

Geplante Unterrichtsthemen im Schuljahr 20__/20__

Klasse: _____ Klassenlehrkraft: _____

Die Kulturtechniken **Deutsch** und **Mathematik** können zudem in jeder Klassenstufe gesondert unterrichtet werden.

Stufe	Klassenstufe	Pflichtthemen	durch- geführt	Weitere Themen	durch- geführt
Primarstufe	1. Klasse	Klassenregeln / Ämter			
		Orientierung in der Schule			
		Das bin ich			

Primarstufe	1. Klasse	<u>Option:</u> Ergänzungen für spezielle Schüler und Schülerinnen
		Digitale Medien Die Schülerinnen und Schüler.... - Lernen verschiedene analoge und digitale Medien kennen - Lernen Informationen aus verschiedenen Medien zu entnehmen Kompetenzanwendung und –erweiterung von - Handeln (z.B. Umwelterfahrungen mit allen Sinnen erleben) - Erproben - Ordnen (z.B. Kategorien bilden von Tieren, Gegenständen, Spielzeug) - Beobachten

Ort, Datum

Klassenlehrkraft

Schulleitung

Geplante Unterrichtsthemen im Schuljahr 20__/20__

Klasse: _____ Klassenlehrkraft: _____

Die Kulturtechniken **Deutsch** und **Mathematik** können zudem in jeder Klassenstufe gesondert unterrichtet werden.

Stufe	Klassenstufe	Pflichtthemen	durch- geführt	Weitere Themen	durch- geführt
Primarstufe	2. Klasse	Jahreszeiten			
		Tag, Woche, Jahr			
		Heimisches Tier o. Heimische Pflanze			

Primarstufe	2. Klasse	<u>Option:</u> Ergänzungen für spezielle Schüler und Schülerinnen
		Digitale Medien Die Schülerinnen und Schüler.... - Lernen verschiedene analoge und digitale Medien kennen - Lernen Informationen aus verschiedenen Medien zu entnehmen Kompetenzanwendung und –erweiterung von - Dokumentieren (z.B. Pflanzenwachstum mit Hilfe von Fotos dokumentieren) - Fragen (z.B. lernen themenbezogene Fragen zu stellen) - Einschätzen (z.B. Vermutungen aufstellen)

Ort, Datum

Klassenlehrkraft

Schulleitung

Geplante Unterrichtsthemen im Schuljahr 20__/20__

Klasse: _____ Klassenlehrkraft: _____

Die Kulturtechniken **Deutsch** und **Mathematik** können zudem in jeder Klassenstufe gesondert unterrichtet werden.

Stufe	Klassenstufe	Pflichtthemen	durch- geführt	Weitere Themen	durch- geführt
Primarstufe	3. Klasse	Mein Körper			
		Gesunde Nahrungsmittel			
		Klassenfahrt (optional)			

Primarstufe	3. Klasse	<u>Option:</u> Ergänzungen für spezielle Schüler und Schülerinnen
		Digitale Medien Die Schülerinnen und Schüler.... - Lernen eigene Lernergebnisse medial auf zu bereite und präsentieren diese sowohl mit analogen als auch mit digitalen Medien (z.B. Plakate erstellen, Bookcreator nutzen) Kompetenzanwendung und –erweiterung von - Erstes Präsentieren von Ergebnissen - Beobachten

Ort, Datum

Klassenlehrkraft

Schulleitung

Geplante Unterrichtsthemen im Schuljahr 20__/20__

Klasse: _____ Klassenlehrkraft: _____

Die Kulturtechniken **Deutsch** und **Mathematik** können zudem in jeder Klassenstufe gesondert unterrichtet werden.

Stufe	Klassenstufe	Pflichtthemen	durch- geführt	Weitere Themen	durch- geführt
Primarstufe	4. Klasse	In der Natur			

Primarstufe	4. Klasse	<u>Option:</u> Ergänzungen für spezielle Schüler und Schülerinnen
		Digitale Medien Die Schülerinnen und Schüler.... - Lernen verschiedene analoge und digitale Medien kennen - Lernen Informationen aus verschiedenen Medien zu entnehmen - Reflektieren ihre eigenen Mediengebrauch kritisch und kennen Umgangsregeln bei der Mediennutzung Kompetenzanwendung und –erweiterung von - Kategorisieren (z.B. Verfügen über differenzierte Artenkenntnisse und kategorisieren die Artenvielfalt von Pflanzen und Tieren)

Ort, Datum

Klassenlehrkraft

Schulleitung

Kompetenzbereich I: Sprechen und Zuhören

Zu anderen, mit anderen, vor anderen sprechen

Bildungsstandards	Inhalte	Beispiele
verstehend zuhören		
Inhalte zuhörend verstehen	sich durch körperliche Ausdrucksformen angesprochen fühlen	wahrnehmen, dass jemand dicht neben mit sitzt, sich um mich kümmert
	aus Mimik, Gestik und Körpersprache Informationen entnehmen	wahrnehmen, dass sich jemand zuwendet, Kontakt aufnehmen will
	Objekten und Situationen Informationen entnehmen	Tasse signalisiert „trinken“
	Hörtexte	Fragen zum Hörverstehen, Gegenstände zuordnen
Verstehen und Nicht-Verstehen zum Ausdruck bringen	durch situationsbezogene Reaktion auf Mimik, Gestik und Körpersprache anderer antworten	mit dem Kopf nicken, den Kopf schütteln
	auf Gesten reagieren	sich heranwinken lassen
	Hörverstehen: Informationsentnahme und -verarbeitung	Arbeitsanweisungen verstehen und umsetzen
zu anderen sprechen		
gebrauchsorientiertes Sprechen in alltäglichen Kontexten	Bezugsobjekte nutzen	einen Ball zeigen = „Ich will spielen.“
	Handlungen nutzen	zur Tür gehen = „Ich will raus.“
	Körpersprache nutzen	jemanden heranwinken, Hunger oder Durst zeigen
	sich spontan äußern	Bedürfnisse, Wünsche, Gefühle durch Lautieren, Bewegungen, Worte ausdrücken
	Alltagssprache, Unterrichtssprache	sich sprachlich äußern
Wirkungen der Rede-weise kennen und beachten	Sprache bewusst einsetzen	Mimik, Gestik, Lautstärke, Betonung, Sprechtempo, Aussprache
	Sprachkonventionen anwenden	grüßen, bitten, sich entschuldigen
	mit Sprache spielen	Reime finden, sich in „Geheimsprache“ unterhalten
funktionsangemessen sprechen	erzählen, informieren, argumentieren, appellieren, beschreiben	vom Wochenende erzählen, Beschwerden, Entschuldigungen, Wünsche, einen Weg beschreiben,...
Sprechbeiträge situationsangemessen planen	Ziel, Situationsbezug, Gliederung berücksichtigen	Mindmap zu neuem Thema, Notizzettel, Stichpunkte im Klassenrat für das Schülerparlament
Gespräche führen		
sich an Gesprächen beteiligen	erste Dialoge	abwechselnd bewegen, abwechselnd lautieren
	sich situationsangemessen äußern	zum Thema sprechen, Fragen stellen, Fragen beantworten
Gesprächsregeln beachten	Dialoge Diskussionen	zuhören, ausreden lassen, sich melden, abwarten, zum Thema sprechen, nachfragen,...

Digitale Medien im Kompetenzbereich I: Sprechen und Zuhören

Kompetenzbereiche	Arbeitsmöglichkeiten im Fach	Beispiele
<i>suchen, verarbeiten und aufbewahren</i>	Recherche	Audioaufnahmen zur Informationsgewinnung nutzen
	Sachverhalte beschreiben	Audioaufnahmen erstellen
<i>kommunizieren und kooperieren</i>	Wirkungen der Redeweise kennen	Gespräche mittels digitaler Medien führen: telefonieren, Video-Anrufe, Video-konferenzen
<i>produzieren und präsentieren</i>	eigene Audioaufnahmen erstellen	Interviews Hörspiele Hörtexte Lernergebnisse
	eigene Filme erstellen	Erklärfilme Lernergebnisse
<i>schützen und sicher agieren</i>	Wahrnehmen der Rahmenbedingungen der Kommunikation	Datenschutzbestimmungen kennen und einhalten, sich gegen heimliche Mitschnitte und Verfilmungen absichern
<i>Problemlösen und handeln</i>	Auswahl geeigneter Medien	verschiedene Medien kennen und vergleichen
	Sprachliche Visualisierung wirksam medial nutzen	Mimik und Gestik mit Smileys und Emojis medial übersetzen
<i>analysieren und reflektieren</i>	Wirkungen von Gesprächen mittels digitaler Medien untersuchen	Audioaufnahmen/ Videoaufnahmen erstellen und auswerten

Sammlung Apps & Websites:

- Anchor
- BookCreator
- Padlet

Kompetenzbereich II: Schreiben

Reflektierend, kommunikativ und gestalterisch schreiben

Bildungsstandards	Inhalte	Beispiele
über Schreibfertigkeiten verfügen		
eine gut lesbare Handschrift entwickeln	Schreibgeräte sachgerecht benutzen	Erprobung verschiedener Stifte, Unterlagen, Griffhilfen, Papiere,...
	grundlegende Formelemente der Druckschrift im richtigen Bewegungsablauf ausführen	Schwungübungen und Buchstaben nachspuren/ schreiben, von links nach rechts
	leserlich schreiben	nachspuren, abschreiben, schreiben, prickeln, kneten, kleben,...
	flüssig schreiben	angemessenes Schreibtempo, eine verbundene Schrift lernen
	Schreiben in vorgegebener Lineatur	Balkenlineatur, Buchstaben in der richtigen Sektion schreiben (Haus als Orientierung), andere Lineaturen
	einheitliches Schriftbild	sorgfältig schreiben, Formmerkmale, Wortabstände, Größenverhältnisse beachten
Texte zweckmäßig gestalten	Layout	Blattaufteilung, Seitenränder, Überschriften, Absätze
richtig schreiben		
Buchstaben, Wörter und Sätze normgerecht schreiben	Laut-Buchstaben-Zuordnung	Buchstabendiktate
	lautgetreu schreiben	lautgetreue Wörter schreiben
	Strukturen der Schrift beachten, Phonologische Regelmäßigkeiten	Wortabstände einhalten, Bausteine wie -en, -er, -el kennen
	einen Grundwortschatz erarbeiten	Wörter sammeln, ordnen, in Bausteine zerlegen, korrekt schreiben
Rechtschreibhilfen verwenden	Rechtschreibüberprüfung	Wörterbuch Rechtschreibprogramm
Rechtschreibung beachten	Rechtschreibstrategien kennen und anwenden lernen	Mitsprechen, Ableiten, Verlängern, Zerlegen, Einprägen (Merkwörter)
Texte verfassen		
Texte planen	Schreibabsicht, Adressaten und Verwendung festlegen	Recherche, Mindmap, Schreibplan
	sprachliche und gestalterische Mittel und Ideen sammeln	Ideensammlung/ Recherche, Reihenfolge, Grundwortschatz, Textmodelle
Texte schreiben	verständlich, strukturiert, adressaten- und funktionsgerecht	„Kritzelpapiere“, Bausteine verwenden, selbst formulieren, Bilder, Stempel, Zeichnungen u.ä. einfügen
	Lernergebnisse geordnet festhalten	Schreiben, drucken, kleben, stempeln
Texte überarbeiten	Texte auf Verständlichkeit und Wirkung überprüfen	„Autorenrunde“, kleine Briefe austauschen, Partnerkorrektur
	Texte in Bezug auf sprachliche Richtigkeit überprüfen	Wörterbuch, Rechtschreibprogramm, Lösungsblätter
	Präsentation von Texten	Plakat, Buch, Hörtexte und -bücher

