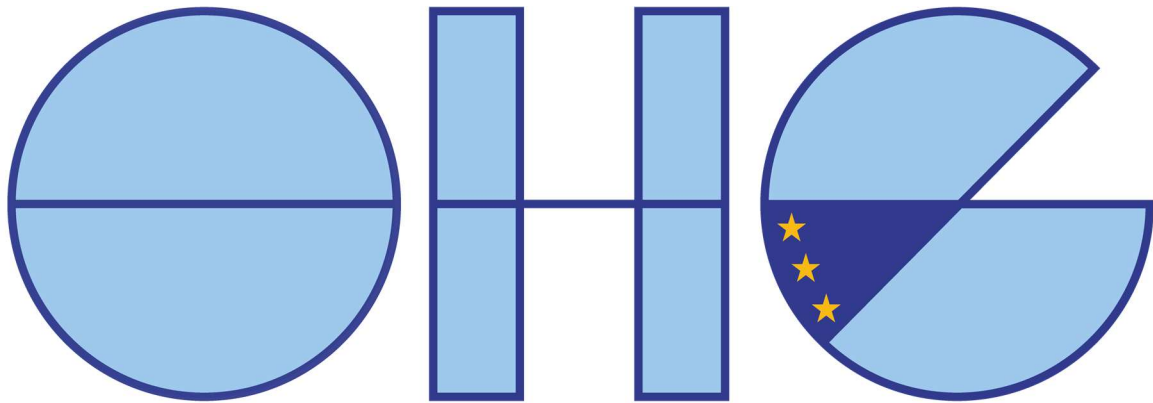




EUROPASCHULE
OTTO-HAHN-GYMNASIUM
MONHEIM AM RHEIN

Schulinterner Lehrplan

Wirtschaft-Politik projektorientiert

*Differenzierungskurs („Diffkurs“) des
Wahlpflichtbereichs II / Sek. I (Jg. 9/10)*

Stand März 2026

INHALTSVERZEICHNIS

SiL Wirtschaft-Politik projektorientiert (Jg. 9/10)

1 Wieso Wirtschaft-Politik projektorientiert?	3
2 Leistungsbewertung	3
3 FÄCHERVERBINDENDE UND FÄCHERÜBERGREIFENDE LERNZIELE	4
3.1 Fächerverbindender Unterricht	4
3.2 Digitalisierung	4
3.3 Umwelterziehung	4
3.4 Berufsorientierung	5
3.5 Gesundheitserziehung	5
3.6 Gender-mainstreaming	5
3.7 Verbraucherbildung	5
4 KOOPERATION MIT AUSSERSCHULISCHEN PARTNERN	6
5 EXKURSIONEN und außerschulische Lernorte	6
6 Konkretisierte Unterrichtsvorhaben	7
6.1 Jahrgangsstufe 9	7
6.2 Jahrgangsstufe 10	11

1 Wieso Wirtschaft-Politik projektorientiert?

Als **Europaschule** hat die Schule ein besonderes politisches Interesse, das wir mit dem Angebot eines Differenzierungskurses für die Jahrgangsstufen 9 und 10 zum Fach Wirtschaft-Politik fördern möchten.

Die Fachgruppe WiPo sieht sich besonders dem Leitziel der **ökonomischen und politischen Mündigkeit** verpflichtet. Durch die Auseinandersetzung mit politischen, gesellschaftlichen und ökonomischen Strukturen, Prozessen und Problemen leistet der Unterricht einen Beitrag zum Aufbau eines Orientierungs-, Deutungs-, Kultur- und Weltwissens und fördert die Fähigkeit zur selbstständigen Urteilsbildung, zur Bewältigung von ökonomischen Lebenssituationen, zur gesellschaftlichen Teilhabe sowie politischen Mitwirkung. Ein politisch-demokratisches Bewusstsein soll ausgebildet werden und die Schüler dazu befähigen, ihre Bürgerrollen in der Demokratie wahrzunehmen und politische, gesellschaftliche sowie ökonomische Prozesse aktiv mitzugestalten.

Der Differenzierungskurs bietet durch **120 Minuten pro Woche** den nötigen Raum, um sich in vertiefter, hauptsächlich projektorientierter Form mit politischen und ökonomischen Themen auseinanderzusetzen, welche alle vier Kernkompetenzbereiche des Faches Wirtschaft-Politik auf methodisch vielfältigen Wegen fördern: **Sachkompetenz, Methodenkompetenz, Urteilskompetenz und Handlungskompetenz.**

Die in Punkt 6 dargestellten Unterrichtsvorhaben stellen den Schwerpunkt der unterrichtlichen Arbeit dar. Diese wird jedoch bei Bedarf aufgrund des für das Fach so wichtigen **Aktualitätsprinzips** durch kleinere Einheiten zu aktuellen Ereignissen ergänzt. So wird beispielsweise im Zuge einer wichtigen Wahl die Juniorwahl im Rahmen des Differenzierungskurses vorbereitet und durchgeführt.

