



und die Geschichte
**DER PLANET DES
FEUERS**



- Unterrichtseinheit 1: Das **Rot** (erste Schritte)
- Unterrichtseinheit 2: Das **Blau** (Vertiefung)
- Unterrichtseinheit 3: Der Planet des Feuers (3D-Zeichnung und drucken)

Inhaltsverzeichnis

Einführung	4
Empfohlenes Alter	5
Ziele	5
Methodik	6
Vektoren des neuen Lehrplans	7
AKTIVITÄT 1: DER WALD IST	10
AKTIVITÄT 2: WIR BEGINNEN WIEDER	13
AKTIVITÄT 3: DIE FEUERWEHRLEUTE	16
AKTIVITÄT 4: ACHTUNG UND PRÄVENTION	19
UM DARÜBER HINAUS ZU GEHEN... ÖFFNEN SIE EIN FENSTER ZUR WELT!	

UNTERRICHTS- EINHEIT 1: DER ROTE PLANET



Einführung

Alle in dieser Tactile Jr-Unterrichtseinheit vorgeschlagenen Aktivitäten sind aus der Geschichte „Der Planet des Feuers“ von Martí Olivella entstanden. Ein Buch voller Realität und Metaphern, das, obwohl es für Kinder geschrieben zu sein scheint, Jung und Alt zum Nachdenken bringt.

Die Lektüre von „Der Planet des Feuers“ regt uns zum Reflektieren an, fordert uns heraus und lädt uns ein, uns selbst gründlich zu hinterfragen.

Die Verbindung von bewusstem Lesen, dem inklusiven Ansatz, rechnerischem Denken und den SDGs (UN-Zielen für nachhaltige Entwicklung), die mit vorgeschlagen wird **Tactile Jr** ist ein multidisziplinärer Vorschlag, der leicht umgesetzt werden kann in die pädagogische Praxis von Schulen, Instituten und anderen Umgebungen integriert werden und an den im neuen Lehrplan vorgeschlagenen Vektoren ausgerichtet sind.

Dieser Ansatz wird es den Schüler:innen nicht nur ermöglichen, die akademischen Fähigkeiten zu entwickeln, die sie benötigen, um sich in der heutigen Welt zu bewegen, 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 Didaktikeinheit wird an folgenden SDGs (Sustainable Development Goals) gearbeitet:

- Planet:
 - SDG13: Klimaschutz
 - SDG15: Lebensökosystem auf der Erde



Empfohlenes Alter

Seit 4 Jahren.

Ziele

Diese Unterrichtseinheit eröffnet zahlreiche Diskussionsthemen, die es den Schüler:innen ermöglichen, über die Folgen nachzudenken, die das Abbrennen von Wäldern für Menschen, Tiere und den Planeten hätte, über die Vorteile des terrestrischen Ökosystems und über die Bedeutung, Wälder am Leben und in gutem Zustand zu erhalten.

Außerdem werden die ersten Methoden des rechnerischen Denkens wie Algorithmen, Muster, Reihenfolge usw. eingeführt und die Kreativität gefördert, indem die Schaffung von Aktivitäten mit wiederverwertbarem Material vorgeschlagen wird.

Methodik

Alle Sitzungen folgen als didaktische Abfolge den folgenden Schritten bzw. Phasen:

0. Bevor Sie beginnen
1. Entdecken und Interesse wecken
2. Vorstellen, kreieren und spielen
3. Teilen und reflektieren

Neue CV-Vektoren



AKTIVITÄT 1: DER WALD BRENNT

90 - 120 Minuten

Ziele

- Denken Sie über die Folgen nach, die das Anzünden des Waldes und des Waldes hat. Es ist wichtig, Waldbrände zu vermeiden.
- Führen Sie einfache Algorithmen mit Bewegungsblöcken aus.
- Erstellen Sie barrierefreie Aktivitäten mit natürlichen oder taktilen Materialien (optional).

