

Lernzeitcurriculum

Organisation

Klasse	Angebot	Verantwortlich
Klasse 1	3 Lernzeiten zur Förderung in den Kernfächern	Schule
	1 Lernzeit (Rolle)	Schule
	1 Lernzeit zur Förderung sozialer Kompetenzen	Hort
Klasse 2	3 Lernzeiten zur Förderung in den Kernfächern	Schule
	1 Lernzeit (Rolle)	Schule
	1 Lernzeit zur Förderung sozialer Kompetenzen	Hort
Klasse 3	2 Lernzeiten zur Förderung in den Kernfächern	Schule
	1 Lernzeit (Rolle)	Schule
	1 Lernzeit zur Förderung sozialer Kompetenzen	Hort
Klasse 4	3 Lernzeiten zur Förderung in den Kernfächern	Schule
	1 Lernzeit (Rolle)	Schule

1. Inhaltliche Gestaltung Kernfächer

- differenzierte Leseförderung von leistungsstarken und lernschwachen Schülern
- differenzierte Förderung in Deutsch und Mathematik
- Förderung von selbsttätigem und selbständigem Lernen

2. Angebote „Rolle“

Angebot	Klassenstufen
Experimentieren	Klasse 1- 4
Computerarbeit	Klasse 1- 4
Lesen	Klasse 1- 4
Englisch	Klasse 1- 4
Darstellen und Gestalten	Klasse 1- 4
Sport	Klasse 1- 2

3. Inhaltliche Gestaltung der Angebote im „Rollenden Band“

- Experimentieren
- Computerarbeit
- Lesen
- Englisch
- Darstellen und Gestalten

Experimentieren

Die Neugier und die Erfindertätigkeit der Kinder soll genutzt werden, um Natur- und Umwelterscheinungen zu untersuchen. Sie entdecken durch selbständiges und selbsttätiges Experimentieren Naturphänomene und können eigene Schlussfolgerungen ziehen. Die gewonnenen Erkenntnisse wenden sie in ihren Lebensbereichen an.

Klassenstufe	Experiment	Bemerkungen
1	Die Lupe aus dem Wasserglas	<ul style="list-style-type: none">• Einen Wassertropfen kann man als Lupe einsetzen. Die Schrift wird größer wenn man sie unter einem Wassertropfen betrachtet.• Die Kugel gelangt durch einfaches Pusten nicht in die Flasche.
	Kugel in den Flaschenhals	
2	Der Wasserberg	<ul style="list-style-type: none">• Die Wasseroberfläche ist elastisch.
	Wie viele Spitzen?	<ul style="list-style-type: none">• Experiment zur Wahrnehmungsfähigkeit
	Wasserrose	<ul style="list-style-type: none">• Papier dehnt sich bei Nässe aus.
	Licht hat viele Farben	<ul style="list-style-type: none">• In Verbindung mit Wasser und Sonne kann man in einem Spiegel die Regenbogenfarben erkennen.
	Geschmackskarte für die Zunge	<ul style="list-style-type: none">• Kinder finden heraus, dass auf der Zunge verschiedene Geschmackszonen existieren.

		<ul style="list-style-type: none"> • In salzhaltigem Wasser schwimmt das Ei
3	<p>Das magische Ei</p> <p>Die Erbsensprengung</p> <p>Die Lufttrakete</p> <p>Die Geheimschrift</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Durch Volumenvergrößerung brachen die Erbsen mehr Platz. Der Becher zerplatzt. • Kinder entdecken das Rückstoßprinzip • Prinzip eines Geheimcodes und Wirkung erfahren • Wirkung verschiedener Stoffe
4	<p>Tellerbilder mit Würfelzucker und Tinte</p> <p>Das blaue Wunder</p> <p>Der Vulkan bricht aus</p> <p>Der Geist in der Flasche</p> <p>Geheimschrift im Kreis</p> <p>Die knisternde Kartoffel</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kinder erfahren die unterschiedliche Dichte von Stoffen (Wasser, Öl, Tinte) • Durch Mischung einfacher Stoffe wird der Ausbruch eines Vulkans nachempfunden. • Die Entstehung von Kohlendioxid und der Nachweis des Entweichens an die Luft. • Kennenlernen eines weiteren Geheimcodes • Die Kinder erzeugen Strom.