2 Leistungsbewertung

Die Leistungsbewertung von Schüler/innen im Fach Wirtschaft-Politik projektorientiert erfolgt durch die Sonstige Mitarbeit und in Form von **zwei Arbeiten pro Schulhalbjahr**, wobei etwa die Hälfte durch **Ersatzleistungen**, die in der Regel gruppenteilig erarbeitet werden, ersetzt wird. Der Aufbau und die Inhalte von Arbeiten sowie die Kriterien für die Bewertung von Ersatzleistungen werden den SchülerInnen frühzeitig transparent gemacht.

Der Beurteilungsbereich der „Sonstigen Mitarbeit“ setzt sich aus den folgenden Aspekten zusammen:

- Unterrichtsgespräch: Ergebnisse von Einzelarbeitsphasen, von Partnerarbeitsphasen sowie von Gruppenarbeitsphasen
- Präsentationen (z.B. unterrichtliche Leistungen, die aus Hausaufgaben erwachsen; Vorträge, Referate, andere Medienprodukte, Talkshows, Pro-/Contra-Debatten, Rollenspiele, ...)
- ggf. die Qualität der Heftführung
- Projektmappen und Portfolio (analog und digital), die keine Arbeit ersetzen

Über die Grundsätze der **Leistungsbewertung und -rückmeldung** werden die Schülerinnen und Schüler zu Beginn des Schuljahres von der unterrichtenden Fachlehrkraft informiert.

3 FÄCHERVERBINDENDE UND FÄCHERÜBERGREIFENDE LERNZIELE

3.1 Fächerverbindender Unterricht

Vor allem zum Kernfach Wirtschaft-Politik werden Rückbezüge zu bereits bekannten Inhalten hergestellt, um diese zu festigen und zu vertiefen. Des Weiteren besteht vor allem im Rahmen der Teilnahme an diversen Wettbewerben die Möglichkeit, Stärken und Interessen, die andere Fächer berühren, mit in den Differenzierungskurs einzubringen.

Zu nennen sind hier beispielsweise künstlerische (Bilder, Skulpturen usw.), musikalische (Songerstellung), mathematische (Statistikauswertung), sprachliche (Gedichte) Tätigkeiten, denen durch flexible Aufgabenstellungen individuell stärker nachgegangen werden kann. Auch inhaltlich wird die Möglichkeit geboten, Anknüpfungspunkte an Fächer wie Erdkunde, Philosophie oder gar Biologie zu nutzen. Dabei soll bei den individuellen Produkten, welche im Rahmen des Differenzierungskurses erstellt werden, jedoch stets ein politischer, ökonomischer oder gesellschaftlicher Schwerpunkt erkennbar sein.

3.2 Digitalisierung

Über die mittlerweile am OHG übliche intensive Integration von Präsentationsprogrammen, Apps zur Visualisierung von Konzepten, multimediale Arbeitsmaterialien etc. in den alltäglichen Unterricht hinaus, bietet das Fach Wirtschaft-Politik projektorientiert vertiefende Möglichkeiten zur analytischen und produktorientierten Auseinandersetzung mit diversen digitalen Medien an.

So sollen beispielsweise (ggf. selbsterstellte) Statistiken mit entsprechenden Programmen (z. B. GrafStat) ausgewertet und anschließend in grafischer Form dargestellt werden. Des Weiteren erfolgt das Planspiel Börse mithilfe einer App für das iPad komplett digital anhand minutengenauer Börsenkurse und es besteht die Möglichkeit, multimediale Projekte im Rahmen diverser Wettbewerbe umzusetzen.

Erste Anwendungsmöglichkeiten von „Virtual Reality“ („VR“) im Unterricht, die im Differenzierungskurs Anwendung finden können, werden aktuell erprobt und stehen perspektivisch ab 2023 bereit.

3.3 Umwelterziehung

Dem fächerübergreifenden Lernziel der **Umwelterziehung** aller Schüler/innen wird der Wirtschaft-Politik-Unterricht in verschiedenen Kontexten gerecht. In den Unterrichtsreihen „Die Erde ist unsere Mutter“ und „Ökologische Herausforderungen für Politik und Wirtschaft“ werden Fragen des globalen Klimawandels erarbeitet, die Frage der Nachhaltigkeit rückt im Rahmen des Themas „Wirtschaft und Umwelt“ in den Fokus der Betrachtung. Des Weiteren erfolgt eine enge Zusammenarbeit mit der FairTrade AG des OHGs.