Diese Aktivität konzentriert sich auf den SDG:

- Planet
 - SDG15: Ökosystem des Lebens auf der Erde



Materialien

- Tactile Jr
 - 1 Spielbrett
 - 1 Figur (aus der Box oder von Schüler:innen mit dem Support erstellt).
 - Blöcke: Flagge, Pfeilbewegung
 - Hindernisse (optional)
- Spielknete (optional)
- Recyceltes Material, EVA-Gummi ... taktile Elemente (optional)
- Spielplatzmaterialien wie Blätter, Rinde usw., um einen Wald zu schaffen und experimentieren Sie mit verschiedenen Texturen (optional)

Bevor Sie beginnen (0)

- Bringen Sie Ihren Schülern vorab Vokabeln bei, von denen Sie glauben, dass sie sie nicht kennen wissen oder verstärkt werden müssen, wie zum Beispiel: ODS, Herausforderung, Programm, Push, Roboter und Wörter, die in der Geschichte vorkommen, wie Pyromane, glühend heiß, Wissenschaftler, Astronom, ... erzählen
- die Fähigkeiten und Vorkenntnisse aller Ihrer Schüler:innen.
- Nutzen Sie andere Unterrichtsoptionen, um es für alle zugänglich zu machen.

Entdecken und Interesse wecken (1)

- Lesen Sie den ersten Teil der Geschichte „Der Planet des Feuers“ (die ersten fünf Seiten, sogar der Absatz, in dem es heißt: „Intelligentes Leben auf diesem Planeten war unmöglich“).
- Stellen Sie Fragen wie: Welche Tiere leben im Wald? Warum gibt es Wälder? Sind Wälder wichtig? Was passiert, wenn Wälder brennen?

- Bitten Sie Ihre Schüler:innen, die Bestandteile der Schachtel mit den Händen zu erkunden, um sich mit ihnen vertraut zu machen. Schüler:innen ohne Sehbehinderung können gebeten werden, die in der Schachtel enthaltene Maske aufzusetzen und die Materialien zu erkunden, ohne sie zu sehen, und dabei zu versuchen, die Formen der einzelnen Blöcke zu erkennen.

Vorstellen, kreieren und spielen (2)

- Wählen Sie die Hauptfigur: Bitten Sie die Schüler:innen, eine Hauptfigur auszuwählen. Sie können einen der beiden Charaktere im Bausatz auswählen oder mit Knete oder anderen Elementen mithilfe der Charakterhalter in der Box einen neuen erstellen.

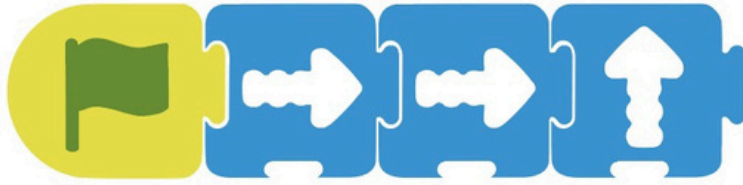
- Startup-Vorschlag:

- Spielen wir nach, was wir gerade gelesen haben. Die Hauptfigur liebt Feuer und er möchte jeden Baum und jedes Blatt, das er findet, in Brand stecken und damit das Leben vieler Menschen, Tiere und Pflanzen, die wir zum Leben brauchen, aufs Spiel setzen.
- Legen Sie ein leeres Blatt Papier unter das Spielbrett oder fragen Sie Ihre Schüler:innen, ob sie einen Hintergrund malen oder auch taktile Materialien (natürliche Materialien, recycelte Elemente, Plastilin, EVA-Gummi ...), verwenden möchten. Sie können auch Gartengegenstände wie Blätter, Rinde usw. einbinden und einen Wald erstellen und mit verschiedenen Texturen experimentieren.
- Berücksichtigen Sie das Niveau der Schüler:innen.
- Platzieren Sie die Hauptfigur an einer beliebigen Stelle auf dem Spielbrett.
- Platzieren Sie einige Bäume an verschiedenen Stellen auf das Spielbrett.
- Erklären Sie den Schüler:innen die Funktion des Blocks „Grüne Flagge“. Dieser Block wird am Anfang jedes Programms platziert, um dessen Ausführung zu starten.

- Ziel:

- Die Schüler:innen müssen mit den Programmierblöcken ein Programm erstellen, die den Charakter dazu bringen, den Baum zu erreichen und diesen zu verbrennen.
- Nachdem es ihnen gelungen ist, die Figur zum Baum zu bringen, muss eine weitere Gruppe von Schüler:innen ein anderes Programm erstellen, um in einem anderen Teil des Parks ein Feuer anzuzünden. Sie können dasselbe mehrmals wiederholen, damit alle Schüler:innen die Aktivität durchführen können.

