

Thema: Wie leben wir in einer Gemeinschaft? – Wir untersuchen und vergleichen unser Zusammenleben in der Klasse und der Schule	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Demokratie und Gesellschaft / Körper und gesunde Lebensführung/Raum und Mobilität/Technik, digitale Technologien und Arbeit	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler ... Zusammenleben in der Klasse, in der Schule und im Gemeinwesen • benennen und berücksichtigen eigene Gefühle, Bedürfnisse und Interessen sowie die anderer Personen im Zusammenleben in der Klasse und in der Schule, • verhandeln Aufgaben und Regeln für das Zusammenleben in der Klasse und in der Schule und gestalten sie mit, • beteiligen sich an demokratischen Entscheidungsprozessen in der Klassen- und Schulgemeinschaft (u.a. Abstimmungen, Beratungen) und setzen Mehrheitsentscheidungen um, Leben in Vielfalt • beschreiben Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Lebenssituationen von Menschen in ihrem Umfeld (u. a. Familienformen, Wohnort, Freizeitgestaltung), Körper und Entwicklung • achten körperliche Grenzen bei anderen und fordern die Einhaltung von Grenzen für sich selbst, Arbeit und Beruf • erkunden und recherchieren – auch mit digitalen Werkzeugen – aus dem Alltag bekannte Berufe, • ordnen aus dem Alltag bekannte Berufe verschiedenen Arbeitsfeldern zu.	
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: Wie leben die Kinder unserer Klasse? • Klassenausstellung zu den Kategorien Hobbys, Vorlieben, Familie, Berufe im Schulumfeld, vorbereiten und der Schulgemeinschaft präsentieren Wie können wir als Klasse Entscheidungen treffen? • Klassenregeln für den sozialen Umgang miteinander erarbeiten • einen Klassenrat gründen und im Klassenrat beraten und abstimmen und eine Klassensprecherin/einen Klassensprecher wählen Wie können wir Konflikte in der Klasse lösen? • Konflikte und Konfliktlösungen diskutieren und erproben (szenisches Spiel)	Materialien/Medien/außerschulische Angebote: Schulgrenzen begehen Raumorientierung im Schulgebäude Schul- und Klassenregeln
Lernerfolgsüberprüfung/Leistungsbewertung/Feedback: • Produkte der Klassenausstellung • Szenisches Spiel • Steckbriefe • Mündliche Mitarbeit, z.B. sich selbst vorstellen	Kooperationen: Deutsch Evangelische Religionslehre Katholische Religionslehre

<u>Medienkompetenzrahmen NRW</u>	
----------------------------------	--

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">1. Bedienen und Anwenden<ul style="list-style-type: none">1.1 Mediene Ausstattung1.2 Digitale Werkzeuge3. Kommunizieren und Kooperieren<ul style="list-style-type: none">3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft4. Produzieren und Präsentieren<ul style="list-style-type: none">4.1 Medienproduktion und Präsentation4.2 Gestaltungsmittel | |
|---|--|

Thema: Wie komme ich zur Schule? – Sich fortbewegen, Wege erkunden und Pläne zeichnen	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereiche: Natur und Umwelt/Raum und Mobilität/Zeit und Wandel	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler ... Energie und Ressourcen • untersuchen Energienutzungen im Alltag und prüfen mögliche Handlungsalternativen (u. a. Energiebedarf digitaler Geräte, Mobilität) Orientierung in Räumen • stellen in subjektiven Karten vertraute Räume dar, • lesen und zeichnen einfache Pläne von vertrauten Räumen, • unterscheiden Merkmale verschiedener räumlicher Strukturen (ländlich, städtisch), Mobilität im Raum • beschreiben verschiedene Formen von Mobilität im vertrauten Raum (u. a. Fußgänger, öffentliche Verkehrsmittel) • berücksichtigen wichtige Verkehrsregeln und Verkehrszeichen sowie Sicherheitsvorkehrungen (u. a. helle Kleidung, Straßenschilder, Straßenmarkierungen) • fahren mit einem Roller oder Fahrrad einen Parcours Früher, heute und morgen • ordnen Beispiele aus der Lebenswelt „früher“, „heute“ und „morgen“ zu und erklären ihre Zuordnung (Mobilität, Werkzeuge, Spielzeuge). Räume nutzen und schützen • benennen die räumliche Struktur ihrer vertrauten Umgebung (Wohngebiet, kulturelle Angebote, Freizeitangebote),	
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: Wie wird mein Schulweg verkehrssicher? • die Schulwege der Klasse erkunden, beschreiben und sich verkehrssicher auf ihnen bewegen (Pläne zeichnen und nutzen/ Lernplakate zu Verkehrsregeln, Verkehrszeichen und Sicherheitsvorkehrungen wie helle Kleidung und Fahrradhelm erstellen) Wie sind meine Eltern oder Großeltern früher zur Schule gekommen? • Formen der Mobilität und deren Wandel in der eigenen Familie erfragen (Interview mit Zeitzeugen) Wie komme ich ressourcensparend zur Schule? • Formen der Mobilität und deren Energienutzung vergleichen (Auto und (Lasten-)Fahrrad) durch eine Expertenbefragung und zukünftige Formen der Mobilität diskutieren	Materialien/Medien/außerschulische Angebote: • Schulhof als Übungsplatz • https://www.umwelt-im-unterricht.de/wochenthemen/mobil-ohne-auto/ • https://www.verkehrswacht-medien-service.de/grundschule/ z.B. Parcours planen, skizzieren, auf dem Schulhof umsetzen mit Roller fahren, mit Medien festhalten

