige Erde sammeln o mit Pflanzen malen (Tomatenblätter, Löwenzahnblüte) o Erdfarbe mit Fingern oder dickem Borstenpinsel auftragen o Pflanzenfarben mit verschiedenen Pinseln auf verschiedene Untergründe auftragen o zerstampfte Erde mit wenig Wasser mischen, Farbenleim unterrühren o passende Pflanze für die gewünschte Farbe auswählen (rot - Rote Rüben; gelb - Löwenzahn; blau - Holunder), Pflanzen kochen, Farbsud sieben o mit wenig Wasser anrühren, Tapetenkleister und Spiritus hinzugeben
<p>setzen die verschiedenen Farbmittel gezielt als bildnerisches Mittel ein.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • die verschiedenen Farbmittel zur Umsetzung eines Bildthemas selbstständig auswählen und einsetzen 	

Malen

Beim Malen stehen die Gestaltungselemente Farbe und Fläche im Vordergrund. Ausgehend von ungebindenem Schmieren und Klecksen arbeiten die Schülerinnen und Schüler ohne konkrete Motive mit verschiedenen Werkmitteln experimentell und setzen Spuren. Großflächiges Gestalten, das Spiel mit Farben und Materialien und die Freude am Erproben stehen im Vordergrund. In freier, entspannter Atmosphäre entstehen Werke, die bei positiver Verstärkung das Selbstwertgefühl der Schülerinnen und Schüler fördern. Unterrichtsphasen, in denen das Experimentieren mit und das Erlernen von neuen Techniken im Mittelpunkt stehen, wechseln mit Unterrichtsvorhaben ab, in denen altersangemessene, freie und gebundene Gestaltungsaufgaben bearbeitet werden. Als Gestaltungshilfen dienen Impulse im Hinblick auf Form, Farbe und Bildaufteilung. Bildvorlagen sind dosiert einzusetzen, da sie sich hemmend auf die Kreativität und das eigene Leistungszutrauen auswirken können.

Angezielte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler sammeln erste gestalterische Erfahrungen mit Farbmitteln und Werkzeugen.	<ul style="list-style-type: none">• unterschiedliche Farbmittel, Werkzeuge und Untergründe erproben• Malwerkzeuge herstellen• Erkenntnisse über die sachgemäße Kombination von Gestaltungsmaterialien gewinnen	<ul style="list-style-type: none">o verschiedene Farbmittel einsetzen (Fingerfarben, Wasserfarben, Aquarellfarben, Acrylfarben, Ölfarben, Sprühdosen, Naturfarben)o unterschiedliche Werkzeuge verwenden (Hände, Füße, Bürsten, Besen, Spachteln, Pinsel, Vogelfedern, Schwämme)o verschiedene Untergründe verwenden (Papiere, Stoffe, Folien, Glas- und Spiegelflächen, Leder, Holz, Stein, Aquarellpapier, Plastikfolie, Holz)o großflächiges Malen (an der Wand, am Fenster)o Pinsel aus Naturmaterial selbst herstellen (die Enden von Haselnuss- oder Weidenstöcken mit einem Stein weich klopfen und pinselartig spreizen)o textiles Material und Stofffarben, Spiegelflächen und Glasmalfarben
malen sachgerecht mit verschiedenen Farbmitteln (zum Beispiel: Wasserfarben, Wachsmalkreiden, Stifte, Acrylfarben, Aquarellfarben, Ölfarben).	<ul style="list-style-type: none">• Farbmittel und Werkzeuge sachgerecht einsetzen• verschiedene Techniken des Farbauftrags kennen• passende Maluntergründe verwenden• verschiedene Techniken zielorientiert kombinieren	<ul style="list-style-type: none">o Farbaufnahme, Werkzeughaltung, Dosierung des Drucks, Reinigung, Aufbewahrungo Wasserfarben spritzen, tupfen, drehen, ziehen; mit Wachsmalkreiden deckend malen, vermalen, abkratzen, schmelzen und tropfeno Malblock, Aquarellpapier

<p>setzen Malen als gestalterisches Ausdrucksmittel zielorientiert ein.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • freie Malweisen erproben • ausgehend von sinnlichen Erfahrungen malen • ausgehend von Erlebtem malen • ausgehend von Grundformkenntnissen malen • Farbe gezielt als Ausdrucksmittel einsetzen • Thema, Maltechnik, Farbauswahl und Zeitaufwand für eine Gestaltungsaufgabe selbst bestimmen 	<ul style="list-style-type: none"> o Körperteile bemalen; zu Musik malen; kommunikatives Malen (gemeinsam eine lebensgroße Menschendarstellung am Boden malen, Aufgabenteilung absprechen) o Zufälligkeiten für erfinderisches Gestalten nutzen, die sich durch den Umgang mit Farbmaterialeien ergeben, (Farbtropfen in eine Perlenkette verwandeln, aus Klecksen Fantasiegebilde entwickeln) o Gegenstand vor dem Malen mit allen Sinnen erkunden (eine Orange betrachten, befühlen, riechen, abschälen, aufschneiden und essen) o Personen genau beobachten (sich als Clown verkleiden und schminken, sich wie ein Clown bewegen, Bilder von Clowns betrachten und sich dazu äußern) o Situationen vor dem Malen auf vielfältige Art erleben (in der Realität, im Film, auf Bildern) o Grundformen an Gegenständen, Personen und in Situationen wieder erkennen (Punkt, Linie, Fläche, Form) o aus Grundformen Darstellungsmöglichkeiten entwickeln (Personen, Tiere, Pflanzen) o Farbkontraste, Tarnfarben, Signalfarben, Sättigungsgrad o Gestaltungsaufgabe planen (Form-, Farb- und Hintergrundgestaltung vorbesprechen, selbst vorzeichnen) und durchführen; gestalterische Impulse anderer aufgreifen; Bildtitel erfinden
---	--	---

Zeichnen

Die Differenzierung der Zeichenfertigkeiten bildet ein Element des Kunstunterrichts. Dies betrifft sowohl die Binnenstruktur der einzelnen Bildzeichen (Größenrelationen, spezifische Merkmale, Differenzierung) als auch die Gestaltung der Bildfläche und des Bildraums. In Orientierung an den vorhandenen Fertigkeiten der Schülerinnen und Schüler sollten auch die Strukturierung der Bildfläche (Figur-Grund-Beziehung, Streuung, Ballung, Reihung), die Darstellung räumlicher Beziehungen (oben - unten, vorne - hinten, Überdeckung - Schichtung - Überscheidung) und die Darstellung von Bewegungen und Interaktionen gezielt erarbeitet werden. Auch die Herstellung grafischer Strukturen mit Punkt, Linie und Fläche kann die bewusste Gestaltung fördern. Mit zunehmender Zeichenfertigkeit können Techniken für den zeichnerischen Ausdruck von Plastizität und ein Einblick in die Zusammenhänge von Licht und Schatten vermittelt werden.

Die Zeichnung ist einerseits ein einfaches bildnerisches Mittel zur Auseinandersetzung mit der Realität, andererseits zum Ausdruck der Fantasie und subjektiver Vorstellungen geeignet. Das Zeichnen sollte daher einerseits die zunehmende Orientierung an der Wirklichkeit fördern sowie die genaue Beobachtung und Detailfreude unterstützen. Zugleich sollten jedoch immer fantastische und dekorative Aufgaben die spontane Gestaltungsfreude anregen. Der Einsatz verschiedener Zeichenmaterialien kann zur genaueren Beobachtung und präzisen Darstellung beitragen (Bleistift, Buntstifte, Füllhalter, Filzstift, Kugelschreiber) oder zu freierem Umgang mit Linie und Fläche anregen (Grafitstifte, Kohle, Tusche, Kreide). Durch ungewohnte Zeichenmaterialien und Geräte und das Mischen mit anderen Techniken (Collage, Montage, Stempeln, Drucken ...) kann der Verfestigung von Bildklichs entgegen gewirkt werden.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler sammeln erste gestalterische Erfahrungen mit dem Zeichnen.	<ul style="list-style-type: none"> • das Zeichnen bewusst wahrnehmen • unterschiedliche Zeichengeräte auf verschiedenen Unterlagen erproben 	<ul style="list-style-type: none"> o einfach geformte Gegenstände mit geschlossenen Augen wahrnehmen; Gegenstände beschreiben; er-tastete Gegenstände imaginär in der Luft und von allen Seiten zeichnen; Gegenstände mit geschlos-senen Augen zeichnen o mit Stiften zu rhythmischen Musikstücken zeichnen o verschiedene Stifte, Kreiden; Zeichenkohle, Feder und Tusche; Pflaster, Tafel, unterschiedliche Papiere
zeichnen sachgerecht mit verschie-denen Zeichengeräten.	<ul style="list-style-type: none"> • Zeichengeräte sachgerecht einsetzen • verschiedene Zeichentechniken kennen • passende Zeichenuntergründe verwenden • verschiedene Techniken zielorientiert kombinieren 	<ul style="list-style-type: none"> o punktieren, schraffieren, verwischen; Dosierung des Drucks

<p>kennen verschiedenen Darstellungsmöglichkeiten und setzen sie zielorientiert als gestalterisches Ausdrucksmittel ein.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bildzeichen zur Darstellung von Personen, Dingen und Tieren entwickeln • Handlungen, Situationen und Empfindungen mit Hilfe von Bildzeichen zeichnerisch darstellen • zeichnerische Elemente mit malerischen Aspekten im Rahmen einer Gestaltungsaufgabe kombinieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Rundformen für Blüte, Baumkrone, Kopf und Körper; Linien für Stiel, Stamm, Beine und Arme; Vierecke und Dreiecke für Häuser o Zeichenspiel „Montagsmaler“ o Wellen für Wasser, Punkte für Regen, Spirale für Sturm; Zacken für Wut o ein Zeichenheft führen (eigene Erlebnisse, Wünsche, Konflikte zeichnerisch darstellen)
--	--	--

Stempeln und Drucken
 Kinder machen frühzeitig erste Erfahrungen mit Druckvorgängen: Nasse Füße hinterlassen Spuren auf Fußböden, farbverschmierte Finger und Hände auf Papier. Der spielerische Umgang mit den zum Drucken benötigten Arbeitsmaterialien wie Druckstock, Farbe, Papier und Walze bietet zahlreiche Ausdrucksmöglichkeiten. Je nach Beschaffenheit des Druckstocks können die erhabenen Teile oder die ganze Fläche als Farbträger fungieren – man unterscheidet die vier Druckverfahren Hochdruck, Tiefdruck, Flachdruck und Siebdruck. Der Stempel ist ein Druckelement, das – mit Farbe versehen und auf eine Unterlage gepresst – seine Struktur sichtbar werden lässt. Er druckt immer die gleiche Form ab. Die Summe der Formwiederholungen kann eine neue Gesamtform ergeben. Das Arbeiten mit Druckelementen fördert die Kreativität, weil sie von den Schülerinnen und Schülern immer wieder neu angeordnet werden können. Der Stempel sollte zunächst vorgegeben werden (Fingerspitze, Flaschenkorken, Kartonstücke), nachfolgend können Stempelformen selbst gestaltet werden (Styropor, Pappe, Moosgummi). Die Schülerinnen und Schüler beginnen mit einfachen, freien Versuchen und gestalten dann gebundene Arbeiten. Die Stempeltechnik kann auch mit anderen Formen des flächigen Gestaltens kombiniert werden. Werden die Stempel größer und bilden nicht bloß ein serielles Element, sondern einen schon gestalteten Bildteil oder das ganze Bild, werden sie zu Druckstöcken. Verfahren sind hier zum Beispiel Papier- und Kartondruck, Schnurdruck, Materialdruck, Linoldruck. Verwandte Verfahren sind Monotypie und Frottage.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler sammeln elementare Erfahrungen im Stempeln und Drucken.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • experimentell mit dem eigenen Körper drucken 	<ul style="list-style-type: none"> o Körper, Hand- und Fußflächen abdrücken (in feuchte Erde, Sand, Schnee), nasse oder bemalte Hände und Füße auf trockene Untergründe drucken; mit den Fingern drucken (Schlangen, Schnecken, Fische, Blumen, Gesichter)

	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Druckmaterialien und Untergründe erproben 	<ul style="list-style-type: none"> o Schwämme, Korken, Karton, Strukturpapeten, Moosgummi, Styropor, Linol, Federn, Spitzen- und Strukturgewebe, Blätter, Holzabfälle, Metallteile, saugfähiges Papier, verschiedene Stoffe, Holz
kennen verschiedene Druckverfahren (zum Beispiel Monotypie, Stempeldruck, Schablonendruck, Materialdruck, Schnurdruck, Frottage, Linoldruck).	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Druckverfahren experimentell erproben • verschiedene Druckverfahren sachgerecht ausführen • verschiedene Materialien und Druckverfahren unter Verwendung der Fachbegriffe benennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Fold-Klatschbilder herstellen (Schmetterling, Ungeheuer) o Druckstockherstellung, Farbaufnahme und -auftrag, Werkzeughaltung, Dosierung des Drucks, Reinigung, Aufbewahrung
setzen die verschiedenen Druckverfahren gezielt als bildnerisches Ausdrucksmittel ein.	<ul style="list-style-type: none"> • ein Druckverfahren zur Umsetzung einer Bildidee auswählen und ausführen • verschiedene Druckverfahren gezielt kombinieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Illustration einer kurzen Geschichte o Herstellen eines Klassenbilderbuchs als Gemeinschaftsarbeit o Druckwerkstatt mit verschiedenen Druckmöglichkeiten einrichten

Collagieren

Beim Collagieren finden alle realen Objekte als Gestaltungsmittel Verwendung. Von einer Collage spricht man, wenn aus Zurückgelassenem und Bruchstückhaftem Neues entsteht. Zufall und Improvisation sind wesentliche Elemente des Collagierens. Unterschiedliches wird unter einer übergeordneten Gestaltungsidee kombiniert und erhält dadurch eine neue Bedeutung, Wirkung oder Funktion. Die kreative Leistung zeigt sich in der Weiterführung von Bekanntem zu Neuem. Die Schülerinnen und Schüler sollen sich von einem Material faszinieren lassen und die davon ausgehenden Impulse erkennen und aufgreifen. Ausgeschnittene oder ausgerissene Bildteile sowie gefundene Materialien und ausgewählte Gegenstände sollten in einem reflektierten Prozess des spielerischen und probierenden Umgangs durch Verschieben, Verändern und Austauschen auf ihre Wirkung überprüft werden. Das Kleben der Collage bzw. das Zusammenfügen der Montage bilden erst den Abschluss dieser Auseinandersetzung.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen Materialien und Gegenstände als Zugang zum Collagieren wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • Collagematerial entdecken 	<ul style="list-style-type: none"> o sich von Materialien faszinieren lassen (eine unheimlich wirkende Wurzel, Glitzerkugeln, Folien) o die vorgegebene Funktion des Materials außer Acht lassen (Dinge auf den Kopf stellen, durchlöchern, verdrehen, verformen)

