

## GESBI – Klasse 1

Persönlichkeit und Soziales		
Kompetenzorientierte Bildungsziele	1	Die Schülerin, der Schüler nimmt eigene Fähigkeiten, Stärken, Neigungen, Bedürfnisse und Gefühle wahr.
	2	Die Schülerin, der Schüler kann über Gefühle sprechen und Werthaltungen aufbauen.
	3	Die Schülerin, der Schüler traut sich Neues zu und übernimmt Verantwortung für das eigene Handeln.
	4	Die Schülerin, der Schüler nimmt die eigene Rolle in der Lerngruppe und in der Gemeinschaft wahr.
	5	Die Schülerin, der Schüler begegnet den Menschen in seinem Umfeld respektvoll.
	6	Die Schülerin, der Schüler baut Beziehungen zu Kindern und Erwachsenen auf.
	7	Die Schülerin, der Schüler nimmt die eigenen Grenzen und Grenzen anderer wahr.
	8	Die Schülerin, der Schüler kann über Konflikte sprechen und geht deren Bewältigung an.
	9	Die Schülerin, der Schüler holt sich bei persönlichen Schwierigkeiten und in Notsituationen entsprechende Hilfe.
	10	Die Schülerin, der Schüler zeigt solidarisches Verhalten und übernimmt Aufgaben für die Klassen- und Schulgemeinschaft.
	11	Die Schülerin, der Schüler setzt sich mit der eigenen Geschlechtsidentität auseinander.

Thema	Fächer	Mögliche Lernaktivitäten	Querverbindungen	h
Thema: Ich bin ich (1,11)	Deutsch GGN Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wahrnehmungsübungen</li> <li>Gefühlsbarometer</li> <li>Morgenrituale</li> <li>Ich-Buch „Was ich mag, was ich kann, was ich brauche“</li> <li>Ritual „Kind der Woche“: Fähigkeiten, Erfolge präsentieren</li> <li>Mein persönliches Wappen</li> <li>Warme Dusche: Komplimente schenken</li> <li>Partnerübung: Selbsteinschätzung und Fremdeinschätzung vergleichen</li> <li>Viele Lernaktivitäten in Lebenskompetenzprogramm "Gemeinsam stark werden" (2018): <a href="https://www.gemeinsam-stark-werden.org/programm/programmbeschreibung">https://www.gemeinsam-stark-werden.org/programm/programmbeschreibung</a></li> </ul>	Gesundheit (2)	3
Gefühle für Kinder erklärt (1,2)	Religion GGN	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bilderbuchprojekt (Bibliothek)</li> <li>Pantomimespiel: Mit Gefühlen erraten</li> <li>Gefühlsmemory</li> <li>Gefühlsuhr basteln</li> <li>Viele Lernaktivitäten in Lebenskompetenzprogramm "Gemeinsam stark werden" (2018): <a href="https://www.gemeinsam-stark-werden.org/programm/programmbeschreibung">https://www.gemeinsam-stark-werden.org/programm/programmbeschreibung</a></li> </ul>	Gesundheit (1,2)	3
Wir sind eine Gemeinschaft (3,4,5,6,10)	Deutsch Religion Musik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gesprächsrunden mit Sprechstein oder Sprechstab</li> <li>Klassenrat: Informationen austauschen, Anliegen und Wünsche äußern, danken</li> <li>Rollenspiel: höfliche Umgangsformen einüben; Lied über Umgangsformen</li> </ul> <p><u>Alle Klassen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ritual: heimliche/r Helfer*in/Freund*in</li> <li>Anlässe für Feste und Feiern nutzen (Schulfeier, Lesefest, ABC-Fest, Weihnachten, Fasching...)</li> </ul>	Recht und Politik (1,2,3,4,5,7)  Kulturbewusstsein (4)	2

