

Physikalische Phänomene

Jahrgangsstufe		1 und 2
Berücksichtigte Aufgabenschwerpunkte und Unterrichtsgegenstände		<p>Licht und Schatten</p> <ul style="list-style-type: none"> - experimentelle Erfahrungen mit Licht und Schatten machen <p>Wasser / Feuer</p> <ul style="list-style-type: none"> - experimentelle Erfahrungen zum Auftrieb - Umgang mit Feuer / Verhalten im Notfall <p>Magnetismus</p> <ul style="list-style-type: none"> - magnetische Wirkung und Magnetkraft untersuchen <p>Werkzeuge und Werkstoffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gegenstände herstellen und Einsatzmöglichkeiten von Materialien erproben <p>Bauwerke und Fahrzeuge</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modelle bauen
Ziele	Fähigkeiten und Fertigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> - Fragehaltung aufbauen - beobachten und beschreiben - Verfahren der Problemlösung anwenden - Experimente planen, durchführen, auswerten und dokumentieren
	Kenntnisse	<ul style="list-style-type: none"> - Kenntnisse erwerben über elementare Erscheinungen in der unbelebten Natur
	Einstellungen und Haltungen	<ul style="list-style-type: none"> - Interesse an Naturphänomenen zeigen - Bereitschaft zur sachbezogenen Kommunikation und konstruktiven Problemlösung zeigen
Mögliche Unterrichtsinhalte		<p>A Licht und Schatten</p> <ul style="list-style-type: none"> - helle und dunkle Kleidung - Reflexion, Reflektoren - Tag und Nacht - Schattenbildung durch eine/ mehrere Lichtquellen - Handlungsprodukte herstellen (Scherenschnitt, Stabpuppentheater, Sonnenuhr,...) <p>B Wasser</p> <ul style="list-style-type: none"> - aus Wasser wird Eis (fest-flüssig-gasförmig) - Schwimmen und Sinken - Erste Erfahrungen mit dem Auftrieb - Handlungsprodukt herstellen (Schiff bauen,...) <p>C Magnetismus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Experimente zur Magnetwirkung unterschiedlicher Materialien - Eigenschaften von Magneten erproben - Magnetismus im Alltag - Handlungsprodukt erstellen (Angelspiel, Zaubertricks, ...) <p>D Thermometer</p>
Mögliche fächerübergreifende Unterrichtsinhalte		<p>Zu A Ku/Tx (Schattenspiele; Scherenschnitte)</p> <p>Zu B Ku/Tx (Boote bauen)</p> <p>D (Handlungsanweisungen lesen und Ergebnisse dokumentieren)</p> <p>Mu (Klangspiele)</p> <p>Zu C Ku/Tx (Angelspiel herstellen)</p>
Schulisches Element		<p>Vorhandene Planungshilfen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Werkstätten zum Thema Magnetismus, Wasser - Themenkoffer Magnetismus in Pixel / Feuermobil <p>Außerschulische Lernorte:</p>

	- Feuerwehr Zu entwickelnde Planungshilfen
--	--