Digitale Medien im Kompetenzbereich II: Schreiben

Kompetenzbereiche	Arbeitsmöglichkeiten im Fach	Beispiele
<i>suchen, verarbeiten und aufbewahren</i>	Informationen zu einem Thema suchen, auswählen, verarbeiten	geeignete Suchmaschinen kennen und nutzen, z.B. Blinde Kuh, Frag Finn u.ä., Textdokumente anlegen, Inhalte einfügen und bearbeiten, speichern und drucken
<i>kommunizieren und kooperieren</i>	kollaborative Texte schreiben	Etherpads nutzen, z.B. OP.SH im Schulportal SH oder Word online in itslearning
<i>produzieren und präsentieren</i>	Ideen sammeln, Texte planen, schreiben layouten und überarbeiten	digitale Präsentation erstellen, (Bildschirmpräsentation, Plakat), z.B. PowerPoint, KeyNote u.ä.
<i>schützen und sicher agieren</i>	Möglichkeiten und Grenzen digitaler Kommunikation und Information wahrnehmen sowie Gefahren kennen	Texte und Nachrichten unter Beachtung gültiger Datenschutzbestimmungen gestalten, speichern und austauschen; Medienführerschein (Bsp. Stiftung Medienpädagogik Bayern), Messenger-Dienste (WhatsApp, Signal, Threema, itslearning,...) vergleichen und kritisch hinterfragen
<i>Problemlösen und handeln</i>	Mediale Schreib Anregungen nutzen	Bilder, Bildgeschichten, Musik
	Auswahl eines Rechtschreibprogramms	Schreibung überprüfen
	Suchfunktionen nutzen	Texte umorganisieren, suchen und ersetzen
<i>analysieren und reflektieren</i>	Wirkungen von Schreibformen in digitalen Medien	SMS, Textnachrichten, E-Mails, Blogs analysieren

Sammlung Apps & Websites:

- Ich schreibe in Druckschrift
- LetraKid
- ANTON
- Schreiben lernen 1 und 2 (Sternchenverlag)
- Notiz-Apps:
 - Good Notes
 - Notability
 - Notizen
 - Microsoft OneNote
- Book Creator
- Padlet
- SimpleMind Pro
- Budenberg
- Lernwerkstatt

Kompetenzbereich III: Lesen- mit Texten und Medien umgehen

Lesen, Texte und Medien verstehen und nutzen

Bildungsstandards	Inhalte	Beispiele
über Lesefähigkeiten verfügen		
sinnverstehendes Lesen im Alltag	Handlungen und Situationen lesen und verstehen	Jemand holt meine Jacke und Schuhe → wir gehen nach draußen
	Bilder, Symbole und Signale lesen und verstehen	Fotos betrachten, Stundenplanbilder und andere Bilder im Morgenkreis, Toilettenkennzeichnung, Fluchtweg
	Signalwörter und Ganzwörter lesen und als Bedeutungsträger erkennen	Schilder von Einkaufsmärkten unterscheiden, den eigenen Namen auf dem Ämterplan finden, Wort-Bild-Zuordnung
Lesetechnik erlernen/ Synthese	Buchstaben, Buchstabenverbindungen Silben lautgetreue Wörter/ Wörter Sätze mit Streubildern Sätze	Buchstaben lesen, Buchstabendiktat, „Hörst du ein ...?“, „Kreise alle ... ein!“, Synthese, Silben lesen, Silbenteppiche, Wörter, Wörter und Bilder kombinieren
entwicklungsgemäße Texte sinnverstehend lesen	Lesefähigkeit Lesefertigkeit sinngestaltendes Vorlesen	Leseflüssigkeit durch Erhöhen der Lesegeschwindigkeit, automatisiertes Lesen
über Leseerfahrungen verfügen		
verschiedene Sorten von Sach- und Gebrauchstexten kennen	Funktion von Sach- und Gebrauchstexten	Kinderlexikon, Texte im Internet, Kinderzeitschriften, Anleitungen, Rezepte, Tabellen, Schaubilder lesen und umsetzen
Kinderliteratur kennen	Werke, Autorinnen/ Autoren, Figuren, Handlungen	Vorlesen, Buch/ Hörbuch kennenlernen, Theater, Film
Texte begründet auswählen, sich in einer Bücherei orientieren	verschiedene Leseziele kennen Kriterien für die Textauswahl Medientexte nutzen Informationsbeschaffung	Lesen als Genuss, zur Unterhaltung, zur Information Fundstellen: Buchhandel, Bücherei, Zeitungen, Fernsehen, Internet,...
Texte erschließen		
Text genau lesen/ gezielt Informationen suchen	Lesestrategien erproben	wiederholtes Lesen, Text strukturieren, Markieren vorgegebener Wörter/ Bausteine
Texte mit eigenen Worten wiedergeben	wesentliche Inhalte	Stichwörter, wichtigste Figuren und Handlungen herausarbeiten, roter Faden, nachspielen von Szenen
eigene Gedanken zu Texten entwickeln	Gespräche, Perspektivübernahme der Figuren	Unterrichtsgespräch, Inszenierung, Illustration, Collage
Texte präsentieren		
ein Buch vorstellen, eine Geschichte vortragen, bei Lesungen und Aufführungen mitwirken	Präsentation Vortrag (Parasprachliche Mittel: Intonation, Lautstärke, Tempo, Gestik, Mimik) Lesungen Aufführungen	Bilderbuchkino, Lesekisten, Bilder, Plakate, Lesungen von Schülerinnen und Schülern, Aufführungen, Theater

Digitale Medien im Kompetenzbereich III: Lesen – mit Texten und Medien umgehen

Kompetenzbereiche	Arbeitsmöglichkeiten im Fach	Beispiele
<i>suchen, verarbeiten und aufbewahren</i>	Texte suchen Recherche zu Zeitungen und Zeitschriften	Informationen zu einem Thema suchen und auswählen
<i>kommunizieren und kooperieren</i>	handelnder Umgang mit Texten mittels digitaler Medien	epische Texte in einen Dialog umwandeln und als akustisches Dokument gestalten (Hörspiel, Podcast)
<i>produzieren und präsentieren</i>	Präsentation von Büchern und Texten	eigene digitale/ multimediale Bücher erstellen (z.B. BookCreator), Texte vertonen und mit Musik unterlegen
<i>schützen und sicher agieren</i>	Unterscheidung realer, fiktionaler und gefakter Wirklichkeit	Unterschiedliche mediale Gestaltung eines Inhaltes miteinander vergleichen; etwaige Manipulationen untersuchen
<i>Problemlösen und handeln</i>	gezielte Suche im Netz	Auffinden und Auswahl geeigneter Quellen; Chats nutzen können
<i>analysieren und reflektieren</i>	Recherchen im Internet; Urheber identifizieren	Rechercheergebnisse bewerten und verarbeiten; Internetquellen ermitteln

Sammlung Apps & Websites:

- ANTON
- Lies mal! (Küken, Ente)
- Worksheet Go!
- Blitzlesen
- Zabulo
- LESEN LERNEN IntraActPlus
- Wortzauberer
- Leichter Lesen
- Einfachvorlesen
- Woerterfabrik
- BookCreator
- Budenberg
- Lernwerkstatt

Kompetenzbereich IV: Sprache und Sprachgebrauch untersuchen

Sprache zur Verständigung gebrauchen/ Fachliche Kenntnisse erwerben

Bildungsstandards	Inhalte	Beispiele
sprachliche Verständigung untersuchen		
Unterschiede zwischen gesprochener und geschriebener Sprache kennen	Unterschiede in Mündlichkeit und Schriftlichkeit	Unterschiede untersuchen: gesprochene und geschriebene Texte, getippte Nachrichten, Sprachnachrichten,...
Rollen untersuchen (Sprecher/ Schreiber bzw. Hörer/ Leser)	Rollen/ Möglichkeiten kennen, Familiensprache und Bildungssprache unterscheiden	Gespräch, Brief, E-Mail, Vortrag, SMS
an Wörtern, Sätzen, Texten arbeiten		
Lautstruktur	Geräusche	Geräuschquellen orten, Geräusche benennen, Geräusche Bildern zuordnen
Wörter strukturieren und Möglichkeiten der Wortbildung kennen	phonologische Bewusstheit	Laute, Silben, Morpheme (Wortstamm, Wortbausteine); ähnlich klingende Wörter unterscheiden (Reime); Alphabet, Wortfamilien ordnen
	Lautierung	Wortarten: Artikel, Nomen, Verben, Adjektive, Pronomen
	Wortbildung	Singular und Plural, Verben konjugieren, Nomen und Artikel deklinieren
Wörter sammeln und ordnen	Verfahren zum Sammeln und Ordnen von Wörtern	Ordnen nach Rechtschreibmustern (Wörter mit -en, -el u.ä.), nach Themen (Oberbegriffe), nach Wortfamilien etc., entsprechende Tabellen und Schaubilder anwenden
mit Sprache experimentell und spielerisch umgehen	Sprache und Sprachstrukturen	Sprachspiele, Gedichte, Geheimsprache, Kinder- und Jugendsprache
Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Sprache entdecken		
Deutsch - Fremdsprache	Herkunftssprachen von SuS, Zielsprache Deutsch	Schreibung, Aussprache vergleichen; Begrüßung/ Lieder/ Reime in unterschiedlichen Sprachen; Bilderbücher, Wörterbücher und Sprachspiele vergleichen
grundlegende sprachliche Strukturen und Begriffe kennen und verwenden		
Wort	Begriffe und Strukturen kennen wie Laut, Alphabet, Buchstabe, „Königsbuchstaben“ bzw. „Kapitäne“ o.ä. für Vokale, Silbe Begriffe der Grammatik, z.B. Grundform bei Verben, „Begleiter“ oder Artikel (bestimmt und unbestimmt), Grundform und Vergleichsstufen bei Adjektiven	
Satz	Begriffe und Strukturen kennen wie Satzzeichen (Punkt, Komma, Fragezeichen, Ausrufezeichen), wörtliche Rede	