3.4 Berufsorientierung

Das Fach WiPo projektorientiert bietet durch mehrere umfangreiche Unterrichtsvorhaben eine intensive Auseinandersetzung mit beruflichen Perspektiven. So wird im Rahmen der Erstellung eines eigenen Unternehmenskonzeptes sowohl die Gründung als auch die Führung eines eigenen Unternehmens handlungsorientiert vertieft. Auch im Rahmen der eigenen Vermögensbildung lassen sich Bezüge zu individuellen beruflichen Entscheidungen herstellen.

3.5 Gesundheitserziehung

Aspekte der Gesundheitserziehung tauchen im Fach WiPo projektorientiert unter anderem bei der Auseinandersetzung mit aktuellen Themen auf. So können sich die SchülerInnen beispielsweise im Rahmen der Teilnahme am Europäischen Wettbewerb mit Aspekten der nachhaltigen Ernährung auseinandersetzen. Aber auch für die persönliche Finanzplanung im Rahmen des ersten Themenblocks und die Auseinandersetzung mit diversen Streitfragen beim Debattieren, z. B. ob „Hartz IV“ erhöht werden sollte, fließen Aspekte der Gesundheitserziehung mit in die individuellen Urteile ein.

3.6 Gender-mainstreaming

Dem Konzept des Gender-mainstreaming wird das Fach WiPo projektorientiert immer wieder durch themenspezifische Analyse bestehender Unterschiede (z. B. in der Unternehmensführung) sowie eines sprachsensiblen Unterrichts gerecht.

3.7 Verbraucherbildung

Das Fach WiPo projektorientiert trägt maßgeblich – wie von der **Rahmenvorgabe Verbraucherbildung in Schule** vorgeschrieben – zur Urteils- und Handlungsfähigkeit in der „komplexen Welt der Waren und Dienstleistungen“ (Rahmenvorgabe Verbraucherbildung) bei, wobei auch eine Bildung für nachhaltige Entwicklung eine wichtige Rolle spielt. Ziel der Verbraucherbildung an Schulen ist eine reflektierte Konsumkompetenz. Wichtige Teilziele sind in diesem Zusammenhang

- die Reflexion von individuellen Bedürfnissen und Bedarfen
- die Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Einflüssen auf Konsumentenentscheidungen
- die Auseinandersetzung mit individuellen und gesellschaftlichen Folgen des Konsums
- die Auseinandersetzung mit politisch-rechtlichen und soziökonomischen Rahmenbedingungen
- die Reflexion von Kriterien für Konsumententscheidungen
- die Auseinandersetzung mit individuellen, kollektiven und politischen Gestaltungsoptionen des Konsums.

Die Perspektive des Faches Wirtschaft-Politik projektorientiert ermöglicht den SchülerInnen konsumbezogene Strukturen und Prozesse zu analysieren und gleichzeitig dahinterliegende Wertvorstellungen und Interessen beurteilen zu können. Damit unterstützt das Fach die SchülerInnen in ihrer Rolle als mündige VerbraucherInnen und ermöglicht es ihnen, grundlegende ökonomische Probleme und Prozesse zu verstehen und einzuordnen, was den verantwortungsvollen und nachhaltigen Umgang mit Ressourcen stärkt und ihre Handlungsfähigkeit steigert.

Neben dem übergreifenden Bereich des allgemeinen Konsums konzentriert sich das Fach Wirtschaft-Politik projektorientiert besonders auf den Bereich A – Finanzen, Marktgeschehen und Verbraucherrecht sowie den Bereich C – Medien und Informationen in der digitalen Welt.

4 KOOPERATION MIT AUSSERSCHULISCHEN PARTNERN

Die Kooperation mit außerschulischen Partnern im Fach WiPo projektorientiert erfolgt i.d.R. unter Berücksichtigung des Aktualitätsprinzips. Beispiele für bewerte Zusammenarbeit sind: die Zusammenarbeit mit der Stadtparkasse Düsseldorf für das Planspiel Börse, ein Expertengespräch mit einem Jugendoffizier der Bundeswehr in Bezug auf sicherheitsrelevante Fragen sowie die Kooperation mit weiteren Partnern aus Politik, Presse und Wirtschaft, um die SchülerInnen möglichst authentisch an die Themen des Differenzierungskurses heranzuführen.

5 EXKURSIONEN und außerschulische Lernorte

Exkursionsmöglichkeiten werden im Fach WiPo projektorientiert individuell mit der Lerngruppe und je nach Interessenslage ausgesucht. Hier bietet sich u.a. die Erkundung des Landtages in Düsseldorf, ein Besuch des Rathauses mit Erkundung des Stadtrates und der Verwaltung oder gar der Besuch eines TV-Studios, in dem politische Talk-Shows gedreht werden, an.

