



Schulcurriculum, Kompetenzbereich Leben in der Gesellschaft
 (Entwurf angelehnt an Kerncurriculum Niedersachsen (KCNS S. 75-94), Förderpläne,
 Schulprogramm und Arbeitsergebnisse)

„Der Erwerb von Wissen über die Welt erweitert die Möglichkeiten, an der Gesellschaft teilhaben zu können. Das ist eine Voraussetzung dafür, in Alltagskontexten selbständig, selbstbewusst und selbstbestimmt handeln zu können und eine wertschätzende und verantwortungsbewusste Haltung gegenüber anderen Menschen und gegenüber der Umwelt einzunehmen.“
 (KCNS S. 75)

Die Schüler*innen sollen in den Erfahrungsfeldern

- a) Kultur, Sport und Freizeit
- b) Mobilität
- c) Ethik
- d) Politik und Wirtschaft
- e) Zeit und Geschichte

aktiv am sozialen Leben teilhaben und die unterschiedlichen gesellschaftlichen Bereiche kennen und nutzen.

„Die Schüler*innen setzen sich mit zentralen Fragestellungen des Menschseins auseinander. Diese betreffen Aspekte wie Menschenwürde, Qualität des Lebens, Recht auf Bildung und Teilhabe am gesellschaftlichen Leben und an der sozialen Gemeinschaft, Wahrnehmung der Rolle als Staatsbürger, Recht auf Entfaltung der individuellen Persönlichkeit, Respekt vor dem Einzelnen, dessen Kultur und Religion. Ergänzend werden gesetzliche, politische, wirtschaftliche, historische und kulturelle Zusammenhänge vorgestellt, die zum gemeinschaftlichen Leben dazugehören. Die Schüler*innen setzen sich mit den Möglichkeiten der Entfaltung ihrer Persönlichkeit, der kulturellen, gesellschaftlichen und politischen Teilhabe auseinander, die sie als Menschen mit Behinderung in der Gesellschaft haben.

Im Unterricht erfahren und reflektieren die Schüler*innen exemplarisch konflikthafte Alltagssituationen. Sie gestalten und erleben ihre Wirksamkeit, indem sie ihre Interessen, Bedürfnisse, Wünsche aktiv vertreten z.B. in der Schüler*innenvertretung. Sie lernen Freizeit als selbstbestimmte Zeit im Gegensatz zu fremdbestimmter Zeit kennen, z.B. während der Arbeit oder Schule. Die Schüler*innen lernen darüber hinaus, welche Dienste und Unterstützungssysteme ihre gesellschaftliche Teilhabe erweitern und wie sie sich diese nutzbar machen können.“ (Hessisches Kultusministerium, 2013-2014, S. 32-33)

- a) Freizeit, Sport und Kultur

Die Schüler*innen

Kompetenzen, Inhalte und Lernziele	Methoden und Medien	Unterrichtspraktische Beispiele
erleben Erholung und Entspannung	Atemübungen Entspannungsübungen Fantasiereisen Regelmäßige Pausen Partner*innenmassagen	Snoezellenraum Klangwiege Wasserbett Lichtsäule Lichterketten und Lichteffekte Musik hören
sollen verschiedene Spielformen kennenlernen	Konstruktionsspiele Regelspiele Bewegungsspiele	mit Lego oder Bauklötzchen bauen Brett- und Tischspiele