Digitale Medien im Kompetenzbereich IV: Sprache und Sprachgebrauch untersuchen

Kompetenzbereiche	Arbeitsmöglichkeiten im Fach	Beispiele
<i>suchen, verarbeiten und aufbewahren</i>	recherchieren, Wörterlisten erstellen	BookCreator, Bitsboard, genial.ly, ChatterKid u.ä.
<i>kommunizieren und kooperieren</i>	sprachliche Verständigung untersuchen	verschiedene Plattformen miteinander vergleichen: itslearning, WhatsApp, Threema,...
<i>produzieren und präsentieren</i>	Funktionen zum Wortschatz nutzen, filmische Mittel	Digitale Wortschatzsammlungen erstellen, Erklärfilme produzieren (z.B. mySimpleShow, iMovie u.ä.), Buchvorstellung filmen
<i>schützen und sicher agieren</i>	Wirkung von schriftlicher und mündlicher Kommunikation wahrnehmen	Werbung und manipulativen Sprachgebrauch in Sendungen und Videos wahrnehmen und untersuchen
<i>Problemlösen und handeln</i>	Sprachrichtigkeit überprüfen	Rechtschreibprogramme, digitale Chats und Lexika, Suchfunktionen
<i>analysieren und reflektieren</i>	Filmanalyse	filmische Mittel analysieren und reflektieren

Sammlung Apps & Websites:

- mySimpleShow
- iMovie
- edupuzzle.com
- Adobe Spark
- genial.ly
- ANTON
- Budenberg
- Lernwerkstatt

Fach: Mathematik

Individuelle Lerndokumentation

1. Raumerfahrung und Geometrie

1.1 Orientierung im Raum

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Macht erkennbar sensorische Erfahrungen in Räumen	Raubegrenzungen, sich im Raum bewegen
Orientiert sich in Räumen	Beziehung von Gegenständen zum eigenen Körper, Beziehung von Gegenständen zueinander
Zeigt Verständnis für Raumordnungsbegriffe	findet Gegenstand oben, unten, links, rechts; positioniert sich vor, hinter, unter
Verwendet Raumordnungsbegriffe	beschreibt, dass etwas oben, unten, links, rechts liegt
Beschreibt räumliche Beziehungen	Lage von Gegenständen im Raum beschreiben, aus verschiedenen Perspektiven

1.2 Geometrische Flächenformen

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Findet Gemeinsamkeiten und Unterschiede geometrischer Flächenformen	Ecken, Kanten
Zeigt Verständnis für die Begriffe „Dreieck“, „Viereck“ und „Kreis“	findet eine vorgegebene Flächenform
Gebraucht die Begriffe „Dreieck“, „Viereck“ und „Kreis“	Bezeichnet Flächenformen sachgemäß
Stellt geometrische Flächenformen her	Schablonieren, Falten, Schneiden
Findet geometrische Flächenformen an Gegenständen der Umwelt	runder Tisch, Tafel, Verkehrsschilder
Legt vorgegebene Figuren und Muster mit Formenplättchen	Tangram

1.3 Geometrische Körperformen

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Findet Gemeinsamkeiten und Unterschiede geometrischer Körperformen	runde Gegenstände rollen, mit eckigen Gegenständen kann ich bauen
Zeigt Verständnis für die Begriffe „Kugel“, „Walze“, „Quader“ und „Pyramide“	findet nach Vorgabe entsprechende Körperform
Verwendet die Begriffe „Kugel“, „Walze“, „Quader“ und „Pyramide“	bezeichnet Körperformen sachgemäß
Findet geometrische Körperformen an Gegenständen der Umwelt	Ball, Litfasssäule, Kirchturmspitze
Stellt geometrische Körperformen her	aus Knetmasse, durch Heruntersägen von Kant-

	oder Rundhölzern
Stellt Figuren aus geometrischen Körperformen her	Bauen mit Bauklötzen

1.4 Symmetrie

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Stellt symmetrische Hälften durch Falten oder Reißen her	Faltpapier halbieren, Zeitung falten
Zeigt Verständnis für die Begriffe „symmetrisch“ und „Symmetrie“	unterscheidet symmetrische von nicht symmetrischen Figuren
Verwendet die Begriffe „symmetrisch“ und „Symmetrie“	Aktiv an Figuren benennen
Findet Symmetrie am Körper anderer oder am eigenen Körper	Körperschema
Erkennt Symmetrie in der Umwelt	Pflanzenteile, Gebäude, Buchstaben
Ergänzt Figuren symmetrisch	mit Formenplättchen oder im Gitternetz

2. Pränumerischer Bereich

2.1 Merkmale von Gegenständen

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Findet aus mehreren Gegenständen den Gegenstand mit einem bestimmten Merkmal heraus	findet einen runden aus vielen eckigen, einen roten aus vielen grünen Gegenständen
Sortiert Gegenstände nach Merkmalen	Form, Größe, Farbe
Benennt Merkmale von Gegenständen	Form, Größe, Farbe
Berücksichtigt Merkmale von Gegenständen im Alltagshandeln	passender Karton für Geschenk, nimmt sich das größere von zwei Stücken

2.2 Vergleich

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Findet zwei gleiche Gegenstände aus verschiedenen Gegenständen	qualitativer Vergleich
Findet zwei gleichmächtige Mengen aus verschiedenen Mengen	quantitativer Vergleich durch 1:1-Zuordnung
Verwendet die Begriffe mehr, weniger, gleich	Mengenvergleiche
Verwendet die Rechenzeichen = oder >, <	Krokodilaufgaben
Erkennt, dass sich die Mächtigkeit einer Menge durch die Umordnung nicht verändert	Invarianz Geordnete Mengen umordnen

2.3 Gruppenbildung

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Findet gleichartige Gegenstände aus einer Vielzahl von Gegenständen und fasst zusammen	aus der Menge der Möbel im Klassenzimmer Stühle und Tische zusammenstellen
Bildet Gruppen nach einem Merkmal	Form, Größe, Farbe
Ordnet Elemente nach Kombinationen von Merkmalen	Bausteine, die klein <u>und</u> rot sind
Bildet innerhalb einer bereits geordneten Menge Untergruppen	der Farbe nach geordnete Bausteine der Größe nach sortieren

2.4 Reihenburg

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Bildet Reihen mit gleichartigen Gliedern	Perlenkette
Ordnet eine Reihe von Elementen bezüglich eines Merkmals	Babuschkas, „rosa Turm“, ein Xylophon bestücken
Beschreibt die Beziehungen von Elementen in einer Merkmalsreihe	größer als, heller als, kleiner als, am kleinsten, am größten
Ordnet einen Gegenstand in eine vorgegebene Merkmalsreihe ein	einen Karton in eine nach der Größe sortierte Reihe von Kartons einordnen
Setzt rhythmische Reihen fort	fädelt abwechselnd runde und eckige Perlen auf; serielle Bewegungsmuster (klatschen, stampfen,...)

3. Mengen und Zahlen

3.1 Mächtigkeit von Mengen

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Bestimmt die Mächtigkeit von konkreten Mengen durch Abzählen und ordnet den entsprechenden Zahlbegriff zu	Das sind 8 Gläser.
Erfasst konkrete Mengen simultan und ordnet den entsprechenden Zahlbegriff zu	Punkte in Würfelanordnung; Ich habe eine sechs gewürfelt.
Bildet eine Menge nach Vorgabe der Anzahl der Elemente	8 Gläser
Bestimmt die Anzahl von Objekten einer abgebildeten Menge und spricht oder schreibt die entsprechende Zählzahl	736
Zählt akustische, optische oder taktile Signale	Kirchturmuhre; Blinklicht; auf den Rücken klopfen
Setzt eine vorgegebene Anzahl in Bewegungsfolgen um	die gewürfelte Anzahl vorrücken, den Tanzschritt viermal hintereinander ausführen, dreimal klatschen

3.2 Ordnungszahlen

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Gebraucht die Ordnungszahlen bei der Festlegung von Reihen	1., 2., 3., ... Anfangspunkt! Richtung!
Findet innerhalb einer Reihe eine vorgegebene Position	zeigt auf die dritte Person in der Reihe
Liest und schreibt Ordnungszahlen	Datum, Wettkampfplatzierung

3.3 Zahlenreihen

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Spricht Zahlenreihen auswendig	1,2,3,4,5,...; 2,4,6,8,10,...
Zählt vorwärts	+1
Zählt rückwärts	-1
Schreibt Zahlenreihen	Kennt Zahlenfolgen +1, +2,...
Findet Nachbarzahlen	Kennt Vorgänger, Nachfolger
Vervollständigt unterbrochene Zahlenfolgen	Erkennt Rechenmuster, füllt Lücken aus

4. Operationen

4.1 Addition

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Vergrößert gezielt Mengen durch Hinzufügen einzelner Elemente	
Vergrößert gezielt Mengen auf bildhaften Darstellungen	Malen, Stempeln, Kleben
Erkennt das Rechenzeichen „+“ als Symbol für die Addition	+1 : einen dazulegen, konkretisieren Was passiert? Es kommt etwas hinzu
Leitet aus einer konkreten Handlung eine Additionsaufgabe ab	Drei dazulegen: abstrahieren als +3 Was ist passiert?
Setzt eine Additionsaufgabe in Handlung um	4 + 3; hat vier und legt drei dazu
Löst vorgegebene Additionsaufgaben	4 + 3 = ? 4 + ? = 7 ? + 3 = 7
Erkennt und löst Additionsaufgaben im Alltag	4 Jungs und 3 Mädchen sind wie viele Schüler?

