

Zeitleiste	Fächerverbindende Vorhaben	Projekte/ Jahresvorhaben	allgemeine methodische Kompetenzen	Fachunterricht
				Deutsch
August September	Wir lernen uns kennen (D/GL/E/Ku/WÜU/SP)	Kennenlertage Mathediagnosetest „Mathe sicher können“ Sprachstand-Test	<u>Miteinander reden – miteinander arbeiten</u> Formen des Arbeitens: - Think, Pair, Share (besonderer Fokus auf Phase der Einzelarbeit) - Paarweises Lesen - Partnerpuzzle - Erfahrungen mit Teamarbeit austauschen und bewerten (Verabredung), Regeln für gute Teamarbeit erstellen und visualisieren	<u>Ein neuer Start – Wenn die Ziege schwimmen lernt</u> <u>Mutgeschichten – anschaulich erzählen</u>
Oktober November Dezember		Projektwoche: 12.10.-16.10.26: Janusz Korczak-Projekt, Klassentraining, Verkehrserziehung zur Schulwegsicherheit Klassenfahrt nach Damme 2.-4.11. (a-c) 4.-6.11. (d-f)	<u>Vertiefung der Methode 5.1 in KV und Deutsch</u>	<u>Unter Freunden- Gedichte verstehen und vortragen</u> - Merkmale von Gedichten: Vers, Reimschemata, Strophen, sprachlichen Bilder
Januar Februar März	Tiere und ihre Lebensbedingungen (D, NW)	12.02. Zeugnisse Winterwandertag Eislaufen 15.3. Theater (Momo)	<u>Richtig lernen und behalten</u> • Erkennen, mit welchen Methoden und Strategien man am besten lernt (Lerntipps) • Den eigenen Lernerfolg selbst überprüfen • Gruppenwettbewerb <u>Vertiefung der Methode 5.2 in Englisch und Mathe</u>	<u>Märchenhaft</u> - Texte nach Textmustern verfassen - Merkmale von Märchen - Märchen nacherzählen und selbst weiterschreiben - Inhalte von Märchen wiedergeben <u>Tiere und ihre Umwelt</u> - Adjektive - Tierbeschreibung, Steckbriefe, Tiergeschichten - Tierschutz - Nachschlagen - informieren auf der Basis unterschiedlicher Materialien
April Mai Juni Juli	Ägypten (RE, GL)	letzte Schulwoche: - 14.7. Sporttag - 15.7. indiv. Wandertag - 16.7. Zeugnisse	<u>Pflege der Methode aus 5.1 in GL im 2. Halbjahr</u>	<u>Die Welt der Medien</u> - Informationsentnahme aus diskontinuierlichen und kontinuierlichen Texten - Informationen ermitteln vergleichen und Schlüsse ziehen <u>Ein Jugendbuch lesen und verstehen – Ein Lesetagebuch gestalten</u>
fachmethod. Kompetenzen				Nachschlagen in Printmedien, Üben, Klassenarbeiten vorbereiten, abschreiben, arbeiten mit Wortleisten, Rechtschreibtechniken wiederholen, Gesprächsregeln erproben + entwickeln, system. Lesen, Lesetempo entwickeln, freies Sprechen + erzählen, kl. Vorträge halten, Rechtschreibtechniken, Arbeitstechniken, Nachschlagen, Texte umformen, Fragen konkret stellen, aktiv zuhören

Legende:

Schriftfarbe:	Bedeutung:
Grün	Methodenvertiefung
Blau	Methodenpflege
Orange	fächerverbindende Vorhaben
Rot	fachmethodische Kompetenzen

Fachunterricht			
Mathematik	Naturwissenschaften	Gesellschaftslehre	Englisch
<u>Daten</u> - Daten sammeln, ordnen und darstellen, Diagramme lesen <u>Addieren und Subtrahieren</u> - Rechengesetze - Schriftliches Addieren und Subtrahieren	<u>Sicherheit im NW-Unterricht</u> <u>Lebensräume u. Lebensbedingungen I</u> Lebensraum Wald: - Herbarium erstellen - Nahrungsbeziehungen - Schichtung des Waldes	<u>Sich orientieren – eine neue Schule, ein neues Fach</u> - Was ist Gesellschaftslehre? - Wir in unserer Schule - Orientierung im Nahraum (Stadt Gütersloh/Schule) - Umgang mit dem Atlas (Bundesländer, Nachbarländer)	<u>New in Camden</u> - sich und andere vorstellen - über Interessen, Vorlieben und Herkunft sprechen - sagen, was jemand besitzt <u>New School!</u> - über das Klassenzimmer und Dinge darin sprechen - Das eigene Traumklassenzimmer beschreiben - Wörter buchstabieren
