**Aufgabenformular**

Standardillustrierende Aufgaben veranschaulichen beispielhaft Standards für Lehrkräfte, Lernende und Eltern.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fach** | Sachunterricht | | |
| **Kompetenzbereich** | Urteilen | | |
| **Kompetenz** | Urteile bilden | | |
| **Niveaustufe(n)** | A | | |
| **Standard** | Die Schülerinnen und Schüler können Entscheidungen bezüglich Zustimmung oder Ablehnung treffen (z. B. mag ich – mag ich nicht) | | |
| **ggf. Themenfeld** | 3.2 Kind  Themen: Wie leben Kinder? (Kinder als Teil der Familie und als Individuum) Was ist wichtig für unser Zusammenleben? (Beziehungen leben und gestalten) | | |
| **ggf. Bezug Basiscurriculum (BC) oder übergreifenden Themen (ÜT)** | Bildung zur Akzeptanz von Vielfalt (Diversity) | | |
| **ggf. Standard BC** | 1.3.3 Produktion Sprechen/Überlegungen zu einem Thema darlegen/D | | |
| **Aufgabenformat** | | | |
| offen | | halboffen x | geschlossen |
| **Erprobung im Unterricht:** | | | |
| **Datum** | | **Jahrgangsstufe:** | **Schulart:** |
| **Verschlagwortung** | Mitbestimmung, Taschengeld, Urteilsbildung | | |

**Aufgabe und Material:**

***Hinweis:***

*Die Antwort könnte auch durch Farbkarten (z. B. grün und rot) gegeben werden.*

**Aufgabe:**

Stelle dir vor, du bist in der Situation von Emre. Er hat ein Computerspiel ausgewählt. Seine Eltern verbieten den Einkauf. Höre dir die ganze Geschichte an. Entscheide dich dann für **„**Das finde ich gut**“** oder „Das finde ich nicht gut“!

**Material:**

Text, mündlich:

Emre geht mit seinen Eltern in ein Warenhaus. Er hat sein lange gespartes Taschengeld dabei. Er überlegt hin und her, was er sich am liebsten kaufen möchte. Schließlich entscheidet er sich für ein Computerspiel, das er schon bei seinem Freund Justus ausprobiert hat und das er super toll findet.

Emre trifft sich mit seinen Eltern an der Kasse. Sie schauen sich das Spiel an und lesen sich die Beschreibung durch. Schließlich schütteln beide den Kopf. „Nein, Emre, das ist noch nichts für dich. Wir bringen es zurück und suchen gemeinsam ein anderes aus. Das hier darfst du nicht kaufen!“

 LISUM

**Erwartungshorizont:**

Beispiel: Das finde ich gut.

Beispiel: Das finde ich nicht gut.

 LISUM