4.2 Subtraktion

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Verkleinert gezielt Mengen durch Wegnehmen einzelner Elemente	5 Gummibärchen, eins essen
Verkleinert gezielt Mengen auf bildhaften Darstellungen	Ausradieren, Durchstreichen, Überkleben
Erkennt das Rechenzeichen „-“ als Symbol für die Subtraktion	-2 : zwei weniger, konkretisieren Was passiert? Es wird weniger
Leitet aus einer konkreten Handlung eine Subtraktionsaufgabe ab	Sukzessive Handlungsfolge simultan abbilden; 5 - 1 = 4

Setzt eine Subtraktionsaufgabe in Handlung um	$5 - 1 = 4$; hat 5 Gummibärchen, isst eins auf, es sind nur noch vier übrig
Löst vorgegebene Subtraktionsaufgaben	$5 - 1 = ?$ $5 - ? = 4$ $? - 1 = 4$
Erkennt und löst Subtraktionsaufgaben im Alltag	5 Gummibärchen, eins wird gegessen, wie viele sind noch da?

4.3 Multiplikation

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Erfasst den zeitlich sukzessiven Aspekt der Multiplikation durch mehrmaliges Dazulegen gleichmächtiger Mengen	Ein Schüler geht 4 mal zum Bällebad und holt jedes mal zwei Bälle
Erfasst den räumlich simultanen Aspekt der Multiplikation	Auf dem Tisch stehen drei Teller, in jedem Teller liegen 2 Äpfel
Vervielfacht Abbildungen von Mengen durch mehrmaliges dazu malen gleichmächtiger Mengen	
Erkennt das Rechenzeichen „ $\cdot$ “ als Symbol für die Multiplikation	
Leitet aus einer konkreten Handlung eine Multiplikationsaufgabe ab	Ich hole fünfmal ein Glas. Ich habe fünf Gläser. $5 \times 1 = 5$
Leitet aus einer räumlich simultanen Darstellung von Mengen eine Multiplikationsaufgabe ab	Fensterreihen in Hochhäusern, 5 Schalen mit je vier Äpfeln: $5 \times 4 = 20$
Löst vorgegebene Multiplikationsaufgaben	$5 \times 4 = ?$ $5 \times ? = 20$ $? \times 4 = 20$
Erkennt und löst Multiplikationsaufgaben im Alltag	Ich hole fünfmal ein Glas. Ich habe fünf Gläser. $5 \times 1 = 5$ Ich hole einmal fünf Gläser. Ich habe fünf Gläser. $1 \times 5 = 5$

4.4 Division

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Verteilt Elemente von Mengen in eine vorgegebene Anzahl von Teilmengen	Acht Äpfel gerecht auf 4 Kinder
Teilt Elemente einer Menge auf in Teilmengen, deren Mächtigkeit vorgegeben ist	Eier in Sechserkartons
Teilt abgebildete Mengen in vorgegebene Gruppen auf	immer drei Blumen einkreisen
Erkennt das Rechenzeichen „ $:$ “ als Symbol für die Division	$:$ bedeutet in gleiche Teile aufteilen
Leitet aus einer konkreten Handlung eine Divisionsaufgabe ab	Ich habe sechzehn Gummibärchen und verteile sie gerecht unter acht Schülern. Jeder Schüler kriegt zwei Gummibärchen. Abstrahiert: $16 : 8 = 2$
Löst vorgegebene Divisionsaufgaben	$16 : 8 = ?$ $16 : ? = 2$ $? : 8 = 2$
Löst vorgegebene Divisionsaufgaben mit Rest	$17 : 8 = ?$ $17 : 8 = 2 \text{ R}1$
Erkennt und löst Divisionsaufgaben im Alltag	Kuchen verteilen

5. Zahlenraum

5.1 Zahlenraum bis 10

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Nutzt Materialien zur Veranschaulichung von Mengen im Zahlenraum bis 10	
Kennt Zahlen der Alltagswelt im Zahlenraum bis 10	2 Augen, 5 Finger einer Hand, 7 Tage
Ordnet im Zahlenraum bis 10 einer Menge sicher die Zahl zu, die ihrer Mächtigkeit entspricht	
Ordnet im Zahlenraum bis 10 Zahlen der Größe nach	Rechenstäbe
Versteht die Null als Zeichen für das Nichtvorhandensein von Objekten	Nichts=Null
Zerlegt Mengen und Zahlen im Zahlenraum bis 10	$8 = 4 + 4 = 5 + 3 = 6 + 2 = 7 + 1$
Löst Additionsaufgaben im Zahlenraum bis 10	mit Veranschaulichung, im Kopf
Löst Subtraktionsaufgaben im Zahlenraum bis 10	mit Veranschaulichung, im Kopf
Löst Multiplikationsaufgaben im Zahlenraum bis 10	mit Veranschaulichung, im Kopf
Löst Divisionsaufgaben im Zahlenraum bis 10	mit Veranschaulichung, im Kopf
Ergänzt Mengen und Zahlen zur Zehn	$7 + ? = 10$, Passerzahlen

5.2 Zahlenraum bis 20

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Nutzt Materialien zur Veranschaulichung von Mengen im Zahlenraum bis 20	Rechenstäbe, 10er Eierkartons
Kennt Zahlen der Alltagswelt im Zahlenraum bis 20	10 Finger, 11 Fußballspieler, 12 Monate
Ordnet im Zahlenraum bis 20 einer Menge sicher die Zahl zu, die ihrer Mächtigkeit entspricht	
Ordnet im Zahlenraum bis 20 Zahlen der Größe nach	
Zerlegt Mengen und Zahlen im Zahlenraum bis 20	$18 = 9 + 9 = 10 + 8 = 11 + 7 = 12 + 6 = 13 + 5 = 14 + 4$
Beherrscht den Zehnerübergang zählend	mit Veranschaulichung, im Kopf
Beherrscht den Zehnerübergang durch Zerlegung des zweiten Operanten	mit Veranschaulichung, im Kopf
Löst Additionsaufgaben im Zahlenraum bis 20	mit Veranschaulichung, im Kopf
Löst Subtraktionsaufgaben im Zahlenraum bis 20	mit Veranschaulichung, im Kopf
Löst Multiplikationsaufgaben im Zahlenraum bis 20	mit Veranschaulichung, im Kopf
Löst Divisionsaufgaben im Zahlenraum bis 20	mit Veranschaulichung, im Kopf
Nutzt Rechenvereinfachungen	Umkehr-, Tausch- und Nachbaraufgaben

5.3 Stellenwertsystem

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Fasst Mengen mit Hilfe von strukturiertem Material in Bündel zusammen	10er Eierkartons
Nimmt Bündelungen in der Umwelt bewusst wahr	Sprudelkästen, Joghurtstiegen, Milchkartons
Zählt die Bündel und die Restelemente	
Verwendet die Begriffe „Einer“ und „Zehner“	
Bündelt auf der bildhaften Ebene	10 Einer durchstreichen und dafür einen Strich für den Zehner setzen
Wendet die Darstellungsweise des Stellenwertsystems bis 100 an	Notiert Ergebnisse des Bündelns im Stellenwertsystem, bildet Mengen nach vorgegebenen Zahlen: 132 □ :
Wendet Darstellungsweise des Stellenwertsystems über 100 an	Notiert Ergebnisse des Bündelns im Stellenwertsystem, bildet Mengen nach vorgegebenen Zahlen

5.4 Erweiterter Zahlenraum

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Nutzt Materialien zur Veranschaulichung von Mengen im erweiterten Zahlenraum	
Ordnet im erweiterten Zahlenraum einer Menge sicher die Zahl zu, die ihrer Mächtigkeit entspricht	
Ordnet Zahlen im erweiterten Zahlenraum der Größe nach	
Löst Rechenaufgaben mit Hilfe des Taschenrechners	
Addiert ganze Zehner	
Subtrahiert ganze Zehner	
Löst Additionsaufgaben im erweiterten Zahlenraum	mit Veranschaulichung, im Kopf, schriftlich
Löst Subtraktionsaufgaben im erweiterten Zahlenraum	mit Veranschaulichung, im Kopf, schriftlich
Beherrscht das kleine Einmaleins	
Löst Multiplikationsaufgaben im erweiterten Zahlenraum	mit Veranschaulichung, im Kopf, schriftlich
Löst Divisionsaufgaben im erweiterten Zahlenraum	mit Veranschaulichung, im Kopf, schriftlich

5.5 Sachaufgaben

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Schließt von Signalwörtern auf die entsprechende Rechenoperation	und, dazu, zusammen „+“; wegnehmen, bezahlen, verschenken „-“; jeder, je „x“; verteilen, aufteilen „:“
Erfindet selbst Sachaufgaben	

Löst vorgegebene Sachaufgaben	
Leitet aus Alltagssituationen die entsprechende Rechenoperation ab und löst diese	Autos, die vom Parkplatz fahren, Bonbons, die verteilt werden

6. Maße

6.1 Geld

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Unterscheidet Euro- und Cent-Münzen von anderen Wertmarken oder -münzen	Chips für Einkaufswagen, Duschmünzen
Sortiert Münzen nach ihrem Wert	
Sortiert Scheine nach ihrem Wert	
Stellt wertgleiche Geldbeträge her	1 € = 50 Ct + 50 Ct
Liest Preise und legt Geldwert	
Wendet Kommaschreibweise für Geldbeträge an	1,49 €
Rundet Preise zum nächst runden Betrag auf	1,49 € → 1,50 €
Rechnet mit Geldbeträgen	
Schätzt Preis von Produkten realistisch ein	
Kontrolliert beim Einkauf Wechselgeld	

6.2 Länge

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Vergleicht längendominante Gegenstände	
Verwendet die Bezeichnung länger, kürzer, gleich lang sachgerecht	
Verwendet die standardisierte Längeneinheit cm	
Verwendet die standardisierte Längeneinheit m	
Verwendet die standardisierte Längeneinheit mm	
Verwendet die standardisierte Längeneinheit km	
Verwendet Kommaschreibweise bei der Angabe von Längen	
Rechnet mit Längenmaßen	
Misst vorgegebene Längen mit Lineal oder Meterstab	
Schätzt Längen realistisch ein	
Schätzt Entfernungen realistisch ein	

