



Aussenräume);

- erkennen räumliche Merkmale, Zusammenhänge und Funktionen;
- zeichnen und beschreiben Räume aus ihrer Lebenswelt und Fantasie;
- lesen und verstehen einfache Darstellungen von Räumen (z.B. Pläne, Krokis, Fotos).

Beispiele für Bezüge zu den Fachbereichslehrplänen:

<b>Bewegung und Sport</b>	BS.1.A.1	BS.3.A.1		
<b>Deutsch</b>	D.1.A.1	D.2.A.1		
<b>Mathematik</b>	MA.2.A.2	MA.2.B.1	MA.2.C.3	
<b>Musik</b>	MU.5.A.1	MU.6.A.1		
<b>Natur, Mensch, Gesellschaft (1./2. Zyklus)</b>	NMG.8.4	NMG.8.5		

**Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten (5)**

Kinder haben ein natürliches Interesse an der Welt. Sie entwickeln früh eigene Vorstellungen über die unbelebte und belebte Natur sowie über menschliche Beziehungen. Sie werden dazu angeregt, ihr Handeln selbst zu initiieren, erhalten Gelegenheit zum individuellen und gemeinsamen Spielen und Explorieren und tauschen ihre Beobachtungen und Erfahrungen in Gesprächen aus. Im selbst initiierten Handeln, im individuellen und gemeinsamen Spielen und Explorieren wie auch in Gesprächen ...

- erschliessen sich Kinder Zusammenhänge und kausale Gesetzmässigkeiten;
- bauen sie Begriffe und Konzepte auf, die sie im Alltag gebrauchen und einsetzen;
- reflektieren Kinder ihre Vorstellungen und entwickeln diese weiter, angeregt durch Fragen wie *Warum ist das so?* oder *Wozu dient dies?*;
- differenzieren sie ihr Weltbild.

Beispiele für Bezüge zu den Fachbereichslehrplänen:

<b>Bildnerisches Gestalten</b>	BG.3.B.1				
<b>Deutsch</b>	D.1.B.1	D.3.B.1	D.4.B.1	D.5.C.1	
<b>Mathematik</b>	MA.1.A.3	MA.1.A.4	MA.1.B.3	MA.2.A.3	
<b>Musik</b>	MU.1.C.1	MU.2.B.1	MU.4.C.1	MU.6.B.1	
<b>Natur, Mensch, Gesellschaft (1./2. Zyklus)</b>	NMG.2.2	NMG.3.2	NMG.3.4	NMG.4.3	NMG.4.5
	NMG.5.2	NMG.7.4			
<b>Textiles und Technisches Gestalten</b>	TTG.1.A.1	TTG.3.A.2	TTG.3.B.2		

**Fantasie und Kreativität (6)**

Kreative Prozesse verlaufen bei Kindern vorwiegend unstrukturiert, teilbewusst und spontan. Die Kinder reagieren auf innere und äussere Wahrnehmungen, indem sie diese deuten und in einen Zusammenhang mit ihren Vorstellungen und ihrem Wissen stellen. Ein fantasievolles Kind verfügt über eine grosse Vielfalt an inneren Bildern und Vorstellungen. Freiraum, Anregung und Unterstützung fördern kreative Ausdrucksformen heraus. Besondere Bedeutung hat Kreativität überall dort, wo Mädchen und Jungen ...

- frei spielen;
- Darstellungsmöglichkeiten für Erlebtes und Erdachtes ausprobieren;
- sich aktiv und eigenständig mit der Umwelt auseinander setzen;
- wahrgenommene Dinge neu denken und weiterentwickeln;
- ungewohnte Sichtweisen und Lösungen entwickeln.

Beispiele für Bezüge zu den Fachbereichslehrplänen:

<b>Bildnerisches Gestalten</b>	BG.2.A.1	BG.2.A.2		
<b>Bewegung und Sport</b>	BS.3.B.1			
<b>Deutsch</b>	D.3.D.1	D.4.C.1	D.6.A.1	
<b>Mathematik</b>	MA.1.C.1	MA.2.C.1	MA.3.B.2	
<b>Musik</b>	MU.1.B.1	MU.3.B.1	MU.4.B.1	MU.5.A.1 MU.5.B.1
<b>Natur, Mensch, Gesellschaft (1./2. Zyklus)</b>	NMG.9.3			
<b>Textiles und Technisches Gestalten</b>	TTG.2.A.1	TTG.2.B.1		



D.3  
D

**Sprechen**  
**Reflexion über das Sprech-, Präsentations- und Gesprächsverhalten**

<p><b>1. Die Schülerinnen und Schüler können ihr Sprech-, Präsentations- und Gesprächsverhalten reflektieren.</b></p>		<p>Querverweise EZ - Sprache und Kommunikation [8] EZ - Fantasie und Kreativität [6]</p>	
<p>D.3.D.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>			
<p><b>1</b></p>	a	<ul style="list-style-type: none"> <li>» können sich mithilfe von konkreten (Nach-)Fragen darüber austauschen, wie sie sich und wie sich andere im Gespräch verhalten haben.</li> <li>» können Gespräche als Basis für Beziehungen erfahren.</li> </ul>	
	b	<ul style="list-style-type: none"> <li>» können eine angenehme und wertschätzende Gesprächsatmosphäre als Bereicherung erfahren und dies in eigenen Worten ausdrücken.</li> </ul>	
<p><b>2</b></p>	c	<ul style="list-style-type: none"> <li>» können über Sinn und Funktion von Gesprächsregeln nachdenken.</li> <li>» können mithilfe von Kriterien über eine Präsentation und ihre Wirkung nachdenken (z.B. adressatengerecht).</li> <li>» können sich darüber austauschen, welche (emotionale) Wirkung ein Gesprächsbeitrag auf sie hat.</li> <li>» können ihre Fortschritte in Bezug auf ihr Sprechverhalten in Präsentation und Gespräch mithilfe von Leitfragen beschreiben.</li> </ul>	
	d	<ul style="list-style-type: none"> <li>» können mithilfe von Leitfragen über die Gesprächsleitung einer Gruppenarbeit nachdenken und Verbesserungsvorschläge machen.</li> <li>» können unter Anleitung darüber nachdenken, in welcher Art und Weise sie selber den Gesprächsverlauf beeinflusst haben.</li> </ul>	
<p><b>3</b></p>	e	<ul style="list-style-type: none"> <li>» können mithilfe von Rückfragen beschreiben, welche Vorgehensweisen oder Sprechstrategien sie angewendet haben, um ihre Meinung zu vertreten.</li> <li>» können mithilfe von Kriterien eine eigene Präsentation beurteilen.</li> <li>» können über die gewählten Gesprächsformen nachdenken und über deren Angemessenheit sprechen (z.B. Mundart-Standard-Wechsel, Höflichkeit, Jugendsprache).</li> <li>» können mithilfe von Leitfragen beschreiben, wo sie im Gespräch oder bei einer Präsentation Probleme beim Sprechen oder Erklären hatten.</li> </ul>	<p>FS1E.3.C.1.d FS2F.3.C.1.d</p>
	f	<ul style="list-style-type: none"> <li>» können mithilfe von Leitfragen über ein Gespräch, seinen Verlauf und seine Wirkung nachdenken, sich darüber austauschen und daraus Schlüsse für nächste Gespräche ziehen.</li> <li>» können über die unterschiedliche Aussagekraft von eigenen Argumenten nachdenken.</li> </ul>	



D.4  
C

Schreiben  
Schreibprozess: Ideen finden und planen

**1. Die Schülerinnen und Schüler können ein Repertoire an angemessenen Vorgehensweisen zum Ideenfinden und Planen aufbauen und dieses im Schreibprozess zielführend einsetzen.**

Querverweise  
EZ - Fantasie und Kreativität  
(6)

