



und die Geschichte
DER PLANET DES FEUERS

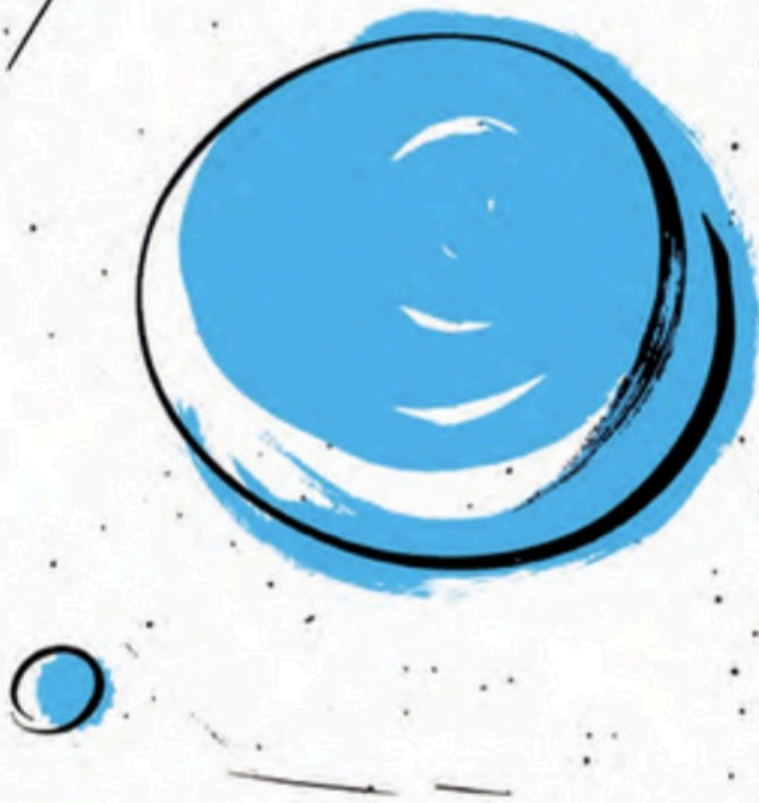


- Unterrichtseinheit 1: **Rot** (erste Schritte)
- **Unterrichtseinheit 2: Blau (Vertiefung)**
- Unterrichtseinheit 3: Planet des Feuers (Zeichnen und 3D-Drucken)

Inhalt

Einleitung	4
Empfohlenes Alter	5
Ziele	5
Methodik	5
Vektoren des neuen Lehrplans	6
AKT 1: FLUCH AUS DEM KRIEG	7
AKT 2: RAUM DES FRIEDENS	10
AKT 3: ERSTELLEN SIE IHRE GESCHICHTE	13
ZUM DURCHFÜHREN...ÖFFNEN SIE IHR FENSTER ZUR WELT!	15

UNTERRICHTSEINHEIT 2: DER BLAUE PLANET



Einleitung

Alle vorgeschlagenen Aktivitäten basieren auf der Geschichte „Der Planet des Feuers“ von Martí Olivella. Ein Buch voller Wahrheiten und Metaphern, das, obwohl es für Kinder geschrieben zu sein scheint, sowohl bei Kindern als auch bei Erwachsenen zum Nachdenken anregt.

Das Lesen von „Der Planet des Feuers“ fordert uns heraus und ermutigt, uns tiefgehende Fragen zu stellen. "Was machen wir?" und vor allem: „Können wir das anders machen?“

Eine Kombination aus aufmerksamem Lesen, einem integrativen Ansatz, rechnerischem Denken und den von vorgeschlagenen UN-Zielen für nachhaltige Entwicklung (SDGs).

Scratch Tactile ist ein multidisziplinärer Ansatz, der leichthin die pädagogische Praxis von Schulen, Instituten und anderen Umgebungen integriert werden kann und in Übereinstimmung mit den im neuen Grundlehrplan vorgeschlagenen Vektoren steht.

Dieser Ansatz wird es den Schüler:innen nicht nur ermöglichen, die akademischen Fähigkeiten zu entwickeln, die sie benötigen, um sich in der heutigen Welt zurechtzufinden, sondern wird auch dazu beitragen, eine Kultur des Friedens, der Solidarität, des Mitgefühls und des Respekts für andere und die Umwelt zu schaffen.



