



[Lernarrangement ich-mobil](#)

Stationen-Übersicht

Aufträge

Kompetenzen

Lernziele

Materialien

Version 190430



THEMEN- BEREICH	ZYKLUS 1	ZYKLUS 2	ZYKLUS 3
1 Reisegründe	1.1.1 Warum wir unterwegs sind	1.2.1 Reisegeschichten würfeln und schreiben	1.3.1 Was ist Tourismus?
		1.2.2 Sprichwörter ergänzen	1.3.2 Reiseverhalten der Schweizer/innen
			1.3.3 Sprichwörter englisch – deutsch zu «reisen»
			1.3.4 locution – locuzione – figure of speech
			1.3.5 Reisegeschichten würfeln
2 Eingeschränkte Mobilität	2.1.1 Mobilität mit Behinderung	2.2.1 Mobilität mit Behinderung	2.3.1 Mobilität mit Behinderung
		2.2.2 Symbolschrift	2.3.2 Autismus
	2.1.3 Fingeralphabet	2.2.3 Fingeralphabet	
3 Entwicklung der Mobilität	3.1.1 Experimente mit Modellfahrzeugen	3.2.1 Der Mensch wird mobil	3.3.1 Vom Drahtesel zum E-Bike
	3.1.2 Entwicklung des Fahrrads	3.2.2 Entwicklung des Fahrrads	3.3.2 Geschichtliche Entwicklung der Mobilität
	3.1.3 Experiment mit dem Schurtelefon	3.2.3 Telefon und Kurznachricht	3.3.3 Von Zahlen zu Buchstaben
		3.2.4 Morsen mit Licht	3.3.4 Morsen mit Licht
		3.2.5 Morsen mit Flaggen	3.3.5 Morsen mit Flaggen
		3.2.6 Morseketten basteln	
4 Verschiedene Antriebsformen	4.1.1 Verschiedene Antriebsformen	4.2.1 Den Antriebsformen auf der Spur	4.3.1 Den Antriebsformen auf der Spur
5 Herkunft von Gütern	5.1.1 Woher kommt die Orange?	5.2.1 Wo war ich?	5.3.1 Woher kommt die Ananas?
	5.1.2 Mit BeeBot auf Kaffeereise	5.2.2 Team-UP	5.3.2 Team-UP
		5.2.3 Plastic Planet	5.3.3 Plastic Planet
		5.2.4 Weg der Tiefkühlpizza	5.3.4 Mit Humor gegen Littering
		5.2.5 Was haben Ziegen mit Kaffee zu tun?	5.3.5 What do goats have to do with coffee?
			5.3.6 Schuhe – made in China? Stimmt das?
6 Berufe aus dem Mobilitätssektor	6.1.1 Berufe entdecken	6.2.1 Berufe entdecken und beschreiben	6.3.1 Berufe entdecken und beschreiben
	6.1.2 Verkehrsstau	6.2.2 Verkehrsstau	
	6.1.3 Mobil im Dorf – Verkehrsplaner/in		
Anzahl:	12 Stationen	19 Stationen	20 Stationen

Reisegründe - Unterwegssein

Warum wir unterwegs sind

Station 1.1.1



Auftrag

Menschen sind aus verschiedenen **Gründen**, mit verschiedenen **Verkehrsmitteln** zu unterschiedlichen **Zielen** und unterschiedlichen Verkehrsmitteln unterwegs.



1. Wählt aus jedem Kistchen je eine Karte aus.
2. Hängt sie so an die Leine, dass Geschichten entstehen.
3. Erzählt euch dazu eine passende Geschichte zum Unterwegssein.
Eure Geschichten sind vielleicht lustig, witzig, traurig oder?
Falls euch eine Karte fehlt, dürft ihr sie selbst zeichnen.
4. Erzählt eure beste Geschichte einer erwachsenen Person.



Reisegründe - unterwegssein

Warum wir unterwegs sind

Station 1.1.1



Kompetenz NMG 7.3

Die Schülerinnen und Schüler können Formen des unterwegs-Seins von Menschen, Gütern und Nachrichten erkunden sowie Nutzen und Folgen des unterwegs-Seins für Mensch und Umwelt abschätzen.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können über Erfahrungen zum unterwegs-Sein auf Ausflügen und Reisen und beim Wechsel von Wohnorten anhand von Bildkarten erzählen.
2. Die Schülerinnen und Schüler können Elemente und Merkmale zum unterwegs-Sein von Menschen, Gütern und Nachrichten anhand von Bildkarten benennen, beschreiben und ordnen.
≡ Reise- und Transportgründe; Reise- und Transportmittel, Transportwege

Material

- Bilder-Satzbausteinkarten in fünf Farben:
Personen, Reisemittel, Reisegründe, Reiseziele, Blankokarten
- Fünf Boxen in fünf Farben
- Leine oder Stab
- Klammern oder Magnete



Version: 15.01.2019 11:24

Reisegründe – unterwegssein

Reisegeschichten würfeln und schreiben



Auftrag

1. Bildet zwei Partnergruppen. (4 Personen)
2. Würfelt mit 3 Würfeln und verfasst in 4 Minuten einen Text, in dem alle 3 Symbole vorkommen. Die Reihenfolge der Symbole spielt keine Rolle.
3. Lest eure Texte vor und bestimmt gemeinsam den originellsten Text.

Zusatzauftrag

Der rote Sonderwürfel definiert eine weitere Bedingung, die euer Text erfüllen muss.

oder

Legt selber fest, ob eure Geschichte an einem bestimmten Ort stattfinden muss, ob es ein Happyend oder einen traurigen Schluss geben soll.

Der Gewinner erhält einen Dichterlorbeerkrantz.



Reisegründe – unterwegssein

Reisegeschichten würfeln und schreiben



Kompetenz D.4

1. Die Schülerinnen und Schüler können ihre Ideen und Gedanken in eine sinnvolle und verständliche Abfolge bringen. Sie können in einen Schreibfluss kommen und ihre Formulierungen auf ihr Schreibziel ausrichten.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können aus den gewürfelten Symbolen in drei Minuten einen kurzen Text verfassen.

Material

- Sanduhr
- Bleistift, Papier
- 3 weiße Würfel (= 30 Symbole)
- 1 roter Würfel
- Dichterkrantz

Reisegründe – unterwegssein Sprichwörter

Station 1.2.2



„Wenn einer eine Reise tut, so kann er was erzählen.“

Auftrag

Welche Teile gehören zusammen?

Ergänzt die Sprichwörter richtig!



Lösung

PH ^{SG}

Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Reisegründe – Unterwegssein

Sprichwörter

Station 1.2.2



Kompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können unter Anleitung Unterschiede zwischen eigentlicher und übertragener Bedeutung von Aussagen erkennen.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können die zwei Teile eines Sprichwortes richtig zusammensetzen.

Material

- Kärtchen mit Sprichwortteilen



Version: 04.12.2018 09:40/ for

PH SG

Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Reisegründe - unterwegssein Tourismus

Station 1.3.1



Auftrag

1. Kreuzt bei den Aussagen auf dem Beiblatt an, ob das beschriebene Verhalten zu Tourismus gehört oder nicht.
2. Überlegt eine Begründung.
3. Vergleicht mit der Definition.



Lösung: Definition Tourismus

Reisegründe – Unterwegssein

Tourismus

Station 1.3.1



Kompetenz RZG.2.5

Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung des Tourismus einschätzen.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können „Tourismus“ definieren.
2. Die Schülerinnen und Schüler können Reiseverhalten zu Tourismus als „wahr“ oder „falsch“ bezeichnen und ihre Meinung begründen.

Material

- Aussagen zu „touristischem“ Verhalten auf laminiertem Blatt
- Wasserlösliche Filzstifte
- Lösung: Definition „Tourismus“



Version: 04.12.2018 09:40

Reisegründe - Unterwegssein Reiseverhalten der Schweizerinnen und Schweizer

Station 1.3.2



Auftrag

Welche Informationen zum Reiseverhalten der Schweizerinnen und Schweizer kannst du aus den folgenden englischen Graphiken entnehmen?

1. Stellt die Informationen stichwortartig auf einem Plakat zusammen!
2. Ihr erhaltet 10 Aussagen zu den Grafiken. Ist die Aussage wahr, klemmt eine weisse Klammer zur Aussage, ist sie falsch, klemmt eine rote Klammer zur Aussage.
3. Beachtet: Die Übung hat zwei Schwierigkeitsgrade:
 - einfach: Aussagen sind auf Deutsch;
 - erweitert: Aussagen auf Englisch.

Entscheidet euch für eine Variante!



Lösungen: auf
Lösungsblättern

Reisegründe – unterwegssein Reiseverhalten der Schweizerinnen und Schweizer

Station 1.3.2



Kompetenz RZG.2.5 und FS1E.2

Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung des Tourismus einschätzen.

Die Schülerinnen und Schüler können Lesestrategien einsetzen und reflektieren.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler können das Reiseverhalten der Schweizerinnen und Schweizer reflektieren und mit dem eigenen Verhalten vergleichen.

Die Schülerinnen und Schüler können Informationen aus einem diskontinuierlichen englischen Text entnehmen und verarbeiten.