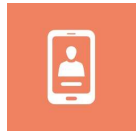
6 Konkretisierte Unterrichtsvorhaben

6.1 Jahrgangsstufe 9

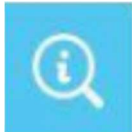
Jgst. Hj.	Beschreibung	Kompetenzerwartungen	Sonstiges
Jg. 9 1. Hj. UV 1	Unterrichtsvorhaben 1: Aktien, Bitcoin oder lieber Sammelkarten? – Risiken und Chancen unterschiedlicher Anlagenformen zur Vermögensbildung <i>[inkl. Teilnahme am „Planspiel Börse“ der Sparkasse]</i> Leitfrage: Welche Anlageformen gibt es und worin liegen ihre Vor- und Nachteile? Weitere Fragen: Was passiert an einer Aktienbörse? Wie finde ich heraus, wie viel wert ein Unternehmen wirklich ist? Sind Kryptowährungen die Zukunft des Zahlungssystems? Sollten moralische (z. B. ethische, ökologische) Wertvorstellungen bei Investitionen berücksichtigt werden?	Die Schülerinnen und Schüler... <u>Sachkompetenz:</u> - stellen wesentliche Grundbegriffe und Mechaniken der Aktienwelt dar, - beschreiben betriebswirtschaftliche Kennzahlen - beschreiben die wirtschaftliche Bedeutung von Daten. <u>Urteilskompetenz:</u> - beurteilen mithilfe betriebswirtschaftlicher Kennzahlen und weiterer Quellen die Zukunftsaussichten eines Unternehmens, - beurteilen, ob individuelle Wertvorstellungen in Investitionsentscheidungen miteinfließen sollten, - beschreiben betriebswirtschaftliche Kennzahlen. <u>Handlungskompetenz:</u> - treffen eigene ökonomische Entscheidungen, indem sie diese im Rahmen des „Planspiel Börse“ in Form von Handelsentscheidungen umsetzen. <u>Methodenkompetenz:</u> - erschließen mithilfe verschiedener digitaler und analoger Medien ökonomische Sachverhalte, - recherchieren und analysieren Informationen und Daten zu fachbezogenen Sachverhalten unter Verwendung von Suchstrategien und digitalen wie analogen Medienangeboten, - stellen Sachverhalte unter Verwendung relevanter Fachbegriffe dar.	Vorschläge für Leistungskontrollen z. B.: Klassenarbeit zum Basiswissen rund um Aktien und Vermögensbildung Portfolio zur eigenen Investitionsstrategie beim Planspiel Börse Analyse (und Präsentation) eines aktiennotierten Unternehmens mit Abgabe einer Investitionsempfehlung Medienbildung: 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 6.2 Algorithmen erkennen 6.4 Bedeutung von Algorithmen Verbraucherbildung - Finanzen, Marktgeschehen und Verbraucherrecht (Rahmenvorgabe Bereich A) - Allgemeiner Konsum (Rahmenvorgabe Bereich Ü, Z1, Z2)

Jg. 9 1. Hj. UV 2	Unterrichtsvorhaben 2: Teilnahme an einem projektorientierten Wettbewerb der politischen Bildung (jährlich wechselnde Schwerpunktthemen) Beispiele: - Schülerwettbewerb zur politischen Bildung - Europäischer Wettbewerb - Sally-Perel-Preis - Aktiv für Demokratie und Toleranz Anmerkung: Das Unterrichtsvorhaben besteht in der Regel aus einer kurzen vorausgehenden Einheit, die auf das Schwerpunktthema vorbereitet, und wird dann in Gruppenarbeit individuell in Form eines Projektes fortgesetzt. Die Auswahl des Wettbewerbes erfolgt gemäß folgender Kriterien: Aktualitätsbezug, Interesse der Lerngruppe, Durchführbarkeit (Abgabezeitpunkte müssen z. B. beachtet werden).	Die Schülerinnen und Schüler... [individuell je nach Schwerpunktthema, z. B.:] Sachkompetenz: - beschreiben grundlegende ökonomische, politische und gesellschaftliche Prozesse, Probleme und Konflikte, - beschreiben grundlegende fachbezogene ökonomische, politische und gesellschaftliche Sachverhalte mithilfe eines elementaren Ordnungs- und Deutungswissens. Urteilskompetenz: - ermitteln unterschiedliche Positionen sowie deren etwaige Interessengebundenheit, - beurteilen verschiedene Optionen ökonomischen, politischen und konsumrelevanten Handelns. Handlungskompetenz: - realisieren ein eigenes fachbezogenes Projekt - vertreten eigene Positionen unter Anerkennung fremder Interessen im Rahmen demokratischer Regelungen, - erstellen Zukunftsentwürfe vor dem Hintergrund einer nachhaltigen Entwicklung. Methodenkompetenz: - erschließen mithilfe verschiedener digitaler und analoger Medien sowie elementarer Lern- und Arbeitstechniken ökonomische, politische und gesellschaftliche Sachverhalte, - analysieren unter ökonomischen, politischen und sozialen Aspekten Fallbeispiele aus ihrer Lebenswelt, - führen eine eigene Erhebung, auch unter Verwendung digitaler Medien, durch.	Vorschläge für Leistungskontrollen z. B.: Projekt und/oder Projektbericht (Schwerpunkt) Klassenarbeit zum Schwerpunktthema Medienbildung:  2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung  3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft  4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.3 Quelldokumentation Verbraucherbildung - Medien und Information in der digitalen Welt (Rahmenvorgabe Bereich C)
--	---	--	---