In dieser Unterrichtseinheit wird an den Zielen für nachhaltige Entwicklung gearbeitet:

● Globale Allianz und Frieden:

- SDG16: Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen
- SDG17: Allianz für Ziele



Empfohlenes Alter

Ab 7 Jahren.

Ziele

Diese Einheit eröffnet viele Diskussionsthemen, die es den Schüler:innen ermöglichen, über die Folgen von Krieg und Gewalt, über die Migration von Menschen und Flüchtlingen, über die Bedeutung von Dialog und Respekt bei der Konfliktlösung und über die großartige Friedensarbeit vieler Organisationen nachzudenken und Millionen von Menschen, große und kleine, aus aller Welt, tun es.

Außerdem werden die ersten Methoden des rechnerischen Denkens vorgestellt, wie Algorithmen, Modelle, Sequenzen usw., und die Kreativität wird gefördert, indem die Schaffung von Aktivitäten mit wiederverwertbaren Materialien vorgeschlagen wird.

Methoden

Alle Sitzungen bestehen aus den folgenden Schritten oder Phasen, die eine didaktische Abfolge bilden:

- 0. Vor dem Start**
- 1. Entdecken und Interesse wecken**
- 2. Vorstellen, kreieren und Spaß haben**
- 3. Teilen und reflektieren**

Neue CV-Vektoren



AKTIVITÄT 1: FLUCHT AUS DEM KRIEG

90 - 120 Minuten

Ziele

- Bedenken Sie die Folgen von Kriegen und Gewalt (wie Kriege aussehen könnten). verhindern, wie man Gewalt in der Schule bekämpft, wie man Flüchtlinge willkommen heißt ...)
- Führen Sie komplexe Algorithmen mit „Sprechen“ oder „Ton abspielen“ aus.
- Erstellen Sie barrierefreie Aktivitäten mit natürlichen oder taktilen Materialien (optional).

Diese Aktivität konzentriert sich auf die Ziele für nachhaltige Entwicklung:

- Globale Allianz und Frieden:
 - SDG16: Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen
 - SDG17: Allianz für Ziele



Materialien

- Scratch Tactile Kit
 - 1 - 2 Spielbretter
 - 2 Zeichen (aus der Box oder von Schülern erstellt mit Zeichenhilfe)
 - Blöcke: Grüne Flagge, Bewegungspfeile, Drehblöcke, Rückkehrblöcke, Wiederholungsblöcke, Sprechen- und Ton abspielen-Block
 - Hindernisse (optional)
- Spielknete (optional)
- Recyceltes Material, Gummi... taktile Elemente (optional)
- Gartengegenstände wie Blätter, Rinde, Steine usw. um den Pfad neu zu erstellen oder ein zerstörtes Haus (optional)

Bevor Sie beginnen (0)

- Verstärken Sie den Wortschatz, den Ihre Schüler:innen Ihrer Meinung noch lernen müssen, wie Flüchtlinge, Krieg, Gewalt, Frieden.
- Erklären Sie den Schüler:innen, was „Sprechen“, „Ton abspielen“ usw. bedeutet und aus was „X-mal wiederholen“ besteht.
- Berücksichtigen Sie die Fähigkeiten und Vorkenntnisse aller Ihrer Schüler:innen.
- Nutzen Sie andere Aktivitätsmöglichkeiten, um sie für alle zugänglich zu machen.

Durchsuchen und Interesse wecken (1)

- Lesen Sie die Seiten von Der blaue Planet.
- Stellen Sie Fragen wie: Was ist Krieg? Bist du im Krieg? Ist Krieg gut? Welche Länder befinden sich derzeit im Krieg? Welche Auswirkungen haben Kriege?

Vorstellen, kreieren und spielen (2)

- Bitten Sie die Schüler:innen, eine Figur auszuwählen oder zu erschaffen, welcher der/die Held:in der Geschichte. wird.

