

NMG.6 | Arbeit, Produktion und Konsum - Situationen erschliessen

5. Die Schülerinnen und Schüler können Rahmenbedingungen von Konsum wahrnehmen sowie über die Verwendung von Gütern nachdenken.		Querverweise BNE - Wirtschaft und Konsum
<i>Wünsche, Bedürfnisse, Konsum</i> Die Schülerinnen und Schüler ...		
NMG.6.5		
1		
	a » können individuelle Wünsche und Bedürfnisse des eigenen Konsums benennen, ordnen, mit andern vergleichen sowie unterschiedliche Ideen entwickeln, wie sie sich Wünsche und Bedürfnisse erfüllen können (z.B. Geburtstagswünsche formulieren, Taschengeld sparen, Bibliothek und Ludothek nutzen, Vorhandenes anpassen und verwenden, mit anderen tauschen).	
	b » können Preise von Gütern (z.B. Spielsachen) und Dienstleistungen (z.B. Post, Coiffeur, Hallenbad) vergleichen.	MA.3.A.1.b
	c » können einen einfachen Einkauf planen sowie Nutzen, Kosten und Sparmöglichkeiten abwägen.  Konflikte zwischen Wünschen, Bedürfnissen und knappen Mitteln	MA.3.A.1.c
2	d » können an Beispielen den Wandel von Konsumgewohnheiten untersuchen sowie Auswirkungen auf den Alltag aufzeigen (z.B. Schulutensilien).	
	e » können Grundbedürfnisse von Menschen nach Dringlichkeit ordnen und Wünsche von überlebenswichtigen Bedürfnissen unterscheiden (z.B. Nahrung, Wohnen versus Spielsachen, Ausflüge).	
	f » können Konsumgüter als Statussymbole und als Zeichen der Zugehörigkeit oder Abgrenzung von Gruppen erkennen.	
	g » können an Beispielen Konsumententscheidungen unter Berücksichtigung der finanziellen Möglichkeiten prüfen sowie Alternativen der Bedürfnisdeckung diskutieren (z.B. selber herstellen).	
	h » können an Beispielen die Verteilung von Gütern analysieren und Gründe für die Unterschiede erkennen.  Wohlstand, Armut	
► Nachfolgende Kompetenz: WAH.2.3, WAH.3.1, WAH.3.2, WAH.3.3		