

Rahmenplan Darstellendes Spiel

Primarbereich I

Klasse 1 bis 4

2023



Mecklenburg-Vorpommern
Ministerium für Bildung und
Kindertagesförderung

Impressum

Herausgeber

Ministerium für Bildung und Kindertagesförderung
Mecklenburg-Vorpommern

Institut für Qualitätsentwicklung (IQ M-V)
Fachbereich 4 – Zentrale Prüfungen, Fach- und Unterrichtsentwicklung,
Rahmenplanarbeit
19048 Schwerin

Telefon 0385 588 17003

presse@bm.mv-regierung.de
www.bm.regierung-mv.de
www.bildung-mv.de

Verantwortlich: Henning Lipski (V.i.S.d.P.)

Fotonachweise

Anne Karsten (Porträt Simone Oldenburg),

Stand

Juli 2023

Diese Publikation wird als Fachinformation des Ministeriums für Bildung und Kindertagesförderung Mecklenburg-Vorpommern kostenlos herausgegeben. Sie ist nicht zum Verkauf bestimmt und darf nicht zur Wahlwerbung politischer Parteien oder Gruppen eingesetzt werden.

Liebe Kolleginnen, liebe Kollegen,

wir haben gemeinsam die Aufgabe und die Verantwortung, die Kinder und Jugendlichen auf ihrem Weg ins Leben zu unterstützen, sie zu begleiten und ihnen zur Seite zu stehen. Unser Ziel dabei ist, dass sie ihren Platz in der Gesellschaft finden und somit ein eigenverantwortliches und selbstbestimmtes Leben führen können.

Der Fachunterricht sichert eine fundierte Grundlage für den weiteren Lebensweg und die Handlungsfähigkeit in der modernen Welt. Unter Beachtung der Themenbereiche, die für die gesellschaftliche Orientierung der Kinder und Jugendlichen von Bedeutung sind, ermöglicht der Ihnen vorliegende Rahmenplan einen lebensweltbezogenen Unterricht. Der Fokus richtet sich gleichermaßen auf die fachspezifischen Schwerpunkte und die Kompetenzentwicklung, um eine Teilhabe der Lernenden am gesellschaftlichen Leben zu ermöglichen und die Entwicklung grundlegender Fähig- und Fertigkeiten zu fördern.

Sehen Sie diesen Rahmenplan im wortwörtlichen Sinne als dienendes Element. Der Aufbau ist so angelegt, dass die Inhalte für den Unterricht einerseits konkret und verbindlich benannt und andererseits mit den zu vermittelnden Kompetenzen verbunden werden. Zugleich steht Ihnen ausreichend Freiraum zur Verfügung, um den Unterricht methodisch vielfältig zu gestalten und die Inhalte nachhaltig zu vermitteln. Eine Vielzahl an fachspezifischen Hinweisen und Anregungen unterstützt Sie bei der Gestaltung eines abwechslungsreichen schülernahen Unterrichts.

Dabei wünsche ich Ihnen viel Freude.

Ihre



Simone Oldenburg
Ministerin für Bildung und
Kindertagesförderung

Inhaltsverzeichnis

1	Aufbau und Verbindlichkeit des Rahmenplans	4
1.1	Zielstellung und Struktur	4
1.2	Bildung und Erziehung im Primarbereich	6
2	Kompetenzen und Themen im Fachunterricht	8
2.1	Fachprofil	8
2.2	Kompetenzen	10
2.3	Themen	12
	Integrative Themen für die Jahrgangsstufen 1-4	13
	Primarbereich 1/2	14
	Primarbereich 3/4	19
2.4	Fachraum	23
3	Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung	24
3.1	Rechtliche Grundlagen	24
3.2	Allgemeine Grundsätze	24
3.3	Fachspezifische Grundsätze	25
4.	Aufgabengebiete des Schulgesetzes	26
	Berufliche Orientierung [BO]	26
	Bildung für eine Nachhaltige Entwicklung [BNE]	26
	Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt [BTV]	27
	Demokratie-, Rechts- und Friedenserziehung [DRF]	27
	Medienbildung und Digitale Kompetenzen [MD]	27
	Niederdeutsche Sprache und Kultur [MV]	28
	Prävention und Gesundheitserziehung [PG]	28

1 Aufbau und Verbindlichkeit des Rahmenplans

1.1 Zielstellung und Struktur

Zielstellung	<p>Der Rahmenplan ist als rechtsverbindliche Grundlage und unterstützendes Instrument für die Unterrichtsgestaltung zu verstehen. Die Orientierung für die Unterrichtsplanung soll hierbei auf die Lerngruppe ausgerichtet sein.</p> <p>Die in diesem Rahmenplan benannten Themen füllen ca. 80 % der zur Verfügung stehenden Unterrichtszeit. Den Lehrkräften wird somit Freiraum für die methodisch-didaktische Unterrichtsgestaltung eröffnet. Die Pflicht zur Erstellung eines schulinternen Lehrplans mit Fokus auf inhaltliche Aspekte entfällt.</p>
Grundstruktur	<p>Der Rahmenplan gliedert sich in einen allgemeinen Teil in Kapitel 1 und einen fachspezifischen Teil in Kapitel 2. In Kapitel 1 wird der für alle Fächer geltende Bildungs- und Erziehungsauftrag beschrieben. In Kapitel 2 werden die Kompetenzen, Arbeitsbereiche, Themen und Inhalte ausgewiesen. Rechtliche Grundlagen sowie allgemeine und fachspezifische Grundsätze zur Leistungsfeststellung und -bewertung werden in Kapitel 3 dargelegt.</p>
Fachbezeichnung	<p>Der Name des Faches Darstellendes Spiel wird noch äquivalent zur Fachbezeichnung <i>Theater</i> verwendet. Das Schulfach <i>Theater</i> bietet tiefere Zugänge als Darstellen und Spielen, es setzt sich im Kern mit der Kulturtechnik des Theaters und des Theatermachens auseinander.</p>
Stunden- ausweisung	<p>Die Gewichtung des jeweiligen Themas ist aus dem empfohlenen Stundenumfang im Verhältnis zur Gesamtstundenzahl ersichtlich und als Orientierungswert anzusehen.</p>
Querschnitts- themen	<p>In Kapitel 4 des Rahmenplans werden die im Schulgesetz M-V festgelegten Aufgabengebiete als Querschnittsthemen erläutert, welche mithilfe zugeordneter Kürzel in Kapitel 2.3 an Kompetenzen und Inhalte angebunden und somit fachlich verankert werden.</p>
Kompetenzen	<p>Im Zentrum des Fachunterrichts steht der Kompetenzerwerb. Die Kompetenzen werden in der Auseinandersetzung mit den verbindlichen Themen entwickelt. In Kapitel 2.2 werden die zu erreichenden Kompetenzen benannt.</p>
Themen	<p>Für den Unterricht werden in Kapitel 2.3 verbindliche und/oder wahlobligatorische Themen benannt und im Tabellenkopf hervorgehoben. Die Reihenfolge der Themen hat keinen normativen, sondern empfehlenden Charakter.</p>
verbindliche Inhalte	<p>Die Konkretisierung der Themen erfolgt in Form der Ausweisung verbindlicher Inhalte in Kapitel 2.3.</p>
Hinweise und Anregungen	<p>Neben Anregungen für die Umsetzung im Unterricht werden sowohl didaktische und methodische Hinweise zur Auseinandersetzung mit den verbindlichen Inhalten gegeben als auch exemplarisch Möglichkeiten für die fachübergreifende und fächerverbindende Arbeit sowie fachinterne Verknüpfungen aufgezeigt.</p>
[Projekt]	<p>In Kapitel 2.3 erfolgen Vorschläge für fachbezogene wie fächerverbindende Verweise auf mögliche Verknüpfungen von Themen und Inhalten in Projektform.</p>

Begleit- dokumente	Begleitende Dokumente für die Umsetzung des Rahmenplans finden Sie auf der Portalseite des Faches auf dem Bildungsserver M-V unter: Rahmenpläne an allgemein bildenden Schulen (bildung-mv.de) .
Bildungs- sprachliche Kompetenzen	Bildungssprachliche Kompetenzen sind die wesentliche Voraussetzung für einen erfolgreichen Bildungsweg, die Chancengleichheit sowie für die mündige Teilhabe an politischen und gesellschaftlichen Prozessen. Im Rahmenplan Sprachbildung werden die Standards, Kompetenzen und grundsätzlichen didaktischen Prinzipien aufgezeigt und konkrete fachbezogene Beispiele der Umsetzung ausgewiesen.
Inklusive Sprache	Auf Basis des Grundgesetzes für die Bundesrepublik Deutschland, Artikel 3 (3) „Niemand darf wegen seines Geschlechtes [...] benachteiligt werden.“ wird im Kontext der inklusiven Sprache in Schule die Formulierung „Lernende“ und „Lehrkräfte“ gewählt.