	<ul style="list-style-type: none"> • Collagetechnik erproben • Collagetechnik zielorientiert einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o komplexe Gebilde auflösen und störende Teile entfernen (von einem abgebildeten Gesicht nur den Mund ausschneiden) o aus dem gesammelten Material ein übergeordnetes Thema ableiten o zu einem vorgegebenen Thema passendes Material sichten und auswählen (Perlen, Knöpfe und Metallfolien für eine Prinzessin) o neue Zusammenhänge finden (ausgeschnittene Hände als Baumkrone anordnen) o unterschiedliche Materialien kombinieren o Collagen mit anderen Techniken des flächigen Gestaltens verbinden
gestalten Papiercollagen.	<ul style="list-style-type: none"> • Papiermaterial sammeln und bearbeiten • verschiedene Collageverfahren sachgerecht ausführen 	<ul style="list-style-type: none"> o Buntpapier, Seidenpapier, Butterbrotpapier, Tapetenreste, Wellpappe sammeln o verschiedene Papiere bearbeiten (schneiden, reißen, knittern, durchlöchern, falten, biegen, bemalen) o verschiedenfarbige Flächen ausschneiden und neu anordnen o ein Bild aus Papieren und Pappen mit verschiedener Oberflächenstruktur gestalten (Haus mit verschiedenen Zimmern) o ein vorgegebenes Bild durch eigene Malerei ergänzen (ein Foto, einen Kunstdruck) o eine Collage aus gedruckten Buchstaben anfertigen o ein Bild zu einer Rollage verarbeiten (Bild in gleich breite Streifen schneiden und die Streifen zu einem neuen Bild zusammenkleben, einzelne Streifen auslassen, mehrere gleiche Bilder verwenden) o Bilder und Fotos aus Illustrierten und Katalogen neu zusammensetzen o Decollagen herstellen (Abrisscollage aus Papier)
gestalten Materialcollagen.	<ul style="list-style-type: none"> • Materialien sammeln 	<ul style="list-style-type: none"> o ausrangierte Kleidungsstücke, Werkstoffe, Naturmaterialien, Schrott

	<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Materialien zielgerichtet zur Herstellung einer Materialcollage einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Materialbilder auf einer festen Unterlage fixieren oder sie lose zusammenstellen (die Socken unserer Familie, Porträt aus Körnern und Nudeln; kleinteilige Gegenstände zwischen Diaglaser legen und projizieren) o verschiedene Verbundmaterialien (Klebstoff, Nägel, Faden, Draht, Gips) nutzen
--	--	---

4.1.4 Gestaltung mit technisch-visuellen Medien

Fotografieren

Fotografieren trägt in besonderer Weise zur Förderung der visuellen Wahrnehmung bei. Durch die Notwendigkeit der gezielten Beschränkung auf einen ausgewählten Bildbereich erlernen die Schülerinnen und Schüler kritisches und bewusstes Sehen.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler gestalten mit Fotos.	<ul style="list-style-type: none"> • Fotos wahrnehmen • verschiedene Gestaltungstechniken mit Fotomaterial kennen 	<ul style="list-style-type: none"> o gemalte und gezeichnete Bilder mit Fotos vergleichen o Fotomontage, Foto-Story, Puzzle, Dalli-Klick-Spiel, Geburtstagskalender, Glückwunschkarten, Fotomontage, Werbeplakat, Poster zu aktuellen Unterrichtsthemen o Verfremden durch Colorierung, durch Zerschneiden und veränderte Anordnung der Fotostreifen, durch Behandlung mit Nitroverdünnung, mit Hilfe des Computers o Diamontage im Sandwichverfahren (zwei Diapositive übereinanderlegen)
fotografieren.	<ul style="list-style-type: none"> • mit der Fototechnik experimentieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Fotogramme herstellen (Schablonen oder Gegenstände auf Fotopapier auflegen und belichten) o für verschiedene Anlässe adäquate Fotoapparate und Bildspeichermaterialien verwenden (Digitalkamera, Sofortbildkamera, Kleinbildkamera, Spiegelreflexkamera)

	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Fototechniken kennen • verschiedene Möglichkeiten des Fotografierens erproben 	<ul style="list-style-type: none"> o „Schnappschüsse“ fotografieren; verschiedene Motive auswählen (Personen, Tiere, Pflanzen, Landschaften, Objekte, Räume, Bauwerke; Situationen und Handlungen; ruhende oder sich bewegende Motive) o Lichtverhältnisse berücksichtigen (Blitzgerät, Gegenlicht) o mit unterschiedlichen Bildgestaltungen experimentieren (Schwarz-Weiß- oder Farbfotos, Bildausschnitt, Lichteinfall, Nah- und Fernaufnahme, Detail- und Totalaufnahme, verschiedene Perspektiven) o mehrere Bilder zu einem Thema fotografieren (Gesichter, meine Schule, meine Stadt, Bildergeschichte, Schnappschüsse aus dem Schullandheim) o Szenerie für eine Tabletop-Fotografie gestalten (Situationen im MiniFormat aufbauen und fotografieren; bei den Dinosauriern, am Badestrand) o Ergebnisse bewerten, Bildaussage und Bildwirkung beschreiben o an einem Fotowettbewerb teilnehmen oder diesen veranstalten
<ul style="list-style-type: none"> • zielorientiert fotografieren • Fotoergebnisse beschreiben und bewerten 		

Filmen

Darstellendes Spiel und Filmarbeit fördern die Fähigkeit, persönliche Ausdrucksformen zu finden und zu erweitern. Des Weiteren tragen diese Tätigkeiten zu sozialem Lernen bei: Bilder und Szenen werden gemeinsam entwickelt und aufgezeichnet. Die Schülerinnen und Schüler können sich einbringen und selbst darstellen; zugleich müssen sie die technischen Maßgaben und sozialen Regeln bei der Erarbeitung beachten. Im Vordergrund der Filmarbeit stehen einerseits die Gestaltung und das anschließende Betrachten geeigneter Szenen. Andererseits erfolgt das Erlernen des sachgerechten Umgangs mit den erforderlichen technischen Medien (Kamera, Stativ, Fernseher). Der Präsentation der Arbeitsergebnisse – der öffentlichen Vorführung des eigenen Films – kommt hier eine besondere motivierende Bedeutung bei.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler erfahren Ausdrucksmöglichkeiten vor der Kamera.	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten ohne Requisiten vor der Kamera erproben • mit Verwandlungsmaterial vor der Kamera experimentieren • Aufstellen von Standbildern filmen • kleine Szenen spielen und filmen 	<ul style="list-style-type: none"> o Augen verdrehen, Augenbrauen hochziehen, Mund aufreißen, Grimassen schneiden, tanzen, imaginäre Gegenstände mit entsprechender Mimik und Gestik weitergeben o schleichen, klauen, rennen wie ein Räuber o Perücken, Brillen, Kostüme o an verschiedenen Orten, mit und ohne Requisiten, in Ruhestellung, mit Bewegung o Schaufensterpuppen erschrecken die Putzfrau oder jagen den Nachtwächter
wenden verschiedene Filmtechniken an.	<ul style="list-style-type: none"> • Kameranachte zur Erzeugung unerwarteter Effekte einsetzen • mit digitalen Tricks experimentieren 	<ul style="list-style-type: none"> o eine Person wird geküsst - Schnitt - es taucht an Stelle der geküsst Person ein Tier, eine andere Person auf o jemand benutzt Haarspray - Schnitt - er bekommt eine Glatze o Zeitlupe, Zeitraffer
planen ein Filmprojekt und führen es durch.	<ul style="list-style-type: none"> • ein Filmprojekt entwickeln und planen • einen Film drehen und ihn vorführen 	<ul style="list-style-type: none"> o entwickeln eine Filmidee (Bildergeschichten umsetzen, ein Gedicht verfilmen, eine Rechenaufgabe darstellen; Rollenspiele, Traum- und Fantasiegeschichten, Musikclip) o Drehbuch konzipieren o Dreharbeiten planen (Raum, Personen, Requisiten, zeitlicher Ablauf) o bei Dreharbeiten eine Aufgabe übernehmen (Beleuchtung, Darstellung, Filmen, Musik, Geräusche, Hintergrundgestaltung) o Aufnahmen drehen (spontan, geplant Aufnahmen besprechen, Vorspann und Abspann gestalten) o Film nachbearbeiten (Musik, Sprache, Schriftblendungen) o Film vorführen (Schulfest, Elternabend)

Gestaltung mit dem Computer

Grafik-Design, Werbung und Film sind ohne die Gestaltungsmöglichkeiten des Computers nicht mehr denkbar. Auch Künstlerinnen und Künstler bedienen sich zunehmend dieses Mediums. Aus diesem Grund muss der Kunstunterricht digitale Gestaltungsformen einbeziehen. Schülerinnen und Schüler erlernen die technische Handhabung von einfachen Programmen und experimentieren mit verschiedenen Anwendungen. Im Gegensatz zur herkömmlichen Malerei ist es von Vorteil, dass Veränderungen rückgängig und die Stadien des Gestaltungsprozesses durch mehrmaliges Speichern einer Arbeit sichtbar gemacht werden können. Insbesondere die Gestaltungsbereiche Verfremdung, Montage und Dokumentation eignen sich für den Einsatz des Computers im Lernbereich Kunst.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler erproben den Umgang mit Mal- und Bildbearbeitungsprogrammen.	<ul style="list-style-type: none"> • mit Maus und elektronischem Stift experimentieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Gebilde aus Linien und Flächen erstellen und farbig gestalten; mit und ohne Vorgabe eines Themas
gestalten zielorientiert mit dem Computer.	<ul style="list-style-type: none"> • Funktionen von Computerprogrammen kennen • Bilder mit einem Bildbearbeitungsprogramm bearbeiten • Gestaltungsaufgaben am Computer sachgerecht ausführen 	<ul style="list-style-type: none"> o verschiedene Werkzeuge, Farben o Bilder in einem Mal- oder Bildbearbeitungsprogramm auswählen und sie aufrufen (Fotos, Zeichnungen, Malerei, selbst hergestelltes Bildmaterial) o Bilder zu Bildfolgen verknüpfen und sie als „Diashow“ abspielen o Bilder verfremden (verwischen, verzerren, spiegeln, Farben und Größen verändern, mit Freihandzeichnungen kombinieren; Selbstbildnis, Abbildungen aus der Umwelt) o Bilder neu zusammensetzen (mehrmals kopierte Bildausschnitte, Teile verschiedener Bilder, mehrere Bilder zu einer Bildergeschichte; Montage aus Selbstbild und dem Bild von einem Star herstellen, mit der Funktion „Daumenkino“ arbeiten) o Aussehen und Wirkung unterschiedlich bearbeiteter digitaler Bilder vergleichen o computergestütztes Zeichnen und Malen mit Texteingaben verbinden (Einladungskarte, Glückwunschkarte, Comic)

	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Medien kombinieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Gestaltungsaufgabe auf herkömmliche Weise und am Computer ausführen und vergleichen (Möglichkeit der Vervielfältigung; sinnliche Erfahrungen, Materialien, ästhetische Qualität gegenüberstellen) o Bilder, gesprochener oder geschriebener Text, Geräusche, Musik, Videoclip
--	---	--

4.2 Gestaltendes Werken

4.2.1 Grundlagen für fachgerechtes Arbeiten

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler orientieren sich im Werkraum.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • den Werkraum kennen lernen • wesentliche Merkmalsunterschiede im Vergleich zum Klassenraum erkennen • verschiedene Werkräume unterscheiden • den eigenen Arbeitsplatz vorbereiten • mit ungewohnten Umweltbedingungen (Lautstärke, Staub) umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> o Ausstattung, Maschinen- und Werkzeuggeräusche, Gerüche o Werkbank als Arbeitsplatz, Werkzeugschränke, Materiallager, Regale für Werkarbeiten o Holzwerkraum, Tonraum, Metallwerkraum o Tisch bei Bedarf abdecken, Werkzeuge übersichtlich ablegen
<p>entwickeln Sicherheitsbewusstsein beim Arbeiten.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • im Werkraum Ordnung halten • Werkzeuge sachgerecht pflegen und lagern • Arbeitskleidung tragen • Sicherheitsvorschriften im Umgang mit Werkzeugen einhalten • auf Verwendung von einwandfreien Werkzeugen achten • Verletzungsgefahren durch Material und Werkstücke erkennen und vermeiden • Gefahren- und Hinweisschilder erkennen und benennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Orientierung durch Bilder, Piktogramme, Schrift o Werkzeuge nach Gebrauch säubern und am vorgesehenen Platz einordnen o Werkmittel und bei Bedarf Schutzkleidung wie Schutzbrille, Haarnetz oder Gehörschutz tragen o scharfe und spitze Werkzeuge stets nach unten halten, gesichert ablegen oder weitergeben, vom Körper weg arbeiten o Hammerstiele auf festen Sitz überprüfen o Grate beseitigen, Drahtenden sichern, Werkstücke gegen Wegrutschen sichern, Werkstücke sachgerecht einspannen o „Strom“, „Giftig“, „Brennbar“, „Betreten verboten“ (Maschinenraum)

	<ul style="list-style-type: none"> • Unfallverhütungsmaßnahmen kennen und beachten • mit elektrischen Geräten achtsam umgehen • hygienische Maßnahmen durchführen 	<ul style="list-style-type: none"> o auf beschädigte Kabel oder Stecker achten, Verbrennungs- und Brandgefahr einschätzen, für sichere Ablage der Geräte sorgen o Hände waschen und eincremen, Abfälle beseitigen, Boden kehren
--	--	---

4.2.2 Gestaltung mit Papier

Materialerfahrung

Die sinnliche Auseinandersetzung mit Papier und das ungezielte Verändern des Werkstoffs stellen eine wesentliche Erfahrung im Bereich der Gestaltung mit Papier dar. Dabei können Erkundungen und Experimente sowie die Entdeckung von Eigenschaften des Werkstoffs durchaus in die Gestaltung eines Objekts münden. Die Materialerfahrung schließt den Erwerb von Kenntnissen über die Herkunft und Herstellung des Werkstoffs ein.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen Papier vielfältig wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • mit verschiedenen Papieren und Pappen experimentieren • Veränderungen durch das Einwirken auf Papier feststellen • Papier und Pappe fühlen, unterschiedliche Strukturen von Papier und Pappe erfühlen 	<ul style="list-style-type: none"> o knüllen, reißen, schnipseln, segeln lassen, werfen, biegen, knicken, falten: Knüllbilder, Seidenpapier knüllen und z.B. Schachteln oder Weihnachtskugeln bekleben, Reißbilder, Zeitungspapier für Papiermache reißen, Luftballonlaternen aus gerissenem Transparentpapier, Hüte falten, einfache Flugzeuge falten etc. o vergleichen des Ausgangsmaterials und der Ergebnisse: Form, Größe, Faltkanten o sich gegenseitig in Papier einwickeln, Papierdusche herstellen, in geknülltem Zeitungspapier baden, auf Zeitungspapier rutschen, Objekt zum Ertauen verschiedener Papierstrukturen herstellen: Fühlschlange, Fühlweg etc.