6.3 Temperatur

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Fühlt Temperaturunterschiede zweier Flüssigkeiten	Warmes, kaltes Wasser; Warmer, kalter Tee
Verwendet Bezeichnungen wärmer, kälter und gleich warm sachgerecht	

Verwendet die standardisierte Temperatureinheit °C	Laut Wettervorhersage werden es heute 20 Grad Celsius.
Verwendet Plus- und Minusgrade	
Misst Temperaturen mit dem Thermometer	
Verwendet Kommaschreibweise bei der Angabe von Temperaturen	Fieberthermometer
Schätzt Temperaturen realistisch ein	

6.4 Gewicht

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Nimmt Gewichtsunterschiede zweier Körper wahr	
Verwendet Bezeichnungen schwerer, leichter und gleich schwer sachgerecht	
Verwendet standardisierte Gewichtsangabe kg	
Verwendet standardisierte Gewichtsangabe g	
Verwendet Kommaschreibweise bei der Angabe von Gewichten	
Rechnet mit Gewichten	
Wiegt vorgegeben Gegenstände mit Balken- oder Digitalwaage	
Schätzt Gewicht realistisch ein	

6.5 Fläche

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Vergleicht unterschiedliche Flächen durch Aufeinanderlegen	
Verwendet Bezeichnungen größer, kleiner und gleich groß sachgerecht	
Verwendet standardisierte Flächeneinheit m ²	
Misst vorgegebene Flächen durch Auslegen mit einzelnen Quadratmetern	
Berechnet Flächen durch Multiplikation der Länge mit der Breite	
Schätzt Flächen realistisch ein	

6.6 Volumen

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Vergleicht unterschiedlich große Gefäße Verwendet Bezeichnungen mehr, weniger und gleich viel sachgerecht	durch Umschüttversuche
Verwendet standardisierte Volumeneinheit l	
Versteht Markierungen am Messbecher $\frac{1}{4}$ l, $\frac{1}{2}$ l und $\frac{1}{8}$ l	
Verwendet Kommaschreibweise bei der Angabe von Flüssigkeitsmengen	0,5l = $\frac{1}{2}$ l

Misst vorgegebene Mengen einer Flüssigkeit mit Hilfe von Messbechern	
Schätzt Volumen realistisch ein	

7. Zeit

7.1 Zeiterfahrung und Zeitbegriff

7.1.1 Zeitabläufe

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Nimmt strukturierte Zeitabläufe wahr	Phasen der Aktivität und Ruhe, im Tagesrhythmus wiederkehrende Situationen
Löst zeitlich begrenzte Ereignisse bewusst aus	Spieluhr aufziehen, eine Kugel auf die Kugelbahn setzen
Hält zeitliche Reihenfolge ein	Gewohnte Handlungsabläufe wie erst die Hände waschen, dann essen
Versteht Begriffe für Zeitabläufe und wendet sie an	Zuerst, später, vorher, nachher
Plant zeitliche Abfolge von Handlungsschritten zur Erreichung eines konkreten Ziels	In HSW Gemüse waschen, schneiden, kochen; im Werken Holz zuschneiden, schleifen

7.1.2 Zeitdauer

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Reagiert auf Signale für Anfang und Ende einer Zeitspanne	Pausenklingel, Lichtsignal, Berührung
Versteht Begriffe für Zeiträume und wendet sie an	Lang, kurz, Anfang, Ende
Kann Zeiträume ausfüllen und gestalten	Pausenzeit

7.1.3 Geschwindigkeit

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Reagiert auf Bewegung in unterschiedlicher Geschwindigkeit	Schnell oder langsam durch das Wasser gezogen werden / auf dem Rollbrett gezogen werden
Steuert bewusst die Geschwindigkeit von Bewegungen	Bewegt sich zu langsamer und schneller Musik entsprechend
Kennt den Zusammenhang von Geschwindigkeit und Zeit	Je schneller ich arbeite, desto schneller bin ich fertig
Versteht Zeitbegriffe zur Geschwindigkeit und wendet sie an	Schnell, langsam
Passt die eigene Geschwindigkeit an Situationen an	Bewegt sich im Schulgebäude und in der Schwimmhalle langsam

7.2 Zeiträume

7.2.1 Tag

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Reagiert auf wiederkehrende Ereignisse im Tagesablauf	Morgenkreis, Frühstück
Antizipiert den Tagesablauf	Symbole am Stundenplan
Versteht Zeitbegriffe zum Tagesablauf und wendet sie an	Tag, Nacht, Morgen, Vormittag, Mittag, Nachmittag, Abend
Plant die Erledigung von Aufgaben im Tagesablauf selbstständig ein	Klassendienste, Freiarbeit, Förderplanarbeit

7.2.2 Woche

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Reagiert auf wiederkehrende Ereignisse im Wochenablauf	Montag: Schwimmunterricht; Donnerstag: Kiosk
Kennt Wochentage und ihre Reihenfolge	
Versteht Zeitbegriffe im Zusammenhang mit Wochentagen und wendet sie an	Heute ist Dienstag, also ist morgen Mittwoch
Plant die Erledigung von Aufgaben innerhalb einer Woche selbstständig	Klassendienste, Wochenplanarbeit

7.2.3 Jahr

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Reagiert auf wiederkehrende Ereignisse im Jahresablauf	Feste, Ostern, Geburtstage
Kennt Jahreszeiten und ihre Abfolge	
Kennt Monate und ihre Abfolge	
Nutzt den Kalender zum Überblicken von Zeiträumen und Planen von Ereignissen	

7.3 Zeitmessung

7.3.1 Methoden der Zeitmessung

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Unterscheidet Uhren von anderen Gegenständen	
Kennt verschiedene Geräte zur Zeitmessung	Sanduhr, Sonnenuhr, Analoguhr, Digitaluhr, Stoppuhr
Erkennt Situationen, in denen die Anwendung von Zeitmessgeräten notwendig ist	Abfahrtszeiten von Bussen, Einhalten von Verabredungen, Garzeiten beim Kochen

7.3.2 Uhrzeit

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Kennt Einzelteile der Uhr	Zeiger, Ziffernblatt
Orientiert sich mit Hilfe markanter Stundenbilder	Um 9.45 Uhr ist Pause
Schätzt die Zeitdauer angemessen ein	Was schaffe ich in einer Stunde, Minute, Sekunde
Liest die Uhrzeit in ganzen Stundenschritten ab	
Liest die Uhrzeit in halben Stundenschritten ab	
Liest die Uhrzeit in viertel Stundenschritten ab	
Liest die genaue Uhrzeit in Stunden und Minuten ab	
Liest und versteht digitale Zeitangaben	
Bringt Uhrzeiten in die richtige zeitliche Reihenfolge	Was kommt früher, was später? Tagesablauf
Berechnet Zeitspannen zwischen zwei Zeitangaben	
Orientiert sich mit Hilfe der Uhr	Trifft Verabredungen, berücksichtigt Wegzeiten zur Bushaltestelle, ist rechtzeitig zu Hause, stellt Wecker
Orientiert sich an Zeitplänen	Stundenplan, Wochenplan, Fahrplan; Angaben von Geschäfts-, Öffnungs-, Betriebs- und Ruhezeiten
Ist pünktlich	

7.3.3 Sonne und Zeitmessung

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Liest die Zeit an einer Sonnenuhr ab	
Kennt die Sonnenstände im Tagesablauf	Wo die Sonne aufgeht, am Mittag steht
Bestimmt die Himmelsrichtungen	Mit Hilfe des Sonnenstandes, mit Hilfe des Kompasses

Medienkompetenz Mathematik für das Schulinterne Curriculum

In der Schule am Papenmoor legen wir besonderen Wert auf den kompetenten Einsatz digitaler Medien im Mathematikunterricht. Unsere Schule verfügt über Schullizenzen für die Programme **Budenberg**, **Lernwerkstatt 10** und **Worksheet Go!**. Zudem hat jedes Kind einen eigenen **QR-Code für die App ANTON**, um individuell und selbstständig mathematische Übungen bearbeiten zu können.

Zur Strukturierung und Gestaltung des Mathematikunterrichts nutzen wir das Programm **ActiveInspire** an den Prometheanboards. Dies ermöglicht eine vielfältige, multimediale Präsentation und die interaktive Einbindung der Schülerinnen und Schüler. Für die gesamte Schule steht ein **iPad-Koffer** zur Verfügung, der von allen Klassen abwechselnd im Unterricht eingesetzt wird.

Alle iPads bieten die Möglichkeit, mittels **AirDrop** Ergebnisse und mathematische Aufgabenstellungen digital an das Prometheanboard zu spiegeln. Dadurch können Arbeitsergebnisse unkompliziert präsentiert und gemeinsam besprochen werden. Der gezielte Einsatz dieser digitalen Medien unterstützt die Entwicklung der mathematischen Kompetenzen auf vielfältige Weise und fördert die aktive Teilhabe aller Schülerinnen und Schüler am Unterrichtsgeschehen.

