

Schulinterner Rahmenplan

Für das Fach **Gesellschaftswissenschaftliches Aufgabenfeld**

Jahrgangsstufe 6

Bildungsstandards/Rahmenplan	Inhalte	Wochen- stunden	Die Schülerinnen und Schüler können bis zu den Winterferien	Die Schülerinnen und Schüler können bis zum Schuljahresende
Karten und Pläne	Karten und Pläne			
<ul style="list-style-type: none"> • Himmelsrichtungen • Umgang mit Karte und Kompass • Lesen von Karten und Plänen • Anwenden geografischer Symbolik • Auswerten und Herstellen von Übersichten zu geografischen Abbildungen • Arbeit mit Grundriss, Stadtplan, Verkehrsnetz 	<ul style="list-style-type: none"> - Vergleichen von Luftbild und Karte - Himmelsrichtungen - Symbolik von Karten (Legende, Farben) - Naturfaktoren und Landschaften - Oberflächenformen (<i>Oberfläche, Gewässer</i>) - Vergleichen von Stadtplan/ Karte von Mecklenburg - Vorpommern/ Deutschlandkarte/ Weltkarte - Arbeit mit dem Atlas (Inhaltsverzeichnis, Register, Legende) 		<ul style="list-style-type: none"> - Haupt- und Nebenhimmelsrichtungen benennen und zuordnen - grundlegende erdkundliche Arbeitsweisen und Arbeitsmittel einsetzen - die Bedeutung von Symbolen und Farben auf einer Karte erkennen oder in einer Legende ablesen - Oberflächenformen beschreiben - sich in ihrer engeren Umgebung orientieren und Modelle, Skizzen und einfache Karten vergleichen und verstehen 	
Unser Bundesland Mecklenburg – Vorpommern	Mecklenburg – Vorpommern			
<ul style="list-style-type: none"> • Nachbarstaaten • Landschaften • Städte in M-V 	<ul style="list-style-type: none"> - Lage - Grenzen und Nachbarländer - wichtige Städte 		<ul style="list-style-type: none"> - die Lage Mecklenburg – Vorpommerns und den Verlauf der Grenzen darstellen sowie die Nachbarländer benennen - Landschaftsformen in M-V (Küste, 	

	- Landschaften		Tiefend, Erhebungen) charakterisieren - wichtige Städte, Inseln und Halbinseln benennen - Besonderheiten des Bundeslandes Mecklenburg – Vorpommern beschreiben	
Deutschland	Deutschland			
Politische Gliederung <ul style="list-style-type: none"> • Lage, Größe, Grenzen • Gliederung Naturräumliche Gliederung <ul style="list-style-type: none"> • Großlandschaften • Gewässer • Gebirge 	<ul style="list-style-type: none"> - Lage in Europa (Nachbarstaaten) - Größe und Einwohnerzahl - politische Gliederung Deutschlands (Bundesländer und ihre Hauptstädte, Stadtstaaten) - topographisches Grundwissen (wichtige Städte, Inseln, Seen, Flüsse, Kanäle, Landschaften) 			<ul style="list-style-type: none"> - die Lage Deutschlands in Europa beschreiben und die Nachbarstaaten benennen - Größe und Einwohnerzahl angeben - die politische Gliederung in Bundesländer darstellen, die Bundesländer und deren Landeshauptstädte auf der Karte beschriften - die Bundesländer anhand festgelegter Charakteristika (Sehenswürdigkeiten, Landschaften u.ä.) beschreiben - die Besonderheiten von Stadtstaaten erläutern - wichtige Städte, Inseln, Seen, Flüsse, Kanäle und Landschaften benennen
	Kontinente und Ozeane			
	Weltmeere <ul style="list-style-type: none"> - Größe, Gliederung Kontinente <ul style="list-style-type: none"> - Größe, Gliederung, Lage 		<ul style="list-style-type: none"> - Kontinente und Ozeane benennen, Wasser- und Landbereiche zuordnen 	

Geschichte

Themenübergreifende Zielstellungen

Die Schülerinnen und Schüler gewinnen durch den Erwerb von chronologischem, räumlichem und begrifflichem Wissen Kompetenzen zur Orientierung in der Geschichte.