D.4.C.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

1			
	a	<ul style="list-style-type: none"> <li>» können aus Geschichten, Bilderbüchern, Puppentheatern Ideen für eigene Geschichten entwickeln und sich darüber austauschen.</li> <li>» können beschreiben, woher sie Informationen erhalten (z.B. Printmedien, Fernsehen, Internet).</li> </ul>	MI.1.1.a
	b	<ul style="list-style-type: none"> <li>» können unter Anleitung verschiedene Vorgehensweisen zur Ideenfindung und Textplanung einsetzen (z.B. gemeinsam erstelltes Cluster, Ideennetz, W-Fragen, innere Bilder).</li> <li>» können mithilfe von vorgegebenen Medien Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website), damit sie die Inhalte für einen entsprechenden Sachtext erarbeiten können.</li> </ul>	MI - Recherche und Lernunterstützung FS1E.4.B.1.b FS2F.4.B.1.b BG.1.A.1.a
2	c	<ul style="list-style-type: none"> <li>» können erste Zielvorstellungen davon entwickeln, wozu sie schreiben.</li> <li>» zeigen die Bereitschaft, während des Schreibens neue Ideen zu entwickeln.</li> </ul>	
	d	<ul style="list-style-type: none"> <li>» können allein oder in Gruppen verschiedene Schreibideen entwickeln, diese strukturieren und ihren Schreibprozess unter Anleitung planen (z.B. Mindmap, Stichwortliste).</li> </ul>	FS1E.4.B.1.b FS2F.4.B.1.b
	e	<ul style="list-style-type: none"> <li>» können verschiedene Vorgehensweisen zur Ideenfindung bei Geschichten und Gedichten selbstständig einsetzen.</li> <li>» können verschiedene Recherchiertechniken einsetzen, um die Inhalte für einen Sachtext zu erarbeiten und den Text zu planen.</li> <li>» können Medien auswählen und als Informationsquelle für ihr Lernen nutzen (z.B. Lexikon, Suchmaschine, Schulfernsehen), damit sie die Inhalte für einen entsprechenden Sachtext erarbeiten können.</li> </ul>	MI - Recherche und Lernunterstützung FS1E.4.B.1.b FS2F.4.B.1.b BG.1.A.1.b
3	f	<ul style="list-style-type: none"> <li>» zeigen die Bereitschaft, auch längere Texte immer wieder mit neuen Ideen zu ergänzen und auch bei auftauchenden Problemen den Schreibprozess entsprechend zu planen.</li> <li>» können Zielvorstellungen entwickeln und beschreiben, welches Schreibziel sie verfolgen.</li> </ul>	
	g	<ul style="list-style-type: none"> <li>» können Strategien zur Ideenfindung und Planung selbstständig so einsetzen, dass sich diese gegenseitig unterstützen.</li> <li>» können Medien für den eigenen Lernprozess beim Ideenfinden und Planen selbstständig einsetzen (z.B. Sachbuch, Zeitschrift, Tool, soziales Netzwerk).</li> </ul>	FS1E.4.B.1.d FS2F.4.B.1.d BG.1.A.1.c
	h	<ul style="list-style-type: none"> <li>» können mit Unterstützung längere Texte und grössere Schreibprojekte mit mehreren Texten planen.</li> <li>» können an verschiedene Adressat/innen schreiben und kooperativ planen.</li> <li>» können das eigene Repertoire an Strategien beim Planen ihrer Texte selbstständig, situationsangemessen und auf das Schreibziel ausgerichtet einsetzen.</li> </ul>	



**D.6** | **Literatur im Fokus**  
**A** | **Auseinandersetzung mit literarischen Texten**

<p><b>1. Die Schülerinnen und Schüler können spielerisch und kreativ gestaltend mit literarischen Texten umgehen.</b></p>		<p>Querverweise          EZ - Sprache und Kommunikation (8)          EZ - Fantasie und Kreativität (6)</p>
<p>D.6.A.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		
<p><b>1</b></p>	a	<p>» können in vorgelesene und erzählte Geschichten mit Unterstützung von Bilderbüchern eintauchen.</p>
	b	<p>» können zu Geschichten zeichnen und spielen. Sie können die entstandenen Zeichnungen und Handlungen in Bezug zur Geschichte setzen und einzelne Episoden daraus erzählen.                  » können Lieder und Verse nachsingen, nachsprechen und spielerisch umsetzen.</p>
	c	<p>» können mit Geschichten oder Szenen daraus auf folgende zwei Arten umgehen, um einzelne Eigenschaften der Figuren, Orte und Handlungen zu erkennen: szenisch darstellen (z.B. Handlung, Gespräch), zeichnerisch umsetzen (z.B. Figuren, Orte).                  » können in Begleitung die Bibliothek in der Schule besuchen und ihre Lieblingsbücher finden und einzelne Aspekte der Geschichten (z.B. Figuren, Orte) in einfachen Formen von Lesetagebüchern festhalten.</p>
<p><b>2</b></p>	d	<p>» können die Sichtweise einzelner Figuren erkennen und sich in sie hineinversetzen (z.B. indem sie die Figuren darstellend spielen).</p>
	e	<p>» können wesentliche Eigenschaften der Figuren, Orte und Handlungen in altersgerechten Geschichten oder einzelnen Szenen erkennen und auf folgende Arten damit umgehen: gestaltend vorlesen (z.B. Lesetheater), szenisch darstellen (z.B. Standbild, Pantomime, Stegreiftheater), schreibend umsetzen (z.B. Textanfang/-schluss ergänzen, aus der Sicht einer Figur schreiben), zeichnerisch umsetzen (z.B. Figurengalerie).                  » können in einem Lesetagebuch beschreiben, wie sie einen literarischen Text gelesen haben und wie er ihnen gefallen hat. Sie beziehen sich dabei auf den Text.</p>
	f	<p>» können aufgrund von vorgegebenen literarischen Mustertexten (z.B. Gedicht) oder Textanfängen (z.B. Geschichte) eigene Texte schreiben und dabei einzelne Merkmale übernehmen.</p>
<p><b>3</b></p>	g	<p>» können die Innensicht und Gedanken von Figuren in eindeutigen Situationen erkennen und imaginieren (z.B. szenische Darstellung, innerer Monolog).                  » können einzelne Textteile in eine logische Abfolge bringen, um den Aufbau des literarischen Textes zu verstehen.                  » können ihre Gedanken und Gefühle beim Lesen eines literarischen Textes reflektieren (z.B. im Lesetagebuch).</p>
	h	<p>» können historische Informationen und Tatsachen aus der realen Welt in einem Buch finden, sie mit anderen Quellen vergleichen und darstellen (z.B. auf einem Plakat).                  » können nach dem Muster eines literarischen Textes (z.B. Gedicht, Kurzgeschichte, Fantasy, Fotoroman) selber einen Text mit den entsprechenden Merkmalen schreiben.</p>
	i	<p>» können eine Geschichte aus der Sicht einer einzelnen Figur darstellen, um Innensicht, Gedanken und Beweggründe des Handelns zu verstehen (z.B. Briefwechsel, Tagebuch).                  » können detailliert mit Bezug zum Text darstellen, wie Figuren, Orte oder Handlungen der Geschichte auf sie wirken.</p>



**MA.1** | Zahl und Variable  
**C** | Mathematisieren und Darstellen

<b>1. Die Schülerinnen und Schüler können Rechenwege darstellen, beschreiben, austauschen und nachvollziehen.</b>	Querverweise EZ - Fantasie und Kreativität (6)
MA.1.C.1 Die Schülerinnen und Schüler ...	

<b>1</b>	a » können zeigen, wie sie zählen.	
	b » können Summen darstellen und Darstellungen nachvollziehen (z.B. auf dem 20er-Feld oder auf dem Zahlenstrahl).	
	c » können Rechenwege zu Additionen und Subtraktionen darstellen und nachvollziehen (z.B. $18 + 14$ mit Hilfe des Rechenstrichs).	
	d » erkennen in grafischen Modellen multiplikative Beziehungen, insbesondere Verdoppelungen und $1 \cdot$ mehr bzw. $1 \cdot$ weniger (z.B. $3 \cdot 4$ und $6 \cdot 4$ in einem Punktfeld als Verdoppelung).	
<b>2</b>	e » können Rechenwege zu den Grundoperationen darstellen, austauschen und nachvollziehen (z.B. $80 + 5 + 5 + 5 + 5 = 80 + 4 \cdot 5$ ; $347 - 160 \rightarrow 160 + 40 + 147 = 347$ ).	
	f » können Rechenwege zu Grundoperationen mit Dezimalzahlen darstellen, austauschen und nachvollziehen (z.B. $35.7 + 67.8$ in mehrere Summanden zerlegen und auf dem Rechenstrich darstellen).	
<b>3</b>	g » können Summen, Differenzen und Produkte von Brüchen und von Dezimalzahlen mit geeigneten Modellen darstellen und beschreiben (z.B. Produkt: $\frac{1}{3}$ von $\frac{3}{4}$ mit dem Rechteckmodell; Summe: $\frac{1}{2} + \frac{1}{4}$ mit dem Kreismodell).	
	h » können Operationen mit Zahlen und Variablen darstellen und beschreiben (z.B. $18 \cdot 22 = (20 - 2)(20 + 2) \rightarrow (a - b)(a + b)$ als Fläche) sowie verallgemeinern.	
	i » können zwischen exakten und gerundeten Ergebnissen unterscheiden. » entscheiden situativ, mit gerundeten oder exakten Werten zu operieren (z.B. $\sqrt{2}$ oder 1.41).	

<b>2. Die Schülerinnen und Schüler können Anzahlen, Zahlenfolgen und Terme veranschaulichen, beschreiben und verallgemeinern.</b>	Querverweise EZ - Lernen und Reflexion (7)
MA.1.C.2 Die Schülerinnen und Schüler ...	