1.2 Bildung und Erziehung im Primarbereich

Der Bildungs- und Erziehungsauftrag der inklusiven Grundschule bezieht sich auf Lernende aus allen Gruppen und Schichten ohne Ansehen ihrer Herkunft, ihres Geschlechts, ihrer Nationalität, ihrer Religion oder ihrer wirtschaftlichen Verhältnisse. Die Grundschule ist Lernstätte und Lebensraum für Lernende mit einer großen Heterogenität hinsichtlich ihrer Lernvoraussetzungen und Lernmöglichkeiten. Die Aufgabe der Grundschule ist es, den Lernenden eine aktive Teilnahme am gesellschaftlichen Leben zu ermöglichen. In der Grundschule lernen sie durch aktives Mitwirken im Unterricht und Schulleben demokratisches Handeln, indem sie mitgestalten, mitbestimmen und Mitverantwortung übernehmen. Zu den Aufgaben der Grundschule gehört darüber hinaus systematisches Lernen und den Erwerb grundlegender Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten zu ermöglichen, die in den Schulen des Sekundarbereichs weiterentwickelt werden. Die Verwirklichung des Bildungs- und Erziehungsauftrages der Schule erfordert eine vertrauensvolle und partnerschaftliche Zusammenarbeit von Lehrkräften, Erziehungsberechtigten, Lernenden und den sonstigen am Schulwesen Beteiligten sowie deren Mitwirkung an den Entscheidungen und Maßnahmen der Schule. Für das Lernen in der Grundschule hat eine Atmosphäre der Geborgenheit und Lebensfreude eine große Bedeutung. Bildung und Erziehung sind stets als Einheit zu betrachten. Mit dem Eintritt in die Grundschule beginnt für die Kinder ein Lebensabschnitt, mit dem ein neuer Status einhergeht und sich die sozialen Bezüge erweitern. Zum Schuleintritt bringen die Lernenden vielfältige Erwartungen, Einstellungen sowie Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten mit. In der Grundschule sollen sie mit anderen gemeinsam lernen. Dabei wird an ihr vorhandenes Weltverstehen und -wissen angeknüpft. Ihr Vertrauen in die eigene Fähigkeit wird systematisch gestärkt. In diesem Prozess unterstützt sie die Schule bei der Erhaltung bzw. Herausbildung eines positiven Selbstwertgefühls und Selbstkonzepts sowie ihrer Individualität. Dazu gehört auch, tradierte Rollenfestlegungen zu öffnen. Es bedarf unbedingt der zielgerichteten Zusammenarbeit zwischen Grundschule, Elternhaus und ggf. anderen Unterstützungssystemen. Die Grundschule hat den Auftrag, alle Lernenden umfassend zu fördern. Besondere Begabungen müssen erkannt und entwickelt, Benachteiligungen ausgeglichen werden. Im Spannungsfeld zwischen den unterschiedlichen Lernausgangslagen und Lernmöglichkeiten der Lernenden gilt es, ihre Verschiedenheit anzunehmen und durch Differenzierung und Individualisierung im Unterricht jedem der Lernenden in der individuellen Lernentwicklung zu fördern. Ausgeprägte Unterschiede im Lernen und im Leistungsvermögen werden dabei berücksichtigt. Erfolgreiches Lernen wird durch vielfältige Unterrichtsformen, z. B. Lernen durch Engagement, Projektunterricht oder Werkstattlernen, unterstützt. Die Kinder lernen verschiedene Lern- und Arbeitsformen kennen, in denen sie allein und gemeinsam lernen können. Grundlegende Bildung verbindet drei Aufgaben:

- Stärkung der Persönlichkeit,
- Anschlussfähigkeit und lebenslanges Lernen,
- Mitbestimmungs- und Teilhabefähigkeit.

Der Erwerb grundlegender Bildung sichert die Fähigkeit zum weiterführenden und selbstmotivierten Lernen innerhalb und außerhalb von Schule. Sie zielt auf die Bewältigung und Gestaltung von Lebenssituationen und wird durch die lebensweltbezogene Auseinandersetzung mit den Inhalten der Fächer im Unterricht sowie in der Ausgestaltung des Schullebens realisiert. Die Lernenden lernen, sich mit sich selbst und der sie umgebenden Welt und den gesellschaftlichen Schlüsselproblemen kritisch auseinander zu setzen.

1.3 Inklusive Bildung

Inklusion ist als gesamtgesellschaftlicher Prozess zu verstehen. Dabei stellt inklusive Bildung eine übergreifende Aufgabe von Schule dar und schließt alle Gegenstandsbereiche im Lernen ein. Inklusive Bildung ist das gemeinsame Lernen von Lernenden mit und ohne Behinderung. Sie ist eine wichtige Voraussetzung für Selbstbestimmung, aktive Teilhabe an Gesellschaft, Kultur, Beruf und Demokratie. Grundvoraussetzung für eine gelingende Inklusion ist die gegenseitige Akzeptanz und die Rücksichtnahme sowie die Haltung und Einstellung aller an Schule Mitwirkenden. Ziel inklusiver Bildung ist es, alle Lernenden während ihrer Schullaufbahn individuell zu fördern, einen gleichberechtigten Zugang zu allen Angeboten des Unterrichts und der verschiedenen Bildungsgänge sowie des Schullebens insgesamt zu ermöglichen. Weiterhin sollen die in den Rahmenplänen beschriebenen Kompetenzen und Inhalte der allgemein bildenden bzw. beruflichen Schulen sowie der höchstmögliche Abschluss der jeweiligen Schulart erreicht werden.

In Mecklenburg-Vorpommern werden Maßnahmen zur Einführung eines inklusiven Schulsystems umgesetzt, die Lernende sowie Lehrkräfte entlasten. Dazu werden neben dem Unterricht in Regelklassen, eigene Lerngruppen für Lernende mit starken Auffälligkeiten in den Bereichen Sprache oder Lernen oder Verhalten gebildet. In inklusiven Lerngruppen erhalten Lernende eine kooperative und entsprechend ihrer Lernausgangslage eine individuelle Förderung. Die Lernenden der inklusiven Lerngruppen sind einer festen Bezugsklasse in der Grundschule oder in der weiterführenden allgemeinbildenden Schule zugeordnet. Der Unterricht in den Lerngruppen erfolgt durch sonderpädagogisches Fachpersonal. Ein weiterer Baustein im inklusiven Schulsystem ist die Einrichtung von Schulen mit spezifischer Kompetenz. Diese ermöglichen Lernenden mit sonderpädagogischem Förderbedarf in den Schwerpunkten Hören oder Sehen oder körperliche und motorische Entwicklung eine wohnortnahe Beschulung. Die Lernenden können mit ihrem Freundeskreis, beispielsweise aus der Kindertagesstätte oder aus der Nachbarschaft, gemeinsam in eine Schule gehen und gemeinsam lernen. Wichtig im Zusammenhang mit inklusiver Bildung sind individualisierte curriculare Anpassungen. Diese finden ihre Anwendung bei einer vermuteten oder festgestellten Teilleistungsstörung, bei vermutetem oder festgestelltem sonderpädagogischen Förderbedarf sowie bei Feststellung einer Hochbegabung.

2 Kompetenzen und Themen im Fachunterricht

2.1 Fachprofil

Darstellendes Spiel heißt: Die Lernenden setzen sich zu theatralen Prozessen und der Kunstform Theater in seinen verschiedenen Spielformen in Beziehung. In einer lebendigen Auseinandersetzung mit den darstellenden Künsten werden Wirklichkeiten gespiegelt, künstlerisch-ästhetisch befragt und spielerisch gestaltet. Das theatrale Gestalten fördert die sinnliche und künstlerische Wahrnehmung sowie das ästhetische Empfinden und Verstehen. Die Lernenden erproben, erfahren, reflektieren und deuten ihr Verständnis von sich und ihr Verhältnis zum Anderen bzw. zur Welt, in der sie leben.

Darstellendes Spiel führt zur Kunstform Theater mit allen Genres und Spielformen, hat aber darüber hinaus eine pädagogisch-ästhetische Dimension: Ziel des Unterrichtsfaches ist die Entwicklung der theaterästhetischen Handlungskompetenz der Lernenden. Im Einzelnen sind das Kompetenzen in Bezug auf theaterästhetische Grundlagen, Gestaltung und Kommunikation sowie soziokulturelle Partizipation.

Darstellendes Spiel ermöglicht ganzheitliches Lernen, sodass die Lernenden in der Grundschule ihre kognitiven, emotionalen, psychomotorischen und sozialen Fähigkeiten (weiter) entwickeln.

Darstellendes Spiel kann aber mehr: Es trägt im besonderen Maße zur Entwicklung der Sozial- und Selbstkompetenz der Lernenden bei und führt somit zum Verständnis künstlerischer Formen, menschlicher Möglichkeiten und soziokultureller Zusammenhänge.

Darstellendes Spiel ist immer auch soziales Lernen und es kann das soziale Miteinander in der Spielgruppe und darüber hinaus verbessern. Es werden feste Rollenzuweisungen aufgebrochen, Routinen spielerisch infrage gestellt, ein Gespür für das Zusammenwirken entwickelt und das Lernender-Lehrkraft-Verhältnis wird intensiviert.

Darstellendes Spiel in der Grundschule orientiert sich an ganzheitlich ausgelegten Lernprozessen und Projektarbeit. Dies ermöglicht eine differenzierte Reaktion auf eine sich stets verändernde Kindheit, diversere Familienstrukturen, zunehmende Technisierung und ein Gegengewicht zu der sich daraus ergebenden rezeptiv-passiven Haltung.

Darstellendes Spiel ist dem künstlerisch-musischen Aufgabenfeld zugeordnet und hat den besonderen Auftrag einer grundlegenden Bildung in den darstellenden Künsten und damit auch einer ästhetischen Sensibilisierung der Lernenden.

Darstellendes Spiel soll dabei

- in wesentliche Sachverhalte und Strukturen sowie in Aspekte von Geschichte und Theorie des Theaters mit den verschiedenen Bereichen, wie Schauspiel, Tanz, Performancekunst, Musik- und Objekttheater, exemplarisch einführen,
- charakteristische kooperative Arbeitsmethoden vermitteln und reflektieren und
- künstlerisch-ästhetische Zusammenhänge innerhalb des Faches und über seine Grenzen hinaus erkennbar werden lassen.

Darstellendes Spiel gehört mit Kunst, Musik und Werken zu den Fächern, die einen der Kunst eigenen Modus der Weltbegegnung ermöglichen. In diesem curricularen Rahmen soll das Fach Darstellendes Spiel sowohl produktionsästhetisch, in eigenen theatralen Gestaltungsprozessen, als auch rezeptionsästhetisch, in der Auseinandersetzung mit der Theaterkunst und seinen Produktionsweisen sowie seiner Theorie und Geschichte wirken. Darüber hinaus ermöglicht es die Aneignung theoretisch-systematischer und wissenschaftspropädeutischer Fähigkeiten.