Medienerziehung/ Computerarbeit

1. Kriterien zur Medienerziehung

Entwicklung von Medienkompetenz

Medienkritik	Medienkunde	Mediennutzung	Mediengestaltung
Medien gezielt und kritisch auswählen (Qualität der Internetrecherche, richtiges Zitieren, Daten- und Personenschutz)	können sich informieren und setzen dabei entsprechende Qualifikationen ein	können mit der Hard- und Software und den anderen Peripheriegeräten sicher umgehen; sie kommunizieren unter Verwendung neuer Medien	dokumentieren, gestalten und präsentieren eigene Inhalte mit Hilfe neuer Medien (Nutzung von Word, PowerPoint, Excel)
analysieren			
reflektieren und ethisch betroffen sein			

2. Zielstellung für Standards am Ende der Klasse 6

25 % unserer Schüler erfüllen die Kriterien

sicher, selbständig und mit hoher Verantwortung und Kreativität.

50 % unserer Schüler erfüllen die Kriterien zunehmend sicher, selbständig, verantwortungsbewusst und kreativ.

25 % unserer Schüler erfüllen die Kriterien mit Anleitung.

3. Indikatoren

- Die Nutzungsmöglichkeiten neuer Medien sind in den Fachlehrplänen beschrieben und in den Unterricht involviert.
- Der Unterricht fördert die Schüleraktivität und Selbständigkeit.
- Der Medienzugang in der Schule ist unter Aufsicht möglich.

- Die Auslastung des PC-Kabinetts beträgt mehr als 50%.
- Schüler präsentieren ihre Lernergebnisse mit Hilfe neuer Medien (Laptop, Beamer stehen zur Verfügung).
- Lernplattformen werden in der Schule genutzt.

Instrumente

- Beobachtungen, Analysen, Schülerfragebogen, Tests

Lerninhalte für die Kompetenzentwicklung

Klassenstufe	Lernziel	Inhalt	Bemerkungen
1	Kennenlernen von Regeln am PC-Arbeitsplatz	-Verhalten im Kabinett -Verhalten während der PC-Arbeit -Einhaltung gemeinsamer Verabredungen	Beginn nach den Oktoberferien VHG-Rolle Lernzeit Unterricht
	Teile des PC benennen können	-Rechner, Desktop, Tastatur, Maus	
	Starten und beenden	-Start, Schülerpasswort, herunterfahren, nur Desktop aussch.	
	Einführung im Umgang mit der Maus und Tastatur	-kennen lernen der Tastatur: Zahlen, Buchstaben, Entertaste	

		Tastaturschreiben üben	
		Maus bedienen: linke	
		Maustaste, Kurser	
		setzen, skrollen	
2	Sch. erlangen zunehmend Sicherheit im Umgang mit dem Schreibprogramm „word“ und „paint“	-Groß- und Klein- schreibung, Satzzeichen, Leerzeichen, Zeilen- umbruch, speichern von Daten	VHG Rolle Lernzeit Unterricht
	Nutzung des PC in offenen Unterrichtsphasen	-Kennen lernen und nutzen der Symbolleisten -erste Anwendungen	
	Arbeit mit fachspezifischen Lernprogrammen unter Anleitung	- Arbeit mit Lernprogrammen unter Anleitung	
	Nutzung von Internetplattformen unter Anleitung	- „Welt der Zahl 2“ „Bausteine 2“ - „Hamsterkiste“ u.a.	
3	Erweiterung der Kenntnisse im Schreibprogramm „word“, incl. Rechtschreibprogramm	-Symbolleisten, Schriftart, Schriftgröße, Farbe,	<i>Computer- führerschein „Basis“</i>

		unterstreichen, Zahlen, Seite einrichten, Zeilen- ausrichtung, Cliparts einfügen, kopieren-einfügen, „fett“ setzen, kursiv schreiben, drucken	VHG Rolle Lernzeit Unterricht
	Sicherer Umgang mit „paint		
		-Übungen zur Anwendung	
	Nutzung des PC in offenen Unterrichtsphasen		
		-zunehmend selbständige Arbeit mit Lernprogrammen	
	zunehmend selbständige Arbeit mit fachspezifischen Lernprogrammen	-„Welt der Zahl 3“	
	zunehmend selbständige Nutzung von Internetplattformen	-„Bausteine 3“ -„playway 3“ -„Hamsterkiste“ u.a.	
4	Erweiterung der Kenntnisse im Schreibprogramm „word“	-Arbeit mit Tabellen Bilder einfügen und formatieren, WordArt, Sonderzeichen, Autoformen, erlernen von Speicherprozessen (eigene Dateien, USB)	„Internetführer- schein“ VHG Rolle Lernzeit Unterricht

