

Arbeitsplan Sachunterricht der GS Büttenberg im 3. und 4. Schuljahr

Durchgängig im gesamten Schuljahr: In der Regel eine Unterrichtsstunde wöchentlich Klassenrat zur Beteiligung an demokratischen Entscheidungsprozessen in der Klassengemeinschaft und Schulgemeinschaft (Schülerparlament zur Beurteilung von Kinderrechten und Reflexion der Umsetzung).				
Zeit	Themen der Schule	Bereiche und Aufgabenschwerpunkte (Lehrplan)	Kompetenzerwartungen Die Schülerinnen und Schüler...	Medien und außerschulische Lernorte
ca. 3-4 Wochen	Zusammenleben und Regeln in der Schule (Jahr 1) Ich und andere (Jahr 2)	Demokratie und Gesellschaft - Zusammenleben in der Klasse, in der Schule und in der Gesellschaft	... verhandeln unterschiedliche Interessen und Bedürfnisse zwischen einzelnen und zwischen Gruppen lösungsorientiert ... führen Aufgaben, die ihnen in der Klasse übertragen wurden, verantwortungsvoll aus ... formulieren eigene Bedürfnisse, Gefühle und Interessen	- Sachbuch - Materialien der Streitschlichtung - Schul- und Klassenregeln -im zweijährigen Rhythmus: Klassenfahrt - Erstellen eines Ich-Heftes (evt. digital mit BookCreator/KeyNote)
ca. 4 Wochen	Wetter (Jahr 1)	Natur und Umwelt Technische und digitale Entwicklungen Ressourcen und Energie	... beschreiben Veränderungen in der Natur und stellen Entwicklungsphasen dar (Wasserkreislauf, Jahreszeiten) ... planen und führen Versuche durch und werten Ergebnisse aus (Wasser, Luft) ... unterscheiden endliche Energieträger (Kohle, Erdgas, Erdöl) von unbegrenzten Energieträgern (Wind, Sonne, fließendes Wasser) ... bewerten Merkmale eines ressourcensparenden Umgangs mit Energie und leiten Handlungsmöglichkeiten ab	- Wetterbeobachtungen - Wettertagebuch führen - Kinderlexika, Sachbücher, Recherche im Internet - Experimente: Thermometer, Luft/Luftdruck, Niederschlag/ Wasserkreislauf - Werkstatt - Tabellen und Grafiken erstellen (auch digital) Lernsoftware: Anton
ca. 4 Wochen	Werbung/Medien (Jahr 2)	Demokratie und Gesellschaft -Leben in der Medien- und Konsumgesellschaft	... beschreiben wie eigene Konsumwünsche durch Werbung beeinflusst werden ... unterscheiden Medien nach ihrer Funktion und bewerten auf dieser Grundlage die eigene Mediennutzung	- Sachbuch, Deutschbuch - Fernsehen, Internet, Zeitungen - bildliche Darstellungen – Plakate (auch digital)

			... recherchieren mit/in Medien (z.B. Internet, Lernsoftware, Bücherei) und nutzen die Informationen für eine Präsentation ... untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang	- Werbung für ein Produkt gestalten (auch digital) - selbstständig Informationen beschaffen und nutzen, z.B. (digitale) Präsentation Lernsoftware: Anton
ca. 5 Wochen	Berufe (Jahr 1)	Technik, digitale Technologie und Arbeit - Arbeit und Beruf	... unterscheiden Formen der Arbeitsorganisation und beschreiben die Auswirkungen auf Arbeitsprozesse, Menschen und Umwelt ... stellen auch unter Berücksichtigung der Gender-Perspektive unterschiedliche Berufe dar	- Interviews führen - mündliches (Nach-)Erzählen - Werkstatt
ca. 5 Wochen	Weihnachtsbräuche in anderen Ländern (Jahr 2)	Demokratie und Gesellschaft - Leben in Vielfalt	... recherchieren und präsentieren auch mit digitalen Werkzeugen Lebensgewohnheiten und Traditionen verschiedener Kulturen aus ihrem Alltag (Feste und Bräuche, Essensgewohnheiten) ... vergleichen unterschiedliche Lebensgewohnheiten unter Berücksichtigung der eigenen kulturelle Bedingtheit der Wahrnehmung (Feste und Bräuche)	- Werkstatt - Plakate (auch digital)/Lapbooks
ca. 5 Wochen	Steinzeit (Jahr 1) Mittelalter (Jahr 2)	Zeit und Wandel - Früher, heute und morgen - Orientierung in der Zeit - Fakten und Fiktion	... benennen anhand von Beispielen und im Vergleich zu heute Unterschiede in den Lebensgewohnheiten und Lebensbedingungen von Menschen anderer Zeiträume ... entwickeln Fragen nach Veränderungen menschlichen Zusammenlebens in der Geschichte ... verorten historische Ereignisse auf einer Zeitleiste	- Sachbuch - bildliche Darstellungen - Film - Werkstatt Lernsoftware: Anton - Zeitleiste - Plakate (auch digital)