Fach: Kunst

Individuelle Lerndokumentation

1. Gestaltung im Raum

1.1 Landart

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Sich auf unterschiedliche Sinneserfahrungen in der Natur einlassen	Gerüche, Geräusche, Licht, Schatten, Wind
Naturmaterialien sammeln	Steine, Blätter, Zapfen, Zweige
Materialien sortieren	Nach Farbe, Form, Größe
Formen, Figuren und Skulpturen mit Naturmaterialien gestalten	Schnecken, Mandalas aus Blättern, Früchten und Zweigen, Steine schichten

1.2 Tonobjekte

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Alltagsgegenstände aus Ton entdecken	Blumentöpfe, Schalen, Ziegelsteine
Sich auf taktile Erfahrungen mit Ton einlassen	Ton befühlen, Feuchtigkeit und Kühle erfahren
Spuren in einem Tonklumpen hinterlassen	Handabdrücke in Ton
Tonklumpen verformen	Tonplatten, -kugeln, -wülste formen
Hilfsmittel zur Tonbearbeitung erproben	Klopfholz, Schneidedraht, Teigwalze, Töpferscheibe
Einfache Gegenstände aus Ton herstellen	Schlange, Schnecke, Schale, Vase

1.3 Andere Objekte

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Mit Objekten oder Materialien hantieren	Erfühlen, Betrachten, Zerkleinern
Objekte oder Materialien verfremden	Objekte in Papier oder Folie einwickeln, Objekte ausstopfen
Objekte oder Materialien verformen	Knetmasse, Gipsplastiken, Kleisterfiguren, Pappmache
Mit Objekten und Materialien bauen	Mit Pappkartons, Abfallmaterialien, Schrott und Steinen bauen
Objekte zu Skulpturen gestalten	Speckstein, Ytongstein, Sandstein, Masken

1.4 Gestaltung von Räumen

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Auf verschiedene Räume reagieren	Akustik, Befindlichkeit, Nutzungsmöglichkeiten der Räume

Verschiedene Funktionsbereiche im Klassenzimmer nutzen	Lesecke, Ruhezone, Arbeitsbereich
Verschiedene Bereiche der Schule und des Schulgeländes mitgestalten	Cafe, Kiosk, Bücherei

2. Flächiges Gestalten

2.1 Spuren

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Mit dem eigenen Körper Spuren erzeugen	Hände / Füße in Sand oder Kleister
Spuren durch Bewegung von Gegenständen erzeugen	Murmelbilder, Kleisterbilder, Salatschleuder
Spuren durch Aufsprühen erzeugen	Leere Spülmittelflasche, Einmalspritze
Farbige Spuren erzeugen	Pustebilder, Schwammtechnik, Pinsel

2.2 Farben

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Auf unterschiedliche Farben reagieren	Räume, Kleidung, Licht, Kontraste
Farben in der Umwelt erkennen	Gras, Erde, Blumen
Grundfarben kennen	
Mischfarben herstellen	

2.3 Malen

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Mit verschiedenen Farbmitteln, Werkzeugen und Untergründen experimentieren	Finger-, Wasser-, Acrylfarben, verschiedene Pinsel und Papiere
Mit Wasserfarben male	
Mit verschiedenen Farbmitteln malen	Wachsmalfarben, Kreiden, Filz-, Buntstifte
Möglichkeiten zum freien Malen nutzen	Materialien frei wählen
Farbige Flächen gestalten	Signalfarben, Kontraste

2.4 Zeichnen

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Mit unterschiedlichen Zeichentechniken experimentieren	Kohle, Feder, Tusche, unterschiedliche Stifte
Verschiedene Zeichentechniken anwenden	Muster
Gegenständlich zeichnen	Apfel
Gegenständlich zeichnen im Beziehungsgefüge	Apfel in der Schale auf dem Tisch

2.5 Drucken und Stempeln

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Mit dem eigenen Körper drucken	Hand- und Fußabdrucke
Mit einem Stempel drucken	Buchstaben, stempel, Bausteine, Korken
Unterschiedlichen Drucktechniken verwenden und mit experimentieren	Monotypie, Materialdruck, Schablonendruck, Schnurdruck, Frottage, Linoldruck
Druckverfahren als Gestaltungsmittel einsetzen	

2.6 Collagieren

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Passende Materialien zu einem vorgegebenen Thema finden	Zeitschriften, Kataloge, Beilagen
Papiercollagen herstellen	
Materialcollagen herstellen	Stoff, Müll, Schrott
Collagieren als Gestaltungsmittel einsetzen	

3. Gestalten mit technisch-visuelle Medien

3.1 Fotografie

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Fotos von gezeichneten Bildern unterscheiden	
Mit Hilfe von Fotos gestalten	Fotomontage, Dalli Klick, Puzzle
Eigenständig fotografieren	Motive auswählen, Lichtverhältnisse berücksichtigen
Fotos bewerten	Bildwirkung, -aussage

3.2 Filmarbeit

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten vor der Kamera erproben	Mimik, Gestik, Kostüme, Bewegungsabläufe
Szenen vor der Kameraspielen	Spontan, mit Regieführung
Sich mit eigenen Ideen an der Herstellung eines Films beteiligen	Thema und Verlauf
Teile der Filmherstellung übernehmen	Licht, Dekoration, Kameraführung, Musik

3.3 Gestaltung mit dem Computer

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Computerprogramme zum Malen und Gestalten erproben	Verschiedene Werkzeuge, Farben
Bildbearbeitungsprogramme erproben	Bilder verfremden, Bilder neu zusammensetzen

Computerprogramme als Gestaltungsmittel einsetzen	Herstellung von Grußkarten und Einladungen
Am Computer verschiedene Medien kombinieren	Bilder, Texte, Sounds, Filme

4. Umgang mit Kunstwerken

4.1 Das eigene Kunstwerk

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Eigenes Kunstwerk aus mehreren Arbeiten herausfinden	
Eigenes Kunstwerk bewerten	Motiv, verwendetes Material, Gestaltungsmittel
Über den Verwendungszweck des eigenen Kunstwerks entscheiden	Präsentation, Geschenk, Mülleimer

4.2 Kunstbetrachtung

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Verschiedene Ausstellungsräume für Kunstwerke kennen	Museum, Galerie, Kirche, Internet
Versch. Kunstwerke und Künstler kennen	
Kunstwerke beschreiben	Inhalt, Materialien, Form, Absicht des Künstlers, emotionale Wirkung
Kunstwerke nach- und umgestalten	

Medienkompetenz im Kunstunterricht

In einer zunehmend digitalisierten Welt gewinnt Medienkompetenz auch im schulischen Kontext stetig an Bedeutung. Besonders im Kunstunterricht eröffnet der reflektierte und kreative Umgang mit digitalen Medien neue Ausdrucksformen und Lernmöglichkeiten. Medienkompetenz umfasst dabei nicht nur das technische Bedienen von Geräten und Programmen, sondern auch die kritische Auseinandersetzung mit medialen Inhalten sowie deren Gestaltung. Der Kunstunterricht bietet ideale Voraussetzungen, um Schülerinnen und Schüler auf kreative Weise zu einem bewussten, selbstbestimmten und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu befähigen.

Einige Beispiele dazu wären:

- Schauen von Videoanleitungen
- Scannen von QR Codes (Bastelanleitungen, Videos usw.)
- Produkte online veröffentlichen
- Drehen von Stop Motion Videos
- Im Internet nach Inspirationen suchen
- Nutzung von KI Bildererstellung

- Ideensammlungen in eine Dateiablage einpflegen
- Nutzen von Bildbearbeitungsprogrammen
- online digitale Skizzen erstellen
- Unterrichtsinhalte zur Farbenlehre verwenden (z. B. per App oder Google) sowie mit UK kombinieren (z. B. Farbbenennung auf einem Talker oder Farberkennung in der Anton App)
- Sammeln von Informationen zu KünstlerInnen aus dem Internet
- Nutzen von Screensharing (z. B. um Produkte zu präsentieren)
- Verwendung von Apps (z. B. Learningapps, Anton App, This is Sand (online), digitale Ausmalbilder (online))

Mediennutzung Verbraucherbildung

Die Mediennutzung im Fach Verbraucherbildung spielt eine wichtige Rolle, um Schülerinnen und Schülern auf eine informierte und selbstbestimmte Teilhabe an der Konsumgesellschaft vorzubereiten. Hier sind einige wichtige Aspekte und Beispiele, wie Medien sinnvoll im Unterricht eingesetzt werden können:

Methoden für den Unterricht

	Methoden	Ziel
Analyse von Werbung	- Schülerinnen und Schüler analysieren Werbung auf Plattformen wie Instagram, TikTok oder YouTube - Untersuchen, wie Influencerinnen und Influencer Produkte präsentieren und welche Werbestrategien genutzt werden	- Werbebotschaften erkennen und kritisch hinterfragen
Online-Shopping	- Vergleich von Online-Shops (z.B. Preise, Rückgabebedingungen, Zahlungsarten, Datenschutz) - Kritische Reflexion von Online-Käufen	- Verbraucherrechte kennenlernen - Seriöse und unseriöse Anbieter unterscheiden lernen
Quellenbewertung und Fake News erkennen	- Vergleich von Artikeln und Webseiten zu einem Verbraucherthema (z.B. Ernährung, Nachhaltigkeit) - Checklisten oder Tools zur Bewertung von Online-Quellen	- Glaubwürdigkeit von Information beurteilen - Falschinformationen identifizieren
Datenschutz im Alltag	- Auswertung von Datenschutzrichtlinien bekannter Apps und Online-Shops - Reflexion über die eigene digitale Nutzung	- Bewusstsein für Datenschutz entwickeln - Umgang mit persönlichen Daten reflektieren
Planspiel und Rollenspiele	- Simulation eines Konflikts mit einem Online-Anbieter (z.B. wegen mangelhafter Ware oder Widerruf) - Schülerinnen und Schüler übernehmen Rollen von Verbraucherinnen und Verbrauchern	- Kommunikationsstrategien entwickeln - Verbraucherrechte anwenden

Digitale Tools	- Projektarbeit mit digitalen Tools (z.B. Podcasts oder Erklärvideos erstellen)	- Intensive Auseinandersetzung mit dem Thema, technische Fähigkeiten schulen
Medienkonsum	- Dokumentation des Medien- und Konsumverhaltens (z.B. durch digitale Tagebücher)	- persönliches Konsumverhalten bewusstmachen und reflektieren
Apps	- Digitale Umfragen oder Quiz-Apps (z.B. Kahoot, Mentimeter) - Videos ansehen - Einkaufslisten erstellen - Rezepte zusammenschreiben	- Tools lernen zu nutzen, bewusster Konsum, Organisation des Haushalts Apps: Probiere mal, Mein Kochbuch, Listonic, Einkaufszettel, Barcoo, Ernährung-Apps Yazio/Eatssmarter

Fach: Technik

Individuelle Lerndokumentation

1. Grundlagen für fachgerechtes Arbeiten

1.1 Orientierung im Werkraum

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Unterscheidet den Werkraum von anderen Räumen	
Kennt den eigenen Arbeitsplatz und hält Platzordnung ein	Symbole, Markierung, Namen
Legt die Arbeitskleidung an	

