

Schulinternes Curriculum ARG  
**Fachschaft Lern- und Sozialkompetenzen**

**6. Klasse**

Unterrichts-vorhaben	Überfachliche Kompetenzen	Inhalte	Methoden / Material
<b>Mind Map</b>	Grundlegende Lern- und Arbeitskompetenzen	Die Schülerinnen und Schüler sollen die Technik des Mind-Mappings kennen und anwenden lernen.	Arbeitsblatt
<b>Vorbereitung auf eine Klassenarbeit I und II</b>	Grundlegende Lern- und Arbeitskompetenzen	Teil 1: Die Schülerinnen und Schüler sollen - häufig auftretende Fehler bei der Vorbereitung auf eine Klassenarbeit erkennen. - ihr eigenes Verhalten kritisch hinterfragen. Teil 2: Die Schülerinnen und Schüler sollen - erkennen, dass eine sinnvolle Zeitplanung eine gute Vorbereitung für eine Klassenarbeit sein kann.	- Kartei/Moderationskarten möglichst DIN A 7, pro Schülerin und Schüler 4 – 5 Stück - Schwamm - Becher
<b>Durchführung einer schriftlichen Arbeit</b>	Grundlegende Lern- und Arbeitskompetenzen	Die Schülerinnen und Schüler sollen - herausfinden, ob der am Vortag erarbeitete "Spickzettel" eine Hilfe bei der Testdurchführung war. - gegebenenfalls Gründe erkennen, weshalb der Test erfolgreich absolviert wurde. - Tipps für eine erfolgreiche Durchführung einer schriftlichen Arbeit formulieren, kennen lernen und einprägen.	- Karteikarten (in ausreichender Zahl) DIN A7 - Strickleiter - 50 Wäscheklammern

<b>Zu welchem Lerntyp gehöre ich? I, II, III</b>	Grundlegende Lern- und Arbeitskompetenzen	Die Schülerinnen und Schüler sollen - erkennen, dass es verschiedene Lerntypen gibt. - ermitteln, welchem Lerntyp sie angehören. - die erworbenen Erkenntnisse im täglichen Lernprozess nutzen.	Gegenstände
<b>Digitales Leben</b>	Medien und Sozialkompetenzen	Die Schülerinnen und Schüler sollen - ihre individuelle Mediennutzung reflektieren. - sich mit ihren Freunden, aber auch Eltern und Großeltern über die Veränderungen der Mediennutzung austauschen. - sich über ihre eigene Lebenseinstellung Gedanken machen und austauschen. - die Freiheiten, die Grenzen, die Gefahren und die Chancen des digitalen Zeitalters reflektieren.	Fragebogen
<b>Spielsucht: Vernünftiger Umgang mit Computerspielen</b>	Medien und Sozialkompetenzen	Die Schülerinnen und Schüler sollen - verbalisieren, worin der Reiz, die Faszination, aber auch die Gefahr von Computerspielen liegen. - bewusst die Spielwelt mit der realen Welt vergleichen. - über unterschiedliche Spielverhalten diskutieren. - überprüfen, ob ihr Spielverhalten Zeitvertreib oder Zeitverschwendung ist.	Mindmap, Placemat, Fragebogen

<b>Selbstwahrnehmung</b>	Personale und soziale Kompetenz	<p>Die Schülerinnen und Schüler sollen angeleitet werden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- über sich selbst nachzudenken</li> <li>- sich selbst wahrzunehmen</li> <li>- ihre Eigenschaften benennen zu können</li> <li>- ihre Vorstellungen über sich in Worten und Bildern auszudrücken</li> </ul>	Arbeitsblätter
<b>Lob und Anerkennung</b>	Personale und soziale Kompetenz	<p>Dieser Baustein soll dazu beitragen, dass</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ein gutes Lernklima in der Klasse geschaffen wird.</li> <li>- eine unfreundliche Beschwerde- und Kritikatmosphäre abgebaut werden kann.</li> <li>- die Schülerinnen und Schüler lernen, andere mit ihren Besonderheiten zu akzeptieren und zu respektieren.</li> <li>- die Schülerinnen und Schüler lernen, Lob und Anerkennung in geeigneter Weise auszusprechen und entgegenzunehmen.</li> </ul>	Arbeitsblätter, Plakate