Fachbezogene Festlegungen für das Fach Kunst (Schuljahr 2017/2018)

Für jedes Fach werden auf der Fachkonferenzebene ausgehend von den Kompetenzbereichen bzw. Standards oder Niveaustufen Inhaltskontexte konkretisiert, an denen die im Rahmenlehrplan definierten Kompetenzen erarbeitet werden sollen. Ziel ist eine förderliche Balance zwischen verbindlichen Festlegungen und einem hohem Grad der Offenheit der Unterrichtsplanung der jeweils unterrichtenden Fachkollegen. Dabei werden Aussagen zu folgenden Aspekten gemacht:

	Bereits berücksichtigt	Aktuell in Bearbeitung
Kompetenzen und Standards nach Niveaustufen	✓	
Kompetenzentwicklung (Konkretisierung mit Inhalten und Wissen)	✓	
Themen und inhaltliche Schwerpunkte – mögliche Kontexte / Leitthemen	✓	
Bezüge zum Teil A	✓	
Bezüge zum Teil B	✓	
Fächerverbindende und fachübergreifende Bezüge	✓*	
Lern- und Leistungsaufgaben (als Materialien des Online-RLP)	✓	
Angaben zur Leistungsermittlung und –Bewertung der Schülerkompetenzen	✓	
Didaktisch-methodische Hinweise	✓*	
Fachbegriffe Nomen lt. RLP	✓	
Verpflichtende Experimente des RLP	✓	

* Beschluss der Fachkonferenz vom 02.09.2016: Im Sinne der geforderten Offenheit der Unterrichtsplanung treffen die jeweils unterrichtenden Jahrgangsteams die aktuell notwendigen und geeigneten Entscheidungen.

Hinweise:
Das vorliegende Schulinterne Curriculum Chemie ist eine Arbeitsfassung, welche laufend aktualisiert wird.

Das Curriculum besteht aus mehreren Abschnitten:

Zuerst werden im Niveaustufenmodell die geforderten Standards zu den einzelnen Basiskonzepten in den einzelnen Niveaustufen dargestellt. Damit soll der Leser das hier neue Niveaustufenmodell verinnerlichen.

Es folgen bislang noch ungekürzte Darstellungen zu den Kompetenzen des Basiscurriculums (Teil B des neuen Rahmenlehrplans) in den Bereichen Sprach- und Medienbildung.

Im Fach werden Bezüge zu insgesamt drei überfachlichen Themenfeldern betrachtet, bislang liegt lediglich der Orientierungs- und Handlungsrahmen zum überfachlichen Thema „Verbraucherbildung“ vor. Die hier noch ungekürzten und umfassenden Darstellungen sind vor allem als Anregung gemeint, nur die im Fettdruck dargestellten Kompetenzen haben einen besonderen Bezug zu Themenstellungen im Fach und sollen im Unterricht an geeigneter Stelle vermittelt werden.

Die anschließenden Darstellungen zu den verbindlichen Themenfeldern in den einzelnen Schuljahren bilden den inhaltlichen Kern des Schulinternen Curriculums im Fach. Die Farbgestaltung bei den Themenfeldern in den einzelnen Klassenstufen lehnt sich an die Farbgestaltung in der Übersicht zum Niveaustufenmodell auf Seite 4 an.

Den Abschluss bilden Zusammenfassungen zu den Vorgaben für jede Klassenstufe sowie abschließend für die gesamte Sekundarstufe I.

Schulinternes Curriculum Arndt – Gymnasium Dahlem ab 2017/2018 Kunst

unter Einbindung des überfachlichen Basiscurriculums

Die beigefügten Entwürfe umfassen:

1. Klasse 5/6 und Sekundarstufe I

Jahrgangsstufe 5/ 6:	Klasse 5	Seite 28
Jahrgangsstufe 5/ 6:	Klasse 6	Seite 32
Jahrgangsstufe 7/ 8:	Klasse 7	Seite 36
Jahrgangsstufe 7/ 8:	Klasse 8	Seite 40
Jahrgangsstufe 9/10:	Klasse 9	Seite 44
Jahrgangsstufe 9/10	Klasse 10	Seite 48

2. Zusammenfassungen Klasse 5/6 und Sekundarstufe I: Seite 52/53

Neu ab 2016/2017: Niveaustufen in den Klassenstufen 1 – 10:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A	B			C			D		E	Niveau **BOA**
A	B		C			D	E		F	Niveau **BBR**
A	B		C		D		E	F	G	Niveau **EBBR**
A	B	C		D		E	F		G	Niveau **MSA**
B		C		D		E	F	G	H	Niveau zum Übergang in die 2-jähr. Q-Phase

Legende:

- **BOA –** Berufsorientierender Abschluss für Schülerinnen und Schüler mit dem Förderschwerpunkt „Lernen“
- **BBR –** Berufsbildungsreife
- **EBBR –** Erweiterte Berufsbildungsreife
- **MSA –** Mittlerer Schulabschluss

Niveaustufenmodell für das Gymnasium in Berlin: Niveau zum Übergang in die 2-jährige Qualifikationsphase						
		Klasse 5 /6	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9	Klasse 10
		D	E	F	G	H

Teil C Abschnitt 2: Kompetenzen und Standards

WAHRNEHMEN	Klasse1/2	Klasse 3/4	Klasse 5/6	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9	Klasse 10
	B	C	D	E	F	G	H

Im Kunstunterricht wird das Wahrnehmen zu einem bewussten Vorgang und bezieht sich auf alle sinnlich erfahrbaren Gegenstände, Phänomene und Atmosphären. Bewusst wahrnehmen bedeutet, sich selbst beim Wahrnehmen wahrzunehmen und dies als ein absichtsvolles und strukturiertes Handeln zu verstehen. Indem die Schülerinnen und Schüler ihre Wahrnehmung sensibilisieren, entdecken sie neue Zugangsweisen zu sich selbst, zu den anderen und zur Welt. Sie lernen, unterschiedliche künstlerische Sichtweisen zu durchdringen, zu respektieren und wertzuschätzen wie auch auszuhalten. Sie erschließen sich Zugänge zu eigenen inneren Vorstellungswelten sowie zu Alltags- und Bilderwelten in zeitgenössischen und historischen Kontexten.

Die Schülerinnen und Schüler können

Wahrnehmen	**Material erkunden**	mögliche Formen von Material untersuchen und vergleichen	Material im erweiterten Sinne, z. B. in Form von Erinnerungen, Bildern, Zeichen und Ideen untersuchen aus einer Vielfalt von Material eine Auswahl für Vorhaben treffen		mögliche Formen von und Umgangsweisen mit Material, wie z. B. Erinnerungen, Bilder, Zeichen und Ideen miteinander vergleichen	Material als Anregung für eigene Vorhaben beschreiben und analysieren	Material als Gestaltungsanregung erkennen und nutzen
	Verfahren, Techniken und künstlerische Strategien erkunden	Werkzeuge in Vorhaben erproben und unterscheiden eigene ästhetische Praktiken mit den ästhetischen Praktiken der anderen vergleichen	die Werkzeuge in ihrer Anwendung erkunden und in ihren vielfältigen Möglichkeiten benennen zu ästhetischen und künstlerischen Verfahren und Strategien recherchieren Erfahrungen aus der Zusammenarbeit mit anderen für eigene Vorhaben nutzen	Kunst als Impuls nutzen, Alltagsgegenstände und Alltagshandlungen zu befragen Rechercheergebnisse aus ästhetischen und künstlerischen Verfahren und Strategien in eigenen Vorhaben einsetzen		die Besonderheiten von künstlerischen Strategien untersuchen und diese in Beziehung zu den eigenen künstlerischen Vorhaben setzen Kunst als Impuls nutzen, Regeln, Codes und Rituale zu befragen	

	Bedeutungen (fach-) sprachlich zum Ausdruck bringen	für Eindrücke und Empfindungen in der Begegnung mit ästhetischen Phänomenen und Kunstwerken Bilder und Begriffe finden	verschiedene Kunstwerke in ihrer subjektiven Wirkung beschreiben und vergleichen	Bildelemente/-symbole erkennen und benennen	beschreiben, wie sich Bedeutungen von ästhetischen Phänomenen und Kunstwerken abhängig von der jeweiligen F Perspektive verändern	Kunst als Ausdruck gesellschaftlicher und kultureller Normen und Vorstellungen H einschätzen

GESTALTEN	Klasse1/2	Klasse 3/4	Klasse 5/6	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9	Klasse 10
	B	C	D	E	F	G	H
Gestalten heißt Wahrnehmungs-, Denk- und Handlungsprozessen eine Form zu geben. In Gestaltungsprozessen entwickeln die Schülerinnen und Schüler Neugierde sowie die Fähigkeit zu Kontemplation und Genuss. Analog zu Kunst entfalten die Schülerinnen und Schüler ihre Gestaltungskompetenz in Auseinandersetzung mit künstlerischen Arbeitsweisen, ästhetischen Methoden und kulturellen Praktiken aus unterschiedlichen Zeiten und Kontexten. Sie setzen sich dabei mit ihren eigenen Erfahrungen, mit Material, Verfahren und künstlerischen Konzepten auseinander, treffen Entscheidungen und kommen zu individuellen oder kollektiven Ergebnissen. Sie arbeiten fragend und forschend, denkend und handelnd, spielend und übend, sprechend und gestaltend an Prozessen und Gegenständen und erweitern so ihr ästhetisches und künstlerisches Handlungsrepertoire.							
	Die Schülerinnen und Schüler können						
Gestalten	**Material einsetzen und nutzen**	Material mithilfe der eigenen ästhetischen Praktiken erschließen, z. B. durch Formen, Sammeln, Ordnen oder Zeigen dem Aufforderungscharakter von Material nachgehen und dies für eigene Vorhaben nutzen	die Aussage- und Anwendungsmöglichkeiten von Material einschätzen und für die eigenen Vorhaben nutzen die Aussage- und Anwendungsmöglichkeiten von Material erweitern, z. B. durch Umformen, Verfremden oder Inszenieren Material selbstständig finden und für die eigenen Vorhaben bereitstellen	auf die Besonderheiten des Materials experimentell eingehen und dabei auch mit Unerwartetem umgehen	aus einem Materialangebot eine Auswahl treffen und diese in eigenen Vorhaben gezielt einsetzen, nutzen und prüfen	aus Material aller Art für eigene Vorhaben eine Auswahl treffen
	Verfahren, Techniken und künstlerische Strategien anwenden	ihre ästhetischen Praktiken durch das Kennenlernen künstlerischer Verfahren, Techniken und Strategien erweitern arbeitsteilig an einem gemeinsamen Vorhaben arbeiten	neue künstlerische Verfahren, Techniken und Strategien, auch an außerschulischen Lernorten, erproben und nutzen Vorhaben gemeinsam mit anderen entwickeln und durchführen		ihr ästhetisches und künstlerisches Handlungsrepertoire nutzen, um eigenen Ideen auf vielfältige Weise Form und Bedeutung zu geben ästhetische und künstlerische Präsentationsformen für die eigenen Vorhaben finden und realisieren	zeichnerische, bildnerische, dreidimensionale, (performative) und mediale Bildfindungsmethoden anwenden ein Repertoire an Gestaltungsmitteln Form und Bedeutung gebend anwenden eigene Vorhaben bildhaft darstellen

GESTALTEN (Fortsetzung)	**Klasse1/2**	**Klasse 3/4**	**Klasse 5/6**	**Klasse 7**	**Klasse 8**	**Klasse 9**	**Klasse 10**
	B	**C**	**D**	**E**	**F**	**G**	**H**
Gestalten heißt Wahrnehmungs-, Denk- und Handlungsprozessen eine Form zu geben. In Gestaltungsprozessen entwickeln die Schülerinnen und Schüler Neugierde sowie die Fähigkeit zu Kontemplation und Genuss. Analog zu Kunst entfalten die Schülerinnen und Schüler ihre Gestaltungskompetenz in Auseinandersetzung mit künstlerischen Arbeitsweisen, ästhetischen Methoden und kulturellen Praktiken aus unterschiedlichen Zeiten und Kontexten. Sie setzen sich dabei mit ihren eigenen Erfahrungen, mit Material, Verfahren und künstlerischen Konzepten auseinander, treffen Entscheidungen und kommen zu individuellen oder kollektiven Ergebnissen. Sie arbeiten fragend und forschend, denkend und handelnd, spielend und übend, sprechend und gestaltend an Prozessen und Gegenständen und erweitern so ihr ästhetisches und künstlerisches Handlungsrepertoire.							
	Die Schülerinnen und Schüler können						
	Eigene Gestaltungsziele entwickeln	die angebotenen Werkzeuge und Techniken für eigene Gestaltungsideen nutzen den Arbeitsplatz selbstständig einrichten eigene Sammlungen und Dokumentationen anlegen	eigene Gestaltungsabsichten mit unterschiedlichen Verfahren, auch digitalen Techniken und künstlerischen Strategien umsetzen für ihre eigenen Vorhaben recherchieren überschaubare Arbeitsabläufe selbstständig organisieren	Anregungen für eigene und gemeinsame Arbeitsvorhaben aufgreifen eigene und gemeinsame künstlerische Arbeitsvorhaben planen und durchführen	den Prozess von der Idee zur Umsetzung darstellen und vermitteln selbst initiierten Prozessen konsequent nachgehen, ohne die Aufgabestellung zu vernachlässigen	in der Gruppenarbeit Verantwortung in gemeinsamen ästhetischen und künstlerischen Prozessen übernehmen und die Bedeutung der individuellen Fähigkeiten aller Beteiligten für das gemeinsame künstlerische Vorhaben berücksichtigen	

REFLEKTIEREN	Klasse1/2	Klasse 3/4	Klasse 5/6	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9	Klasse 10
	B	C	D	E	F	G	H
Gestalten heißt Wahrnehmungs-, Denk- und Handlungsprozessen eine Form zu geben. In Gestaltungsprozessen entwickeln die Schülerinnen und Schüler Neugierde sowie die Fähigkeit zu Kontemplation und Genuss. Analog zu Kunst entfalten die Schülerinnen und Schüler ihre Gestaltungskompetenz in Auseinandersetzung mit künstlerischen Arbeitsweisen, ästhetischen Methoden und kulturellen Praktiken aus unterschiedlichen Zeiten und Kontexten. Sie setzen sich dabei mit ihren eigenen Erfahrungen, mit Material, Verfahren und künstlerischen Konzepten auseinander, treffen Entscheidungen und kommen zu individuellen oder kollektiven Ergebnissen. Sie arbeiten fragend und forschend, denkend und handelnd, spielend und übend, sprechend und gestaltend an Prozessen und Gegenständen und erweitern so ihr ästhetisches und künstlerisches Handlungsrepertoire.							
	Die Schülerinnen und Schüler können						