<b>1</b>	a » können Anzahlen verschieden darstellen (z.B. mit Punkten oder Strichen) und verschieden anordnen (z.B. auf einer Linie und in der Fläche verteilt).	
	b » können Anzahlen bis 20 strukturiert darstellen (z.B. an 5ern und 10ern orientiert: $9 = 5 + 4$ ; $12 = 10 + 2$ ). » können Additionen und Subtraktionen mit Handlungen, Rechengeschichten und Bildern konkretisieren.	



**MA.2** | **Form und Raum**  
**C** | **Mathematisieren und Darstellen**

<p><b>1. Die Schülerinnen und Schüler können Körper und räumliche Beziehungen darstellen.</b></p>		<p>Querverweise                  EZ - Fantasie und Kreativität                  (6)</p>	
<p>MA.2.C.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>			
<p><b>1</b></p>	a	» können mit verschiedenen Techniken und Materialien Figuren darstellen (z.B. malen, biegen).	
	b	» können Objekte als Figuren und Körper darstellen (z.B. Tisch als Rechteck, eine Baumkrone als Kugel).	
	c	» können mit Bauklötzen vorgegebene Körper darstellen.	
	d	» können die Aufsicht von Würfelgebäuden auf Karopapier zeichnen.	
<p><b>2</b></p>	e	» können die Aufsicht, Vorderansicht und Seitenansicht von Quadern und Würfelgebäuden skizzieren. » können Würfelgebäude entsprechend der Aufsicht und Seitenansicht bauen und beschreiben.	
	f	» können Würfel und Quader im Schrägbild skizzieren.	
	g	» können aus Quadraten und Rechtecken Würfel und Quader herstellen und umgekehrt das Netz von Würfeln und Quadern durch Abwickeln zeichnen.	
	h	» können zusammengesetzte Körper skizzieren und beschreiben (z.B. aus Schachteln, Rollen und Prismen).	
<p><b>3</b></p>	i	» können das Schrägbild, die Aufsicht, Vorderansicht und Seitenansicht von rechtwinkligen Körpern in einem Raster zeichnen (z.B. 3 versetzt angeordnete Quader).	MA.2.C.1.i
	j	» Erweiterung: können Strecken und Ebenen in Quadern und Würfeln skizzieren und zeichnen (z.B. Schnittebenen in einem Quader). » Erweiterung: können am Computer Körper zeichnen bzw. darstellen.	
	k	» können Prismen und Pyramiden skizzieren und als Schrägbild, in der Aufsicht, Vorderansicht und Seitenansicht darstellen sowie deren Netz zeichnen.	
	l	» können Skizzen für massstabgetreue Modelle anfertigen oder Modelle herstellen (z.B. Netz eines Satteldaches im Massstab 1: 50).	MA.2.C.1.i



**2. Die Schülerinnen und Schüler können Sachsituationen zur Statistik, Kombinatorik und Wahrscheinlichkeit erforschen, Vermutungen formulieren und überprüfen.**

Querverweise  
EZ - Fantasie und Kreativität  
(6)

MA.3.B.2 Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b>		
	a	<ul style="list-style-type: none"> <li>» können Anordnungen variieren, ordnen und notieren (z.B. zweistellige Zahlen mit den Ziffern 1, 2, 3; gleich lange Wege in einem schematischen Stadtplan; Sitzordnungen von drei Kindern).</li> <li>» können die Beeinflussbarkeit von Situationen einschätzen (z.B. Beeinflussbarkeit des Wetters; Beeinflussbarkeit der Dauer des Schulwegs).</li> </ul>
<b>2</b>	b	<ul style="list-style-type: none"> <li>» können systematisch kombinieren und variieren (z.B. Paarbildungen mit 6 Kindern).</li> <li>» können zu statistischen Daten Fragen stellen und beantworten (z.B. der längste Schulweg ist mehr als doppelt so lang wie der kürzeste; die meisten Kinder wohnen weniger als 1 km von der Schule entfernt).</li> </ul>
	c	<ul style="list-style-type: none"> <li>» können auszählbare Kombinationen und Permutationen erforschen, Beobachtungen festhalten und Aussagen überprüfen (z.B. Kombinationen von Zahlen beim Veloschloss; Permutationen mit Buchstaben ADEN, ADNE, AEDN, ...).</li> </ul>
<b>3</b>	d	<ul style="list-style-type: none"> <li>» können in auszählbaren Variationen und Kombinationen alle Möglichkeiten systematisch aufschreiben (z.B. Zahlen mit den Ziffern 1, 2, 3 mit und ohne Wiederholung: 123, 132, 213, 231, 312, 321, 112, 121, 211, ...).</li> </ul>
	e	<ul style="list-style-type: none"> <li>» können Häufigkeiten experimentell bestimmen und Vermutungen zu deren Wahrscheinlichkeiten formulieren (z.B. Reissnagel werfen: Kopf oder Spitze unten; mit zwei Würfeln zwei gerade Zahlen oder die Summe 7 erreichen).</li> <li>» sind bereit, sich mit unbekanntem Fragestellungen zu Kombinatorik und Wahrscheinlichkeit auseinanderzusetzen.</li> </ul>
	f	<ul style="list-style-type: none"> <li>» können Wahrscheinlichkeiten und statistische Angaben überprüfen und begründen (z.B. die Wahrscheinlichkeit, mit einer Münze zwei mal hintereinander Kopf zu werfen, ist 0.25; In den Voralpen besitzen relativ mehr Jugendliche einen Roller als im Mittelland).</li> </ul>
	g	<ul style="list-style-type: none"> <li>» vergleichen kombinatorische Probleme, erkennen und erfinden Analogien (z.B. Handshakes bei 5 Personen ist analog zu von 5 Personen erhalten 2 einen Fünfliber).</li> </ul>



		Querverweise
f	» können den Wandel menschlicher Kultur in einer früheren Epoche beschreiben (z.B. von der Alt- zur Jungsteinzeit, von der Antike zum Mittelalter). <span style="color: #92c04e;">■</span> Jungsteinzeit	
▶ Nachfolgende Kompetenz: RZG.5.1, RZG.5.2, RZG.5.3		

<b>3. Die Schülerinnen und Schüler können verstehen, wie Geschichte aus Vergangenheit rekonstruiert wird.</b>		Querverweise EZ - Zeitliche Orientierung (3) EZ - Fantasie und Kreativität (6)
<i>Geschichte als Rekonstruktion von Vergangenheit</i> Die Schülerinnen und Schüler ...		
NMG.9.3		

1	a » können das Prinzip von Geschichten und ihren typischen Aufbau verstehen (z.B. eine Geschichte hat einen Anfang, eine Mitte und einen Schluss; sie besteht aus einer Handlung mit verschiedenen Personen). <span style="color: #92c04e;">■</span> Aufbau einer Geschichte	
	b » können aus Ruinen oder Bauten Vorstellungen entwickeln, wie diese in der Vergangenheit ausgesehen haben (z.B. Burgen, Höhlen, alte Häuser). <span style="color: #92c04e;">■</span> Ruine	
	c » können aus Funden und alten Gegenständen (z.B. Objekte in Museen, prähistorische Felsmalereien) Vorstellungen über das Leben einer früheren Gesellschaft gewinnen (z.B. Steinzeit, Römer, Spätmittelalter). <span style="color: #92c04e;">■</span> Ausgrabung, Fundstück	
	d » können sich aus Geschichten, Erzählungen, Bildern ein Bild über eine vergangene Kultur machen (z.B. China, Altes Ägypten, Römisches Imperium).	Ml.1.2.c
2	e » können sich aus Sachtexten, Karten, Quellen ein differenziertes Bild einer historischen Epoche erarbeiten. <span style="color: #92c04e;">■</span> Sachtext, Karte, Quelle	Ml.1.2.e
	f » können verstehen, dass man ein historisches Ereignis in unterschiedlicher Weise erzählen kann (z.B. Eroberung der Waadt, Eroberung Amerikas).	
	g » können verstehen, dass unterschiedliche Sichtweisen von Vergangenheit mit aktuellen Interessen in Zusammenhang stehen (z.B. Alte Eidgenossenschaft).	

<b>4. Die Schülerinnen und Schüler können Geschichte und Geschichten voneinander unterscheiden.</b>		Querverweise
<i>Geschichte und Geschichten</i> Die Schülerinnen und Schüler ...		
NMG.9.4		
1	a » können fiktive Geschichten von realen Geschichten unterscheiden.	
	b » können die Absichten von Geschichten erkennen und die Wirkung von Geschichten auf sich selber beschreiben.	Ml.1.2.b
2	c » können erklären, aufgrund welcher Merkmale sich fiktive Geschichten von realen Geschichten unterscheiden. <span style="color: #92c04e;">■</span> fiktive/reale Geschichten	D.6.C.1.f
	d » können die Absichten von Sagen und Mythen erklären (z.B. Sage von Wilhelm Tell).	