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gruppen nach verschiedenen Kriterien bilden, Kooperationsspiele (BUS)</li> <li>• Regeln gemeinsam vereinbaren</li> <li>• Klassendienste organisieren und verschiedene Rollen einnehmen</li> <li>• Rollenspiele: mit verschiedenen Rollen experimentieren, Klasse als Zirkus, als Musikshow, als Hotel</li> <li>• Viele Lernaktivitäten in Lebenskompetenzprogramm "Gemeinsam stark werden" (2018): <a href="https://www.gemeinsam-stark-werden.org/programm/programmbeschreibung">https://www.gemeinsam-stark-werden.org/programm/programmbeschreibung</a></li> </ul>		
Stopp heißt Stopp (7,8,9)	Religion Deutsch GGN BuS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gesprächsregeln</li> <li>• Streitregeln</li> <li>• fair kämpfen: körperlich nach bestimmten Regeln kämpfen</li> <li>• gewaltfreie Kommunikation: Wolfssprache und Giraffensprache</li> <li>• Elefantenrunden</li> <li>• Versöhnungsecken</li> <li>• aktives Zuhören</li> <li>• bei Erwachsenen Hilfe holen, wenn ich im Streit überfordert bin</li> </ul> <p><u>Alle Klassen: (gelebte Praxis an der Schule)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grenzen setzen durch vereinbarte Formeln und durch Mimik, Gestik und Körperhaltung: STOPP, Halt!</li> <li>• Grenzen körperlich erfahren: aufeinander zugehen, rechtzeitig stoppen, sich Raum nehmen</li> <li>• Körper-, Atem- und Entspannungsübungen</li> <li>• angenehme und unangenehme Berührungen</li> <li>• Viele Lernaktivitäten in Lebenskompetenzprogramm "Gemeinsam stark werden" (2018): <a href="https://www.gemeinsam-stark-werden.org/programm/programmbeschreibung">https://www.gemeinsam-stark-werden.org/programm/programmbeschreibung</a></li> </ul>	Gesundheit (1,2)  Politik und Recht (4)	3

Kulturbewusstsein	
Kompetenz	1 Die Schülerin, der Schüler nimmt Brauchtum und Kulturgüter im eigenen Umfeld wahr.
2	Die Schülerin, der Schüler begegnet anderen Kulturen und Sprachen mit Offenheit.
3	Die Schülerin, der Schüler nimmt Handlungsspielräume der persönlichen Mehrsprachigkeit wahr und nutzt diese.
4	Die Schülerin, der Schüler begreift Vielfalt und Anderssein als Reichtum und entwickelt Sensibilität für Formen der Ausgrenzung.

Thema	Fächer	Mögliche Lernaktivitäten	Querverbindungen	h
Feste und Feiern im	Italienisch Religion	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Texte und Musikstücke in verschiedenen Sprachen und aus</li> </ul>		4

mehrsprachigen Umfeld (2,3,4)	Musik Kunst	verschiedenen Ländern kennenlernen <ul style="list-style-type: none"> <li>Feste und Feiern im Jahreskreis</li> <li>Bastelarbeiten</li> </ul>		
-------------------------------	----------------	--	--	--

Politik und Recht		
Kompetenzorientierte Bildungsziele	1	Die Schülerin, der Schüler erkennt Merkmale von Demokratie im eigenen Lebensumfeld und zeigt Demokratiebewusstsein.
	2	Die Schülerin, der Schüler setzt sich mit verschiedenen Meinungen auseinander.
	3	Die Schülerin, der Schüler kann die eigene Meinung angemessen begründen und vertreten und sich in partizipativen Prozessen einbringen.
	4	Die Schülerin, der Schüler erkennt den Sinn und Zweck von Regeln für das menschliche Zusammenleben.
	5	Die Schülerin, der Schüler entwickelt ein Bewusstsein für Recht und Unrecht.
	6	Die Schülerin, der Schüler kennt die Rechte von Kindern und fordert diese angemessen ein.
	7	Die Schülerin, der Schüler lernt, wie Kinder demokratisch Einfluss nehmen können.
	8	Die Schülerin, der Schüler kennt die Pflichten von Kindern und nimmt diese wahr.
	9	Die Schülerin, der Schüler erkennt die Bedeutung öffentlicher Einrichtungen, Güter und Institutionen.
	10	Die Schülerin, der Schüler kennt die Organe und Aufgaben der lokalen Verwaltung.

Thema	Fächer	Mögliche Lernaktivitäten	Querverbindungen	h
Leben in der Gemeinschaft (4)	GGN Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ausarbeitung von Klassen- und Gesprächsregeln, Klassenordnung, Erstellung der Klassendienste, Vereinbarungen, Vertrag</li> <li>Stimmungsbarometer</li> <li>Gefühlsrad (Gesprächssteine, Ich-Botschaften, Gesprächsregeln)</li> <li>Rollenspiele, Gemeinschaftsspiele, Pro- und Contra-Spiel, einüben von Interviews</li> <li>Konfliktlösungsstrategien, Projekte zum gewaltfreien Umgang (z.B. Wolfs- und Giraffensprache: <a href="https://www.grundschulchnueffler.de/index.php/classroom-management/start-klassenlehrerinnengewaltfreie-kommunikation-giraffen-wolfsprache/">https://www.grundschulchnueffler.de/index.php/classroom-management/start-klassenlehrerinnengewaltfreie-kommunikation-giraffen-wolfsprache/</a>)</li> </ul>	Persönlichkeit und Soziales (3,4,5,6,10)  Gesundheit (2)	2