Teilaspekte sind:

- Wichtige Ereignisse, Entwicklungen und Strukturen in den jeweiligen Themengebieten kennen und beschreiben
- Ursachen und Auswirkungen dieser Ereignisse und Prozesse kennen
- Einzelne Großabschnitte der Geschichte zeitlich einordnen
- Themenbezogene Daten, Namen und Fachbegriffe kennen und korrekt verwenden
- Historische Ereignisse und Prozesse einordnen, zeitlich zueinander in Beziehung setzen und ihre Abfolge wiedergeben
- Historische Ereignisse und Prozesse räumlich einordnen

Die Urgesellschaft	Die Urgesellschaft - Altsteinzeit			
<ul style="list-style-type: none"> • Die Steinzeitalter untergliedert in: <ul style="list-style-type: none"> - Altsteinzeit 60000 v. Chr. - Mittelsteinalter 10000 v.Chr. - Jungsteinzeitalter 8000 bis 4000 v.Chr. • Der Steinzeitmensch <ul style="list-style-type: none"> - Das Leben in einer Höhle - Höhlenmalerei als künstlerisches Ausdrucksmittel, das Leben der Menschen darzustellen - Die Entdeckung und Nutzung des Feuers - Die Entwicklung von Waffen für die Jagd und Ackerbau • Die Steinzeittiere <ul style="list-style-type: none"> - Mammut - Der Nutzen für die Menschen (Fleisch, Fell, Knochen) 	<ul style="list-style-type: none"> - Steinzeit als frühes Stadium der menschlichen Entwicklung - Formen des Zusammenlebens - Jäger und Sammler und das Nomadentum in der Altsteinzeit - Arbeitsteilung (Jäger und Sammler, Männer und Frauen) - Lebensweise der Nomaden, z.B. Nahrungssuche, Werkzeuge, Kleidung, Behausungen - Bedeutung des Feuers - Tiere der Steinzeit und deren Nutzen für den Menschen 		<ul style="list-style-type: none"> - die frühen Stadien der menschlichen Entwicklung beschreiben, wie die Fähigkeit des Menschen, Werkzeuge und andere Gegenstände herzustellen und zu benutzen - Formen des Zusammenlebens darstellen - die Lebensweise (Nahrungssuche, Werkzeuge, Kleidung, Behausungen,...) der Menschen in der Frühzeit beschreiben - die Bedeutung des Feuers erklären - die Aufgaben von Männern, Frauen und Kindern (geschlechtsspezifische Arbeitsteilung und Spezialisierung) beschreiben - Tiere der Steinzeit benennen und deren Nutzen für den Menschen darlegen 	<ul style="list-style-type: none"> - weitere Merkmale steinzeitlicher Gesellschaften wie Familien-, Sippen- und Stammesherrschaft, magisches Denken erläutern

			- beschreiben, wie das Leben der Menschen durch die Entwicklung von Klima, Tier- und Pflanzenwelt bestimmt wird	
Die Urgesellschaft	Die Urgesellschaft – Jungsteinzeit			
<ul style="list-style-type: none"> • Jungsteinzeit: - Die Sesshaftigkeit, Ackerbau und Viehzucht in der Jungsteinzeit - Der Übergang von der aneignenden zur produzierenden Wirtschaftsweise 	<ul style="list-style-type: none"> - herausbildende Sesshaftigkeit in der Jungsteinzeit - Ackerbau und Vorratswirtschaft - Viehzucht - Erfindungen der Jungsteinzeit (Grabstock und Pflug, Sichel und Sense, Mahlstein für Getreide, Back- und Brennofen, Gefäße aus Ton für Vorräte Webstuhl, Spindeln, Handquirl zum Feuermachen, Steinbohrer für bessere Werkzeuge und Waffen, Einbaum, Rad und Wagen) - Behausungen - Kleidung - Arbeitsteilung - Herausbildung von Handwerk - Entwicklung von Gemeinschaften 			<ul style="list-style-type: none"> - Hintergründe und Folgen der sich herausbildenden Sesshaftigkeit darstellen - Erfindungen der Jungsteinzeit und deren Bedeutung erklären - die Lebensweise (Nahrungssuche, Werkzeuge, Kleidung, Behausungen,...) der Menschen in der Jungsteinzeit beschreiben - die Arbeitsteilung und Spezialisierung erläutern - erkennen, welche künstlerischen und technischen Leistungen die steinzeitlichen Menschen vollbracht haben