## Didaktische Hinweise für das Bildnerische Gestalten

### Anmerkungen zum Fachverständnis

<p>Erweiterter Bildbegriff</p>	<p>Der erweiterte Bildbegriff umfasst einerseits zweidimensionale, unbewegte und bewegte Bilder (z.B. Malerei, Zeichnung, Grafik, Fotografie, Video, Animation) und andererseits dreidimensionale Werke in Architektur, Plastik, Installation und Performance.</p> <p>Zudem werden äussere und innere Bilder unterschieden. Innere Bilder beinhalten Vorstellungen, Fantasien, Empfindungen und Assoziationen. Äussere Bilder beziehen sich auf Bilder, Objekte und Phänomene aus Natur, Kultur und Kunst.</p>
<p>Bildkompetenz</p>	<p>Unter Bildkompetenz sind Fertigkeiten, Fähigkeiten, Kenntnisse und Haltungen zu verstehen, die es Schülerinnen und Schülern ermöglichen, sich in einer von Bildern geprägten Umwelt zu orientieren. Im Unterricht werden die Schülerinnen und Schüler befähigt, Bildwirkungen und -funktionen zu erkennen wie auch subjektiv-biografische und historisch-kulturelle Kontexte zu verstehen.</p> <p>Schülerinnen und Schüler erwerben Bildkompetenz, wenn sie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bilder imaginieren, erleben, wahrnehmen, analysieren, interpretieren (Rezeption);</li> <li>• Bilder entwerfen, realisieren, verdichten (Produktion);</li> <li>• Bilder zuordnen, vergleichen, verstehen (Reflexion);</li> <li>• sich mit Bildern mitteilen, über Bilder sprechen (Kommunikation).</li> </ul>
<p>Kunstorientierte Methoden</p>	<p>Schülerinnen und Schüler nutzen Denk- und Arbeitsweisen, wie sie in der Kunst zur Anwendung kommen (z.B. Umgestalten, Variieren, Kombinieren, Verfremden). Im Unterricht erhalten sie Gelegenheit, durch kunstorientierte Methoden vielfältige Begegnungen und Auseinandersetzungen mit Bildern und Kunstwerken zu erleben. Dabei werden sie aufgefordert, ungewohnte Perspektiven einzunehmen, Grenzen auszuloten und eigene Gewohnheiten zu durchbrechen.</p>

### Bildnerische Prozesse initiieren und planen

<p>Themenfelder</p>	<p>Ein bildnerischer Prozess wird mit einer Fragestellung ausgehend von einem Thema aus der Lebens- und Vorstellungswelt der Schülerinnen und Schüler initiiert. Phänomene aus Natur und Kultur, zeitgenössische und historische Kunstwerke sowie analoge und digitale Bildwelten sind die Grundlage solcher Fragestellungen.</p> <p>Mögliche Themenfelder sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mensch, Figur, Selbstdarstellung;</li> <li>• Landschaft, Pflanze, Tier;</li> <li>• Objekt, Körper, Raum, Architektur;</li> <li>• Farben (Material und Phänomen);</li> <li>• Bewegung (Wahrnehmung und Darstellung);</li> <li>• Fiktion, Wünsche, Empfindungen;</li> <li>• Werbung, Zeichen, Symbole.</li> </ul>
<p>Aufgaben</p>	<p>Bedeutsame Aufgaben ermöglichen den Schülerinnen und Schülern kompetenzorientiertes Lernen in den drei Kompetenzbereichen <i>Wahrnehmung und Kommunikation, Prozesse und Produkte, Kontexte und Orientierung</i>. Eine Aufgabenstellung beinhaltet eine bildnerische Fragestellung sowie Prozess- und Produktkriterien und fordert eigenständige Bildlösungen. Das Inszenieren des Prozesses, der Einbezug der bildnerischen Grundelemente (Punkte, Linien, Formen; Farbe; Raum; Oberflächenstruktur; Bewegung), die Wahl von Verfahren, Materialien und kunstorientierten Methoden sowie die Bewertung stellen Planungsaspekte dar. Gute Aufgaben initiieren bei den Schülerinnen und Schülern eine offene, neugierige und experimentierfreudige Auseinandersetzung und fördern ihre Kreativität und Bildsprache.</p>



## BG.2

## A

## Prozesse und Produkte

## Bildnerischer Prozess

<p><b>1. Die Schülerinnen und Schüler können eigenständige Bildideen zu unterschiedlichen Situationen und Themen alleine oder in Gruppen entwickeln.</b></p> <p><i>Bildidee entwickeln</i></p> <p>BG.2.A.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		<p>Querverweise EZ - Fantasie und Kreativität (6)</p>
<b>1</b>	a » können eigene Bildideen zu Themen aus ihrer Fantasie- und Lebenswelt entwickeln (z.B. Familie, Tier, Figuren und Fantasiewesen).	
<b>2</b>	b » können eigene Bildideen und Fragestellungen aus ihrer Fantasie- und Lebenswelt zu Natur, Kultur und Alltag entwickeln (z.B. Mensch, Tier- und Pflanzenwelt, Geschichten, Erfindungen, Schriften).	
<b>3</b>	c » können eigene Bildideen und Fragestellungen aus ihrem Interessensbereich und gesellschaftlichen Umfeld entwickeln (z.B. Werbung, Selbstdarstellung, Schönheit, Lifestyle, virtuelle Welten, Streetart).	
<p><b>2. Die Schülerinnen und Schüler können eigenständig bildnerische Prozesse alleine oder in Gruppen realisieren und ihre Bildsprache erweitern.</b></p> <p><i>Sammeln und Ordnen, Experimentieren</i></p> <p>BG.2.A.2 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		<p>Querverweise EZ - Fantasie und Kreativität (6)</p>
<b>1</b>	1a » können Materialien, Dinge und Bilder aus der eigenen Lebenswelt nach eigenen oder vorgegebenen Kriterien sammeln und ordnen sowie damit experimentieren. » können Sammlungen und Experimente als Inspirationsquellen für ihren weiteren bildnerischen Prozess nutzen.	
<b>2</b>	1b » können in Spiel und Experiment offen an Situationen herangehen, Neues entdecken und damit ihre bildnerischen Ausdrucksmöglichkeiten erweitern.	
<b>1</b>	1c » können Materialien, Dinge und Bilder aus der eigenen Lebenswelt und dem weiteren Umfeld nach Kriterien sammeln und ordnen sowie damit experimentieren. » können Sammlungen und Experimente als Inspirationsquellen für ihren weiteren bildnerischen Prozess nutzen.	
<b>3</b>	1d » können in Spiel und Experiment auf Unerwartetes reagieren, ihre Aufmerksamkeit für Details schärfen und ihre Bildsprache erweitern.	
<b>1</b>	1e » können Materialien, Dinge und Bilder aus eigenen und fremden Kontexten kriteriengeleitet sammeln und ordnen sowie damit experimentieren. » können Sammlungen und Experimente als Inspirationsquellen für ihren weiteren bildnerischen Prozess nutzen.	
<b>3</b>	1f » können in Spiel und Experiment Unbekanntes zulassen, Besonderheiten und Zusammenhänge entdecken und ihre Bildsprache differenzieren.	



TTG.2 | Prozesse und Produkte  
 A | Gestaltungs- bzw. Designprozess

<p><b>1. Die Schülerinnen und Schüler können eine gestalterische und technische Aufgabenstellung erfassen und dazu Ideen und Informationen sammeln, ordnen und bewerten.</b></p> <p><i>Sammeln und Ordnen</i></p> <p>TTG.2.A.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		<p>Querverweise                  EZ - Fantasie und Kreativität (6)</p>
<b>1</b>	<p>a » können ihre Aufmerksamkeit auf ein Thema richten, Ideen sammeln und ordnen.</p>	
<b>2</b>	<p>b » können eine Aufgabenstellung erfassen, Ideen und Informationen sammeln und nach eigenen oder vorgegebenen Kriterien ordnen.</p>	
<b>3</b>	<p>c » können zu Aufgabenstellungen und zu eigenen Fragestellungen Ideen entwickeln und Informationen recherchieren, strukturieren und bewerten.</p>	
<p><b>2. Die Schülerinnen und Schüler experimentieren und können daraus eigene Produktideen entwickeln.</b></p> <p><i>Experimentieren und Entwickeln</i></p> <p>TTG.2.A.2 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		<p>Querverweise</p>
<b>1</b>	<p>a » können Materialien und Objekte aus ihrer Lebenswelt spielerisch und forschend erkunden und eigene Produktideen entwickeln.                  » können bewusst einen Aspekt der Gestaltung in ihr Vorhaben integrieren (z.B. zu Funktion, Konstruktion, Gestaltungselemente, Verfahren, Material).</p>	
<b>2</b>	<p>b » können zu ausgewählten Aspekten Lösungen suchen und eigene Produktideen entwickeln (z.B. Funktion, Konstruktion, Gestaltungselementen, Verfahren, Material).                  » können Lösungen für eigene Produktideen aus Experimentierreihen ableiten.</p>	
<b>3</b>	<p>c » können eigene Produktideen aufgrund selbst entwickelter Kriterien formulieren und experimentell entwickeln. Dabei berücksichtigen sie Funktion, Konstruktion, Gestaltungselemente, Verfahren, Material.</p>	



## TTG.2 | Prozesse und Produkte

### B | Funktion und Konstruktion

#### 1. Die Schülerinnen und Schüler können Funktionen verstehen und eigene Konstruktionen in den Themenfeldern Spiel/Freizeit, Mode/Bekleidung, Bau/Wohnbereich, Mechanik/Transport und Elektrizität/Energie entwickeln.