<u>Natürliche Zahlen</u> - Große Zahlen - vergleichen, anordnen, runden <u>Figuren und Graphen im Koordinatensystem</u> - Aufgreifen der Vorkenntnisse zu Stadtplänen - Koordinatensystem - Strecke und Gerade - Senkrechte und parallele Geraden - Sachaufgaben	<u>Bauernhof:</u> - Die Kuh (Nutztiere) - Bauplan eines Wirbeltiers	<u>Landwirtschaft früher und heute</u> - Unterschiede zw. städtischen und ländlichen Siedlungen - Daseinsgrundfunktionen in Siedlungen: Wohnen, Arbeit, Wasser- und Energieversorgung, Erholung, Bildung und Mobilität	<u>A good start</u> - jemanden auffordern, etwas zu tun - sich und andere beschreiben - über Frühstücksgewohnheiten sprechen <u>At school</u> - die Uhrzeit benennen und den Tagesablauf beschreiben - über den Schulalltag sprechen - Wochentage und Ordnungszahlen korrekt anwenden - classroom phrases verstehen und benutzen
<u>Multiplizieren und Dividieren</u> - Rechengesetze - Schriftliches Multiplizieren und Dividieren <u>Körper und Flächen</u> - Körper in unserer Umwelt - Eigenschaften, Schrägbilder, Netze <u>Längen und Flächeninhalt</u> - Rechnen mit Längen - Umfang und Flächeninhalt von Rechteck/ Quadrat - Sachaufgaben <u>(Vertiefung der Methode 5.2)</u>	<u>Geräte und Stoffe im Alltag</u> <u>Stoffe im Alltag:</u> - Stoffeigenschaften - Stofftrennung <u>Elektrogeräte im Alltag:</u> - Wirkung des elektrischen Stroms <u>Jahrexperiment</u>	<u>Medien</u> - Einfluss von Medien auf verschiedene Bereiche der Lebenswelt: Kommunikation, Meinungsbildung, Identitätsbildung - Nutzung digitaler und analoger Medien als Informations- und Kommunikationsmittel - Rechtliche Grundlagen für die Mediennutzung in Schule und privatem Umfeld <u>Wirtschaft, Arbeit und Konsum</u> - Wirtschaftliches Handeln als Grundlage menschlicher Existenz: Bedürfnisse, Bedarf und Güter - Funktionen des Geldes und Taschengeldverwendung - Verkaufsstrategien in der Konsumgesellschaft	<u>At home and free time</u> - ein Zimmer, eine Wohngegend beschreiben - sagen, wo sich etwas befindet - über Freizeitaktivitäten etc. sprechen - über Tiere, deren Haltung und Pflege sprechen - drüber sprechen, wie sich jemand fühlt <u>Let's celebrate</u> - sagen, wann jemand Geburtstag hat, Geburtstagsaktivitäten und Verwandtschaftsverhältnisse sprechen - Einkaufsdialoge führen - über Ferienaktivitäten, Ausflüge, Wetter und Kleidung sprechen - sagen, was jemand gerade tut/was gerade passiert
<u>Brüche</u> - Brüche darstellen und vergleichen <u>Symmetrien und Muster</u> - Achsensymmetrie - Verschiebung <u>Zeit und Weg</u> - Zeiteinheiten - Zeitspannen	<u>Lebensräume u. Lebensbedingungen II</u> - Züchtung von Pflanzen (Fortpflanzung/ Langzeitversuch) - Biotopen- und Artenschutz <u>Sinne und Wahrnehmungen I</u> - Sinneserfahrungen und Sinnesorgane - Schall/Hören - Grenzen der Wahrnehmung	<u>Herrschaft, Partizipation und Demokratie 1</u> (Pflege der Methode 5.1) - Ägypten: Merkmale einer frühen Hochkultur - Griechische Poleis: Lebenswelt und Formen politischer Beteiligung - Leben in der Demokratie heute (fächerverbindendes Vorhaben Ägypten)	<u>Sprachliche Mittel</u> - Personalpronomen, to be, have got, Possessivbegleiter, there is/are, Plural - Imperativ, Entscheidungsfragen und Kurzantworten - Simple Present: Aussagen - 's-Genitiv - Objektpronomen - Present Progressive - Simple Past