Darstellendes Spiel eignet sich in besonderer Weise für ein fächerverbindendes wie fachübergreifendes Arbeiten in der Schule. Jedes Unterrichtsfach kann seinen eigenständigen und spezifischen Anteil für ein gemeinsames Spielprojekt beisteuern. Die Zusammenarbeit der Lernenden sowie aller beteiligten Lehrkräfte erfordert und fördert ein hohes Maß an Offenheit und Teamfähigkeit sowie Planungs- und Kooperationsbereitschaft.

Darstellendes Spiel leistet einen wesentlichen Beitrag zur kulturellen Prägung der Schule durch die Vielfalt der Präsentationen und Aufführungen, die Bespielung unterschiedlicher Orte in und außerhalb

der Schule, die Gestaltung des schulischen Raumes sowie durch die enge Zusammenarbeit der Fachlehrkraft mit den Lernenden und den Eltern. Die Repräsentation der Schule nach außen fördert die Identifikation der Lernenden mit ihrer Schule und verankert damit die Schule im öffentlichen Bewusstsein der Region.

Darstellendes Spiel eignet sich hervorragend für Lernsituationen außerhalb der Schule, dabei sind kommunale, regionale oder überregionale Kooperationsprojekte denkbar. Gleichzeitig bedeutet die Öffnung auch Hilfe bei der Bewältigung von inhaltlichen oder technischen Herausforderungen des laufenden Unterrichts. Ebenso ist die Teilnahme an Wettbewerben und Festivals als Möglichkeit des Austauschs und der Begegnung in Betracht zu ziehen.

Die darstellenden Künste befriedigen die existenziellen Ausdrucks- und Kommunikationsbedürfnisse der Menschen. Die symbolische Welt des Theaters mit ihrer Verwandlungskraft ermöglicht unendlich viele kreative Weltentwürfe. Das Unterrichtsfach kann jedoch nur einen Ausschnitt von Wirklichkeit in den Blick nehmen. Die theaterspezifischen Kompetenzen werden somit exemplarisch am konkreten Spielprojekt erworben. Die Kommunikation darüber bewirkt einen Erkenntnisgewinn, der auch eine emanzipatorische Kraft hat. Über den schulischen Rahmen hinaus wird die Basis für ein lebenslanges Interesse an den Formen darstellender Künste und ihrem gesellschaftlich relevanten Potential geschaffen.

Darstellendes Spiel ist immer auch kulturelle Bildung als konstitutiver Bestandteil einer allgemeinen Bildung. Kulturelle Bildung ermöglicht die Teilhabe am kulturellen Geschehen des Bundeslandes und darüber hinaus. Das künstlerische und kreative Potential der professionellen Kultureinrichtungen in Mecklenburg-Vorpommern, wie Theater, Orchester, Kulturzentren sowie der freien Szene soll im Rahmen dieses Faches genutzt und gestärkt werden.

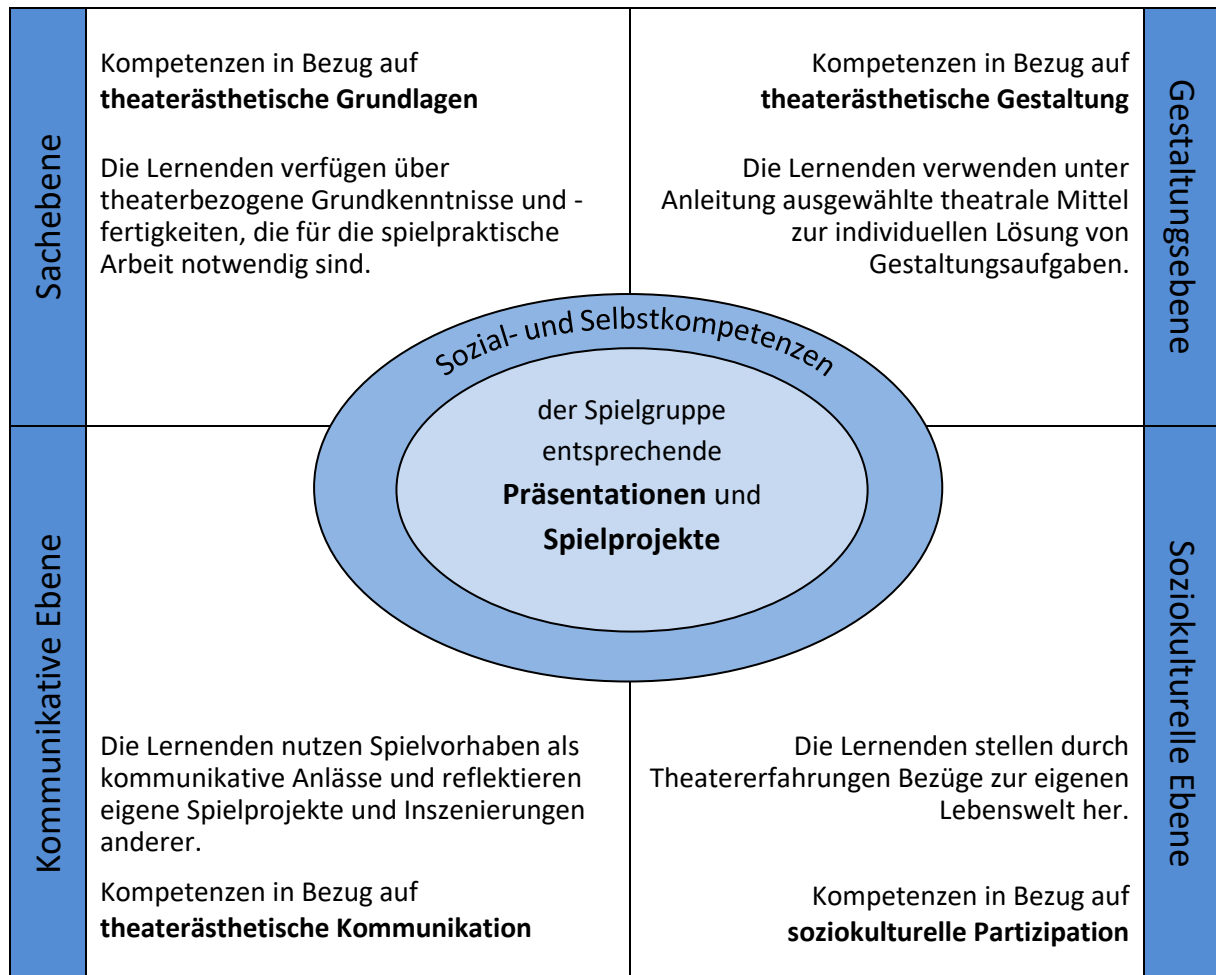
Darstellendes Spiel ermöglicht die produktive Auseinandersetzung mit der Lebenswelt der Lernenden und ihrer eigenen Rolle in der Welt. Es unterstützt die Schlüsselqualifikationen, die im alltäglichen Leben der Kinder ebenso gefordert sind wie im Schulalltag und dem zukünftigen Lebensweg der Lernenden. Mit den pädagogisch-emanzipatorischen Wirkungen des Unterrichtsfaches können die Lernenden an ihrem Selbstkonzept arbeiten und Varianten ihres Verhaltens und Kooperierens, ihrer Körper- und Stimmpraxis erproben. Es können aber auch Lernängste und belastende Lebenserfahrungen im Theaterspiel bearbeitet werden.

Lehrkraft als Spielleitung

Die Lehrkraft im Unterrichtsfach Darstellendes Spiel ist gleichzeitig immer Spielleitung. Die Planungen zur Gestaltung der Unterrichtseinheiten und -stunden, die perspektivische Klarheit benötigen und eine didaktisch-methodische Verankerung der Unterrichtsvorhaben widerspiegeln, bedürfen einer grundsätzlichen Offenheit der Lehrenden gegenüber dem künstlerisch-schöpferischen Prozess. Die Lehrkraft unterstützt und fördert die Lernenden mit differenzierten Lern- und Gestaltungsangeboten auf dem Weg zur Ensemblearbeit. Der Kunstwille der Lernenden muss ernst genommen werden. Die Lehrkraft erfährt im Prozess der gemeinsamen Erarbeitung eines Projektes ebenso wie die Lernenden Neues, zuvor nicht Bekanntes. Es entsteht ein künstlerisches Produkt eigener Art. Deshalb ist eine neugierige, forschende Haltung der Lehrenden mindestens ebenso notwendig wie die fachliche Qualifikation. Eine Offenheit hinsichtlich der Formulierung der künstlerisch-ästhetischen Ziele gehört zur etablierten theaterpädagogischen Fachkultur, ist geplante Verabredung aller am Prozess Beteiligten.

2.2 Kompetenzen

Der Unterricht im Fach Darstellendes Spiel hat die Entwicklung einer allgemeinen theaterästhetischen Handlungskompetenz zum Ziel, die sich in folgende Teilkompetenzen aufgliedert:



Theaterästhetische Grundlagen

Die Lernenden verfügen über theaterbezogene Grundkenntnisse und -fertigkeiten, die für die spielpraktische Arbeit notwendig sind.

Die Lernenden ...

- entfalten Kreativität, Imaginationsfähigkeit und Spielfreude zur Entwicklung gemeinsamer Spielprojekte.
- kennen Kompositionselemente wie Anfang, Höhepunkt und Schluss und einfache dramaturgische Gestaltungselemente.

Theaterästhetische Gestaltung

Die Lernenden verwenden unter Anleitung ausgewählte theatrale Mittel zur individuellen Lösung von Gestaltungsaufgaben.

Die Lernenden ...

- nutzen theatrale Gestaltungsmittel sowie Kompositionselemente und dramaturgische Gestaltungselemente bewusst für ihre Spielprojekte.
- entwickeln Auftrittskompetenz und agieren sensibel in der Spielgruppe.

Theaterästhetische Kommunikation

Die Lernenden nutzen Spielvorhaben als kommunikative Anlässe und reflektieren eigene Spielprojekte und Inszenierungen anderer.

Die Lernenden ...

- reflektieren auf Grundlage vorgegebener Kriterien eigene und szenische Arbeiten anderer, entwickeln eigene Sichtweisen.
- nutzen die Entwicklung eigener Spielvorhaben als kommunikative Anlässe.