1.2 Einsatz von Werkzeugen und Maschinen

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Verändert Material mit den Händen	Papier knüllen
Greift nach Werkzeug und hält dieses fest	
Erkundet Funktion von einfachen Werkzeugen	
Setzt einfache Werkzeuge sachgerecht ein	Hammer, Raspel
Unterscheidet bearbeitete und nicht bearbeitete Materialien	raue - glatte Oberfläche nach Behandlung mit dem Schleifklotz
Wendet Sicherheitsregeln im Umgang mit Werkzeugen an	
Geht mit elektrischen Maschinen sachgerecht um	Stromkabel nicht knicken
Wendet Sicherheitsregeln im Umgang mit Maschinen an	

1.3 Arbeitshaltungen

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Lässt sich auf Werkaufgaben ein	
Bleibt für einen Arbeitsschritt am Arbeitsplatz	
Arbeitet ausdauernd und zielstrebig	
Überblickt Arbeitsschritte bis zur Fertigstellung eines Werkstücks	
Erkennt Hilfebedarf und fordert Unterstützung	
Hält sich bei Teamarbeit an die Aufgabenverteilung	
Organisiert den Arbeitsplatz selbst	Ordnung am Platz, selbstständiges Holen und Aufräumen von Materialien und Werkzeugen
Hält die Werkraumordnung ein	
Beachtet Unfallverhütungsmaßnahmen	

2. Werken mit Papier und Pappe

2.1 Materialerfahrungen

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Macht elementare Erfahrungen mit Papier	wedeln, reißen, falten
Kennt Materialeigenschaften von Papier	saugfähig, flexibel, verformbar
Unterscheidet Papiersorten	Buntpapier, Zeitungspapier, Pappe, Toilettenpapier

2.2 Arbeitstechniken

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Trennt Papier	reißen, schneiden; mit Cutter, Locher
Schneidet ungezielt mit der Schere	
Schneidet an der Linie entlang aus	gerade Linie, Kreis
Erprobt Papierverbindungen	Klebstoff, Klebeband, Hefter
Klebt Papier gezielt zusammen	Etikett auf markierte Stelle
Faltet Papier ungezielt	
Faltet einfache Formen aus Papier	Serviette, Leporello
Faltet komplexe Formen aus Papier	Flieger, Hut, Schachtel
Baut mit vorgefertigten Formen aus Papier und Pappe	Pappschachteln, Toilettenpapierrollen
Gestaltet plastisch mit Papier	Würfel, Girlande aus Papier
Gestaltet mit Pappmaché	Papierbrei in Form gießen, Figuren, Masken
Gestaltet Papiere	bedrucken, marmorieren
Stellt Papier her	Papier schöpfen

3. Werken mit Holz

3.1 Materialerfahrungen

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Macht elementare Erfahrungen mit Holz	
Erkennt Holz in Natur und häuslicher Umgebung	Bäume, Brennholz, Möbel aus Holz
Sortiert Holz nach verschiedenen Kriterien	Farbe, Oberfläche, Holzart
Kennt Materialeigenschaften von Holz	schwimmt, brennt, riecht
Kennt verschiedene Verarbeitungsformen von Holz	Brett, Balken, Spanplatte

3.2 Arbeitstechniken Holzbearbeitung - Oberflächenbehandlung

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Erkundet unterschiedliche Werkzeuge zur Oberflächenbehandlung	Schleifpapier, Raspel, Feile, Hobel
Setzt Werkzeuge zur Oberflächenbehandlung gezielt ein	Feile, Schleifblock, Schleifpapier

Glättet Oberflächen mit elektrischen Werkzeugen	Schwingschleifer, Bandschleifer, Hobelmaschine
Behandelt Oberflächen	wachsen, ölen, lackieren

3.3 Arbeitstechniken Holzbearbeitung - Sägen

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Führt Sägebewegungen aus	
Bearbeitet Holz mit Handsägen	
Sägt beliebig große Holzteile ab	Gehrungssäge, Laubsäge, Fuchsschwanz
Sägt Holzteile exakt nach vorgegebener Länge ab	
Sägt vorgegebene Formen aus	
Bearbeitet Holz mit elektrischen Sägen	
Setzt verschiedene Sägen je nach Bedarf sachgerecht ein	

3.4 Arbeitstechniken Holzbearbeitung - Bohren

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Bearbeitet Holz mit Handbohrer	
Bohrt beliebige Löcher in Holzteile	Handbohrer, Ständerbohrmaschine, Bohrmaschine
Hält Arbeitsfolge beim Bohren ein	Holzstück einspannen, passenden Bohrer auswählen und einspannen, Bohrer ansetzen, bohren
Bohrt Löcher exakt nach Vorgabe	

3.5 Arbeitstechniken Holzbearbeitung - Stemmen und Schnitzen

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Erkundet die Funktion von verschiedenen Schnitzwerkzeugen	
Setzt Stech- und Hohlbeitel sachgerecht ein	arbeitet in Faserrichtung
Schnitzt aus einem Stück Weichholz ein Objekt	

3.6 Arbeitstechniken Holzverbindungen - Leimen

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Trägt Leim auf	tauchen, bestreichen
Hält Handlungsschritte beim Verleimen ein	Verbindungsflächen säubern, Leim auftragen, Teile fixieren, Leimbehälter verschließen
Führt einfache Verleimungen aus	Holzdübel, Nut- und Feder-Verbindung
Führt komplexe Verleimungen aus	Flächen, Zinken
Verleimt sachgerecht	Leimmenge, Pressdruck, Abbindezeit

3.7 Arbeitstechniken Holzverbindungen - Nageln

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Führt Hämmerbewegung aus	"Hämmerchenspiel"
Unterscheidet Nägel von ähnlichen Gegenständen	Metallstifte, Schrauben
Trifft vorge nagelten Nagel mit dem Hammer	
Verwendet unterschiedlich große Nägel	
Verbindet Holzteile gezielt mit Nägeln	

3.8 Arbeitstechniken Holzverbindungen - Schrauben

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Führt Schraubbewegungen aus	Schraubverschluss
Unterscheidet Schrauben von ähnlichen Gegenständen	Metallstifte, Nägel, Dübel
Schraubt vorgeschraubte Schraube bündig ein	mit bereits angesetztem Schraubendreher oder Akkuschrauber
Wählt den zur Schraube passenden Schraubendreher	
Verschraubt vorgebohrte Teile	mit dem Schraubendreher, mit dem Akkuschrauber
Verbindet Holzteile mit Schrauben sachgerecht	Mit dem Schraubendreher, mit dem Akkuschrauber

4. Werken mit Metall

4.1 Materialerfahrungen

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Macht elementare Erfahrungen mit Metall	
Erkennt Gegenstände aus Metall in der Umwelt	
Sortiert Metalle nach verschiedenen Kriterien	Farbe, Gewicht, Sorte
Kennt Materialeigenschaften von Metall	Wärme leitend, stabil
Kennt verschiedene Verarbeitungsformen von Metall	Draht, Blech, Profile

4.2 Arbeitstechniken

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Verformt Drähte mit der Hand frei	
Verformt Drähte mit der Hand nach Vorgabe	Schmuck, Drahtfigur
Längt Drähte ab	Seitenschneider
Längt Profile und Metallrohre ab	Bleischere, Metallsäge
Bearbeitet Prägemetall mit Drückwerkzeugen	Stift, Stricknadel
Schneidet mit der Bleischere Blechteile aus	
Falzt geschnittene Blechstücke	
Bohrt Löcher in Metallplatte	mit Ständerbohrmaschine, mit Bohrmaschine

Vernietet Blechstreifen	
Verlötet Metallteile	

5. Werken mit anderen Werkstoffen

5.1 Werken mit Plexiglas / Acryl

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Macht elementare Erfahrungen mit Plexiglas	
Erkennt Gegenstände aus Plexiglas in der Umwelt	Bilderrahmen, Möbelstück
Kennt Materialeigenschaften von Plexiglas	
Setzt Werkzeuge zur Oberflächenbehandlung gezielt ein	Abziehklingen
Setzt Polierwerkzeug gezielt ein	Polierscheibe /Schwabbelscheibe mit Polierpaste
Bohrt Löcher	Ständerbohrmaschine
Verformt Plexiglas	Biegegerät und Winkel-Abkantvorrichtung für Kunststoffe

5.2 Werken mit Natur- und Kunststein

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Macht elementare Erfahrungen mit Steinen	Gewicht, Temperatur, Oberfläche
Entdeckt Steine in der Alltagswelt	
Kennt unterschiedliche Steinarten	Pflaster, Schotter, Bimsstein, Ytong, Speckstein
Erprobt Werkzeuge zur Steinbearbeitung	Ritz- und Schabewerkzeuge
Verwendet Spezialwerkzeuge	Meißel, Säge, Raspel
Verwendet Leinöl zur Oberflächenbehandlung	bei Speckstein
Kennt Stein verarbeitende Betriebe	Steinmetz, Kieswerk

6. Mechanik / Elektrik

6.1 Stromkreis

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Lernt Stromkreis kennen	
Lernt elektrische Bauteile kennen und erkennen	
Nutzt die Batterie als elektrische Energiequelle	gefährlosen und lebensgefährlichen Kontakt mit elektrischer Energie unterscheiden
Schließt und unterbricht einen Stromkreis durch einen mechanischen Schalter und / oder Taster	
Setzt verschiedene "Verbraucher" in Funktion	
Macht sich elektrische Versorgungseinrichtungen eines Hauses und ihrer Gefahren bewusst	Leiter und Nichtleiter kennen

6.2 Fischertechnik

Kompetenzbeschreibung	Beispiele
Macht elementare Erfahrungen mit Fischertechnik	
Arbeitet frei	
Arbeitet nach Gebrauchsanleitung	

7. Lernen in der digitalen Welt

In der Übersichtstabelle sind, entsprechend der Strategie der KMK, die verbindlichen Medienkompetenzen aufgeführt.