Material

- Plakat A 3, Filzstift; weisse und rote Wäscheklammer;
- Aussagen in zwei Schwierigkeitsgraden: einfach (deutsch), erweitert (englisch)

Graphiken (Quelle: IPSOS/EUROP ASSISTANCE SURVEY 17TH EDITION)



Version: 04.12.2018 09:41

PH SG

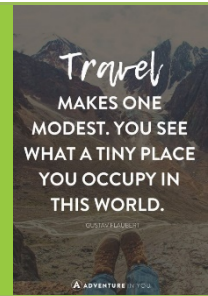
Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Reisegründe - unterwegssein

Sprichwörter englisch- deutsch

zu „reisen“

Station
1.3.3



Auftrag

Wer ist schneller fertig?

1. Sucht zu den englischen Sprichwörtern die deutsche Übersetzung. Wer hat nach 5 Minuten mehr richtige Zuordnungen gefunden?

Variante: Legt zuerst die Bilder vor euch hin, das erleichtert die Zuordnung.



Lösung: Lösungsblatt

PH ^{SG}

Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Reisegründe -Unterwegssein Sprichwörter englisch- deutsch zu „reisen“



Kompetenz D.5.A

Die Schülerinnen und Schüler können Sprache erforschen und Sprachen vergleichen.

Die Schülerinnen und Schüler können Inhalte schriftlicher Texte auf Englisch verstehen und sinngemäss ins Deutsche übertragen.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können englische Sprichwörter einer deutschen Bedeutung zuordnen.

Material

- 2 Sprichwörter – Kärtchen-Sets,
- Timer
- Lösungsblatt (rot)



Reisegründe -Unterwegssein locution - locuzione – figure of speech – Redewendungen



Auftrag

Welche Redewendungen / Sprichwörter gehören zusammen?

1. Ordnet die Redewendungen und Sprichwörter nach folgender Vorlage:

deutsch	französisch	englisch	italienisch

2. Kontrolliert mit dem Audio-Dokument:

Klickt auf [Dropbox](#), dann klick auf [Sprichwörter.MP3](#)



Reisegründe -Unterwegssein locution - locuzione – figure of speech – Redewendungen



Kompetenz D.5.A

Die Schülerinnen und Schüler können Sprache erforschen und Sprachen vergleichen.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können Sprichwörter in 4 verschiedenen Sprachen vergleichen.

Material

- Sprichwörter auf Kärtchen
- iPad

Reisegründe – unterwegssein

Reisegeschichten würfeln

Station 1.3.5



Auftrag

1. Bildet zwei Partnergruppen. (4 Personen)
Würfelt mit 5 Würfeln und verfasst in 4 Minuten einen Text, in dem alle 5 Symbole vorkommen. Die Reihenfolge der Symbole spielt keine Rolle. Der rote Sonderwürfel definiert eine weitere Bedingung, die euer Text erfüllen muss.
2. Lest eure Texte vor und bestimmt gemeinsam den originellsten Text.
Variante anstelle des roten Sonderwürfels:
Legt selber fest, ob eure Geschichte an einem bestimmten Ort stattfinden muss, ob es ein Happyend oder einen traurigen Schluss geben soll.

Zusatzauftrag

Verfasst mit den fünf Würfeln ein Gedicht, eine Fabel, ein Haiku, ...

Der Gewinner erhält einen Dichterlorbeerkrantz.



Reisegründe – unterwegssein

Reisegeschichten würfeln

Station 1.3.5



Kompetenz D.4

Die Schülerinnen und Schüler können ihre Ideen und Gedanken in eine sinnvolle und verständliche Abfolge bringen. Sie können in einen Schreibfluss kommen und ihre Formulierungen auf ihr Schreibziel ausrichten.

Lernziel

1. Die Schülerinnen und Schüler können aus den gewürfelten Symbolen in drei Minuten einen kurzen Text verfassen.

Material

- Sanduhr
- Bleistift, Papier
- 5 weiße Würfel (= 30 Symbole)
- 1 roter Würfel
- Dichterkrantz



Version: 28.01.2019 14:36

Eingeschränkte Mobilität

Mobilität mit Behinderung

Station 2.1.1



Auftrag

1. Seht und hört das Bilderbuch
«**Meine Füsse sind der Rollstuhl**» auf dem iPad an.
2. Margit kann nicht gehen, das behindert sie.
Könnt ihr mit einer Behinderung gehen?
3. Geht und helft einander:
 - a. blind
 - b. mit Schwimmflossen
 - c. im Rollstuhl.
4. Schwieriger:
Trage Handschuhe.
Kannst du die weisse-Kugel auf deiner offenen Hand
sicher transportieren?



Eingeschränkte Mobilität

Mobilität mit Behinderung

Station 2.1.1



Kompetenzen

NMG.7.1 Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Lebensweisen beschreiben und erkennen, was Menschen ihre Herkunft und Zugehörigkeiten bedeuten.

ERG.5.5 Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene Lebenslagen und Lebenswelten erkunden und respektieren.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler erleben, wie Alltägliches mühsam ist, wenn man behindert ist.
2. Die Schülerinnen und Schüler erleben, dass sie mit Behinderung auf Hilfe angewiesen sind.
3. Die Schülerinnen und Schüler erproben verschiedene Unterstützungsformen für Menschen mit Behinderung.

Material

- iPad mit ppts-Datei
- Rollstuhl
- Augenbinde
- Schwimmflossen
- grosse Handschuhe in zwei Grössen
- Styropor-Kugeln

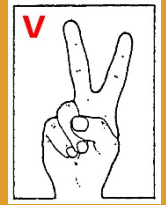


Version: 04.12.2018 10:04

Eingeschränkte Mobilität

Fingeralphabet

Station 2.1.3



Auftrag

1. Lernt das Fingeralphabet:

Zeigt das Alphabet mit euren Fingern.

2. **Schüler/in A**

Übe, indem du B eine Nachricht nur mit deinen Fingern mitteilst.

Schüler/in B

Schreibe die Nachricht auf einen Zettel.

3. **Schüler/in A**

Gehe in den anderen Raum (zum iPad) und schreibe eine Nachricht auf einen Zettel.

Übermittle B deine Nachricht mit der App appear.in



nur mit dem Fingeralphabet.

Schüler/in B

Öffne die App appear.in



Verstehst du die Botschaft?

4. Tauscht die Rollen.



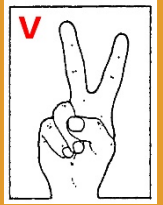
PH ^{SG}

Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Eingeschränkte Mobilität

Fingeralphabet

Station 2.1.3



Kompetenz NMG 7.1

Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Lebensweisen beschreiben und erkennen, was Menschen ihre Herkunft und Zugehörigkeiten bedeuten.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können das Fingeralphabet anwenden.
2. Die Schülerinnen und Schüler erleben, dass jedermann mit Behinderung auf Hilfe angewiesen ist.
3. Die Schülerinnen und Schüler erproben lernen verschiedene Unterstützungsformen für Menschen mit Behinderung.

Material

- 2 Räume
- 2 Poster mit Fingeralphabet
- 2 iPads
- Notizpapier und Stifte



Version: 04.12.2018 10:05

Eingeschränkte Mobilität

Mobilität mit Behinderung

Station 2.2.1



Auftrag

1. Seht und hört das Bilderbuch
«**Meine Füsse sind der Rollstuhl**» auf dem iPad an.
2. Margit kann nicht gehen, das behindert sie.
Wie fühlt es sich an, behindert zu sein?
Warst /bist du behindert, z.B. nach einem Unfall?
Sprecht miteinander.
3. Geht über die Holzrampe
 - a. mit verbundenen Augen
 - b. mit Schwimmflossen
 - c. im Rollstuhl.

Jemand schiebt, jemand sitzt. Bitte vorsichtig!
4. Tragt dicke Handschuhe.
Kannst du die weisse-Kugel auf deiner offenen Hand
sicher über die Rampe transportieren?



Eingeschränkte Mobilität

Mobilität mit Behinderung

Station 2.2.1



Kompetenz

NMG.7.1 Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Lebensweisen beschreiben und erkennen, was Menschen ihre Herkunft und Zugehörigkeiten bedeuten.

ERG.5.5 Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene Lebenslagen und Lebenswelten erkunden und respektieren.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler erleben, wie die Alltagsgestaltung mühsam ist, wenn man behindert ist.
2. Die Schülerinnen und Schüler erleben, dass sie mit Behinderung auf Hilfe angewiesen sind.
3. Die Schülerinnen und Schüler erproben verschiedene Unterstützungsformen für Menschen mit Behinderung.

Material

- iPad mit ppts-Datei
- Rollstuhl
- Augenbinde
- Schwimmflossen
- grosse Handschuhe in zwei Grössen
- Styropor-Kugeln
- Holz-Rampe



Version: 08.01.2019 09:44

PH ^{SG}

Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Eingeschränkte Mobilität

Symbolschrift

Station 2.2.2



Es gibt Menschen, die nicht sprechen können.
Könnt ihr euch das erklären?
Deshalb gibt es eine App, die beim Sprechen hilft.

Auftrag

1. Schaut euch den Film über Autismus auf dem iPad an.
(Klick auf **Dropbox**, dann auf **Autismus**.)



2. Schaut euch die App **MetaTalkDE Companion**
auf dem iPad an.
Mithilfe der Symbole kann man miteinander
sprechen.



3. Schreibt einander kurze Nachricht auf.
Was stellt ihr fest?



PH ^{SG}

Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Eingeschränkte Mobilität

Symbolschrift

Station 2.2.2



Kompetenzen

NMG.7.1 Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Lebensweisen beschreiben und erkennen, was Menschen ihre Herkunft und Zugehörigkeiten bedeuten.