- Beispielprogramm:



- Um den Schwierigkeitsgrad der Aktivität zu erhöhen, können Sie Hindernisse auf dem Weg platzieren oder verwenden sie ein größeres Spielbrett.
- Sie können auch neue Hintergründe entwerfen oder drucken.

Teilen und reflektieren (3)

- Bringen Sie alle Schüler:innen zusammen, um sich über die Herausforderungen auszutauschen, die sie abgeschlossen haben.
- Denken Sie zusammen noch einmal über die Folgen brennender Bäume, Wälder usw. nach.
- Denken Sie dann über das Programmieren nach:
 - Stellen Sie Fragen wie: Was habt ihr als Erstes getan, um zum Baum zu gelangen? Wie könnt ihr das Programm verbessern? Gibt es einen kürzeren Weg für den Charakter, um zum Baum zu gelangen?
 - Bitten Sie die Schülerinnen, den Prozess des Befolgens von Anweisungen zu diskutieren und zu reflektieren.
 - Stellen Sie Fragen wie: Warum ist es wichtig, die Anweisungen zu befolgen?
Was ist, wenn die Schritte durcheinander gebracht werden?
 - Nehmen Sie Wörter wie Algorithmus, Sequenz oder Muster in den Wortschatz.
 - Bitten Sie Ihre Schüler, das Material aus den Arbeitsbereichen zu sammeln.

AKTIVITÄT 2: LASST UNS WIEDER ANFANGEN

90 - 120 Minuten

Ziele

- Denken Sie gemeinsam darüber nach, was wir tun können, um Waldbrände zu verhindern, und erinnern daran, dass es wichtig ist, Waldbrände zu vermeiden.
- Führen Sie einfache Algorithmen mit Bewegungsblöcken aus.
- Erstellen Sie barrierefreie Aktivitäten mit natürlichen oder taktilen Materialien (optional).

Diese Aktivität konzentriert sich auf die SDGs:

- Planet SDG13: Klimaschutz
 SDG15: Lebensökosystem auf der Erde



Materialien

- Tactile Jr
 - 1 Spielbrett
 - 1 Figur (aus der Box oder von Schüler:innen mit dem Support erstellt).
 - Blöcke: Flagge, Bewegungspfeile.
 - Hindernisse (optional)
- Knete (optional)
- Recyceltes Material, EVA-Gummi... taktile Elemente (optional)
- Gartengegenstände wie Blätter, Rinde usw., um einen Waldbestand zu schaffen und experimentieren Sie mit verschiedenen Texturen (optional)

Bevor es los geht (0)

- Erinnern Sie Ihre Schüler:innen an Vokabeln, die Ihrer Meinung nach wichtig sind, verstärkt zum Beispiel: ODS, Herausforderung, Programm, Push, Roboter und Wörter, die in der Geschichte vorkommen, wie zum Beispiel Katastrophe, Brandstifter, glühend heiß, Wissenschaftler, Astronom, ...
- Berücksichtigen Sie die Fähigkeiten und Vorkenntnisse aller Ihrer Schüler:innen.
- Nutzen Sie andere Unterrichtsoptionen, um es für alle zugänglich zu machen.

Entdecken und Interesse wecken (1)

- Lesen Sie das Buch weiter vor (die nächsten beiden Seiten, bis zu dem Absatz, der sagt: „Jeden Tag gab es an der einen oder anderen Stelle Flammen“)
- Stellen Sie Fragen wie: Warum ist es wichtig, dass Wälder nicht brennen? Warum ist das so? Ist es wichtig, Bäume zu pflanzen und zu pflegen?

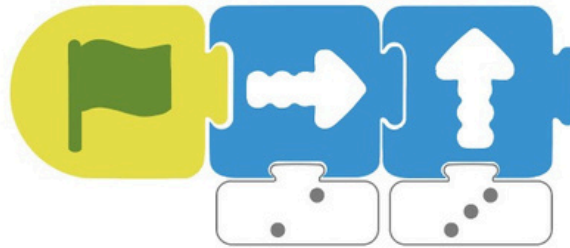
Vorstellen, kreieren und spielen (2)

● Erster Vorschlag:

- Spielen wir nach, was gerade gelesen wurde. Die Bewohner:innen des Roten Planeten erkannten, dass es eine große Katastrophe war, alles niederzubrennen, und wollten von vorne beginnen. Sie wollten ihre Häuser wieder aufbauen und viele Bäume pflanzen.
- Beginnt mit der vorherigen Aktivität.
- Erstellen Sie zwei Gruppen mit Schüler:innen, die nicht teilgenommen haben. Gehen Sie zur vorherigen Aktivität über und weisen Sie jeder Gruppe die Rolle des Baumeister:in oder Gärtner:in zu.
- Platzieren Sie zwei Charaktere an einer beliebigen Stelle auf der Tafel, einer der Charaktere wird der/die Baumeister:in sein und der/die andere der Gärtner:in.