Reflektieren	**Entscheidungen begründen**	ihre eigenen ästhetischen Wahrnehmungen und Handlungen mitteilen und kommentieren	Entscheidungsschritte in einem Prozess darstellen		die eigenen künstlerischen Entscheidungsschritte mit denen der anderen vergleichen Unterschiede und Gemeinsamkeiten von künstlerischen Prozessen beschreiben	für ihre eigenen Vorhaben recherchieren, z. B. in Museen, Bibliotheken und Werkstätten dabei anregendes Material auswählen und für die eigenen Vorhaben nutzen	ihre Gestaltungsprozesse, gestalterischen Entscheidungen und bildnerischen Ergebnisse bewusst wahrnehmen und sprachlich vermitteln Phänomene der Alltagskultur untersuchen und dazu eigene Positionen begründen
			eigene ästhetische Wahrnehmungen beschreiben und mit denen der anderen vergleichen	ästhetische Phänomene des Alltags sowie Kunstwerke als Ausdruck individueller, kultureller und gesellschaftlicher Vorstellungen beschreiben			
	Arbeitsprozesse und Ergebnisse	Ergebnisse eigener ästhetischer	Aspekte ästhetischer Praktiken	ihre eigene Sicht auf ästhetische Objekte	zwischen persönlichem Geschmack und dem	ihre eigene Perspektive auf Kunstwerke sowie auf Phä-	auf der Grundlage ihres eigenen Kunst-

	beurteilen	Handlungen vorstellen (z. B. eine Präsentationsform auswählen und durchführen)	und künstlerischer Verfahren und Strategien in Beziehung zueinander setzen	und Phänomene sowie auf Kunstwerke anderen gegenüber darstellen innerhalb eines Projektes vorausschauend weitere Arbeitsschritte planen und einschätzen	aus der eigenen Erfahrung heraus begründeten Urteil unterscheiden	nomene der Alltagskultur unter Berücksichtigung anderer Perspektiven analysieren	verständnisses künstlerische Werke diskutieren, deuten und bewerten Konzepte aktueller Kunst und Kultur in Verbindung mit eignen Gestaltungsabsichten und Zielen setzen

REFLEKTIEREN (Fortsetzung)	Klasse1/2	Klasse 3/4	Klasse 5/6	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9	Klasse 10
	B	C	D	E	F	G	H
Gestalten heißt Wahrnehmungs-, Denk- und Handlungsprozessen eine Form zu geben. In Gestaltungsprozessen entwickeln die Schülerinnen und Schüler Neugierde sowie die Fähigkeit zu Kontemplation und Genuss. Analog zu Kunst entfalten die Schülerinnen und Schüler ihre Gestaltungskompetenz in Auseinandersetzung mit künstlerischen Arbeitsweisen, ästhetischen Methoden und kulturellen Praktiken aus unterschiedlichen Zeiten und Kontexten. Sie setzen sich dabei mit ihren eigenen Erfahrungen, mit Material, Verfahren und künstlerischen Konzepten auseinander, treffen Entscheidungen und kommen zu individuellen oder kollektiven Ergebnissen. Sie arbeiten fragend und forschend, denkend und handelnd, spielend und übend, sprechend und gestaltend an Prozessen und Gegenständen und erweitern so ihr ästhetisches und künstlerisches Handlungsrepertoire.							
	Die Schülerinnen und Schüler können						

Reflektieren	**Adäquate Kommunikationsformen verwenden**	zu ästhetischen Objekten und Handlungen sowie zu Kunstwerken assoziieren (z. B. durch Zeichnen, Erzählen, Darstellen)	ästhetische Objekte und Handlungen sowie Kunstwerke beschreiben sich gemeinsam über ästhetische Objekte und Handlungen sowie Kunstwerke austauschen Begriffe und Bedeutungen von ästhetischen und künstlerischen Phänomenen unter Berücksichtigung unterschiedlicher Sichtweisen neu ordnen, differenzieren und präzisieren	unterschiedliche Erfahrungen mit künstlerischen Prozessen, Kunstwerken und Phänomenen der Alltagskultur zur Sprache bringen und diskutieren		Kunstwerke und Phänomene der Alltagskultur deuten und fachsprachlich darstellen und begründen	Urteile über Kunstwerke und ästhetische Objekte sowie Phänomene der Alltagskultur fachsprachlich darstellen und begründen
	Sich Wahrnehmungsweisen bewusst machen	Wahrnehmungen, Empfindungen, Ideen und Vorstellungen von anderen bemerken und mit den eigenen vergleichen	sich mit einer Vielfalt von unterschiedlichen Wahrnehmungsweisen auseinandersetzen und diese beschreiben, z. B. mit den Bildern und Repräsentationen unterschiedlicher Kulturen	sich mit einer Vielfalt von unterschiedlichen Wahrnehmungsweisen auseinandersetzen, sich informieren und recherchieren	die Vielfalt von unterschiedlichen Wahrnehmungsweisen analysieren		eigene Wahrnehmungsweisen und -muster beschreiben sich mit den Wahrnehmungsweisen und -mustern anderer auseinandersetzen die Kunst anderer als deren persönlichen

						Ausdruck respektie-ren.

Teil B des RLP: Fachübergreifende Kompetenzentwicklung		**Klasse 5 /6**	**Klasse 7 – 10**
Basiscurriculum Sprachbildung		**D**	**G** (Die Niveaustufe H fehlt im Teil B des RLP)
Standards		Die Schülerinnen und Schüler können:	
Rezeption / Hörverstehen	**Hörtexte, auch medial vermittelte, verstehen und nutzen**	• Einzelinformationen aus klar strukturierten Vorträgen aufgabengeleitet ermitteln und wiedergeben • Einzelinformationen aus medial vermittelten Texten (z. B. Hörbuch, Film) aufgabengeleitet ermitteln und wiedergeben	• zentrale Informationen aus Vorträgen oder Berichten ermitteln und wiedergeben • zentrale Informationen aus medial vermittelten Texten (z. B. Radiobeitrag, Interview, Podcast, Online-Tutorials) ermitteln und wiedergeben
	Strategien des verstehenden Zuhörens anwenden	• gezielte Aufmerksamkeit auf Aussagen von Hörtexten und längeren Redebeiträgen richten • sprachliche Handlungen wie Frage, Aufforderung, Bitte u. a. unterscheiden	• in Hörtexten und längeren Redebeiträgen Wesentliches von Nebensächlichem unterscheiden und wiedergeben • sprachliche Handlungen wie Rückfrage, Richtigstellung, Hervorhebung, Äußerung von Zweifel u. a. als Redeabsicht deuten
		• Nichtverstandenes aus Hörtexten und längeren Redebeiträgen benennen und gezielt nachfragen • die Bedeutung unbekannter Wörter, Fachbegriffe oder Wendungen aus dem Text bzw. Redezusammenhang erschließen • Stichpunkte zur Unterstützung des Hörverständnisses notieren	
Rezeption / Leseverstehen	**Texte verstehen und nutzen**	• aus Texten gezielt Informationen ermitteln (z. B. Fakten, Ereignisse, Themen) • grafische Darstellungen beschreiben und erläutern • Informationen verschiedener Texte zu einem Thema vergleichen • die Meinung der Autorin/des Autors zusammenfassend wiedergeben	• Informationen aus Texten zweckgerichtet nutzen • grafische Darstellungen interpretieren und bewerten • Informationen verschiedener Texte zu einem Thema bewerten • Begründungen für Meinungen/Haltungen/ Thesen von Autorinnen/Autoren wiedergeben
		• den wesentlichen Inhalt von Texten zusammenfassen • Texte verschiedener Art lesen und in andere Darstellungsformen übertragen	
	Lesetechniken und Lesestrategien anwenden	• Lesetechniken (u. a. orientierendes, selektives, überfliegendes und wiederholtes Lesen) entsprechend der Leseabsicht anwenden • Lesestrategien für die einzelnen Phasen des Lesens (vor, während und nach dem Lesen) nutzen	
Produktion / Sprechen	**Sachverhalte und Informationen zusammenfassend wiedergeben**	• wichtige Informationen aus Texten auf der Grundlage eigener Notizen nennen • Sachverhalte und Abläufe beschreiben • Beobachtungen wiedergeben	• Informationen aus Texten kommentierend zusammenfassen • Sachverhalte und Abläufe veranschaulichen, erklären und interpretieren • Beobachtungen und Betrachtungen (z. B. Vorgang, Abbildung, Bild, Objekt und Modell) beschreiben und erläutern
		• Arbeitsergebnisse aus Einzel-, Partner und Gruppenarbeit präsentieren	
	Überlegungen zu einem Thema darlegen	• Zu einem Sachverhalt oder zu Texten eigene Überlegungen äußern • Vermutungen äußern und begründen	• zu einem Sachverhalt oder zu Texten Stellung nehmen • Hypothesen formulieren und begründen
		• die eigene Meinung mit Argumenten stützen	
	Einen Vortrag halten	• mithilfe von Notizen und vorgegebenen Redemitteln (z. B. zu Beginn, anschließend, zum Schluss) adressatenbezogen vortragen	• mithilfe von Stichwörtern und geeigneten Redemitteln (z. B. im Folgenden, abschließend, zusammenfassend) adressatengerecht vortragen
		• Gestaltungsmittel (z. B. Lautstärke, Sprechtempo, Pausen, Betonung, Körpersprache) zur Verstärkung von Redeabsichten einset-	

		zen

Teil B des RLP: Fachübergreifende Kompetenzentwicklung		**Klasse 5 /6**	**Klasse 7 – 10**
Basiscurriculum Sprachbildung (Fortsetzung)		**D**	**G** (Die Niveaustufe H fehlt im Teil B des RLP)
Standards		Die Schülerinnen und Schüler können:	
Produktion / Schreiben	**Texte schreiben**	• Textmuster (z. B. persönlicher Brief, Liste, Protokoll) und Textbausteine (z. B. Anrede im Brief) anwenden • sprachliche Mittel (z. B. Präpositionen, Konjunktionen wie wenn …, dann …, bevor, nachdem, solange) zur Verdeutlichung inhaltlicher Zusammenhänge anwenden • informierende Texte (z. B. Bericht, Beschreibung) unter Nutzung von geeigneten Textmustern und -bausteinen sowie von Wortlisten schreiben • die eigene Meinung unter Nutzung von geeigneten sprachlichen Mitteln und Wortlisten darlegen	• Textmuster (z. B. formeller Brief, Bauanleitung, Tabelle) und fachspezifische Textbausteine (z. B. Formelschreibweise) anwenden • weitere sprachliche Mittel (z. B. Passiv/ Aktiv, indirekte Rede) nutzen • Zusammenfassungen, Protokolle unter Nutzung geeigneter Textmuster und -bausteine (z. B. Kraft → einwirken, ausüben) schreiben • einen Kommentar oder eine Stellungnahme unter Nutzung geeigneter Textmuster und -bausteine verfassen
		• die Adressaten und den Schreibanlass berücksichtigen (z. B. durch den Schreibstil und die Wahl der sprachlichen Mittel) • Grammatik-, Rechtschreib- und Zeichensetzungsregeln nutzen, die für die Lesbarkeit ihrer Texte bedeutsam sind	
	Schreibstrategien anwenden	• vorgegebene Textmuster zur Planung eines Textes (z. B. Steckbrief, Mindmap, Brainstorming, Schlüsselfragen, Clustering, Stichworttechnik) nutzen • im Text Gedanken verbinden, den Text einleiten und abschließen und dabei vorgegebene Wörter oder Textbausteine verwenden	• geeignete Textmuster zur Planung eines Textes zweckgerichtet auswählen und nutzen • Texte in Abschnitte gliedern und dabei strukturierende Textbausteine verwenden (z. B. daraus folgt, es ist anzunehmen, zu beweisen ist)
		• Texte überarbeiten und Überarbeitungshilfen nutzen (Formen der Rückmeldung, Wörterbuch)	
Interaktion	**In Gesprächen auf Redebeiträge reagieren**	• Gesprächsregeln vereinbaren und beachten • sprachliche Handlungen wie Vermutung, Behauptung, Kritik etc. unterscheiden	• eigene Gesprächsbeiträge unter Beachtung der Gesprächssituation, des Themas und des Gegenübers formulieren (z. B. Fragen und Rückfragen stellen, Zustimmung und Zweifel äußern, bereits Gesagtes wertschätzen und daran anschließen) • sprachliche Handlungen wie Rückfrage, Richtigstellung, Hervorhebung, Äußerung von Zweifel als Redeabsicht deuten
Sprachbewusstheit	**Wörter u. Formulierungen der Alltags-, Bildungs- und Fachsprache unterscheiden**	• alltagssprachliche und bildungssprachliche Formulierungen (z. B. ein Urteil/einen Baum fällen, Beitrag zahlen/leisten) situationsgemäß anwenden	• Fachbegriffe und fachliche Wendungen (z. B. ein Urteil fällen, einen Beitrag leisten, Aufgabe lösen) nutzen
	Wortbildungsmuster nutzen	• Wörter zerlegen und bilden aus Stamm, Präfix (Vorsilbe, z. B. be-, ge-) und Suffix (Nachsilbe, z. B. -ung, -keit)	• Wortbildungsmuster (Zusammensetzungen, Ableitungen mit Präfixen und Suffixen, Nominalisierungen, z. B. -bar, ent-, -ieren, -heit, un-) für eigene Wortbildungen nutzen
		• die Bedeutung von Wörtern und Fachbegriffen aufgrund von Wortbildungsmustern erklären	

		• die Bedeutung von Fach- bzw. Fremdwörtern aus ihren Wortbestandteilen (z. B. inter-, trans-, pro-) ableiten

Teil B des RLP: Fachübergreifende Kompetenzentwicklung		**Klasse 5 /6**	**Klasse 7 – 10**
Basiscurriculum Sprachbildung (Fortsetzung)		**D**	**G** (Die Niveaustufe H fehlt im Teil B des RLP)
Standards		Die Schülerinnen und Schüler können:	
Sprachbewusstheit	**Mehrsprachigkeit nutzen**	• Wörter (z. B. Zahlwörter, Operatoren) und Formulierungen in verschiedenen Sprachen nutzen (Herkunftssprachen, gelernte Fremdsprachen, Regionalsprachen)	• Wörter und Wendungen in verschiedenen Sprachen (Herkunftssprachen, gelernte Fremdsprachen, Regionalsprachen) vergleichen

Teil B des RLP: Fachübergreifende Kompetenzentwicklung		**Klasse 5 /6**	**Klasse 7 – 10**
Basiscurriculum Medienbildung		**D**	**G** (Die Niveaustufe H fehlt im Teil B des RLP)
Standards		Die Schülerinnen und Schüler können:	
Informieren	**Informationsquellen und ihre spezifischen Merkmale**	• Unterschiede von Informationsquellen beschreiben • mediale Informationsquellen auswählen und nutzen	• Unterschiede zwischen Informationsquellen kriterienorientiert untersuchen • bei der Bearbeitung von Lern- und Arbeitsaufgaben mediale Quellen gezielt zur Informationsgewinnung und zum Wissenserwerb nutzen
	Informationsquellen und ihre spezifischen Merkmale	• Suchstrategien zur Gewinnung von Informationen aus unterschiedlichen Quellen • anwenden • Suchmaschinen sachgerecht als Recherchewerkzeuge nutzen	• Suchstrategien zur Gewinnung von Informationen aus unterschiedlichen Quellen • zielorientiert auswählen und anwenden • bei der Nutzung von Suchmaschinen die Suchergebnisse und ihr Zustandekommen • kritisch reflektieren
	Informationsquellen und ihre spezifischen Merkmale	• ausgewählte Kriterien zur Unterscheidung zwischen sachlichen Informationen und interessengeleiteter • Darstellung beschreiben und anwenden • ausgewählte Kriterien bezüglich der Glaubwürdigkeit von Informationen und Informationsquellen • beschreiben und anwenden	• Informationsquellen in Bezug auf Inhalt, Struktur und Darstellung kritisch bewerten • die Glaubwürdigkeit und Wirkung von Informationsquellen kritisch beurteilen
	Informationsverarbeitung	• Informationen unter Angabe der Quellen auswählen und für die Bearbeitung von • Aufgaben ordnen	• die ausgewählten Informationen strukturiert unter Beachtung grundlegender Zitierregeln • sowie des Urheberrechts bearbeiten und diese medial aufbereiten