			... ordnen historische Ereignisse in ihren Kontext ein (Lebensbedingungen, Herrschaftsformen) ... unterscheiden Bezeichnungen für größere Zeiträume und wenden sie zur Einordnung und Beschreibung von Ereignissen, Zeiträumen und Veränderungen an ... erklären anhand von Beispielen langsame Prozesse und abrupte Brüche als Formen des Wandels	- evt. Museumsbesuch / Besuch von historischen Orten und Gedenkstätten
ca. 4 Woche	Ennepetal, EN-Kreis, NRW (Jahr 1) Deutschland, Europa (Jahr 2)	Raum und Mobilität Orientierung in Räumen	... setzen ihre vertraute Umgebung in Beziehung zu größeren räumlichen Einheiten ... orientieren sich mit (digitalen) Karten und anderen Hilfsmitteln in Räumen	- Karten/Pläne/Atlanten (auch digital)
ca. 6 Wochen	Verkehrserziehung (Jahr 1) Im zweijährigen Rhythmus: Radfahrausbildung	Raum und Mobilität - Orientierung in Räumen - Mobilität im Raum	... orientieren sich mit (digitalen) Karten und anderen Hilfsmitteln in Räumen ... untersuchen die Verhaltensweisen von Verkehrsteilnehmerinnen und Verkehrsteilnehmern unter den Aspekten Verkehrssicherheit und Nachhaltigkeit und prüfen Handlungsalternativen ... beherrschen das Fahrrad motorisch sicher und nehmen an einer Fahrradausbildung teil	- Karten/Stadtpläne (auch digital) -Arbeitsmaterial der Verkehrswacht -Lernsoftware: Anton - praktischen Übungen mit dem Fahrrad auf Schulhof und im Straßenverkehr in Zusammenarbeit mit den Verkehrssicherheitsbeamten
ca. 6 Wochen	Sexualerziehung (Jahr 2)	Körper und Gesundheit Körper und Entwicklung	... beschreiben physische und psychische Veränderungen in der Pubertät, auch vor dem Hintergrund von Gender-Vielfalt ... beschreiben die Entwicklung menschlichen Lebens von der Zeugung bis zur Geburt	- Fotos - Sachbuch - bildliche Darstellungen

			... benennen Möglichkeiten der Empfängnisverhütung und zum Schutz vor sexuell übertragbaren Infektionen ... setzen sich mit Möglichkeiten zur Prävention sexualisierter Gewalt gegen Kinder auseinander	
ca. 4 Wochen	Strom (Jahr 1)	Natur und Umwelt -Energie und Ressourcen	... erstellen einfache Stromkreise ... beurteilen Gefahrensituationen im Umgang mit elektrischer Energie und beachten Sicherheitsregeln	- diverse Materialien für Versuche - CVK- Kasten
ca. 4 Wochen	Brücken und Türme (Jahr 2)	Technik, digitale Technologie und Arbeit - Bauen und Konstruieren	... überprüfen die Stabilität selbst konstruierter Modelle und beschreiben die Merkmale stabiler Bauweisen ... bewerten und optimieren selbst konstruierte Modelle	- verschiedene Materialien und Werkzeuge - Modellzeichnungen
Leistungsmessung und -bewertung durch: - mündliche Mitarbeit /Sachbeiträge - Anfertigen von Präsentationen/Plakaten/Steckbriefen/Tabellen/Diagrammen (auch digital) - Mappenführung - Versuchsaufbauten/Protokolle von Experimenten - Modelle - schriftliche (kurze) Überprüfungen der Lernerfolge (Tests) - Mitbringen/Bereitstellen von Büchern/Material				