	<ul style="list-style-type: none"> • mit Papier und Pappe Geräusche verursachen • Papier und Pappe in der Alltagswelt entdecken 	<ul style="list-style-type: none"> o verschiedene Papiere knüllen und reißen, Hör-Kim herstellen, rhythmische Geräusche initiieren, Geräusche beim Singen integrieren o Papiere im Klassenzimmer, in der Schule, zu Hause suchen und sammeln: Bücher, Zeitschriften, Servietten, Schulhefte, Schachteln, Lebensmittelverpackungen, Lampenschirm etc.; Papierfachgeschäft aufsuchen
kennen verschiedene Papiere und Pappen.	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Papiere und Pappen ordnen und vergleichen • verschiedene Papiere und Pappen benennen • Papier und Pappe für unterschiedliche Zwecke verwenden 	<ul style="list-style-type: none"> o Papiere und Pappen nach Farbe, Dicke und Struktur ordnen o Schreib-, Bunt- oder Transparentpapier, Wellpappe, Krepppapier, Karton, Toilettenpapier, Küchenpapier, Geschenkpapier etc. o malen, schreiben, verpacken, dekorieren, spielen etc.
kennen Eigenschaften von Papier und Pappe.	<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Stärken von Papier und Pappe erleben • Eigenschaften von Papier und Pappe beobachten 	<ul style="list-style-type: none"> o den Kraftaufwand beim Reißen, Knicken oder Schneiden erleben o Saugfähigkeit: sich mit Papierhandtüchern abtrocknen, Filtertüten färben o polstern und wärmen: Kissen mit geknülltem Papier füllen, sich mit Papier zudecken o Lichtdurchlässigkeit beobachten: Papier gegen das Licht halten, Fasern entdecken, Schattenspiel herstellen o Löslichkeit: Schnipsel zu Brei verarbeiten, Papiermaché herstellen o Flexibilität: Rollen und Bögen herstellen, Geschenkband kräuseln
kennen die Herstellung von Papier.	<ul style="list-style-type: none"> • Papier herstellen 	<ul style="list-style-type: none"> o Papier schöpfen

Bearbeitungstechniken

Für die gezielte Be- und Verarbeitung des Werkstoffs Papier erwerben die Schülerinnen und Schüler Kompetenzen im Bereich Trennen, Verbinden, Falten, Verformen, Bauen und Gestalten. Dabei finden verschiedene Techniken in einem Werkstück Anwendung. Die hier vorgenommene Aufistung ist nicht aufeinander aufbauend. Die unterschiedlichen Verfahren sollten nur in begrenztem Maße isoliert geübt werden. Im Vordergrund steht ihre Anwendung in einem zu gestaltenden Werkstück.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler kennen verschiedene Trennverfahren.	<ul style="list-style-type: none"> • Papier reißen • Papier lochen und stanzen • Papier mit der Schere schneiden • Papier mit dem Cutter schneiden 	<ul style="list-style-type: none"> o Reißbilder gestalten, verschiedene Formen mit Schnipseln bekleben, Muster mit Papierstreifen legen o Blätter oder Karten lochen: Konfetti mit dem Bürolocher, Zierspitze und Dekore mit dem Motivlocher: Grußkarten gestalten o einfache geometrische Formen oder Figuren ausschneiden und daraus Fensterbilder, Karten, Hampelfiguren oder diverse Mobile herstellen, Scherenschnitte, Schattenspiele o Papier mit Konturenscheren gestalten: Grußkarten, Zierspitzen etc. o Bilderrahmen aus festem Karton schneiden und gestalten, Adventskalender herstellen, Fensterbilder, Grußkarten
kennen Verfahren zum Verbinden von Papieren.	<ul style="list-style-type: none"> • Papier und Pappe mit Büro-, Brief- oder Heftklammern verbinden • verschiedene Klebstoffe für Papier einsetzen und erproben • Klebstoffe sachgerecht auftragen 	<ul style="list-style-type: none"> o lange Schlange aus Streifen herstellen, Papierfleckenteppich gestalten o Tesafilm, Alleskleber, Klebestift, Kleister o Punkt-, Linien- und Flächenklebung

	<ul style="list-style-type: none"> • Papier mittels verschiedener Verfahren der Ver- bindung gestalten • Gegenstände mit Papier beziehen 	<ul style="list-style-type: none"> o mit ausgeschnittenen Formen Bilder gestalten und mittels Klebstoff fixieren, Transparentbilder, Papier- collagen mit dem Tacker gestalten o Mappen oder Schachteln mit Geschenkpapier oder selbst gestaltetem Papier beziehen
kennen das Falten von Papier.	<ul style="list-style-type: none"> • Falten von Papier erproben • Hilfsmittel verwenden • sich räumlich orientieren • waagrecht falten • diagonal falten • waagrecht und diagonal falten • doppelt oder vielfach falten • gleiche Faltung in Serie • verschiedene Faltungen verbinden 	<ul style="list-style-type: none"> o beliebiges Falten und Entfalten, Papier auf Taschengröße falten, einen Brief passend für ein Kuvert falten o Lineal, Falzbein o Ecke, Kanten, Mitte, oben, unten o Geschenkanhänger, Seiten für Buch, Mappe, o rechtwinklige Schienen für Kugelbahn oder Brücke falten, Kugelbahnlabyrinth in Schachteldeckel o Windrad, Blüten o Servietten, Himmel und Hölle o Rosette, Stern o Fächer, Leporello, Hexentreppe o Flugzeug, Hut, Schachtel, Schiff, Lampenschirme, Faltlaternen, Papierrolle
kennen das Verformen von Papier und Pappe.	<ul style="list-style-type: none"> • durch Rollen und Ringeln einfache Dinge formen 	<ul style="list-style-type: none"> o Schnecken, Spiralen, Schlangen, Papierstreifen aufrollen und daraus Papierperlen herstellen, Eier- becher
kennen das Bauen mit Papier und Pappe.	<ul style="list-style-type: none"> • mit Pappschachteln und -rohren bauen 	<ul style="list-style-type: none"> o Turm, Mauer, Raumschiff, Piratenschiff, Stadt, Adventskalender, Tiere
gestalten Papier und Pappe.	<ul style="list-style-type: none"> • Papiere selbst gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> o Bedrucken, Kleisterpapier, Marmorpapier, Papier- maché, Papier prägen

	<ul style="list-style-type: none"> Papiere selbst herstellen 	<ul style="list-style-type: none"> Papier in unterschiedlichen Größen schöpfen, Papier für unterschiedliche Zwecke herstellen, z.B. Dekorpapier mit Glitzerkonfetti, Briefpapier mit eingepprägten Pflanzen, Papiere mit persönlichem Wasserzeichen schöpfen (Wasserzeichen aus Draht biegen und auf dem Schöpfsieb anbringen)
--	---	---

4.2.3 Gestaltung mit Holz

Materialerfahrung

Die sinnliche Auseinandersetzung mit Holz, das Auffinden von Holz in der Natur und von Gegenständen aus Holz in der unmittelbaren Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler stellen eine wesentliche Erfahrung im Bereich der Gestaltung mit Holz dar. Dabei können Erkundungen und Experimente sowie die Entdeckung von Eigenschaften des Werkstoffs durchaus in die Gestaltung eines Objekts münden. Die Materialerfahrung schließt den Erwerb von Kenntnissen über den Roh- und Werkstoff Holz ein.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen Holz vielfältig wahr.	<ul style="list-style-type: none"> Holz in der Natur entdecken Holz in der schulischen und häuslichen Umgebung entdecken Holz fühlen Holz riechen 	<ul style="list-style-type: none"> Waldspaziergang: Bäume, gefällte Bäume, Schnitt- und Brennholz, vermodertes Holz, große Stämme, Äste und Zweige: eine Höhle aus Holzstämmen und Ästen bauen, Angeln herstellen, Spieße für Stockbrot sammeln Einrichtungsgegenstände, Spielzeug, Frühstücksbretter, Musikinstrumente verschieden raue Holzstücke fühlen und nach ihrer Rauheit ordnen, Fühlbrett gestalten an frisch geschnittenem Holz riechen, Wachholderholz einsetzen, Riech-Kim mit Holz und anderen Werkstoffen herstellen

	<ul style="list-style-type: none"> • Holzstücke ordnen • mit diversen Holzprodukten gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Holzstücke sammeln und nach verschiedenen Kriterien sortieren: glatt, rau, hell, dunkel, weich, hart, Maserung, Rindenbeschaffenheit, mit geordneten Holzstücken ein Bild gestalten und auf eine Holzplatte kleben ○ Skulpturen aus Holzstücken herstellen, mit Sägemehl Muster auf Rasenfläche streuen, aus gefärbten Holzspänen Mandalas legen
kennen Eigenschaften von Holz.	<ul style="list-style-type: none"> • Holz als Brennstoff erfahren • Schwimmfähigkeit von Holz erfahren • Klangeigenschaften von Holz erproben 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Streichhölzer verwenden, Lagerfeuer veranstalten, Holzkohle zum Grillen verwenden, die Verfärbung beim Brennvorgang beobachten ○ einfaches Floß oder Schiff bauen ○ Klangstäbe und Xylophon einsetzen
kennen die Herkunft und Gewinnung von Holz als Werkstoff.	<ul style="list-style-type: none"> • Holz als nachwachsenden Rohstoff erleben • Holzverarbeitung erleben 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Baumschule besuchen, Jahresringe an Baumscheiben betrachten ○ Baumfällaktionen beobachten, Sägewerk
kennen verschiedene Holzarten und Holzwerkstoffe.	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Holzarten unterscheiden und benennen • verschiedene Holzwerkstoffe unterscheiden und benennen 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Weichholz (z.B. Fichte) und Hartholz durch unterschiedlich kräftiges Sägen unterscheiden ○ Balken, Brett, Rundholz, Massivholz, Sperrholz, Spanplatte

Bearbeitungstechniken

Für die gezielte Be- und Verarbeitung des Werkstoffs Holz erwerben die Schülerinnen und Schüler Kompetenzen im Bereich Trennen, Fügen und Beschichten. Dabei finden verschiedene Techniken in einem Werkstück Anwendung. Die hier vorgenommene Auflistung stellt keine aufeinander aufbauenden Ziele dar. Die unterschiedlichen Verfahren sollten nur in begrenztem Maße isoliert geübt werden. Im Vordergrund steht ihre Anwendung in einem zu gestaltenden Werkstück. Das Kennenlernen der verschiedenen Gestaltungstechniken schließt das Erlernen des sicheren Gebrauchs und der sorgfältigen Pflege der Werkzeuge ein.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler kennen verschiedene Trennverfahren.		
kennen das Raspeln und Feilen von Holz. raspeln und feilen sachgerecht.	<ul style="list-style-type: none"> • mit Flach-, Halb- und Rund-, Dreikantraspeln und Feilen unterschiedlicher Körnung raspeln und feilen • Raspel und Feile unterscheiden und benennen • Werkstück sachgerecht einspannen • eine arbeitgerechte Körperhaltung einnehmen • Verwendung der Raspel von der Verwendung der Feile unterscheiden • Raspeln und Feilen sachgerecht pflegen 	<ul style="list-style-type: none"> o Vertiefungen im Holz anbringen: Zauberstab, Spielzeugauto oder -eisenbahn aus Holz, Ausparung in Schublade zum Herausziehen o die Raspel einsetzen, um viel Holz abzutragen, die Feile zum Glätten rauer Holzoberflächen und zum Nacharbeiten verwenden o mit der Maserung ausbürsten, Feilenbürsten verwenden.
kennen das Schleifen von Holz. schleifen sachgerecht. sammeln erste Erfahrungen mit Schleifmaschinen.	<ul style="list-style-type: none"> • mit Schleifklotz und Schleifpapier schleifen • Körnung des Schleifpapiers unterscheiden und auswählen • unterschiedliche Körnungen bezeichnen • in Faserrichtung schleifen • beim Schleifen den nötigen Druck ausüben • mit dem Schwingschleifer, Tellerschleifer und Bandschleifer arbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> o Bearbeitung der Oberflächen aller Werkstücke aus Holz; Handschmeichler, Frühstücksbrett o Fühlbrett mit unterschiedlich geschliffenem Holz herstellen
kennen das Sägen von Holz.	<ul style="list-style-type: none"> • mit unterschiedlichen Sägen sägen: Feinsäge, Bügelsäge, Laubsäge, Gehrungssäge 	<ul style="list-style-type: none"> o Bilderrahmen aus zugesägten Leisten herstellen, Weihnachtsanhänger aus Sperrholz sägen, Scheiben aus einem Ast sägen und ein Mosaik oder Mandala gestalten, Spielsteine herstellen

<p>kennen Werkzeuge zum Sägen von Holz. sägen sachgerecht.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Sägen unterscheiden und benennen • geeignete Säge auswählen • das Werkstück einspannen • Messen und Anreißen mit einem Meterstab oder Metallmaßstab, einem Winkel und einem Bleistift • Säge an der Markierung ansetzen, Werkstück und Säge mit angemessener Körperhaltung halten • Sägebewegungen durch gerichtetes und gleichmäßiges Schieben mit Druck und einholendem Ziehen ausführen • Gehrungssäge für Zuschnitte in einem bestimmten Winkel einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Feinsäge, Bügelsäge, Laubsäge, Gehrungssäge o an dünnen Rundhölzern und dicken Brettern Probe sägen o Hobelbankzange, Leimzwinde und Schraubzwinde (siehe auch <i>Fach Mathematik Kapitel 4.3</i>) o verschiedene Arbeits- und Sitzhöhen ermöglichen
<p>kennen das Bohren von Holz. kennen Werkzeuge zum Bohren von Holz. bohren sachgerecht. bohren sicher mit dem Akkuschräuber und der Ständerbohrmaschine.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • mit der Bohrwinde und dem Handbohrer bohren • verschiedene Werkzeuge zum Bohren unterscheiden und benennen • Dicke des Bohrers auswählen • Bohrer in das Bohrfutter einsetzen • Stelle des Bohrlochs anzeichnen und vorstechen • unter Aufsicht den korrekten Ablauf des Bohrens unter Beachtung aller Sicherheitsvorkehrungen üben 	<ul style="list-style-type: none"> o Steckspiele, Werkzeug-, Scheren- und Stiftblöcke, Kerzenständer o Vorstecher, Bohrer, Bohrwinde, Handbohrer, Akkuschräuber, Ständerbohrmaschine o Bohrmaschinenführerschein
<p>kennen verschiedene Verfahren zum Fügen von Holz. kennen das Nageln von Holz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • das Nageln üben 	<ul style="list-style-type: none"> o Nagelbilder; Regenmacherstab; Mosaikbilder mit Schnüren oder farbigen Gummis; Spielfelder durch Nägel begrenzen; Murrellabyrinth, Murrellfußball

<p>kennen Werkzeuge zum Nageln von Holz.</p> <p>nageln sachgerecht.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Holzverbindungen durch Nageln herstellen • Nägel von ähnlichen Gegenständen (Schrauben, Metallstifte) unterscheiden und benennen • verschiedene Nägel erkunden • verschiedene Hämmer erkunden und benennen • Nagel und Hammer sachgerecht halten, Kraffteinsatz beim Hammer-Halten und Treffen erproben 	<ul style="list-style-type: none"> o Nageln in verschiedenen Werkstücken erproben; Figuren aus Abfallholz gestalten; freie Collagen auf Brettern mit Holzscheiben, dünnen Astscheiben oder Lattenstücken gestalten; o geleimte Holzverbindungen durch Nageln verstärken o groß, klein, dick, dünn, Spitze, Kopf o leicht, schwer, Kopf, Griff o Hilfen: vorstechen, mit Rundzange halten, Werkstück fixieren
<p>kennen das Leimen von Holz.</p> <p>leimen sachgerecht.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Holzverbindungen durch Leimen herstellen • Handlungsschritte beim Leimen einhalten 	<ul style="list-style-type: none"> o Flächen verleimen: Bilder aus geometrischen Grundformen gestalten und auf Holz leimen; Eckverbindungen verleimen: Zettelkasten, Abfallhölzer zu Figuren zusammenleimen o passgerechte Teile vorbereiten, Klebeflächen säubern, Leim auftragen, Teile fixieren und einspannen; o Bilderrahmen, Holzschachteln, Brettspiele
<p>kennen das Verbinden von Holz durch Schrauben.</p> <p>kennen Werkzeuge zum Schrauben.</p> <p>schrauben sachgerecht.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Schrauben mit der Hand erproben • verschiedene Schrauben erkunden und beschreiben • verschiedene Schraubendreher erkunden und beschreiben • verschiedene Schrauben und Schraubendreher untersuchen und benennen • geeignete Schrauben und Schraubendreher auswählen 	<ul style="list-style-type: none"> o Haken in ein Schlüsselbrett drehen; Flügelschrauben einer Blumenpresse festschrauben o Länge, Dicke, Schlitz-, Innensechskant-, Torx- und Kreuzschlitzschraube o Schlitz-, Innensechskant-, Torx- und Kreuzschlitzschraubendreher, Größe o Schraubendreher den Schrauben zuordnen, Fehlver-suche zulassen und besprechen

	<ul style="list-style-type: none"> • Drehbewegungen erproben • Holzverbindungen durch Schrauben herstellen 	
kennen Verfahren zum Beschichten von Holz.	<ul style="list-style-type: none"> • Vorarbeiten für die Oberflächenbehandlung durchführen • farbliches Gestalten der Werkstücke durch Beizen • wachsen, ölen, polieren mit Pinsel, Polierbalken oder Schwamm, dabei die Faserrichtung beachten • Werkstücke lackieren, dabei den Arbeitsablauf erfahren: grundieren, trocknen, schleifen, lackieren • unterschiedliche Oberflächenbehandlungen bezeichnen 	<ul style="list-style-type: none"> o Schleifen mit feinem Schleifpapier, Schleifstaub entfernen o kein Einsatz gesundheitsschädlicher Lacke, umweltfreundliche Lacke verwenden
kennen weitere Gestaltungsmittel.	<ul style="list-style-type: none"> • mit dem Brennpeter arbeiten • mit einem Messer schnitzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Bilder, Zeichen, Muster oder Schriftzüge in das Werkstück einbrennen o Initiale in einen Ast schnitzen, Pfeile schnitzen und einen Bogen bauen, Spieße für Stockbrot schnitzen