Fachmethodische Kompetenzen: Üben, Klassenarbeiten vorbereiten Mathematische Grundfertigkeiten / Werkzeugkiste Integrativ im Unterricht (Querfeldeintests)	Fachmethodische Kompetenzen: Nachschlagen in Printmedien, Protokolle führen, Portfolioarbeit (Haustiere), Regeln für die Sicherheit beim Experimentieren sicher beherrschen, Vertiefung der TG-Arbeit durch Schülerexperimente, mit Messapparaturen umgehen, Messwerte darstellen und auswerten, Texterschließung, Kenntnisse des Präparierens, zeichn. Darstellung, Aufbau einer übersichtlichen Wandzeitung	Fachmethodische Kompetenzen: Nachschlagen in Printmedien Auswertung von Karten Auswertung von Quellen Erwerb von geogr. Grundfertigkeiten, Umgang mit dem Stadtplan, historische Quellen kennen lernen, Auswertung v. hist. Karten, Zeitleiste als bildhafte Veranschaulichung von Zeiträumen kennen lernen, Infos finden + sortieren, Konflikt zw. Tradition + mod. Lebensweise benennen können	Methodische Kompetenzen: - Üben, Klassenarbeiten vorbereiten - Diskontinuierliche Texte - PA, GA, Frage-Antwort-Kette - Mappenführung/Organisation des Arbeitsplatzes - Vokabelheft führen, Vokabeln lernen - Verstehendes Lesen mit angemessener Aussprache - Dialoge nachsprechen, spielen + kurze eigene Dialoge gestalten

Fachunterricht				
Religion	Sport	Musik	Kunst	Praktische Philosophie
Miteinander einmalig - Individualität des Einzelnen - Konzepte der Selbstliebe und Nächstenliebe - Leben in einer Gemeinschaft	- Aufgreifen und verändern von bekannten Spielen aus der Grundschule – verschiedene Spielideen kriteriengeleitet einschätzen, - Regeln sinnvoll variieren und Lieblingsspiele (er-)finden	Lieder und Songs erzählen Geschichten – Geschichten musikalisch gestalten - einfache vokale und instrumentale Klanggestaltungen zu Bildern und Textvorlagen entwerfen und realisieren. - Gestaltungsergebnisse präsentieren - musikalische Merkmale unter Verwendung grundlegender Fachbegriffe (z. B. Dynamik, Tempo, Klangfarbe) benennen. - individuelle Höreindrücke bezogen auf die Wirkung von Musik beschreiben. Inhaltsfeld und inhaltlicher Schwerpunkt: Bedeutungen von Musik – Musik und Sprache – Musik und Bild	UV I: Grafik Malerei Gemeinsam gestalten - Arbeit im Fachraum - Umgang mit Pinsel und Wasserfarben - Arbeit mit Ölkreiden - Einübung erster (Fachbegriffe) wie <i>Haarpinsel, Borstennipinsel, deckend und lasierend</i> etc. - Erste Farbmischungen mittels Bilderweiterungen - Kooperatives Gestaltungsprojekt UV II: Aktion I Interaktion Sprich mit dem Körper! - Gefühle, Eigenschaften und Charaktere mit der Mimik, Gestik, Körpersprache und Bewegung im Raum pantomimisch darstellen - Nachstellen von Werken - eine Performance aufführen oder als Video aufnehmen	F 1: die Frage nach dem Selbst Ich und mein Leben - Wiedergabe eigener Gefühle und Darstellung dieser in geeigneten Situationen - Erfassung und Beschreibung der Gefühle, Wünsche und Meinungen von Personen ihres Lebens- und Arbeitsraumes - Erfassung der Vorteile von Kooperation in ihrem Lebens- F 2: Die Frage nach dem Anderen Der Mensch in der Gemeinschaft - Darstellung ihrer Rolle in sozialen Kontexten. - Erkennung von Verantwortlichkeiten für Mitmenschen und Reflexion dieser. - Erörterung und Beurteilung unterschiedlicher Lebenseinstellungen.