Querverweise  
EZ - Fantasie und Kreativität  
(6)  
NMG.5.3

#### *Spiel/Freizeit*

TTG.2.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

1	1a	» können Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen.	
	1b	» können Figuren erfinden und gestalten (z.B. Puppen, Figuren für das Rollenspiel, Stofftiere) » können für ihre eigenen Spielideen Objekte erfinden und herstellen (z.B. Geschicklichkeitsspiel, Windspiel, Spielplan).	
2	1c	» können Funktionen und Konstruktionen von Spiel- und Freizeitobjekten erkennen und für eigene Spielideen nutzen (z.B. Flugdrachen, technisches Spielzeug, Pausenplatzgestaltung).	
3	1d	» können Funktions- und Konstruktionsprinzipien von Spiel- und Freizeitobjekten analysieren und für eigene Umsetzungen nutzen (z.B. Sportgerät, Skaterrampe, Flipperkasten).	

#### *Mode/Bekleidung*

TTG.2.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

1	2a	» können Funktionen alltäglicher und spezifischer Kleidungsstücke in ihr Spiel integrieren. » können mit Tüchern und Alttextilien spielen und experimentieren.	
	2b	» können über Funktionen von Kleidungsstücken nachdenken, diese spielerisch verändern und sich verkleiden (z.B. Schmuck, Schutz).	
2	2c	» können Funktionen von Kleidungsstücken oder Accessoires erkennen, deuten und daraus Ideen für eigene Vorhaben ableiten.	
	2d	» können den Schritt von zweidimensionalen Schnittmustern zu dreidimensionalen Kleidungsstücken oder Accessoires nachvollziehen und unter Anleitung ausführen.	
3	2e	» können einfache textile Konstruktionen ableiten und komplexere Konstruktionen verstehen und unter Anleitung ausführen (Schnittmuster). » können Trends und Formen von Kleidungsstücken und Accessoires erkennen und für eigene Produkte nutzen.	
	2f	» können geeignete textile Konstruktionen auswählen und auf individuelle Vorhaben anpassen.	



## Bedeutung und Zielsetzungen

### Kultur, Kunst und Gesellschaft

Das Erschaffen von Kultur gehört zum Menschen. Die Teilhabe an Kunst und Kultur in der Musik und der musikalischen Alltagswelt ermöglicht es, sich auf musikalischer Ebene mit anderen Menschen zu verbinden und über die Kulturgrenzen hinaus zu kommunizieren. Musik kennt viele Formen und Stile. Die Kinder und Jugendlichen pflegen im ausserschulischen Bereich unterschiedlichste musikalische Praxen, welche durch biographische und kulturelle Einflüsse mitgeprägt werden. Durch die Auseinandersetzung mit musikalischer Tradition und Innovation auch im zeitgenössischen Musikschaffen treten Schülerinnen und Schüler in Dialog mit der eigenen Person und der Gesellschaft und lernen, sich in einer Lebenswelt, in der Musik in verschiedensten Formen und Funktionen allgegenwärtig ist, mündig zu bewegen.

### Schule als Ort kultureller Bildung

Innerhalb der Schule als Lern- und Kulturort leistet der Musikunterricht einen wichtigen Beitrag an die kulturelle Bildung, indem er allen Kindern und Jugendlichen das Bilden und Schärfen eines ästhetischen Urteils und den aktiven Umgang mit Musik ermöglicht. Übergeordnetes Ziel ist eine musikalische Grundbildung, ausgerichtet auf Förderung von Kreativität, performative Fertigkeiten und ästhetischen Sinn sowie auf die Vermittlung von Kenntnissen in Kunst und Kultur.

Weiter bietet sich die Möglichkeit, klassenübergreifend zusammenzuarbeiten und Angebote der Kulturvermittlung im Bereich Musik zu nutzen (z.B. Schülerkonzerte, Projektwochen, Musikfeste). Die Schülerinnen und Schüler gestalten auf diese Weise den Schulalltag und die Schulhauskultur aktiv mit.

### Musikunterricht

Der Musikunterricht an der Volksschule sichert einen einzigartigen Zugang zur kulturellen Bildung und basiert auf einem erweiterten Musikverständnis, das auch Rhythmik/Musik und Bewegung sowie Elemente aus dem Tanz miteinbezieht. Er bietet den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, sich in vielfältiger Weise mit sich selbst, der Gruppe und der kulturellen Umwelt auseinanderzusetzen. Die Motivation für einen aufbauenden und anhaltenden musikalischen Übungs- und Lernprozess wird in erster Linie aus positiven Erlebnissen und Freude im Umgang mit Musik gewonnen. Musikalischen Ausdruck erfahren und differenzieren sowie rezeptive und reflexive Musikbegegnung bilden das Fundament für die Entwicklung von musikalischer Kompetenz. Dies geschieht durch einen aktiv handlungsbezogenen Umgang mit Musik, welcher Stimmerfahrung, Hörerfahrung, Körpererfahrung, instrumentale Erfahrung, ästhetische Erfahrung sowie angewandtes musikalisches Wissen beinhaltet.

Die Arbeit an den Kompetenzen des Fachbereiches Musik ermöglicht die handlungs- und anwendungsorientierte Auseinandersetzung mit künstlerischen und kulturellen Ausdrucksformen. Die Schülerinnen und Schüler sammeln musikalische Erfahrungen über vielfältiges, gemeinsames Erleben von Musik.



## Didaktische Hinweise

### Didaktische Grundsätze

Die Entwicklung musikalischer Kompetenzen geschieht einerseits in einem linearen Sinn aufbauend und andererseits in einer Spirale, in welcher einzelne Facetten einer Kompetenz wiederholt in unterschiedlichen Zusammenhängen und in verschiedenen Differenzierungsstufen erworben werden.

Die Schülerinnen und Schüler werden in einem umfassenden Sinne musikalisch kompetent. Das heisst, dass sie zunehmend über Erfahrung, Können und musikalisches Wissen verfügen und das Gelernte in neuen Situationen in- und ausserhalb der Schule anwenden können. Angestrebt wird ein Musikunterricht, der die Erfahrungen und das Erleben der Schülerinnen und Schüler ins Zentrum stellt.