ERG.5.5 Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene Lebenslagen und Lebenswelten erkunden und respektieren.

D.4.B.1 Die Schülerinnen und Schüler kennen vielfältige Textmuster und können sie entsprechend ihrem Schreibziel in Bezug auf Struktur, Inhalt, Sprache und Form für die eigene Textproduktion nutzen.

D.4.D.1 Die Schülerinnen und Schüler können ihre Ideen und Gedanken in eine sinnvolle und verständliche Abfolge bringen. Sie können in einen Schreibfluss kommen und ihre Formulierungen auf ihr Schreibziel ausrichten.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler erleben, dass sie mit Behinderung auf Hilfe angewiesen sind.
2. Die Schülerinnen und Schüler erproben verschiedene Unterstützungsformen für Menschen mit Behinderung.

Material

- YouTube: Was ist eigentlich Autismus? Claudio Castaneda 2:39
- 2 iPad mit App MetaTalkDE Companion



Version: 19.02.2019 16:53

Eingeschränkte Mobilität

Fingeralphabet

Station 2.2.3



Auftrag

1. Schaut euch den Film vom Gehörlosenfestival auf dem iPad an.

(Klick auf [Dropbox](#), dann auf [GehörlosenOpenAir](#).)



2. Lernt das Fingeralphabet:

Zeigt das Alphabet mit euren Fingern.

3. **Schüler/in A**

Übe, indem du B eine Nachricht nur mit deinen Fingern mitteilst.

Schüler/in B

Schreibe die Nachricht auf einen Zettel.

4. **Schüler/in A**

Gehe in den anderen Raum (zum iPad) und schreibe eine Nachricht auf einen Zettel.

Übermittle B deine Nachricht mit der App [appear.in](#)



nur mit dem Fingeralphabet.

Schüler/in B

Öffne die App [appear.in](#)



Botschaft?



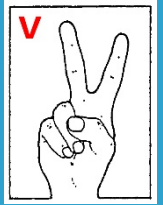
PH ^{SG}

Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Eingeschränkte Mobilität

Fingeralphabet

Station 2.2.3



Kompetenz NMG 7.1

Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Lebensweisen beschreiben und erkennen, was Menschen ihre Herkunft und Zugehörigkeiten bedeuten.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können das Fingeralphabet anwenden.
2. Die Schülerinnen und Schüler erleben, dass jedermann mit Behinderung auf Hilfe angewiesen ist.
3. Die Schülerinnen und Schüler erproben lernen verschiedene Unterstützungsformen für Menschen mit Behinderung.

Material

- 2 Räume
- 2 Poster mit Fingeralphabet
- 2 iPads mit der App Appear.in
- Film TeleTop zum Gehörlosen-Open Air Turbenthal 01:42
- Notizpapier und Stifte



Version: 19.02.2019 16:53

Eingeschränkte Mobilität

Mobilität mit Behinderung

Station 2.3.1



Menschen, welche auf einen Rollstuhl angewiesen sind, erleben ganz unerwartete Schwierigkeiten.

Auftrag

1. Wie fühlt es sich an, behindert zu sein?

Warst /bist du behindert, z.B. nach einem Unfall?

Sprecht miteinander.

2. Geht über die Holzrampe

- a. mit verbundenen Augen
- b. mit Schwimmflossen
- c. im Rollstuhl.

Jemand schiebt, jemand sitzt. Bitte vorsichtig!

3. Tragt dicke Handschuhe.

Kannst du die weisse-Kugel auf deiner offenen Hand sicher über die Rampe transportieren?

4. Bitte stellt das Material zurück.



PH ^{SG}

Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Eingeschränkte Mobilität

Mobilität mit Behinderung

Station 2.3.1



Kompetenz

NMG.7.1 Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Lebensweisen beschreiben und erkennen, was Menschen ihre Herkunft und Zugehörigkeiten bedeuten.

ERG.5.5 Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene Lebenslagen und Lebenswelten erkunden und respektieren.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler erleben, wie die Alltagsgestaltung mühsam ist, wenn man behindert ist.
2. Die Schülerinnen und Schüler erleben, dass sie mit Behinderung auf Hilfe angewiesen sind.
3. Die Schülerinnen und Schüler erproben verschiedene Unterstützungsformen für Menschen mit Behinderung.

Material

- Rollstuhl
- Augenbinde
- Schwimmflossen
- grosse Handschuhe in zwei Grössen
- Styropor-Kugeln
- Holz-Rampe



Version: 08.01.2019 09:47

Eingeschränkte Mobilität

Autismus

Station 2.3.2



Es gibt Menschen mit Autismus.

Durch diese Beeinträchtigung können sie oftmals schlecht kommunizieren.

Auftrag

1. Was ist Autismus? Lest die Erklärung auf dem Blatt ❶.

2. Menschen mit Autismus

Lest die Einleitung auf dem Blatt ❷

3. Hört euch das Interview auf dem iPad an.

(Klickt auf Dropbox, dann klickt auf [SRF TrueTalk](#))



4. Schaut euch die App [MetaTalkDE Companion](#) auf dem iPad an.

Mithilfe der Symbole kann man miteinander sprechen.



5. Schreibt einander eine kurze Nachricht auf.

Was stellt ihr fest?



PH ^{SG}

Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Eingeschränkte Mobilität

Autismus

Station 2.3.2



Kompetenzen

NMG.7.1 Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Lebensweisen beschreiben und erkennen, was Menschen ihre Herkunft und Zugehörigkeiten bedeuten.

ERG.5.5 Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene Lebenslagen und Lebenswelten erkunden und respektieren.

D.4.B.1 Die Schülerinnen und Schüler kennen vielfältige Textmuster und können sie entsprechend ihrem Schreibziel in Bezug auf Struktur, Inhalt, Sprache und Form für die eigene Textproduktion nutzen.

D.4.D.1 Die Schülerinnen und Schüler können ihre Ideen und Gedanken in eine sinnvolle und verständliche Abfolge bringen. Sie können in einen Schreibfluss kommen und ihre Formulierungen auf ihr Schreibziel ausrichten.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können erklären, was Autismus ist.
2. Die Schülerinnen und Schüler erleben, dass sie mit Behinderung auf Hilfe angewiesen sind.
3. Die Schülerinnen und Schüler erproben verschiedene Unterstützungsformen für Menschen mit Behinderung.

Material

- Blatt ❶ Definition Autismus
- Blatt ❷ Einführung zum Film SRF TrueTalk
- Film SRF TrueTalk – Auch Autisten haben Gefühle Film (0:02:29)
- 2 iPad mit App MetaTalkDE Companion



Version: 04.12.2018 10:07

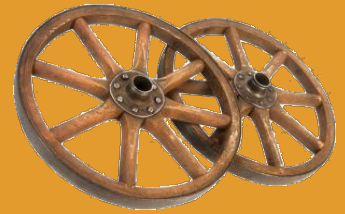
PH SG

Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Entwicklung der Mobilität

Experimente mit Modellfahrzeugen

Station 3.1.1



Auftrag

1. Betrachtet die Bildtafel aus der Zeit der Ägypter an der Wand.
Sprecht über eure Beobachtungen.

Sprecht über eure Beobachtungen.

- Was war vor der Erfindung des Rads?
- Was hat die Erfindung des Rads den Menschen gebracht?



2. Experimentiert mit den Modellfahrzeugen (Spielzeug) auf der schiefen Ebene.

Welche Fahrzeuge taugen, welche nicht? Warum ist das so?

Sprecht miteinander über mögliche Gründe.



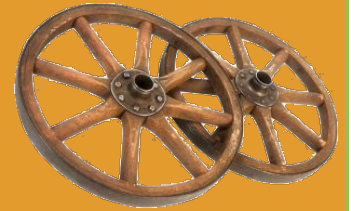
3. Montiert an euer Fahrzeug verschiedene Räder. Wie verändert sich das Fahrverhalten?



Entwicklung der Mobilität

Experimente mit Modellfahrzeugen

Station 3.1.1



Kompetenz NMG 5.3

Die Schülerinnen und Schüler können Bedeutung und Folgen technischer Entwicklungen (am Beispiel Rad) für Mensch und Umwelt einschätzen.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung der Erfindung des Rads (für Mensch und Umwelt) erkennen und beschreiben
2. Die Schülerinnen und Schüler können am Beispiel verschiedener Räder. Entwicklungsschritte (Rad) erkennen, benennen und deren Bedeutung für Mensch und Umwelt reflektieren.
3. Die Schülerinnen und Schüler können mit verschiedenen Rädern an den Modellfahrzeugen auf der „Schiefen Ebene“ experimentieren.