● Ziel:

- Die Schüler:innen müssen mit den Programmierblöcken einen Ablauf erstellen das den/die Gärtner:in dazu bringt, die verbrannten Bäume zu erreichen und einen neuen Baum an deren Stelle zu pflanzen. Die Baumeister:in-Gruppe müssen die Punkte, an denen sie ein neues Haus bauen wollen, an der Tafel angeben oder einzeichnen und ein Programm erstellen, das den /die Baumeister:in dazu bringt, an dem gewählten Ort anzukommen und die Schaufel zum Bauen zu platzieren.
- Bauen Sie die "Zählblöcke" ein und erklären Sie Ihren Schüler:innen das Konzept der Wiederholung.
- Motivieren Sie die Schüler:innen, das Programm durch die Verwendung von Zählblöcken zu vereinfachen (mit denen die Anzahl der Aktionen in einem Block "X" mal wiederholt wird).
- Die Schüler:innen können Häuser und Bäume aus Knete oder anderen wiederverwertbaren Materialien oder aus der Umwelt herstellen
- Beispielprogramm:



- Um den Schwierigkeitsgrad der Aktivität zu erhöhen, können Sie Hindernisse im Weg platzieren oder ein neues Brett hinzufügen, um ein größeres Brett zu erhalten. Sie können auch neue Hintergründe entwerfen oder drucken. Die Schüler können ein umfassenderes und kreativeres Programm erstellen, indem sie die Blöcke integrieren, die sie bereits aus früheren Aktivitäten kennen.

Teilen und reflektieren (3)

- Bringen Sie alle Schüler:innen zusammen, um die von ihnen gemeisterten Herausforderungen zu teilen.
- Denken Sie noch einmal mit ihnen über die Folgen brennender Bäume, Wälder usw. nach.
- Denken Sie dann über die Programmieraktivität nach:
 - Stellen Sie Fragen wie: Was haben Sie als Erstes getan, um an den Ort zu gelangen? Wo wollten Sie den Baum pflanzen oder das Haus bauen? Wie würden Sie das Programm verbessern? Glauben Sie, dass die Gegenblogs Ihnen geholfen haben, ein kürzeres Programm zu erstellen? Warum?
 - Bitten Sie die Schüler:innen, den Prozess des Befolgens zu diskutieren und zu reflektieren
 - Stellen Sie Fragen wie: Warum ist es wichtig, Anweisungen zu befolgen? Was ist, wenn die Schritte verwirrend sind?
 - Fügen Sie Wörter wie Algorithmus, Sequenz, Muster oder Wiederholung hinzu
- Bitten Sie Ihre Schüler:innen Materialien aus ihren Arbeitsbereichen zu sammeln.

AKTIVITÄT 3: DIE FEUERWEHRLEUTE

90 - 120 Minuten

Ziele

- Denken Sie über die Rolle der Feuerwehrleute nach und wie sie zur Erhaltung des Planeten und der Menschen beitragen.
- Führen Sie komplexere Algorithmen aus, indem Sie den „Rotate“-Block integrieren.
- Erstellen Sie barrierefreie Aktivitäten mit natürlichen oder taktilen Materialien (optional).