4.2.4 Gestaltung mit Metall

Materialerfahrung

Die sinnliche Auseinandersetzung mit Metall und das Auffinden von Metall in der unmittelbaren Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler stellen eine wesentliche Erfahrung im Bereich der Gestaltung mit Metall dar. Dabei können Erkundungen und Experimente sowie die Entdeckung von Eigenschaften des Werkstoffs durchaus in die Gestaltung eines Objekts münden. Die Materialerfahrung schließt den Erwerb von Kenntnissen über den Werkstoff Metall ein.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen Metall vielfältig wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • metallische Gegenstände in der unmittelbaren Lebensumwelt entdecken 	<ul style="list-style-type: none"> o Schmuck, Schrauben, Dosen, Besteck, Teile an Fahrrad und Rollstuhl, Musikinstrument, Geldmünze, Brille

	<ul style="list-style-type: none"> • Metall fühlen, Unterschiede zu Stoff oder Holz wahrnehmen • Metalle von anderen Materialien unterscheiden • Metalle nach ihrem Aussehen ordnen • mit diversen Metallprodukten gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> o Fühl-Spiele mit unterschiedlichen Materialien, Metalle erfahren o Abfalltrennung o Kupfer, Aluminium, Eisen, Messing, Stahl, Gold, Silber o Turm aus Dosen; Marionette aus Dosen; Kugeln aus Alufolie auffädeln; Muster aus Schrauben, Nägeln und Metallplättchen legen
kennen Eigenschaften von Metall.	<ul style="list-style-type: none"> • Metall als Wärmeleiter erleben • Klangeigenschaften von Metall erproben • Formbarkeit von Metall erfahren • Metall durch Strecken oder Hämmern härten • erleben, dass Draht bei häufigem Biegen bricht • Oxidation von Kupfer und Eisen beobachten 	<ul style="list-style-type: none"> o Windspiel herstellen o Figuren, Ringe, Armbänder aus Draht biegen o Versuche der Tragfähigkeit bis zum Verbiegen o Experiment: Eisen und Kupfer (befeuchtet) draußen liegen lassen und das Ansetzen von Rost oder Grünspan beobachten
kennen Metallwerkstoffe.	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Metalle unterscheiden und benennen • verschiedene Metallwerkstoffe unterscheiden und benennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Eisen, Kupfer, Aluminium, Gold, Silber, Messing o Bänder, Bleche, Drähte, Rohre

Bearbeitungstechniken

Für die gezielte Be- und Verarbeitung des Werkstoffs Metall erwerben die Schülerinnen und Schüler Kompetenzen im Bereich Umformen, Trennen, Fügen und Beschichten. Dabei finden verschiedene Techniken in einem Werkstück Anwendung. Die hier vorgenommene Aufistung stellt keine aufeinander aufbauenden Ziele dar. Die unterschiedlichen Verfahren sollten nur in begrenztem Maße isoliert geübt werden. Im Vordergrund steht ihre Anwendung in einem zu gestaltenden Werkstück. Das Kennenlernen der verschiedenen Gestaltungstechniken schließt das Erlernen des sicheren Gebrauchs und der sorgfältigen Pflege der Werkzeuge ein.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen Verfahren des Umformens.</p> <p>kennen das Biegen von Metall.</p> <p>biegen sachgerecht.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Drähte mit Händen frei verformen • Draht über Stäbe wickeln • Drähte über Biegeschablonen mit Nägeln oder Dübeln führen • Drähte flechten, häkeln, stricken oder weben • Drähte drehen • Bleche frei biegen • Flach- oder Rundzange einsetzen • Drahtenden sichern oder umbiegen • Drähte nach Stärke und Aussehen auswählen • mit Hilfe von Vorrichtungen mit Hammer abkantend und rundbiegen • erfahren, dass Drähte und Bleche bei mehrmaligem Biegen brechen 	<ul style="list-style-type: none"> o Kreise, Schmetterlinge oder Gespensterumrisse – mit Strumpfgewebe umhüllt als Fensterschmuck verwenden o Federspiralen wickeln, Schlangen formen, Fingerring herstellen o Biegemuster für das Herstellen von Schmuck, Namensschildern oder Wandbildern o Girlanden, Wanddekorationen oder Figuren gestalten o Enden verdrehen, Drähte verbinden o Formen für Mobile o Kleiderbügel oder Fonduegabel biegen o Stich- und Rissverletzungen vermeiden o Schmuck aus Silber- oder Kupferdraht, Leuchter oder Kartenhalter aus Stahldraht, Plastik aus Messingdraht o Buchstütze, Kästchen, Stiftablage, Ausstechformen
<p>kennen das Treiben von Metall.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prägemetall mit Drückwerkzeugen bearbeiten • Metallobjekte mit Hammer, Körner, Metallstäben punzieren 	<ul style="list-style-type: none"> o mittels Stift, Stricknadel, frei oder nach Muster: z.B. Bilderrahmen, Baumschmuck o Gestalten der Werkstücke durch Einbringen vielfältiger Muster; aus Blech geschnittene Figuren gestalten, daraus ein Mobile herstellen; Armreifen aus Blech anfertigen

	<ul style="list-style-type: none"> • Metallblech in einem Treibklotz mit Treibhammer treiben 	<ul style="list-style-type: none"> o kleine Schalen aus Kupfer, Armreifen, Tiere (Igel, Vögel und Insekten) und Blumen aus Zinkblech für den Garten
kennen verschiedene Trennverfahren. kennen das Raspeln und Feilen von Metall.	<ul style="list-style-type: none"> • mit Feile und Raspel Schnittkanten und Bohrlöcher von Werkstücken entgraten • Oberflächen durch Feilen formen • Raspel und Feile unterscheiden und benennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Brieföffner, Schlüsselanhänger
kennen das Schleifen von Metall.	<ul style="list-style-type: none"> • Schleifen und Polieren fertiger Werkstücke mit unterschiedlichen Werkzeugen und Materialien erproben 	<ul style="list-style-type: none"> o mit Schleifpapier, Handschleifmaschine, Schlämmkreide schleifen; o mit Stahlwolle und Leder polieren
kennen das Schneiden von Metall.	<ul style="list-style-type: none"> • mit der Beißzange, dem Seitenschneider oder der Flachzange Drähte und Leisten ablängen • mit dem Stahllineal messen, mit der Reißnadel oder dem Markierungsstift anreißen • Werkzeuge zum Ablängen von Drähten und Leisten unterscheiden und benennen • mit der Blechscher, Figurenschere oder Lochschere unterschiedliche Formen aus Blech ausschneiden 	<p>(siehe auch <i>Fach Mathematik Kapitel 4.3</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> o Reißzuscche oder Folienstifte verwenden
kennen das Sägen von Metall. sägen sachgerecht.	<ul style="list-style-type: none"> • dickes Blech sägen • Metallrohre sägen • Schutzhandschuhe und Schutzbrille tragen, Werkstück sachgerecht einspannen, auf Stoß arbeiten, arbeitssichere Körperhaltung einnehmen, Schnittkanten entgraten 	<ul style="list-style-type: none"> o Metallplättchen für ein Windspiel, Figuren für ein Mobile, Gestaltung einer Deko-Blume, Teelichtbehälter aus „Blütenblättern“, Windrad o Schmuck- und Schlüsselanhänger aus Messingblech o Klangspiel

<p>kennen das Bohren von Metall. kennen Werkzeuge zum Bohren von Metall. bohren sachgerecht.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Metallteile lochen • Körner, Hammer, Handbohrer, Akkuschauber, Ständerbohrmaschine unterscheiden und benennen • Dicke des Bohrers sachgerecht auswählen • Bohrer sachgerecht in das Bohrfutter einsetzen • Stelle des Bohrlochs anzeichnen und kören • Werkstück sachgerecht einspannen • Bohremulsion verwenden • große Löcher vorbohren • Bohrlöcher entgraten 	<ul style="list-style-type: none"> o mit Nägeln verschiedene Muster in Metallfolien drücken und zu Laternen biegen
<p>bohren sicher mit dem Handbohrer, dem Akkuschauber und der Ständerbohrmaschine.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • unter Aufsicht den korrekten Ablauf des Bohrens unter Beachtung aller Sicherheitsvorkehrungen üben 	<ul style="list-style-type: none"> o diverse Muster in Metallblech bohren und daraus Leuchten herstellen, Bohrungen in Schlüsselanhängern anbringen, Bohrungen als Gestaltungsmittel verwenden
<p>kennen verschiedene Verfahren zum Fügen von Metall.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Metall durch Kleben verbinden • gelochte Metallteile durch Draht verbinden • gelochtes Metall durch Schrauben und Muttern verbinden, Schraubendreher und -schlüssel verwenden • Bleche nieten • Metalle durch Lötten verbinden unter Beachtung von ausreichender Belüftung 	<ul style="list-style-type: none"> o Metallplättchen zu einer Collage oder einem Relief aus verschiedenen farbigen Metallplättchen verkleben o Puppen aus Dosen, Vorhang aus gelochten Blechscheiben o Metallteile mit Holzteilen verbinden, Skulpturen herstellen o Nieten als Gestaltungselement verwenden: Schmuckkästchen, Beschlag einer Truhe o Mobiles aus Draht, Stromleitungen (Niedervolt) löten

<p>kennen verschiedene Verfahren zum Beschichten von Metall.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Weichblechdosen oder -formen mit Metallstiften bemalen • Werkstücke durch Lackieren konservieren • Kupfer emaillieren: Schmuckemail auftragen 	<ul style="list-style-type: none"> o Muster, Figuren o Lackschicht als Schutz vor Verwitterung oder Abnutzung auftragen o Plaketten, Broschen, Ketten, Armbänder
--	---	---

4.2.5 Gestaltung mit Ton

Materialerfahrung

Die sinnliche Auseinandersetzung mit Ton und das Auffinden von Gegenständen aus Ton in der unmittelbaren Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler stellen den Ausgangspunkt im Bereich der Gestaltung mit Ton dar. Dabei können Erkundungen und Experimente sowie die Entdeckung von Eigenschaften des Werkstoffs durchaus in die Gestaltung eines Objekts münden. Die Materialerfahrung schließt den Erwerb von Kenntnissen über den Rohstoff Ton ein.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler nehmen Ton vielfältig wahr.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gegenstände aus Ton in der unmittelbaren Lebenswelt entdecken • feuchten und getrockneten Ton vergleichen • Ton riechen • Ton fühlen 	<ul style="list-style-type: none"> o Blumentöpfe, Fliesen, Schalen, Keramikbecher, Ziegelsteine, Dachziegel, Gartenfiguren o Ton aus Tonerde herstellen, matschen, sehr weichen Ton durch eine Nudelpresse drücken, Türme bauen, Hände mit Ton einmatschen, mit fast flüssigem Ton Tropf-Türme bauen, Klumpen rollen, schlagen und werfen, Klumpen brechen, etwas abzupfen, kleine Tonstücke zu einem großen Klumpen verkneten, Wasser in den Ton kneten und schmierige Konsistenz erleben

<p>kennen Eigenschaften von Ton.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • beobachten, dass Ton trocknet und hart wird • beobachten, dass der getrocknete Ton schneller bricht als der gebrannte Ton • beobachten, dass auch gebrannter Ton wasser-durchlässig ist und deshalb z.B. als Trinkgefäß eine wasserundurchlässige Glasur benötigt 	<ul style="list-style-type: none"> o Ton sachgerecht aufbewahren: in Folie luftdicht verpacken, unfertige Werkstücke in feuchte Tücher und Folie wickeln o Experiment o Experiment
<p>kennen die Herkunft und Gewinnung von Ton.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tongrube besuchen 	<ul style="list-style-type: none"> o Ton abbauen o Ton in einer Baugrube abbauen, Verunreinigungen durch Gras und Steine erkennen

Bearbeitungstechniken
Für die gezielte Be- und Verarbeitung des Werkstoffs Ton erwerben die Schülerinnen und Schüler Kompetenzen im Bereich der Grundfertigkeiten, der Aufbautechniken, der Oberflächengestaltung des Trocknens und Brennens. Dabei können verschiedene Techniken in einem Werkstück Anwendung finden. Die hier vorgenommene Auflistung stellt aufeinander aufbauende Ziele dar. Die unterschiedlichen Verfahren sollten nur in begrenztem Maße isoliert geübt werden. Im Vordergrund steht ihre Anwendung in einem zu gestaltenden Werkstück.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen Grundfertigkeiten der Bearbeitung von Ton.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tonklumpen schlagen • die Hand als Werkzeug erleben • Platten drücken 	<ul style="list-style-type: none"> o der zu bearbeitende Ton wird kräftig auf den Tisch geworfen, damit die eingeschlossene Luft nach Außen dringt o kneten; mit Fingerspitzen, -knöcheln, Fäusten und Handflächen Abdrücke im Ton hinterlassen; Kerzenständer aus Kugel mit eingedrücktem Loch; einen Hohlkörper aus Ton herstellen: Halten einer Kugel in einer Hand und Eindrücken mit dem Daumen der anderen Hand o Handabdruck, Blattabdruck, freies Relief gestalten, mit Fingern Muster eindrücken oder -ritzen

	<ul style="list-style-type: none"> • Tonwülste rollen • Tonkugeln rollen • Ton streichen und glätten • marmorierten Ton herstellen • Ton mit Schneidedraht abschneiden • Platten mit Teigrolle walzen • mit Modellier-Instrumenten gestalten • aus Ton eine Negativ-Form herstellen 	<ul style="list-style-type: none"> o Schnecke aus Wulst drehen, Wülste zu Kordel drehen und Bilderrahmen legen, Brezel herstellen o Kugeln durchstechen und Perlen herstellen, Postkartenhalter aus eingeschnittener Tonkugel o verschiedenfarbigen Ton ineinander verstreichen; Relief auf Platte aus Wülsten oder Kugeln gestalten, dabei aufgesetzte Teile an den Rändern mit den Fingern verstreichen, einfache Tiere aus der Kugel herstellen und beim Modellieren Körper streichen („streichen“), z.B. Maus, Dinosaurier o verschiedenfarbige Tonblöcke aufeinanderschlagen und teilen, Vorgang wiederholen, bis der Tonblock fein gestreift erscheint o Bilderrahmen herausschneiden und gestalten, diverse Formen ausstechen o Figuren ausstechen und mit Modellier-Instrumenten freie Muster einritzen oder eindrücken; Kacheln gestalten und zu einem Mosaik zusammenfügen; o Oberflächen mit einem Modellierstab verfeinern; o Tonklumpen zu einer Kugel, einem Kegel oder Quader formen, „Deckel“ abschneiden und den Rest mit Modellier-Instrumenten aushöhlen – als Gefäß gestalten o Gegenstände wie Muscheln, Schlüssel etc. in eine dicke Tonplatte drücken und mit Gips ausgießen
<p>kennen Aufbautechniken.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tonteile zusammenfügen 	<ul style="list-style-type: none"> o keramische Platten gestalten: figurliches Relief aufbauen: die anzusetzenden Flächen einritzen, mit Schlicker bestreichen und die Kanten der zusammengefügten Flächen mit einem Modellierstab verstreichen