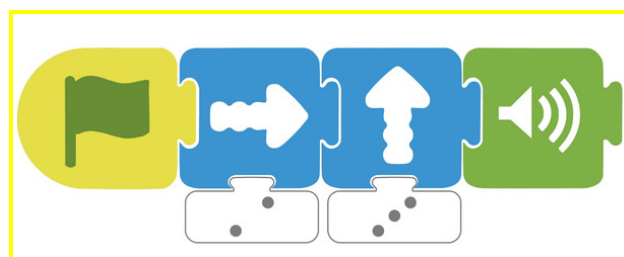
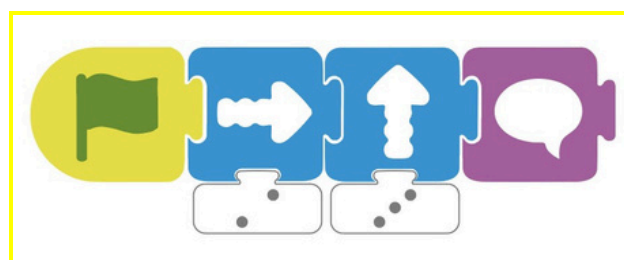
- **Erste Möglichkeit:**

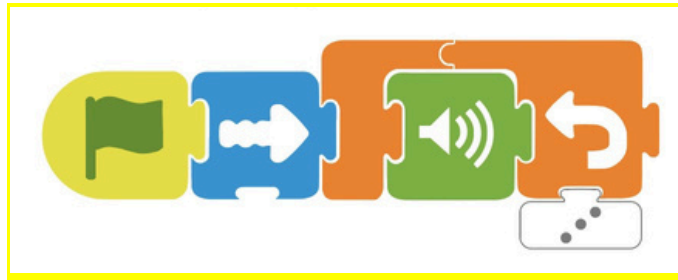
- In dem Land von (Name und Herkunft des Charakters auswählen) ist Krieg. Sein/ihr Haus wurde zerstört und er/sie muss fliehen. Dort ist es nicht mehr sicher. Wir müssen ihn dabei unterstützen, einen sicheren Hafen zu finden.
- Teilen Sie die Schüler:innen in Gruppen auf und versuchen Sie, alle Gruppen aufzufordern, dasselbe zu tun.
- Platzieren Sie einen Gegenstand auf dem Brett, der eine Hausruine simuliert und ein weiterer angelegener Unterschlupf an anderer Stelle auf der Tafel.

- **Ziel:**

- Die Schüler :innen müssen ein Programm ausführen, das es dem/der Heldin:in ermöglicht, aus ihrem zerstörten Haus zu entkommen und den Schutzraum zu erreichen. Wenn die Figur ankommt, muss sie einen Satz sagen, um begrüßt zu werden (wenn sie den Sprech-Block verwenden); oder jede:r muss ein Lied singen (wenn sie den Block verwenden, um einen Ton abzuspielen). Der Satz oder das Lied muss "x" Mal wiederholt werden.

- Beispielprogramm:





- Um den Schwierigkeitsgrad der Übung zu erhöhen, können Sie Hindernisse in den Weg stellen oder fügen Sie einen weiteren Spielbrett als Vergrößerung hinzu.
- Sie können auch neue Hintergründe entwerfen oder drucken.
- Die Schüler:innen können ein komplexeres und kreativeres Programm erstellen inklusive Blocks, die sie bereits aus früheren Aktivitäten kennen.

Teilen und reflektieren (3)

- Bringen Sie alle Schüler:innen zusammen, um sich über die Herausforderungen auszutauschen, mit denen sie konfrontiert sind.
- Reflektieren Sie mit ihnen über die Folgen von Kriegen und die Bedeutung Flüchtlinge willkommen zu heißen und jegliche Gewalt zu verhindern.
- Betrachten Sie dann die Planungsaktivität:
 - Stellen Sie häufige Fragen: Was würdet ihr tun, um das Programm zu verbessern? Gibt es einen kürzeren Weg, der dem Charakter helfen kann, schneller dorthin zu gelangen? Was fandet ihr am kompliziertesten?
 - Bitten Sie die Schüler:innen, den Prozess zu diskutieren und zu reflektieren.
 - Wortschatz stärken: Algorithmus, Sequenz, Muster, Schleife.
- Bitten Sie die Schüler:innen, die Materialien an ihren Arbeitsplätzen einzusammeln.