Die Bibel (Aufbau, Entstehung und Thematik) - Entstehung der Bibel - Ausgaben und Gestalten der Bibel - Orientierung in der Bibel - Biblische Sprachen und Schriften - Bedeutung der Bibel für Menschen	- Spielen in und mit Regelstrukturen (hier Basketball in der Grobform spielen) - Bewegungsintensive Lauf- und Staffelspiele spielen als Anlass für die Beobachtung und Reflexion von Belastungssituationen - Belastungssymptome erkennen und verstehen - Allgemeine Ballschule – grundlegende Spielfertigkeiten und -fähigkeiten in kleinen Spielen erwerben	Eins zwei hip – Sing and Dance (Metrum, Takt, Rhythmus; Rhythmusnotation; Boomwhacker) - Musik in einfache Bewegungsformen/-muster umsetzen, - den Ausdruck von Musik in Zusammenhang mit Bewegung, Bild und Sprache erläutern. - Musikalische Gestaltung unter Berücksichtigung einfacher rhythmisch-metrischer Muster realisieren.	UV III: Malerei Farbexperimente – Farbsortierungssystemen, Farbherstellung und Farbkontraste - Grundlagen der Farbenlehre: eigene Ordnungssysteme zur Farbe - Fachsprache einüben: z. B. reinbunte/unbunte Farben, Farbtrübung, Farbbrechung, Farbauftrag, Farbwirkung	F 3: Die Frage nach dem guten Handeln Wahrhaftigkeit und Lüge - Einordnung der Handlungen als „vernünftig“ und „unvernünftig“ und Begründung ihrer Einordnung. - Unterscheidung verschiedener Perspektiven in fiktiven Situationen und Darstellung dieser. - Beschreibung von Verhalten und Handlungen und Erfassung der Handlungen zugrundeliegenden Werte
Schöpfung - Biblische Schöpfungsgeschichten - Schöpfungsmythen - Bedrohte Schöpfung - Verantwortung für die Schöpfung übernehmen	- Balancieren, Stützen und Co – grundlegende turnerische Bewegungsfertigkeiten spielerisch erfahren und in einer Gerätelandschaft erproben - Vom miteinander Ping-Pongspielen zum gegeneinander Tischtennisspielen	Was für ein Theater! Ein kleines Theaterstück mit musikalischer Untermalung - einfache musikbezogene Gestaltungen in einem Verwendungszusammenhang entwerfen, realisieren, präsentieren. - einfache szenische, bildn. oder choreographische Gestaltungen zu Musik angeleitet entwerfen und realisieren (Kooperation mit Theater Bielefeld)	Fortführung des UV III: u.a.: Einsatz und Wirkung von verschiedenen Farbbeziehungen	F 4: Die Frage nach Recht, Staat und Wirtschaft Regeln und Gesetze - Darstellung ihrer Rolle in sozialen Kontexten. - Erfassung sozialer Phänomene in ihrer Bedeutung für ihr Leben.
