

Das zeitliche Ausmaß für den fächerübergreifenden Lernbereich Gesellschaftliche Bildung beträgt mindestens 34 Stunden pro Schuljahr.

Bereiche	Kompetenzorientierte Bildungsziele	Themen/Inhalte	Bildungs- und Unterrichtstätigkeiten bzw. Unterrichtsfächer	Klasse				
				1	2	3	4	5
Persönlichkeit und Soziales (Sozialkompetenz)	Die Schülerin, der Schüler nimmt eigene Fähigkeiten, Stärken, Neigungen, Bedürfnisse und Gefühle wahr.	Ich Buch, Stärken entdecken – bei sich selber, aber auch bei anderen	Deu, NGG, Reli	*	*	*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler kann über Gefühle sprechen und Werthaltungen aufbauen.	Meine Gefühle, deine Gefühle, Gefühlsuhr, Rollenspiele, Selbstreflexion	Deu, GGN, Reli	*	*	*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler traut sich Neues zu und übernimmt Verantwortung für das eigene Handeln.	Körperarbeit, Partnerübungen, Ausdrucksformen, Höflichkeitsformen	fächerübergreifend		*	*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler ist bereit, mit anderen zusammenzuarbeiten und bringt sich seinen Möglichkeiten entsprechend ein.	Rollen in der Klasse, Rolle bei Gruppenarbeiten, Geschichten	fächerübergreifend	*	*	*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler begegnet den Menschen in seinem Schulumfeld und bei außerschulischen Tätigkeiten respektvoll.	Höflichkeitsformen, Rollenspiele, Erzählkreis	fächerübergreifend	*	*	*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler baut Beziehungen zu Anderen auf.	Ich und meine Familie, meine Klasse, meine Freundschaften, Kooperative Spiele im Freien Freundschaftsbänder knüpfen Ausflüge, Sporttag	fächerübergreifend	*	*	*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler kann über Konflikte sprechen und regiert angemessen.	Formen der Konfliktbewältigung, Kinderversammlung, Gesprächsregeln, Rollenspiele	fächerübergreifend	*	*	*	*	*

	Die Schülerin, der Schüler holt sich bei Schwierigkeiten und in Notsituationen entsprechende Hilfe.	Streitschlichterstrategien	fächerübergreifend	*	*	*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler zeigt sich hilfsbereit und übernimmt Aufgaben für die Klassen- und Schulgemeinschaft.	Klassendienste, Aufgaben im Schulhof, der Schulgarten, Schulhausgestaltung, Helfersysteme	fächerübergreifend	*	*	*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler setzt sich mit der eigenen Geschlechtsidentität auseinander.	Lesebücher, Unterschied Bub-Mädchen, Sexualkunde Projekt, Comics	GGN, Deu				*	*
Kulturbewusstsein	Die Schülerin, der Schüler nimmt Brauchtum und Kulturgüter im eigenen Umfeld wahr.	Tradition und Brauchtum erleben, Palmbuschen binden, Adventskranz binden, Musigkistl, Laternenumzug alte Bräuche und Traditionen in den Tälern	Reli, GGN, Musik	*	*	*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler begegnet anderen Kulturen und Sprachen mit Offenheit.	Gebräuche und Feierlichkeiten in anderen Ländern	Ital, Engl	*	*	*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler begreift Vielfalt und Anderssein als Reichtum und entwickelt Sensibilität für Formen der Ausgrenzung.	Andere Kulturen kennenlernen, sich damit befassen	Ital, Engl, Reli, GGN, DEU	*	*	*	*	*
Politik und Recht	Die Schülerin, der Schüler erkennt Merkmale von Demokratie im eigenen Lebensumfeld und zeigt Demokratiebewusstsein.	Klassensprecherwahl, Diskussionen, Abstimmungen, Kinderversammlung	Deu, GGN				*	*
	Die Schülerin, der Schüler kann die eigene Meinung angemessen begründen und vertreten und andere Meinungen akzeptieren	Kinderversammlung, Diskussionen, Gesprächskreise	fächerübergreifend		*	*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler entwickelt ein Bewusstsein für Recht und Unrecht.	Pro und Contra, Diskussionen	GGN, Deu		*	*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler kennt die Pflichten von Kindern und nimmt diese wahr.	Klassenordnung ausarbeiten	GGN	*	*	*	*	*