<p><b>Heterogenität</b></p>	<p>Der Musikunterricht berücksichtigt die unterschiedlichen Voraussetzungen, Singgewohnheiten und Spieltraditionen der Kinder und Jugendlichen in ihrem Lebensumfeld (Familien, ausserschulische Musikaktivitäten und Freizeit). Die Vielfalt an musikalischen Erfahrungen und Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler wird als Chance genutzt und bereichert den Musikunterricht.</p>
<p><b>Verbindung der Sinne</b></p>	<p>Die Einheit von Körper, Musik und Bewegung bildet das Fundament der musikalischen Entwicklung. Die musikalische Wahrnehmung steht am Anfang jedes musikalischen Tuns und gestalterischen Prozesses. Sie benötigt und schult die Aufmerksamkeit der Schülerinnen und Schüler. Die Schulung der Wahrnehmung braucht Kontinuität und musikalische Anregung und lässt ein Staunen immer wieder zu.</p>
<p><b>Eigengestalterische Prozesse</b></p>	<p>Kinder und Jugendliche erfahren in eigengestalterischen Prozessen wesentliche Merkmale und Zusammenhänge von Musik. Alle Schülerinnen und Schüler können, auf jeder Stufe und auch ohne Vorkenntnisse, musikalisch gestalten. Der Entwicklung von Selbstaussdruck und Kreativität wird dabei grosse Bedeutung zugemessen.</p>
<p><b>Handeln, Wissen und Können</b></p>	<p>Musikalisches Lernen geschieht über den Weg des Handelns zur Aneignung des Wissens und somit zum Begreifen von Musik. Im Unterricht kann diese Reihenfolge auch variiert und der Situation angepasst werden.</p>
<p><b>Technikerwerb und Üben</b></p>	<p>Für den Aufbau grundlegender Fähigkeiten und Fertigkeiten (rhythmische und melodische Fertigkeiten, Singfähigkeit) ist der regelmässige Übungsprozess eine zentrale Lernmethode: Üben heisst wiederholen, variieren, vergleichen und beurteilen, verfeinern und anwenden.</p>
<p><b>Musikhören</b></p>	<p>Das aktive (Zu-)hören begleitet jede Musiklektion. In einer Zeit, in der Musik im Alltag fast immer und überall medial präsent ist, gehört das Hinführen zum aktiven Zuhören zum Inhalt des Musikunterrichtes. Die Schulung und Entwicklung des bewussten, aktiven Hörens ist Ausgangspunkt für jedes musikalische Tun.</p>
<p><b>Musikvermittlung</b></p>	<p>Im Musikunterricht bietet sich die Möglichkeit, auf das musikalische Umfeld, das regionale Musikleben und auf die aktuelle Musikwirklichkeit der Schülerinnen und Schüler einzugehen und Angebote der Kulturvermittlung an verschiedenen Orten zu nutzen (z.B. Konzertbesuche, Begegnung mit externen Musikschaffenden).</p>
<p><b>Fachsprache</b></p>	<p>Die Anwendung einer musikalischen Fachsprache ist notwendig, damit Schülerinnen und Schüler stufengerecht über Musik, ihre Funktion in der Gesellschaft und über ihre persönlichen Empfindungen sprechen können. Dazu gehört der Aufbau eines entsprechenden Vokabulars über alle Zyklen hinweg.</p>



**Gestaltungsprozesse**

Die Schülerinnen und Schüler bilden ihre Kreativität, indem sie sich als Person einbringen, auf Gestaltungsprozesse in der Gruppe einlassen und eigenständige Ideen entwickeln. Sie erkunden, experimentieren und improvisieren mit Körper, Stimme, Rhythmus, Klang sowie verschiedenen Instrumenten und Medien. Ausgeformte Gestaltungen können in der Klasse oder klassenübergreifend präsentiert werden.

**Praxis des musikalischen Wissens**

Ziel der elementaren Musiklehre in der Volksschule ist das Erfahrbarmachen von musikalischen Strukturen. Dies kann nicht isoliert geschehen, sondern in stetiger Verbindung mit Musikpraxen der anderen Kompetenzbereiche. Die Schülerinnen und Schüler eignen sich die elementare Musiklehre handlungs- und praxisorientiert an.



MU.1  
B

Singen und Sprechen  
Stimme als Ausdrucksmittel

<p><b>1. Die Schülerinnen und Schüler können ihre Stimme und deren klanglichen Ausdruck wahrnehmen, entwickeln und formen.</b></p>		<p>Querverweise EZ - Fantasie und Kreativität (6) EZ - Körper, Gesundheit und Motorik (1) D.3.A.1</p>	
<p><i>Singen</i></p>			
<p>MU.1.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>			
<p><b>1</b></p>	1a	» können ihre Singstimme wahrnehmen, variieren und spielerisch erkunden.	
	1b	» können angeleitet mit der Atmung spielen und diese beim Singen erproben.	
	1c	» können in vorgegebenen Tonräumen experimentieren (z.B. Fünftonraum).	
	1d	» können kurze ein- bis zweitaktige Tonfolgen memorieren und singen.	
<p><b>2</b></p>	1e	» können Artikulationen beim Singen differenziert anwenden (Vokale und Konsonanten).	
	1f	» können ihre Stimme für unterschiedliche Ausdrucksformen und Stimmexperimente einsetzen (z.B. Beatbox, Vocal-Percussion).	
	1g	» können ihre Stimmlage entdecken, festigen und Töne mit der Stimme sicher treffen.	
	1h	» können mit ihrer Stimme unterschiedliche Klangfarben erzeugen.	
<p><b>3</b></p>	1i	» können zwischen Kopf- und Bruststimme unterscheiden und beide einsetzen.	
	1j	» können die eigene Stimme im Tonumfang erweitern und kräftigen.	
	1k	» können ihren Tonumfang erkennen und gezielt einsetzen.	
<p><i>Sprechen</i></p>			
<p>MU.1.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>			
<p><b>1</b></p>	2a	» können lautmalerisch mit Silben und Nonsenssprache spielen.	
	2b	» können Verse und Reime rhythmisch sprechen.	
	2c	» können die Sprechstimme als Ausdrucksmittel einsetzen.	
	2d	» können beim Sprechen deutlich artikulieren (Wortverständlichkeit).	
<p><b>2</b></p>	2e	» können Sprechspiele, Lautmalereien und Zungenbrecher mit und ohne Vorgabe realisieren.	FS1E.3.B.2.a FS2F.3.B.2.a
	2f	» können Texte mit oder ohne Begleitung rhythmisch darstellen.	
<p><b>3</b></p>	2g	» können Texte groovebezogen interpretieren und rappen (z.B. HipHop).	
	2h	» können eigene Texte einem vorgegebenen Rhythmus anpassen (z.B. viertaktige Patterns).	
	2i	» können eigene Song- und Raptexte schreiben und interpretieren.	



MU.1  
B

Singen und Sprechen  
Stimme als Ausdrucksmittel

<p><b>1. Die Schülerinnen und Schüler können ihre Stimme und deren klanglichen Ausdruck wahrnehmen, entwickeln und formen.</b></p>		<p>Querverweise EZ - Fantasie und Kreativität (6) EZ - Körper, Gesundheit und Motorik (1) D.3.A.1</p>	
<p><i>Singen</i></p>			
<p>MU.1.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>			
<p><b>1</b></p>	1a	» können ihre Singstimme wahrnehmen, variieren und spielerisch erkunden.	
	1b	» können angeleitet mit der Atmung spielen und diese beim Singen erproben.	
	1c	» können in vorgegebenen Tonräumen experimentieren (z.B. Fünftonraum).	
	1d	» können kurze ein- bis zweitaktige Tonfolgen memorieren und singen.	
<p><b>2</b></p>	1e	» können Artikulationen beim Singen differenziert anwenden (Vokale und Konsonanten).	
	1f	» können ihre Stimme für unterschiedliche Ausdrucksformen und Stimmexperimente einsetzen (z.B. Beatbox, Vocal-Percussion).	
	1g	» können ihre Stimmlage entdecken, festigen und Töne mit der Stimme sicher treffen.	
	1h	» können mit ihrer Stimme unterschiedliche Klangfarben erzeugen.	
<p><b>3</b></p>	1i	» können zwischen Kopf- und Bruststimme unterscheiden und beide einsetzen.	
	1j	» können die eigene Stimme im Tonumfang erweitern und kräftigen.	
	1k	» können ihren Tonumfang erkennen und gezielt einsetzen.	
<p><i>Sprechen</i></p>			
<p>MU.1.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>			
<p><b>1</b></p>	2a	» können lautmalerisch mit Silben und Nonsenssprache spielen.	
	2b	» können Verse und Reime rhythmisch sprechen.	
	2c	» können die Sprechstimme als Ausdrucksmittel einsetzen.	
	2d	» können beim Sprechen deutlich artikulieren (Wortverständlichkeit).	
<p><b>2</b></p>	2e	» können Sprechspiele, Lautmalereien und Zungenbrecher mit und ohne Vorgabe realisieren.	FS1E.3.B.2.a FS2F.3.B.2.a
	2f	» können Texte mit oder ohne Begleitung rhythmisch darstellen.	
<p><b>3</b></p>	2g	» können Texte groovebezogen interpretieren und rappen (z.B. HipHop).	
	2h	» können eigene Texte einem vorgegebenen Rhythmus anpassen (z.B. viertaktige Patterns).	
	2i	» können eigene Song- und Raptexte schreiben und interpretieren.	