	<ul style="list-style-type: none"> • Gefäß aus Platten aufbauen • Gefäß aus Kugeln aufbauen • Gefäß aus Wülsten aufbauen • Gefäße ausformen 	<ul style="list-style-type: none"> o Buchstaben aus Platte stechen und Namensschild auf einer Platte gestalten o Platten je nach Gefäß zuschneiden und versetzt übereinander aufbauen. Die Kanten einritzen und verstreichen: Stifthalter, Vase; Papprollen als Stütze verwenden o Platte herstellen und mittels Kugeln die Gefäßwand aufbauen: Kugeln mit Stäbchen aufrauen, mit Schli-cker bestreichen, andrücken und innen (ggf. auch außen) verstreichen o Platte herstellen und mittels Wülsten Gefäßwand aufbauen (siehe Aufbau durch Kugeln); je nachdem, wie gerade die Wülste aufgesetzt werden, verengt oder weitet sich die Gefäßwandung o Henkel, Tülle ansetzen, Deckel anpassen
<p>erleben das Herstellen von Ton-gefäßen durch das Gießen von Ton.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gießton als flüssigen Ton kennen lernen • Ablauf des Gießens in vorgefertigten Gipsformen kennen lernen • serielle Herstellung von Tongefäßen durch Gießen durchführen • eigene Gipsformen herstellen • Gefäße individuell gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> o Gießton wird in die Gipsform gegossen; sobald sich durch den Entzug von Wasser aus dem Ton an der Gipswand eine Tonwandung gebildet hat, wird der restliche Gießton wieder aus der Form gegossen; nach einer gewissen Zeit lässt sich das Tongefäß aus der Form lösen und wird getrocknet o ein bereits vorhandenes Gefäß (Kunststoffbecher oder -schale, Joghurtbecher) wird in eine Gipsmasse gedrückt; nach Abbinden des Gipses lassen sich das Kunststoffmodell lösen und die entstandene Gipsform zum Gießen einsetzen o siehe Oberflächengestaltung von Tonwerkstücken

kennen Oberflächengestaltungen von Tonwerkstücken.	<ul style="list-style-type: none"> • Risse und Bruchstellen ausbessern • mit plastischen Dekoren gestalten • farbige Dekore auftragen 	<ul style="list-style-type: none"> o mit Pinsel und Schlicker o Ritztechnik, Kerbschnitt, Rollsiegel, strukturierte Materialien eindrücken, Durchbrucharbeiten o mit Braunstein, Engoben und Glasur gefertigte Werkstücke gestalten
kennen das Trocknen und Brennen von Ton.	<ul style="list-style-type: none"> • Ton an der Luft trocknen lassen • elektrischen Brennofen kennen lernen • zwischen Schrühbrand und Glasurbrand unterscheiden 	<ul style="list-style-type: none"> o Rissbildung als Verarbeitungsmangel erkennen o Schülerinnen und Schüler reichen ihre Werkstücke beim Besichtigen an oder stellen sie unter Aufsicht und mit Hilfe sachgerecht in den Brennofen o Wasserdichtigkeit testen

4.2.6 Produktgestaltung

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler planen die Umsetzung einer Idee.	<ul style="list-style-type: none"> • ein Ziel ins Auge fassen • persönliche Vorstellungen über ein Werkstück entwickeln • sich für eine Werkaufgabe entscheiden • Arbeitsablauf planen • Materialbedarf feststellen 	<ul style="list-style-type: none"> o Weihnachtsbasar, Geburtstagsgeschenk, Accessoires für eigenen Wohnbereich o Skizzen von Ideen anfertigen; Bilder und Zeitungs-ausschnitte sammeln o Arbeitsschritte überlegen, mit Piktogrammen oder Bildkarten visualisieren, rekonstruierend von einem Werkstück ausgehen o vorhandene Werkstoffe sichten, geeignete und erforderliche Materialien auswählen, Einkaufszettel schreiben

	<ul style="list-style-type: none"> • Werkzeugeinsatz planen 	<ul style="list-style-type: none"> o notwendige Werkzeuge sichten und auswählen, ggf. fehlende Werkzeuge beschaffen
führen die Werkarbeit durch.	<ul style="list-style-type: none"> • Material einkaufen • Arbeitsschritte nach Plan ausführen • an einem Arbeitsplan orientieren • auf Genauigkeit achten • Fehler erkennen und beheben • bei Bedarf Unterstützung holen • Material ökonomisch verwenden • in Serie arbeiten • die eigenen Arbeitsergebnisse bewerten 	<ul style="list-style-type: none"> o Fachgeschäfte oder Baumärkte aufsuchen, Abteilungen finden und sich dort orientieren, bei Bedarf um Hilfe bitten o Arbeitsablauf mittels Bild-, Symbol- oder Sprachkarten visualisieren
verwenden ihre gestalteten Produkte.	<ul style="list-style-type: none"> • fertige Objekte ausstellen • Werkstücke verschenken oder verkaufen • Werkstücke selbst verwenden 	<ul style="list-style-type: none"> o Aufgaben verteilen und Arbeitstempo anpassen o Ausführung, Funktionstüchtigkeit, Gestaltung

4.3 Textiles Gestalten

4.3.1 Erkundung von Textilien

Erfahrungen mit textilen Materialien

Alle Schülerinnen und Schüler haben seit Beginn ihres Lebens Grunderfahrungen mit textilen Materialien am eigenen Körper und im täglichen Umfeld gemacht. Im Unterricht wird der Prozess der bewussten Wahrnehmung der Objekte als Textilien im spielerischen Umgang geschult. Darüber hinaus erwerben die Schülerinnen und Schüler Kompetenzen in den Bereichen der Eigenschaften und Funktionen von Textilien.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nehmen verschiedene Textilien in ihrem Lebensumfeld wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Objekte als Textilien erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> o sammeln und erkunden aller beweglichen Textilien im Klassenraum (Kissen, Decken, Jacken, Handtücher, Sport-/Schwimmkleidung, Kuscheiltiere)
nehmen die Veränderung von Räumen durch Textilien wahr.	<ul style="list-style-type: none"> • Textilien zur Raumgestaltung nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Tischdecken auflegen, Vorhänge aufhängen, Tücher als Raumteiler installieren, Kissen auf Stühle oder in die Kuschelecke legen, Teppiche auslegen
erleben Textilien bewusst mit einzelnen Körperteilen und dem ganzen Körper.	<ul style="list-style-type: none"> • Berührungen mit textilem Material zulassen • sinnliche Reize zulassen 	<ul style="list-style-type: none"> o unter einem Tuch sitzen, sich in eine Decke einwickeln lassen, mit Kuscheiltieren spielen o mit unterschiedlichem textilen Material (Wolle, Baumwolle, Kunstfasern, Seide, Leinen, Jute, Leder) über die Haut an Arm, Bein, Gesicht streichen/streichen lassen, Fühlmemory, Fühlkisten o olfaktorische Reize: Kim-Spiele, Riech-Memory, Rohwolle, Jute, Leinen, frisch gewaschene Wäsche o visuelle Reize: Stoffreste sortieren nach Farben, Muster, Strukturen o auditive Reize: Reißproben, Rascheln mit verschiedenen Stoffen, Kim-Spiele o Tausch von Kleidungsstücken, sich in Tücher in Stoffe einwickeln, sich verkleiden
kennen und benennen Eigenschaften textiler Materialien (rau, weich, steif, glatt, durchsichtig, blickdicht, reißfest, dehnfähig).	<ul style="list-style-type: none"> • Fachbegriffe kennen • Textilien von anderen Materialien unterscheiden 	<ul style="list-style-type: none"> o Fühlkisten, Fühlpfade, Textilien den Begriffen nach sortieren o Kim-Spiele, Material vergleichend befühlen (Textilien zu Papier, Holz, Metall, Ton)

	<ul style="list-style-type: none"> • Reißfestigkeit und Dehnfähigkeit von Textilien erproben 	<ul style="list-style-type: none"> o unterschiedliche Stoffe reißen, Vorhang aus Stoffstreifen gestalten, „Tausziehen“ veranstalten, Objekte mit verschiedenen Stoffen beziehen
kennen Funktionen verschiedener Textilien (Wärme, Schutz vor Sonne und Regen, Saugfähigkeit, Schutzfunktion, Isolierfähigkeit, Wasserdichte, Luftdurchlässigkeit).	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Funktionen experimentell erproben 	<ul style="list-style-type: none"> o Wärme: Experimente mit Jacken, Decken, Schlafsäcken, Mützen o Sonne und Regen: Experimente mit Regenschirm/Sonnenschirm, Sonnenhut, Regenkleidung
	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Funktionen unter Verwendung der Fachbegriffe benennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Schutzfunktion erfahren mit Küchenschürze, Malerkittel o Saugfähigkeit: Experimente mit unterschiedlichen Stoffen zur Aufnahme von Wasser o Wasserdichte: in Regenkleidung im Regen spazieren gehen oder unter der Dusche erproben o Luftdurchlässigkeit: Experimente mit verschiedenen Kleidungsstücken (T-Shirt, Jacke) im Wind oder vor dem Ventilator

Einführende erkundende Arbeitstechniken

Für einen gestalterischen Umgang mit textilen Materialien sind grundlegende fachspezifische Arbeitstechniken unabdingbar. Zu Beginn des Textilverrichts steht der spielerische und erkundende Umgang mit Werkzeugen und Materialien im Vordergrund.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler gehen fachgerecht mit Schere und Stoff um.	<ul style="list-style-type: none"> • sicherer Umgang mit Schere und Papier (Voraussetzung) • fachgerechte Handhabung von Fadenschere, Stickschere, Schneiderschere, Zackenschere • Gefahrenhinweise beachten und einhalten • Kenntnisse bzgl. der Stoffqualitäten (glatter Stoff rutscht beim Schneiden leichter) 	<ul style="list-style-type: none"> o Schneideübungen mit der Papierschere, Fensterbilder aus Papier oder Karton o Schneideübungen mit den verschiedenen Scheren und dem entsprechenden Material o Fäden abschneiden für Fransen, zum Nähen, zum Sticken, für Fadenbilder, für Füllmaterial o Stoffe willkürlich schneiden mit der Schneiderschere oder der Zackenschere für Patchworkarbeiten, Applikationen, Stoffmosaiken

		<ul style="list-style-type: none"> o Stoffe gezielt am Tisch schneiden mit der Schneiderschere oder der Zackschere für Patchworkarbeiten, Applikationen, Schnittmuster o Hinweise: mit Vlies verstärkte Stoffe erleichtern ersetzte Schneidaufgaben; Stoffe werden immer mit scharfen Stoffscheren geschnitten, um möglichst gute Schneideergebnisse zu erzielen
<p>gehen fachgerecht mit Nadel und Faden um.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Auffädeln • Einfädeln • verschiedene Nadeln kennen, erproben und ihren Funktionen zuordnen • Gefahrenhinweise beachten und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> o Gegenstände auf Stäbe stecken: Moosgummitteile, Holzteile, Perlen o Perlen und Knöpfe auf Schnürsenkel oder Lederbänder auffädeln o mit Nadel und Faden auffädeln o nach gestalterischen Prinzipien oder Vorlagen auffädeln o Wollfaden oder Perlgarn in eine Sticknadel einfädeln o Garn in eine Nähadel einfädeln o Nadeleinfädler verwenden o Vergleiche zwischen stumpfen und spitzen Nadeln, Sticknadeln und Nähadeln o Nadeleinstichproben an verschiedenen Stoffen o Spezialnadeln wie Webnadeln, Knüpfnadeln, Maschinennadeln, Stecknadeln
<p>gehen fachgerecht mit Messinstrumenten um.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • fachgerechte Handhabung von Maßband und Meterstab • Textilien messen • Maß nehmen an Gegenständen und Personen 	<ul style="list-style-type: none"> o Vorstellung und Vergleich verschiedener Messinstrumente, Experimente mit Messband und Meterstab o Faden mit Hilfsfadenslänge, Tischlänge, Fingerlänge, Lineallänge, Meterstab, Nassband für Stück- oder Näharbeiten abmessen, Stoffstücke mit Schablonen, Papierschnitten, Meterstab, Maßband, Lineal abmessen o Gegenstände (Tische, Fenster, Teddys, Puppen) für geplante Werkarbeiten ausmessen, Maßnahmen an Puppen, Schneiderpuppen, Personen üben

<p>machen Erfahrungen mit Fäden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • mit Fäden experimentieren • Garne aufzwirbeln • einfache Knoten und Doppelknoten kneten 	<ul style="list-style-type: none"> o Fäden um die Wette auf einen Stab aufwickeln, ein Knäuel wickeln o Garne aufdrehen und aus den Einzelfäden Fadenbilder gestalten o Schuhe, Kapuzen zubinden, Geschenke verpacken, Fransenknoten, beim Einfädeln am Fadenende kneten, nach dem Auffädeln einen Abschlussknoten kneten
<p>machen Erfahrungen mit Geweben.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gewebe auftrennen • Fäden aus Geweben herausziehen 	<ul style="list-style-type: none"> o aus Einzelfäden Legebilder oder Collagen gestalten o Fäden verschieben, Fäden ein- und ausziehen, Gestaltung neuer Gewebebilder durch Farbkontraste und/oder Muster

Textile Rohstoffe

Textilien in der unmittelbaren Umgebung der Schülerinnen und Schüler sind insbesondere aus Baumwolle, Leinen und Wolle hergestellt. Kenntnisse über unterschiedliche Rohstoffe befähigen die Schülerinnen und Schüler zu einer bewussten Auswahl und einem verantwortungsvollen Umgang mit Textilien.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen pflanzliche Fasern (Baumwolle, Leinen, Kapok, Hanf, Ramie, Jute, Manilafaser, Sisalhanf, Kokos).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • den Rohstoff Baumwolle kennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Trageversuche mit Baumwollbekleidung, Baumwollzweig mit Frucht aus dem Blumenhandel erkunden, Vergleich zwischen verarbeiteter und unverarbeiteter Baumwolle, Baumwollherstellung im Museum nachvollziehen, im Film, Herstellungsprozess von der Baumwolle bis zum T-Shirt kennen, Eigenschaften von Baumwolle erkunden (Feuchtigkeitsaufnahme, Knitterneigung, Reißfestigkeit, Abriebfestigkeit, Warmhaltevermögen)

	<ul style="list-style-type: none"> • den Rohstoff Leinen kennen • weitere pflanzliche Fasern kennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Trageversuche mit Leinenbekleidung, Kennen lernen der Flachspflanze, Prozess der Gewinnung von Flachsfaser nachvollziehen, Eigenschaften von Leinen erkunden (siehe Baumwolle) o exemplarisch an textilen Objekten oder Kleidungsstücken weitere Fasern erkunden (Kokostoppiche, Seile, Planen, Gurte)
<p>kennen tierische Fasern (Wolle, Seide, Haare).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • den Rohstoff Wolle kennen • den Rohstoff Seide kennen • Haare als textilen Rohstoff kennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Trageversuche mit Wollbekleidung, einen Schafzuchtbetrieb besuchen und die Schafschur beobachten, Vergleich zwischen ungewaschener und gewaschener Rohwolle, im Museum, im Film, auf dem Bauernhof den Weg vom Vlies zur Wolle verfolgen, Rohwolle zupfen, waschen und kämmen, mit Rohwolle gestalten, einfärben, aus Rohwolle einen Faden mit der Handspindel oder dem Spinnrad spinnen, Eigenschaften von Wolle erkunden (siehe Baumwolle), auch Filzfähigkeitsprobe o Trageversuche mit Seidentüchern, Herstellung von Seide im Film, in Schaukästen nachvollziehen, Eigenschaften von Seide erkunden (siehe Baumwolle) o Trageversuche mit Accessoires oder Oberbekleidung aus Haaren, Eigenschaften von Alpakawolle, Lamawolle, Kamelhaar, Mohair, Kaschmirhaar, Angorawolle, Rosshaar, Hausziegenhaare erkunden (siehe Baumwolle)
<p>kennen halbsynthetische und synthetische Fasern (Viskose, Cupro, Acetat).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • synthetische Fasern kennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Trageversuche mit Bekleidung aus synthetischen Fasern (elektrostatische Aufladung), Herstellung von synthetischen Stoffen im Film, in Büchern kennen lernen, Eigenschaften von synthetischen Fasern erkunden (siehe Baumwolle)