Metalle verändern das Leben	Metalle verändern das Leben			
<ul style="list-style-type: none"> • Veränderung des Lebens durch die Verwendung von Metallen • Bronze- und Eisenherstellung • Folgen, die sich mit der Entdeckung von Bronze und Eisen für das Leben der Menschen ergaben 	<ul style="list-style-type: none"> - Ton-, Stoff-, Metallverarbeitungen als Mittel zur Existenzsicherung; - Beschreiben des Herstellungsverfahrens von Bronze - Schmuck- und Gebrauchsgegenstände, Waffen aus Metall - Arbeitsteilung und Entstehung neuer Berufe (Bergmann, Köhler, Schmelzer/Gießer, Schmied, Handwerker, Bauer, Händler) - Handel mit Pferd und Wagen 			<ul style="list-style-type: none"> - die Bedeutung und die Auswirkungen der Entdeckung von Bronze und Eisen erläutern - die Gewinnung und Verarbeitung (Formen, Gießen, Schmieden) von Metallen beschreiben - hergestellte Schmuck- und Gebrauchsgegenstände sowie Waffen aus Metall benennen - die aus der Arbeitsteilung neu entstandenen Berufe erklären - die Entwicklung des Handels darstellen
Sozialkunde				
Methodencurriculum:			Die Schülerinnen und Schüler können bis zu den Winterferien	Die Schülerinnen und Schüler können bis zum Schuljahresende
Lesen von Karten und Plänen, geografische Symbolik verstehen und anwenden			prozessimmanent	
Auswertung von topographischen und thematischen Karten unterschiedlicher Maßstäbe			prozessimmanent	

Ordnungstechniken: Ausschneiden, Kleben, Abheften, Markieren, Ordner führen, Kartei anlegen	prozessimmanent
angeleitete Recherche in Mediensammlungen und Datenbanken	prozessimmanent
Anfertigen einfacher geographischer Darstellungsmöglichkeiten, Herstellung von Kartenskizzen als Grundlage für die Orientierungsfähigkeit	prozessimmanent
Basisinformationen aus Karten, Atlaskarten, Modellen, Bildern, Luftbildern und Texten erfassen	prozessimmanent
Beschriften bzw. Be- und Einzeichnen geografischer Objekte in Umrisskarten, Herstellung von Kartenskizzen als Grundlage für die Orientierungsfähigkeit	prozessimmanent
angeleitete Recherche in Mediensammlungen und zielgerichtete Informationsbeschaffung	prozessimmanent
Begriffe zuordnen, Gliederungen anfertigen, Plakate gestalten	prozessimmanent
Informationen sammeln, strukturieren und Ergebnisse in angemessener Form präsentieren	prozessimmanent
Sammeln von Informationen (Arbeiten mit Lexika und anderen Nachschlagewerken, Nutzung von Bibliotheken, Internetrecherche, Interview, Erkundung,...), selbstständig Sachverhalte durch Nutzung von z. B. Bibliotheken, Archiven, Ausstellungen, Museen erarbeiten	prozessimmanent
Darstellungen und Quellen zunehmend selbstständig strukturieren, analysieren, interpretieren, vergleichen und kritisch werten	prozessimmanent
Ordnen, Sichten und Auswerten von Informationen (Gewichten und Zusammenfassen nach Fragestellung, Nutzung von Statistiken, Grafiken und Karten, Ordnen und Gliedern des gesichteten Materials)	prozessimmanent
Arbeit mit Karten, Quellen und historischen Fotos, Karikaturen, literarische Texte, historische Fotos und Dokumentarfilme, Zeitungs- und	prozessimmanent

Zeitschriftenartikel, sowie Fachliteratur benutzen und auswerten		
Präsentation von Arbeitsergebnissen (Wandzeitung, Referat, Rollenspiel,...), Dokumentationen unter Nutzung unterschiedlicher Medien (z. B. Film, Internet) erstellen, Geschichte im Bild darstellen: gesammelte Bilder dokumentieren, Zeichnungen, Schema, Diagramm, Collage, bildnerisches Kunstwerk oder Modell erstellen, eine Internetseite gestalten u.ä.	prozessimmanent	
Fächerverbindende und fachübergreifende Projekte:	Bis zu den Winterferien	Bis zum Schuljahresende
in Verbindung mit dem Fach Deutsch und dem Zeitungsprojekt (ZiSch): Aufgreifen einer Auswahl aktueller politischer Ereignisse, von Berichten zu klimatischen Veränderungen und Naturkatastrophen	prozessimmanent	
Evaluation (Klassenarbeiten):	Bis zu den Winterferien	Bis zum Schuljahresende
Klassenarbeiten	1	1
Lernerfolgskontrollen	X	X
Arbeitsergebnisse, Präsentationen und Vorträge	Arbeitsergebnisse, Präsentationen und Vorträge	Arbeitsergebnisse, Präsentationen und Vorträge
Bemerkungen (schulinterne Spezifika):		