Teil B des RLP: Fachübergreifende Kompetenzentwicklung		**Klasse 5 /6**	**Klasse 7 – 10**
Basiscurriculum Medienbildung (Fortsetzung)		**D**	**G** (Die Niveaustufe H fehlt im Teil B des RLP)
Standards		Die Schülerinnen und Schüler können:	
Kommunizieren	**Verantwortungsbewusstsein, Angemessenheit und Adressatenbezug**	• Kommunikationsmedien aus ihrer Lebenswelt auswählen und diese sachgerecht anwenden • Regeln der verantwortungsbewussten Kommunikation mit Medien aus ihrer Lebenswelt heraus benennen und diese anwenden	• Kommunikationsmedien adressatengerecht auswählen und diese anwenden • Regeln der verantwortungsbewussten Kommunikation mit Medien entwickeln • Kommunikationsmedien sozial verantwortungsbewusst nutzen • unterschiedliche Rollen in medialen Kommunikationsprozessen erproben und ihre Feedback-Kultur entwickeln
	Kriterien, Merkmale und Strukturen medialer Kommunikation	• grundlegende Begriffe der Kommunikation benennen • mediale Werkzeuge altersgemäß für die Zusammenarbeit und den Austausch von Informationen in Lernprozessen nutzen	• die Grundstrukturen medialer Kommunikationsprozesse beschreiben und ihre Kenntnisse zielorientiert anwenden • in Lernprozessen webbasierte Plattformen zur Kooperation, zum Austausch und zur gemeinsamen Bearbeitung von Dokumenten nutzen
		• Chancen und Risiken digitaler Kommunikation diskutieren sowie altersgerechte und lebensweltbezogene Handlungsmöglichkeiten entwickeln • zwischen privaten und öffentlichen Daten unterscheiden	
	Kommunikationsbedingungen in der Mediengesellschaft	• die Medienlandschaft aus ihrer Lebenswelt heraus in Grundzügen beschreiben • ihnen bekannte Kommunikationsdienstleister beschreiben • ausgewählte Aspekte des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes bei der medialen Kommunikation beschreiben und beachten	• exemplarisch die Komplexität und Dynamik der Mediengesellschaft beschreiben • die Interessen unterschiedlicher Kommunikationsdienstleister analysieren und bewerten • Aspekte des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes bei der medialen Kommunikation reflektiert anwenden
Präsentieren	**Präsentationsarten und ihre sachgerechte Auswahl**	• Präsentationsarten unterscheiden und in Grundzügen die Vor- und Nachteile benennen	• Präsentationsarten sowie deren Bestandteile • analysieren
		• die dem jeweiligen Einsatzzweck angemessene Präsentationsart auswählen und begründen • Aufwand und Nutzen einer Präsentation realistisch einschätzen	
	Medienspezifische Gestaltungsprinzipien	• die Gestaltung von Präsentationen an ihren Zielen ausrichten • den grundlegenden Aufbau einer Präsentation beschreiben • Gestaltungselemente für eine Präsentation (Text, Audio, Bildmaterial und Video) nach vorgegebenen Kriterien auswählen • eine Präsentation von Lern- und Arbeitsergebnissen sach- und situationsgerecht gestalten	• ihre Gestaltungsentscheidungen kriterienorientiert begründen • verschiedene Formen der Dramaturgie für eine Präsentation entwickeln • multimediale Gestaltungselemente für eine Präsentation kriterienorientiert auswählen und ihre Auswahl reflektieren • eine Präsentation von Lern- und Arbeitsergebnissen in multimedialen Darstellungsformen gestalten

Teil B des RLP: Fachübergreifende Kompetenzentwicklung		**Klasse 5 /6**	**Klasse 7 – 10**
Basiscurriculum Medienbildung (Fortsetzung)		**D**	**G** (Die Niveaustufe H fehlt im Teil B des RLP)
Standards		Die Schülerinnen und Schüler können:	
Präsentieren (Fortsetzung)	**Durchführung einer Präsentation**	• die für die Präsentation notwendige Medientechnik nach Vorgaben einsetzen • Einzel- und Gruppenarbeitsergebnisse vor einem Publikum präsentieren • Regeln und Methoden für das Geben und Annehmen von Feedback erproben und das Feedback zur Selbsteinschätzung nutzen	• die für die Präsentation erforderlichen Rahmenbedingungen herstellen, Medientechnologien auswählen und diese sachgerecht bedienen • Präsentationen regelmäßig einzeln und in der Gruppe durchführen • ihre Feedback-Kultur weiterentwickeln und sie regelmäßig zur Selbsteinschätzung und zur Optimierung der Präsentationen anwenden
		• ihre Präsentationen archivieren und sie anderen für Lernprozesse zur Verfügung stellen	
	Präsentieren in der Medieengesellschaft	• altersgemäß die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des • Datenschutzes bei der Erstellung von Präsentationen berücksichtigen	
Produzieren	**Medientechnik**	• Medientechnik einschließlich Hard- und Software nach Vorgaben einsetzen • grundlegende Funktionen von Textverarbeitungs- sowie Grafik-, Bild-, Audio- und Videobearbeitungsprogrammen nutzen	• Medientechnik einschließlich Hard- und Software unter Verwendung von Anleitungstexten oder Tutorials handhaben • Textverarbeitung sowie Grafik-, Bild-, Audio- und Videobearbeitung anwenden
	Medienproduktion als planvoller Prozess	• eine Medienart für ihre Medienproduktion auswählen • eine Medienproduktion in Einzel- oder Gruppenarbeit nach Vorgaben planen	• diese Auswahl begründen • eine (multi-)mediale Produktion kriterienorientiert • in Einzel- und Gruppenarbeit planen
		• bei der Planung einer Medienproduktion die Rahmenbedingungen berücksichtigen	
	Gestaltung von Medienproduktionen	• mediale Gestaltungselemente (z. B. Bild-, Video-, Audiomaterial) unterscheiden • grundlegende Elemente der (Bewegt-)Bild-, Ton- und Textgestaltung nach Vorgaben einsetzen • eigene Gestaltungsprozesse mit unterschiedlichen Medien umsetzen • die Gestaltung und Wirkung von eigenen Medienproduktionen nach vorgegebenen Kriterien einschätzen • eigene und lizensierte Gestaltungselemente unterscheiden	• Gestaltungselemente für ihre Medienproduktion kriterienorientiert auswählen und sie sachgerecht einsetzen • ästhetische Gestaltungskriterien sachgerecht anwenden und ihre Wirkung reflektieren • Gestaltungsprozesse von der Idee bis zur Umsetzung darstellen • die Gestaltung und Wirkung von eigenen und fremden Medienproduktionen kriterienorientiert bewerten • lizenzrechtliche Vorgaben berücksichtigen und ausgewählte Angebote nutzen
	Herstellung von Medienprodukten	• mit Hilfestellung eigene Medienprodukte einzeln und in der Gruppe herstellen	• (multi-)mediale Produkte einzeln und in der Gruppe herstellen
		• bei der Herstellung die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes berücksichtigen • Rückmeldungen zur Optimierung ihrer Medienproduktion nutzen	

Teil B des RLP: Fachübergreifende Kompetenzentwicklung		**Klasse 5 /6**	**Klasse 7 – 10**
Basiscurriculum Medienbildung (Fortsetzung)		**D**	**G** (Die Niveaustufe H fehlt im Teil B des RLP)
Standards		Die Schülerinnen und Schüler können:	
Produzieren (Fortsetzung)	**Veröffentlichung von Medienproduktionen**	• vorhandene Möglichkeiten zur Veröffentlichung eigener Medienproduktionen prüfen und sie nutzen • altersgemäß und medienbezogene Grundkenntnisse des Urheber- und Persönlichkeitsrechts, des Datenschutzes • und des Jugendmedienschutzes in Bezug zur eigenen Lebenswelt berücksichtigen	
		• Regeln und Methoden für das Geben und Nehmen von Rückmeldungen anwenden	• mit Rückmeldungen und Kritik verantwortungsbewusst umgehen Anregungen konstruktiv aufgreifen
Analysieren	**Orientierung im Medienangebot**	• das von ihnen genutzte Medienangebot beschreiben • Merkmale, Gemeinsamkeiten und Unterschiede verschiedener Medienarten benennen	• die Vielfalt des aktuellen Medienangebots analysieren • Merkmale, Gemeinsamkeiten (Medienkonvergenz) und Unterschiede verschiedener Medienarten, -formate und –genres vergleichen
		• Medienangebote situations- und bedürfnisbezogen auswählen	
	Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienangeboten	• Gestaltungselemente medialer Angebote und deren Wirkung exemplarisch beschreiben • mediale Symbole und Zeichensysteme aus ihrem unmittelbaren Lebensweltbezug beschreiben • gestalterische Grundlagen der Bild- und Filmsprache bei der Medienanalyse exemplarisch anwenden • Werbung und deren Botschaft in ihrer Lebenswelt beschreiben	• Gestaltungselemente medialer Angebote untersuchen und deren Wirkungsabsichten kriterienorientiert bewerten • die Verwendung medialer Symbole und Zeichensysteme untersuchen und ihre Auswirkungen auf Aussage und Botschaft von Medienangeboten bewerten • Methoden der Filmanalyse anwenden und das Medium Film regelmäßig als wichtiges Kulturgut nutzen • Computerspiele nach vorgegebenen Kriterien vergleichen • den Zusammenhang von Gestaltung und intendierter Funktion von Medienangeboten (Information, Unterhaltung, Werbung, Manipulation) untersuchen und bewerten
	Bedeutung und Wirkung von Medienangeboten	• ausgewählte Kriterien zur Unterscheidung fiktionaler und nicht-fiktionaler Medienformate und -angebote benennen • die interessensbezogene Gestaltung medialer Angebote und deren Botschaften anhand ihrer persönlichen Empfindungen beschreiben	• fiktionale und nicht-fiktionale Medienformate untersuchen und deren Konvergenz diskutieren • interessengeleitete Wirkungsabsichten von Medienangeboten analysieren und ihre Wirkung untersuchen
Reflektieren	**Eigener Mediengebrauch**	• die Bedeutung von Medienangeboten (wie z. B. soziale Netzwerke, Computerspiele) für ihren Alltag beschreiben • Chancen (z. B. zeit- und ortsunabhängige Kommunikation) und Risiken (z. B. Cybermobbing) des eigenen und fremden Mediengebrauchs diskutieren	• den eigenen Mediengebrauch kritisch reflektieren • die Einflüsse von Medienangeboten auf ihren Alltag und ihre Persönlichkeitsentwicklung, insbesondere hinsichtlich der Gefahren von Süchten, Cybermobbing und Realitätsverlust, reflektieren • Chancen und Risiken von Geschäftsaktivitäten im Internet untersuchen und Schlussfolgerungen für eigene Geschäftsaktivitäten ziehen

Teil B des RLP: Fachübergreifende Kompetenzentwicklung		**Klasse 5 /6**	**Klasse 7 – 10**
Basiscurriculum Medienbildung (Fortsetzung)		**D**	**G** (Die Niveaustufe H fehlt im Teil B des RLP)
Standards		Die Schülerinnen und Schüler können:	
Reflektieren (Fortsetzung)	**Eigener Mediengebrauch (Fortsetzung)**	• sich über Medienerlebnisse austauschen und diese auf der Grundlage gegenseitiger Toleranz und Achtung bewerten • alters- und situationsangemessene Handlungsmöglichkeiten in Bezug auf einen sozial, ethisch und ökonomisch verantwortlichen Mediengebrauch entwickeln • Privatheit und Öffentlichkeit des eigenen Mediengebrauchs unterscheiden • altersgemäß die Grundlagen des Urheber und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes berücksichtigen	
	Die Konstruktion von Wirklichkeit durch Medien	• anhand eigener Medienerfahrungen zwischen medial vermittelter und realer Welt unterscheiden • exemplarisch mediale Manipulationen aus ihrer Lebenswelt erkennen und beschreiben • Vorbilder, Heldinnen und Helden sowie Idole aus den Medien beschreiben	• Vorbilder, Heldinnen und Helden sowie Idole aus den Medien beschreiben • den Zusammenhang zwischen medial vermittelter und realer Welt beispielhaft analysieren • die Möglichkeiten und Methoden medialer Manipulation exemplarisch analysieren • Vorbilder, Heldinnen und Helden sowie Idole aus den Medien analysieren und mit der eigenen Lebenswirklichkeit vergleichen • den Einfluss von Medien auf Wahrnehmung, Wertvorstellungen und Verhaltensweisen untersuchen und bewerten
	Medien in Politik und Gesellschaft	• aus ihrer Lebenswelt heraus Medien als Mittel zur Herstellung von Öffentlichkeit benennen • mediale Gewalt aus ihrer Lebenswelt und ihre Wirkungen beschreiben • mediale Darstellung von Motiven der Werbung (Gesundheit, Sexualität, Mobilität u. a.) beschreiben • an aktuellen regionalen Beispielen den Einfluss von Medien auf die öffentliche Meinungsbildung beschreiben	• mediale Möglichkeiten bewusst zur altersgemäßen gesellschaftlichen Teilhabe an demokratischen Prozessen nutzen • mediale Gewalt und Gewaltdarstellungen analysieren und ihre Wirkung untersuchen • mediale Darstellungsmuster (Gesundheit, Sexualität, Mobilität u. a.) in der Öffentlichkeit • identifizieren und ihre Wirkung in Bezug auf Rollenklischees und Menschenbilder untersuchen • an aktuellen und historischen Beispielen den ökonomischen und politischen Einfluss von Medien(-konzernen) auf Meinungsbildungsprozesse in der Gesellschaft exemplarisch analysieren • Medien als Wirtschaftsfaktor an Beispielen untersuchen

Übergreifende Themen

Teil B des RLP: Fachübergreifende Kompetenzentwicklung

Berufs- und Studienorientierung

Die selbstständige Planung und Gestaltung des eigenen Berufs- und Lebenswegs sowie lebensbegleitendes Lernen, berufliche, regionale und internationale Mobilität in einer dynamischen Arbeits- und Berufswelt gehören zu den zentralen Herausforderungen, auf die die Schülerinnen und Schüler vorbereitet werden müssen. Eine frühzeitige Orientierung im Hinblick auf mögliche eigene Interessen und Neigungen sowie ihre Bildungs- und Ausbildungswege unterstützt dieses Ziel der Allgemeinbildung im Sinne einer individuellen Förderung.