ÜBUNG 2: RAUM DES FRIEDENS

90 - 120 Minuten

Ziele

- Überlegen Sie, wie Sie die Schule zu einem Ort der Gastfreundschaft und des Friedens machen können (wie das geht). Wie man Gewalt in der Schule bekämpft, wie man alle Menschen ohne Ausnahme respektiert und akzeptiert ...)
- Erstellen Sie erweiterte Blogging-Algorithmen, indem Sie „Nachricht senden und empfangen“ aktivieren.
- Erstellen Sie barrierefreie Aktivitäten mit natürlichen oder taktilen Materialien (optional).

Diese Aktion dient den Zielen für nachhaltige Entwicklung:

- Globale Allianzen und Frieden:
 - SDG16: Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen
 - SDG17: Allianz für Ziele



Material

- Scratch Tactile Kit
 - 1 oder 2 Spielbretter
 - 3 Charaktere (Für diese Aktivität können Sie zwei Charaktere aus der Box verwenden und einen mit den Charakterhaltern erstellen oder 3 neue Charaktere erstellen)
 - Blöcke: Grüne Flagge, Bewegungspfeile, Zähler, Rotation, Blog-Wiederholung, Sprech-Block, Audio-Block, Nachrichten senden und empfangen.
 - Hindernisse (optional)
- Teig (optional)
- Recyclingmaterial, Gummi... taktile Elemente (optional)
- Brückenelemente wie Blätter, Rinde, Steine usw. (Optional)

Bevor Sie beginnen (0)

- Verstärken Sie den Wortschatz, den Ihre Schüler:innen Ihrer Meinung nach noch nicht gelernt haben dominiert.
- Erklären Sie den Schüler:innen, welche Funktion der Empfang von Nachrichten hat.
- Berücksichtigung der Fähigkeiten und Vorkenntnisse aller Lernenden.
- Erwägen Sie andere Überlieferungsoptionen, um sie verständlich für alle zu machen.

Durchsuchen und Interesse wecken (1)

- Lesen Sie bei Bedarf noch einmal die Seiten des Planeten des Feuers (blauer Planet).
- Stellen Sie Fragen wie: Was passiert, wenn es in der Schule zu Gewalt kommt? Wie vermeidet man Gewalt in der Schule? Gewalt in der Schule, in der Stadt, in der Nachbarschaft, in allen Ländern... könnten Kriege vermieden werden?

Vorstellen, kreieren und spielen (2)

● Bitten Sie die Schüler, drei Charaktere auszuwählen oder zu erschaffen, die die Protagonisten der Geschichte sein sollen. Sie müssen jedem Charakter einen Namen geben.

● Erster Vorschlag:

○ Platzieren Sie die drei Figuren an einem beliebigen Punkt an der Tafel, eine der eine der Figuren ist der Gewalttäter, eine andere das Opfer und eine weitere der Friedensstifter.

○ Die gewalttätige Figur sucht die Opferfigur auf und beginnt, sie zu belästigen. Er belästigt ihn jeden Tag, obwohl er weiß, dass das nicht richtig ist. Die Opferfigur weiß nicht, was sie tun soll, sagt nie etwas, beschwert sich nie und ist immer traurig. Er weiß, dass sich die Situation nicht bessern wird, wenn er nichts unternimmt. Er beschließt, eine Nachricht an das Friedensteam zu schicken, damit es zur Lösung des Konflikts beiträgt.

Bilden Sie drei Gruppen mit den Schüler:innen, die nicht an der vorherigen Aktivität teilgenommen haben, und weisen Sie jeder Gruppe die Rolle des „Gewalttäters“, des „Opfers“ und des „Friedensstifters“ zu.

● Das Ziel:

○ Die Schüler:innen der „gewalttätigen“ Gruppe müssen ein Programm mit den Programmierungsblogs erstellen, das die gewalttätige Figur zum Opferfigur erreicht, um sie zu ärgern.

○ Die Schüler:innen der „Opfergruppe“ müssen ein Programm erstellen, bei dem Die Schüler der Opfergruppe müssen ein Programm erstellen, das die Opferfigur dazu bringt, sich von der gewalttätigen Figur zu entfernen und mit Hilfe des Blogs „Nachricht senden“ eine Nachricht an die Friedensstifterfigur zu senden.

○ Die Schüler:innen der Friedensstiftergruppe müssen ein Programm erstellen, das die Figur dazu bringt, nach Erhalt der Nachricht an den Ort des Konflikts zu kommen, um ihm zu helfen, den Konflikt zu lösen und Frieden zu erreichen. Sie müssen den Blog „bei Erhalt der Nachricht“ am Anfang des Programms verwenden.