Wie ist Gott? – Antworten in Symbolen, Bildern und Gebet	- Kann ich schon richtig schwimmen? - Das Brustschwimmen als grundlegende Technik erarbeiten bzw. festigen	Fachmethod. Kompetenzen: Kreisesgespräch, Rollenspiel / szenisches Spiel, Mappenführung, Gestalten eines Plakates, PA / GA, kl. Vortrag, Texterschließung; Stilleübung; Meditation	Fachmethod. Kompetenzen: - die eigene Leistungsfähigkeit in sportbezogenen Anforderungssituationen zeigen und beschreiben; grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten ausführen und in Variationen, in Spielformen anwenden; Zusammenhänge zwischen Lauftempo und Körperreaktionen beurteilen; techn.-koord. Grundformen ästhet.-gestalt. Bewegens mit und ohne Handgerät (z.B. Ball, Reifen) bzw. mit Klang- und Rhythmusinstrumenten ausführen und beschreiben	Fachmethodische Kompetenzen: - Stärkung der Fähigkeit zur Zusammenarbeit - über eigene und fremde Bilder sprechen, diese beschreiben und vergleichen - Bildbeschreibungen - Planung eines ersten eigenen Gestaltungsprojektes von der Skizze zur gestalterischen Ausarbeitung, kurze Präsentationen eigener Gestaltungsergebnisse, wertschätzendes, kriteriengeleitetes Feedback geben, kriteriengeleitet eigene Gestaltungen selbst beurteilen
Fachmethod. Kompetenzen: Kreisesgespräch, Rollenspiel / szenisches Spiel, Mappenführung, Gestalten eines Plakates, PA / GA, kl. Vortrag, Texterschließung; Stilleübung; Meditation	Fachmethod. Kompetenzen: - die eigene Leistungsfähigkeit in sportbezogenen Anforderungssituationen zeigen und beschreiben; grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten ausführen und in Variationen, in Spielformen anwenden; Zusammenhänge zwischen Lauftempo und Körperreaktionen beurteilen; techn.-koord. Grundformen ästhet.-gestalt. Bewegens mit und ohne Handgerät (z.B. Ball, Reifen) bzw. mit Klang- und Rhythmusinstrumenten ausführen und beschreiben	Fachmethodische Kompetenzen: - Graphische Notation lesen und erstellen	Fachmethodische Kompetenzen: - Stärkung der Fähigkeit zur Zusammenarbeit - über eigene und fremde Bilder sprechen, diese beschreiben und vergleichen - Bildbeschreibungen - Planung eines ersten eigenen Gestaltungsprojektes von der Skizze zur gestalterischen Ausarbeitung, kurze Präsentationen eigener Gestaltungsergebnisse, wertschätzendes, kriteriengeleitetes Feedback geben, kriteriengeleitet eigene Gestaltungen selbst beurteilen	Fachmethodische Kompetenzen: Rollenspiele, Mappenführung, Gestalten eines Plakates, PA / GA, kl. Vortrag, Texterschließung; Stilleübung; hören in Gesprächen einander zu und gehen aufeinander ein, erfassen ihre Umwelt und beschreiben ihre Beobachtungen

IF / Informatik	KV	Soziales Lernen WüU
<u>Umgang mit PCs und Tablets</u> Die Regeln in den PC-Räumen der JKG und beim Umgang mit PCs & Tablets; sichere Passwörter <u>Betriebssystem</u> Standardfunktionen eines Betriebssystems (z. B. Menü, Symbolleisten, Verzeichnisstruktur), Zusammenarbeit bei Projekten mit Hilfe einer Lernplattform	Kreisgespräche Meldekette Klassenrat	<u>Meine Klasse</u> - Ich bin ich – und wer bist du? - Gemeinsames und Unterschiedliches - Regeln für ein gemeinsames Miteinander - Fertigmacher und Aufbauer - Kooperation (Tischgruppentraining)
<u>Textverarbeitung</u> Standardfunktionen von Textverarbeitungsprogrammen; Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente (z.B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik etc.) <u>Internet</u> Recherchieren in Suchmaschinen; Vergleichen und Bewerten von Informationsquellen; Erkennen unterschiedlicher Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts; E-Mail-Kommunikation; Technische Grundlagen des Internets (z.B. URL, IP-Ad-	Klassenrat Blitzlicht Zuhören und äußern lernen	<u>Stärkung des Selbstvertrauens</u> - Selbstvertrauen und Erfolg - Zuhören - Verantwortung - Werte