Einführung in die Recherche mittels Internet zur Wissenserweiterung und Anwendung im Unterricht

-Suchmaschinen (z.B. Google, u.a.)

Sensibilisierung im Umgang mit Internetinformationen

selbständige Arbeit mit fachspezifischen Lernprogrammen

-„Welt der Zahl 4“

-„Bausteine 4“

-„playway 4“

-fächerübergreifende

Lernprogramme

Einführung in das Präsentationsprogramm „powerpoint“

-Anwendung der Kenntnisse aus dem

Schreibprogramm „word“

zur Gestaltung von Texten

einrichten einer Präsentation, einfügen aus...

5 sicherer Umgang mit dem „word“ Programm

-selbständige Textverarbeitung unter Nutzung aller Programmoptionen

Sensibilisierung im Umgang mit Internetinformationen und Kommunikationsplattformen im

	zunehmende Sicherheit in der Nutzung von „powerpoint“	-Foliengestaltung unter Anleitung	<i>Unterricht und privat</i>
	selbständige Nutzung von Internetplattformen zur Recherche mit dem Ziel der persönlichen Wissenserweiterung und Anwendung im Unterricht	-zunehmend selbständiges Herausfiltern von wesentlichen Informationen aus dem Netz und deren nachträgliche Bearbeitung	<i>E-Mail und Chatten agieren in anonymen Chaträumen (Cybermobbing-Konzept des Jugendamtes)</i>
	selbständige Nutzung der fachspezifischen Lernprogramme	-Nutzung fachübergreifender Lernprogramme	
6	erstellen von Präsentationen zu Unterrichtsthemen	-selbständige Foliengestaltung, Folienübergänge, Einsatz entsprechender Hardware (z.B. Beamer, Drucker, Scanner, Laptop Interaktive Tafel u.a.)	
	selbständige Recherche im Internet	-selbständiges Herausfiltern von wesentlichen Informationen und deren	

kritische Betrachtung

selbständige Nutzung der
fachspezifischen Lernprogramme

-Nutzung
fachübergreifender
Lernprogramme

Lesen

Ablauf	Inhalt
Begrüßung	
Lesespiel	gemeinsam
Vorlesen	Lehreraktivität
Freies Lesen	Kinder lesen im eigenen mitgebrachten Buch oder leihen sich ein Buch aus der Schülerbibliothek aus.
Inhaltsklärung	Kinder erzählen kurz über das Gelesene
Abschluss	Rätsel, Fehlerlesen, Vorlesen

Lesespiele

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Bildkarten- Kinder finden Wörter mit diesem Laut	Gregor, die Giraffe (Zuordnung)	Konstantin auf Weltreise (Lese-Lege-Kreis)	Kuh Klothilde und ihre Freunde
Buchstabenkarten- Kinder nennen den passenden Laut	Märchenprofil 1	Katzenfamilie Kokolores	Lesespiel Komplimente „Nett sein tut gar nicht weh“
„Decke einen Tisch mit Essen und Trinken“- Karten zuordnen	Paule Pinguin geht auf Reisen (Domino)	Gemüseköpfe	Großer Legekreis „Afrika“