Motivieren Sie die Schüler:innen, das Programm mit Hilfe von Zählerblöcken zu vereinfachen (die verwendet werden, um die Anzahl der Aktionen in einem Blog „X“ Mal zu wiederholen).

○ Beispielprogramm:



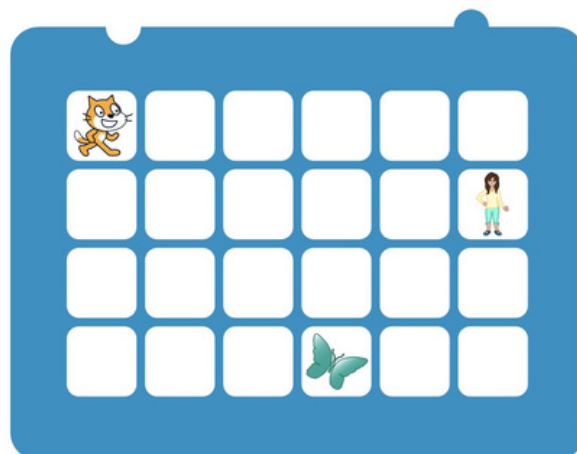
Personatge violent



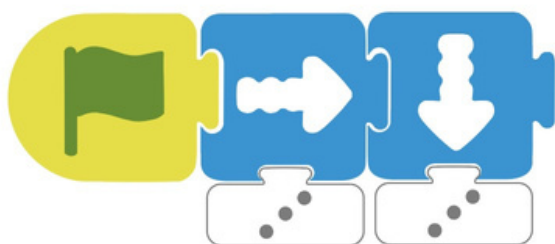
Personatge víctima



Personatge pacificador



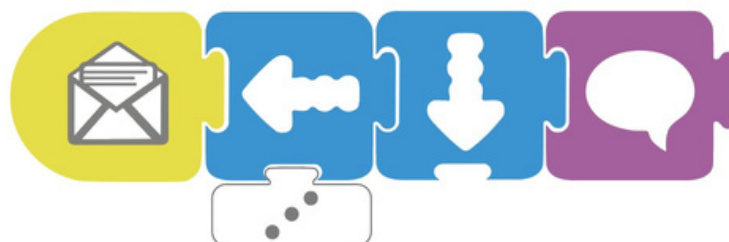
Personatge violent



Personatge víctima



Personatge pacificador



- Um den Schwierigkeitsgrad der Übung zu erhöhen, können Sie Hindernisse in den Weg stellen oder ein neues Brett hinzufügen, um ein größeres Brett zu erhalten. Sie können auch neue Hintergründe entwerfen oder drucken. Die Schüler:innen können ein komplexeres und kreativeres Programm erstellen,
- indem sie Blogs integrieren, die sie bereits aus früheren Kursen kennen.

Teilen und reflektieren (3)

- Versammeln Sie alle Schüler:innen, um die von ihnen gemeisterten Herausforderungen zu teilen.
- Denken Sie mit ihnen über die Folgen schulischer Gewalt nach, wie wichtig es ist, alle Menschen willkommen zu heißen und zu respektieren und jegliche Gewalt zu verhindern.
- Betrachten Sie dann die Planungsaktivität:
 - Stellen Sie häufige Fragen: Was würdet ihr tun, um das Programm zu verbessern? Was findet ihr am kompliziertesten?
 - Bitten Sie die Schüler, den Prozess zu diskutieren und zu reflektieren.
 - Wortschatz stärken: Algorithmus, Sequenz, Muster, Schleife.

- Bitten Sie die Schüler:innen, Materialien an ihren Arbeitsplätzen einzusammeln.

ÜBUNG 3: ERSTELLEN SIE IHRE GESCHICHTE

90 - 120 Minuten

Ziele:

- Entwicklung der Kreativität der Schüler
- Fortgeschrittene Algorithmen ausarbeiten, die alle Blogs einbeziehen, die bearbeitet wurden
- Erstellen Sie zugängliche Aktivitäten aus natürlichen oder taktilen Materialien (optional).