Lernerfolgsüberprüfung/Leistungsbewertung/Feedback: • Rollerführerschein • Entstehungsprozess Skizze und Planung Parcours • Plakate zu Verkehrszeichen und Verkehrsregeln (Sicherheit) • Präsentation zum Thema: „Wie kommen Kinder in der Zukunft zur Schule“	Kooperationen: Sport Mathematik Kunst
<u>Medienkompetenzrahmen NRW</u> 1. Bedienen und Anwenden 1.1 Hardware 1.2 Digitale Werkzeuge 1.3 Ggf. Datenorganisation 2. Informieren und Recherchieren 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4. Produzieren und Präsentieren 4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.2 Gestaltungsmittel	

Thema: Wie baut man Fahrzeuge? Wir konstruieren Fahrzeuge und setzen uns mit Fahrzeugen und ihrer Bedeutung „früher“, „heute“ und „morgen“ auseinander.	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereiche: Technik, digitale Technologie und Arbeit/Zeit und Wandel	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler... Bauen und konstruieren 5. überprüfen anhand selbstgebauter Fahrzeuge das Bewegungsverhalten rollender Objekte, 6. finden Lösungen für einfache technische Aufgaben, planen und realisieren deren Umsetzung, 7. fertigen und nutzen zum Bau ihrer Modelle einfache Modellzeichnungen, Technische und digitale Entwicklung 8. benutzen gebräuchliche (auch digitale) Werkzeuge und Materialien sach- und sicherheitsgemäß, Früher, heute und morgen ordnen Beispiele aus der Lebenswelt „früher“, „heute“ und „morgen“ zu und erklären ihre Zuordnung (Mobilität, Werkzeuge, Spielzeuge).	
Didaktische und methodische Zugänge: Warum kann ein Fahrzeug fahren? - Kennenlernen von elementaren Bauteilen eines Fahrzeuges anhand von Spielzeugfahrzeugen Wie konstruiere ich ein Fahrzeug aus Alltagsmaterialien? - Zeichnungen zur Planung des Fahrzeugs - Erlernen des sachgerechten Umgangs mit Werkzeugen (Erwerb eines „Werkzeugführerscheins“) - Bauen der Fahrzeuge anhand von Kriterien - Überprüfen von Rolleigenschaften an einer Rampe, ggf. Optimierung - Präsentation der Fahrzeuge Wie verändern sich Fahrzeuge und ihre Bedeutung (früher - heute und morgen)? - Themenheft zu Fortbewegungsmitteln gestalten	Materialien/Medien/außerschulische Angebote: https://nawitas.uni-koeln.de/home z.B. Entstehung des Rades, Fahrzeuge aus Alltagsmaterialien bauen und auf Fahrtauglichkeit testen
Lernerfolgsüberprüfung/Leistungsbewertung/Feedback: - Prozess des Konstruierens - Fahrzeugmodelle (kriteriengeleitete Ergebnispräsentation) - Themenheft (Forscherheft) - Erwerb eines „Werkzeugführerscheins“	Kooperationen: Kunst