	Rollenspiele Freies Spielen	Versteck- und Fangspiele Einkaufen, Polizei und Verbrecher
erleben Freizeit als selbstbestimmte Zeit im Gegensatz zur fremdbestimmten Zeit	im Unterrichtsalltag Freiräume schaffen ohne Rechtfertigungszwang für das eigene Tun	Spielzeiten festlegen im Tagesplan Räume bereitstellen
erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen und beschreiben Vereine und andere Freizeitangebote	Freizeitangebote kennen und nutzen, erkennen und vermitteln der eigenen Interessen und Bedürfnisse, Eltern mit einschalten	aktive Teilnahme am Vereinsleben (Jugendfeuerwehr) Sport - Karnevalsvereine
lernen Möglichkeiten zur Freizeitgestaltung kennen	verschiedene Angebote im Unterrichtsalltag sowie in AG's: Vorlesen und Lesen Kochen und Backen Sportangebote Basteln Musik machen und hören Klassenbeete	Nutzung der Fachräume wie Küche, Bücherei, Kunst- und Werkraum, Musikraum
entwickeln eigene Interessen und Hobbys	Nutzung der AG-Angebote Bücher, Filme, Internet	Besuch von Sportturnieren, Schwimmbädern, Weihnachtsmärkten usw. Werken, Basteln, Kochen, Backen usw.
gestalten ihre Freizeit gemeinsam mit anderen Kindern und Jugendlichen	gemeinsame Geburtstagsfeiern und Verabschiedungen in der Klasse Spielnachmittage Sportliche Aktivitäten Anregung von Verabredungen der Schüler*innen in der Freizeit	gemeinsame Rituale und Spielformen entwickeln
lernen mögliche Freizeitorte kennen	Tagesausflüge Klassenfahrten	Schwimmbad, Sportanlagen, Kino, Theater, Museen Wellness Minigolf
lernen Vereine kennen	Besuch von Schnuppertagen und Einführungsveranstaltungen bei verschiedenen Vereinen	Projekttag Tagesausflüge
erkennen und informieren sich über Freizeitangebote und Veranstaltungen an ihrem Wohnort	Nutzung des Internets Besuch sozialer Plattformen	Förderung der Medienkompetenz gezielte Recherche im Internet und auf sozialen Plattformen
nehmen teil an Theater- und Kinobesuchen, besichtigen Ausstellungen, gehen ins	Tagesfahrten Unterrichtsgänge Vor- und Nachbereitung des	Kinder- und Jugendkinotage Kinder- und Jugendtheaterwoche Theater im Klassenzimmer

Museum usw.	Stücks/des Films/der Ausstellung	Filme/Dokumentationen in der Klasse schauen
beachten soziale Normen bei der Teilnahme an öffentlichen Veranstaltungen	Rollenspiele angemessenes Verhalten in der Klasse und in der Öffentlichkeit einüben	gemeinsame Regeln erarbeiten das eigene Verhalten in Gesprächen reflektieren Verhalten spiegeln

b) Mobilität

Die Schüler*innen

Kompetenzen, Inhalte und Lernziele	Methoden und Medien	Unterrichtspraktische Beispiele
werden auf die Teilnahme am Verkehr vorbereitet	Orientierung im Schulgebäude, in der Region. Wichtige Telefonnummern und Adressen immer dabei haben (in der Geldbörse/in einem Fach im Ranzen oder auswendig kennen. Verkehrsregeln einüben	Wo ist was im Schulgebäude, in der Umgebung, in Marburg und Biedenkopf! Fahrradprüfung - Verkehrsgarten Führerscheinbögen gemeinsam durchführen
erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen, beschreiben und kennen ihren Heimatort und die Region	Verkehrsregeln erarbeiten Unterrichtsgänge GEO-Caching Umgang mit Landkarten (Legenden- und Zeichenerklärungen)	Fahrradführerschein, Verkehrsgarten Führerscheine für andere Fahrzeuge (Roller, Dreirad, Kettcar, Fahrrad, Inliner, Rollschuhe) Einkaufsgänge mit Schulbus, Fahrrad-Ausflüge, Einkaufen mit dem Fahrrad, Einkaufsaufträge als Hausaufgabe
üben die Nutzung von öffentlichen Verkehrsmitteln: nehmen sicheren Sitzplatz ein, halten sich während der Fahrt im Bus fest, wenn sie keinen Sitzplatz haben, reagieren angemessen auf andere Passagiere, führen das Fahrgeld oder den Schwerbehindertenausweis mit, können den Busfahrer oder Schaffner um Hilfe bitten, führen Adressen, Handy- und Telefonnummern, sowie Geld für Taxi mit.	Piktogramme für Haltestellen des ÖPNV erkennen / Uhr lesen / Zeitspannen errechnen (Mathe) Lesen von Bus- und Zugfahrplänen (Arbeitslehre/Deutsch) Internetrecherche (wie komme ich von „a“ nach „b“) Fahrplanauskunft DB Um die Mobilität der Schüler*innen zu festigen, ist die Mitwirkung der Eltern unentbehrlich.	Bus- und Zugfahren bei Klassenausflügen, Klassenfahrten Ausflügen, Shoppingtouren, Kino-, Museums- und Theatergängen, Besuch von Sportanlagen, Sportveranstaltungen, Fahrten ins Stadion, Musikveranstaltungen. Bustraining für die Fahrt zum Praktikum auf dem 1. Arbeitsmarkt Besuch bei den Mitschüler*innen zu Hause. Fahrten ins Schwimmbad Besuche bei der Agentur für Arbeit, bei Ämtern, bei Banken, beim Arzt, im Krankenhaus.