**MU.3** | **Bewegen und Tanzen**  
**B** | **Körperausdruck zu Musik**

**1. Die Schülerinnen und Schüler können ihren Körper als Ausdrucksmittel einsetzen und in Verbindung mit Materialien und Objekten zu Musik in Übereinstimmung bringen und in der Gruppe interagieren.**

Querverweise  
 EZ - Fantasie und Kreativität (6)  
 EZ - Körper, Gesundheit und Motorik (1)  
 BS.3.B.1

MU.3.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b>	a	» können Musik in der Bewegung mit Materialien sichtbar machen (z.B. mit Tuch, Feder, Stab, Kugel, Nüssen).	
	b	» können Körperbewegungen musikalisch erkunden und erfinderisch einsetzen (z.B. Wie klingen Sprungkombinationen, schwingende Bänder?).	
	c	» können zu einem Lied oder Musikstück passende Bewegungen finden und ausformen.	
<b>2</b>	d	» können musikalische Formen und Gestaltungsprinzipien mit Bewegung ausdrücken.	
	e	» können Assoziationen zu Musik bilden und mit Bewegung darstellen (z.B. sommerlich, heiter, übermütig, monoton, sehnsüchtig, gefährlich).	
<b>3</b>	f	» können mit Objekten, Kostümen und Requisiten Bewegungselemente ausformen und damit ausgewählte Musik darstellen.	
	g	» können in Gruppen musizieren und dazu passende Bewegungsabläufe erfinden.	
	h	» können Melodie und Rhythmus eines Liedes sowie Texte mit Körpersprache und -ausdruck unterstützen (z.B. Song, Sprechgesang).	
	i	» können zu Musikstücken vorgegebene Bewegungsabläufe übernehmen, variieren sowie Improvisationen in Gruppen entwickeln.	



**MU.4** | **Musizieren**  
**B** | **Instrument als Ausdrucksmittel**

<p><b>1. Die Schülerinnen und Schüler können Instrumente, Klangquellen und elektronische Medien erkunden, damit experimentieren, improvisieren und nach Vorlagen spielen.</b></p>		<p>Querverweise                  EZ - Fantasie und Kreativität (6)</p>	
<p><i>Akustische Instrumente</i></p>			
<p>MU.4.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>			
<p><b>1</b></p>	1a	» können Materialien musikalisch differenziert erkunden und bespielen (z.B. Alltagsgegenstand, Spielobjekt, Naturmaterial).	
	1b	» können grafische Notation spielen und erfinden (z.B. Klangspur, einfache Partitur).	
	1c	» können mit Instrumenten Stimmungen und Geschichten musikalisch gestalten.	
	1d	» können sich in Gruppenimprovisationen einlassen, dabei Spielregeln definieren und musizierend miteinander kommunizieren.	
<p><b>2</b></p>	1e	» können eine eigene Klangpartitur gestalten und diese mit Instrumenten umsetzen.	
	1f	» können musikalische Impressionen zu Stimmungen und Emotionen erfinden, spielen und Gegensätze herausarbeiten (z.B. heiter/bedrohlich, Glück/Trauer).	
<p><b>3</b></p>	1g	» können zu Begriffen musikalische Spannungsverläufe entwickeln und spielen und dabei verschiedene Artikulationen anwenden (z.B. wachsen, fliegen).	
	1h	» können Pattern und Ostinati anwenden und verändern (z.B. Improvisationsmuster).	
	1i	» können schriftliche Darstellungen umsetzen (z.B. Partiturausschnitt, Tabulatur, Akkordbezeichnung) und als Vorlage für eigene Ideen verwenden.	
<p><i>Musikelektronik und neue Medien</i></p>			
<p>MU.4.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>			
<p><b>2</b></p>	2a	» können Rhythmusstrukturen übernehmen und erfinden und aktuelle Patterns umsetzen (z.B. mit Apps).	MI.1.3.c
	2b	» können mit elektronischen Medien (z.B. Smartphone, Keyboard) musikalisch experimentieren.	MI.1.3.c
	2c	» können Instrumente der aktuellen Musikszene ausprobieren und Erfahrungen im Umgang und Spiel mit diesen Instrumenten sammeln.	
<p><b>3</b></p>	2d	» kennen ausgewählte Musiksoftware und können diese erkunden, testen und für musikalische Aufgaben einsetzen.	MI - Produktion und Präsentation
	2e	» können Klänge aus ihrer Umwelt elektronisch aufnehmen, verändern und damit musikalisch experimentieren und anwenden.	MI.1.3.h MI - Produktion und Präsentation
	2f	» können ein Klangarrangement mit Instrumenten und elektronischen Klangquellen umsetzen.	MI - Recherche und Lernunterstützung



MU.5

A

Gestaltungsprozesse

Themen musikalisch erkunden und darstellen

1. **Die Schülerinnen und Schüler können Themen und Eindrücke aus ihrer Lebenswelt alleine und in Gruppen zu einer eigenen Musik formen und darstellen.**

Querverweise  
 EZ - Räumliche Orientierung (4)  
 EZ - Fantasie und Kreativität (6)

MU.5.A.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

1	a	» können Aussen- und Innenräume musikalisch erkunden und damit spielen (z.B. Wie klingt der Pausenplatz? Spiel mit klingenden Objekten des Klassenzimmers).	
	b	» können zu Themen ihrer Fantasie- und Lebenswelt eine Klanggeschichte entwickeln (z.B. im Wald, meine Wohnstrasse).	
2	c	» können Erlebnisse (z.B. Nachmittag im Schwimmbad) als musikalische Impulse nutzen, diese weiterentwickeln und musikalische Darstellungsformen finden.	
	d	» können zu Themen (z.B. Geschichte, Kunstwerk, Emotion) eine einfache Musik entwickeln und ausgestalten.	
3	e	» können zu musikalischen Fragestellungen kreative Lösungen finden (z.B. Wie klingt die Musik der Grosseltern? Wie klingt eine Filmszene, ein Sportanlass?).	
	f	» können eine musikalische Collage zu einem aktuellen Thema entwickeln und produzieren (z.B. aus ihrem Interessensbereich, Thema aus der Gesellschaft).	MI - Produktion und Präsentation
	g	» können in der Gruppe eine Performance oder einen Videoclip zu einem Thema produzieren und vertonen.	BG.2.C.1.6e MI.1.3.h MI - Produktion und Präsentation



MU.5  
B

Gestaltungsprozesse  
Gestalten zu bestehender Musik

<p><b>1. Die Schülerinnen und Schüler können zu bestehender Musik unterschiedliche Darstellungsformen entwickeln.</b></p>		<p>Querverweise EZ - Fantasie und Kreativität (6) EZ - Körper, Gesundheit und Motorik (1)</p>
<p>MU.5.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		
<p><b>1</b></p>	<p>a » können zu Musik fantasieren, Ideen dazu entwickeln und diese in andere Ausdrucksformen bringen (z.B. malen, bauen, bewegen).</p>	<p>BG.2.C.2.b</p>
	<p>b » können sich zu Musik in Situationen und Rollen versetzen und diese ausgestalten (z.B. ein Schmetterling, ein spielender Bär, Kind auf einer Schlittenfahrt).</p>	
<p><b>2</b></p>	<p>c » können zu bestehender Musik eigene musikalische Mitspielaktionen erfinden.</p>	
	<p>d » können zu bestehender Musik eine bildnerische, theatralische oder tänzerische Gestaltung entwickeln.</p>	<p>BG.2.C.2.d</p>
	<p>e » können Episoden aus einem Musiktheater in eine szenische Darstellung bringen.</p>	
<p><b>3</b></p>	<p>f » können musikalische Vorbilder und deren Performances erkunden und in persönlicher Weise adaptieren.</p>	
	<p>g » können zu Musik Assoziationen bilden, eine thematische Auswahl treffen (z.B. Liebe, Protest, Macht) und diese in Musik und andere Medien umsetzen.</p>	<p>BG.2.C.2.f Ml.1.3.h</p>
	<p>h » können aus einem gewählten Musikstil eine kurze Reproduktion oder Improvisation entwickeln und zeigen.</p>	



**BS.3** | Darstellen und Tanzen  
**B** | Darstellen und Gestalten

**1. Die Schülerinnen und Schüler können sich mit dem Körper und mit Materialien ausdrücken, eine Bewegungsfolge choreografieren und präsentieren.**

Querverweise  
 EZ - Sprache und Kommunikation [8]  
 EZ - Fantasie und Kreativität [6]  
 MU.3.B.1

*Darstellen*

BS.3.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b> ○	1a	» können sich zu Liedern, Versen und Bildern bewegen und deren Inhalte improvisierend darstellen (z.B. Sing- und Bewegungsspiele).	
	1b	» können Bewegungen imitieren und sich in verschiedenen Rollen erleben (z.B. Pantomime).	
	1c	» können Gefühle darstellen und dazu eigene Bewegungen finden.	
<b>2</b> ○	1d	» können Bewegungen verbinden und ausdrucksvoll gestalten.	
	1e	» können eine Bewegungsfolge nach den Kriterien Raum, Zeit und Energie variieren und gestalten.	
<b>3</b> ○	1f	» können eine Bewegungsfolge choreografieren und präsentieren.	