Ziel der Berufs- und Studienorientierung ist es, die Selbstwahrnehmung und Entscheidungsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler zu stärken, damit sie aus den zur Verfügung stehenden Alternativen für die Berufs- bzw. Studienwahl diejenigen auswählen, die ihnen aufgrund ihrer Leistungsfähigkeit, ihrer Persönlichkeit und ihren Lebenssituationen die bestmöglichen Chancen bieten. Schulische und außerschulische Angebote und Maßnahmen zur Berufs- und Studienorientierung werden auch darauf ausgerichtet, geschlechtsbezogene Benachteiligungen zu vermeiden bzw. zu beseitigen. Bestandteil der Berufs- und Studienorientierung ist auch die praktische Erprobung in möglichen Berufsfeldern. Hierzu gehört, Praxiserfahrungen in frauen- und männeruntypischen Berufen zu ermöglichen sowie Kenntnisse darüber zu vermitteln. Berufs- und Entwicklungschancen werden aufgezeigt und Hilfen für den Übergang in eine Ausbildung, in weitere schulische Bildungsgänge oder in ein Studium gegeben. Kenntnisse über die Wirtschafts- und Arbeitswelt und ggf. die Hochschulen werden vermittelt.

Kompetenzerwerb

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Einstellungen und Kompetenzen, die sie befähigen, ihre Studien- und Berufswahl eigenverantwortlich zu treffen. Dazu gehören die Sichtung und Beurteilung aktueller Anforderungsprofile sowie der Erwerb entsprechender Schlüsselqualifikationen zur Planung und Gestaltung des eigenen Wegs in die Arbeits- und Berufswelt.

Für die Lernenden sind der kritische Umgang mit den eigenen Stärken und Schwächen sowie die Bereitschaft zu lebenslangem Lernen im Hinblick auf eine Berufs- bzw. Studienwahl von maßgeblicher Bedeutung. Die Schülerinnen und Schüler lernen, Informationsquellen (z. B. Internet, Bundesagentur für Arbeit) und Instrumente zur Selbsteinschätzung (z. B. Selbsterkundungshefte, Internetportale mit Testverfahren und Informationsmöglichkeiten zur Einschätzung eigener Stärken und Schwächen) zielgerichtet zu verwenden. Sie entwickeln zunehmend selbstständig flexible Handlungspläne, reflektieren selbstgesetzte private, schulische und berufliche Ziele und setzen ihre Pläne in konkrete Handlungen um. Sie lernen, Entscheidungen auf der Grundlage von fundierten Kenntnissen und unter Berücksichtigung möglicher Handlungsoptionen zu treffen. (…)

Kulturelle Bildung

Kultur begegnet uns in vielfältigen Formen, z. B. in Literatur, Musik, Kunst, Design und Architektur, aber auch in der Geschichte und in Alltäglichem wie Sitten und Gebräuchen. Alles, was ein Mensch durch seine Sinne wahrnehmen kann, was er schön oder hässlich findet oder auch als Tradiertes erfahren kann, ist ein möglicher Ausgangspunkt für kulturelle Bildung.

Das Ziel von kultureller Bildung in der Schule besteht darin, Kinder und Jugendliche für die Vielfalt des Kulturellen zu begeistern, ihre Kreativität und Experimentierfreude anzuregen und ihnen eigene Handlungs-, Erfahrungs- und Deutungsspielräume in Bezug auf Kultur zu eröffnen. Indem die Schule Kultur in ihren vielfältigen Erscheinungsformen zum Thema macht, trägt sie zur allgemeinen Bildung und insbesondere zur Identitätsentwicklung der Schülerinnen und Schüler bei. Für die Lernenden ergeben sich in ihrer Alltagswelt vielfältige Berührungspunkte mit Kultur: sowohl in ihrer vertrauten Umgebung als auch in der Begegnung mit Menschen anderer Weltanschauungen und Religionen sowie in der Auseinandersetzung mit unterschiedlichen kulturellen Traditionen. Zentrale Aufgabe von kultureller Bildung ist die Entwicklung der Kreativität der Schülerinnen und Schüler im Verhältnis zu überlieferten Ausdrucksformen, mit denen sie sich kritisch auseinandersetzen und die sie sich ggf. bewusst zu eigen machen können.

Kompetenzerwerb

Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihre Kenntnisse über die eigene Kultur und die anderer Menschen. Sie erkunden und nutzen das Angebot kultureller Einrichtungen und entwickeln kulturelles Verständnis, indem sie mögliche Wirkungen kulturell geprägten Handelns erproben und reflektieren. In diesen Prozessen lernen sie eigene und andere Sichtweisen zu unterscheiden und sich auf Unvertrautes einzulassen. In der Auseinandersetzung damit entwickeln sie Respekt und Empathie und die Fähigkeit zur Teilhabe am kulturellen und gesellschaftlichen Leben sowie einen persönlichen Lebensstil, der Aufgeschlossenheit gegenüber verschiedenen kulturellen Erscheinungsformen einschließt. In Kooperation mit Kulturschaffenden erschließen sie sich die Rolle von Kultur in der Gesellschaft und Möglichkeiten, selbst daran teilzuhaben. Kulturelle Bildung wirkt auf diese Weise über das Künstlerische im engeren Sinne hinaus. Sie sensibilisiert die Kinder und Jugendlichen für die Individualität eigener Wahrnehmungen und fördert eine respektvolle Haltung gegenüber den Wahrnehmungen und Einschätzungen anderer. Bezüge zu den Fächern.

Die in der kulturellen Bildung erworbenen Kompetenzen können in allen Fächern genutzt und auch dort entwickelt werden. Insbesondere die künstlerischen Fächer und die Sprachen bieten Anknüpfungspunkte zur kreativen Auseinandersetzung und Gestaltung. Kulturelle Fragestellungen haben auch in den Natur- und den Gesellschaftswissenschaften ihren Ort, z. B. wenn es um Modellvorstellungen geht. (…) Kooperationen mit externen Kulturpartnern und Institutionen unterstützen die kulturelle Bildung.

Verbraucherbildung

In einer von enormem Überfluss geprägten Konsumwelt hat schulische Verbraucherbildung die Entwicklung eines kritischen, verantwortungsbewussten und reflektierten Verhaltens von Schülerinnen und Schülern als Verbraucherinnen und Verbraucher zum Ziel. Zur Verbraucherbildung gehören neben der Finanzbildung, der Medien- und der nachhaltigen Konsumbildung auch die Gesundheits- und Ernährungsbildung sowie Kenntnisse zum Verbraucherrecht. Die unterschiedlichen Konsumentscheidungen der Kinder und Jugendlichen werden von den individuell geprägten, sozialen und kulturellen Verhältnissen, in denen sie leben, beeinflusst. Indem sich Schülerinnen und Schüler diese Prägung bewusst machen und kritisch reflektieren, können sie ein selbstbestimmtes und verantwortungsbewusstes Verbraucherbewusstsein entwickeln. Dazu bedarf es Handlungsstrategien und nicht zuletzt auch eines vielfältigen Wissens aus ökologischen, ökonomischen, technischen, rechtlichen, politischen, kulturellen, sozialen, naturwissenschaftlichen, informellen und umweltbezogenen Bereichen der Verbraucherbildung. Ein hohes Verbraucherbewusstsein beeinflusst und ermöglicht Handlungsspielräume in der Lebensgestaltung von früher Kindheit an.

Kompetenzerwerb

Um Kinder und Jugendliche dabei zu unterstützen, bewusste und reflektierte Verbraucherinnen und Verbraucher zu werden, arbeitet Schule mit den Erziehungsberechtigten eng zusammen. So lernen die Schülerinnen und Schüler im Unterricht und in Projekten, anstehende Entscheidungen im Alltagsleben, auch in Bezug auf die Haushaltsführung, als Verbraucherin bzw. als Verbraucher wohlüberlegt zu treffen und verantwortungsbewusst mit Geld und vertraglichen Verpflichtungen umzugehen. Die Schülerinnen und Schüler nutzen Medien zur Informationsbeschaffung und setzen sich auf der Grundlage ihres vielfältigen Hintergrundwissens kritisch mit Verbraucherinformationen, z. B. in Form von Werbung, auseinander. Konsumentscheidungen werden nicht nur aus privater Sicht beleuchtet, sondern auch unter dem Aspekt des nachhaltigen Umgangs mit Ressourcen, des fairen Handels, des Klimaschutzes und gerechter Arbeitsbedingungen weltweit. Die Schülerinnen und Schüler analysieren Konsumentscheidungen mit Blick auf den Zusammenhang von Ernährung, Lebensstil und Gesundheit. Kinder und Jugendliche erkennen so die vielfältigen Aspekte eines kritischen Verbraucherverhaltens und entwickeln sich zu eigenständigen und verantwortungsbewussten Verbraucherinnen und Verbrauchern.

Orientierungs- und Handlungsrahmen für das fachübergreifende Thema **„Verbraucherbildung“** aus Teil B des RLP, Nr. 3.13. Fettdruck: Sollte im Fach an geeigneter Stelle berücksichtigt werden.						
Fachübergreifende Kompetenzentwicklung		Klasse 5 /6	**Klasse 7**	**Klasse 8**	**Klasse 9**	**Klasse 10**
Standards Verbraucherbildung		**D**	**E/F**		**G/H**	
Finanzen, Marktgeschehen und Verbraucherrecht: Die Schülerinnen und Schüler können:						
Fachkompetenz Finanzen, Marktgeschehen und Verbraucherrecht	**Fachwissen**	• die Kernaussage des ökonomischen Prinzips (Wirtschaftlichkeitsprinzip) anhand alltagspraktischer Beispiele für unterschiedliche Ressourcen (z. B. Zeit und Geld) erläutern. • Formen des Einzelhandels (z. B. Supermärkte, Discounter, Naturkostläden) charakterisieren und voneinander abgrenzen.	• Voraussetzungen für das Zustandekommen von Kaufverträgen sowie bestehende Rücktrittsmöglichkeiten und Gewährleistungsansprüche erläutern. • Alternativen zum Neukauf von Produkten aufzeigen (z. B. Tauschen, Teilen, Leihen, Second Hand, Reparatur, Eigenproduktion).		• Konsequenzen aus der Geschäftsfähigkeit (Vertragsfreiheit, Vertragsbindung) im Rahmen unterschiedlicher Verträge (insb. Kauf-, Ausbildungs-, Mietvertrag) benennen. • zentrale Finanzdienstleistungen (Anlage- und Kreditformen, Versicherungen) charakterisieren und voneinander abgrenzen.
	Systemwissen	• - den grundlegenden Zusammenhang zwischen Angebot und Nachfrage im Marktgeschehen beschreiben. • - Reichweite und Grenzen ihrer Handlungsmöglichkeiten als Konsumentinnen und Konsumenten darlegen.	• den Mechanismus der Preisbildung auf Märkten im Zusammenspiel von Angebot und Nachfrage erläutern. • zentrale Gründe für die Verschuldung von Kindern und Jugendlichen identifizieren und mit dem eigenen Konsumverhalten in Beziehung setzen.		• die Rolle von Verbraucherinnen und Verbrauchern in der Sozialen Marktwirtschaft definieren. • die zentralen Ursachen von Überschuldung und deren Zusammenhänge erläutern.
Methodenkompetenz Finanzen, Marktgeschehen und Verbraucherrecht	**Methodenkenntnis und -verständnis**	• ausgewählte Beispiele der Warenkennzeichnung interpretieren. • Warentests und deren Unterstützungsfunktion für Kaufentscheidungen erläutern.	• konsumbezogene Statistiken in Form von Abbildungen und Tabellen zielgerichtet interpretieren. • verschiedene Formen von Warentests (Produkttests, Dienstleistungstests, Finanztests) und Unternehmenstests sowie deren Urheber (insb. Verbraucherorganisationen sowie private und öffentlichrechtliche Medien) unterscheiden.		• die Wirkung exponentieller Entwicklungen für Finanzplanungen (z. B. im Rahmen der Zinseszinsrechnung) erläutern und an Beispielen demonstrieren. • komplexe Waren- und Unternehmenstests - auch im Hinblick auf die Interessen der jeweiligen Anbieter (Finanzierung und Unabhängigkeit der Testinstitutionen) – analysieren.
	Methodenanwendung und –weiterentwicklung	• niedrig-komplexe Warentests entwickeln und durchführen. • Taschengeldplaner bedürfnisgerecht nutzen.	• Produkttests entwickeln, durchführen und dokumentieren (z. B. im Rahmen des Wettbewerbs „Jugend testet“ der Stiftung Warentest). • ein Haushaltsbuch führen und darin verschiedene Kostenkategorien sinnvoll zusammenfassen.		• komplexe Waren- oder Unternehmenstests entwickeln, durchführen und veröffentlichen (z. B. im Rahmen von „Jugend testet“). • einen exemplarischen Finanzierungsplan für aufwendigere Anschaffungen oder eine erste eigenständige Haushaltsführung

				entwickeln.

Orientierungs- und Handlungsrahmen für das fachübergreifende Thema **„Verbraucherbildung“** aus Teil B des RLP, Nr. 3.13. Fettdruck: Sollte im Fach an geeigneter Stelle berücksichtigt werden.						
Fachübergreifende Kompetenzentwicklung		Klasse 5 /6	Klasse 7	**Klasse 8**	**Klasse 9**	**Klasse 10**
Standards Verbraucherbildung		**D**	**E/F**		**G/H**	
Finanzen, Marktgeschehen und Verbraucherrecht: Die Schülerinnen und Schüler können:						
Urteils- und Entscheidungskompetenz Finanzen, Marktgeschehen und Verbraucherrecht	**Problemerkennung und -analyse**	• ausgewählte Konsequenzen ihres Konsumverhaltens für sich und andere erkennen. • Probleme identifizieren, die entstehen, wenn sie mehr Geld ausgeben wollen als sie haben.	• für einzelne Bedarfsfelder (z. B. Kleidung, Telekommunikation) das Konsumverhalten und dafür ursächliche Bedürfnisse reflektieren. • Informationsbedarf für anstehende Konsumentscheidungen identifizieren sowie ausgewählte relevante Informationsquellen für die Analyse relevanter Konsumoptionen nutzen.		• Konsumbedarfe und die diesen zugrunde liegenden Bedürfnisse umfassend kritisch reflektieren. • Institutionen auswählen, die bei Konsumentscheidungen und - problemen unterstützen können (z. B. Verbraucherzentralen, Stiftung Warentest, Schuldnerberatungen, Mieterverein), erkunden und charakterisieren.	
	Urteilen und Entscheiden	• Preise verschiedener Produkte (z. B. mit unterschiedlicher Verpackungsgröße) vergleichen und beurteilen. • sich zwischen ausgewählten Produktalternativen anhand vorgegebener (auch zeitökonomischer) Kriterien begründet entscheiden.	• ausgewählte Kostenquellen des eigenen Konsumverhaltens (z. B. in den Bereichen Kleidung, Telekommunikation, Fast-Food) realistisch beurteilen. • sich im Hinblick auf ausgewählte Konsumalternativen zwischen verschiedenen Optionen auf Basis eigener Informationsrecherche und - analyse begründet entscheiden.		• potentielle Kostenquellen privater Haushalte im Hinblick auf Relevanz und Gestaltbarkeit beurteilen und zwischen verschiedenen Alternativen begründet entscheiden. • Finanzdienstleistungen (Kredit- und Anlageformen sowie Versicherungen) im Hinblick auf Sinnhaftigkeit und Notwendigkeit beurteilen.	
Kommunikationskompetenz Finanzen, Marktgeschehen und Verbraucherrecht	**Kompetenz als Kommunikationsempfänger**	• die Rolle von Kindern und Jugendlichen als Zielgruppe von Unternehmen und als Adressatinnen und Adressaten von Werbung erkennen. • weitere Akteurinnen und Akteure (z.B. Familie, Mitschülerinnen und Mitschüler) mit Einfluss auf das eigene Kaufverhalten identifizieren.	• Ziele und mögliche Wirkungen von Werbung analysieren. • den Einfluss von Personen des sozialen Umfelds (Peers) auf das eigene Kaufverhalten an ausgewählten Produktbeispielen reflektieren.		• den Einfluss des persönlichen Umfelds auf das eigene Konsumverhalten kritisch reflektieren. • Formen, Ziele und Wirkungsweise der Kommunikationspolitik von Unternehmen (z. B. Werbung, Sponsoring, Product Placement, Öffentlichkeitsarbeit) umfassend analysieren.	
	Kompetenz als Kommunikationssender	• beispielhaft Gründe für ausgewählte Kaufentscheidungen (Kauf oder Nicht-Kauf) erläutern. • eigene Werbeslogans entwickeln.	• Motive und Konsequenzen des eigenen Kaufverhaltens an ausgewählten Beispielen diskutieren. • eine Werbemaßnahme (z. B. für eine		• Motive, Besonderheiten und Konsequenzen des eigenen Konsumverhaltens (Vorkauf und Kauf, Nutzung und Entsorgung) begründen.	