Jg. 9 2. Hj. UV 3	Unterrichtsvorhaben 3: Wie gründet und führt man ein Startup? Wir gründen eine Schülerfirma! <i>[ggf. mitsamt Teilnahme an einem betriebswirtschaftlichen Schülerwettbewerb oder Projekt; das UV wird ggf. zu Beginn des Schuljahres gestartet oder mit einem anderen UV getauscht, um die Teilnahme gemäß der jeweiligen Abgabezeitpunkte zu ermöglichen]</i> Anmerkung: Das Unterrichtsvorhaben knüpft an die im UV3 erworbenen Kenntnisse an, legt aber den Schwerpunkt auf die Erstellung eines eigenen Unternehmenskonzeptes. Dieses kann sowohl fiktiv als auch ggf. mithilfe externer Unterstützung tatsächlich als eingetragene Schülerfirma gegründet werden. Dazu können tatsächlich Produkte produziert oder Dienstleistungen angeboten werden.	Die Schülerinnen und Schüler... Sachkompetenz: • beschreiben Schritte in die unternehmerische Selbstständigkeit, • erläutern die Wertschöpfungskette sowie die Funktionen von Beschaffung, Produktion und Absatz im betrieblichen Handeln, • erläutern die Rolle von Unternehmen, Staat und Haushalten im Wirtschaftskreislauf • beschreiben betriebswirtschaftliche Kennzahlen • vergleichen verschiedene, auch digitale, Verkaufsstrategien. Urteilskompetenz: • beurteilen in Grundzügen Chancen und Risiken unternehmerischer Selbstständigkeit, • bewerten Möglichkeiten eines verantwortungsbewussten unternehmerischen Handelns in der Sozialen Marktwirtschaft. Handlungskompetenz: • treffen eigene ökonomische, politische und soziale Entscheidungen und vertreten diese in Konfrontation mit anderen Positionen sachlich • vertreten eigene Positionen unter Anerkennung fremder Interessen im Rahmen demokratischer Regelungen Methodenkompetenz: • erschließen mithilfe verschiedener digitaler und analoger Medien sowie elementarer Lern- und Arbeitstechniken ökonomische, politische und gesellschaftliche Sachverhalte, • wenden geeignete quantitative wie qualitative Fachmethoden zur Informationsgewinnung selbstständig an und werten diese aus, stellen Sachverhalte unter Verwendung relevanter Fachbegriffe dar.	Vorschläge für Leistungskontrollen z. B.: • Erstellung eines Businessplans zu einer fiktiven oder tatsächlich umgesetzten Schülerfirma • Projektbericht zur eigenen Gründung einer Schülerfirma • Klassenarbeit zum Basiswissen rund um Unternehmensführung Medienbildung:  2.2 Informationsauswertung 2.3 Informationsbewertung  3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft  4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.3 Quelldokumentation 4.4 Rechtliche Grundlagen Verbraucherbildung • Finanzen, Marktgeschehen und Verbraucherrecht (Rahmenvorgabe Bereich A) • Medien und Information in der digitalen Welt (Rahmenvorgabe Bereich C) • Allgemeiner Konsum (Rahmenvorgabe Bereich Ü, Z1, Z2)
--	---	---	--