Diese Aktivität konzentriert sich auf die SDGs:

- Planet: SDG13: Klimaschutz
 SDG15: Lebensökosystem auf der Erde



Materialien

- Tactile Jr
 - 1/2 Tafel
 - 2 Charaktere (aus der Box oder von Schülern mit dem erstellt).
 - Blöcke: grüne Flagge, Bewegungspfeile, Gegenblöcke, Spin
 - Hindernisse (optional)
- Spielknete (optional)
- Recyceltes Material, Eva-Gummi... taktile Elemente (optional)
- Spielplatzelemente wie Blätter, Rinde usw., um einen Waldbestand zu schaffen und experimentieren Sie mit verschiedenen Texturen (optional)

Bevor Sie beginnen (0)

- Verstärken Sie Vokabeln, die Ihren Schüler:innen Ihrer Meinung nach fehlen.
- Erklären Sie Ihren Schüler:innen, was der kreisförmige Pfeil zum Abbiegen nach rechts oder links bedeutet. (Der Charakter dreht sich einfach zur angegebenen Seite, ohne sich von der Position zu entfernen.)
- Erklären Sie Ihren Schüler:innen, dass für die Aktion „Umdrehen“ nur Folgendes erforderlich ist: Bewegungsblöcke, die die „Vorwärts“-Aktion anzeigen
- Berücksichtigen Sie die Fähigkeiten und Vorkenntnisse aller Schüler:innen.
- Nutzen Sie andere Unterrichtsoptionen, um es für alle zugänglich zu machen.

Entdecken und Interesse wecken (1)

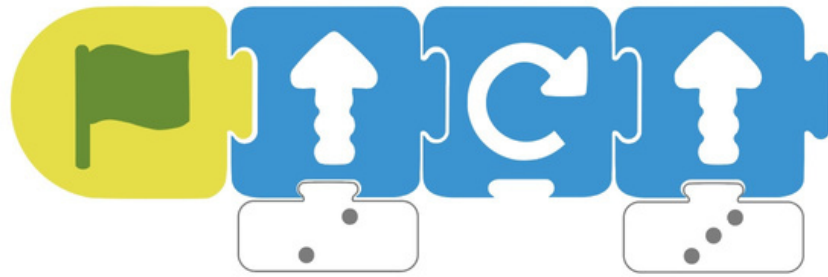
- Lesen Sie die nächsten drei Seiten weiter, bis zu dem Absatz, wo es heißt: „Jetzt wurde die Feier des Feuers gemeinsam und mit den Feuerwehrleuten gelöscht...was für ein Fortschritt“.
- Stellen Sie Fragen wie: Wer sind die Feuerwehrleute? Warum ist Ihre Arbeit so wichtig? Welche anderen Aufgaben übernehmen Feuerwehrleute?

Vorstellen, kreieren und spielen (2)

- Erster Vorschlag:
 - Spielen wir nach, was wir gerade gelesen haben. Den Bewohnern des Planeten wurde am Brand klar, dass es ihnen zwar ein wenig besser ging, es aber nicht ausreichte und alles wieder brannte, und so kamen die Pyrenäen auf die Idee, dass einige lernen könnten, das Feuer zu löschen, und so das, was wir heute als „Feuerwehrleute“ kennen " wurde geboren.
 - Beginnt mit der vorherigen Aktivität.
 - Erstellen Sie zwei Gruppen mit Schüler:innen. Sie können mit denen beginnen, die noch nicht an früheren Aktivitäten teilgenommen haben.
 - Platzieren Sie zwei Charaktere an einer beliebigen Stelle auf dem Spielbrett, einen der Charaktere wird derjenige sein, der immer noch Feuer mag, und der andere wird der Feuerwehrmann sein.
- Ziel:
 - Schüler:innen, die die Figur spielen, die Feuer mag, müssen dies tun:

Führen Sie ein Programm aus, damit die Figur einen gepflanzten Baum oder ein in der vorherigen Aktivität gebautes Haus erreicht und Feuer braucht. Beim Anzünden des ersten Feuers müssen die Schülerfeuerwehrleute ein Programm erstellen, das es der Figur ermöglicht, dorthin zu gelangen, wo das Feuer brennt, und es zu löschen.
 - Denken Sie daran, „Dreh“-Blöcke in die Aktivität einzubauen.
 - Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, können Sie ein darstellendes Objekt platzieren Wasser irgendwo auf der Tafel. Bitten Sie die Schüler:innen, die zur Feuerwehrgruppe gehören, dass sie Wasser holen sollten, um das Feuer zu löschen, bevor sie den brennenden Baum oder das brennende Haus erreichen.