			Schülerfirma) konzipieren und umsetzen.	• eigene, umfassende Marketingstrategien (z. B. für eine Schülerfirma) konzipieren.

Orientierungs- und Handlungsrahmen für das fachübergreifende Thema **„Verbraucherbildung“** aus Teil B des RLP, Nr. 3.13. Fettdruck: Sollte im Fach an geeigneter Stelle berücksichtigt werden.						
Fachübergreifende Kompetenzentwicklung		Klasse 5 /6	Klasse 7	**Klasse 8**	**Klasse 9**	**Klasse 10**
Standards Verbraucherbildung		**D**	**E/F**		**G/H**	
Finanzen, Marktgeschehen und Verbraucherrecht: Die Schülerinnen und Schüler können:						
Handlungskompetenz Finanzen, Marktgeschehen und Verbraucherrecht	**Eigenverantwortliches Handeln**	• an konkreten Beispielen aus dem eigenen Alltag den ökonomischen Einsatz der ihnen zur Verfügung stehen Ressourcen (insbesondere Zeit und Geld) erläutern. • eine ressourcengerechte Planung der Verwendung ihres Taschengeldes aufstellen.	• Möglichkeiten eines umfassenden eigenverantwortlichen Umgangs mit Geld und anderen individuellen Ressourcen erläutern. • konkrete Strategien zur Vermeidung unangemessener Verschuldung entwickeln.		• ihre Rolle als eigenverantwortlich handelnde Konsumentinnen und Konsumenten umfassend beschreiben und beispielhaft im Schulkontext erproben. • eine umfassende und langfristige Planung entwickeln, um die Finanzierung ihrer zentralen Bedarfe sicherzustellen und eine eigene Überschuldung zu verhindern.	
	Übernahme gesellschaftlicher Mitverantwortung	• Einflussmöglichkeiten auf das Kaufverhalten anderer im Sinne gesellschaftlicher Mitverantwortung reflektieren. • eigene gesellschaftliche Mitverantwortung im Konsumbereich im Rahmen zeitlich begrenzter Aktivitäten in der Schule erproben (z. B. Ausrichtung und Reflexion eines Aktionstages oder einer Ausstellung zum Fairen Handel).	• den möglichen Beitrag ihrer Kaufhandlungen zu positiven gesellschaftlichen Veränderungen beschreiben. • die Übernahme gesellschaftlicher Mitverantwortung im Konsumbereich im Rahmen schulischer Aktivitäten erproben (z. B. im Rahmen von Schülerfirmen).		• einen begründeten Plan erstellen, inwieweit und wie sie durch ihre Konsumhandlungen (über den Kauf hinaus) zu positiven gesellschaftlichen Veränderungen beitragen wollen. • die Übernahme gesellschaftlicher Mitverantwortung im Konsumbereich durch die Planung oder Durchführung entsprechender Projekte in der Schule simulieren oder realisieren.	
Ernährung und Gesundheit Die Schülerinnen und Schüler können:						
Fachkompetenz Ernährung und Gesundheit	**Fachwissen**	• Hygieneregeln und Sicherheitsregeln für beispielhafte Situationen erläutern. • ausgewählte Regeln für eine gesundheitsfördernde, umweltverträgliche Ernährung benennen.	• zentrale Hygiene- und Sicherheitsregeln umfassend benennen. • Prinzipien für eine gesundheitsfördernde, umweltverträgliche Ernährung exemplarisch aufzeigen.		• selbstständig geeignete Hygiene und Sicherheitsregeln in Anwendungssituationen auswählen. • -grundlegende Prinzipien gesundheitsfördernder und umweltverträglicher Ernährung erläutern.	
	Systemwissen	• die Qualität von Lebensmitteln anhand ausgewählter Merkmale beschreiben (z. B. Genuss-, Gesundheits- und Eignungswert). • Lebensmittel kriterienorientiert	• anhand von Kennzeichnungen die unterschiedliche Qualität von Lebensmitteln beschreiben (soziologischer und ökologischer Wert). • die Eignung von Lebensmitteln, z. B.		• komplexe Zusammenhänge bei der Lebensmittelproduktion darstellen (globale Wertschöpfungsketten, Prozess- und Produktqualität). • Nahrungsmittel für die Speisenher-	

		auswählen (z. B. saisonal und regional).	Obst- und Gemüsesorten, für Speisen und Gerichte bewerten.	stellung nach gesundheitlichen, ökologischen und sozialen Kriterien auswählen.

Orientierungs- und Handlungsrahmen für das fachübergreifende Thema **„Verbraucherbildung“** aus Teil B des RLP, Nr. 3.13. Fettdruck: Sollte im Fach an geeigneter Stelle berücksichtigt werden.						
Fachübergreifende Kompetenzentwicklung		Klasse 5 /6	Klasse 7	**Klasse 8**	**Klasse 9**	**Klasse 10**
Standards Verbraucherbildung		**D**	**E/F**		**G/H**	
Ernährung und Gesundheit Die Schülerinnen und Schüler können:						
Methodenkompetenz Ernährung und Gesundheit	**Methodenkenntnis und -verständnis**	• geeignete Modelle (z. B. aid- Pyramide) im Hinblick auf gesundheitsfördernde Ernährung erläutern. • Rezepte interpretieren und grundlegende Techniken der Nahrungszubereitung (z. B. Schneidetechniken) demonstrieren.	• differenzierte Modelle (z. B. Essprotokolle, Ernährungspyramiden) zum Zusammenhang von Ernährung, Kultur und Gesundheit interpretieren. • Alternativen bei Zutaten und Zubereitungstechniken ableiten.		• die Anwendbarkeit unterschiedlicher ernährungsbezogener Modelle für konkrete haushaltsbezogene Aufgaben- und Problemstellungen prüfen und beurteilen. • komplexe Aufgaben der Nahrungszubereitung demonstrieren.	
	Methodenanwendung und –weiterentwicklung	• experimentelle und sensorische Tests von Lebensmitteln durchführen. • die Qualität von Mahlzeiten (z. B. der Schulverpflegung) mit vorgegebenen Methoden überprüfen.	• Tests (z. B. sensorisch oder experimentell) zur Untersuchung von Lebensmitteln entwickeln. • ihren eigenen Lebensstil bewerten, indem sie Ess-, Ernährungs- und Bewegungsprotokolle auswerten.		• Verfahren zur Prüfung der sensorischen und ernährungsphysiologischen Qualität von Lebensmitteln für die situations- und alltagsgerechte Gestaltung von Mahlzeiten modifizieren und nutzen. • Methoden zur Überprüfung des DGE-Qualitätsstandard für die Schulverpflegung anwenden.	
Urteils- und entscheidungskompetenz Ernährung und Gesundheit	**Problemerkennung und -analyse**	• ausgewählte Lebensmittel anhand von definierten Merkmalen unterscheiden. • kulturelle Einflussfaktoren in Bezug auf Zubereitungsverfahren sowie Ess- und Bewegungsverhalten erkennen.	• Informationen zu Lebensmitteln (z. B. Haltbarkeit, Inhaltsstoffe) anhand von Kennzeichnungen interpretieren. • gesundheitliche Folgen von Fehlernährung (z. B. Essstörungen) identifizieren.		• aktuelle Trends bei der Lebensmittelproduktion aus Verbrauchersicht bewerten. • Folgen von Fehlernährung (z. B. bei Essstörungen) sowie mögliche Angebote oder Hilfsmöglichkeiten durch Familie oder Institutionen analysieren.	
	Urteilen und Entscheiden	• ausgewählte Lebensmittel und deren Inhaltsstoffe (Nähr- und Wirkstoffe) anhand ernährungsphysiologischer Gesichtspunkte bewerten. • ausgewählte Lebensmittel unter Genuss-, Gesundheits- und Nachhaltigkeitsaspekten beurteilen.	• Lebensmittel im Hinblick auf ihre Inhaltsstoffe und Wirkung im Stoffwechsel bewerten und Konsequenzen für das Ernährungsverhalten ableiten. • die Qualität von Mahlzeiten anhand von Standards (z. B. DGE-Qualitätsstandard für die Schulverpflegung) prüfen und in Konsumentscheidungen einbeziehen		• den Nährstoffbedarf ausgewählter Personengruppen hinsichtlich Ernährung, Bewegung und Gesundheit beurteilen. • ihre Ess- und Ernährungsbiografie gestalten, indem sie individuelle, alternative Verhaltensweisen beurteilen und sich zwischen diesen bewusst entscheiden.	

Orientierungs- und Handlungsrahmen für das fachübergreifende Thema **„Verbraucherbildung“** aus Teil B des RLP, Nr. 3.13. Fettdruck: Sollte im Fach an geeigneter Stelle berücksichtigt werden.						
Fachübergreifende Kompetenzentwicklung		Klasse 5 /6	Klasse 7	**Klasse 8**	**Klasse 9**	**Klasse 10**
Standards Verbraucherbildung		**D**	**E/F**		**G/H**	
Ernährung und Gesundheit	Die Schülerinnen und Schüler können:					
Kommunikationskompetenz Ernährung und Gesundheit	**Kompetenz als Kommunikationsempfänger**	• kulturell und individuell bedingte Präferenzen bei der Lebensmittelauswahl und beim Essverhalten wahrnehmen und beschreiben. • Einflüsse (z. B. Werbung, Körperbilder) auf das eigene Essverhalten erkennen.	• den Zusammenhang von Alltag und Gewohnheiten bei der Lebensmittelauswahl und beim Ess- und Ernährungsverhalten erkennen. • individuelle, kulturelle und soziale Einflüsse auf das Ess- und Ernährungsverhalten erkennen.		• unterschiedliche Ernährungsformen (z. B. Vollwert-Ernährung, Vegetarismus, Veganismus) aus differenzierten Perspektiven bewerten. • Einflussfaktoren, ihre Wirkungen sowie ihre Bedeutungen für das Ess- und Ernährungsverhalten vergleichen.	
	Kompetenz als Kommunikationssender	• die eigenen Nahrungspräferenzen anhand von praktischen Beispielen diskutieren. • eigene Vorlieben im Sinne einer Ess- und Ernährungsbiografie begründen und mit Ernährungsempfehlungen vergleichen.	• unterschiedliche Ess- und Ernährungsgewohnheiten im Hinblick auf Gesundheit, Gesellschaft und Nachhaltigkeit diskutieren. • ihr Wissen zum Zusammenhang von Ernährung, Bewegung und Gesundheit fachbezogen kommunizieren.		• kulturelle, familiäre und individuelle Ess- und Ernährungsstile aus unterschiedlichen Perspektiven diskutieren. • den Zusammenhang zwischen Ernährung und Bewegung sowie Gesundheit aufzeigen, um Ernährungs- und Verhaltensregeln zu begründen.	
Handlungskompetenz Ernährung und Gesundheit	**Eigenverantwortliches Handeln**	• Arbeitsabläufe nach Arbeitsanweisungen (z. B. Rezepten) sach- und fachgerecht planen, um Speisen zuzubereiten und ästhetisch ansprechend anzurichten. • Mahlzeiten nach vorgegebenen Kriterien (z. B. DGE-Standards, Sensorik-Raster) reflektiert zusammenstellen.	• Ess-Situationen anlassbezogen gestalten und dabei Aspekte für eine gesundheitsförderliche und nachhaltige Ernährung anwenden. • Aufgaben der Nahrungszubereitung sachgerecht und fachgerecht planen, organisieren, durchführen und bewerten.		• Lebensmittel bei der Planung und ggf. Zubereitung von Mahlzeiten bewusst und zielgerichtet auswählen. • Aufgaben der Nahrungszubereitung unter Berücksichtigung der Nachhaltigkeitsaspekte und der Wertschätzung von Lebensmitteln souverän selbstständig planen sowie ggf. durchführen und bewerten.	
	Übernahme gesellschaftlicher Mitverantwortung	• den eigenen Umgang mit Lebensmitteln (z. B. mit ihrem Pausenbrot) im Hinblick auf die gesellschaftliche Verantwortung kritisch bewerten. • anhand ausgewählter Maßnahmen im Schulkontext gesellschaftliche Verantwortung im Umgang mit Lebensmitteln (z. B. im Rahmen der Schulverpflegung) reflektieren und ggf. umsetzen.	• die Herstellung von und den Umgang mit Lebensmitteln unter Berücksichtigung von Gesundheits-, Sozial- und Umweltverträglichkeit kritisch bewerten. • auf Basis gesellschaftsorientierter Kriterien (z. B. hinsichtlich der Gemeinschaftsverpflegung) Alternativen beim Umgang mit und der Auswahl von Lebensmitteln entwickeln • und bewerten.		• Ernährungs- und Verhaltensregeln für eine nachhaltige Ernährungsweise bzw. einen nachhaltigen Ernährungsstil entwickeln und reflektieren. • aufgrund ihrer Wertschätzung von Lebensmitteln und anderen Ressourcen die Beschaffung und Zubereitung von Nahrungsmitteln verantwortlich gestalten.	