Wirtschaft und Finanzen		
Kompetenzorientierte Ziele	1	Die Schülerin, der Schüler nimmt eigene Wünsche und Bedürfnisse bewusst wahr.
	2	Die Schülerin, der Schüler erkennt, dass nicht alle Wünsche mit Geld erfüllt werden können.
	3	Die Schülerin, der Schüler erkennt die Bedeutung von Geld im Alltag.
	4	Die Schülerin, der Schüler entwickelt ein Verständnis für den Wert des Geldes.
	5	Die Schülerin, der Schüler erkennt, dass bestimmte Wünsche durch Sparen später erfüllt werden können.
	6	Die Schülerin, der Schüler weiß, welche Strategien Werbung verwendet, um Konsumentinnen und Konsumenten zu beeinflussen.
	7	Die Schülerin, der Schüler kann Beispiele von regionalen Wirtschaftskreisläufen aufzeigen.

Thema	Fächer	Mögliche Lernaktivitäten	Querverbindungen	h
Ich und mein Platz in der Gesellschaft (1,2)	GGN Musik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gestalten von Ich-Lapbook, Mindmaps, Bildern, Kunstwerken und Büchlein</li> <li>Mediations- und Achtsamkeitsübungen</li> <li>„Das kleine Ich bin ich“ als Projekt</li> </ul>	Persönlichkeit und Soziales (1)	2

Nachhaltigkeit	
Kompetenz orientiert	1 Die Schülerin, der Schüler weiß um den Einfluss und die Verantwortung des Menschen im Umgang mit der Umwelt und deren Ressourcen Bescheid.
	2 Die Schülerin, der Schüler setzt einige Maßnahmen für Natur- und Umweltschutz und zeigt gegenüber Natur und Umwelt ein respektvolles und verantwortungsbewusstes Verhalten.
	3 Die Schülerin, der Schüler setzt sich mit einzelnen Aspekten der UN-Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung auseinander und verhält sich im eigenen Alltag dem Handlungsbedarf entsprechend.

Thema	Fächer	Mögliche Lernaktivitäten	Querverbindungen	h
Nachhaltige Gestaltung des Schulgeländes (1,2)	KuT Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sauberes Schulgelände</li> <li>Anpflanzen von Blumen und Kräutern</li> <li>Gestalten eines Insektenhotels oder Vogelhauses</li> </ul>		3

Gesundheit	
Kompetenz orientiert	1 Die Schülerin, der Schüler kann Schutz- und Risikofaktoren für die eigene Gesundheit einschätzen und geht achtsam mit sich selbst um.
	2 Die Schülerin, der Schüler kennt wichtige Voraussetzungen für die körperliche und seelische Gesundheit und setzt sich für das eigene Wohlbefinden aktiv ein.
	3 Die Schülerin, der Schüler pflegt den eigenen Körper.
	4 Die Schülerin, der Schüler erkennt den Einfluss von Ernährung und Bewegung auf die Gesundheit.
	5 Die Schülerin, der Schüler kennt Auswirkungen von unterschiedlichem Ernährungsverhalten und reflektiert das eigene.
	6 Die Schülerin, der Schüler kann gesundheitliche Gefahren einschätzen und verhält sich sowohl präventiv als auch in Notsituationen verantwortungsbewusst.
	7 Die Schülerin, der Schüler setzt sich mit altersgemäßen Fragen der Sexualität auseinander und kann mit entwicklungsbedingten Veränderungen umgehen.

Thema	Fächer	Mögliche Lernaktivitäten	Querverbindungen	h
Gesunde und ungesunde Ernährung (4,5)	GGN KuT Musik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gesunde und ungesunde Ernährung unterscheiden,</li> <li>Obst und Gemüse unterscheiden und benennen,</li> <li>gesunde Jause zubereiten, Obstjause</li> <li>Bewegungspausen abhalten</li> <li>Zum Beispiel Projekt Apfel, (Teile des Apfelbaums und des Apfels benennen und unterscheiden, Apfel verkosten, Apfelled singen, Apfeldruck herstellen, Kindergeschichten zum Apfel)</li> </ul>	Persönlichkeit und Soziales (1)  Wirtschaft und Finanzen (1,7)  Nachhaltigkeit (1,3)	5

Mobilität	
Kompetenz orientiert	1 Die Schülerin, der Schüler kann Gefahren als Fußgängerin oder Fußgänger und als Radfahrerin oder Radfahrer erkennen und einschätzen.
	2 Die Schülerin, der Schüler hält sich als Fußgängerin oder Fußgänger und Radfahrerin oder Radfahrer an Verkehrsregeln.
	3 Die Schülerin, der Schüler verhält sich anderen Verkehrsteilnehmerinnen und Verkehrsteilnehmern gegenüber rücksichtsvoll.
	4 Die Schülerin, der Schüler verhält sich in Privatfahrzeugen und in öffentlichen Verkehrsmitteln nach den gesetzlichen Bestimmungen respektvoll.
	5 Die Schülerin, der Schüler erkennt die Auswirkungen der Mobilität auf die Umwelt.