○ Beispielprogramm:



- Um den Schwierigkeitsgrad der Aktivität zu erhöhen, können Sie Hindernisse auf dem Weg platzieren. Oder fügen Sie einen neuen Rahmen hinzu, um ein größeres Spielbrett zu erstellen.
- Sie können auch neue Hintergründe entwerfen oder drucken.
- Die Schüler:innen können ein komplexeres und kreativeres Programm erstellen mit aus früheren Aktivitäten bekannten Bausteinen.

Teilen und reflektieren (3)

- Bringen Sie alle Schüler:innen zusammen, um sich über die Herausforderungen auszutauschen, denen sie gegenüberstehen.
- Denken Sie noch einmal mit ihnen über die Folgen brennender Bäume und Wälder nach, über die Bedeutung der Feuerwehrleute und beginnen Sie, über Prävention nachzudenken.
- Denken Sie dann über die Programmieraktivität nach:
 - Stellen Sie Fragen wie: Was würdet ihr tun, um das Programm zu verbessern? Was findet ihr am kompliziertesten?
 - Bitten Sie die Schüler:innen, den Ausführungsprozess zu diskutieren und zu reflektieren.
 - Wortschatz stärken: Algorithmus, Sequenz oder Muster
- Bitten Sie Ihre Schüler:innen, Materialien aus ihren Arbeitsbereichen zu sammeln.

AKTIVITÄT 4: AUFMERKSAMKEIT UND PRÄVENTION

90 - 120 Minuten

Ziele

- Denken Sie darüber nach, wie ein Brand entstehen kann und wie er vermieden werden kann.
- Erstellen Sie komplexere Algorithmen unter Einbeziehung des „Repeat Forever“-Blocks.
- Erstellen Sie barrierefreie Aktivitäten mit natürlichen oder taktilen Materialien (optional).

Diese Aktivität konzentriert sich auf die SDGs:

- Planet: SDG13: Klimaschutz
 SDG15: Lebensökosystem auf der Erde



Materialien

- Tactile Jr
 - 1/2 Tafel
 - 2 Charaktere (aus der Box oder von Schüler:innen mit dem erstellt).
 - Blöcke: grüne Flagge, Bewegungspfeile, Zählerblöcke, Drehblock.
 - Hindernisse (optional)
- Spielknete (optional)
- Recyceltes Material, EVA-Gummi ... taktile Elemente (optional)
- Spielplatzelemente wie Blätter, Rinde usw., um einen Wald zu schaffen und Experimentieren Sie mit verschiedenen Texturen (optional)

Bevor Sie beginnen (0)

- Verstärken Sie Vokabeln, die Ihren Schüler:innen Ihrer Meinung nach fehlen.
- Erklären Sie den Schüler:innen, was die Funktion „Für immer wiederholen“ ist und Nehmen Sie den Begriff „Loop“ in den Wortschatz auf.
- Berücksichtigen Sie die Fähigkeiten und Vorkenntnisse aller Ihrer Schüler:innen.
- Nutzen Sie andere Unterrichtsoptionen, um es für alle zugänglich zu machen.

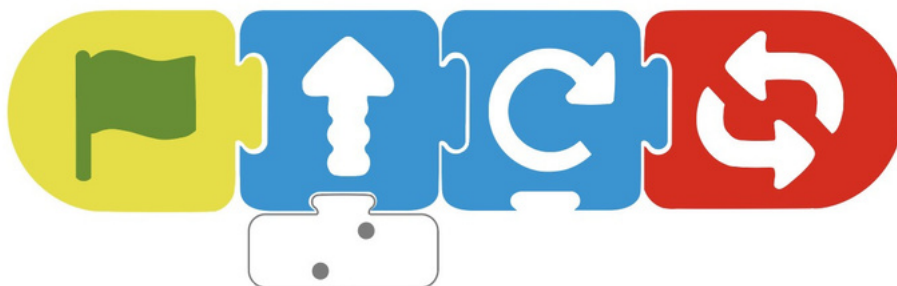
Entdecken und Interesse wecken (1)

- Lesen Sie weiter. (Lesen Sie die letzten Seiten des Roten Planeten)
- Stellen Sie Fragen wie: Was bedeutet das Wort Prävention? Was ist wichtig, um einen Brand zu verhindern?