Soziokulturelle Partizipation

Die Lernenden stellen durch Theatererfahrungen Bezüge zur eigenen Lebenswelt her.

Die Lernenden ...

- übernehmen Verantwortung für das Gelingen der Spielprojekte.
- finden einen spielerischen Zugang dazu, dass sich spielerisch verschiedene Identitäten erfahren und erproben lassen.

2.3 Themen

Der Unterricht im Fach Darstellendes Spiel ist prozess- und projektorientiert und stellt die szenische Arbeit in der Spielgruppe in den Mittelpunkt. Die unterschiedlichen Möglichkeiten der Lernenden müssen berücksichtigt werden. Die unterschiedlichen Voraussetzungen der Lernenden stellen eine Bereicherung für das fachspezifische Zusammenarbeiten und Gestalten in der Gruppe dar. Die verbindlichen Inhalte werden anhand praktischer Spielanlässe und Spielprojekte erarbeitet. Bei der Themenwahl müssen einerseits der Lebensweltbezug der Lernenden berücksichtigt, andererseits gesellschaftsrelevante Themen einbezogen werden.

Die in den nachfolgenden Tabellen aufgeführten verbindlichen Inhalte folgen einer vorgeschlagenen aufeinander aufbauenden Struktur.

Projektbezogen ist ein jahrgangsstufen-, fachübergreifendes oder fächerverbindendes Arbeiten mit anderen Unterrichtsfächern der Grundschule empfehlenswert.

Die Inhalte der Jahrgangsstufen 1 bis 4 sind wie folgt angeordnet:

Jahrgangsstufe	Themen
integrativ	Ensembleentwicklung Präsentations- und Darstellungsformen Sprechen über Theater Theater als soziokultureller und ästhetischer Erfahrungsraum
1/2	Spielpraktische Grundlagen Erweiterung der spielpraktischen Grundlagen
3/4	Spielformen kennenlernen und für die theatrale Arbeit nutzen Ein Spielprojekt entwickeln

Die integrativen Themen sind kontinuierlich und themenbegleitend umzusetzen.

Der vorliegende Rahmenplan empfiehlt mehrere, eher kleine Präsentationen von Arbeitsergebnissen im Verlauf der Schuljahre. Eine große und umfangreiche Inszenierung kann nur die Ausnahme sein. Es gibt keine Vorgaben zum zeitlichen Umfang der Aufführungssituation und zu den Aufführungsorten. Die Lernenden sollen ermutigt werden, auch eigene Spielideen umzusetzen.

Die Planung einer Unterrichtsstunde im Fach Darstellendes Spiel orientiert sich an den Phasen Warm-up, Erarbeitung durch Gestaltungs- und Spielaufgaben, Präsentation, Feedback / Reflexion und Abschluss. Dabei sollte ein konstitutives „Probearbeiten“, also Spielräume geben für improvisierendes, spontanes, fantasievolles, flexibles und experimentelles Vorgehen, das zentrale Unterrichtsprinzip sein.

Zur Förderung der kulturellen Bildung der Lernenden ist es notwendig, regelmäßig regionale Kulturangebote zu nutzen und den Besuch für die eigene Theaterarbeit zu reflektieren, dazu zählen Theaterbesuche und Inszenierungen für das Klassenzimmer.

Integrative Themen für die Jahrgangsstufen 1-4

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
Ensembleentwicklung	Das Theaterspiel ist als sozialer Prozess zu begreifen, der kontinuierlich gefördert werden muss. Es profitiert von der Diversität aller Beteiligten. Die Zusammenarbeit innerhalb der Spielgruppe ist stets zentraler Bestandteil des Unterrichts und für das Gelingen der Theaterarbeit unerlässlich.
Präsentations- und Darstellungsformen	Die Lernenden erlernen altersgerecht ausgewählte Gestaltungsmittel und Darstellungsformen. Sie entwickeln ein Bewusstsein für Bühnenpräsenz.
Sprechen über Theater	Eingebettet in geeignete Zusammenhänge müssen grundlegende theaterwissenschaftliche und ästhetische Fachbegriffe des Theaters eingeführt und verwendet werden. [Deutsch] [Kunst] [Musik]
Theater als soziokultureller und ästhetischer Erfahrungsraum <ul style="list-style-type: none"> • Zusammenarbeit mit Theaterpädagogik • kulturelle Teilhabe in der Region 	Ein Einblick in die Entstehung einer professionellen Theaterinszenierung kann vermittelt und die Angebote der Theaterpädagogik genutzt werden. Theaterbesuche oder Gastspiele in der Schule und Angebote der kulturellen Bildung werden genutzt sowie die Zusammenarbeit mit regionalen Mitwirkenden gesucht.
<i>Verknüpfungen</i> [BTV] [DRF] [MD2] [MD3] [Deutsch] [Kunst] [Musik]	

Fachspezifische Kompetenzen	
<p>Die Lernenden ...</p> <p>Theaterästhetische Grundlagen ... unterscheiden zwischen Realität des Alltags und theatraler Darstellung.</p> <p>Theaterästhetische Gestaltung ... nehmen ihren Körper bewusst als Gestaltungsmittel wahr. ... zeigen eigene Ideen im Spiel. ... gehen im Spiel aufeinander ein. ... stellen Gefühle mit Körper, Mimik und Gestik dar.</p> <p>Theaterästhetische Kommunikation ... geben ihre Beobachtungen und Wahrnehmungen wieder. ... beschreiben und deuten Stimmungen und Gefühle mit Hilfe von Kriterien und auf der Grundlage eigener Beobachtungen.</p> <p>Soziokulturelle Partizipation ... nehmen Theaterspiel als Teil der kulturellen Praxis wahr.</p>	
Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Einführungs- und Kennenlernphase / Ensemblebildung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen • Gruppenbildung und Vertrauen 	<p>Im Anfangsunterricht Darstellendes Spiel ist neben der Gruppenfindung die Förderung der Spielfreude ein wichtiger Bestandteil.</p> <p>Nachfolgende Übungen und Spiele dienen der Ensemblebildung:</p> <p>Kennenlernübungen sind z. B. „Ruth wie Rose“, „Name – Ball“, „Namenscharade“, „Ich packe meinen Koffer“ mit Namen und Gesten, „Moleküle bilden“ (5 Kinder - 3 Hände - 8 Beine), Kuschtiere vorstellen, Namen – Rhythmus-spiel, internationale Begrüßungen, sozio-metrische Aufstellungen (nach Geburtstags-jahreszeit, Vorname, Schuhgröße, Haarfarbe) oder „Der gordische Knoten“.</p> <p>Teambildende Spiele wie „Eisscholle“, „Rettende Insel“, „Bunny Bunny Hopp oder Toaster“ zur Unterstützung der Gruppenbildung und Förderung der Gruppendynamik werden eingeführt. Ergänzend sollen Vertrauens-übungen wie z. B. „Körperteile wiegen“, „Führen und Folgen in Variationen“ und „Roboterspiel“ die Bildung der Gruppe unterstützen.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Konzentration- und Motivation • erste Rückmeldeverfahren 	<p>Konzentrations- und Motivationsübungen, z. B. „Weiterzählen“, „Blinzelkreis“, „Anschleichen und Ertappen“, „Moorfahrt“, „Obstsalat“, „Switch-boing-pauh“ werden eingeführt.</p> <p>Die Lernenden geben in der Spielgruppe ein Feedback z. B. in Form von Gesten (Daumen hoch/mitte/runter), Positionierung im Raum oder Smileys präsentieren.</p>
<p>Umgang mit Körper und Gefühlen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selbstwahrnehmung • Partnerwahrnehmung • Gruppe • Raumlaf und Gangarten • Freeze, Pose und Standbild 	<p>Die Lernenden nehmen durch verschiedene Übungen und Spiele den eigenen Körper und die Gefühle bewusster wahr. Dabei helfen folgende Fragen: Was machen Gefühle mit meinem Körper? Welche Gefühlsausdrücke entwickelt der eigene Körper durch Mimik, Gestik, Haltung, Gang? Für die weitere Arbeit ist der Dreischritt ICH (Selbstwahrnehmung), DU (Partnerwahrnehmung) und WIR (Gruppe) wesentlicher Kern. Es geht um die Wirkung dargestellter Gefühle auf andere. Mögliche Gestaltungsmittel hierfür sind Mimik, Gestik, Gang und weitere körper-sprachliche Mittel.</p> <p>Übungen sind z. B. Atemgemeinschaften bilden, „Gruß der Körperteile“, „Erwachen der Körperteile“ und „Entspann dich!“.</p> <p>Zur Wahrnehmung des Spielpartners bieten sich folgende Übungen an: Spiegelübungen, „Bildhauer“, „ferngesteuerter Roboter“ oder „Zeitlupentanz“.</p> <p>Zur Darstellung von Gefühlen in der Gruppe sind folgende Übungen geeignet: „Gefühlsquiz“, „Gefühlememory“, Wutwegspiele oder „Ansteckende Gefühle“, „Ärgerspalier“.</p> <p>Auch mit Raumlaf und Gangarten nehmen die Lernenden ihren eigenen Körper wahr und lernen elementare Bewegungsarten kennen. Übungen können sein: Tempowechsel, auf unterschiedlichen Untergründen gehen, „Die Bühne kippt“, „Steh oder Stopp“ und „Als Tier auf zwei Beinen laufen“. [Sport]</p> <p>Übungen sind z. B. „Stopptanz“ ohne Rauswurf, Posen und Standbilder zu verschiedenen Gefühlen und Situationen aufbauen oder Körper nach Gefühl verändern.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Bühnenhaltung 	<p>Die Lernenden unterscheiden zwischen der Realität des Alltags und der Bühnendarstellung. Sie richten ihr Spiel auf die Mitspielenden und Zuschauenden aus.</p>
<p>Präsentation und Feedback</p>	<p>Einige erarbeitete Elemente der spielpraktischen Grundlagen können unter Anleitung thematisch zusammengeführt und in einem der Spielgruppe angemessenen Rahmen präsentiert werden. Als inhaltliche Klammer haben sich Bilderbuchgeschichten bewährt.</p> <p>Nichtöffentliche Varianten der Präsentation sind zu bevorzugen.</p> <p>Für den Inhalt der Präsentation ist eine fachübergreifende Zusammenarbeit auf der Basis der Fachinhalte möglich. [Projekt]</p> <p>Feedback: Die Präsentation wird auf der Grundlage von Beobachtungsaufgaben beschrieben.</p>
<p><i>Verknüpfungen</i> [BTV] [Projekt] [Sport]</p>	