<u>Präsentationen</u> Standardfunktionen von Präsentationsprogrammen; Entwickeln eines groben Projektplans für die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation Audio-/ Videobeitrag); Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente (z.B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, etc.); Präsentieren des eigenen Medienprodukts vor Mitschülerinnen und Mitschülern	Klassenrat Aktives Zuhören Diskussionsregeln	<u>Mit Gefühlen umgehen</u> - Gefühle erkenne, darstellen, beschreiben - auf die Einstellung kommt es an Umgang mit Stress und Ärger
<u>Bildbearbeitung</u> Standardfunktionen von Bildbearbeitungsprogrammen; Grundregeln des Urheberrechts, ki-generierte Bildmanipulation	Klassenrat	<i>Die Beziehung zu meinen Freunden</i> - neue Freunde finden - Umgang mit Ärger in Freundschafts-beziehungen - überlegte Ich-Botschaften - mit Gruppendruck umgehen - „IKEA -Methode“ - Sich selbstsicher behaupten - Konflikte lösen ohne Streit - Ärgern, belästigen, schikanieren - Mobbing - Ende einer Freundschaft
Fachmethodische Kompetenzen: Die Schüler:innen - formulieren Fragen zu einfachen informatischen Sachverhalten - erläutern mögliche Auswirkungen des Einsatzes von Informatiksystemen - beschreiben einfache Darstellungen von informatischen Sachverhalten - stellen informatische Sachverhalte in geeigneter Form dar - kooperieren in verschiedenen Formen der Zusammenarbeit bei der Bearbeitung einfacher informatischer Probleme - strukturieren gemeinsam eine Lösung für ein informatisches Problem - dokumentieren gemeinsam ihren Arbeitsprozess und ihre Ergebnisse auch mithilfe digitaler Werkzeuge	Erste Schulwoche an JKG (KL/FL): - Miteinander reden lernen, - aktiv zuhören (2 Std.) - Erstellen und visualisieren - von Gesprächsregeln - (Sozialziel der Woche) - Heft- und Mappenführung (2 Std.)	Methoden in WüU: - Tischgruppentraining (Funktion wie Zeitwächter, Materialmanager...) - Von Tischgruppen zum Stuhlkreis (Räumen, räumen...)

AL Technik	AL Hauswirtschaft
Wiederholungen <i>Sicherheit, Verhalten im Technikraum</i> • Einführung in das Fach Technik • Lehrgang Bohrmaschine Bohrführerscheinprüfung - Bohren mit Bohrmaschine	Arbeiten in der Schulküche? – aber sicher! • Inhaltsfelder: IF1a (Ernährungsphysiologische und gesundheitliche Aspekte der Nahrungszubereitung) Inhaltliche Schwerpunkte: • Schulküchen und ihre Einrichtungen • Arbeitsmittel • Personen-, Arbeitsplatz- und Lebensmittelhygiene • Entsorgung von Produkten im privaten Haushalt
Fertigungsprozesse • Werkstoff Holz • Zeichnungen anfertigen etc. • Werkstoff Holz trennen, feilen etc. • Oberflächenbehandlung	Organisation ist alles! - Küchenarbeit leicht(er) gemacht! • Inhaltsfelder: IF1a (Ernährungsphysiologische und gesundheitliche Aspekte der Nahrungszubereitung) Inhaltliche Schwerpunkte: • Arbeitsplanung und -organisation im Küchenbereich der Schule (Ämterplan), Arbeitsgeräte (z.B. Messerarten, Kleingeräte), Maße und Gewichte
Fachmethodische Kompetenzen: • Wesentl. Bearbeitungstechniken kennen und anwenden können, • techn. Zeichnungen lesen und zeichnen können, • Werkstoff Holz genau messen und anreißen können • wesentl. Oberflächenbehandlungen kennen und anwenden können	Fachmethodische Kompetenzen: • Einüben von Grundtechniken • Material- und Geräteeinsatz planen • Geräte richtig bedienen, nutzen, pflegen Allg. methodische Kompetenzen: • Arbeitsmaterialien • Mappenführung • Präsentationshilfen (Plakat, Folien) • Texte und Aufgaben verstehen Praxis z.B. belegtes Brot, Obstsalat, Apfel-Möhren-Rohkost, Quarkspeise