<u>Medienkompetenzrahmen NRW</u>	
----------------------------------	--

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">1. Bedienen und Anwenden<ul style="list-style-type: none">1.1 Hardware1.2 Digitale Werkzeuge2. Informieren und Recherchieren<ul style="list-style-type: none">2.1 Informationsrecherche2.2 Informationsauswertung4. Produzieren und Präsentieren<ul style="list-style-type: none">4.1 Medienproduktion und Präsentation4.2 Gestaltungsmittel | |
|---|--|

Thema: Was ist Magnetismus? – Wir erkunden Magnete und ihre Funktionsweise in Versuchen	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Natur und Umwelt	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler ... Stoffe, ihre Umwandlung und Stoffkreisläufe • untersuchen in Versuchen chemische und physikalische Eigenschaften von Stoffen, • benennen und beschreiben Naturphänomene (u. a. Magnetismus).	
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: Was zieht ein Magnet an? • Versuche mit Magneten und verschiedenen Materialien Wie funktioniert ein Magnet? • Versuche zum Anziehen und Abstoßen von Polen • Versuch zum Wirken von Magneten durch Gegenstände hindurch Können Magneten ihre Kraft weitergeben? • Versuche zum Magnetisieren von Metallstäben Wozu kann ich Magneten im Alltag nutzen? • Entdeckungstour durch die Schule	Materialien/Medien/außerschulische Angebote: • http://www.supra-lernplattform.de/ • Spectra-Kiste im Forscherraum
Lernerfolgsüberprüfung/Leistungsbewertung/Feedback: • Forscherheft • Durchführung der Versuche • Lernzielkontrolle	Kooperationen:
<u>Medienkompetenzrahmen NRW</u> Ggf. 1. Bedienen und Anwenden 1.1 Hardware 1.2 Digitale Werkzeuge ggf. 2. Informieren und Recherchieren 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung ggf. 4. Produzieren und Präsentieren	

4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.2 Gestaltungsmittel	
--	--

Thema: Was wünschen wir uns für unsere Spielzeugkiste und wie gehen wir nachhaltig damit um? Wir lernen Pausenspiele von früher kennen, probieren sie aus und entwickeln eigene.	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereiche: Demokratie und Gesellschaft/Natur und Umwelt/Zeit und Wandel	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler Zusammenleben in der Klasse, in der Schule und im Gemeinwesen 9. benennen und berücksichtigen eigene Gefühle, Bedürfnisse und Interessen sowie die anderer Personen im Zusammenleben in der Klasse und in der Schule, Leben in der Medien- und Konsumgesellschaft 10. unterscheiden eigene Bedürfnisse und Wünsche und erklären die Bedeutung von Gütern und Dienstleistungen für die eigene Bedürfnisbefriedigung, 11. beschreiben den Einfluss der Werbung auf Konsumbedürfnisse und -wünsche, 12. beurteilen die Bedeutung der verfügbaren Mittel für Kaufentscheidungen (u. a. Taschengeld), Leben in Vielfalt 13. beschreiben Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Lebenssituationen von Menschen in ihrem Umfeld (u. a. Familienformen, Wohnort, Freizeitgestaltung), Früher, heute und morgen • ordnen Beispiele aus der Lebenswelt „früher“, „heute“ und „morgen“ zu und erklären ihre Zuordnung (Mobilität, Werkzeuge, Spielzeuge), Fakten und Fiktion • unterscheiden die Darstellung historischer Begebenheiten in Sachtexten und Sachbilderbüchern und fiktiven Geschichten.	
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: Was beeinflusst (die eigenen) Wünsche (in unterschiedlichen sozialen Gruppen und Kulturkreisen)? 14. eine Klassenbefragung durchführen Wie wird Spielzeug hergestellt und wie nachhaltig ist unser Umgang mit Spielzeug? 15. Wo kommt unser Spielzeug her? 16. Wie wird es hergestellt? 17. Wie gehen wir sorgsam mit unserem Spielzeug um?	Materialien/Medien/außerschulische Angebote: 18. Werbung für Spielwaren 19. Pausenspielkiste 20. (Ggf. Besuch Spielzeugmuseum)

Lernerfolgsüberprüfung/Leistungsbewertung/Feedback: • Strategien des Planens, Durchführens und Überprüfens von Pausenspielen • Vorstellen des Spiels	Kooperationen: Sport Mathematik Deutsch
<u>Medienkompetenzrahmen NRW</u> 1. Bedienen und Anwenden 1.1 Hardware 1.2 Digitale Werkzeuge 2. Informieren und Recherchieren 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 2.3 Informationsbewertung 2.4 Ggf. Informationskritik 4. Produzieren und Präsentieren 4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.2 Gestaltungsmittel 4.3 ggf. Quellendokumentation	