		Fahrten zu Vereinen (Sport, Jugendfeuerwehr usw.)

c) Ethik

Die Schüler*innen

Kompetenzen, Inhalte und Lernziele	Methoden und Medien	Unterrichtspraktische Beispiele
erleben Feste und Rituale im Jahresablauf	Feste kennenlernen und im Unterricht thematisieren	Schulweihnachtsgottesdienst Adventszeit
kennen und unterscheiden Feste und Rituale verschiedener Religionen	Projekte zu Christentum, Judentum und Islam	Religionspädagogische Projekte Weihnachtsfeier und Schulgottesdienst Adventssingen
akzeptieren und achten religiöse und weltanschauliche Einstellungen	Regeln menschlichen Zusammenlebens aufstellen Projekte zu Christentum, Judentum und Islam (Unterschiede und Gemeinsamkeiten wertfrei nebeneinanderstellen)	Besuch einer Moschee, einer Synagoge und einer Kirche in der Umgebung
erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen und verwenden Regeln für das Zusammenleben in der Schule und Möglichkeiten der Konfliktlösung	Existenz von Regeln wahrnehmen, einfache Regeln befolgen; Rechte und Pflichten benennen Konsensbildung erfahren	Ämterpläne Klassenregeln Persönliche ETEP Ziele Gesellschaftsspiele Schriftlich/symbolisch veröffentlichen
nehmen wahr und benennen unterschiedliche Meinungen, Positionen, Bedürfnisse und Interessen innerhalb der Klassen- und Schulgemeinschaft	Bedürfnisse wahrnehmen und benennen, sich entscheiden können/müssen, Übereinkünfte akzeptieren, andere Meinungen tolerieren	Klassenregeln Klassensprecher*in Klassenrat SV
nehmen Konfliktsituationen wahr und bewerten sie	Rollenspiele Friedenstreppe	Verbindliche Verträge festlegen, unterschreiben und evaluieren
nutzen Kompromisse als Möglichkeit der Konfliktlösung	Perspektiven tauschen (in den anderen hineinversetzen) Ich-Botschaften formulieren	Rollenspiele
nehmen eigene ethische Maßstäbe sowie die anderer	Unterrichtsgespräche und Diskussionen, Filme, Bücher,	Theater-AG, Besuche im Theater mit anschließender Diskussionen,

Personen wahr	Rollenspiele	Teilnahme bei Workshops der Kinder- und Jugendtheaterwoche (KUSS)
reflektiert das eigene Handeln anhand ethischer Maßstäbe und bewertet die Konsequenzen		
erkennt die Bedeutung der Menschenrechte, insbesondere der Kinderrechte, für sich und andere	Broschüren des LWV in vereinfachter Sprache zum Thema Menschenrechte, UN-Charta, Jugendschutzgesetz	Teilhabe- und Gestaltungsmöglichkeiten in der Schule SV-Arbeit Klassensprecher*innen
Erprobt Handlungsspielräume und übernimmt Verantwortung für das eigene Handeln	Mit zunehmendem Alter und wachsender Selbständigkeit klare Strukturen abbauen und Spielräume zulassen	Aufgaben im Schulgebäude, Hausmeisterdienste übernehmen. Einkäufe alleine (als Hausaufgabe)