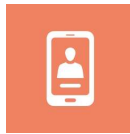
Jg. 9 2. Hj. UV 4	Unterrichtsvorhaben 4: Durchführung des Zentralen Demokratie-Projekts, an dem alle Kurse teilnehmen. Es folgt ein alternatives UV, falls es zu Verschiebungen des Projekts kommt: Sachlich belegt oder manipulativ? Wie man Meinungsumfragen analysiert und zielgerichtet durchführt Leitfrage: Wie führe ich eine statistisch relevante und erkenntnisreiche Umfrage durch? Weitere Fragen: Wann ist eine Umfrage statistisch relevant? Wie verändert die Art der Fragestellung die Ergebnisse einer Umfrage? Wie werte ich Umfrageergebnisse statistisch und grafisch aus? Wie werden Umfragen und Statistiken für die Durchsetzung eigener politischer, wirtschaftlicher oder gesellschaftlicher Ziele eingesetzt?	Die Schülerinnen und Schüler... Sachkompetenz: - beschreiben in Grundzügen Funktionen und Wirkungen von Medien in der digitalisierten Welt Urteilskompetenz: - begründen in Ansätzen den Stellenwert verschiedener Medien für ökonomische, politische und gesellschaftliche Entscheidungen und Prozesse - ermitteln in Ansätzen den Stellenwert der interessengeleiteten Setzung und Verbreitung von medial vermittelten Inhalten. Handlungskompetenz: - realisieren ein eigenes fachbezogenes Projekt - setzen analoge und digitale Medienprodukte zu konkreten, fachbezogenen Sachverhalten sowie Problemlagen argumentativ ein Methodenkompetenz: - wenden geeignete quantitative wie qualitative Fachmethoden zur Informationsgewinnung selbstständig an und werten diese aus, - führen eine eigene Erhebung, auch unter Verwendung digitaler Medien, durch, - führen grundlegende Operationen der fachbezogenen Modellbildung durch - gestalten Medienprodukte unter fachspezifischer Berücksichtigung ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht, - reflektieren das eigene methodische Vorgehen zu einem Lernvorhaben im Hinblick auf Arbeitsprozess und Ertrag	Vorschläge für Leistungskontrollen z. B.: Projektbericht zu einer eigens durchgeführten Erhebung Hausarbeit zu einem analytischen Thema, bei dem bestehende Statistiken bzw. Umfragen etc. überprüft werden Projektdurchführung rund um Aufklärung zum Umgang mit Medien und Co Medienbildung:  1.4 Datenschutz und Informationssicherheit  4.2 Gestaltungsmittel  5.2 Meinungsbildung Verbraucherbildung - Finanzen, Marktgeschehen und Verbraucherrecht (Rahmenvorgabe Bereich A) - Medien und Information in der digitalen Welt (Rahmenvorgabe Bereich C) - Allgemeiner Konsum (Rahmenvorgabe Bereich Ü, Z1, Z2)
--	--	---	--

6.2 Jahrgangsstufe 10

Jgst. Hj.	Beschreibung	Kompetenzerwartungen	Sonstiges
Jg.10 1. Hj. UV 5	Unterrichtsvorhaben 5: Teilnahme an einem projektorientierten Wettbewerb der politischen Bildung (jährlich wechselnde Schwerpunktthemen) <u>Beispiele:</u> - Schülerwettbewerb zur politischen Bildung - Europäischer Wettbewerb - Sally-Perel-Preis - Aktiv für Demokratie und Toleranz <u>Anmerkung:</u> <i>Die Teilnahme am „Planspiel Börse“ erfolgt i. d. R. auch in der 10. Klasse parallel zum UV 5, jedoch ohne erneute ausführliche Vertiefung. Zudem kann das UV 8 (Schülerfirma) bereits kurz eingeleitet werden, um den Durchführungszeitraum zu verlängern)</i> Der Wettbewerb im Rahmen des UV5 wird analog zum UV2 individuell festgelegt. Ziel ist es, die im Rahmen der Durchführung und Auswertung von UV2 gewonnen sowie in UV4 erworbenen Erkenntnisse umzusetzen und individuelle Schwerpunkte zu ermöglichen.	Die Schülerinnen und Schüler... [individuell je nach Schwerpunktthema, z. B.:] <u>Sachkompetenz:</u> - beschreiben grundlegende ökonomische, politische und gesellschaftliche Prozesse, Probleme und Konflikte, - beschreiben grundlegende fachbezogene ökonomische, politische und gesellschaftliche Sachverhalte mithilfe eines elementaren Ordnungs- und Deutungswissens. <u>Urteilskompetenz:</u> - ermitteln unterschiedliche Positionen sowie deren etwaige Interessengebundenheit, - beurteilen verschiedene Optionen ökonomischen, politischen und konsumrelevanten Handelns. <u>Handlungskompetenz:</u> - realisieren ein eigenes fachbezogenes Projekt - vertreten eigene Positionen unter Anerkennung fremder Interessen im Rahmen demokratischer Regelungen, - erstellen Zukunftsentwürfe vor dem Hintergrund einer nachhaltigen Entwicklung. <u>Methodenkompetenz:</u> - erschließen mithilfe verschiedener digitaler und analoger Medien sowie elementarer Lern- und Arbeitstechniken ökonomische, politische und gesellschaftliche Sachverhalte, - führen eine eigene Erhebung, auch unter Verwendung digitaler Medien, durch.	Vorschläge für Leistungskontrollen z. B.: Projekt und/oder Projektbericht (Schwerpunkt) Klassenarbeit zum Schwerpunktthema Medienbildung:  2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung  3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft  4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.3 Quelldokumentation Verbraucherbildung - Medien und Information in der digitalen Welt (Rahmenvorgabe Bereich C)