Thema: Womit kann ich schreiben? – Wir erforschen Schreibwerkzeuge und deren Funktion	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Natur und Umwelt/Technik, digitale Technologien und Arbeit/Zeit und Wandel	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler...	
Energie und Ressourcen • untersuchen Energienutzungen im Alltag und prüfen mögliche Handlungsalternativen (u. a. Energiebedarf digitaler Geräte, Mobilität), Technische und digitale Entwicklungen • benutzen gebräuchliche (auch digitale) Werkzeuge und Materialien sach- und sicherheitsgemäß, • erklären die Funktion ausgewählter, auch digitaler, Werkzeuge und Geräte für die Arbeitswelt, Arbeit und Beruf • erkunden und recherchieren – auch mit digitalen Werkzeugen – aus dem Alltag bekannte Berufe, • ordnen aus dem Alltag bekannte Berufe verschiedenen Arbeitsfeldern zu, Früher, heute und morgen • ordnen Beispiele aus der Lebenswelt „früher“, „heute“ und „morgen“ zu und erklären ihre Zuordnung (Mobilität, Werkzeuge, Spielzeuge).	
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: Wann schreiben wir womit? • Schreibsituationen im eigenen Umfeld, auch der Arbeitswelt beobachten, dokumentieren und recherchieren Wie haben Menschen früher geschrieben? • Internetrecherche zu Schreibwerkzeugen • Internetsuchmaschinen kennenlernen und Suchstrategien nutzen Ist Schreiben mit dem Computer ressourcensparender als mit Stift und Papier? • Recherche mit Hilfe von Erklärvideos zu den benötigten Ressourcen und Ressourcenvergleich (Papierherstellung) • Pro und Contra Diskussion zur Ausgangsfrage Welcher Arbeitstechniken brauchen wir in unserem Alltag? • z.B. markieren, durchstreichen, unterstreichen, etc.	Materialien/Medien/außerschulische Angebote: • Bleistift- und Füllerführerschein • Schreiben mit dem PC

Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Mündliche Mitarbeit	Kooperationen: Kunst Deutsch Mathematik
<u>Medienkompetenzrahmen NRW</u> 1. Bedienen und Anwenden 1.1 Hardware 1.2 Digitale Werkzeuge 1.3 Ggf. Datenorganisation 1.4 Ggf. Datenschutz und Informationssicherheit 2. Informieren und Recherchieren 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung	

Thema: Was ist los in der Natur? Wir erkunden die Natur um uns herum und lernen den Lebensraum von Tieren und Pflanzen kennen (z.B. Frühblüher, Apfel, Igel, Eichhörnchen).	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereiche: Körper und Gesundheit/Natur und Umwelt/Raum und Mobilität	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler... Körper und gesunde Lebensführung • beurteilen den individuellen Einfluss auf die Gesundheit, Tiere, Pflanze, Lebensräume • unterscheiden typische Tiere in deren Lebensräumen (u. a. Körperbau, Ernährung), • unterscheiden typische Pflanzen in deren Lebensräumen (Teile der Pflanze, Entwicklung), • erklären Abhängigkeiten von Tieren und Pflanzen von ihrem Lebensraum, Räume nutzen und schützen • erkunden die Gestaltung und Nutzung eines vertrauten Raums durch den Menschen, • beschreiben Grundsätze eines nachhaltigen Umgangs mit Räumen.	
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: Wie leben Igel oder Eichhörnchen? • Jahreskreis der Tiere • Ernährung • Freunde und Feinde • Besonderheiten Wie entwickelt sich der Apfel/die Frühblüher? • Jahreskreis • Aufbau	Materialien/Medien/außerschulische Angebote: • https://nawitas.uni-koeln.de/home • Zaubereinmaleins:Igelbuch/Igeljahr, Apfelbuch, Eichhörnchen, Frühblüher • Ideenreise: Frühblüher • Gedicht von der Tulpe
Lernerfolgsüberprüfung/Leistungsbewertung/Feedback: • Z.B. Apfelbuch • Lernzielkontrolle • Lapbook	Kooperationen: Optional: Blumenzwiebelpaket bestellen und Blumen pflanzen