<ul style="list-style-type: none"> • Klang • Rhythmus 	<p>Mit dem Körper Klänge und Geräusche produzieren und zu Sounds verdichten. In einem zweiten Schritt können Alltagsgegenstände und/oder Instrumente verwendet werden.</p> <p>Einzelne Übungen sind: Echokreis</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Geräuschedusche“ • akustisches Klangbild erzeugen, z. B. Naturerscheinungen als Hörstück darstellen • Soundmaschine [Musik] <p>In diesem Schritt werden Klänge und Geräusche über Bewegungen zu Rhythmen verdichtet. Es können Ergebnisse vorhergehender Inhalte genutzt und vertieft werden. Übungen dazu sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klatschrhythmen nachahmen und eigene Rhythmen entwickeln • im Takt auf der Stelle und im Raum gehen • rhythmische Gänge verändern und Geräusche einarbeiten und variieren • zur Musik im Raum bewegen • Bewegungslieder [Musik] [Sport]
<p>Chorisches Sprechen</p>	<p>Einfache Formen chorisches Sprechens werden erprobt anhand: [Deutsch] [Musik]</p> <ul style="list-style-type: none"> • von Auszügen aus Kinderbüchern oder Märchen oder • der Arbeit mit Kinderliedern und Reimen.
<p>Präsentation und Feedback</p>	<p>Einige erarbeitete Elemente der spielerischen Grundlagen werden unter Anleitung thematisch zusammengeführt und präsentiert.</p> <p>Nichtöffentliche Varianten sind zu bevorzugen.</p> <p>Für den Inhalt und die Gestaltung der Präsentation ist eine fachübergreifende Zusammenarbeit auf der Basis der Fachinhalte möglich. [Projekt]</p> <p>Feedback: Die Präsentation wird auf der Grundlage von Beobachtungsaufgaben und eigenen Erfahrungen beschrieben.</p>
<p>Verknüpfungen [Deutsch] [Musik] [Projekt] [Sport]</p>	

Primarbereich 3/4

Spielformen kennenlernen und für die theatrale Arbeit nutzen

ca. 30 Unterrichtsstunden

Fachspezifische Kompetenzen	
<p>Die Lernenden ...</p> <p>Theaterästhetische Grundlagen ... entwickeln Kreativität, Vorstellungsvermögen und Spielfreude in der Auseinandersetzung mit Spielformen.</p> <p>Theaterästhetische Gestaltung ... nutzen theatrale Gestaltungsmittel wie Mimik, Gestik, Körper und Stimme im Spiel. ... verwenden eigene Ideen und Impulse für die szenische Arbeit.</p> <p>Theaterästhetische Kommunikation ... nutzen in angeleiteten Feedbackverfahren einfache Fachbegriffe.</p> <p>Soziokulturelle Partizipation ... stellen durch Theatererfahrungen Bezüge zur eigenen Lebenswelt her.</p>	
Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
Kennenlernen von Elementen verschiedener Spielformen	<p>Die Lernenden setzen sich praktisch mit Elementen verschiedener Spielformen auseinander. Eine für die Spielgruppe geeignete Auswahl ist durch die Lehrkraft zu treffen. Mögliche Spielformen sind unter anderem:</p> <ul style="list-style-type: none"> • einfache chorische und choreografische Formen aus dem Bewegungstheater entwickeln, z. B. Schwarm-/Rhombusübungen, „Spiegeln“, Slow Motion- und Zeitraffer-Übungen. [Sport] • einfache Elemente des Schattentheaters erproben, z. B. Arbeit mit Beamer und Schattenwand, Scherenschnitte und Naturmaterialien als Schattenelemente verwenden, Farbfolien, halbdurchsichtige Materialien einbinden, Fabelwesen aus Schattenfigur einzelner oder mehrerer Lernender bilden. [Kunst] • Elemente des Puppen- oder Objekttheaters erproben, z. B. mit Socken- oder Zeitungspuppen arbeiten. [Kunst und Gestaltung] • einfaches Maskenspiel in grundlegenden Übungen, z. B. mit Halb-, Voll- oder Tellermasken erproben. [Kunst] [Werken] <p>Projektbezogen ist für die Spielgruppe eine Auswahl zu treffen.</p>

<p>Szenisches Arbeiten mittels ausgewählter Spielform oder Spielformen ausgehend von einem Erzähltext</p> <ul style="list-style-type: none"> • Probenarbeit • Sicherung der Spielergebnisse <p>Präsentation und Reflexion</p>	<p>Für das szenische Arbeiten geeignete Erzähltexte sind beispielsweise kurze Geschichten, Bilderbücher oder Kinderbücher. [Deutsch]</p> <p>Die Spielleitung wählt für die szenische Darstellung Momente des Erzähltextes aus und erarbeitet den/der ausgewählten Spielform/en entsprechende Übungen für die Entwicklung von szenischem Material. Dabei erproben die Lernenden die spezifischen Anforderungen der jeweiligen Spielform.</p> <p>Die Lernenden entwickeln dazu Bilder durch Posen und Standbilder. Ebenso probieren sie geeignete Gesten, Aktionen, chorische oder choreografierte Bewegungen aus. Sie suchen unter Anleitung nach den für das Spielprojekt geeigneten Varianten, auch durch Wiederholen, Spiegeln oder Verändern.</p> <p>Der Probenprozess schließt mit einem Zusammenführen des erarbeiteten Materials ab. Dabei liegt der Schwerpunkt auf Timing, Übergängen und Fokussierung.</p> <p>Das Arbeitsergebnis wird in einem geeigneten Aufführungsformat vor Publikum präsentiert und gemeinsam auf der Grundlage von einfachen Beobachtungsaufgaben reflektiert.</p>
<p><i>Verknüpfungen</i> [Deutsch] [Kunst] [MD2] [Sport] [Werken]</p>	

Ein Spielprojekt entwickeln

ca. 30 Unterrichtsstunden

Fachspezifische Kompetenzen	
<p>Die Lernenden ...</p> <p>Theaterästhetische Grundlagen</p> <p>... entwickeln Kreativität, Vorstellungsvermögen und Verwandlungsfähigkeit zur Gestaltung gemeinsamer Spielprojekte.</p> <p>... wenden Kompositionselemente wie Anfang, Höhepunkt und Schluss und einfache dramaturgische Gestaltungselemente an.</p> <p>Theaterästhetische Gestaltung</p> <p>... nutzen theatrale Gestaltungsmittel sowie Kompositionselemente und dramaturgische Gestaltungselemente bewusst für ihre Spielprojekte.</p> <p>Theaterästhetische Kommunikation</p> <p>... reflektieren auf Grundlage vorgegebener Beurteilungskriterien eigene und fremde szenische Arbeiten.</p> <p>... nutzen Spielvorhaben als kommunikative Anlässe.</p> <p>Soziokulturelle Partizipation</p> <p>... übernehmen Verantwortung für das Gelingen der Spielprojekte.</p> <p>... stellen durch Theatererfahrungen Bezüge zur eigenen Lebenswelt her.</p>	
Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
Finden eines geeigneten Themas für ein Spielprojekt	<p>Die Spielgruppe sucht gemeinsam nach Themen und Ideen für die Projektarbeit. Die Lehrkraft unterstützt die Suchbewegungen durch verschiedene Verfahren.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Ausgangsmaterialien von persönlicher Bedeutung für die Lernenden wie Fotos oder Gegenstände werden zu einer Ausstellung im Raum angeordnet. • Die Lernenden können selbst ausgesuchte Märchen, Sprichwörter, Geschichten, Lieder, Tänze als Ausgangsmaterial präsentieren. [Deutsch] [Sport] • In der Spielgruppe über besondere Momente aus dem Leben der Lernenden sprechen und mit Unterstützung der Lehrkraft gemeinsame Anliegen generieren. • Impulse u. a durch Zeitungsausschnitte, Schlagzeilen, Zitate oder bildhafte Darstellungen. [Deutsch] [Kunst]
Gestaltungsmittel Kostüm(teil) und Requisit	<p>Passend zum gewählten Thema des Spielprojekts experimentieren die Lernenden mit Kostüm(teil) oder Requisit.</p> <p>Sie erkennen die Bedeutung und entdecken den Reiz der gezielten Reduktion von Requisit und Kostüm(teil) in der szenischen Arbeit.</p>