<p>unterscheiden natürliche textile Rohstoffe hinsichtlich grundlegender Merkmale und benennen sie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Materialeigenschaften bestimmen und Rohstoffen zuordnen • Eignung für textile Produkte kennen und begründen 	<ul style="list-style-type: none"> o einfache Rohstoffuntersuchungen unter Anleitung beobachten und durchführen: Brennprobe, Saugfähigkeitsprobe, Reißproben, Filzfähigkeitsprobe, chemische Proben, Faserstrukturproben unter dem Mikroskop, Aufdrehproben, o Faserquerschnittuntersuchungen o Transferaufgaben: Eignung eines dicken Wollstoffs für ein Sporttrikot, Eignung eines Leinenstoffs für einen Einkaufsbeutel
---	--	---

4.3.2 Gestaltung von und mit Textilien (siehe auch Kap. 4.1.3)

Gestaltung mit Fäden
Wolffäden, Bänder, Garne und Zwirne sind biegsame und formbare Materialien. Sie lassen sich legen, drehen, zwirbeln, wickeln, kneten, knüpfen, flechten. Das Ausgangsprodukt von Geweben und Gewirken ist immer ein Faden. Der Aufforderungscharakter von Fäden veranlasst Schülerinnen und Schüler zu eigenen schöpferischen und erfinderischen kreativen Gestaltungen. Über gezielte Angebote können die Schülerinnen und Schüler ihre motorischen Fähigkeiten steigern. Gestaltungsaufgaben werden in Form von freien, experimentellen Gestaltungen bis hin zu Gestaltungen unter ästhetischen Aspekten angeboten.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler gestalten mit einfachen Fäden. wickeln Fäden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fäden legen sich von selbst in Wellen oder Kreise und bilden niemals Ecken • Handlungsabläufe des Abwickelns, des Aufwickelns, des Umwickelns • Wickeln nach ästhetischen Aspekten (Auswahl der Farben, der Struktur, der Dicke der Fäden) 	<ul style="list-style-type: none"> o Fadenbilder, Fäden auf ein mit Klebstoff bestrichenes Blatt fallen lassen, freie Musterbildung, gezieltes Fadenlegen, Legebilder (Motive sollten Rundungen aufweisen), Bierdeckelbilder, Fäden ziehen, Nagelbilder o Abwickeln und Aufwickeln eines Wollknäuels in der Gruppe (Spinnennetzspiele), für Pompons auf Pappscheiben aufwickeln, Umwickeln von Dosen, Bechern, Vasen, Drahtfiguren, Sorgenpüppchen, Wickelbilder, Quasten und Bommeln o Mustergestaltungen bei Umwickelarbeiten, Komplementärkontraste, Ton-in-Ton-Gestaltungen

drehen Fäden.	<ul style="list-style-type: none"> • Handlungsablauf des Kordeldrehens • Kordeln nach ästhetischen Aspekten 	<ul style="list-style-type: none"> o Kordeln allein und in Partnerarbeit drehen, als Geschenkbänd, als Haarband, als Henkel für Taschen, als Gürtel verwenden
knoten und knüpfen Fäden.	<ul style="list-style-type: none"> • Handlungsablauf des Knotens zu gestalterischen Zwecken nutzen • mit der Hand knüpfen • mit dem Knüpfhaken knüpfen • Knüpfen nach ästhetischen Aspekten 	<ul style="list-style-type: none"> o Freundschaftsbänder, Schmuckketten knoten o über ein Rundholz knüpfen, Blumenampeln knüpfen, Mobiles knüpfen o Fertigpackungen für Knüpfkissen oder Knüpfpeppiche aussuchen und bearbeiten, eigene Knüpfideen verwirklichen, Knüpfwolle aussuchen und Knüpf-fäden schneiden
flechten mit Fäden.	<ul style="list-style-type: none"> • Handlungsablauf des Flechtens • Flechten nach ästhetischen Aspekten 	<ul style="list-style-type: none"> o in 4-er-Gruppen mit Seilen unter Einsatz des ganzen Körpers einen Zopf flechten, Lesezeichen, Aufhänger, Freundschaftsbänder, Haarbänder, Geschenkbänder, Gürtel flechten
stickten mit Fäden.	<ul style="list-style-type: none"> • rechte und linke Seite des Stickstoffs erkennen • fadenungebunden sticken • fadengebunden sticken • verschiedene Stickstiche kennen • Stickmuster erkennen und einhalten • Stickvorlagen entwerfen • Vernähen und Einnähen des Endfadens 	<ul style="list-style-type: none"> o Übungen zur Rechts-Links-Zuordnung, Untersuchung von Stoffresten und speziellen Stickstoffen auf ihre Seitigkeit o sticken ohne Vorlage mit dem Vorstich, Kleidungsstücke, Taschen, Stoffreste frei besticken o sticken auf gut zählbarem Stoff (Stramin oder Aida) o ein Stickmusters Tuch mit den Stickstichen Vorstich, Spannstich, Gobelinstich, Kreuzstich, Sternchenstich, Margeritenstich gestalten o Stickkarten, Lesezeichen, vorgefertigte Stickbilder, Musterungen durch Farbe, verschiedene Stiche, Struktur o Stickbilder entwerfen, Kreuzstichmotive entwerfen (Häuser, Drachen, Buchstaben), Bilder, Bordüren, Tischdecken, Namenskärtchen gestalten o Fadenenden sauber vernähen, auf die Rückseite ziehen und dort sechs bis acht Mal durchziehen

		<ul style="list-style-type: none"> o Hinweise: zur Kennzeichnung von Ein- und Ausstichpunkten Spezialstift benutzen, dessen Farbe unsichtbar wird, zur besseren Orientierung auf Stramin- oder Aidastoffen angrenzende Reihen mit Tesafilm abkleben
--	--	--

Gestaltung mit Stoffen

Stoffe sind weich, biegsam, bunt, einfarbig, großflächig und bieten vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten. Stoffe können zerschnitten, aufgefädelt, abgebunden, aufgeklebt, miteinander verbunden, gefärbt, gebatikt, bemalt, bedruckt und vernäht werden. So können die Schülerinnen und Schüler bei der Gestaltung mit Stoffen eine Vielzahl von Techniken erlernen und in der Anwendung der Techniken insbesondere ihr motorisches und kreativ-schöpferisches Potential erweitern. Altkleider und Stoffreste sollten in ausreichender Menge vorhanden sein. Auch hier werden Gestaltungsaufgaben in Form von freien, experimentellen Gestaltungen bis hin zu Gestaltungen unter ästhetischen Aspekten angeboten.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler gestalten mit Stoffen ohne Nadel und Faden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • schneiden, kleben, verknoten von Stoffen mit Stoffen oder anderen Materialien • fachgerechter Umgang mit Klebstoff und Heißklebepistole 	<ul style="list-style-type: none"> o Sockenpuppen, Waschlappenfiguren, Stoffpuppen, Tuchgespenster, Gesichter aus Drahtkleiderbügeln, Theateraufführungen mit gestalteten Puppen, Puppen auf der Grundlage einer Geschichte gestalten und diese nachspielen, Stoffrestealphabet auf Bierdeckel kleben, Windlichter mit Stoff oder Stoffetzen gestalten, Kissenhüllen aus Leinwandtaschen kneten, mit Klebstoff oder Bügeleisen fertige oder selbst gemachte Applikationen auf Taschen, Mützen, Stoffen anbringen, Patchworkbilder kleben
<p>gestalten mit Stoffen mit Nadel und Faden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • applizieren • Applikationen selbst entwerfen • Patchwork 	<ul style="list-style-type: none"> o ausgeschnittene Stoffteile durch einfache Stiche (Vorstich, Überwendlingstich) auf Stoffe oder Textilien applizieren, Wandbehänge mit Hilfe von Applikationen gestalten, z.B. auf Grundlage einer Geschichte, Gewebe oder Gewirke auf Gegenstände applizieren, Namensschilder aus Stoff auf Tischsets, Schürzen applizieren, entworfene Motive auf Kuschelkissen applizieren o Patchworkdecke, Patchworkbilder, Patchworktaschen, Patchworkbälle nähen

<p>färben Stoffe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Färbereibereitungen treffen • Naturmaterial zum Färben von Stoffen einsetzen • Batiktechniken ausprobieren • Farbe fixieren • Marmorieretechnik ausprobieren • Farbe fixieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Stoffe aussuchen (besonders geeignet: Baumwolle, Nessel, Leinen, Seide), Stoffe waschen, trocknen, bügeln, Alttextilien zum Färben verwenden o Färbereperimente mit Naturmaterial: Kamille (Gelb), Walnuss (Braun), Zwiebelschalen (Dunkles Orange), Schafgarbe (Beige-Gelb), Brennnessel (Grün-Gelb), Rote Beete (Rot) o Zipfeltechnik, Rollentechnik, Knäueltechnik, Dreieckbatik, Päckchentechnik, Klammertechnik, Knotentechnik, o Tackertechnik, Wachstropfen-Technik, Wachs-Pinsel-Technik o Bettwäsche, Tischsets, Kleidungsstücke batiken o Stoffstücke, Baumwolltaschen, Kissenbezüge, Taschentücher gestalten o Hinweis: Marmoriergrund mit 1 EL Tapetenkleister auf einen Liter Wasser, Stoffmalfarben benutzen und mit Pipetten auftragen
<p>gestalten Stoffflächen mit Farben.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Techniken der Stoffmalerei ausprobieren • Farbe fixieren • Techniken des Stoffdrucks ausprobieren • Farbe fixieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Baumwollstoffe mit Stoffmalfarben, Stoffmalstiften, Stoffmalcreide frei, mit Schablonen und/oder in Schabloniertechnik gestalten, Technik des Bügeltransfers Hinweis: für die Schabloniertechnik Stufenpinsel verwenden o mit Fingern, Händen oder Füßen auf T-Shirts, Schürzen, Beutel, Decken drucken, Textilien mit Alltags- und Naturmaterial bedrucken, mit Schwamm-druck, Schablonendruck gestalten, Druckstöcke durch Aufkleben von Schnüren, Kordel, Gummi auf Holz oder festen Karton herstellen und zum Drucken verwenden, mit Reservedruckverfahren gestalten, Druckvorlagen am PC erstellen und auf Textilien aufbügeln

	<ul style="list-style-type: none"> • Techniken der Seidenmalerei ausprobieren • Farbe fixieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Seidenmalerei mit Salz, mit Kontur, Nass-in-Nass-Technik, Nass-in-Trocken-Technik, Knülltechnik, Seidenspritzen, Seidenbatik, Windlichter oder Lampen mit bemalten Seidentüchern bespannen, Kissen, Haarspangen, Schmuck gestalten, mit Föhn, Mikrowelle oder Bügeleisen bemalte Seide fixieren
--	--	---

Gestaltung mit ungewöhnlichen Materialien

Unterricht im Textilen Gestalten umfasst insbesondere im gestalterischen Bereich auch das Zulassen nicht-textiler Materialien für kreative Gestaltungen. Die Verbindung von Textilem mit Nicht-Textilem begegnet den Schülerinnen und Schülern im täglichen Umfeld. Durch die Gestaltung mit ungewöhnlichen Materialien lernen die Schülerinnen und Schüler weitere Gestaltungsmöglichkeiten kennen und können unterschiedliche haptische Erfahrungen machen. Ihr kreatives Potential entwickelt sich weiter.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nutzen ungewöhnliche Materialien zur textilen Gestaltung.	<ul style="list-style-type: none"> • Eigenschaften ungewöhnlicher Materialien sinnlich wahrnehmen und mit textilem Material vergleichen • mit Leder gestalten • mit Schaumstoff und Watte gestalten • Schaumstoff als Füllmaterial kennen • technische und digitale Medien zur textilen Gestaltung nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Tafelschwammfiguren gestalten, Textilhöhlen mit Tischen und Stühlen und textilem Material bauen, Materialdusche gestalten o Lederbeutel, Ledermokassins gestalten o Gestaltungen mit Schaumstoff und Watte wie z. B. Perücken, lebensgroße Stoffpuppen gestalten o Digitale Fotos auf T-Shirt-Folie drucken und aufbügeln, Farbkopien auf Stoff übertragen

4.3.3 Herstellung von Textilien

Filzen

Die Technik des Nass-Filzens ermöglicht es, auf einfache Art und Weise textile Flächen und Objekte herzustellen, die ästhetisch ansprechenden Charakter haben. Wichtig ist die Verwendung gut filzender Rohwolle. Das produktive Tun unter Beachtung ästhetischer Aspekte steht hier im Vordergrund. Die Technik des Nadel-Filzens ist bevorzugt für die Herstellung und Gestaltung kleiner Objekte bzw. Figuren anzuwenden. Märchenwolle ist für das Nadel-Filzen besonders gut geeignet.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler bereiten das Nass-Filzen vor.	<ul style="list-style-type: none"> • selbständiges Einrichten des Arbeitsplatzes mit benötigten Materialien und Werkzeugen • Rohwolle kardieren und aufzupfen • Rohwolle dachziegelartig und in Schichten versetzt übereinander auslegen 	<ul style="list-style-type: none"> o benötigte Materialien und Werkzeuge zunächst als Realgegenstände, später als Bild-/Workkarten vorlegen, ein exemplarisch eingerichteter Arbeitsplatz als Anschauung, Gummiantworten (z.B. Automatten) oder Noppenfolie benutzen o Kadiermaschinen und Handkarden ausprobieren, mit Kardenband und mit Vlies arbeiten, Zupftechnik für die Rohwolle einführen o dachziegelartiges Auslegen der Wolle in versetzten Schichten einführen und üben, Experimente mit unterschiedlich vielen Schichten Wolle
kennen Arbeitsabläufe beim Nass-Filzen.	<ul style="list-style-type: none"> • befeuchten der ausgelegten Wolle mit Schmierseifenlösung, um den Filzvorgang zu beginnen • durch unterschiedliche Bewegungen Wolle verdichten: reiben, rollen, drücken • walken der Wolle • waschen des Produkts 	<ul style="list-style-type: none"> o Seifenlösung herstellen, Experimente mit der Dosierung der Seifenlösung o reiben, rollen, drücken mit Händen und mit Füßen ausprobieren o walken in Handarbeit mit einem Frotteehandtuch, walken mit dem Waschbrett, walken in der Waschmaschine o unter klarem Wasser mit der Hand ausspülen, in der Waschmaschine waschen, Schrumpfen des Produkts bei hohen Wassertemperaturen beobachten
kennen Gestaltungsmöglichkeiten beim Nass-Filzen.	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung von Flächen • arbeiten mit Vlies und Vorfilz • Gestaltung von Körpern und Objekten • Verformungen von Filzobjekten Auswahl der Farben der Filzwolle 	<ul style="list-style-type: none"> o Herstellung und Gestaltung von Jurte, Topflappen, Stuhlkissen, Bildern, Wandbehängen, Sohlen, Wandbildern, auf der Grundlage von Vlies oder Vorfilz gestalten, Pferddecken gestalten o Herstellung und Gestaltung von Bällen, Ostereiern, Spieltieren, Stifte einfäzeln, Schmuck, Schlüsselanhänger, Filzpantoffeln, Hüte
kennen die Technik des Nadel-Filzens.	<ul style="list-style-type: none"> • selbständiges Einrichten des Arbeitsplatzes • fachgerechter Umgang mit Filznadeln 	<ul style="list-style-type: none"> o einfache Topfschwämme (grüne Seite) sind als Filzunterlage sehr gut geeignet

	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung von Objekten 	<ul style="list-style-type: none"> o Herstellung und Gestaltung kleiner Figuren, Schlüsselanhänger, Christbaumschmuck, Schmuck
verwenden ihre Produkte.	<ul style="list-style-type: none"> • gefilzte Objekte ausstellen • gefilzte Objekte verschenken oder verkaufen • gefilzte Objekte selbst verwenden 	