<u>Medienkompetenzrahmen NRW</u>	
----------------------------------	--

1. Bedienen und Anwenden	
--------------------------	--

1.1 Hardware	
--------------	--

1.2 Digitale Werkzeuge	
------------------------	--

1.3 ggf. Datenorganisation	
----------------------------	--

2. Informieren und Recherchieren	
----------------------------------	--

2.1 Informationsrecherche	
---------------------------	--

2.2 Informationsauswertung	
----------------------------	--

2.3 ggf. Informationsbewertung	
--------------------------------	--

Thema: Wie bleibe ich gesund? Wir erforschen, was alles zu einer gesunden Lebensführung gehört	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereiche: Demokratie und Gesellschaft/Körper und Gesundheit/Raum und Mobilität	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler... Zusammenleben in der Klasse, in der Schule und in der Gesellschaft 21. benennen und berücksichtigen eigene Gefühle, Bedürfnisse und Interessen sowie die anderer Personen im Zusammenleben in der Klasse und in der Schule Körper und gesunde Lebensführung 22. beschreiben Grundsätze der Körperpflege und der gesunden Lebensführung (u. a. Mundhygiene und Zahnpflege, gesunde Ernährung, Bewegung, aktive Freizeitgestaltung, Schlaf- und Ruhephasen) 23. beurteilen den individuellen Einfluss auf die Gesundheit Körper und Entwicklung 24. achten körperliche Grenzen bei anderen und fordern die Einhaltung von Grenzen für sich selbst 25. beschreiben Körperteile des Menschen und deren Funktion (u. a. Kopf, Rumpf, Gliedmaßen, Geschlechtsmerkmale) 26. untersuchen Leistung und Aufgaben der eigenen Sinne Räume nutzen und schützen 27. benennen die räumliche Struktur ihrer vertrauten Umgebung (Wohnort, kulturelle Angebote, Freizeitangebote)	
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: Was macht mich unverwechselbar? • „Ich-Buch“ erstellen Wie sieht mein Körper von außen aus? • Papiermodelle anfertigen und die Körperteile (Kopf, Rumpf, Gliedmaßen, Geschlechtsmerkmale, Sinnesorgane, Zähne) beschriften/benennen/zuordnen und deren Funktionen beschreiben Was kann mein Körper alles? • Versuche zu Leistungen und Aufgaben der Sinne (Hören, Riechen, Schmecken, Sehen, Tasten) durchführen Was kann ich machen, um gesund zu bleiben? • Anleitung zur Mundhygiene und Zahnpflege / zu Hygiene-Versuchen erstellen • Ernährungspyramide erstellen und daran die eigenen Brotdosen überprüfen / gesundes Frühstück planen • Tagesabläufe/ -aktivitäten und Freizeitgestaltung in Hinblick auf Gesundheitsaspekte untersuchen und beurteilen (Protokolle anfertigen) • Freizeitangebote (z.B. Sportvereine) in der vertrauten Umgebung recherchieren und präsentieren	Materialien/ Medien/ außerschulische Angebote: • Zahnprojekt Hochsauerlandkreis • Gesundes Frühstück (ggf. mit den Landfrauen) • AiD Ernährungsführerschein

Lernerfolgsüberprüfung/Leistungsbewertung/Feedback: • Ich-Bücher • Modelle • Protokolle • Collage/Plakate	Kooperationen: Kunst Religion
<u>Medienkompetenzrahmen NRW</u> 1. Bedienen und Anwenden 1.1 Hardware 1.2 Digitale Werkzeuge 1.3 ggf. Datenorganisation 1.4 ggf. Datenschutz und Informationssicherheit 2. Informieren und Recherchieren 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 2.3 Informationsbewertung 2.4 ggf. Informationskritik 4. Produzieren und Präsentieren 4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.2 Gestaltungsmittel 4.3 ggf. Quellendokumentation 4.4 ggf. Rechtliche Grundlagen	