Thema	Fächer	Mögliche Lernaktivitäten	Querverbindungen	h
Auf der Straße unterwegs (1,2,3)	GGN Deutsch Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> <li>wichtigste Verkehrszeichen und deren Bedeutung kennen- und unterscheiden lernen (Farben und Formen der Verkehrszeichen)</li> <li>Mögliche Zusammenarbeit: Gemeindepolizei (Schulweg: Gefahrenstellen, Zebrastreifen, sicher auf dem Fahrrad Helm, ...)</li> </ul>		4

Digitalisierung		
Kompetenzorientierte Lernziele	1	Die Schülerin, der Schüler begegnet digitalen Technologien kritisch und verantwortungsvoll.
	2	Die Schülerin, der Schüler nutzt digitale Technologien als Werkzeug für eigenständiges Lernen.
	3	Die Schülerin, der Schüler findet im Internet und in multimedialen Programmen Informationen, vergleicht und überprüft diese.
	4	Die Schülerin, der Schüler kennt bei der Nutzung von digitalen Technologien die entsprechenden Regeln und hält sich daran.
	5	Die Schülerin, der Schüler nimmt Auswirkungen der digitalen Technologien auf die eigene Person und das eigene Umfeld wahr.
	6	Die Schülerin, der Schüler kennt Risiken und Gefahren im Umgang mit digitalen Technologien.
	7	Die Schülerin, der Schüler ist sich bewusst, dass das Sozialleben durch den Einsatz digitaler Technologien beeinflusst wird.

\*die Umsetzung und Dokumentation des Bereiches Digitalisierung wird zu Beginn des jeweiligen Schuljahres von den einzelnen Klassenräten aufgeteilt und verbindlich festgelegt

Thema	Fächer	Mögliche Lernaktivitäten	Querverbindungen	h
Kreatives Gestalten (1,2,4)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beiträge in Blogs verfassen, kommentieren; Fotos, Videos, Audios hochladen (blickr)</li> <li>• Leselabyrinth des Bildungsservers blickr</li> <li>• VIPS erstellen (blickr)</li> <li>• Digitale Bilderbücher zu einem persönlichen Thema oder Fachthema erstellen (Knietsches)</li> <li>• Geschichtenwerkstatt</li> <li>• Quizlet erstellen (Karteikarten schreiben)</li> <li>• Quiz erstellen (kahoot, Quizstunde.de)</li> <li>• Padlet nutzen</li> <li>• Wortwolken erstellen (www.wortwolken.com)</li> <li>• Zeichnen mit Sprache (tholman.com/texter)</li> <li>• Book Creator</li> <li>• Wörterbücher</li> <li>• QR Codes erstellen (www.qrcode-monkey.com)</li> <li>• Bildbearbeitung</li> <li>• Podcasts/Audios bearbeiten (Audacity)</li> <li>• Mindmap erstellen (mind-map-online.de)</li> <li>• Experimentieren mit Musik (fortissimo, www.musiclab.chromeexperiments.com)</li> <li>• Comics erstellen (www.toonytool.com)</li> <li>• Schlaukopf.de</li> <li>• Fakehunter Junior (Zusammenarbeit Bibliothek)</li> </ul>		1
Kommunizieren und Präsentieren (1, 2, 3, 4, 5, 6,)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blog Einträge (blickr-Blog)</li> <li>• E-mail schreiben (offline im Programm Lernwerkstatt)</li> <li>• Erstellen einer Powerpoint Präsentation</li> <li>• Erstellen eines Steckbriefes</li> </ul>		1

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erstellen von Karteikarten (Publisher)</li> <li>• Broschüren/Zeitungen/Einladungen usw. erstellen (Publisher)</li> <li>• Erstellen von Diagrammen (verschiedene Darstellungsmöglichkeiten kennenlernen, Smart Art, Excel)</li> <li>• Mindmaps erstellen</li> <li>• Erstellen eines Fragebogens (forms)</li> <li>• Buchvorstellung (Leselabyrinth)</li> <li>• Podcasts</li> </ul>		
Programmieren, Steuern, Automatisieren (1,2,4)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programmieren ohne PC: Cody Roby</li> <li>• Arbeiten mit Lego Wedo, BlueBot, Probot</li> <li>• Plattformen: <a href="http://www.code.org">www.code.org</a></li> <li>• Arbeiten mit Tablets: ScratchJr</li> <li>• Programmieren mit Scratch</li> <li>• Apps zum Erstellen und Entschlüsseln von QR – Codes</li> <li>• GPS Status (App für Geocaching)</li> </ul>		1