Weben

Beim Weben erfahren die Schülerinnen und Schüler handelnd das Grundprinzip der Entstehung eines Gewebes. Die Technik des Webens wird systematisch über das eher grobmotorische Weben an Gitterstäben oder Hasendraht mit Stoffstreifen angebahnt und führt über das Rundweben hin zum Weben auf dem Schulwebrahmen oder dem Webstuhl mit Wollfäden oder feinen Garnen. Eine entsprechende Ausstattung mit Arbeitsgeräten ist nötig. Besuche in Museen verdeutlichen den Schülerinnen und Schülern den früheren Stellenwert des Handwerks und den damit verbundenen Beruf des Webers oder der Weberin.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler bereiten das Weben vor.	<ul style="list-style-type: none"> • selbständiges Einrichten des Arbeitsplatzes mit benötigten Materialien und Werkzeugen • für Webarbeiten Fäden aussuchen • Webgrundlage einrichten bzw. bespannen (Rundwebrahmen, Schulwebrahmen) • Schiffchen aufwickeln, Webnadel einfädeln, Stoffstreifen reißen 	<ul style="list-style-type: none"> o je nach Webaufgabe benötigen die Schülerinnen und Schüler Rundwebrahmen, Schulwebrahmen, Webkämme, Schiffchen, Webnadeln, Stoffstreifen, Wolle, feine Garne etc. o verschiedene Farben, Längen, Strukturen und Festigkeiten anbieten o Webrahmen aus Karton, Ästen oder Astgabeln selbst herstellen, nach Anleitung oder selbständig einen Webrahmen bespannen, Holzstäbe oder Draht als Kette benutzen, verschiedenfarbige Kettfäden benutzen, Kette seitlich durch Metall- oder Holzstäbe begrenzen o in Partnerarbeit Stoffstreifen reißen, Schiffchen in Partnerarbeit aufwickeln, Nadeleinfädel zur Hilfe nehmen

<p>kennen Arbeitsabläufe beim Weben.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kette und Schuss unterscheiden • mit der Hand weben • mit dem Schiffchen weben • mit der Webnadel weben • Prinzip des Webens einhalten und Fehler erkennen • saubere Webkanten einhalten • mit Webkamm arbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> o durch Gitterweben ein Bild gestalten, Stoffstreifen durch „Kaninchendraht“ ziehen, auf großem Pappwebrahmen einen Teppich herstellen o auf Schulwebrahmen weben, auf Pappwebrahmen weben, Decken, Tischläufer, Wandbehänge, Buchhüllen, Kissen, Teppiche herstellen o auf Rundwebrahmen aus Plastik oder Pappe weben, Länge des Webfadens einschätzen, mit doppeltem Faden weben, mit unterschiedlichen Farben und Materialien weben, Untersetzer, Bilder, Deckchen herstellen o „Drüber-Drunter-Prinzip“ mit dem ganzen Körper an Tischreihen oder Gitterstäben üben, Webvorgang lautsprachlich begleiten, auf Fehler aufmerksam machen, Möglichkeiten zur Ausbesserung und kreativen Nutzung von Fehlern anbieten, z.B. aufschneiden und verknoten, anbringen von Perlen o Metall- oder Holzschienen als Hilfsmittel einsetzen o am Schulwebrahmen Kamm zum Bilden des Fachs benutzen, mit dem Kamm die Webarbeit anschlagen
<p>kennen Gestaltungsmöglichkeiten beim Weben.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bildweben • experimentelles Weben • mit dem Perlwebrahmen arbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> o eigene Entwürfe entwickeln und weben, Landschaftsbilder, Fantasiebilder, einfache Figuren wie Baum, Herz, Stern weben o Hinweis: unbedingt den Webkamm einsetzen o nicht-textiles biegbares Material wie Plastikschmüre oder -tüten mit verweben, Wandbild gestalten, Kette aus nicht-textilem Material wie Metall, Holz, Pappe, Perlen, Knöpfe o.ä. mit einweben o Freundschaftsbänder, Schmuckteile herstellen
<p>verwenden ihre Produkte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • gewebte Objekte ausstellen • gewebte Objekte verschenken oder verkaufen • gewebte Objekte selbst verwenden 	

Häkeln

Beim Häkeln erfahren die Schülerinnen und Schüler das Prinzip der Herstellung eines gehäkelteten Gewirks. Voraussetzung für das Erlernen der Technik ist eine gute Hand-Hand-Koordination. Zur Anbahnung der Technik bietet sich das Luftmaschenhäkeln mit den Fingern an. Danach wird mit dicken Häkelnadeln und dickem Garn gearbeitet, um schließlich feinere Häkelarbeiten anfertigen zu können.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler bereiten das Häkeln vor.	<ul style="list-style-type: none"> • selbständiges Einrichten des Arbeitsplatzes mit benötigten Materialien und Werkzeugen • für Häkelarbeiten Fäden aussuchen • fachgerechte Auswahl der Häkelnadel 	<ul style="list-style-type: none"> o je nach Häkelaufgabe benötigen die Schülerinnen und Schüler dickere oder feinere Häkelnadeln und entsprechendes Garn o verschiedene Farben, Strukturen und Dicken anbieten o verschieden dicke Häkelnadeln anbieten, Experimente mit „dünner Faden – dicke Nadel“ und umgekehrt
kennen Arbeitsabläufe beim Häkeln.	<ul style="list-style-type: none"> • sachgerechte Haltung der Häkelnadel und des Arbeitsfadens • Luftmaschen häkeln und als Maschenbild erkennen • feste Maschen häkeln und als Maschenbild erkennen • Stäbchen häkeln und als Maschenbild erkennen • Reihen häkeln, Einstichmaschen erkennen, Maschen entsprechend aufnehmen können, Reihenende und -anfang erkennen, Reihen wenden • Fadengewirr vermeiden • Fehler in Maschenbildern erkennen und beheben 	<ul style="list-style-type: none"> o Fingerhäkeln, Luftmaschenschnüre als Geschenk-bänder, Schnürsenkel, Haarbänder, Ketten, Luftmaschenwürmer, Ballnetz, aus Luftmaschenschnüren Bilder legen o Häkelkringel, Blumen, Fingerpuppen, Spieltiere, Täschen, Topflappen häkeln o Häkelarbeiten mit Stäbchen verzieren, Schal häkeln, Stoffe mit Stäbchen als Deckchen umhäkeln o Anbahnung mit dickem Garn und dicker Häkelnadel, Demonstrationen an fertigen Häkelarbeiten o Häkelknäuel immer wieder aufwickeln o auf Fehler aufmerksam machen, Fehlerbehebung durch „Aufribbeln“
kennen Gestaltungsmöglichkeiten beim Häkeln.	<ul style="list-style-type: none"> • Maschenarten mischen • Gestaltung mit Farben 	<ul style="list-style-type: none"> o Strukturmuster bilden durch Maschenwechsel o Muster bilden durch Farbwechsel

	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung mit unterschiedlichen Garnen • Rundhäkeln • gehäkelte Objekte ausstellen • gehäkelte Objekte verschenken oder verkaufen • gehäkelte Objekte selbst verwenden 	<ul style="list-style-type: none"> o Täschen oder Deckchen aus verschiedenen Garnqualitäten gestalten o Häkelkringel, Hüte gestalten
verwenden ihre Produkte.		

Stricken

Beim Stricken erfahren die Schülerinnen und Schüler das Prinzip der Herstellung eines gestrickten Gewirks. Voraussetzung für das Erlernen der Technik ist wie beim Häkeln eine gute Hand-Hand-Koordination, da mit mehreren Nadeln gearbeitet wird. Zur Anbahnung der Technik bietet sich das Fingerstricken oder das Stricken mit einem breiten Strähnenkamm an. Danach wird mit zwei dicken Stricknadeln und dickem Garn gearbeitet, um schließlich feinere Strickarbeiten anfertigen zu können. Das Stricken mit der Strickmaschine oder der Strickmühle ermöglicht auch Schülerinnen und Schülern mit motorischen Beeinträchtigungen zu stricken und empfiehlt sich als Differenzierungshilfe.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler bereiten das Stricken vor.	<ul style="list-style-type: none"> • selbständiges Einrichten des Arbeitsplatzes mit benötigten Materialien und Werkzeugen • für Strickarbeiten Fäden aussuchen • fachgerechte Auswahl der Stricknadeln 	<ul style="list-style-type: none"> o je nach Strickaufgabe benötigen die Schülerinnen und Schüler Strickpuppen, Strickbretter, dickere oder feinere Stricknadeln, Rundstricknadeln oder Nadelspiele und entsprechendes Garn o verschiedene Farben, Strukturen und Dicken anbieten o verschieden dicke Stricknadeln anbieten, Experimente mit „dünner Faden – dicke Stricknadeln“ und umgekehrt
kennen Arbeitsabläufe beim Stricken.	<ul style="list-style-type: none"> • sachgerechte Haltung der Stricknadeln und des Arbeitsfadens • Maschenbildung erlernen 	<ul style="list-style-type: none"> o Fingerstricken, Stricken am Strähnenkamm, Strickbretter, Strickpuppen, Strickgabeln, Strickschnüre herstellen und daraus Blumen, Schnecken, Schlangen, Schwäne gestalten, Strickschnüre mit Füllmaterial füllen und Tiere o.ä. daraus gestalten, Strickschläuche einhändig mit der Strickmühle stricken

	<ul style="list-style-type: none"> • rechte Maschen stricken • Maschen anschlagen • Randmaschen stricken • Abketten • linke Maschen stricken • zunehmen und abnehmen von Maschen • Fadengewirr vermeiden • Maschenbilder unterscheiden • Fehler in Maschenbildern erkennen und beheben • mit der Strickmaschine stricken 	<ul style="list-style-type: none"> o mit zwei Nadeln stricken, Kleidung für Puppen oder Teddys, Täschchen, kleine Decken und Teppiche für Puppenhäuser, Schals, Hüttenschuhe o Spiel: Maschensammeln o Schals, Mützen, Pullover, Wollreste zum Stricken verwenden o einfache Formen stricken o Stricknäuel immer wieder aufwickeln o Demonstrationen an fertigen Strickarbeiten und der eigenen Kleidung o auf Fehler aufmerksam machen, Fehlerbehebung durch „Aufribbeln“ o Strickschlitten schieben, Automatikprogramm auswählen und einschalten
<p>kennen Gestaltungsmöglichkeiten beim Stricken.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Maschenarten mischen • Gestaltung mit Farben • Gestaltung mit unterschiedlichen Garnen • Rundstricken • Gestaltung von Formen • mit gestrickten Flächen gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> o Strukturmuster bilden durch Maschenwechsel (zwei rechts/zwei links, eins rechts/eins links), Patentmuster, Schachbrettmuster o Muster durch Farbwechsel bilden, Decke aus Wollresten o Muster durch Garnwechsel bilden, Schal mit Bändergarn und Wollgarn o Rundschal, Socken, Handschuhe mit Rundstricknadel oder Nadelspiel stricken o einfache Formen wie Herzen, Dreiecke etc. als Schlüsselanhänger, Christbaumschmuck o gestrickte Flächen zusammenhäkeln oder -nähen, Patchworkdecken, Wandbilder, Gemeinschaftsarbeiten
<p>verwenden ihre Produkte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • gestrickte Objekte ausstellen • gestrickte Objekte verschenken oder verkaufen • gestrickte Objekte selbst verwenden 	

4.3.4 Verarbeitung von Textilien

Vor allem durch gezielte Weiterverarbeitung von textilen Flächen entstehen Gebrauchstextilien. Ein Stück Stoff oder Gewirk muss zugeschnitten und mit anderen Teilen verbunden werden, damit ein gewünschtes Kleidungs- oder Wäschestück entsteht. Im Bereich des **Hand- und Maschinennähens** bekommen die Schülerinnen und Schüler insbesondere ein Gespür für Zuschnitte, Formen und Passformen. Die Einrichtung einer schuleigenen Nähwerkstatt erhöht den Alltagsbezug und den Nutzwert der erworbenen Kompetenzen.

Handnähen

Beim Handnähen eignen sich die Schülerinnen und Schüler Kompetenzen an, die sie in alltäglichen Situationen benötigen: eine aufgegangene Nahtstelle zunähen oder einen Knopf wieder annähen können. Das Nähen mit der Hand mit dünnen Nähadeln und feinen Fäden erfordert von den Schülerinnen und Schülern feinmotorisches Geschick. Es empfiehlt sich, dass sich jede Schülerin und jeder Schüler ihr bzw. sein eigenes Nähwerkzeug zusammensammelt.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler bereiten das Handnähen vor.	<ul style="list-style-type: none"> • selbständiges Einrichten des Arbeitsplatzes mit benötigten Materialien und Werkzeugen • für Handnäharbeiten Garne auswählen • fachgerechte Auswahl der Nähadeln • Stoffe durch Zuschneiden vorbereiten • rechte und linke Stoffseite erkennen • Stoffe stecken 	<ul style="list-style-type: none"> o je nach Nähaufgabe benötigen die Schülerinnen und Schüler dickere oder feinere Nähadeln und entsprechendes Garn o verschiedene Farben anbieten o verschieden dicke Nähadeln anbieten o Zuschneideübungen, Übertragungen mit Schneiderkreide oder dem Kopierkästchen und Kopierpapier auf Stoff o Oberflächenstrukturen von Stoffen blind ertasten, bedruckte Stoffe anbieten o Übungen mit Stecknadeln
kennen Arbeitsabläufe beim Handnähen.	<ul style="list-style-type: none"> • mit Vorstichen (Heftstichen) nähen • mit Steppstichen nähen 	<ul style="list-style-type: none"> o zur Einübung gut zählbaren Stoff einsetzen, auf aufgezeichneten Linien nähen, aus kreisrunden Stoffen Stoffbeutel fertigen, Teddy- oder Puppenkleidung nähen o zur Einübung gut zählbaren Stoff einsetzen, an aufgezeichneten Linien entlang nähen, Nadelkissen, Nadelbücher fertigen, Patchworkarbeiten, aufgetrennte Nähte flicken, einfache Änderungen an Kleidungsstücken vornehmen

	<ul style="list-style-type: none"> • mit Überwendlingsstichen nähen • Knöpfe annähen 	<ul style="list-style-type: none"> o Applikationen, Knautschbälle aus zwei Teilen, Bälle aus Sechsecken, Taschen aus Filzplatten, Portemonnaies aus Leder fertigen, Säume ausbessern, Säume hochnähen o Wandbilder, Taschen, Kissen, Kleidungsstücke mit Knöpfen verzieren, Zwei- und Vierlochknöpfe, Ösenknöpfe, Druckknöpfe, Perlen annähen, Knöpfe versetzen
verwenden ihre Produkte.	<ul style="list-style-type: none"> • ausgebesserte Kleidungsstücke oder Textilien wieder verwenden • handgenähte Objekte ausstellen • handgenähte Objekte verschenken oder verkaufen • handgenähte Objekte selbst verwenden 	

Maschinennähen

Das Arbeiten mit elektrischen Nähmaschinen ermöglicht den Schülerinnen und Schülern, sich im sorgfältigen und verantwortungsbewussten Umgang mit Maschinen zu erproben und ihre Hand-Fuß-Augen-Koordination weiter zu entwickeln. Da das Maschinennähen ein komplexes Verfahren ist, benötigen die Schülerinnen und Schüler individuelle Hilfen und damit einen differenzierenden Unterricht. Das selbständige Einrichten der Nähmaschine ist keine Grundvoraussetzung für den Nähvorgang an sich. Erst wenn die Schülerinnen und Schüler den eigentlichen Nähvorgang an der Maschine sicher beherrschen, werden Arbeiten wie das selbständige Einfädeln des Ober- und/oder Unterfadens oder verschiedene Einstellungen an der Maschine ausgeführt.