Material

- Schiefe Ebene
- Vier Grundmodelle von Fahrzeugen
- Verschiedene Räder zum Montieren
- 1 Stoppuhr



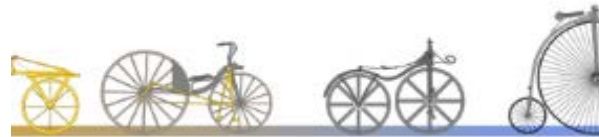
Entwicklung der Mobilität

Entwicklung des Fahrrads

Station 3.1.2



Auftrag



1. Betrachtet die Anregungen und Modelltafeln der Fahrräder. Wie kam es wohl zur Erfindung des Rades? Tauscht eure Vermutungen aus. Vielleicht liest euch eine Begleitperson vor, wie es zur Erfindung des Fahrrades kam.
2. Ordnet die Bilder der Fahrräder in der Reihenfolge ihrer «Erfindungszeit» auf dem Zeitstrahl.
3. Seht ihr, was sich im Laufe der Zeit verändert hat? Sprecht miteinander über die Entwicklung. Schaut euch auch die Fahrräder im RDZ an.



Lösung im Büchlein

PH ^{SG}

Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Entwicklung der Mobilität

Entwicklung des Fahrrads



Kompetenz NMG 5.3

Die Schülerinnen und Schüler können Bedeutung und Folgen technischer Entwicklungen (am Beispiel Fahrrad) für Mensch und Umwelt einschätzen.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler

- können die Bedeutung der Erfindung des Fahrrades (für Mensch und Umwelt) erkennen und beschreiben
- können am Beispiel verschiedener Fahrräder Entwicklungsschritte erkennen, benennen und deren Bedeutung für Mensch und Umwelt reflektieren.

Material

- Bilder von Fahrrädern (Wandbild)
- Fahrräder im Raum
- Leiste Zeitstrahl
- Bildtafeln (Stecktafeln) mit Fahrrädern aus verschiedenen Epochen





Der Mensch wird mobil



Auftrag

1. Ordnet die Bilder der Fahrräder in der Reihenfolge ihrer „Erfindung“ auf dem Zeitstrahl.
2. Schaut euch auf dem iPad folgenden Film an.
(Klick auf [Dropbox](#), dann Klick auf [Die Geschichte des Fahrrads...](#))
3. Kontrolliert zuerst mit Hilfe des Filmes den Zeitstrahl der Fahrräder. Nehmt dann die Lösungen zur Hand.
4. Heute sind vor allem diese vier Arten von Fahrrädern beliebt. Überlegt euch, was für Personen diese Fahrräder benutzen und wieso.



Stadtfahrrad	Mountainbike
	
E-Bike	Rennrad
	



Lösung



Kompetenz RZG.2.4

Die Schülerinnen und Schüler können Mobilität und Transport untersuchen.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler können

1. an Beispielen die Entwicklung des Transports von Personen und Gütern, sowie die Entwicklung der Nachrichtentechnik analysieren.
2. die Auswirkungen von Transport und Mobilität auf Mensch, Umwelt und Raumstrukturen untersuchen und benennen.

Material

- Leiste Zeitstrahl
- Bildtafel / Tafeln Jahreszahlen
- iPad mit „Die Geschichte des Fahrrads in 2 Minuten“ 2:08
- Lösung

Entwicklung der Mobilität

Entwicklung des Fahrrads

Station 3.2.2



Auftrag

1. Betrachtet die Fahrräder
(vor dem RDZ hat es auch noch Ausstellungsstücke).

Wie alt könnten die Fahrräder sein?
Was hat sich verändert, was ist gleichgeblieben?
2. Erklärt einander, wie beim Hochrad und beim Militärfahrrad die Bewegung der Pedale auf das Rad übertragen wird.
3. Bringt bei den drei Fahrrädern im Raum die Vorderlampe zum Leuchten. Warum brennt die Lampe?
4. Stellt bei den Fahrrädern alles so zurück, dass die Lampen nicht direkt brennen.



Entwicklung der Mobilität

Entwicklung des Fahrrads

Station 3.2.2



Kompetenz RZG.2.4

Die Schülerinnen und Schüler können Mobilität und Transport untersuchen.

Kompetenz NT.5.2

Die Schülerinnen und Schüler können Grundlagen der Elektrik verstehen und anwenden.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler können

1. an Beispielen die Entwicklung des Transports von Personen und Gütern, sowie die Entwicklung der Nachrichtentechnik analysieren.
2. die Auswirkungen von Transport und Mobilität auf Mensch, Umwelt und Raumstrukturen untersuchen und benennen.
3. die Funktion von Alltagsgegenständen erklären.

Material

- Diverse alte und neue Velos (Ausstellung)
- Drei Fahrräder auf Vorderradständern



Version: 18.04.2019 14:02

Entwicklung der Mobilität

Telefon und Kurznachricht



Auftrag

1. Wie hat man wohl die Telefone bedient? Mit welchen Telefonen kann man nur telefonieren? Mit welchen Telefonen kann man auch Nachrichten versenden?
2. Wählt eure Handynummer am Wahlscheibentelefon. Welche Telefonnummer würde am längsten dauern?
3. Wettbewerb: Nehmt euch Natel 1 und Natel 2 und öffnet die Mitteilung-Funktion. Lest zuerst den Auftrag bis zum Ende durch.
 - a) Ihr schreibt beide gleichzeitig den folgenden Text:

Ich bin heute im RDZ Gossau.

Ihr sendet den vollständigen Text an die gespeicherte Nummer mit dem Namen „Natel 1“ oder „Natel 2“.

Tipp: Mit der Taste c kann man löschen und zurück.
 - b) Wer zuerst die vollständige Nachricht des anderen erhält, hat verloren.



Entwicklung der Mobilität

Telefon und Kurznachricht



Kompetenz RZG.2.4

Die Schülerinnen und Schüler können Mobilität und Transport untersuchen.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler können an Beispielen die Entwicklung (des Transports von Personen und Gütern), sowie die Entwicklung der Nachrichtentechnik analysieren.

Material

- Zwei alte Handys
- Wählscheibentelefon
- „Knochen“
- Alte Telefone



Entwicklung der Mobilität

Morsen mit Licht

Station 3.2.4



Auftrag

1. Lernt den Morse-Code anwenden:

- kurzes Lichtsignal (1 Sekunde)
- langes Lichtsignal (2 Sekunden)

Tippt einige Buchstaben mit dem Licht-Morse-Gerät.

2. Schüler/in A

Schreibe dir ein kurzes Nomen auf ein leeres Blatt und übersetze es in den Morse-Code

Übe, indem du das Wort mit dem Licht-Morse-Gerät tippst.

Schüler/in B

Nimm ein leeres Blatt und schreibe die Nachricht auf.

Kannst du den Code entschlüsseln?

3. Tauscht die Rollen.

Macht ab, was ihr tut, wenn jemand einen Fehler gemacht hat. Macht ab, wie ihr „Wortende“ mitteilt.

4. Schüler/in A

Gehe in den anderen Raum (zum Licht-Morse-Gerät) und schreibe Nomen auf ein leeres Blatt.

Übermittle B deine Worte mit Licht.

Schüler/in B

Schreibe die Worte auf ein leeres Blatt.

Verstehst du die Botschaft?

5. Tauscht die Rollen.



✓ Tipp

Entwicklung der Mobilität

Morsen mit Licht

Station 3.2.4



Kompetenz D.5 A

Die Schülerinnen und Schüler können Sprache erforschen (und Sprachen vergleichen)

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können ein Nomen in den Morsecode übersetzen und eine Nachricht entziffern.
2. Die Schülerinnen und Schüler können das Funktionsprinzip eines Lichtleiters beschreiben.

Material

- 2 Räume
- 2 Licht-Morse-Geräte mit 2 Lichtleitern
- 2 Poster mit Morse-Code alphabetisch
- 2 Poster mit Morse-Code zum Entschlüsseln
- Blätter und Stifte
- Info-Blatt Morse-Code

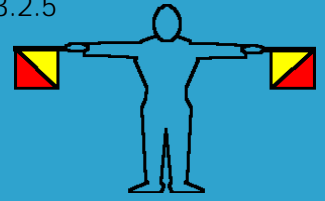


Version: 04.12.2018 10:16

Entwicklung der Mobilität

Morsen mit Flaggen

Station 3.2.5



Auftrag

Bildet 2 Partnergruppen:

1. Studiert die Anleitung „Nachrichten mit Morseflaggen übermitteln“ und auch das Morsealphabet.
2. Gruppe 1: Geht ans Ende des Ganges. Sendet von dort ein Wort an die andere Gruppe: Schülerin 1 diktiert, Schüler 2 sendet.

Gruppe 2: Schüler 1 nennt laut und deutlich „Punkt“ bzw. „Strich“, Schülerin 2 notiert.

Entziffert das Wort mit Hilfe des Morseschlüssels.

3. Gruppe 1: Kontrolliert die Lösung.
4. Tauscht die Rollen: Sender- Empfänger

Zusatzauftrag:

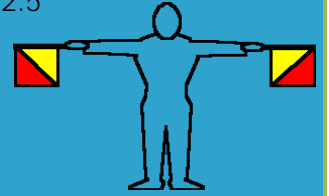
Sendet einander eine *kurze* Nachricht!



Entwicklung der Mobilität

Morsen mit Flaggen

Station 3.2.5



Kompetenz D.5 A

Die Schülerinnen und Schüler können Sprache erforschen (und Sprachen vergleichen)

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können eine kurze Nachricht mit Morseflaggen übermitteln.
2. Die Schülerinnen und Schüler können eine kurze Morsenachricht entziffern.