Bildkarten- Reimwortpaare finden	Gregor, die Giraffe (Text leicht)	Gregor, die Giraffe (Zuordnungskarten)	Gregor, die Giraffe (Zuordnungskarten)
Tagesablauf- Wir lernen Konstantin kennen	Arielle, die Meerjungfrau	Roboter	Verliebte Könige
Erstlesekarten „Konstantin“	Lese-Lege-Kreis „Konstantin“	Heimische Vögel (Lese- Lege-Kreis)	Heimische Insekten (Lese-Lege-Kreis)
Leselotto 1(leicht)	Durch das Igeljahr	Agent Alpha auf geheimer Mission	Schweinchen in unterschiedlichen Kostümen
Paul, der Rabe	Das Krawusel Picknick	Lesespiel „Ich war´s nicht“	Lese-Lege-Kreis- Vulkane
Zusatz:	Zusatz	Zusatz	Zusatz
Leselotto 2	Die Giraffe	Mit dem Igel durch das Jahr	Frostis Ausflug ins Blaue
Zeitreise Kartei 1	Konstantin in verschiedenen Berufen	Klothilde Kuh und ihre Freunde	Olympische Sportarten
Tiernamen	Lese-Mini „Wo ist Paul?“	Krawusel beim Picknick	Ferien-Wörter- Suche
Konstantin treibt Sport	Märchenkartei „Rotkäppchen“ und „Hänsel und Gretel“	Märchenkartei „Rotkäppchen“ und „Hänsel und Gretel“	Halloween
Tierkinder- Memory	Weihnachten und Winter (Domino)	Weihnachten und Winter (Domino)	Weihnachten und Winter (Domino)

Englisch

In den Klassen ist die Unterrichtssprache Englisch. Alle Anweisungen werden in englischer Sprache gegeben (Stand up, Sit down, Take out your...., Form a group, Change seats, Show me...., Go to the...)

In den Klassenstufen 1 und 2 wird mit Liedern und Stories gearbeitet.

Klassenstufe	Inhalt/ Themenbereiche
1	<ul style="list-style-type: none">• Begrüßung und Verabschiedung• That's me: What's your name?, Where are you from?, How are you?• Zahlen von 1 – 10 (vorwärts, rückwärts) How old are you?• Englische Wörter, die im deutschen Sprachgebrauch verwendet werden: jeans, t-shirt, teddy bear, mountain bike, skateboard, inline skates• Farben: red, green, blue, pink, yellow, brown, black, white, orange, purple
2	<ul style="list-style-type: none">• Wiederholung der Unterrichtsinhalte aus Klasse 1• School things: schoolbag, pencil, rubber, book, pencil case, sharpener, ruler, desk, pen, teacher, pupil, blackboard
3	<ul style="list-style-type: none">• Our world: map, continents, north-east-south-west• Australia: map, capital, big cities, Uluru, Aborigines, festivals
4	<ul style="list-style-type: none">• Wiederholung "our world" und Ergänzung oceans• India: map, school day, poor children, typical food, festivals (Diwali)

Darstellen und Gestalten

Klassenstufe	Thema	Ideen/ Umsetzung
1	Märchen	<ul style="list-style-type: none">• Gemeinsam ein Märchen ersinnen (Die Prinzessin, der Ritter und der dicke Mops...)• Gestaltung der Figuren anhand großer Pappfiguren an der Tafel• Märchen auf Packpapier zusammenfügen• Buchseite /Einband gestalten• Mit Zuckerkreide malen• Märchenschatzkästchen anlegen
2	Farbe und Spiel	<ul style="list-style-type: none">• Farbwürfel + Zahlenwürfel Formwürfel/ oder Farb- u. Formdiktat• Flächengestaltung• Experimente (Rasierschaum)/ Kugelbilder/ Farbroller•der kleine Drachen....• Große Gemeinschaftsarbeiten• Abstrakte Kunst „...ich sehe was, was du nicht siehst...“
3	Spuren auf der Fläche und im Raum	<ul style="list-style-type: none">• Grattage auf alten Fotos in Kombination mit Folienkritzeleien• Frottage• Experimente mit Gips und Teig (farbig gestalten)• Spurensuche: Kiste mit Sand- Abdrücke, Gips• Verschiedene Materialien/ Objekte/ Müll auf einen Bildträger montieren, mit Tapetenkleister und weißem Papier zu einer Einheit zusammenführen (gestalten) „Formencollage)•

- Grafische Übungen/ grafisches Diktat
- Experimente mit Materialien (Linie/ Struktur/ Druck)
- Schwarz-Weiß Gestaltung (...der schwarze Fleck...)
- Positiv- negativ Experimente
- Kritzelkunst
- Hinführung zur Bildgestaltung mit textilem Material (Textilcollage/ Endlosfarbenbilder)