Vorstellen, kreieren und spielen (2)

- Erste Möglichkeit:
 - Spielen wir nach, was wir gerade gelesen haben. Die Bewohner des Roten Planeten haben bereits gelernt, wie man ein Feuer löscht, aber es reicht noch nicht aus, um in Frieden zu leben. Sie wissen, dass noch mehr getan werden muss, und beschließen daher, eine Brandschutzgruppe zu gründen. Eine tolle Idee von Blanca Fumata!
 - Beginnt mit der vorherigen Aktivität.
 - Erstellen Sie eine Gruppe mit Schüler:innen. Sie können mit denen beginnen, noch nicht an früheren Aktivitäten teilgenommen haben.
 - Platzieren Sie Objekte, die Häuser und Wälder darstellen können.
- Ziel:
 - Die Schüler:innen müssen ein Programm absolvieren, das die Hauptkontrolle ermöglicht. Die Charaktere reisen durch den gesamten von Häusern und Wald begrenzten Platz. Dieses Programm muss ewig wiederholt werden. So können die Dorfbewohner nun ruhig schlafen, die Häuser und Wälder werden ständig überwacht.

● Beispielprogramm:



- Um den Schwierigkeitsgrad der Aktivität zu erhöhen, können Sie Hindernisse im Weg platzieren 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 die Blöcke integrieren, die sie bereits aus früheren Aktivitäten kennen.

Teilen und reflektieren (3)

- Bringen Sie alle Schüler:innen zusammen, um die von ihnen gemeisterten Herausforderungen zu teilen.
- Denken Sie noch einmal mit ihnen über die Folgen brennender Bäume, Wälder Feuerwehrlente und über Prävention nach.
- Denken Sie dann über die Programmieraktivität nach:
 - Stellen Sie Fragen wie: Was würden Sie tun, um das Programm zu verbessern? Was fanden Sie am kompliziertesten?
 - Bitten Sie die Schüler:innen, den Überwachungsprozess zu diskutieren und darüber nachzudenken
 - Festigt den Wortschatz: Algorithmus, Sequenz oder Muster, Schleife usw.
 - Bitten Sie Ihre Schüler:innen, Materialien aus ihren Arbeitsbereichen zu sammeln.

UM DARÜBER HINAUS ZU GEHEN... ÖFFNEN SIE EIN FENSTER ZUR WELT!

Um übergreifendes und sinnvolles Lernen für die Schüler:innen zu erreichen, ist es von entscheidender Bedeutung, sie mit der Welt um sie herum interagieren zu lassen und das Lernen im Klassenzimmer mit der realen Welt zu verbinden. Tactile Jr kann ein kleines Fenster in die Welt öffnen. Sobald die Story-Aktivitäten abgeschlossen sind, festigen und verbinden Sie das Gelernte, indem Sie das Klassenzimmer verlassen und mit der Welt interagieren. Sie könnten beispielsweise eine dieser Aktivitäten durchführen:

- **Baumpflanztag:** Organisieren Sie gemeinsam mit den Schüler:innen einen Baumpflanztag. Es kann die gesamte Bildungsgemeinschaft, Eltern und sogar Nachbarn einbeziehen. Motivieren Sie Ihre Schüler:innen, zu erklären, was sie während der Aktivitäten in der Unterrichtseinheit „Der Rote Planet“ gelernt haben.
- **Vorbeugung und Schutz von Wäldern und Vögeln:** Gestalten Sie mit Ihrem Schüler:innen Maßnahmen zum Schutz der Bäume und Vögel, die in der Schule leben, wie z. B. ein Vogelhäuschen oder eine Bewässerungsanlage. Verwenden Sie wiederverwertbares Material und teilen Sie Ihre Erfahrungen im Schulblog oder in den sozialen Medien, um die gesamte Bildungsgemeinschaft zu erreichen.
- **Kleine Reporter:innen der Feuerwehr:** Fragen Sie Ihre Schüler:innen: „Was wäre, wenn...?“
Gehen Sie auf eine Feuerwehrrperson zu und fragen, ob sie die Gelegenheit haben, ihn/sie zu interviewen? Sammeln Sie mit den Schüler:innen Ideen und bitten Sie sie, die interessantesten auszuwählen. Organisieren Sie einen Besuch bei einer nahegelegenen Feuerwache, teilen Sie die Schüler:innen in Gruppen ein und weisen Sie ihnen unter Berücksichtigung der Vielfalt der Schüler:innen verschiedene Rollen zu: Reporter:innen, Kameras, Management usw. Sie können es im Schulblog oder in den sozialen Medien teilen.