Material

- 2 Morseflaggen
- Morsealphabet
- Anleitung
- Morseschlüssel
- Schreibmaterial und Papier



Version: 04.12.2018 10:16

PH ^{SG}

Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Entwicklung der Mobilität

Morsekette basteln

Station 3.2.6



Auftrag

1. Schreibe deine Botschaft auf. Notiere dann den Morse-Code.

Zeichne die Perlen mit Farbstift.

Botschaft	F	R	E	U	N	D
Morsecode	..-.	.-.	.	..-	-.	-..
Perlen						

Botschaft						
Morsecode						
Perlen						

Beispiel:

2. Lege die Perlen auf die Holzleiste, bevor du sie auffädelst.



Vgl. Tipps

Entwicklung der Mobilität

Morsekette basteln

Station 3.2.6



Kompetenz D.5 A

Die Schülerinnen und Schüler können Sprache erforschen (und Sprachen vergleichen)

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können Morsezeichen in Farben übersetzen.
2. Die Schülerinnen und Schüler können mit farbigen Perlen eine geheime Botschaft in einer Morsekette verschlüsseln.

Material

- Bastelperlen (Bügelperlen) in verschiedenen Farben
- Morsealphabet
- Schnur, Faden
- Hilfsblatt für Verschlüsselung
- Holzleiste
- Tipps auf Beilage





Auftrag

1. Betrachtet Fahrräder (vor dem RDZ hat es auch noch Ausstellungsstücke). Wie alt könnten die Fahrräder sein? Was hat sich beim Aufbau verändert, was ist gleichgeblieben?
2. Wieso haben die drei Fahrräder eine Kette, das Hochrad aber nicht? Erklärt einander den Antrieb der Räder.
3. Bringt bei den drei Fahrrädern die Vorderlampe zum Leuchten und untersucht die Beleuchtung.



Kompetenz RZG.2.4

Die Schülerinnen und Schüler können Mobilität und Transport untersuchen.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können an Beispielen die Entwicklung des Transports von Personen und Gütern, sowie die Entwicklung der Nachrichtentechnik analysieren.
2. Die Schülerinnen und Schüler können die Auswirkungen von Transport und Mobilität auf Mensch, Umwelt und Raumstrukturen untersuchen und benennen.

Material

- Diverse alte und neue Velos
- Drei Fahrrädern auf Vorderradständern

Entwicklung der Mobilität

Geschichtliche Entwicklung der Mobilität



Auftrag

1. Ordnet die Bilder in der Reihenfolge ihrer „Erfindung“ auf dem Zeitstrahl. Bringt auch die Jahreszahlen an.
2. Schaut euch auf dem iPad folgenden Film an.
(Klick auf [Dropbox](#), dann Klick auf [Die Geschichte des Fahrrads...](#))
3. Kontrolliert mit Hilfe des Filmes den Zeitstrahl der Fahrräder.
4. Welche Möglichkeiten/Ansprüche hatte man früher an das Fahrrad?



Welche jetzt, welche in Zukunft? Diskutiert miteinander.



Entwicklung der Mobilität

Geschichtliche Entwicklung der Mobilität



Kompetenz RZG.2.4

Die Schülerinnen und Schüler können Mobilität und Transport untersuchen.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können an Beispielen die Entwicklung des Transports von Personen und Gütern, sowie die Entwicklung der Nachrichtentechnik analysieren.
2. Die Schülerinnen und Schüler können die Auswirkungen von Transport und Mobilität auf Mensch, Umwelt und Raumstrukturen untersuchen und benennen.

Material

- Leiste Zeitstrahl
- Bilder von Velos
- Jahreszahlen für den Zeitstrahl
- iPad mit „Die Geschichte des Fahrrads in 2 Minuten“ 2:08

Entwicklung der Mobilität

Von Zahlen zu Buchstaben

Station 3.3.3



Auftrag

1. Schaut euch die Exponate an. Wie hat man mit diesen Modellen telefoniert? Ab welchem Modell konnte man auch Kurznachrichten versenden?
2. Wettbewerb: Nehmt euch Natel 1 und Natel 2 und öffnet die Nachrichten-Funktion. Lest zuerst den Auftrag bis zum Ende durch.

a) Ihr schreibt beide gleichzeitig den folgenden Text:

Ich bin heute im RDZ Gossau. Ich schreibe eine SMS mit dem Buchstabencode! #out ;-)

a) Ihr sendet den vollständigen Text an die gespeicherte Nummer mit dem Namen „Natel 1“ oder „Natel 2“.

Wer zuerst die vollständige Nachricht des anderen erhält, hat verloren.

Tipp: Mit der Taste c kann man löschen und zurück.

3. In den USA werden Telefonnummern mit der Buchstabenwahl angegeben, damit man sich die Nummer besser merken kann.

Beispiel: 0800 – TAXIRUF = 0800 8294783

Könnt ihr aus eurer Handynummer auch eine Buchstabenwahl kreieren?



PH ^{SG}

Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Entwicklung der Mobilität

Von Zahlen zu Buchstaben

Station 3.3.3



Kompetenz RZG.2.4.

Die Schülerinnen und Schüler können Mobilität und Transport untersuchen.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können an Beispielen die Entwicklung des Transports von Personen und Gütern sowie die Entwicklung der Nachrichtentechnik analysieren.

Material

- Zwei alte Handys
- Wählscheibentelefon
- „Knochen“
- Alte Telefone



Version: 15.01.2019 11:31

Entwicklung der Mobilität

Morsen mit Licht

Station 3.3.4



Auftrag

1. Lernt den Morse-Code anwenden:

- kurzes Lichtsignal (1 Sekunde)
- langes Lichtsignal (2 Sekunden)

Tippt einige Buchstaben mit dem Licht-Morse-Gerät.

2. Schüler/in A

Schreibe dir ein kurzes Nomen auf ein leeres Blatt und übersetze es in den Morse-Code

Übe, indem du das Wort mit dem Licht-Morse-Gerät tippst.

Schüler/in B

Nimm ein leeres Blatt und schreibe das Wort auf.

Kannst du den Code verstehen?

3. **Tauscht die Rollen.**

Macht ab, was ihr tut, wenn jemand einen Fehler gemacht hat. Macht ab, wie ihr „Wortende“ und „Satzende“ mitteilt.

4. Schüler/in A

Gehe in den anderen Raum (zum Licht-Morse-Gerät) und schreibe eine Nachricht auf ein leeres Blatt.

Übermittle B deine Nachricht mit Licht.

Schüler/in B

Schreibe die Nachricht auf ein leeres Blatt.

Verstehst du die Botschaft?

5. **Tauscht die Rollen.**



✓ Tipp

PH ^{SG}

Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Entwicklung der Mobilität

Morsen mit Licht

Station 3.3.4



Kompetenz D.5 A

Die Schülerinnen und Schüler können Sprache erforschen (und Sprachen vergleichen)

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können eine kurze Nachricht mit Morseflaggen übermitteln.
2. Die Schülerinnen und Schüler können eine kurze Morsenachricht entziffern.

Material

- 2 Räume
- 2 Licht-Morse-Geräte mit 2 Lichtleitern
- 2 Poster mit Morse-Code alphabetisch
- 2 Poster mit Morse-Code zum Entschlüsseln
- Blätter und Stifte
- Info-Blatt Morse-Code

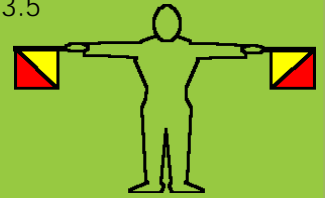


Version: 04.12.2018 10:18

Entwicklung der Mobilität

Morsen mit Flaggen

Station 3.3.5



Auftrag

Bildet 2 Partnergruppen:

1. Studiert die Anleitung „Nachrichten mit Morseflaggen übermitteln“ und auch das Morsealphabet.
2. Gruppe 1: Geht ans Ende des Ganges. Sendet von dort ein Wort, eine **kurze** Nachricht an die andere Gruppe: Schülerin 1 diktiert, Schüler 2 sendet.

Gruppe 2: Schüler 1 nennt laut und deutlich „Punkt“ bzw. „Strich“, Schülerin 2 notiert.

Entziffert die Nachricht mit Hilfe des Morseschlüssels.

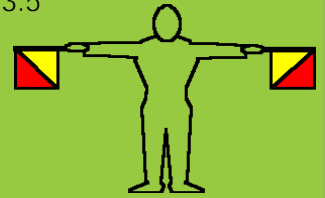
3. Gruppe 1: Kontrolliert die Lösung.
4. Tauscht die Rollen: Sender- Empfänger



Entwicklung der Mobilität

Morsen mit Flaggen

Station 3.3.5



Kompetenz D.5 A

Die Schülerinnen und Schüler können Sprache erforschen (und Sprachen vergleichen)

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können eine kurze Nachricht mit Morseflaggen übermitteln.
2. Die Schülerinnen und Schüler können eine kurze Morsenachricht entziffern.

Material

- 2 Morseflaggen
- Morsealphabet
- Anleitung
- Morseschlüssel
- Schreibmaterial und Papier



Version: 04.12.2018 10:18

Verschiedene Antriebsformen untersuchen



Auftrag

1. Vergleiche die verschiedenen Fahrzeuge – Wie werden sie angetrieben? Tauscht euch darüber aus. Was unterscheidet sie? Was haben sie gemeinsam? (Für Leser: Ordne die passenden Begriffe den Fahrzeugen zu.)