Jg.10 1. Hj. UV 6	Unterrichtsvorhaben 6: Wie entstehen gesellschaftliche und politische Konflikte? Konfliktanalyse und Handlungsstrategien Anmerkung: Es wird sich analytisch mit (möglichst aktuellen und daher hier nicht weiter festgelegten) internationalen und ggf. auch nationalen politischen oder gesellschaftlichen Konflikten auseinandergesetzt und gemeinsam Lösungsansätze entworfen, überprüft, simuliert und debattiert. (Beispiel: Nahostkonflikt) Die abschließende Teilnahme an einem Wettbewerb mit dem Schwerpunkt der Friedens- und Konfliktforschung, z. B. Sally-Perel-Preis, ist optional möglich.	Die Schülerinnen und Schüler... [individuell je nach Schwerpunktthema, z. B.:] Sachkompetenz: - analysieren ökonomische, politische und gesellschaftliche Prozesse, Probleme und Konflikte hinsichtlich Einflussfaktoren, Verlauf, Ergebnissen sowie handelnder Akteure mit ihren Interessen und Zielsetzungen, - erläutern Erscheinungsformen und Ursachen internationaler Konflikte, Krisen und Kriege, - erläutern Möglichkeiten des sozialen Engagements. Urteilskompetenz: - beurteilen die Bedeutung einer internationalen Friedens- und Sicherheitspolitik zur Abwehr aktueller Bedrohungslagen und zur Sicherung eines friedlichen Zusammenlebens, - ermitteln unterschiedliche Positionen sowie deren etwaige Interessengebundenheit, - beschreiben unterschiedliche Gefühle, Motive, Bedürfnisse und Interessen von betroffenen Personen und Gruppen sowie erste Folgen aus Konfliktlagen für die agierenden Personen oder Konfliktparteien. Handlungskompetenz: - praktizieren in konkreten bzw. simulierten Konfliktsituationen Formen der Konfliktmediation und entscheiden sich im Fachzusammenhang begründet für oder gegen Handlungsalternativen. Methodenkompetenz: - präsentieren adressatengerecht mithilfe selbsterstellter Medienprodukte fachbezogene Sachverhalte, - arbeiten in elementarer Form Standpunkte aus kontinuierlichen und diskontinuierlichen Texten heraus.	Vorschläge für Leistungskontrollen z. B.: - Konfliktanalyse zu einem aktuellen oder vergangenen Konflikt - Projekt und/oder Projektbericht - Strategiepapier aus der Rolle eines Akteurs heraus (z. B. zu einer simulierten Sitzung des UN-Sicherheitsrats zu einem Konflikt) - Klassenarbeit zu internationalen Beziehungen Medienbildung: 2.1 Informationsrecherche 2.4 Informationskritik 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse 4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.3 Quelldokumentation 5.2 Identitätsbildung Verbraucherbildung - Medien und Information in der digitalen Welt (Rahmenvorgabe Bereich C)
--	--	--	--