d) Politik und Wirtschaft

Die Schüler*innen

Kompetenzen, Inhalte und Lernziele	Methoden und Medien	Unterrichtspraktische Beispiele
Schüler*innen erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen und verwenden Regeln für das Zusammenleben in der Schule und Möglichkeiten der Konfliktlösung	Existenz von Regeln wahrnehmen, einfache Regeln befolgen; Rechte und Pflichten benennen Konsensbildung erfahren	Ämterpläne Klassenregeln Persönliche ETEP Ziele Gesellschaftsspiele Schriftlich/symbolisch veröffentlichen
erleben fairen Umgang mit der eigenen Person durch die Mitschüler*innen sowie durch päd. und therapeutische Mitarbeiter*innen	Klassenrat Mediation abwechselnd durch Lehrkraft und Schüler*innen Rollenspiele	Schüler*innen stellen sich und ihr Programm vor für die Klassensprecher*innenwahl /Schulsprecher*innenwahl Erstellung der Klassenregeln
lernen die eigenen Rechte als Behinderte kennen (UN-Charta, Grundgesetz) und sammeln Wissen über Hilfssysteme, z.B. gesetzliche Betreuung, persönliches Budget	Arbeitslehre: methodische Aufarbeitung mit Hilfe von Broschüren des LWV in einfacher Sprache (Themenhefte Rechte von behinderten Menschen /UN-Charta / u.ä.)	Klassenrat Infos über Hilfsmöglichkeiten Begleitung bei Ämtergängen mit den Eltern. Gemeinsam Anträge ausfüllen
beteiligen sich an demokratischen Prozessen	Abstimmungen zu unterschiedlichen Themen, die die Schüler*innen betreffen und bei denen sie selbst entscheiden dürfen, welche Atmosphäre sie gestalten	Wohin auf Klassenfahrten, welchen Film schauen wir an, welche Musik hören wir, welches Theaterstück sehen wir usw.

informieren sich, um für den demokratischen Prozess vorbereitet zu sein	Recherche im WWW, in Broschüren und Büchern	s.o.
Schüler*innen erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen und beschreiben Entscheidungsprozesse und Mitgestaltungsmöglichkeiten auf der Grundlage demokratischer Abstimmungen	Sich bei Auswahlmöglichkeit eine Meinung bilden und sich entscheiden	Frühstückszutaten (was möchte ich essen und trinken), Wochenplanarbeit, Abstimmungen in der Klasse Funktion von Abgeordneten (Klassensprecher) auf Schulebene kennen und ihm eigene Anliegen mitteilen. Posten und Funktionen von Gremien und Personen in der Schule / Politik benennen SV gemeinsame Anliegen finden und beantragen
können unterschiedliche Meinungen, Positionen, Bedürfnisse und Interessen innerhalb der Klassen- und Schulgemeinschaft benennen, akzeptieren und tolerieren.	ETEP Ziele akzeptieren und die Übereinkünfte einhalten. Meinungen diskutieren im Klassenrat	Klassensprecher*in Klassenrat SV
kennen das Jugendschutzgesetz und verhalten sich entsprechend	Vereinfachte Broschüre des LWV wichtige Passagen lesen und im Klassenverband diskutieren	Klassenrat Berufsschulklasse
kennen und unterscheiden Betriebe/Unternehmen und kommunale Einrichtungen sowie Freizeit- und Dienstleistungseinrichtungen und erkennen deren Bedeutung	Anhand von Filmen, Broschüren und Besichtigungen, Tagesausflügen	Betriebsbesichtigungen, Ausflüge zu Ämtern, Agentur für Arbeit Gemeindeamt, Banken Arzt / Krankenhaus auf Spielplätzen, in Schwimmbädern, im Theater, Kino und in Tier- und Freizeitparks
erleben, nehmen wahr, beobachten, benennen und beschreiben öffentliche Einrichtungen und ihre Funktion	Broschüren des LWV Filme, Zeitung, Internet	Aufgaben von Ämtern und Institutionen beschreiben. Sie kontaktieren und aufsuchen.(Landratsamt) lokale Tages-zeitung lesen (Schüler*innen schreiben für die OP)