2. Probiere auf der Teststrecke die verschiedenen Fahrzeuge aus.
3. Stoppe die Zeit, die die Fahrzeuge für eine bestimmte Strecke brauchen. Welches sind Vor-, welches sind Nachteile der verschiedenen Antriebsarten?
4. Baue selber ein Fahrzeug (mit Luft- oder Federantrieb).

Verschiedene Antriebsformen untersuchen



Kompetenz NMG.3.2

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Bedeutung von Energie und Energieumwandlungen im Alltag erkennen, beschreiben und damit experimentieren.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler können

1. die verschiedenen Funktionsweisen von Fahrzeugen erkennen, benennen und beschreiben.
2. mit Antriebsformen als Energiequellen der Fahrzeuge experimentieren.

Material

- Teststrecke mit Wasserkanal
- verschiedene Fahrzeuge zum Testen
 - **Luftantrieb**: Wind / Ventilator (Fischer Technik)? Oder eignes Modell?
 - **Ballonantrieb** (Pro Spiel)
 - **Dampfantrieb** (Tuck-Tuck-Boot)
 - **Solarantrieb** (Fischer Technik)
 - **Federantrieb** (Lego Technik)
 - **Gummiantrieb** (
- Stoppuhren
- Tafel für den Eintrag der «Rennzeit»



Verschiedene Antriebsformen

Den Antriebsformen auf der Spur

Station 4.2.1



Auftrag

1. Schaut euch die verschiedenen Fahrzeuge an. Vergleicht sie miteinander. Wie werden sie angetrieben? Was unterscheidet sie? Was haben sie gemeinsam?
2. Probiert auf der Teststrecke die verschiedenen Fahrzeuge aus: Luftantrieb, Ballonantrieb, Dampfantrieb, Solarantrieb, Federantrieb. Stoppt jeweils die Zeit.
3. Setzt euch mit einer Antriebsform auseinander. Wie funktioniert sie?



Verschiedene Antriebsformen

Den Antriebsformen auf der Spur

Station 4.2.1



Kompetenz NMG.3.2

Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung von Energie und Energieumwandlungen im Alltag erkennen, beschreiben und reflektiert handeln

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene Antriebsarten von Fahrzeugen benennen.
2. Die Schülerinnen und Schüler können die Funktionsweise der verschiedenen Antriebsarten erklären.

Material

- Teststrecken mit verschiedenen Fahrzeugen, Stoppuhr
- Anregungen (Bilder an der Wand)



Version: 15.01.2019 11:28

Verschiedene Antriebsformen

Den Antriebsformen auf der Spur

Station 4.3.1



Auftrag

1. Vergleicht die verschiedenen Fahrzeuge.
Wie werden sie angetrieben?
Was unterscheidet sie? Was haben sie gemeinsam?
2. Probiert auf der Teststrecke die verschiedenen Fahrzeuge aus: Luftantrieb, Ballonantrieb, Dampfantrieb, Solarantrieb, Federantrieb. Stoppt jeweils die Zeit.
3. Wählt eine Antriebsart aus. Vertieft euch dazu in eine der folgenden Antriebsformen: Experiment Elektromotor, Experiment Generator, Experiment Umwandlung Solarenergie in mechanische Energie, Experiment Laden eines Akkus mit Solarenergie, Moderner Verbrennungsmotor.
4. Wie schätzt ihr die Nachhaltigkeit und das Entwicklungspotential eurer gewählten Antriebsform ein? Informiert euch an der Infowand. Welches sind die Chancen und Risiken? Wenn ich Entwicklungsingenieur wäre, würde ich... (Antrieb im Jahre 2030)



Verschiedene Antriebsformen

Den Antriebsformen auf der Spur

Station 4.3.1



Kompetenzen

NT.1.3 Die Schülerinnen und Schüler können die Nachhaltigkeit naturwissenschaftlich-technischer Anwendungen diskutieren.

NT.5.2 Die Schülerinnen und Schüler können Grundlagen der Elektrik verstehen und anwenden.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene Antriebsarten von Fahrzeugen nennen.
2. Die Schülerinnen und Schüler können die Funktionsweise der verschiedenen Antriebsarten erklären.
3. Die Schülerinnen und Schüler können die Antriebsarten bezüglich der Nachhaltigkeit beurteilen.

Material

- Teststrecken mit verschiedenen Fahrzeugen, Stoppuhr
- Experimentiermaterial Elektromotor, Generator, Umwandlung Solarenergie in mechanische Energie, Laden eines Akkus mit Solarenergie, Moderner Verbrennungsmotor
- Infowand



Version: 15.01.2019 11:28

PH SG

Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Herkunft von Gütern

Woher kommt die Orange?

Station 5.1.1



Auftrag

1. Wie heissen diese Früchte und Gemüse?
Drückt auf den Sprechknopf.
2. Sprecht miteinander:
 - a. Wachsen die Früchte und Gemüse im Sommer in der Schweiz?
 - b. Was wächst normalerweise nur weit weg von der Schweiz?
 - c. Und, welche Früchte und Gemüse aus der Schweiz kann man im Winter essen?
3. Sortiert die Früchte und Gemüse und legt sie in die Einkaufskörbe.
4. Wie wachsen die Früchte und Gemüse?
Sucht zu allen Früchten und Gemüsen das passende Bild.



Lösung

PH ^{SG}

Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Herkunft von Gütern

Woher kommt die Orange?



Kompetenzen

NMG 7.3d Die Schülerinnen und Schüler können ausgehend von eigenen Gewohnheiten die Bedeutung des Unterwegs-Seins und des Verkehrs für das tägliche Leben beschreiben und einschätzen.

WAH 2.2.b Die Schülerinnen und Schüler können an exemplarischen Gütern das Zusammenspiel von Produktion und Handel beschreiben.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können 20 Früchte/Gemüse benennen.
2. Die Schülerinnen und Schüler können 20 Früchte/Gemüse nach ihrem typischen Herkunftsgebiet ordnen.
3. Die Schülerinnen und Schüler können die Pflanzen den Früchten und Gemüsen zuordnen.

Material

- 20 Kunst-Früchte/-Gemüse aus-/inländisch
- 20 TalkingTins/Sprechknöpfe beschriftet
- 3 Einkaufskörbe (aus-/inländischen Früchte, Winter)
- grosse Bilder (welche zeigen, wie Früchte/Gemüse wachsen)
- Lösungsblatt (illustriert)

Herkunft von Gütern

Mit BeeBot auf Kaffeereise

Station 5.1.2



Auftrag

1. Sucht auf der Karte die Schweiz und Brasilien. Legt bei Brasilien die Kaffeebohnen hin und bei der Schweiz die Schweizer Flagge.
2. Kaffee wird von Brasilien in die Schweiz transportiert. Programmiert den Bee Bot so, dass er den Weg von Brasilien in die Schweiz findet!



Herkunft von Gütern

Mit BeeBot auf Kaffeereise

Station 5.1.2



Kompetenz NMG.6.3

Die Schülerinnen und Schüler können die Produktion und den Weg von Gütern beschreiben.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können den Transportweg des Kaffees auf der Karte von Brasilien in die Schweiz verfolgen.
2. Die Schülerinnen und Schüler können den Bee Bot programmieren.

Material

- Weltkarte für BeeBot
- BeeBot
- Kaffeebohnen-Set
- Schweizerflagge laminiert



Version: 30.01.2019 11:59

PH SG

Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Wo war ich?



Auftrag

1. Warst du je in einem anderen Land zu Besuch?
Sucht die Länder auf dem weissen Globus.
Schreibt sie an.
2. Berechnet die Umweltbelastung mit www.energie-umwelt.ch/_/mobile-impact.
 - a. Tippt euern Startpunkt und das Reiseziel ein.
 - b. Wählt ein Verkehrsmittel: z.B. das Auto
 - c. Klickt auf ENERGIE.
 - d. Wie hoch ist der Benzinverbrauch?
3. Stapelt die doppelte Anzahl «Benzinkanisten» als rote Klötze auf einen stabilen Turm.
(Hin- und Rückfahrt, aufrunden)



Überrascht euch die Menge?

Putzt den Globus, aber lasst den Benzin-Turm stehen,
die nächste Gruppe kann diesen weiter bauen.



Herkunft von Gütern

Wo war ich?

Station 5.2.1



Kompetenzen

NMG 7.3d Die Schülerinnen und Schüler können ausgehend von eigenen Gewohnheiten die Bedeutung des Unterwegs-Seins und des Verkehrs für das tägliche Leben beschreiben und einschätzen.

WAH 2.2.b Die Schülerinnen und Schüler können an exemplarischen Gütern das Zusammenspiel von Produktion und Handel beschreiben.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können bekannte Länder auf einem blinden Globus benennen.
2. Die Schülerinnen und Schüler erlangen eine Vorstellung davon, dass Mobilität Energie verbraucht und damit meist viel CO₂ freisetzt.
3. Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren, wie gross ihr Carbon-Footprint bei Reisen war.

Material

- Blinder Globus
- Wasserlöslicher Folienschreiber
- Laptop
- Transparente Box mit 300 roten Schaumquadern



Version: 18.04.2019 10:34



Team UP!

Auftrag

1. Spielt das Strategiespiel „Team UP!“ zu zweit gemäss der Spielanleitung. Ihr spielt miteinander und nicht gegeneinander. Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu erreichen!
2. Wie geht ihr vor? Worauf achtet ihr? Wann hört ihr auf?
3. Tragt eure Namen und eure höchste erreichte Punktzahl in die Tabelle ein.