*Bewegungskunststücke*

BS.3.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b> ○	2a	» können einen Gegenstand entsprechend seinen Eigenschaften bewegen (z.B. Ballon in der Luft halten, Reif drehen).	
	2b	» können einen Gegenstand mit der rechten und der linken Hand aufwerfen und fangen (z.B. Sandsäckli, Jonglierball).	
	2c	» können Bewegungsformen mit verschiedenen Materialien ausführen (z.B. Seil, Reif, Zeitung).	
<b>2</b> ○	2d	» können Bewegungskunststücke mit Material präsentieren (z.B. mit Ball, Diabolo, Band).	
	2e	» können eine Folge von Bewegungskunststücken ausführen (mit drei Bällen jonglieren).	
<b>3</b> ○	2f	» können eine Folge von Bewegungskunststücken choreografieren und präsentieren (z.B. mit Musik).	
	2g	» können Bewegungskunststücke vermitteln.	

## Didaktische Hinweise

Um sich in einem auch künftig stark wandelnden, durch vielfältige Medien und Informationstechnologien geprägten gesellschaftlichen Umfeld zurechtzufinden, müssen Schulen und Lehrpersonen sich aufmerksam mit den neuen Entwicklungen auseinandersetzen und einen Beitrag zur Informatik- und Medienbildung leisten. Da die Diskussion darüber, was die Schule in diesem Bereich leisten kann und soll, noch längst nicht als abgeschlossen gelten kann, ist der vorliegende Modullehrplan als Ausgangspunkt für eine offene Weiterentwicklung des Fachverständnisses *Medien und Informatik* zu verstehen.

### Medien

#### Medienbildung und Mediennutzung

Der Modullehrplan Medien befasst sich mit Medienbildung und Mediennutzung und beschreibt die dafür spezifischen Kompetenzen. Aufbauend auf den ersten Kontakten mit traditionellen und digitalen Medien, die vor dem Schuleintritt und im 1. Zyklus erfolgen, setzen die Schülerinnen und Schüler diese zunehmend als Werkzeug ein. Sie sprechen in allen Zyklen über ihren alltäglichen Umgang mit unterschiedlichen Medien in Unterricht und Freizeit. Erwünschte und problematische Auswirkungen werden im Unterricht thematisiert, und ein bewusster Umgang damit wird angestrebt. Um das Verständnis für die Funktionsweise der verwendeten Medien zu fördern, werden auch allgemeine, abstrakte Konzepte und Prinzipien erarbeitet. Neben dem Sachwissen spielen pädagogische Aspekte in der Medienbildung eine Rolle, mit denen Identitätsbildung, Kreativität, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit gefördert und ethische Überlegungen angeregt werden.

Um eigene Medienerfahrungen konstruktiv verarbeiten zu können, ist es für Schülerinnen und Schüler wichtig, diese im Unterricht einbringen und diskutieren zu können.

#### Austausch mit Eltern und Erziehungsberechtigten

Die erzieherische Verantwortung für die Mediennutzung der Kinder und Jugendlichen ausserhalb der Schule liegt bei den Eltern und Erziehungsberechtigten. Die Schule hat einen Bildungsauftrag, der die Heranwachsenden im Hinblick auf eine mündige Mediennutzung unterstützen soll.

Schule und Elternhaus haben in Bezug auf die Mediennutzung der Kinder und Jugendlichen je eigene Aufgabenschwerpunkte und eine entsprechende Verantwortung. Um diese wahrnehmen zu können, ist ein Austausch zwischen Schule und Elternhaus unabdingbar.

### Informatik

#### Informatische Bildung

Der Kompetenzbereich Informatik befasst sich mit der Automatisierung der Informationsverarbeitung. Die Schülerinnen und Schüler lernen, Daten als symbolische Darstellung von Information zu verstehen und gewinnen Einblick in die Prinzipien und Methoden der Verwaltung, Auswertung und Sicherheit von Daten. Ausgehend von der Beschreibung und Analyse einfacher Abläufe lernen die Schülerinnen und Schüler, grundlegende Lösungsstrategien für eine Vielfalt von Aufgabenstellungen zu verstehen und als Algorithmen zu beschreiben. Beim Programmieren werden Prozesse und Abläufe in eine Sprache übersetzt, die der Rechner versteht und so eine automatisierte Verarbeitung von Daten erlaubt. Verschiedene Grundkonzepte der Informatik können dabei auch ohne Computereinsatz vermittelt werden.

#### Selbstständiges Entdecken fördern

Im Informatikunterricht hat das selbstständige Entdecken einen ebenso grossen Stellenwert wie die Vermittlung von Wissen und Methoden. Viele Aufgabenstellungen können zuerst durch selbstständiges Experimentieren gelöst werden. Die dabei gesammelten Erfahrungen führen zum Entdecken allgemeiner Lösungsstrategien. Diese werden beim Programmieren für weitere



## Didaktische Hinweise

Die Berufliche Orientierung wird schwerpunktmässig im 3. Zyklus unterrichtet. Vorentscheidungen fallen aber schon im 2. Zyklus (z.B. Gymnasium). An Kompetenzen für die Berufliche Orientierung und Themen aus der Berufs- und Arbeitswelt wird bereits ab dem 1. Zyklus im Fachbereich Natur, Mensch, Gesellschaft gearbeitet (siehe auch Fachbereich *Natur, Mensch, Gesellschaft*, z.B. Kompetenzbereich 6).

### Rolle der Lehrperson und Zuständigkeit

Die Kompetenzen des Moduls Berufliche Orientierung werden von derjenigen Lehrperson aufgenommen, die die Jugendlichen in der Schule im Bildungs- und Berufswahlprozess begleitet. Die Lehrperson koordiniert den Bildungs- und Berufswahlprozess und ergreift die Initiative zur Zusammenarbeit mit Erziehungsberechtigten sowie inner- und ausserschulischen Fachpersonen, insbesondere der Berufs- und Laufbahnberatung. Die Lehrperson nimmt eine begleitende und unterstützende Haltung ein. Dies bedeutet, dass sie

- Jugendliche in ihrem individuellen Prozess berät;
- die Selbstentwicklung fördert, so dass autonome Entscheidungen möglich werden;
- Erfahrungssituationen und Entscheidungshilfen anbietet;
- Unklarheiten anspricht;
- Alternativen aufzeigt;
- die unterschiedlichen Anforderungen der Sekundarstufe II berücksichtigt;
- und die Jugendlichen allenfalls an Fachpersonen weiterleitet (z. B. Case Management Berufsbildung).

### Anschauung und Kooperation

Der Unterricht wird für die Jugendlichen umso gewinnbringender, je besser es gelingt, sie Erfahrungen machen zu lassen, die sowohl den Intellekt als auch die Gefühle und Sinne ansprechen (Besichtigungen, Gespräche mit Berufsleuten, Schnupperlehre, usw.). In Kooperation mit inner- und ausserschulischen Partnern erfahren sie dabei Unterstützung für die ersten Schritte ihrer beruflichen Laufbahn.

### Selbsttätigkeit und Arbeitshaltungen

Berufliche Orientierung setzt den realitätsbezogenen Willen zur Selbstbestimmung voraus. Schulische und ausserschulische Aktivitäten der Jugendlichen, die die Berufswahlkompetenz fördern, sind zu unterstützen. Die Berufliche Orientierung leistet damit einen Beitrag dazu, dass sich die Jugendlichen Arbeitshaltungen und Fähigkeiten aneignen, damit sie den jeweiligen Anforderungen der Bildungs-, Berufs- und Arbeitswelt wie Belastbarkeit, Leistungsbereitschaft, Flexibilität, Pünktlichkeit, Sorgfalt und Kreativität gewachsen sind.

### Innere Differenzierung und Individualisierung

In der Beruflichen Orientierung muss vom aktuellen, persönlichen Entwicklungsstand der Schülerinnen und Schüler ausgegangen werden. Die Lehrperson berücksichtigt Lernstil, Lerntempo, Lernbereitschaft und Lerninteresse der Schülerinnen und Schüler. Sie setzt individualisierende Methoden wie beispielsweise Portfolio, Förderpläne oder Lernverträge ein.

### Kompetenzaufbau

Der Kompetenzaufbau in der Beruflichen Orientierung verläuft, wie auch in den Fachbereichen, komplex: Die Lernschritte sind unterschiedlich gross und der Lernprozess verläuft häufig nicht linear.

### Schwerpunkte überfachliche Kompetenzen

Überfachliche Kompetenzen werden über die gesamte Volksschulzeit und in allen Fachbereichen erworben. Diese Kompetenzen sind für einen erfolgreichen Übergang in die Sekundarstufe II von grosser Bedeutung und auch in der Beruflichen Orientierung entsprechend zu fördern. Dazu gehören Kompetenzen, wie das eigene Persönlichkeitsprofil zu erkennen und zu nutzen oder Schwierigkeiten im Bildungs- und Berufswahlprozess zu erkennen und mit ihnen umgehen zu können. (Siehe auch *Grundlagen* Kapitel *Überfachliche Kompetenzen*.)