e) Zeit und Geschichte

Die Schüler*innen

Kompetenzen, Inhalte und Lernziele	Methoden und Medien	Unterrichtspraktische Beispiele
erleben das Vergehen von Zeit als subjektives Zeitempfinden	Unterrichtsgespräche: Wann vergeht Zeit schnell und wann langsam?	Zeiträume einschätzen (Wie lange dauert eine Minute? Was schaffe ich in 10 Sekunden?) Persönliche Beobachtungen und Einschätzungen während des Schulalltags besprechen
Erleben das Vergehen von Zeit als objektive Maßeinheit	Tagesrhythmus Strukturierung des Tagesablaufs	Tagesablauf im Unterrichtsalltag thematisieren und z.B. anhand des Stundenplanes besprechen, an welchem Zeitpunkt man sich befindet
können die Tageszeit dem Tagesablauf zuordnen	Bildkarten zu den Tageszeiten Unterscheidung zwischen Tag und Nacht und Unterscheidung zwischen verschiedenen Tageszeiten (Morgen, Mittag, Abend und Vormittag und Nachmittag)	Zeit- und Bildkarten zuordnen
benutzen eine Uhr als Zeitmessgerät	Analoge Uhr – digitale Uhr Zeitspannen, Zeiträume, Bus- und Zugfahrpläne, Wann und wie lange arbeiten Ämter, Läden usw.	Eine Fernsehzeitschrift nach Lieblingssendungen absuchen und dann die Uhrzeiten erarbeiten, (Fernsehplan erstellen) Wecker stellen beim Kochen und Backen
entwickeln eine Vorstellung von Zeiteinheiten und setzen sie in Bezug zu eigenen Tätigkeiten	Eine Schweigeminute einlegen. Bestimmte Aufgaben erledigen und die Schüler*innen vorher schätzen lassen, wie lange es dauert. Jeder ist unterschiedlich schnell!	Wie lange brauche ich, um das Kantholz durchzusägen Wie lange brauche ich um eine Kartoffel, einen Apfel zu schälen, eine Karotte zu schaben usw.
erkennen, erleben und unterscheiden Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft	Morgenkreisbesprechung Zeitstrahl Projekte z. B. „Schule gestern und heute“, „Mein Dorf/meine Stadt vor 100 Jahren“ und „Kindheit in unterschiedlichen Epochen“. Anhand der Reihenfolge von kleinen Bildergeschichten,	Unterrichtsgespräche: Was hast du gestern gemacht? Wie geht es dir jetzt? Was wirst du nach der Schule machen? Fotos von sich selbst in unterschiedlichen Altersstufen. Baumscheiben mit Jahresringen
setzen das eigene Leben in Relation zu historischen Ereignissen und Objekten	Erprobung historischer Lebens- und Arbeitsformen Zeitstrahl Erfahrung von Handwerk und Kunsthandwerk	Essen wie die Römer, Kleidung der verschiedenen Epochen, Besuch im außerschulischen Lernort Keltenhaus, bei der Zeiteinsel, in Museen