Angestrebte Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler kennen verschiedene Nähmaschinen.	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Nähmaschinen erkunden • wichtige Teile erkennen und benennen (Fußanlasser, Handrad, Nähfuß, Nadel, Gammrollenhalter, Spule, Spulenkapsel) 	<ul style="list-style-type: none"> o Koffer- und Schrankmaschinen vergleichen, Unterrichtsgang in die Kleiderfabrik (Industriemaschinen), Besuch einer Schneiderei, alte Nähmaschinen im Museum erkunden o „Nähmaschinen-Quiz“, Zuordnungsspiele mit Einzelteilen, Einsatz von Arbeitsblättern zur Beschriftung der Nähmaschine

<p>bereiten das Maschinennähen vor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsplatz vorbereiten (Tisch, Stuhl, Licht, Schere, Nadel, Stecknadeln, Stoff etc.) • Nähmaschine aufbauen und anschließen • Nähmaschine einrichten (Oberfaden, Unterfaden, Einstellungen) • Unfallgefahren bei Arbeiten mit elektrischem Strom kennen und vermeiden • Stoffe durch Zuschneiden, Stecken und Heften vorbereiten 	<ul style="list-style-type: none"> o feste Nähmaschinenteile einrichten o Hilfen durch Kennzeichnungen an den Nähmaschinen o markierte Punkte für den Verlauf von Ober- und Unterfaden, Bildkarten zu Einstellungen an der Nähmaschine verwenden o auf defekte Kabel, Stolpergefahr durch Kabel und Gefahr durch nasse Hände hinweisen o Zuschneideübungen, Übertragungen mit Schneiderkreide oder dem Kopierpapier und Kopierpapier auf Stoff
<p>kennen Arbeitsabläufe beim Maschinennähen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fußanlasser und Handrad bedienen • Linien mit Steppstich nähen • Kurven und Ecken mit Steppstich nähen • Kanten mit Zick-Zack-Stich versäubern 	<ul style="list-style-type: none"> o Experimente ohne Nadel, Faden und Stoff, auf Papier oder Stoff Linien mit Handrad nähen o Nähübungen ohne Faden auf Papier mit vorgezeichneten Linien, Nähübungen mit Faden auf Vlies oder Stoffresten mit Schneiderkreide vorgezeichneten Linien, Übungen zu füsichenbreitem Richtignähen, Beutel, Kissen, Tischdecken, Servietten fertigen, Objekte in Serienfertigung herstellen, Kleidung ausbessern o Nähübungen ohne Faden auf Papier, Nähübungen mit Faden auf Vlies oder Stoffresten, Schürzen, T-Shirts, Nachthemden fertigen, Objekte in Serienfertigung herstellen, Kleidung ausbessern o Nähübungen an der der Kante entlang, gefertigte Objekte versäubern
<p>kennen besondere Gestaltungsmöglichkeiten des Maschinennähens.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • mit Stichen experimentieren • mit der Nähmaschine sticken 	<ul style="list-style-type: none"> o Stickmüstertücher mit der Nähmaschine o Gegenstände mit Maschinenstichen verzieren: Baumwolltaschen, Geschirrtücher, Bettwäsche
<p>verwenden ihre Produkte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • reparierte Textilien wieder verwenden • maschinengenähte Objekte ausstellen • maschinengenähte Objekte verschenken oder verkaufen • maschinengenähte Objekte selbst verwenden 	

4.3.5 Textilien in kulturellen Zusammenhängen

Ausgangspunkt des Unterrichts in diesem Bereich ist ein spezifisches Kleidungsstück oder textiles Objekt. Die Schülerinnen und Schüler untersuchen diese Textilie in ihrem kulturellen Kontext und erweitern ihre Kenntnisse über kulturspezifische Aspekte der eigenen Kultur im Vergleich mit anderen Kulturen. Im Mittelpunkt steht die Wahrnehmung von Textilien als Ausdruck eigener Identität, auch im Zusammenhang mit Mode. Dabei werden stets auch historische Aspekte aufgegriffen.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler nehmen den Aussage- und Mitteilungswert von Gestaltungsmerkmalen wahr.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ausdruck von Farben einschätzen • Ausdruck von Mustern einschätzen • Ausdruck von Formen einschätzen • Ausdruck von Materialien einschätzen • Ausdruck von Techniken einschätzen • Ausdruck von Motiven einschätzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Farbenlehre (kalte Farben/warme Farben), Farbpsychologie (schwarz=Trauer, rot=Freude, blau=Harmonie etc.), Zeitschriften, Kataloge, Fotos im Hinblick auf die Farben/Farbzusammenstellungen auswerten o Farbkontraste (Farbe-an-sich-Kontrast, Komplementärkontrast etc.), Textilien auf Strukturmusterungen untersuchen o Kleidungsstücke hinsichtlich der Form untersuchen und Aussagewerte bestimmen (eng anliegend, schmeichelt der Figur etc.) o Textilien hinsichtlich des Materials sortieren und Aussagewerte wie „wärmt, hält kühl, trägt auf, macht schlank“ etc. bestimmen o Stoffproben oder Kleidungsstücke hinsichtlich der Techniken sortieren und Aussagewerte bestimmen o Symbole und Piktogramme auf Textilien in Modezeitschriften oder Katalogen decodieren
<p>nehmen den Aussage- und Mitteilungswert von Kleidungsstücken wahr.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kleidung unterliegt einem System von Normen und Regeln • geschlechtsspezifische Kleidung kennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Vermittlung gesellschaftlicher Vereinbarungen über Kleiderordnungen wie z.B. dunkle Kleidung zur Berdigung (Trauer), festliche Kleidung zu Hochzeiten oder Abschlussball (Freude) o Collagen mit Jungs-/Mädchenkleidung, Frauen-/Männerkleidung, Trageversuche und Verkleidungsaktionen mit gegengeschlechtlicher Kleidung, Vergleich Jungen- und Mädchenkleidung früher – heute

	<ul style="list-style-type: none"> • anlassbezogene Kleidung kennen • Berufsbekleidung kennen • Amtskleidung kennen • Gruppenzugehörigkeit erkennen • Textilien fremder Kulturen wahrnehmen 	<ul style="list-style-type: none"> o Fotos nach Ereignissen auswerten: Karneval, Hochzeit, Schuljubiläum, Sportfest, Beerdigung, Kommunikation/Konfirmation, Unterschiede und Ähnlichkeiten der Kleidung bei den Anlässen erarbeiten, eigene Kleidung für bestimmte Anlässe präsentieren, anlassbezogene Modenschau, Geburtstage in festlicher Kleidung feiern o Bekleidung von Bäcker, Schornsteinfeger, Straßenarbeiter, Arzt, Feuerwehrmann untersuchen, Gründe für das Tragen entsprechender Kleidung überlegen und sammeln, Fotos/Bilder von Personen in Berufskleidung einsetzen, Kataloge mit Berufskleidung, evtl. Karnevalskostüme einsetzen o Uniformen von Polizist, Richter, Offizier, Flugkapitän, Schülerlotse untersuchen, über Erwartungen an Verhalten von Personen in Amtskleidung nachdenken, Fantasiespiel: ein Richter in Badehose, ein Verkehrspolizist ohne Uniform, ein Offizier in Jogginganzug o sich mit spezifischer Kleidung von Gruppen auseinandersetzen, Bilder von Vereinsgruppen (Schützenverein, Fußballverein, Chor), Trachtengruppen, Musikgruppen, Jugendgruppen etc. auswerten und charakteristische Merkmale erarbeiten o Kopftuch, Shiboritechnik, Mola etc. als Ausgangspunkt für die Auseinandersetzung mit anderen Kulturen einsetzen, Interviews mit Mitschülerinnen und Mitschülern/Erwachsenen anderer Kulturen
<p>entwickeln ein Bewusstsein zum Thema Mode.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kleidung als Modeartikel erkennen • modische Strömungen einordnen 	<ul style="list-style-type: none"> o Modenschau besuchen oder in der Schule veranstalten, alte und aktuelle Modezeitschriften/Modekataloge vergleichen (vor 3 Jahren, vor 10 Jahren, vor 20 Jahren) o Farben, Musterungen, Form, Material, Techniken und Motive in Katalogen nachforschen und Modetrends zuordnen

	<ul style="list-style-type: none"> • historischen Wandel in der Mode erkennen • Beschäftigung mit Modedesign • eigenes Modeverhalten entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> o schichtenspezifische Bekleidungen früher und heute, Kostümgeschichte in Büchern, im Museum nachvollziehen, historische Kleiderordnungen bearbeiten und bewerten, die Erfindung der Nähmaschine im Zusammenhang mit Mode betrachten, industrielle Fertigung von Bekleidung o Anzeigen und Bilder in Modezeitschriften entspre- chenden Designern zuordnen, Haute-Couture be- arbeiten, selber Mode entwerfen und anfertigen, Ate- liers von jungen Modedesignern besuchen o Bekleidungsverhalten modischer Vorbilder wie Pop- stars, Schauspieler etc. begründen, eigenes Beklei- dungsverhalten mit Modezeitschriften vergleichen
--	--	---

4.3.6 Selbständiger Umgang mit Textilien

Schülerinnen und Schülern sind im Alltag Konsumenten, Nutzer oder Gestalter von Textilien und damit gefordert, „textile“ Entscheidungen zu treffen oder mit Textilien umzugehen. Um diese Situationen möglichst selbständig bewältigen und bewusste Entscheidungen treffen zu können, werden entspre- chende Kompetenzen systematisch angebahnt. Die im Textilien Gestalten insgesamt erworbenen Kompetenzen können darüber hinaus zu sinnerfüllter Freizeitgestaltung beitragen.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler kleiden sich.	<ul style="list-style-type: none"> • sich an- und ausziehen • verschiedene Verschlüsse kennen und bedienen • Kleidung in Oberbekleidung, Unterbekleidung und Zubehör einteilen 	<ul style="list-style-type: none"> o selbständiges An- und Ausziehen üben, Anlässe beim Sport- und Schwimmunterricht nutzen, Ver- kleidungskiste, Modenschauen oder Theaterauffüh- rungen veranstalten o Übungen mit Montessorimaterial, Klettverschluss, Knoten, Schleifen, Knöpfe, Druckknöpfe, Reißver- schlüsse, Haken und Ösen o Zuordnungsübungen, Malen von Bekleidungsbei- spielen, Lernplakate gestalten, Ausstellung zu- sammenstellen

	<ul style="list-style-type: none"> • Funktionen von Kleidung kennen und beachten • Kleidungsstücke nach eigenen Vorlieben und nach Nutzen auswählen, als Ausdruck eigener Identität wahrnehmen • Kleidung einem Anlass entsprechend auswählen • Accessoires einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Ordnen von Kleidungsstücken nach Funktionen: Sportkleidung, Schlafkleidung, Regenkleidung, Oberbekleidung, Unterbekleidung o Modenschau in der Schule, Verkleidungsaktionen mit Übungen vor dem Spiegel, „Cat-Walk“, Besuch eines Bekleidungsgeschäfts, Recherche und Dokumentation „Mein Kleiderschrank“ über die Art und die Anzahl eigener Kleidungsstücke, Auswahl begründen o selbständiges Auswählen nach Funktionalität zum Fachunterricht, nach Witterungsbedingungen, für Feste, Erstellen einer Kleidungsliste für die Klassenfahrt, Koffer packen für die Klassenfahrt o Schals, Tüchern, Stulpen, Taschen, Sonnenbrillen, Schmuck etc. an- und ausprobieren
<p>kaufen Kleidung, Wäsche und textiles Material.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • eigene Größen kennen • modische Trends kennen und beachten • eigenen Geschmack ausbilden 	<ul style="list-style-type: none"> o eigene Kleidungsstücke auf ihre Größe hin erkunden, unterschiedliche Größenbezeichnungen kennen lernen, Kleidungsstücke ausprobieren, sich im Spiegel betrachten, Überprüfung auf Passgenauigkeit (Größe, Sitz, Verschlüsse), Anregung zu Empfindungsausprägungen o eine Modenschau besuchen, Modegeschäfte erkunden, Recherchen in Modezeitschriften und Modekatalogen, Collagen zur jeweiligen „Season-ware“ erstellen, eigene Kleidungsstücke präsentieren, die der Schüler/die Schülerin bevorzugt trägt/nicht mag o Recherche und Dokumentation über die Art und die Anzahl eigener Kleidungsstücke, Vorlieben wie Farbe, Stoffqualität, Art der Kleidung erarbeiten und mitteilen, Vorlieben mit denen von Mitschülern, Geschwistern, Eltern, Lehrerinnen und Lehrern vergleichen, in Kaufhäusern, Schaufenstern, Katalogen nach Kleidungsstücken suchen, die den Vorlieben entsprechen, Collagen erstellen, einen Kleidungsfundus einrichten und ausprobieren

	<ul style="list-style-type: none"> • Preis-Leistungsverhältnis beachten • ökologische Aspekte beachten 	<ul style="list-style-type: none"> o über Recherchen in Katalogen und Geschäften „Preisbewusstsein“ ausbilden, textiles Material ist wertvoller Rohstoff, sparsam einkaufen o Bänderrollen und Kennzeichnungen an Textilien finden, lesen und interpretieren, Herkunft und umweltgerechte Textilveredelung beachten, pflegeleichte Textilien sind der chemischen Reinigung vorzuziehen
<p>pflegen Textilien (Kleidung, Wäsche) sachgerecht.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pflegesymbole kennen • Handwäsche ausführen • Maschinenwäsche ausführen • Wäsche trocknen • Reinigungsbetrieb kennen • sachgerechter Umgang mit Bügeleisen und Bügelbrett • Wäsche zusammenlegen • Kleidungsstücke reparieren • Schneiderbetrieb kennen • ökologische Aspekte beachten 	<ul style="list-style-type: none"> o Untersuchung der Pflegeetiketten hinsichtlich Waschen, Trocknen, Bügeln, Chemische Reinigung o Handtücher der Klasse oder eigene Kleidung mit der Hand waschen, verschiedene Waschmittel ausprobieren und das Waschergebnis bewerten o Wäscheservice in der Schule einrichten, Ausprobieren, Zuordnen und Dosieren von Waschmittel, Reinigung des Flusensiebs o verschiedene Wäschetrockner kennen lernen, elektrischen Wäschetrockner bedienen o Besuch/Interviews in einer Reinigung o Aufbau von Bügelbrett üben, verschiedene Bügeleisen anbieten, Einstellungen an Bügeleisen erproben und je nach Pflegeanleitung korrekt durchführen, Handtücher der Klasse/Schule bügeln o Wäsche zusammen legen, Handtücher falten, verschiedene Kleiderbügel anbieten, Kartonmaße benutzen o kleine Löcher stopfen, Nähte nachnähen, Knöpfe annähen (siehe Handnähen), Kurzwarensortiment erkunden, Sicherheitsnadeln einsetzen o Besuch/Interviews in einer Änderungsschneiderei o Textilien in Altkleidersammlung, Altkleidercontainer entsorgen, Kleidertauschbörse einrichten, Second-Hand-Laden besuchen

<p>können die erworbenen Kompetenzen für die Planung und Umsetzung eigener Projekte auch in der Freizeit nutzen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • textile Techniken nach persönlicher Neigung anwenden und verfeinern • Fertigpackungen, Schnittmuster, textiles Material kaufen und bearbeiten • Wohnraum mit Textilien gestalten • eigene Planungen und Durchführungen bis zum fertigen Objekt 		<ul style="list-style-type: none"> o bei der Wäsche: auf Waschmaschinenauslastung und Dosierung des Waschpulvers achten, Weichspüler kritisch betrachten, Energieverbrauch eines Wäschetrockners bedenken o siehe Techniken der Gestaltung, Herstellung und Verarbeitung von Textilien, auf potenzielle Hobbys aufmerksam machen o Hobbies ausbilden, Textilgeschäfte erkunden, Textilien aus dem Katalog bestellen, Preis-Leistungsverhältnisse und ökologische Faktoren beachten o Wohntextilien in Geschäften erkunden, Vorhänge, Wandbehänge, Utensilien, Kissen kaufen und oder gestalten o individuelle Ideen aufgreifen (z.B. ein Wandbild mit einer Katze, eine Kuschelecke, neue Topflappen) und von der Planung bis zur Umsetzung begleiten, Handlungsplan aufstellen
--	---	--	--