	Die Schülerin, der Schüler erkennt die Bedeutung öffentlicher Einrichtungen, Güter und Institutionen und die Aufgaben der lokalen Verwaltung	Das Dorf: Dorfrallye Die Gemeinde besuchen Gespräch mit dem Bürgermeister	GGN			*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler erkennt die Bedeutung von Geld im Alltag.	Nachdenken über das eigene Kaufverhalten	Mathe		*	*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler entwickelt ein Verständnis für den Wert des Geldes.	Kenntnisse über Münzen und Scheine, Preis- und Wertvorstellungen, Wechseln von und Rechnen mit Geld.	Mathe	*	*	*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler erkennt, dass bestimmte Wünsche durch Sparen erfüllt werden können und dass nicht alle Wünsche mit Geld erfüllt werden können.	die Rolle, die Geld in unserer Gesellschaft spielt Sparschwein Weltspartag	Mathe			*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler weiß, welche Strategien Werbung verwendet, um Konsumentinnen und Konsumenten zu beeinflussen.	Vorgehensweise zur Erreichung der Werbeziele besprechen, Plakate, Collagen	Mathe, Deu, Ku/Te					*
	Die Schülerin, der Schüler kann Beispiele von regionalen Wirtschaftskreisläufen aufzeigen.	Verschiedene Projekte, wie Apfelprojekt, Milchprojekt, Fühlen wie es schmeckt u.a	GGN		*	*	*	
Nachhaltigkeit	Die Schülerin, der Schüler weiß um den Einfluss und die Verantwortung des Menschen im Umgang mit der Umwelt und deren Ressourcen Bescheid.	Projekte des Ökoinstitutes Recycling- basteln Thema Wasser, Luft, Kulturlandschaften	GGN, Ku/Te			*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler kennt Maßnahmen für Natur- und Umweltschutz und zeigt verantwortungsbewusstes Verhalten und kennt setzt sich mit nachhaltiger Entwicklung auseinander.	Bekämpfung und Umgang mit dem Klimawandel Energie sparen und Müllvermeidung im Haushalt Nachhaltige Mobilität Nachhaltiges Konsumverhalten Baumfest, Säuberungsaktionen	GGN, Ku/Te		*	*	*	*

Gesundheit	Die Schülerin, der Schüler kann Schutz- und Risikofaktoren für die eigene Gesundheit einschätzen und geht achtsam mit sich selbst um.	Rollenspiele, Geschichten, Körpersignale, Wanderungen, Experimente	Deu, Sport, GGN, Musik			*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler kennt wichtige Voraussetzungen für die körperliche und seelische Gesundheit und setzt sich für das eigene seelische und körperliche Wohlbefinden ein.	Thema Zähne, Körper Entspannungsreisen mit Musik, Massagen Hygieneprodukte, Körperpflege	GGN, Deu, Sport, Musik	*	*	*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler erkennt den Einfluss von Ernährung und Bewegung auf die Gesundheit.	Körperwahrnehmung, Koordination, Bewegung, Lebensmittelpyramide	Sport, GGN			*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler kennt Auswirkungen von unterschiedlichem Ernährungsverhalten und reflektiert das eigene.	Lebensmittelpyramide, Ernährungsarten, Gespräche, Konsumverhalten, Plakate und Gespräche	Ku/Te, GGN			*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler kann gesundheitliche Gefahren einschätzen und verhält sich sowohl präventiv als auch in Notsituationen verantwortungsbewusst.	Mobilitätsbildung und Verkehrserziehung Schutz vor Gewalt Notrufnummern Feuerwehr, weißes Kreuz, Bergrettung als Experten	GGN			*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler setzt sich mit altersgemäßen Fragen der Sexualität auseinander und kann mit entwicklungsbedingten Veränderungen umgehen.	Fotocollage, ich Heft, Geschichten, Gespräche	GGN					*
	Die Schülerin, der Schüler hält sich als Fußgängerin oder Fußgänger und Radfahlerin oder Radfahrer an Verkehrsregeln und kann Gefahren erkennen.	Verkehrserziehung mit der Gemeindepolizei Sicherer Schulweg Fahrradführerschein Projekt „Hallo Auto“	GGN	*	*	*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler erkennt die Auswirkungen der Mobilität auf die Umwelt.	Schulweg ohne Auto, Dorfklima, Walking Bus, Treibhauseffekt	GGN			*	*	*

Digitalisierung	Die Schülerin, der Schüler begegnet digitalen Technologien kritisch und verantwortungsvoll,	Einsatz des PCs im Unterricht, auf die digitale Welt vorbereiten,	Mathe, Deu, GGN, Ital, Engl	*	*	*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler nutzt digitale Technologien als Werkzeug für eigenständiges Lernen und hält sich an die entsprechenden Regeln	Nutzung des Internets und der Übungssoftware, informatische Grundbildung	Mathe, Deu, GGN, Ital, Engl			*	*	*
	Die Schülerin, der Schüler findet im Internet und in multimedialen Programmen Informationen, vergleicht und überprüft diese	Nutzung des Pc`s als konstruktiv-kreatives Werkzeug, mit Hilfe von Suchmaschinen oder Portalen nach Informationen zu Themen suchen	GGN, Ital					*
	Die Schülerin, der Schüler nimmt Auswirkungen der digitalen Technologien auf die eigene Person und das eigene Umfeld wahr,	Kommunikationsformen nutzen	GGN					*
	Die Schülerin, der Schüler kennt Risiken und Gefahren im Umgang mit digitalen Technologien,	Schadsoftware wie Trojaner und Viren, Cyber-Mobbing, Ungeeignete Inhalte, Preisgabe persönlicher Daten	GGN					*
	Die Schülerin, der Schüler ist sich bewusst, dass das Sozialleben durch den Einsatz digitaler Technologien beeinflusst wird.	Suchtgefahr, eigenes Internetverhalten hinterfragen, Verantwortungsbewusstsein stärken	GGN					*

Rot: Selbstkompetenz

Blau: Sozialkompetenz