Team UP!



Überfachliche Kompetenzen

Aufgaben / Probleme lösen

Die Schülerinnen und Schüler können Aufgaben- und Problemstellungen sichten und verstehen und fragen bei Bedarf nach.

Dialog- und Kooperationsfähigkeit

Die Schülerinnen und Schüler können sich aktiv und im Dialog an der Zusammenarbeit mit anderen beteiligen.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können die schriftliche Spielanleitung verstehen und umsetzen
2. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten kooperativ zusammen und handeln Konflikte aus.

Material

- Spiel „Team UP!“ :
eine Palette, ein farbloses Paket, 36 Karten, 27 Pakete
- Tabelle für Resultate



Herkunft von Gütern

Plastic Planet

Station 5.2.3



Auftrag

1. Startet das iPad

Klickt auf **Dropbox**, dann auf **PlasticPlanet Z2**.
Schaut euch den Film an (Dauer: 6 Minuten).
Beantwortet miteinander die Leitfragen.



2. Dein Veloschlauch hat einen «Platten»?

Wirf ihn nicht weg, mach was Neues draus!

Schaut euch den Schlüsselanhänger an.

Aus Abfall wird etwas Nützliches!

Dem sagt man Upcycling!

Wie wurde der Schlüsselanhänger hergestellt?

3. Stellt selbst einen Schlüsselanhänger her.

Findet eine originelle, kreative Lösung!

4. Deinen Schlüsselanhänger darfst du nach Hause nehmen.

Nicht vergessen: Arbeitsplatz am Schluss aufräumen!



Herkunft von Gütern

Plastic Planet

Station 5.2.3



Kompetenzen NMG 5.3

Schülerinnen und Schüler können Bedeutung und Folgen technischer Entwicklungen für Mensch und Umwelt einschätzen.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können die Allgegenwärtigkeit von Plastik und die Problematik der Entsorgung von Plastik beurteilen.
2. Die Schülerinnen und Schüler können einen originellen Schlüsselanhänger basteln.

Material

- iPad
- Leitfragen, Spiegel
- Upcycling-Material:
 - Velo-Schlauch
 - farbige Bänder, Perlen, Schlüsselringe
 - Schere
 - Lochzange



Version: 19.02.2019 16:56

Herkunft von Gütern

Der lange Weg zur Tiefkühlpizza

Station 5.2.4



Auftrag

1. Welche Zutaten sind in einer Fertigpizza zu finden? Zählt auf!
2. Betrachtet die Fertigpizzaschachtel und stellt auf einer Liste die Zutaten zusammen, die in der Fertigpizza «Mozzarella» vorkommen. Übereinstimmung mit euren Vermutungen?
3. Woher stammen diese Produkte? Notiert eure Vermutungen neben die Produkte in der Liste und kontrolliert mit dem Text «Der Pizza-Code». **Lösung in der Pizzaschachtel**
4. Auf der Weltkarte findet ihr die Herkunftsländer der Produkte für die Pizza. Heftet das richtige Produkt an den Nagel des Fadens, der die Schweiz mit dem Herkunftsland verbindet. Hängt die Produkte, die aus Deutschland stammen, an das vorbereitete Blatt.
Ein Atlas hilft euch, die Länder zu finden.
5. Wie kommen diese Rohstoffe aus den fernen Ländern zu uns? Was meint ihr?
6. Die Fertigpizza „La Fina“ kostet im Laden 5 Franken. Findet heraus, welche Kosten für die einzelnen Bereiche gerechnet werden? (vgl. Zusammenstellung der Kosten für eine Tiefkühlpizza)

Lösung in der Pizzaschachtel



Lösungen: In der Schachtel;

PH SG

Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Herkunft von Gütern

Der lange Weg zur Tiefkühlpizza



Kompetenz NMG.6.3

Die Schülerinnen und Schüler können die Produktion und den Weg von Gütern beschreiben.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können die Herkunft der Zutaten einer Fertigpizza bestimmen
2. Die Schülerinnen und Schüler können die Herkunftsgebiete auf einer Weltkarte bezeichnen und die Distanz zur Produktionsstätte in Deutschland bestimmen
3. Die Schülerinnen und Schüler können den Anteil der Logistikkosten einer Fertigpizza berechnen

Material

- Pizzaschachtel
- Liste „Zutaten“ / Herkunft der Zutaten
- Text: der Pizza-code
- Atlas
- Lösungen in der Pizzaschachtel



Herkunft von Gütern

Was haben Ziegen mit Kaffee zu tun?



Auftrag

1. Schaut euch „Was haben Ziegen mit Kaffee zu tun?“ auf dem Tablet an.

Löst die Aufträge.



Lösung

Herkunft von Gütern

Was haben Ziegen mit Kaffee zu tun?

Station 5.2.5



Kompetenz NMG.6.3

Die Schülerinnen und Schüler können die Produktion und den Weg von Gütern beschreiben.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können die Produktionsschritte von Kaffee von der Ernte bis zum Versand ordnen.
2. Die Schülerinnen und Schüler können die Legende von der Entdeckung des Kaffees erzählen
3. Die Schülerinnen und Schüler können die Zusammensetzung des Kaffeepreises erklären.

Material

- iPad mit PowerPoint-Präsentation
- Landkarte
- Kaffeebohnen in 6 Gläser, beschriftet
- 6 Kärtchen
- Lösungsblatt



Version: 04.12.2018 10:32



Woher kommt die Ananas?

Auftrag

1. Wo wachsen Früchte/Gemüse typischerweise?
Wählt aus dem Korb **fünf** aus und stellt Vermutungen an.
Überprüft eure Vermutung mit:
www.klexikon.de oder www.blinde-kuh.de
2. Sucht die Länder auf dem weissen Globus und beschriftet sie.
3. Viele Früchte/Gemüse müssen in die Schweiz transportiert werden.
Berechnet die Umweltbelastung mit [www.energie-umwelt.ch/ /mobile-impact.](http://www.energie-umwelt.ch/)
 - a. Tippt Startpunkt (Herkunftsland) und Reiseziel (Schweiz).
 - b. Wählt als Verkehrsmittel das Auto.
 - c. Klickt auf ENERGIE.
 - d. Wie hoch ist der Benzin-Verbrauch?
4. Stapelt die Anzahl «Benzinkanisten» als rote Klötze auf einen stabilen Turm.
Überrascht euch die Menge?
Putzt den Globus, aber lasst den Benzin-Turm stehen, die nächste Gruppe kann diesen weiter bauen.





Woher kommt die Ananas?

Kompetenzen

NMG 7.3d

Die Schülerinnen und Schüler können ausgehend von eigenen Gewohnheiten die Bedeutung des Unterwegs-Seins und des Verkehrs für das tägliche Leben beschreiben und einschätzen.

WAH 2.2.b

Die Schülerinnen und Schüler können an exemplarischen Gütern das Zusammenspiel von Produktion und Handel beschreiben.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler werden sich bewusst, welche Früchte/Gemüse aus dem Ausland in die Schweiz importiert werden.
2. Die Schülerinnen und Schüler können bekannte Länder auf einem blinden Globus benennen.
3. Die Schülerinnen und Schüler erlangen eine Vorstellung davon, dass Transport Energie verbraucht und damit meist viel CO₂ freisetzt.
4. Die Schülerinnen und Schüler können den Carbon-Foodprint der Lebensmittel berechnen.

Material

- Kunst-Früchte/-Gemüse; ausländisch
- «Blinden» Globus
- Wasserlöslicher Folienschreiber
- Laptop
- Transparente Box mit
300 roten Schaumquadern

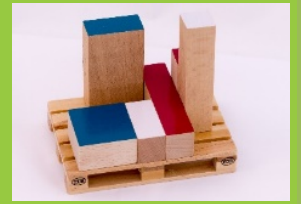


Team UP!



Auftrag

1. Spielt das Strategiespiel „Team UP!“ zu zweit gemäss der Spielanleitung. Ihr spielt miteinander und nicht gegeneinander. Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu erreichen.
2. Wie geht ihr vor? Worauf achtet ihr? Wann hört ihr auf?
3. Tragt eure Punkte auf der Tabelle ein.



Team UP!

Überfachliche Kompetenzen

Aufgaben / Probleme lösen:

Die Schülerinnen und Schüler können Aufgaben- und Problemstellungen sichten und verstehen und fragen bei Bedarf nach.

Dialog- und Kooperationsfähigkeit:

Die Schülerinnen und Schüler können sich aktiv und im Dialog an der Zusammenarbeit mit anderen beteiligen.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können die schriftliche Spielanleitung umsetzen
2. Die Schülerinnen und Schüler können kooperativ zusammenarbeiten und Konflikte aushandeln

Material

- Spiel „Team UP!“ :
eine Palette, ein farbloses Paket, 36 Karten, 27 Pakete
- Tabelle für Resultate



Herkunft von Gütern

Plastic Planet

Station 5.3.3



Auftrag

1. Startet das iPad

Klickt auf **Dropbox**, dann auf **PlasticPlanet Z3**.
Schaut euch den Film an (Dauer: 12 Minuten).
Beantwortet miteinander die Leitfragen.