<p>Szenisches Arbeiten</p> <ul style="list-style-type: none">• Szenenentwicklung • Proben unter Nutzung grundlegender Gestaltungsmittel, theatraler Kompositionselemente und dramaturgischer Gestaltungselemente • Sicherung der Spielergebnisse	<p>In Abhängigkeit von der Spielgruppe können ein größeres oder mehrere kleine Spielprojekte in Angriff genommen werden.</p> <p>Durch Spielaufgaben werden mit Hilfe geeigneter Verfahren Szenen entwickelt:</p> <ul style="list-style-type: none">• Standbilder bauen• Standbilder zum Leben erwecken• Was passiert vor und nach dem Standbild? Bewegungsmaterial zu Motiven generieren, körperliches Improvisieren, erweiterbar durch Nonsenssprache uvm. Ein Rückgriff auf die bereits vermittelten Inhalte und Verfahren ist empfehlenswert. <p>Die Szenenentwicklung erfolgt unter Nutzung der Kompositionselemente wie Steigerung, Wiederholung, Fokussierung, Spannungsaufbau, Überraschung, Verdichtung, Parallelführung, Kontrastierung sowie der dramaturgischen Gestaltungselemente wie Anfang, innere Entwicklung und Ende einer Szene.</p> <p>Beim Zusammenführen einzelner Szenen zu einem größeren Spielprojekt sollten o.g. Prinzipien berücksichtigt werden. Gemeinsam mit den Lernenden muss eine verbindende Projektstruktur entwickelt werden - der sprichwörtliche „Rote Faden“. Dabei liegt der Schwerpunkt auf Timing, Übergängen und Fokussierung.</p> <p>Für die weitere Arbeit kann alternativ auch eine spezielle, für das Spielprojekt besonders geeignete Spielform genutzt werden.</p> <p>Die im Probenprozess erarbeiteten Szenenansätze werden gegenseitig präsentiert, besprochen und in ihrer Eignung unter Anleitung der Lehrkraft für das Gesamtprojekt geprüft. [Projekt]</p>
<p>Präsentation und Reflexion</p>	<p>Das Spielprojekt wird in einem geeigneten Aufführungsformat vor Publikum präsentiert und gemeinsam nach vorgegebenen Kriterien reflektiert. Dabei sind jahrgangsstufen- oder schulöffentliche Präsentationen geeigneter als solche mit größerer Öffentlichkeit. Empfohlene Aufführungsformate sind u. a. Werkstatt- oder Stationspräsentationen sowie Spiel an anderen Orten.</p>
<p><i>Verknüpfungen</i> [Deutsch] [Kunst] [MD2] [Sport] [Projekt]</p>	

2.4 Fachraum

Das Fach Darstellendes Spiel erfordert eine besondere Lernumgebung. Diese muss so gestaltet sein, dass die Lernenden ausreichend Platz für ein körperliches und unfallfreies Spiel vorfinden. Ein idealer Probenraum hat eine Größe von mind. 100 – 120 m². Er enthält keine Tische und Stühle und häufiges Umräumen ist zu vermeiden. Der Probenraum ist kein Klassenraum, keine bestuhlte Aula und kein offenes Foyer! Ein geeigneter Probenraum ermöglicht eine flexible Herstellung von Bühnensituationen (z. B. durch Stellwände oder Stoffgassen). Bühnenvorhänge, Verdunklungsmöglichkeiten, Ton- und Lichtausstattung, Projektionstechnik sowie ein geeigneter Fußboden, im Idealfall ein Holzfußboden, bewirken ein effektives Arbeiten im Fach und unterstützen den Kompetenzerwerb der Lernenden. Außerdem besitzt er angemessene Lagermöglichkeiten für Bühnenteile, Kostüme und Requisiten.

Der Raum für die Aufführungen ist so beschaffen, dass er einerseits Präsentationen gut ermöglicht und andererseits so abgeschlossen ist, dass er einen geschützten Raum in der Probensituation bietet. Der Theaterraum sollte flexible Bestuhlungsvarianten zulassen. Eine Lichtanlage, bestehend aus mehreren Scheinwerfern und einem Lichtstellpult, muss installiert sein, damit ein Experimentieren mit der Technik auch für Lernende möglich ist. Eine Audioanlage mit gängigen Anschlüssen für verschiedene Abspiel- und Speichermedien sowie ein Mischpult gehören zum notwendigen Inventar. Darüber hinaus sollten sowohl leistungsstarke Lautsprecher als auch Anschlussmöglichkeiten für Mikrofone im Bühnenbereich installiert sein.

Die Nutzung digitaler Ton- und Projektionstechnik vereinfacht und erweitert gleichzeitig die Bandbreite der szenischen Präsentation. Das Arbeiten ist effektiv, wenn der Theaterraum auch einen nahe gelegenen Vorbereitungs- oder Lagerraum, in dem Bühnenelemente, Ton- und Lichtausstattung, Kostüme, Requisiten und andere theatertypische Ausstattungsgegenstände gelagert werden können, besitzt.¹

23 Eine Kombination aus Proben- und Aufführungsraum ist nicht empfehlenswert. Die oben genannten Parameter beschreiben die notwendigen Bedingungen für die Ausgestaltung des Proben- und Aufführungsraumes für das Unterrichtsfach. Das Fach Darstellendes Spiel kann vorübergehend Kompromisse bei der Umsetzung eingehen, Ziel muss jedoch sein, den bestmöglichen Theaterunterricht für die Lernenden der Orientierungsstufe zu erreichen.

¹ Weitere Hinweise sind in Tilmann Ziemke: Der Fachraum für Darstellendes Spiel / Theater in der Schule zu finden / <https://www.fokus-schultheater.de/>

3 Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung

3.1 Rechtliche Grundlagen

Die Leistungsbewertung erfolgt auf der Grundlage der folgenden Rechtsvorschriften in den jeweils geltenden Fassungen:

- [Schulgesetz für das Land Mecklenburg-Vorpommern](#)
- [Die Arbeit in der Grundschule](#)

(Verwaltungsvorschrift des Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur) vom 12. Juli 2021

- [Verordnung zur einheitlichen Leistungsbewertung an den Schulen des Landes Mecklenburg-Vorpommern](#) (Leistungsbewertungsverordnung - LeistBewVO M-V) vom 30. April 2014
- [Förderung von Schülerinnen und Schülern mit besonderen Schwierigkeiten im Lesen, im Rechtschreiben oder im Rechnen](#)

(Verwaltungsvorschrift des Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur) vom 20. Mai 2014

- [Verordnung zur Ausgestaltung der sonderpädagogischen Förderung](#) (Förderverordnung SonderpädagogikFöSoVO) vom 12. März 2021.

3.2 Allgemeine Grundsätze

Die Grundschule fördert durch regelmäßige Rückmeldungen zu Lernfortschritten und Leistungsentwicklungen die Lernbereitschaft der Lernenden. Leistungsermittlung und -bewertung sollen die individuelle Lernentwicklung unterstützen, die Anstrengungsbereitschaft und das Vertrauen in eigene Leistungsfähigkeit stärken sowie die Fähigkeit zur Selbsteinschätzung entwickeln. Darüber hinaus sind Leistungsermittlung und Leistungsbewertung Instrumente der Lernberatung und Lernförderung, indem sie die Lernhaltungen der Lernenden stabilisieren, Hinweise auf den Umgang mit Fehlern und das Ausbilden von Lernstrategien geben. Leistungsermittlung dient der kontinuierlichen Rückmeldung für Lernende, Erziehungsberechtigte und Lehrkräfte. Sie ist eine Grundlage für die Beratung und Förderung der Lernenden. Diese müssen Situationen der Leistungsermittlung deutlich getrennt von Lernsituationen erleben. Die Kriterien für die Leistungsermittlung sind innerhalb der Schule abzustimmen und müssen für alle Beteiligten transparent sein. Rückmeldungen, etwa in Form von Lernberatungsgesprächen, dienen dem Ziel, die Lernbereitschaft der Einzelnen zu fördern, ihre Anstrengungsbereitschaft und das Vertrauen in die eigene Leistungsfähigkeit zu stärken sowie die Fähigkeit zur Selbsteinschätzung zu entwickeln. Besonders nachhaltig können Lernberatungsgespräche sein, wenn sie auf der Basis einer vorab getroffenen Zielvereinbarung zwischen Lehrkräften und Lernenden erfolgen. Leistungsermittlung, Leistungsbewertung und Dokumentation sind auf alle Kompetenzen gerichtet und beziehen sich sowohl auf Prozesse als auch Produkte schulischen Lernens. Die zu bewertenden Leistungen können in mündlicher, schriftlicher oder praktischer Form erbracht werden.

Die Leistungsermittlung und -bewertung erfolgt auf unterschiedliche Weise:

- formativ und summativ,
- individuell und gruppenbezogen,
- standardisiert und nicht standardisiert.

Leistungsbewertung durch die Lehrkräfte bezeichnet die pädagogisch-fachliche Beurteilung der schulischen Leistung der Lernenden. Sie ist an Kriterien gebunden, die sich aus dem Rahmenplan, aus den KMK-Bildungsstandards, Erlassen bzw. Verwaltungsvorschriften und Verordnungen ergeben. Diese sind in schulinternen Festlegungen zu konkretisieren. Die Bewertungskriterien müssen den Lernenden transparent kommuniziert und/oder mit ihnen erarbeitet werden. Leistungen sind auch durch die Mitlernenden zu bewerten, denn nur so können Lernende Formen der Fremdbewertung akzeptieren und erlernen. In besonderem Maße sind die Lernenden in die Bewertung ihrer eigenen Arbeit einzubeziehen (Selbstbewertung), um ihnen die Verantwortung für ihre Lernprozesse und -ergebnisse bewusst zu machen und sie zu befähigen, ihre Stärken und Schwächen zu erkennen, zu artikulieren und zunehmend Konsequenzen für den eigenen Lernprozess abzuleiten.

Um mit der Leistungsermittlung und -bewertung alle dem Rahmenplan zugrundeliegenden Kompetenzen zu erfassen und den Lernenden die Selbstbewertung zu ermöglichen, sind traditionelle

Formen wie mündliche und schriftliche Kontrollen um weitere Instrumente zu ergänzen. Hierzu gehören z. B. Beobachtungsbogen, Lernbegleithefte und Lerntagebücher, Interviews und Fragebogen sowie Portfolios, in denen jede Schülerin bzw. jeder Schüler ihr bzw. sein Lernen reflektiert und die Lernfortschritte beurteilt. Hierfür stehen auch digitale Hilfsmittel zur Verfügung.

3.3 Fachspezifische Grundsätze

Bei der Gesamtbewertung sollen die Leistungen, die in der laufenden Arbeit im Unterricht erbracht werden (prozessuale Leistungen), stärker gewichtet werden als punktuelle Leistungen. In Phasen des Kennenlernens und der Ensembleformung sollte auf Leistungsüberprüfungen verzichtet werden. Mündlichen und spielpraktischen Leistungsüberprüfungen sind in jedem Fall der Vorzug gegenüber schriftlichen Leistungsfeststellungen zu geben.