	Unterrichtsgänge	(Pergamonmuseum in Berlin) Hessenpark Lehmöfen bauen Kerzen ziehen Filzen Besuch von historischen Einrichtungen und Gebäuden
begegnen geschichtlichen Ereignissen und Epochen in Form eines erlebnishaften Zugangs	Besuch von Museen und historischen Stätten Leben und Arbeit (z.B. Kochen, Handwerkerarbeiten, Wohnen)	Römerkastell Saalburg Hessenpark, Besuch bei der Zeiteninsel, in Museen (Pergamonmuseum in Berlin) Keltensiedlung Dünsberg Außerschulischer Lernort Keltenshaus in Hommertshausen
stellen Fragen zu Lebensgeschichten von Personen, zu Ereignissen, zu Artefakten aus der Vergangenheit	Zeitzeugen erleben und befragen Geschichte des Heimatortes recherchieren Heimatismuseen besuchen	Zeitzeugen in die Schule einladen Unterrichtsgänge in den jeweiligen Wohnorten veranstalten
erkennen und beschreiben Veränderungen im Lebensalltag in Bezug auf Vergangenheit und Gegenwart	Filme Bildmaterial Internetrecherche Zeitzeugeninterviews	Kindheit früher/heute Schule früher/heute Leben und Arbeit früher/heute
erfahren von aktuellen und zeitgeschichtlichen Themen	Aktuelle Stunde zur Besprechung und Reflexion tagesaktueller Nachrichten Zeitung lesen Nachrichten und Kindernachrichten schauen	Rollenspiele Aktuelle Stunde im Morgenkreis Schüler*innen lesen die OP Logo und andere Kindernachrichtenseiten im Internet
bilden sich eine Meinung zu aktuellen und zeitgeschichtlichen Themen	Pro- und Kontradiskussionen Diskussionsregeln einführen und üben	Rollenspiele Aktuelle Stunde im Morgenkreis Schüler*innen lesen die OP Logo und andere Kindernachrichtenseiten im Internet

Literaturliste:

- Arbeitsgemeinschaft für Jugendhilfe: Kinderrechte sind Menschenrechte, 3. Auflage, Berlin: National Coalition, 2000.
- Bott, Sabine, Hauck, Kathrin: Lebenspraktisches Lernen: Uhrzeiten, 4. Auflage, Hamburg: Persen Verlag, 2017.
- Brandenburg, Birgit: So war es bei den Römern: Eine Werkstatt, 1. Auflage, Mülheim an der Ruhr, 2006.
- Bundeszentrale für politische Bildung: Gesellschaft für Einsteiger, 1. Auflage, Bonn, 2010.
- Bundeszentrale für politische Bildung: Wahlen für Einsteiger, 2. Auflage, Bonn, 2011.
- Curriculum der Anne-Frank-Schule, Homberg/Efze
- Curriculum „Leben lernen“ der Friedrich-Fröbel-Schule, Moitzfeld
- Fleing, Elke, Dr. Andrae, Uwe: Projektmappe Nationalsozialismus: Materialien für einen handlungsorientierten Unterricht, 1. Auflage, Berlin: Cornelsen Verlag, 2010.
- Habersaat, Katrin, Helmling, Gaby: Lernwerkstatt „Mittelalter“, 8. Auflage, Kempen: Verlag Kempen, 2013.
- Hessisches Kultusministerium: Richtlinien Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung, 2013-2014: https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/hkm/richtlinien_foerderschwerpunkt_geistige_entwicklung.pdf
- Knoll, Carla: Lebendiges Mittelalter: Handlungsorientierte, fächerübergreifende Materialien zum Thema „Rittertum“, 2. Auflage, Horneburg: Persen Verlag, 2002.
- Dr. Künzl, Ernst: Was ist was: Das alte Rom, Band 55, Nürnberg: Tessloff Verlag, 2008.
- Schick, Benno, Kwasniok, Andrea: Die Rechte der Kinder: Von Logo einfach erklärt, 5. Auflage, Stuttgart, 2004.
- Prof. Tarnowski, Wolfgang: Was ist was: Gladiatoren, Band 82, Nürnberg: Tessloff Verlag, 1987.
- LWV Hessen: Die UN-Konvention: Ein Heft in leichter Sprache, Stand Juni 2016, Kassel
- LWV Hessen: Ich bestimme selbst wo ich wohne!: Ein Heft in leichter Sprache, Stand August 2018, Kassel
- LWV Hessen: Die Schulzeit ist vorbei!: Ein Heft in leichter Sprache, Stand Mai 2019, Kassel