Diese Aktivität beschäftigt sich mit den SDGs:

● Planet:

- SDG 13: Klimapolitik
- SDG 15: Leben auf der Erde



● Globale Bündnisse und Frieden:

- SDG 16: Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen
- SDG 17: Allianz für die Ziele



Material

- Scratch Tactile
 - 1 oder 2 Spielbretter
 - Charakter (Bei dieser Aktivität können Sie zwei Charaktere aus der Box verwenden und eines mit Hilfe der Figurstütze erstellen oder 3 neue Charaktere erstellen)
 - Alle Programmier-Blogs
 - Hindernisse (optional)
- Teig (optional)
- Recyclingmaterial, Gummi... taktile Elemente (optional)
- Brückenelemente wie Blätter, Rinde, Steine usw. (Optional)

Bevor Sie beginnen (0)

- Wiederholen Sie die Vokabeln, von denen Sie glauben, dass Ihre Schüler:innen sie noch nicht beherrschen.
- Berücksichtigen Sie die Vorkenntnisse und Fähigkeiten aller Schüler:innen.
- Überlegen Sie sich andere Möglichkeiten, die Lektion so zu gestalten, dass sie für alle zugänglich ist.

Durchsuchen und Interesse wecken (1)

- Wenn nötig, lesen Sie die Geschichte von „Der Planet des Feuers“ noch einmal.

Vorstellen, kreieren und spielen (2)

- Teilen Sie die Schüler:innen in Teams ein. Versuchen Sie, die Teams so vielfältig wie möglich zu gestalten.

Bitten Sie die Schüler:innen, eine eigene Geschichte zu erfinden, die den roten Planeten oder den blauen Planeten

- Bitten Sie die Schüler:innen, Figuren auszuwählen oder zu erfinden, die die Protagonist:innen der Geschichte sind. Sie sollten auch einen Hintergrund für die Aktivität erstellen.

- Zielsetzung: Jede Gruppe muss ihre eigene Geschichte schreiben oder zeichnen und sie auf dem Scratch Tactile mit so vielen Blöcken wie möglich darstellen.

Teilen und reflektieren (3)

- Bringen Sie alle Schüler:innen zusammen, um die Geschichten, die sie erstellt haben, und die Herausforderungen, die sie bewältigt haben, zu teilen.

- Schaffen Sie eine Umgebung zum Nachdenken über jede der Geschichten und stellen Sie sinnvolle Fragen.

- Reflektieren Sie dann über die Programmieraktivität:

- Bitten Sie die Schüler:innen, den Prozess zu diskutieren und zu reflektieren.
- Stärkt den Wortschatz.
- Bitten Sie die Schüler:innen, Materialien von ihren Arbeitsplätzen einzusammeln.

UM WEITER ZU GEHEN... ÖFFNEN SIE EIN FENSTER ZUR DIE WELT!

Um den Schüler:innen bereichsübergreifendes und sinnvolles Lernen zu ermöglichen, ist es wichtig, ihnen die Möglichkeit zu geben, mit der Welt um sie herum zu interagieren und das Lernen im Klassenzimmer mit der realen Welt zu verbinden. Dank Scratch Tactile können Sie ein kleines Fenster zur Welt öffnen: Nachdem Sie die Story-Aktivitäten abgeschlossen haben, können Sie Ihr Gelerntes vertiefen und verbinden, indem Sie das Klassenzimmer verlassen und mit der Welt interagieren.

Sie können zum Beispiel eine der folgenden Aktivitäten organisieren:

- **Marsch für den Frieden.** Zusammen mit den Schüler:innen organisieren Sie einen Marsch für Frieden. Sie können die gesamte Schulgemeinschaft, Eltern und sogar die Nachbarn einbeziehen. Ermutigen Sie Ihre Schüler:innen zu erklären, was sie während der Aktivitäten der Unterrichtseinheit „Der blaue Planet“ gelernt haben.

- **Wir haben eine Organisation besucht, die sich für den Frieden einsetzt.** Organisieren Sie einen Videoanruf oder einen Besuch bei einer Organisation, die sich für den Frieden einsetzt. Motivieren Sie Ihre Schüler:innen, Fragen zu stellen und Zweifel über die Friedensarbeit auszuräumen, und fördern Sie eine Atmosphäre des Nachdenkens darüber, wie wir von unseren Schulen, Stadtvierteln oder Städten aus zur Friedensarbeit beitragen können.