Thema: Was kann Wasser? – Wir erforschen die Eigenschaften von Wasser und seine Bedeutung für unsere Gesundheit	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereiche: Körper und Gesundheit/Natur und Umwelt/Raum und Mobilität	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler ...	
Körper und gesunde Lebensführung • beschreiben Grundsätze der Körperpflege und der gesunden Lebensführung (u. a. Mundhygiene und Zahnpflege, gesunde Ernährung, Bewegung, aktive Freizeitgestaltung, Schlaf- und Ruhephasen), • beurteilen den individuellen Einfluss auf die Gesundheit, Stoffe, ihre Umwandlung und Stoffkreisläufe • ordnen Materialien und Gegenstände aus ihrem Alltag nach ausgewählten Aspekten (u. a. Volumen, Form,), • untersuchen in Versuchen chemische und physikalische Eigenschaften von Stoffen, • benennen und beschreiben Naturphänomene (u. a. Magnetismus), Energie und Ressourcen • untersuchen Energienutzungen im Alltag und prüfen mögliche Handlungsalternativen (u. a. Energiebedarf digitaler Geräte, Mobilität), Räume nutzen und schützen • beschreiben Grundsätze eines nachhaltigen Umgangs mit Räumen.	
Didaktisch und methodische Zugänge: Welche Bedeutung hat das Wasser für den Menschen im Alltag? • Übersicht zur Nutzung von Wasser in ihrem Alltag erstellen • Trinktagebuch führen / Plan zur Körperhygiene erstellen • Tipps, um Wasser und Energie zur Wassererwärmung im Alltag zu sparen / zu gesunden Getränken/zur Körperhygiene formulieren Welche Eigenschaften hat Wasser? • Eigenschaften des Wassers mit Versuchen zu folgenden Phänomenen erkunden: Zustandsformen des Wassers, Oberflächenspannung, Temperatur, Auftrieb • verschiedene Gefäße mit Wasser füllen und nach Volumen ordnen • Wasserkreislauf	Materialien/Medien/außerschulische Angebote: • Besuch Kläranlage • Spectra-Kiste Wasser • Klasse(n)kiste: Wasser • https://nawitas.uni-koeln.de/home • https://www.bmu.de/fileadmin/Daten_BMU/Pool/Broschueren/gs_wasser_lehrer_bf.PDF

Lernerfolgsüberprüfung/Leistungsbewertung/Feedback: • Durchführung der Versuche • Versuchsprotokolle • Modell (zB Kläranlage, Sandfilteranlage)	Kooperationen: Deutsch
<u>Medienkompetenzrahmen NRW</u> 1. Bedienen und Anwenden 1.1 Hardware 1.2 Digitale Werkzeuge 1.3 ggf. Datenorganisation 2. Informieren und Recherchieren 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4. Produzieren und Präsentieren 4.1 Medienproduktion und Präsentation 4.2 Gestaltungsmittel	

Thema: Wie kann ich Zeit messen, einteilen und darstellen? Wir nutzen und erstellen Visualisierungen und Messinstrumente um Zeit zu messen und Zeiträume zu veranschaulichen	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereiche: Natur und Umwelt/Zeit und Wandel	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler ... Tiere, Pflanzen, Lebensräume • erklären Abhängigkeiten von Tieren und Pflanzen von ihrem Lebensraum. Orientierung in der Zeit 28. benennen unterschiedliche Zeiteinteilungen und Zeitmessungen (Jahreszeiten, Uhrzeit, Jahreskalender) 29. stellen wichtige Ereignisse und Daten zur eigenen Lebensgeschichte an einer Zeitleiste dar.	
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: Wie kann ich Zeit messen? • Umgang mit verschiedenen Kalendern einüben und erproben • Umgang mit Uhren einüben und erproben Wie verändert sich die Natur im Jahreskreis? • Lapbooks zur Veränderung von Tieren und Pflanzen im Jahreskreis gestalten Was ist eine Zeitleiste und wie kann ich eigene Erlebnisse dort darstellen? • Zeitleisten zur eigenen Lebensgeschichte erstellen	Materialien/Medien/außerschulische Angebote: • Uhren • Kalender
Lernerfolgsüberprüfung/Leistungsbewertung/Feedback: • Zeitleisten • sachgerechte Verwendung von Kalendern und Uhren • Lapbook • Lernzielkontrolle	Kooperationen: Mathematik Kunst Religion: Lebensweg
<u>Medienkompetenzrahmen NRW</u> 1. Bedienen und Anwenden 1.1 Hardware 1.2 Digitale Werkzeuge 1.3 ggf. Datenorganisation 2. Informieren und Recherchieren 2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 4. Produzieren und Präsentieren 4.1 Medienproduktion und Präsentation	

4.2 Gestaltungsmittel	
-----------------------	--