Kompetenzbereich	Beispiele
Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	- Dokumente an einem vorgegebenen Ort speichern und diese wiederfinden - einen Internetbrowser, die Funktion von Links und Internetadressen (URL) nutzen - digitalen Medien gezielt Informationen entnehmen und diese verwenden.
Kommunizieren und Kooperieren	- altersgemäße Möglichkeiten der digitalen Kommunikation anwenden - digitale Medien und Netzwerke nutzen - Dateien, Inhalte austauschen
Produzieren und Präsentieren	- Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z.B. Computer, Tablet, Drucker, Apps) - digitale Inhalte produzieren (z. B. Texte, Tabellen, Zeichnungen, Programme)
Schützen und sicher agieren	- In digitalen Umgebungen agieren (Risiken und Gefahren von Schadsoftware benennen (z. B. Viren, Trojaner) - Gesundheit schützen (angeleitet ihre eigene Mediennutzung beobachten und reflektieren) - Natur und Umwelt schützen (Beispiele für einen ressourcensparenden Beitrag bei der Nutzung digitaler Medien benennen)
Problemlösen und Handeln	- Technische Probleme lösen (Unterstützungsbedarf bei technischen Problemen beschreiben) - Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen - Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen (Ki) - Algorithmen erkennen und formulieren (sich mit einfachen Abläufen und Systematiken auseinandersetzen (Scratch, BeeBot)
Analysieren und Reflektieren	- erklären, wie Wirkungen von digitalen Medien die eigene Mediennutzung beeinflussen - beschreiben, was an digitalen Medien gefällt oder missfällt

Konzept für das Fach NaWi/Weltkunde

Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung
Sekundarstufe I

Schule am Papenmoor
Bad Schwartau

Stand: Juni 2025

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung und Grundlagen
2. Bildungsbeitrag des Fach NaWi/Weltkundes
3. Kompetenzorientierung und Struktur
4. Fachspezifische Hintergründe: Gesellschaftslehre
5. Fachspezifische Hintergründe: Naturwissenschaften
6. Fachbegriffe verständlich erklärt
7. Didaktische Prinzipien und methodische Umsetzung
8. Lernumgebungen und Materialeinsatz
9. Differenzierung und Individualisierung
10. Themenfelder und exemplarische Inhalte
11. Verknüpfung mit Querschnittsthemen
12. Ausblick und Weiterentwicklung

1. Einleitung und Grundlagen

Der Fach NaWi/Weltkunde in der Sekundarstufe I verbindet auf besondere Weise Inhalte aus der Gesellschaftslehre (Politik, Geschichte, Geographie) und den Naturwissenschaften (Biologie, Physik, Chemie). Ziel ist es, Schülerinnen und Schüler zur aktiven Teilhabe am gesellschaftlichen Leben zu befähigen, ihre Umwelt zu verstehen und ein reflektiertes, selbstbestimmtes Handeln zu fördern.

Im Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung steht dabei besonders die individuelle Entwicklung im Vordergrund: Das Lernen erfolgt handlungsorientiert, alltagsbezogen und individuell differenziert. Bildung wird verstanden als ein Prozess, der immer auch Persönlichkeitsentwicklung und gesellschaftliche Teilhabe umfasst.

2. Bildungsbeitrag des Fach NaWi/Weltkundes

Der Fach NaWi/Weltkunde leistet im Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung einen entscheidenden Beitrag zur Förderung der Selbstständigkeit und Alltagskompetenz. Die Schülerinnen und Schüler sollen ihre Lebenswelt erkunden, strukturiert wahrnehmen und sich darin orientieren können. Dabei erwerben sie grundlegende Kenntnisse über soziale, politische, wirtschaftliche und ökologische Zusammenhänge.

Im Bereich der Gesellschaftslehre erfahren die Lernenden, wie Gesellschaft organisiert ist, wie sie sich geschichtlich entwickelt hat und wie sie selbst Einfluss nehmen können. In den Naturwissenschaften erkunden sie Naturphänomene, lernen biologische Grundlagen des Lebens kennen und verstehen einfache physikalische und chemische Zusammenhänge, die für ihren Alltag bedeutsam sind.

3. Kompetenzorientierung und Struktur

Die im Kerncurriculum beschriebenen Kompetenzen gliedern sich in prozessbezogene und inhaltsbezogene Bereiche sowie die durchgängige Einbindung der personalen Bildung. Ziel ist die Entwicklung folgender übergreifender Kompetenzbereiche:

- Erkenntnisgewinnung: Beobachten, Vergleichen, Fragen stellen, Hypothesen bilden
- Kommunikation: Benennen, Beschreiben, Präsentieren
- Bewertung: Einschätzen, Argumentieren, Entscheidungen treffen

Diese Kompetenzen werden im Unterricht stets mit inhaltlichen Schwerpunkten verbunden, z. B. Lebensräume, Naturphänomene, Gesellschaft und Geschichte. Die Aneignung erfolgt über verschiedene Ebenen – von der sinnlich-wahrnehmenden bis zur symbolisch-abstrakten – abhängig von den individuellen Voraussetzungen.

4. Fachspezifische Hintergründe: Gesellschaftslehre

Die Gesellschaftslehre umfasst die Bereiche Politik, Geschichte und Geographie. Sie zielt darauf ab, Schülerinnen und Schülern den Aufbau der Gesellschaft, die Entwicklung historischer Strukturen und das Erleben des Raumes verständlich zu machen. Inhalte werden so aufbereitet, dass sie auf die Lebenswelt der Lernenden bezogen sind.

- Politik: Die Lernenden erfahren Grundprinzipien demokratischer Mitbestimmung, Regeln des Zusammenlebens und Möglichkeiten der Einflussnahme (z. B. Klassenrat, Schulordnung, Wahlen).
- Geschichte: Veränderungen in Lebensverhältnissen werden durch Vergleiche von früher und heute erfahrbar gemacht, z. B. Kleidung, Technik, Schule, Alltag.
- Geographie: Orientierung in Raum und Lebenswelt wird durch Kartenarbeit, das Erkunden der Schulumgebung und regionale Gegebenheiten gefördert.

5. Fachspezifische Hintergründe: Naturwissenschaften

Im naturwissenschaftlichen Teil werden grundlegende Einsichten in biologische, chemische und physikalische Zusammenhänge vermittelt. Diese sind eng mit den Lebensbedingungen und Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler verknüpft.

- Biologie: Beobachtung von Tieren und Pflanzen, Ernährung, Körperfunktionen, Gesundheit und Sexualität.
- Chemie: Eigenschaften von Stoffen, Trennverfahren, Stoffveränderungen im Alltag (z. B. beim Kochen).
- Physik: Energiequellen, Wetter, Temperatur, einfache technische Geräte (z. B. Hebel, Rollen, Stromkreis).

6. Fachbegriffe verständlich erklärt

Viele Fachbegriffe, die im Fach NaWi/Weltkunde verwendet werden, müssen sprachlich vereinfacht oder handlungsorientiert eingeführt werden. Hier einige Beispiele:

- Demokratie: Wir entscheiden gemeinsam
- Energie: Etwas bewegt sich oder macht etwas warm
- Recycling: Aus alten Sachen wird etwas Neues gemacht
- Stromkreis: Der Weg, den der Strom geht
- Experiment: Wir probieren etwas aus und schauen, was passiert
- Region: Die Gegend, in der wir leben
- Quelle (Geschichte): Etwas, das uns etwas über früher erzählt

7. Didaktische Prinzipien und methodische Umsetzung

Im Fach NaWi/Weltkunde mit dem Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung gelten folgende didaktische Prinzipien:

- Lebensweltorientierung

- Handlungsorientierung
- Ganzheitliches Lernen
- Differenzierung und Individualisierung
- Sprachförderung und Unterstützte Kommunikation
- Lernen mit allen Sinnen

Methodisch bewährt haben sich:

- Stationenlernen und Werkstattarbeit
- Experimente und Erkundungen
- Projektarbeit
- Rollenspiele und Planspiele
- Einsatz digitaler Medien und Visualisierungen

Die Fachkonferenz "Fach NaWi/Weltkunde" hat sich zum Ziel gesetzt, für die Themenfelder unter 10. Eine Materialsammlung aufzubauen und zu pflegen, mit der die Schülerinnen und Schüler die didaktischen Prinzipien methodisch sinnvoll umsetzen können.

8. Lernumgebungen und Materialeinsatz

Die Gestaltung der Lernumgebung ist entscheidend für den Lernerfolg. Vielfältige Materialien unterstützen verschiedene Lernwege und ermöglichen anschauliches, eigenaktives Lernen:

- Alltagsmaterialien (z. B. Verpackungen, Gegenstände aus dem Haushalt)
- Anschauungsmaterialien (Modelle, Bilder, Plakate)
- Digitale Lernmedien (Apps, Lernvideos, Tablets)
- Erkundungsorte (z. B. Schulgarten, Stadt, Museum, Kläranlage)
- Experimentiermaterial (z. B. Bechergläser, Solarzellen, Pflanzen)

9. Differenzierung und Individualisierung

Lernen im Fach NaWi/Weltkunde muss die individuellen Lernvoraussetzungen berücksichtigen. Es wird unterschieden in:

- Niveau-Differenzierung (z. B. verschiedene Schwierigkeitsgrade)
- Methoden-Differenzierung (z. B. Stationenarbeit, Gruppenarbeit, Einzelarbeit)
- Medien-Differenzierung (visuell, auditiv, taktil)
- Unterstützte Kommunikation (Bildkarten, Gebärden, Talker)
- Soziale Differenzierung (z. B. Lernpaten, Kooperationsgruppen)

10. Themenfelder und exemplarische Inhalte

Die Themen im Fach NaWi/Weltkunde orientieren sich an den vier Perspektiven des Curriculums:

- Gesellschaftslehre

- Naturwissenschaften
- Technik
- Umwelt und Gesundheit

Beispiele:

- Müll und Recycling
- Ernährung und Gesundheit
- Wasser als Lebensgrundlage
- Orientierung in Raum und Zeit
- Energieformen
- Demokratie und Mitbestimmung
- Historische Lebenswelten
- Wetter und Jahreszeiten

11. Verknüpfung mit Querschnittsthemen

Im Fach NaWi/Weltkunde lassen sich viele Querschnittsthemen aufgreifen:

- Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)
- Demokratiebildung
- Medienkompetenz
- Gesundheitserziehung
- Kulturelle Vielfalt und Inklusion

12. Ausblick und Weiterentwicklung

Der Fach NaWi/Weltkunde wird stetig weiterentwickelt. Die Schule am Papenmoor setzt auf Teamarbeit, Austausch mit externen Partnern und regelmäßige Evaluationen. Fortbildungen, Materialentwicklung und die Integration neuer Medien stehen im Fokus. Ziel bleibt die kontinuierliche Verbesserung der Teilhabe- und Bildungschancen aller Lernenden.