Als prozessuale Leistungen können bewertet werden:

- einfache kriteriengeleitete Reflexionsaufgaben aus Sicht des Lernenden sowie des Zuschauenden
- epochale Einschätzung der Lernenden mit Hilfe von Reflexionsbögen
- kommunikative Präsenz innerhalb der Spielgruppe

Als punktuelle Leistungen können bewertet werden:

- spielpraktische Fähigkeiten durch Präsentationen
- Entwicklung geeigneten szenischen Materials
- projektbezogener funktionaler Einsatz theaterästhetischer Gestaltungsmittel, z. B. Kostüm und Kostümteile, Requisiten, Maske
- Verschriftlichung von Spielideen für das eigene Spielprojekt (ggfs. auch weiterführend)
- Anleitung einer zuvor eingeführten Übung

4. Aufgabengebiete des Schulgesetzes

Die Schule setzt den Bildungs- und Erziehungsauftrag insbesondere durch Unterricht um, der in Gegenstandsbereichen, Unterrichtsfächern, Lernbereichen sowie Aufgabenfeldern erfolgt. Im Schulgesetz werden zudem Aufgabengebiete benannt, die Bestandteil mehrerer Unterrichtsfächer sowie Lernbereiche sind und in allen Bereichen des Unterrichts eine angemessene Berücksichtigung finden sollen. Diese gestalten sich im Sinne einer inklusiven Bildung. Diese Aufgabengebiete sind als Querschnittsthemen in allen Rahmenplänen abgebildet. Inhalte des vorliegenden Rahmenplans, die den im Folgenden aufgeführten Querschnittsthemen zugeordnet werden können, sind durch Kürzel gekennzeichnet und verankern die Aufgabengebiete fachlich.

Berufliche Orientierung [BO]

Der Berufswahl als lebenslang wiederkehrender Entscheidungsprozess und der Fähigkeit, sich in der Arbeitswelt neu- und umorientieren zu können, kommen grundlegende Bedeutung zu. Dabei stellt der stetige Wandel der Berufsbilder und besonders die steigende Vielfältigkeit von Studiengängen und Bildungswegen nach dem Schulabschluss die jungen Erwachsenen immer wieder vor Herausforderungen. Diesen anspruchsvollen, berufswahlbezogenen Situationen gewachsen zu sein und die erforderlichen Entscheidungen eigenverantwortlich und kriteriengeleitet treffen sowie begründet reflektieren zu können, erfordert von den Lernenden individuelle Berufswahlkompetenz. Sie bildet den Grundstein für eine lebenslange aktive Gestaltung des eigenen Berufslebens und ermöglicht den Lernenden einen guten Übergang in den Beruf und die gesellschaftliche Teilhabe.

Berufliche Orientierung ist ein zentrales Aufgabenfeld von Schule, welches kontinuierlich fachübergreifend und fächerverbindend stattfindet und sowohl inklusiv als auch gendersensibel gedacht wird. Ab Klasse 5 beschäftigen sich die Lernenden aufbauend auf ihren Vorerfahrungen mit ihren eigenen Interessen, Neigungen und Fähigkeiten. Individuelle Arbeits- und Berufswelterfahrungen werden dokumentiert, reflektiert und mit anderen Maßnahmen zur Beruflichen Orientierung systematisch verknüpft. Die Lernenden erwerben darüber hinaus Kenntnisse über den Ausbildungsstellenmarkt, die Bildungswege und die entsprechenden Anforderungsprofile sowie ihre Bildungs-, Einkommens- und Karrierechancen und treffen schließlich eine begründete Berufs- oder Studienwahl. Berufliche Orientierung wird als Querschnittsaufgabe im schuleigenen BO-Konzept geregelt.

Bildung für eine Nachhaltige Entwicklung [BNE]

Förderung des Verständnisses von wirtschaftlichen, ökologischen, sozialen und kulturellen Zusammenhängen

Entwicklung ist dann nachhaltig, wenn sie die Lebensqualität der gegenwärtigen und der zukünftigen Generationen unter der Berücksichtigung der planetaren Grenzen sichert. Unterrichtsthemen sollten in allen Fächern so ausgerichtet werden, dass Lernende eine Gestaltungskompetenz erwerben, die sie zum nachhaltigen Denken und Handeln befähigt. Aktuelle Herausforderungen wie Klimawandel, internationale Handels- und Finanzbeziehungen, Umweltschutz, erneuerbare Energien oder soziale Konflikte und Kriege werden in ihrer Wechselwirkung von ökonomischen, ökologischen, regionalen und internationalen, sozialen und kulturellen Aspekten betrachtet. BNE ist dabei keine zusätzliche neue Aufgabe, sondern beinhaltet einen Perspektivwechsel mit neuen inhaltlichen Schwerpunkten. Unterstützung und Orientierung gibt der „Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung“ von KMK und BMZ herausgegeben (https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichung_en_beschluesse/2015/2015_06_00-Orientierungsrahmen-Globale-Entwicklung.pdf), der Empfehlungen für die Entwicklung von Lehr- und Bildungsplänen sowie die Gestaltung von Unterricht und außerunterrichtlichen Aktivitäten gibt. Der „Bildungsatlas Umwelt und Entwicklung“ der Arbeitsgemeinschaft Natur- und Umweltbildung Mecklenburg-Vorpommern e. V. bietet außerschulische Bildungsangebote nach Themen und Regionen an (<https://www.umweltschulen.de/de/>). Ansprechpersonen für die Umsetzung von BNE im Unterricht sind auch die jeweilige BNE-Regionalberatung im zuständigen Schulamtsbereich. Kontakte und aktuelle Informationen sind auf dem Bildungsserver M-V zu finden.

Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt [BTV]

Interkulturelle Bildung ist eine Querschnittsaufgabe von Schule. Vermittlung von Fachkenntnissen, Lernen in Gegenstandsbereichen, außerschulische Lernorte, grenzüberschreitender Austausch oder Medienbildung – alle diesbezüglichen Maßnahmen müssen koordiniert werden und helfen, eine Orientierung für verantwortungsbewusstes Handeln in der globalisierten und digitalen Welt zu vermitteln. Der Erwerb interkultureller Kompetenzen ist eine Schlüsselqualifikation im 21. Jahrhundert. Kulturelle Vielfalt verlangt interkulturelle Bildung, Bewahrung des kulturellen Erbes und den Dialog zwischen den Kulturen. Ein Austausch mit Gleichaltrigen zu fachlichen Themen unterstützt die Auseinandersetzung mit kultureller Vielfalt. Die damit verbundenen Lernprozesse zielen auf das gegenseitige Verstehen, auf bereichernde Perspektivwechsel, auf die Reflexion der eigenen Wahrnehmung und einen toleranten Umgang miteinander ab. Fast alle Unterrichtsinhalte sind geeignet, sie als Gegenstand für bi- oder multilaterale Projekte, Schüleraustausche oder auch virtuelle grenzüberschreitende Projekte im Rahmen des Fachunterrichts zu wählen. Förderprogramme der EU bieten dafür exzellente finanzielle Rahmenbedingungen.

Demokratie-, Rechts- und Friedenserziehung [DRF]

Demokratische Gesellschaften in einer globalen Welt können nur dann Bestand haben, wenn Möglichkeiten der aktiven Mitgestaltung von gesellschaftlicher Gegenwart und Zukunft erkennbar und nutzbar werden. Aufgabe der Schule ist es, den Lernenden hierfür Lernräume und Lerngelegenheiten zu eröffnen, um in der Schule, verstanden als ein Lernort für Demokratie, ebenso selbstständiges politisches und soziales, wie auch kommunikatives sowie partizipatorisches Handeln, zu realisieren. Dabei werden spezifische Fähigkeiten entwickelt: eigene Interessen zu erkennen und zu formulieren, unterschiedliche Interessen auszuhalten, eigene begründete Urteile zu bilden und zu vertreten, ein Rechtsbewusstsein zu entwickeln sowie verantwortlich an politisch-gesellschaftlichen Meinungsbildungs- und Entscheidungsprozessen teilzunehmen und dabei in Konflikten demokratische Lösungen zu finden. Demokratiepädagogik ist dabei Prinzip aller Fächer. Die Umsetzung kann innerhalb der Einzelfächer sowie in fächerübergreifenden Projekten, die demokratische Willensbildung und Entscheidungsfindung beinhalten, sowie in der Zusammenarbeit mit außerschulischen Bildungsträgern, erfolgen. Sowohl im Unterricht als auch im gesamten Schulkontext ist eine partizipative und wertschätzende Form, in der die Interessen von Lernenden artikuliert und ernst genommen werden, von zentraler Bedeutung.

Medienbildung und Digitale Kompetenzen [MD]

Bildung in der digitalen Welt

[MD1] – Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

[MD2] – Kommunizieren und Kooperieren

[MD3] – Produzieren und Präsentieren

[MD4] – Schützen und sicher Agieren

[MD5] – Problemlösen und Handeln

[MD6] – Analysieren und Reflektieren

„Der Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule besteht im Kern darin, Lernende angemessen auf das Leben in der derzeitigen und künftigen Gesellschaft vorzubereiten und sie zu einer aktiven und verantwortlichen Teilhabe am kulturellen, gesellschaftlichen, politischen, beruflichen und wirtschaftlichen Leben zu befähigen.“* Durch die Digitalisierung entstehen neue Möglichkeiten, die mit gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Veränderungsprozessen einhergehen und an den Bildungsauftrag erweiterte Anforderungen stellen. Kommunikations- und Arbeitsabläufe verändern sich z. B. durch digitale Medien, Werkzeuge und Kommunikationsplattformen und erlauben neue schöpferische Prozesse und damit neue mediale Wirklichkeiten. Um diesem erweiterten Bildungsauftrag gerecht zu werden, hat die Kultusministerkonferenz einen Kompetenzrahmen zur Bildung in der digitalen Welt formuliert, dessen Umsetzung integrativer Bestandteil aller Fächer ist. Diese Kompetenzen werden in Abstimmung mit den im Rahmenplan „Digitale Kompetenzen“ ausgewiesenen Leitfächern, welche für die Entwicklung der Basiskompetenzen verantwortlich sind, altersangemessen erworben und auf unterschiedlichen Niveaustufen weiterentwickelt.