Jg. 10 2. Hj. UV 7	Unterrichtsvorhaben 7: Wie leitet man ein mittelständisches Unternehmen? Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre spielerisch erlernen <u>Anmerkung:</u> Das Unterrichtsvorhaben knüpft an die im UV3 erworbenen Kenntnisse an, indem die Aufgaben der Führungsebene (C-Ebene) von Aktienunternehmen thematisiert werden. Hierfür wird in der Regel das WIWAG-Planspiel genutzt, bei dem die Lernenden jeweils eine Rolle der C-Ebene einnehmen und die komplexen Inhalte auf spielerische Art und Weise vermittelt werden. Dabei treten die SchülerInnen mit ihren fiktiven Unternehmen auf einer Webplattform virtuell gegeneinander an, um den höchsten Gewinn auf einem selbstgewählten Produktmarkt zu erzielen. Dabei müssen sie z. B. Personal, Produktion und Marketing planen sowie ihre teils harten Entscheidungen auch in Form von Pressekonferenzen verteidigen.	Die Schülerinnen und Schüler... Sachkompetenz: • beschreiben Schritte in die unternehmerische Selbstständigkeit, • erläutern die Wertschöpfungskette sowie die Funktionen von Beschaffung, Produktion und Absatz im betrieblichen Handeln, • erläutern die Rolle von Unternehmen, Staat und Haushalten im Wirtschaftskreislauf • beschreiben betriebswirtschaftliche Kennzahlen • vergleichen verschiedene, auch digitale, Verkaufsstrategien. Urteilskompetenz: • beurteilen in Grundzügen Chancen und Risiken unternehmerischer Selbstständigkeit, • bewerten Möglichkeiten eines verantwortungsbewussten unternehmerischen Handelns in der Sozialen Marktwirtschaft. Handlungskompetenz: • treffen eigene ökonomische, politische und soziale Entscheidungen und vertreten diese in Konfrontation mit anderen Positionen sachlich • vertreten eigene Positionen unter Anerkennung fremder Interessen im Rahmen demokratischer Regelungen Methodenkompetenz: • erschließen mithilfe verschiedener digitaler und analoger Medien sowie elementarer Lern- und Arbeitstechniken ökonomische, politische und gesellschaftliche Sachverhalte, • wenden geeignete quantitative wie qualitative Fachmethoden zur Informationsgewinnung selbstständig an und werten diese aus, • stellen Sachverhalte unter Verwendung relevanter Fachbegriffe dar.	Vorschläge für Leistungskontrollen z. B.: • Erstellung eines Businessplans zu einer fiktiven oder tatsächlich umgesetzten Schülerfirma • Projektbericht zur eigenen Gründung einer Schülerfirma • Klassenarbeit zum Basiswissen rund um Unternehmensführung Medienbildung: 2.2 Informationsauswertung 2.3 Informationsbewertung 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft 4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.3 Quelldokumentation 4.4 Rechtliche Grundlagen Verbraucherbildung • Finanzen, Marktgeschehen und Verbraucherrecht (Rahmenvorgabe Bereich A) • Medien und Information in der digitalen Welt (Rahmenvorgabe Bereich C) • Allgemeiner Konsum (Rahmenvorgabe Bereich Ü, Z1, Z2)
---	---	--	--

Jg.10 2. Hj. UV 8	Unterrichtsvorhaben 8: Wie überzeuge ich meine Mitmenschen von meiner Meinung? Analyse und Durchführung politischer Talkshows und Debatten <i>[ggf. mitsamt Teilnahme an einem Debattierwettbewerb, z. B. „Jugend debattiert“ oder „#mitreden“]</i> ALTERNATIV: Durchführung des durch das Demokratie-Projekts entfallenen UV 4 (Meinungsumfragen), je nach Interesse des Kurses Anmerkung: Es werden aufgezeichnete, aktuelle politische Debatten in Talk-Shows und Co. hinsichtlich der zugrundeliegenden inhaltlichen und rhetorischen Argumentationsstrategien analysiert, um so Handlungsstrategien zu erarbeiten, die in selbst durchgeführten Talk-Shows und Debattierunden angewendet werden.	Die Schülerinnen und Schüler... Sachkompetenz: • erläutern die Bedeutung medialer Einflüsse auf den Willensbildungsprozess, • beschreiben grundlegende fachbezogene ökonomische, politische und gesellschaftliche Sachverhalte mithilfe eines elementaren Ordnungs- und Deutungswissens. Urteilskompetenz: • ermitteln unterschiedliche Positionen sowie deren etwaige Interessengebundenheit, • beurteilen verschiedene Optionen ökonomischen, politischen und konsumrelevanten Handelns, • begründen ein eigenes Urteil. Handlungskompetenz: • setzen analoge und digitale Medienprodukte zu konkreten, fachbezogenen Sachverhalten sowie Problemlagen argumentativ ein, • vertreten eigene Positionen unter Anerkennung fremder Interessen im Rahmen demokratischer Regelungen, • erstellen Zukunftsentwürfe vor dem Hintergrund einer nachhaltigen Entwicklung. Methodenkompetenz: • ermitteln unterschiedliche Positionen und Argumentationsstrukturen aus kontinuierlichen und diskontinuierlichen Texten, • erschließen mithilfe verschiedener digitaler und analoger Medien sowie elementarer Lern- und Arbeitstechniken ökonomische, politische und gesellschaftliche Sachverhalte.	Vorschläge für Leistungskontrollen z. B.: • Videoprojekt zu einer selbsterstellten fiktiven Talk-Show, in der Argumentationsstrategien angewendet und/oder erläutert werden • Debattierwettbewerb • Schriftliche Auseinandersetzung/Analyse zum Thema, Erörterung usw. Medienbildung:  2.3 Informationsbewertung 2.4 Informationskritik  4.1 Medienproduktion und Präsentation  5.1 Medienanalyse 5.2 Meinungsbildung 5.3 Identitätsbildung 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Verbraucherbildung • Medien und Information in der digitalen Welt (Rahmenvorgabe Bereich C)
--	---	---	--