Orientierungs- und Handlungsrahmen für das fachübergreifende Thema **„Verbraucherbildung“** aus Teil B des RLP, Nr. 3.13. Fettdruck: Sollte im Fach an geeigneter Stelle berücksichtigt werden.						
Fachübergreifende Kompetenzentwicklung		Klasse 5 /6	Klasse 7	**Klasse 8**	**Klasse 9**	**Klasse 10**
Standards Verbraucherbildung		D	**E/F**		**G/H**	
Medien und Information: Die Schülerinnen und Schüler können:						
Fachkompetenz Medien und Information	**Fachwissen**	• zentrale Eigenschaften der von ihnen genutzten (digitalen und traditionellen) Medien erläutern. • - zentrale Empfehlungen und Bestimmungen des medienbezogenen Jugendschutzes benennen.	• für das Verbraucherverhalten relevante (digitale und traditionelle) Medien charakterisieren. • Chancen und Risiken der Mediennutzung anhand ausgewählter Beispiele interpretieren.		• relevante digitale und traditionelle Medien umfassend charakterisieren und unterscheiden. • wichtige gesetzliche Grundlagen zum Datenschutz und zum Urheberrecht im Hinblick auf das eigene Konsumverhalten sachgerecht interpretieren.	
	Systemwissen	• an Beispielen die Differenziertheit des Medienangebots und deren Ursachen erläutern. • Besonderheiten der Information und Kommunikation im Internet im Vergleich zu traditionellen Medien beschreiben.	• den Sinn von Datenschutz und Urheberrecht begründen. • die Bedeutung des Internets für die Informationsgesellschaft einschätzen.		• die Bedeutung der Mediennutzung für eine selbstbestimmte, aktive und demokratische Teilhabe an Wirtschaft und Gesellschaft einschätzen. • die zentralen ökonomischen und gesellschaftlichen Veränderungen benennen, die durch die Einführung und Verbreitung des Internets entstanden sind.	
Methodenkompetenz Medien und Information	**Methodenkenntnis und -verständnis**	• ausgewählte Methoden der Medienerstellung erläutern. • die Funktion eines Medientagebuchs identifizieren.	• Methoden der Medienerstellung für mindestens einen Anwendungsbereich (z. B. Schülerzeitung, Websitegestaltung) umfassend erläutern. • Beispiele für mediengestützte Methoden der Bewertung von Konsumangeboten beschreiben (Meinungsplattformen, Warentests etc.).		• umfassend Methoden beschreiben, die zur Erstellung von Medien eingesetzt werden. • mediengestützte Methoden der Bewertung von Konsumangeboten umfassend erläutern.	
	Methodenanwendung und –weiterentwicklung	• ausgewählte Methoden der Medienerstellung im Rahmen vorgegebener Aufgaben anwenden (z. B. Herstellung der Schülerzeitung). • das eigene Mediennutzungsverhalten in einem Medientagebuch protokollieren und reflektieren.	• Methoden der Medienerstellung beispielhaft eigenständig anwenden. • mediengestützte Methoden der Bewertung von Konsumangeboten beispielhaft nutzen.		• komplexe mediengestützte Methoden zielgerichtet und eigenständig anwenden (z. B. Erstellung von Videos, Nutzung von Lernprogrammen). • Vorschläge für die Weiterentwicklung komplexer mediengestützter Methoden entwickeln (z. B. für Kundenbewertungen im Internet)	

Orientierungs- und Handlungsrahmen für das fachübergreifende Thema **„Verbraucherbildung“** aus Teil B des RLP, Nr. 3.13. Fettdruck: Sollte im Fach an geeigneter Stelle berücksichtigt werden.						
Fachübergreifende Kompetenzentwicklung		Klasse 5 /6	Klasse 7	**Klasse 8**	**Klasse 9**	**Klasse 10**
Standards Verbraucherbildung		**D**	**E/F**		**G/H**	
Medien und Information: Die Schülerinnen und Schüler können:						
Urteils- und Entscheidungskompetenz Medien und Information	**Problemerkennung und -analyse**	• Chancen und Risiken ihrer Mediennutzung benennen. • medienvermittelte Informationen zur Analyse vorgegebener Konsumprobleme einsetzen.	• Chancen und Risiken der Mediennutzung im Hinblick auf ausgewählte Anwendungsfelder (z. B. Soziale Netzwerke, PC-Spiele) vertieft reflektieren. • medienvermittelte Informationen zur Analyse von Konsumproblemen einsetzen.		• ihre Mediennutzung im Hinblick auf Chancen und Risiken umfassend kritisch reflektieren. • Medien eigenständig zur Erfassung und umfassenden Analyse komplexer Konsumprobleme einsetzen.	
	Urteilen und Entscheiden	• - ausgewählte Medien anhand vorgegebener Kriterien beurteilen. • begründete Entscheidungen im Rahmen der Mediennutzung treffen (z. B. Auswahl des „Lieblingsbuchs“ oder der „Lieblingssendung“).	• Beispiele für die unterschiedliche Qualität medienvermittelter Informationen begründet benennen. • begründet entscheiden, welche Informationen sie über sich in Medien preisgeben wollen.		• die unterschiedliche Qualität medienvermittelter Informationen (z. B. im Hinblick auf Glaubwürdigkeit, Vollständigkeit, Unabhängig der Urheber) beurteilen. • Möglichkeiten zum Schutz und zur Sicherung von Daten auswählen und beurteilen.	
Kommunikationskompetenz Medien und Information	**Kompetenz als Kommunikationsempfänger**	• mediale Informationsquellen benennen, die bei der Lösung vorgegebener Konsumfragen hilfreich sein können. • vorgegebene mediale Informationsquellen (z. B. Ergebnisse von Warentests) im Hinblick auf spezifische Konsumsituationen nutzen.	• mediale Informationsquellen benennen, die bei der eigenständigen Lösung von Konsumproblemen hilfreich sein können. • mediale Informationsquellen im Hinblick auf ausgewählte Konsumprobleme auswerten.		• Möglichkeiten des Zugangs zu einer Vielfalt für sie relevanter Informations- und Kommunikationsangebote beschreiben. • aus der Fülle medienvermittelter Informationsangebote bewusst auswählen.	
	Kompetenz als Kommunikationssender	• Medien zur Artikulation von Erfahrungen als Verbraucherinnen und Verbraucher anwenden (z. B. Verfassen kurzer Produktbewertungen oder Beschwerde-Emails). • ausgewählte Medien zur Unterstützung von Präsentationen einsetzen.	• Medien umfassend zur Artikulation von Erfahrungen als Verbraucherinnen und Verbraucher nutzen (z. B. Verfassen von Blogbeiträgen oder Artikeln für die Schülerzeitung). • - Medien zur Unterstützung von Präsentationen einsetzen.		• Möglichkeiten des Schutzes von Daten, Urheber- und Persönlichkeitsrechten (von eigenen und von denen anderer) bei der Kommunikation über das Internet erläutern. • unterschiedliche Medien selbstständig und souverän im Rahmen von Präsentationen einsetzen.	

Orientierungs- und Handlungsrahmen für das fachübergreifende Thema **„Verbraucherbildung“** aus Teil B des RLP, Nr. 3.13. Fettdruck: Sollte im Fach an geeigneter Stelle berücksichtigt werden.						
Fachübergreifende Kompetenzentwicklung		Klasse 5 /6	Klasse 7	**Klasse 8**	**Klasse 9**	**Klasse 10**
Standards Verbraucherbildung		**D**	**E/F**		**G/H**	
Medien und Information:		Die Schülerinnen und Schüler können:				
Handlungskompetenz Medien und Information	**Eigenverantwortliches Handeln**	• im Hinblick auf ausgewählte Medien ihr Nutzungsverhalten für einen begrenzten Zeitraum begründet planen. • exemplarisch die Erstellung niedrigkomplexer Medien erproben (z. B. ein Interview über ein Konsumthema durchführen und für die Schulzeitung dokumentieren).	• ihr Mediennutzungsverhalten – unter Beachtung von Datenschutz und Urheberrecht – für einen begrenzten Zeitraum begründet planen und reflektieren. • Medien gezielt und eigenständig für den Aufbau und die Pflege sozialer Beziehungen im Schulkontext einsetzen.		• die Nutzung von Medien langfristig und eigenständig ihren Bedürfnissen und Ressourcen sowie den gesetzlichen Rahmenbedingungen entsprechend planen. • sich aktiv und umfassend an komplexer Mediengestaltung (z. B. der Schulzeitung oder der Schulwebsite beteiligen.	
	Übernahme gesellschaftlicher Mitverantwortung	• an Beispielen erproben, wie medienvermittelte Informationen sie bei der Übernahme gesellschaftlicher Mitverantwortung im Konsum unterstützen. • die Unterstützung einer Schulveranstaltung zu gesellschaftlicher Mitverantwortung (z. B. Ausstellung oder Aktionstag zum Fairen Handel) durch Medieneinsatz planen und ggf. durchführen.	• an Beispielen beschreiben, wie sie medienvermittelte Informationen zur Unterstützung der Übernahme gesellschaftlicher Mitverantwortung im Konsum nutzen können. • durch eigenständigen Medieneinsatz eine Schulveranstaltung zu gesellschaftlicher Mitverantwortung (z. B. Ausstellung oder Aktionstag zum Fairen Handel) unterstützen.		• gezielt und umfassend medienvermittelte Informationen zur Unterstützung der Übernahme gesellschaftlicher Mitverantwortung beschaffen. • gesellschaftliche Mitverantwortung im Rahmen eigener Mediennutzung und -gestaltung übernehmen.	
Nachhaltiger Konsum:		Die Schülerinnen und Schüler können:				
Fachkompetenz Nachhaltiger Konsum	**Fachwissen**	• die Dimensionen der Nachhaltigkeit(Ökonomie, Ökologie, Soziales) an ausgewählten Beispielen (T-Shirt, Schokolade, Fußbälle) verdeutlichen. • Informationen über Nachhaltigkeitseffekte des Konsums (Kauf, Nutzung und Entsorgung) ausgewählter Produkte beschaffen und beschreiben.	• Verstöße gegen Kriterien der Nachhaltigkeit durch vorherrschende Konsumverhaltensmuster aufzeigen. • eigenständig Informationen über Zusammenhänge und Möglichkeiten der Ressourcenschonung bei Herstellung und Konsum von Produkten beschaffen und interpretieren.		• umfassendes lebensweltbezogenes Wissen über die Folgen des Konsums für Umwelt, Gesellschaft und Individuum wiedergeben. • zentrale Lösungsoptionen für wichtige Nachhaltigkeitsprobleme erläutern (z. B. Effizienz und Suffizienz).	
	Systemwissen	• Zielkonflikte zwischen den Dimensionen der Nachhaltigkeit beschreiben. • - die zentralen Aussagen ausgewählter Nachhaltigkeitslabel (Der Blaue Engel, Bio-Siegel, TransFair) benennen.	• exemplarisch die Endlichkeit natürlicher Ressourcen (Wasser, Luft, Boden, fossile Energieträger) erläutern und Rückschlüsse auf die Bedeutung des eigenen Konsums ziehen. • anhand von Kennzeichnungen die unterschiedlichen Qualitäten von ausgewählten Konsumgütern (z. B. Computer, Handy) beschreiben.		• Zusammenhänge zwischen unterschiedlichen Nachhaltigkeitsproblemen und Konsumhandlungen unter Nutzung interdisziplinärer Erkenntnisse beschreiben. • unterschiedliche Qualitäten von (handwerklichen und industriellen) Produkten und Dienstleistungen sowie deren Kennzeichnungsformen interpretieren.	

Orientierungs- und Handlungsrahmen für das fachübergreifende Thema **„Verbraucherbildung“** aus Teil B des RLP, Nr. 3.13. Fettdruck: Sollte im Fach an geeigneter Stelle berücksichtigt werden.						
Fachübergreifende Kompetenzentwicklung		Klasse 5 /6	Klasse 7	**Klasse 8**	**Klasse 9**	**Klasse 10**
Standards Verbraucherbildung		**D**	**E/F**		**G/H**	
Nachhaltiger Konsum:		Die Schülerinnen und Schüler können:				
Methodenkompetenz Nachhaltiger Konsum	**Methodenkenntnis und -verständnis**	• ausgewählte Modelle zum nachhaltigen Konsum (z. B. CO_2-Fußabdruck-Rechner) erläutern. • niedrig komplexe graphische Darstellungen zu den Auswirkungen des Konsumverhaltens interpretieren.	• Abbildungen und Tabellen zu Auswirkungen des Konsumverhaltens interpretieren. • Instrumente nachhaltiger Verbraucherinformation (z. B. Warentests, CSR5-Tests) erklären.		• unterschiedliche Instrumente zur Nachhaltigkeitsbewertung von Produkten und Unternehmen vergleichend erläutern. • Unterschiede in den Vergabegrundlagen relevanter Nachhaltigkeitslabel herausstellen.	
	Methodenanwendung und erweiterung	• ausgewählte Modelle zum nachhaltigen Konsum anwenden und reflektieren. • niedrig komplexe grafische Darstellungen zu den Auswirkungen des Konsumverhaltens erstellen.	• Warentests und CSR-Tests (z. B. der Stiftung Warentest) zur Verbesserung der Nachhaltigkeit beispielhafter Konsumentscheidungen einsetzen. • Kriterien zur bewussten Auswahl nachhaltiger Produkte entwickeln und anwenden.		• selbstständig Methoden zur Planung, Durchführung und Bewertung von Konsumhandlungen unter Nachhaltigkeitskriterien entwickeln. • einen nachhaltigkeitsrelevanten Warentest (z. B. durch Messung und Vergleich des Energieverbrauchs) oder einen CSR-Test (z. B. durch Befragung von Unternehmen vor Ort) selbstständig planen und durchführen.	
Urteils- und entscheidungskompetenz Nachhaltiger Konsum	**Problemerkennung und -analyse**	• eigene Bedürfnisse erkennen und Widersprüche zwischen Formen der Bedürfnisbefriedigung und Aspekten der Nachhaltigkeit ableiten. • anhand von ausgewählten Produkten (z. B. Kinderlebensmittel, Spielzeug) Einflussfaktoren auf (nicht-) nachhaltige Konsumentscheidungen analysieren.	• die eigene Konsumbiographie analysieren und unter Nachhaltigkeitsgesichtspunkten kritisch hinterfragen. • unterschiedliche lokale und globale Bedingungen, die den (nicht-)nachhaltigen Konsum (z. B. von Lebensmitteln, Kleidung, Elektronik oder Mobilität) beeinflussen, erkennen und analysieren.		• durch Nutzung des Konzeptes globaler Wertschöpfungsketten zentrale Probleme der Nachhaltigkeit identifizieren und analysieren (z. B. Kinderarbeit, Umweltwirkungen des Transports). • Maßnahmen für die nachhaltige Weiterentwicklung von Konsumbiographien identifizieren.	
	Urteilen und Entscheiden	• anhand ausgewählter Beispiele und vorgegebener Kriterien bewusste und nachhaltige Konsumentscheidungen oder Maßnahmen zur Ressourcenschonung bewerten. • Konsumentscheidungen hinsichtlich ökologischer, sozialer und ökonomischer Aspekte unter Berücksichtigung von Alternativen (z. B. Reparatur, Tausch, Miete, Second-Hand) kritisch	• die Nachhaltigkeit des in der Schule (in der Cafeteria, im Kiosk oder an Automaten) angebotenen Warensortiments bewerten. • Kaufentscheidungen auf Basis von Nachhaltigkeitskriterien reflektieren.		• eine realistische Einschätzung der Möglichkeiten und Grenzen der Übernahme von Konsumentenverantwortung für Nachhaltigkeit formulieren und Konsumentscheidungen daraufhin überprüfen. • Konsumentscheidungen auf Basis von Nachhaltigkeitskriterien kritisch reflektieren und Alternativen entwickeln.	

		prüfen.		