Niederdeutsche Sprache und Kultur [MV]

Bildungs- und Erziehungsziel sowie Querschnittsaufgabe der Schule ist es, die Verbundenheit der Lernenden mit ihrer natürlichen, gesellschaftlichen und kulturellen Umwelt sowie die Pflege der niederdeutschen Sprache zu fördern. Weil Globalisierung, Wachstum und Fortschritt nicht mehr nur positiv besetzte Begriffe sind, ist es entscheidend, die verstärkten Beziehungen zur eigenen Region und zu deren kulturellem Erbe mit den Werten von Demokratie sowie den Zielen der interkulturellen Bildung zu verbinden. Diese Lernprozesse zielen auf die Beschäftigung mit Mecklenburg-Vorpommern als Migrationsgebiet, als Kultur- und Tourismusland sowie als Wirtschaftsstandort ab. Sie geben eine Orientierung für die Wahrnehmung von Originalität, Zugehörigkeit als Individuum, emotionaler und sozialer Einbettung in Verbindung mit gesellschaftlichem Engagement. Die Gestaltung des gesellschaftlichen Zusammenhalts aller Bevölkerungsgruppen ist eine zentrale Zukunftsaufgabe. Eine Vielzahl von Unterrichtsinhalten eignet sich in besonderer Weise, regionale Literatur, Kunst, Kultur, Musik und die niederdeutsche Sprache zu erleben. In Mecklenburg-Vorpommern lassen sich Hansestädte, Welterbestätten, Museen, Nationalparks und Stätten des Weltkulturerbes erkunden. Außerdem lässt sich Neues über das Schaffen von Persönlichkeiten aus dem heutigen Vorpommern oder Mecklenburg erfahren, welche auf dem naturwissenschaftlich-technischen Gebiet den Weg bereitet haben. Unterricht an außerschulischen Lernorten in Mecklenburg-Vorpommern, Projekte, Schulfahrten sowie die Teilnahme am Plattdeutschwettbewerb bieten somit einen geeigneten Rahmen, um das Ziel der Landesverfassung, die niederdeutsche Sprache zu pflegen und zu fördern, umzusetzen.

Prävention und Gesundheitserziehung [PG]

Schulische Gewaltprävention

Gewalt, in welcher Form auch immer, darf keinen Platz an Schule haben. Schulische Gewaltprävention ist daher eine allgemeine, umfassende und fortwährende Aufgabe von allen an Schule Beteiligten. Es geht nicht nur darum auf Gewalt zu reagieren, sondern ihr präventiv zu begegnen. Dazu ist die Arbeit in den drei großen Präventionsbereichen notwendig:

1. Primäre Prävention: langfristige vorbeugender Arbeit mit allen Lernenden z. B. zu Konfliktlösungsstrategien, Mobbingprävention;
2. Entwicklung von Interventionsstrategien: Verhaltensregeln in aktuellen Gewalt- und Konfliktsituationen sowie Arbeit mit gefährdeten Kindern und Jugendlichen (sekundäre Prävention);
3. Nachbearbeitung von Konfliktfällen und Maßnahmen, um Rückfälle bei bereits aufgefallenen gewalttätigen Kindern und Jugendlichen zu verhindern (tertiäre Prävention).

Alle drei Bereiche sind gemeinsam in den Blick zu nehmen. Dabei kommt es vor allem darauf an, Ursachen und Rahmenbedingungen von Gewalthandlungen und Konflikten zu betrachten und dabei auch die schulische Lernwelt einzubeziehen. Unterrichtsgestaltung- und Unterrichtsinhalte können genutzt werden, um gewaltpräventiv zu arbeiten. Präventionsprogramme wie Lions Quest oder andere aus der bundesweiten „Grünen Liste Prävention“, Unterrichtsmaterialien wie "Unterrichtsbausteine zur Gewalt- und Kriminalprävention in der Grundschule", Handreichungen z. B. gegen Mobbing und Schulabsentismus, unterschiedliche Angebote in der Lehrerfortbildung oder Unterstützungsstrukturen wie mobile schulpsychologische Teams, KuBES - das Kooperations- und Beratungssystem für Eltern und Schule – stehen für Gewaltprävention zur Verfügung und können von Lehrkräften, Schulsozialarbeitenden, Erziehungsberechtigten und Lernenden genutzt werden. Prävention sexualisierter Gewalt ist ein wichtiger Baustein von Gewaltprävention an Schulen. Kontakte und aktuelle Informationen sind auf dem Bildungsserver M-V u.a. zu finden.

Gesundheitserziehung

Die Gesundheitserziehung und Prävention ist eine wichtige Querschnittsaufgabe zur Förderung einer Handlungskompetenz (Lebenskompetenz), die es den Lernenden ermöglicht, Gesundheit als wesentliche Grundbedingung des alltäglichen Lebens zu begreifen, für sich gesundheitsförderliche Entscheidungen treffen zu können sowie Verantwortung für die Menschen und die Umwelt zu

übernehmen. Die Lernenden verfügen über diese Handlungskompetenz, wenn sie Gesundheit in ihrer Mehrdimensionalität als physisches, psychisches, soziales und ökologisches Geschehen begreifen und Kenntnisse darüber besitzen. Im gesellschaftlichen als auch für die eigene Gesundheitsbalance sollten die Kinder- und Jugendlichen die Risiken und Chancen für die Gesundheit erkennen und ein Bewusstsein für den individuellen Nutzen von Prävention durch Stärkung und Mobilisierung persönlicher Ressourcen entwickelt haben. Die Ziele und Inhalte der Gesundheitserziehung und Prävention sind Bestandteil aller Fächer und können fächerübergreifend sowie fächerverbindend unterrichtet werden. Eine besondere Bedeutung kommt in diesem Zusammenhang der Zusammenarbeit mit externen/außerschulischen Beteiligten und mit den Erziehungsberechtigten zu. Unterstützung und Orientierung geben der KMK Beschluss „Empfehlungen zur Gesundheitsförderung und Prävention in der Schule“ sowie die VV zur Gesundheitserziehung, Sucht- und Drogenprävention an Schulen.

Gesundheitliche Aspekte der Sexualerziehung

Die Sexualerziehung ist ein wichtiger Bestandteil mehrerer Unterrichtsfächer sowie Lernbereiche und soll sowohl im Pflicht- und Wahlunterricht als auch in den außerunterrichtlichen Veranstaltungen angemessenen berücksichtigt werden. Die Sexualerziehung soll Kindern und Jugendlichen alters- und entwicklungsgemäß helfen, ihr Leben bewusst und in freier Entscheidung sowie verantwortungsvoll sich selbst und anderen gegenüber zu gestalten. Sie soll bei der Entwicklung von Wertvorstellungen unterstützen und bei der Entfaltung der eigenen sexuellen Identität hilfreich sein. Ziel sexualpädagogischen Handelns sollte es sein, den Kindern und Jugendlichen einen positiven Zugang zur menschlichen Sexualität zu vermitteln, ein verantwortliches Verhalten im Sinne der präventiven Gesundheitsförderung zu stärken und dahingehende Werte und Normen aufzuzeigen. Dabei ist altersgerecht gestaltete Sexualerziehung ein zentraler Beitrag zur Prävention von sexualisierter Gewalt gegen Kinder und Jugendliche. Die Sexualerziehung ist eine gemeinsame Aufgabe von Erziehungsberechtigten und Schule, in der eine Zusammenarbeit anzustreben ist, um für das Thema zu sensibilisieren.

29

Im Hinblick auf die Ziele, Inhalte sowie Zusammenarbeit gibt die Broschüre „Empfehlungen für Lehrkräfte zur sexuellen Bildung und Erziehung“ Unterstützung und Orientierungshilfen. (https://www.bildung-mv.de/export/sites/bildungsserver/downloads/publikationen/handreichungen/Handreichung_Sexualerziehung_Webfassung.pdf)

Verkehrs- und Sicherheitserziehung

Die schulische Mobilitäts- und Verkehrserziehung entwickelt und fördert die Kompetenzen, die für eine sichere und verantwortungsbewusste Teilnahme der Lernenden am Straßenverkehr erforderlich sind, zugleich auch verbunden mit ökologischen und gesundheitlichen Auswirkungen. Sie befähigt Lernende sich mit den Anforderungen des Straßenverkehrs auseinanderzusetzen, die Auswirkungen der Mobilität auf die Menschen und die Umwelt zu erkennen sowie die Notwendigkeit der Entwicklung einer zukunftsfähigen Mobilität zu verstehen und sich an ihr zu beteiligen. Der Unterricht knüpft an die Erfahrungen der Lernenden im Sachunterricht der Grundschule an. Lern- und Handlungsorte sind neben den Schulräumen ihre unmittelbaren Erfahrungsräume im Schul- und Wohnumfeld. Sie lernen, sich im Straßenverkehr z. B. zu Fuß, mit dem Fahrrad, mit motorisierten Fahrzeugen oder als Mitfahrende in privaten und öffentlichen Verkehrsmitteln umsichtig und sicherheits- und gefahrenbewusst zu verhalten. Sie erweitern ihre motorischen Fertigkeiten sowie ihr Wahrnehmungs- und Reaktionsvermögen. Regelwissen, verkehrsspezifische sowie verkehrsrechtliche Kenntnisse befähigen sie, mit zunehmendem Alter flexibel und situationsbezogen zu handeln, Gefahren im Straßenverkehr zu erkennen und Risiken zu vermeiden. Die Ziele und Inhalte der Mobilitäts- und Verkehrserziehung sind, anknüpfend an den Sachunterricht der Grundschule, Bestandteil aller Fächer, werden fächerübergreifend oder fächerverbindend verknüpft. Der Zusammenarbeit mit den Erziehungsberechtigten und außerschulisch Mitwirkenden kommt eine große Bedeutung zu.