

| | | |
|--|--|-----------------------------|
| Inhaltsbezogener Kompetenzbereich: | Frage nach dem Ich | Jahrgangsstufe: 3/4 |
| Leitthema: | Sich im Wir erleben | |
| Thema der Einheit: | Unsere Gefühle | Zeitung ca.: 4-6 St. |
| erwartete Kompetenz: | Die Lernenden setzen sich mit den Auswirkungen von Gefühlen auf ein gelingendes Zusammenleben auseinander. | |
| Feinkompetenzen¹: Die Lernenden... | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben äußerlich wahrnehmbare Kennzeichen für Gefühle anderer. (P) • untersuchen Möglichkeiten zur Ermittlung nicht wahrnehmbarer Gefühle anderer. (A/H) • entwickeln Möglichkeiten, auf Gefühle anderer situationsgerecht zu reagieren. (H/S) | | |
| Material: | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Stein, Ball oder Knete • Papier, Stifte, Schere | | |
| möglicher Verlauf: | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • LK gibt im Kreis pantomimisch einen Gegenstand (Stein, Ball, Knete) verbunden mit einem Gefühlsausdruck weiter und animiert die L dazu, diesen mit dem gleichen Gefühl an die nächste Person weiterzugeben. Anschließend benennen L das Gefühl und begründen die Entscheidung durch Nennung des äußerlich wahrgenommen Kennzeichens. Hier sind möglicherweise mehrere Runden erforderlich bzw. sinnvoll. • LK fragt L danach, wie das Gefühl aussehen könnte. Gemeinsam verbildlichen sie das Gefühl. • EA: L gestalten weitere „Gefühle“, benennen diese auf der Rückseite und hängen diese an der Tafel auf. • L äußern sich zu einem/den Gefühl/en und stellen Vermutungen auf (ggf. kann auch eine Kategorisierung erfolgen) • LK beschreibt exemplarisch eine Situation, L ordnen passende Gefühle begründend hinzu. L berichten ggf. von ähnlichen erlebten Situationen. Gemeinsam werden Handlungsmöglichkeiten zur Reaktion erörtert. • GA: L wählen selbstständig eine gefühlsgeladene Situation (oder erhalten eine Situationsbeschreibung von der LK), erarbeiten Handlungsmöglichkeiten der beteiligten Personen und entwickeln ein Rollenspiel dazu. • L präsentieren die Rollenspiele. | | |
| mögliche Impulse für ein Nachdenkgespräch zur philosophischen Frage „Wozu?“: | | |
| Erstellung von handlungs- und produktorientierten Medien: | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Erstellung von Zeichnungen • Rollenspiele | | |
| mögliche Vertiefung: | | |

¹ Die hier ausgewiesenen Feinkompetenzen entsprechen den möglichen Unterrichtsaspekten der Curricularen Vorgaben. Teilweise wurden sie im Sinne einer didaktischen Progression erweitert.