Orientierungs- und Handlungsrahmen für das fachübergreifende Thema **„Verbraucherbildung“** aus Teil B des RLP, Nr. 3.13. Fettdruck: Sollte im Fach an geeigneter Stelle berücksichtigt werden.						
Fachübergreifende Kompetenzentwicklung		**Klasse 5 /6**	**Klasse 7**	**Klasse 8**	**Klasse 9**	**Klasse 10**
Standards Verbraucherbildung		**D**	**E/F**		**G/H**	
Nachhaltiger Konsum:		Die Schülerinnen und Schüler können:				
Kommunikationskompetenz Nachhaltiger Konsum	**Kompetenz als Kommunikationsempfänger**	• Einflüsse (z. B. von Werbung, Medien, Familie, Mitschülerinnen und Mitschüler) auf das eigene Konsumverhalten erkennen. • unterschiedliche Einflussfaktoren von (nicht-)nachhaltigen Konsumentscheidungen in den verschiedenen Bedarfsfeldern (Wohnen, Ernährung, Mobilität, Freizeit, Kleidung) wahrnehmen und reflektieren.	• den Einfluss von Anbietern, Medien und Personen des sozialen Umfelds (Peers) auf (nicht-)nachhaltige Konsumentscheidungen erkennen und analysieren. • unterschiedliche Bedürfnisse (auch im internationalen Kontext) im Hinblick auf Nachhaltigkeitskriterien an ausgewählten Beispielen reflektieren.		• die Beeinflussung des Konsumverhaltens durch verschiedene Akteure und Maßnahmen im Hinblick auf Nachhaltigkeit beschreiben. • international und im Hinblick auf verschiedene Generationen unterschiedliche, nachhaltigkeitsrelevante Konsumbedürfnisse verstehen und beschreiben.	
	Kompetenz als Kommunikationssender	• an ausgewählten Beispielen Konsumentscheidungen diskutieren und ökologisch und sozial verträgliche Alternativen aufzeigen. • eigene Routinen im Alltagshandeln in der Schulgemeinschaft (z. B. Fleischverzehr, Papierverbrauch, Müllvermeidung) unter Nachhaltigkeitsaspekten verständlich beschreiben.	• unterschiedliche Routinen im Alltagshandeln identifizieren und unter Nachhaltigkeitsaspekten kritisch diskutieren. • Maßnahmen zur Erreichung eines nachhaltigeren Lebensstils anschaulich präsentieren.		• das eigene Konsumverhalten und das anderer Menschen unter Nachhaltigkeitsaspekten diskutieren. • eine umfassende Strategie zur Erreichung eines nachhaltigeren Lebensstils nachvollziehbar darstellen.	
Handlungskompetenz Nachhaltiger Konsum	**Eigenverantwortliches Handeln**	• anhand von Nachhaltigkeitskriterien beispielhaft den Einkauf von Waren des tägliches Bedarfs (z. B. Schokolade, Schreibwaren) planen. • exemplarisch ein ausgewähltes Produkt nach Nachhaltigkeitskriterien beschaffen.	• beim simulierten Einkauf Aspekte eines nachhaltigen Lebensstils berücksichtigen (z. B. durch Einsatz von Einkaufsführern und Checklisten). • in simulierten Realsituationen Nachhaltigkeitsaspekte über den Einkauf hinaus in ihr Nutzungs- und Entsorgungsverhalten einbeziehen.		• Handlungsspielräume für einen nachhaltige(re)n Konsum aufzeigen. • für ausgewählte Alltagssituationen Handlungsmuster entwickeln und reflektieren, die ihnen einen nachhaltigen Lebensstil ermöglichen.	
	Übernahme gesellschaftlicher Mitverantwortung	• ihr eigenes Konsumverhalten in der Schule im Hinblick auf die gesellschaftliche Mitverantwortung kritisch hinterfragen und ggf. Veränderungsoptionen benennen. • Grundlagen eines nachhaltigen Lebensstils im schulischen Raum umsetzen, indem sie z. B. ein Projekt oder eine Ausstellung (z. B. Trinkwassernutzung, Schulgarten) entwickeln und ggf. durchführen.	• Aktivitäten zur Sensibilisierung für Nachhaltigkeitsprobleme des Konsums entwickeln und ggf. durchführen (z. B. durch Gestaltung von Plakaten oder des Internetauftritts). • im schulischen Kontext Maßnahmen zur Stimulierung der Übernahme von Konsumentenverantwortung entwickeln und ggf. durchführen.		• gemeinschaftlich alltagsnahe Handlungsabläufe situationsgerecht unter ressourcenschonenden Aspekten planen. • Empfehlungen zur Verbesserung gesellschaftlicher (auch schulischer) Rahmenbedingungen für nachhaltigen Konsum für politische und gesellschaftliche Entscheidungsträgerinnen und -träger entwickeln.	

Teil C Abschnitt 3: Themen und Inhalte

Kunst 5. Klasse

Themenfelder:
1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

1 Künstlerische Konzepte

Themenaspekte: a) Bildkonzepte in Kunst und Kultur
b) Ideen und Biografien von Künstlerinnen und Künstlern
c) Epochen, Kunst und Gesellschaft

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
• Künstlerinnen und Künstler als Forschende • Form und Ornament, Muster und Maß • Handschriften, öffentliche Gebäude, historische Sammlungen • Märchen, Sagen, Mythen Fächerverbindung: D, Ge, La	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

Kunst

5. Klasse

Themenfelder:
1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

2 Verfahren

Themenaspekte:
a) Ästetische Praktiken
b) Künstlerische Strategien
c) Techniken und Werkzeuge

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
„WERKSTATT FARBE“ **Zeichnen** • Struktur, Textur, Muster • Überschneiden, häufen, streuen, • Isolieren und kombinieren • Werkzeuge: Fineliner, Tuschpinsel **Malen** • Maltechniken: Farben • Wechselbeziehungen von Farbe, (kalt-warm, hell-dunkel, rein-trüb, etc.) • Spuren im Malprozess • Werkzeuge: Rolle, Pinsel, Stoffe, Papiere, u.a. **Drucken** • Décalcomanie u.a. **Sammeln und Collagieren** • Kategorien und Ordnungen schaffen	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produkti-on/Sprechen – Interaktion – Sprachbe-wusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizie-ren – Präsentieren – Produzieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

Kunst

5. Klasse

Themenfelder:
1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

3 Material

Themenaspekte: a) Stoffe aller Art
b) Zeichen, Bilder und Modelle

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
Materialien • Druckerzeugnisse u.a. • Farbe: Gouache, Tuschen • Dinge und Alltagsgegenstände: Sammelobjekte, u.a. **Medien** • Zeitungen, Computerspiele	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

Kunst

5. Klasse

Themenfelder: 1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

4 Individuelle Erfahrungsbereiche

Themenaspekte: a) Imagination und Erinnerung
b) Identität
c) Körper, Zeit, Raum

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
WIE KANN ICH MICH MIT FARBE AUSDRÜCKEN? • Subjektive Wahrnehmungen • Gleichaltrige und Freundeskreise • Regeln und Werte • Innere Antriebe und Ziele • Motivation und Vision	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

Kunst

6. Klasse

Themenfelder:
1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

1 Künstlerische Konzepte

Themenaspekte: a) Bildkonzepte in Kunst und Kultur
b) Ideen und Biografien von Künstlerinnen und Künstlern
c) Epochen, Kunst und Gesellschaft

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
• Künstlerinnen und Künstler als Forschende • Räumliche Konstruktionen und Objekte • Form und Struktur, Muster und Maß (grafische Gestaltungsmittel) • Mensch, Natur, Maschine (z.B. Insekten, Uhren) • Handschriften, Kalligrafie	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

Kunst

6. Klasse

Themenfelder:
1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

2 Verfahren

Themenaspekte: a) Ästetische Praktiken
b) Künstlerische Strategien
c) Techniken und Werkzeuge

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
„WERKSTATT GRAFIK“ **Zeichnen** • Struktur, Textur, Muster • Überschneiden, häufen, streuen, • Isolieren und kombinieren • Werkzeuge: Fineliner, Tuschpinsel und -feder **Malen** • Maltechniken: Farben **Drucken** • Stempeldruck (Moosgummi u.a.) **Bauen und Konstruieren** • Formen finden: (hohl und massiv, weich und hart, organisch und technisch, etc.) • Einfache Mechaniken entwickeln • Werkzeuge: Cuttermesser, Heißklebepistole u.a. **Sammeln und Collagieren** • Kategorien und Ordnungen schaffen	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

Kunst
6. Klasse

Themenfelder:
1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

3 Material

Themenaspekte: a) Stoffe aller Art
b) Zeichen, Bilder und Modelle

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
Materialien • Holz, Metall, Printmedien u.a. • Zeichenmittel: Bleistift, Buntstift Tuschen und Tinten • Dinge und Alltagsgegenstände: Fundstücke **Körper und Raum** • bewegt, unbewegt, starr, verformbar, schnell, groß, langsam, alt und modern **Medien** • Alte Stiche, Plakat	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

Kunst
6. Klasse

Themenfelder: 1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

4 Individuelle Erfahrungsbereiche

Themenaspekte: a) Imagination und Erinnerung
b) Identität
c) Körper, Zeit, Raum

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
WIE STELLE ICH DAR, WAS ICH SEHE? • Subjektive Wahrnehmungen • Gleichaltrige und Freundeskreise • Körper und Körperteile • Regeln und Werte • Motivation und Vision • Innen- und Außenräume Fächerverbindung: Bio, NaWi	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

Kunst 7. Klasse

Themenfelder: **1 Künstlerische Konzepte**
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

1 Künstlerische Konzepte

Themenaspekte: a) Bildkonzepte in Kunst und Kultur
b) Ideen und Biografien von Künstlerinnen und Künstlern
c) Epochen, Kunst und Gesellschaft

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
• Überhöhung und Verfremdung • Geltung, Macht und Repräsentation • Provokation, Witz • Konstruktion und Dekonstruktion • Explainity, Werbeplakate, Logos, Wappen, Monogramm, Künstlerinnen- und Künstlerbiografien, etc.	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

Kunst

7. Klasse

Themenfelder:
1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

2 Verfahren

Themenaspekte: a) Ästetische Praktiken
b) Künstlerische Strategien
c) Techniken und Werkzeuge

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
„WERKSTATT TYPOGRAFIE“ **und** **„WERKSTATT FARBTHEORIE“** **Bildhaft gestalten** • Mit zeichnerischen und malerischen Methoden abbilden und nachbilden: schraffieren und schattieren, mit Licht und Schatten arbeiten, Ausschnitte bestimmen • Den Zufall nutzen: schütten, werfen, geben und nehmen • Bild und Schrift, Bilderzählung, Schriftbilder • Werkzeuge: Schablonen, Zirkel, Lineale **Inszenieren** • übertreiben und vorführen **Sammeln und Collagieren** • Isolieren, reduzieren, präsentieren • kombinieren, überlagern	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

Kunst
7. Klasse

Themenfelder:
1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

3 Material

Themenaspekte: a) Stoffe aller Art
b) Zeichen, Bilder und Modelle

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
Materialien • Farbe: Tusche, Buntstifte, Pastell • Modelle: Farbkreisdarstellungen (Itten, Goethe, u.a.) **Körper und Raum** • plastisches Darstellen (z.B. Kugel u.a.) **Medien** • Soziale Netzwerke, Filme, Comics	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

Kunst

7. Klasse

Themenfelder: 1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

4 Individuelle Erfahrungsbereiche

Themenaspekte: a) Imagination und Erinnerung
b) Identität
c) Körper, Zeit, Raum

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
WIE KANN ICH MICH IN SZENE SETZEN? • Ritual und Rollenverhalten • Familiengeschichte • Persönlichkeit und Selbstbewusstsein • Bewegung und Veränderung • Reisen, Cyberspace, Universum und andere Orte Fächerverbindung: Eth, Ge	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

Kunst

8. Klasse

Themenfelder:
1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

1 Künstlerische Konzepte

Themenaspekte: a) Bildkonzepte in Kunst und Kultur
b) Ideen und Biografien von Künstlerinnen und Künstlern
c) Epochen, Kunst und Gesellschaft

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
• Überhöhung und Verfremdung • Geltung, Macht und Repräsentation • Urban Art • Konstruktion und Dekonstruktion • Computerspiele, Werbeplakate, etc. • Architektur • Künstler und Künstlerinnen, Social Media	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren – Analysieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

Kunst

8. Klasse

Themenfelder:
1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

2 Verfahren

Themenaspekte: a) Ästetische Praktiken
b) Künstlerische Strategien
c) Techniken und Werkzeuge

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
„WERKSTATT PERSPEKTIVE“ **Bildhaft gestalten** • Mit zeichnerischen und fotografischen Methoden abbilden und nachbilden: Perspektive einsetzen (Parallelperspektive, Fluchtpunktperspektive, optische Täuschungen), Ausschnitte / Ansichten bestimmen, schraffieren und schattieren, mit Licht und Schatten arbeiten • Den Zufall nutzen: auf Gegebenes reagieren • Bild und Schrift • Animieren von Figuren • Werkzeuge: Geodreieck, Kameras, Bildbearbeitungsprogramme, Klebeband, Klebefolie **Bauen und Konstruieren** • montieren, verbinden, überbrücken **Inszenieren** • interaktive Situationen schaffen	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren – Analysieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

	• übertreiben und vorführen • präsentieren **Sammeln und Collagieren** • auswählen, reduzieren, kombinieren • dokumentieren, Skizzenbuch			

Kunst
8. Klasse

Themenfelder:
1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

3 Material

Themenaspekte: a) Stoffe aller Art
b) Zeichen, Bilder, Modelle

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
Materialien • technische Darstellungen und perspektivische Zeichnungen • Kamera, Stativ **Körper und Raum** • Schulhof, Sportplatz **Medien** • Soziale Netzwerke, Filme, Comics, Animationsprogramme	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren – Analysieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

Kunst

8. Klasse

Themenfelder:
1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

4 Individuelle Erfahrungsbereiche

Themenaspekte:
a) Imagination und Erinnerung
b) Identität
c) Körper, Zeit, Raum

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
WIE ERZEUGE ICH DIE ILLUSION VON RAUM? • Körpersprache und Bewegung • Rolle und Status • Lebensräume und Lebensformen • Persönlichkeit und Selbstbewusstsein • Stadt, Raum, Aktion Fächerverbindung: M, Ph	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren – Analysieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

Kunst

9. Klasse

Themenfelder:
1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

1 Künstlerische Konzepte

Themenaspekte: a) Bildkonzepte in Kunst und Kultur
b) Ideen und Biografien von Künstlerinnen und Künstlern
c) Epochen, Kunst und Gesellschaft

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
• Ökonomien von Markt, Wert und Lebenszeit • Mensch und Maschine • Raum und Zeit • räumliche Konstruktion und Objekte	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren – Analysieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

Kunst 9. Klasse

Themenfelder:
1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

2 Verfahren

Themenaspekte:
a) Ästetische Praktiken
b) Künstlerische Strategien
c) Techniken und Werkzeuge

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
„WERKSTATT OBJEKTBAU“ **Bildhaft gestalten** • Verwandeln • Komponieren und variieren, zitieren und kommentieren, kopieren und fälschen **Bauen und Konstruieren** • verfremden, verwandeln und variieren von Formen • Upcyceln, entwerfen • Werkzeuge: Cutter, Säge, Heißklebepistole, Hammer, Pfeile, Drahtzange **Inszenieren** • Präsentation und Ausstellung	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren – Analysieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

	Sammeln und Collagieren • archivieren, dokumentieren (z.B. Portfolio)			

Kunst

9. Klasse

Themenfelder:
1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

3 Material

Themenaspekte: a) Materialien und Stoffe aller Art
b) Zeichen, Bilder und Modelle

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
Materialien • Modelliermassen, Schaumstoff, Draht, Gips, Stoffe, Kleister, Verpackungsmaterialien, Modellbaumaterialien **Körper und Raum** • Haus- und Raumkonzepte (z.B. Bühne) **Medien** • Sketch up, Moodboard Clips, Texte, Baupläne, technische Zeichnungen	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren – Analysieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

Kunst 9. Klasse

Themenfelder:
1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

4 Individuelle Erfahrungsbereiche

Themenaspekte:
a) Imagination und Erinnerung
b) Identität
c) Körper, Zeit, Raum

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
WIE KONSTRUIERE / BAUE ICH RAUM? • Soziales Lebensformen • Empathie und Einmischung • Existentielle Fragen • Konsument und Produzent • Lokales und Globales • Engagement und Verantwortung Fächerverbindung: Ph, NaWi	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren – Analysieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

Kunst
10. Klasse

Themenfelder:
1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

1 Künstlerische Konzepte

Themenaspekte:
a) Bildkonzepte in Kunst und Kultur
b) Ideen und Biografien von Künstlerinnen und Künstlern
c) Epochen, Kunst und Gesellschaft

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
• Intervention • Erinnern, Mahnen, Aufklären • Ökonomien von Markt, Wert und Lebenszeit • Experimenteller Film / Foto • Selbstzeugnisse, Denkmäler • Designentwurf / Mode	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren – Analysieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

Kunst 10. Klasse

Themenfelder:
1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

2 Verfahren

Themenaspekte: a) Ästetische Praktiken
b) Künstlerische Strategien
c) Techniken und Werkzeuge

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
„WERKSTATT VISUELLE KOMMUNIKATION“ **Bildhaft gestalten / Drucken** • entwerfen, verwandeln, überhöhen, verfremden, upcyclen • komponieren und variieren, zitieren und kommentieren, kopieren und fälschen • Werkzeuge: Illustrationsmaterial, Video / Foto, Bildbearbeitungsprogramme, etc. **Inszenieren** • Modeentwurf • präsentieren	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren – Analysieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

	Sammeln und Collagieren • ausstellen, archivieren, dokumentieren			

Kunst
10. Klasse

Themenfelder:
1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

3 Material

Themenaspekte: a) Materialien und Stoffe aller Art
b) Zeichen, Bilder und Modelle

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
Materialien • Schablonen, Druckmaterialien • Recyclingmaterialien **Körper und Raum** • Bühne • Modellpuppen • Komposition, Layout **Medien** • Printerzeugnisse, z.B. Plakate, Flyer, Texte, Präsentationsprogramme, Portfolio	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren – Analysieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

Kunst
10. Klasse

Themenfelder: 1 Künstlerische Konzepte
2 Verfahren
3 Material
4 Individuelle Erfahrungsbereiche

4 Individuelle Erfahrungsbereiche

Themenaspekte: a) Imagination und Erinnerung
b) Identität
c) Körper, Zeit, Raum

Konkretisierungen	Fachbezogene Kompetenzen	Vernetzung Basiscurriculum	Differenzierungsmöglichkeiten
WIE KOMMUNIZIERE ICH VISUELL? • Empathie und Einmischung • Existentielle Fragen, politische Haltungen • Konsument und Produzent • Lokales und Globales • Engagement und Verantwortung • Pop, Kultur und Ideal • Bild vom Menschen • Ich, Körper und Gefühle: Körper, Proportionen und Veränderungen, Körperideale, Körpersprache • Soziale Beziehungen / Identi-	Kunstkompetenz entwickelt sich im Zusammenspiel dreier Kompetenzbereiche: • Wahrnehmen • Gestalten • Reflexion (Nachdenken). 	Sprachbildung – Rezeption / Hörverstehen – Rezeption / Leseverstehen – Produktion/Sprechen – Interaktion – Sprachbewusstheit Medienbildung – Informieren – Kommunizieren – Präsentieren – Produzieren – Analysieren	Die ausgewählten Inhalte bilden die Grundlage für differenzierte Aufgabenstellungen und eine Materialauswahl, die eine Herausforderung für das gesamte Leistungsspektrum einer Lerngruppe darstellt. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, ihre kunstspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten allein und in der Zusammenarbeit mit anderen zu entwickeln und unter Beweis zu stellen. Sie erfahren dabei, in welchem Maße sie die geforderten Standards erreichen bzw. was sie tun können, um ihre Kunstkompetenz zu erweitern und zu vertiefen.

	tätsfindungen Fächerverbindung: De, E, Geo Kulturelle, soziale, sexuelle Identität, Rollenverhalten **→ Sexualerziehung**			

Zusammenfassung der Konkretisierungen im Fach Kunst in den Klassen 5 bis 10

Klasse 5	Klasse 6	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9	Klasse 10
D	D	E	F	G	H
Künstlerische Konzepte	**Künstlerische Konzepte**	**Künstlerische Konzepte**	**Künstlerische Konzepte**	**Künstlerische Konzepte**	**Künstlerische Konzepte**
• Künstlerinnen und Künstler als Forschende • Räumliche Konstruktionen und Objekte • Form und Ornament, Muster und Maß • Mensch und Maschine • Handschriften, öffentliche Gebäude, historische Sammlungen	• Künstlerinnen und Künstler als Forschende • Räumliche Konstruktionen und Objekte • Form und Ornament, Muster und Maß • Mensch und Maschine • Handschriften, öffentliche Gebäude, historische Sammlungen	• Überhöhung und Verfremdung • Geltung, Macht und Repräsentation • Provokation, Witz und Anarchie • Soziale Plastik/Kunst als soziales Handeln • Konstruktion und Dekonstruktion • Filmportale, Computerspiele, Werbeplakate, Künstlerinnen- und Künstlerbiografien, etc.	• Überhöhung und Verfremdung • Geltung, Macht und Repräsentation • Provokation, Witz und Anarchie • Soziale Plastik/Kunst als soziales Handeln • Konstruktion und Dekonstruktion • Filmportale, Computerspiele, Werbeplakate, Künstlerinnen- und Künstlerbiografien, etc.	• Agitation und Intervention • Erinnern, Mahnen, Aufklären • Ökonomien von Markt, Wert und Lebenszeit • Experimenteller Film, Dokumentationen von Performances, Aktionen und Interventionen, Monografien, Selbstzeugnisse, Denkmäler, etc.	• Agitation und Intervention • Erinnern, Mahnen, Aufklären • Ökonomien von Markt, Wert und Lebenszeit • Experimenteller Film, Dokumentationen von Performances, Aktionen und Interventionen, Monografien, Selbstzeugnisse, Denkmäler, etc.
Verfahren	**Verfahren**	**Verfahren**	**Verfahren**	**Verfahren**	**Verfahren**
Zeichnen • Struktur, Textur, Muster • Überschneiden, häufen, streuen, • Isolieren und kombinieren • Werkzeuge: Fineliner, Tuschpinsel und -feder, Zeichenprogramme **Malen** • Maltechniken: Farben, Bildgründe und Grundierung herstellen, Konsistenzen bestimmen • Wechselbeziehungen von Farbe, (kalt-warm, hell-dunkel, rein-trüb, etc.) • Spuren im Malprozess • Werkzeuge: Rolle und Quast, Kleister, Stoffe und Papiere **Drucken** • Radierung und Décalcomanie, etc. • Werkzeuge: Tetrapack, Kugelschreiber, Glasscheibe, etc. **Bauen und Konstruieren** • Formen finden: (hohl und massiv, weich und hart, organisch und technisch, etc.) • Einfache Mechaniken entwickeln • Verhüllen und verpacken • Werkzeuge: Bohrmaschine, Gussform, Cuttermesser, etc. **Inszenieren** • Objekte und Personen in Szene	**Zeichnen** • Struktur, Textur, Muster • Überschneiden, häufen, streuen, • Isolieren und kombinieren • Werkzeuge: Fineliner, Tuschpinsel und -feder, Zeichenprogramme **Malen** • Maltechniken: Farben, Bildgründe und Grundierung herstellen, Konsistenzen bestimmen • Wechselbeziehungen von Farbe, (kalt-warm, hell-dunkel, rein-trüb, etc.) • Spuren im Malprozess • Werkzeuge: Rolle und Quast, Kleister, Stoffe und Papiere **Drucken** • Radierung und Décalcomanie, etc. • Werkzeuge: Tetrapack, Kugelschreiber, Glasscheibe, etc. **Bauen und Konstruieren** • Formen finden: (hohl und massiv, weich und hart, organisch und technisch, etc.) • Einfache Mechaniken entwickeln • Verhüllen und verpacken • Werkzeuge: Bohrmaschine, Gussform, Cuttermesser, etc. **Inszenieren** • Objekte und Personen in Szene	**Bildhaft gestalten** • Mit zeichnerischen, malerischen und fotografischen Methoden abbilden und nachbilden: schraffieren und schattieren, mit Licht und Schatten arbeiten, Perspektive einsetzen, Ausschnitte bestimmen • Den Zufall nutzen: schütten, werfen, geben und nehmen • Bild und Schrift, Bilderzählung • Animieren von Figuren • Werkzeuge: Kameras, Bildbearbeitungsprogramme, Gips und Jute **Bauen und Konstruieren** • Tragen, Lasten, Stützen bauen • Gleichgewicht schaffen • montieren, verbinden, überbrücken • Inszenieren • interaktive Situationen schaffen • übertreiben und vorführen **Sammeln und Collagieren** • Isolieren, reduzieren, präsentieren • kombinieren, überlagern	**Bildhaft gestalten** • Mit zeichnerischen, malerischen und fotografischen Methoden abbilden und nachbilden: schraffieren und schattieren, mit Licht und Schatten arbeiten, Perspektive einsetzen, Ausschnitte bestimmen • Den Zufall nutzen: schütten, werfen, geben und nehmen • Bild und Schrift, Bilderzählung • Animieren von Figuren • Werkzeuge: Kameras, Bildbearbeitungsprogramme, Gips und Jute **Bauen und Konstruieren** • Tragen, Lasten, Stützen bauen • Gleichgewicht schaffen • montieren, verbinden, überbrücken • Inszenieren • interaktive Situationen schaffen • übertreiben und vorführen **Sammeln und Collagieren** • Isolieren, reduzieren, präsentieren • kombinieren, überlagern	**Bildhaft gestalten** • Verwandeln • Komponieren und variieren, zitieren und kommentieren, kopieren und fälschen • Werkzeuge: Video, Filmschnittprogramme, Wachs, etc. **Bauen und Konstruieren** • verfremden, verwandeln und variieren von Formen • Upcyceln, entwerfen • Inszenieren • Intervention, Parodie, Präsentation **Sammeln und Collagieren** • ausstellen, archivieren, Website gestalten, dokumentieren	**Bildhaft gestalten** • Verwandeln • Komponieren und variieren, zitieren und kommentieren, kopieren und fälschen • Werkzeuge: Video, Filmschnittprogramme, Wachs, etc. **Bauen und Konstruieren** • verfremden, verwandeln und variieren von Formen • Upcyceln, entwerfen • Inszenieren • Intervention, Parodie, Präsentation **Sammeln und Collagieren** • ausstellen, archivieren, Website gestalten, dokumentieren

setzen, Szenen und Figuren entwickeln • Werkzeuge: Spiegel, Videokamera, Masken, etc. **Sammeln und Collagieren** • Kategorien und Ordnungen schaffen	setzen, Szenen und Figuren entwickeln • Werkzeuge: Spiegel, Videokamera, Masken, etc. **Sammeln und Collagieren** • Kategorien und Ordnungen schaffen				
Material	**Material**	**Material**	**Material**	**Material**	**Material**
Materialien • Holz, Metall, Haare, Pressefotos, Hochglanzbroschüren, etc. • Farbe: Gouache und Kreiden, Tuschen und Tinten • Dinge und Alltagsgegenstände: Familienalben, Schilder, Sammelobjekte, Inhalt der orangen/gelben Tonne **Körper und Raum** • bewegt, unbewegt, starr, verformbar, schnell, groß, langsam, alt und modern **Medien** • Alte Stiche, Internetportale, Zeitungen, Computerspiele	**Materialien** • Holz, Metall, Haare, Pressefotos, Hochglanzbroschüren, etc. • Farbe: Gouache und Kreiden, Tuschen und Tinten • Dinge und Alltagsgegenstände: Familienalben, Schilder, Sammelobjekte, Inhalt der orangen/gelben Tonne **Körper und Raum** • bewegt, unbewegt, starr, verformbar, schnell, groß, langsam, alt und modern **Medien** • Alte Stiche, Internetportale, Zeitungen, Computerspiele	**Materialien** • Glas, Draht, Klang, Steine • Farbe: Acryl, Aquarell, farbiges Licht • Modelle: naturwissenschaftliche Modelle, technische Darstellungen und perspektivische Zeichnungen **Körper und Raum** • Schulhof, Sportplatz, Shoppingmall **Medien** • Soziale Netzwerke, Filme, Comics, Zeitzeugen	**Materialien** • Glas, Draht, Klang, Steine • Farbe: Acryl, Aquarell, farbiges Licht • Modelle: naturwissenschaftliche Modelle, technische Darstellungen und perspektivische Zeichnungen **Körper und Raum** • Schulhof, Sportplatz, Shoppingmall **Medien** • Soziale Netzwerke, Filme, Comics, Zeitzeugen	**Materialien** • Staub, Fäden und Schnüre, Gaze, Schaumstoff, Marmor, Blech **Körper und Raum** • Passagen, Brachen, Bühnen, etc. **Medien** • Clips, Songs, Texte	**Materialien** • Staub, Fäden und Schnüre, Gaze, Schaumstoff, Marmor, Blech **Körper und Raum** • Passagen, Brachen, Bühnen, etc. **Medien** • Clips, Songs, Texte
Individuelle Erfahrungsbereiche	**Individuelle Erfahrungsbereiche**	**Individuelle Erfahrungsbereiche**	**Individuelle Erfahrungsbereiche**	**Individuelle Erfahrungsbereiche**	**Individuelle Erfahrungsbereiche**
• Subjektive Wahrnehmungen • Gleichaltrige und Freundeskreise • Regeln und Werte • Der Körper und seine Veränderungen • Soziale und körperliche Hygiene • Innere Antriebe und Ziele • Motivation und Vision • Mobilität, Kommunikation und Netzwerke • Innen- und Außenräume	• Subjektive Wahrnehmungen • Gleichaltrige und Freundeskreise • Regeln und Werte • Der Körper und seine Veränderungen • Soziale und körperliche Hygiene • Innere Antriebe und Ziele • Motivation und Vision • Mobilität, Kommunikation und Netzwerke • Innen- und Außenräume	• Körpersprache und Körperwissen • Ritual und Rollenverhalten • Lebensgemeinschaften und Lebensformen • Persönlichkeit und Selbstbewusstsein • Bewegung und Veränderung • Reisen, Cyberspace und andere Orte • Stadt, Raum, Aktion	• Körpersprache und Körperwissen • Ritual und Rollenverhalten • Lebensgemeinschaften und Lebensformen • Persönlichkeit und Selbstbewusstsein • Bewegung und Veränderung • Reisen, Cyberspace und andere Orte • Stadt, Raum, Aktion	• Empathie und Einmischung • Existentielle Fragen, politische Haltungen • Konsument und Prosument • Lokales und Globales • Engagement und Verantwortung • Pop, Kultur und Ideal	• Empathie und Einmischung • Existentielle Fragen, politische Haltungen • Konsument und Prosument • Lokales und Globales • Engagement und Verantwortung • Pop, Kultur und Ideal