2. Dein Veloschlauch hat einen «Platten»?

Wirf ihn nicht weg, mach etwas Neues draus!

Schaut euch den Schlüsselanhänger an.

Aus Abfall wird etwas Nützliches!

Dem sagt man Upcycling!

Wie wurde der Schlüsselanhänger hergestellt?

3. Stellt selbst einen Schlüsselanhänger her.

Seid kreativ, findet eure Lösung!

4. Deinen Schlüsselanhänger darfst du nach Hause nehmen.

Bitte Arbeitsplatz am Schluss aufräumen!



PH ^{SG}

Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Plastic Planet



Kompetenzen NMG 5.3

Schülerinnen und Schüler können Bedeutung und Folgen technischer Entwicklungen für Mensch und Umwelt einschätzen.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können die Allgegenwärtigkeit von Plastik und die Problematik der Entsorgung von Plastik beurteilen.
2. Die Schülerinnen und Schüler können einen originellen Schlüsselanhänger basteln.

Material

- iPad
- Leitfragen, Spiegel
- Upcycling-Material:
 - Velo-Schlauch
 - farbige Bänder, Perlen, Schlüsselringe
 - Schere
 - Lochzange



Mit Humor gegen Littering

Der Einsatz von Plakaten wirkt sich positiv auf das Litteringverhalten von Passantinnen und Passanten aus, denn humorvolle Sprüche haben einen positiveren Einfluss auf das Litteringverhalten als Botschaften im Befehlston.

Auftrag

1. Entwerft ein humorvolles Plakat, das die Passantinnen und Passanten zu einer verantwortungsbewussten Haltung im Zusammenhang mit Littering aufruft!
2. Macht zuerst ein Brainstorming über Produkte, die weggeworfen werden. (z.B. Bananen)
3. Sucht Verknüpfungen mit dem Produkt. (z.B: Bananen – Affen – ausgleiten auf Bananenschale)
4. Bringe Produkt und Verknüpfung in eine originelle Beziehung: z.B.

Mach keine krummen Sachen –



wirf meine Schale auf den Kompost!



Quelle Plakat: http://www.petrecycling.ch/assets/images/f/IGSU-Studie_humor-da11ecbf.jpg



Herkunft von Gütern

Mit Humor gegen Littering

Station
5.3.4



Kompetenz D.4.B

Die Schülerinnen und Schüler kennen vielfältige Textmuster, um sie für das eigene Schreiben nutzen zu können (... Flyer..)

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können ein Plakat zum Thema „Littering“ adressatengerecht gestalten.

Material

- Plakate A3-Format
- Filzstifte
- Farbstifte



Version: 04.12.2018 10:33

Herkunft von Gütern

What do goats have to do with coffee?



Your task

1. Watch "What do goats have to do with coffee?" on the iPad.

Follow the instructions.

Herkunft von Gütern

What do goats have to do with coffee?



Kompetenz NMG.6.3

Die Schülerinnen und Schüler können die Produktion und den Weg von Gütern beschreiben.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können die Produktionsschritte von Kaffee von der Ernte bis zum Versand ordnen.
2. Die Schülerinnen und Schüler können die Legende von der Entdeckung des Kaffees erzählen
3. Die Schülerinnen und Schüler können die Zusammensetzung des Kaffeepreises erklären.

Material


- iPad mit PowerPoint-Präsentation
- Landkarte
- Kaffeebohnen in 6 Gläser, beschriftet
- 6 Kärtchen
- Lösungsblatt

Herkunft von Gütern

Schuhe – made in China? – Stimmt das?



Auftrag

1. Woher kommen deine Schuhe?
Was steht auf dem Innenetikett?
Vergleiche mit Schuhen deiner Kolleginnen und Kollegen.
2. Was bedeutet «Made in ...? » Was meint ihr?
Recherchiert auf www.publiceye.ch nach
„Schuhe aus Europa“.
3. Schuhproduktion: Vom Leder zum fertigen Schuh sind verschiedene Fertigungsstationen notwendig. Lest die Texte und bringt sie in der richtigen Reihenfolge.
4. Schaut euch den Film auf dem iPad an:
(Klickt auf [Dropbox](#), dann auf [SRF Kampfstiefel...](#)) 
Was denkt ihr darüber?
5. Ein Turnschuh/Freizeitschuh kostet 120 Fr. Der Preis setzt sich aus verschiedenen Kostenteilen zusammen.
Verteile die 120. Fr., die der Turnschuh kostet, auf die einzelnen Positionen. (Geld ist in der Box)
Legt den Geldbetrag, den ihr vermutet, zu den einzelnen Positionen. Vergleicht mit der Lösung.



Herkunft von Gütern

Schuhe – made in China? – Stimmt das?



Kompetenz

Märkte und Handel verstehen – über Geld nachdenken (WAH.2)

- Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung des Handels für die Verfügbarkeit von Gütern erklären
- Die Schülerinnen und Schüler können an exemplarischen Gütern das Zusammenspiel von Produktion und Handel beschreiben (z.B. globale Arbeitsteilung bei Kleidern ...)

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung von „Made in ...“ erklären.
2. Die Schülerinnen und Schüler können die Produktionsschritte bis zum fertigen Schuh korrekt ordnen.
3. Die Schülerinnen und Schüler können den Verkaufspreis eines Turnschuhs auf verschiedene Positionen in der Produktion aufteilen.

Material

- Schuh mit Kosten-Positionen auf Brett
- iPad mit Film *SRF Kampfstiefel Made in Europe* 0:09:23
- 8 Kärtchen



Berufe aus Mobilitätssektoren

Berufe entdecken

Station 6.1.1

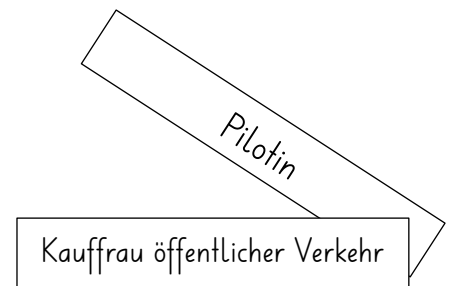


Auftrag

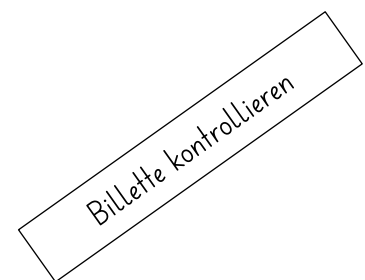
1. Nehmt die Karten mit den Menschen in Berufskleidungen. Welchen Beruf üben sie wohl aus?



2. Legt die Karte mit der Berufsbezeichnung zum Bild.



3. Was gehört zu den Aufgaben der verschiedenen Berufe? Tauscht euch darüber aus.



Könnt ihr die Karten «Tätigkeiten» den Berufen zuordnen?



Lösung

PH SG

Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Berufe entdecken



- **Kompetenz 6.1**

Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche **Arbeitsformen** und Arbeitsplätze (aus dem Mobilitätssektor) erkunden.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können Tätigkeiten unterschiedlicher in verschiedenen Berufen aus dem Mobilitätssektor beschreiben.
2. Die Schülerinnen und Schüler können sich über diese Tätigkeiten austauschen und eine persönliche Bewertung ablegen.

Material

1. Bildkarten Mobilitätsberufe
Berufsbezeichnungen





Auftrag

1. Ihr dürft Verkehrsplaner/in sein und den Verkehrsstau auf dem Parkplatz auflösen.



Euer Ziel

Schiebt das rote Auto zum Ausgang, um es aus dem Verkehrsstau zu befreien

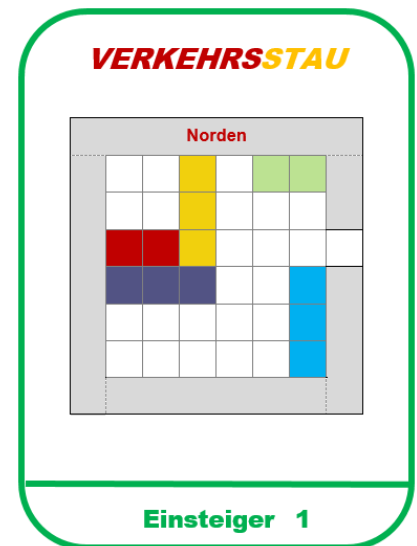
Hinweis

Die Karten verraten euch die Ausgangsaufstellung.

Das sind die Regeln

Ihr dürft die Autos und LKWs nicht anheben.

Sie müssen auf ihrer Fahrbahn bleiben und können sich nur durch Schieben fortbewegen.



VERKEHRSTAU

So wird gespielt

1. Wählt eine Aufgabenkarte
■ leicht ■ mittel ■ schwierig und platziert die Autos auf dem Spielfeld wie auf dem Bild.
2. Schiebt die blockierenden Autos und LKWs auf ihren Fahrbahnen vorwärts und rückwärts – bis der Weg für das rote Auto frei wird.

Das sind die Regeln

Ihr dürft die Autos und LKWs nicht anheben. Sie müssen auf ihrer Fahrbahn bleiben und können sich nur durch Schieben fortbewegen.

Regeln



✓ Tipp
☑ Lösung



Kompetenz NMG 6.1

- Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche **Arbeitsformen** und Arbeitsplätze (Verkehrsplanung) erkunden.

Lernziel

1. Die Schülerinnen und Schüler können anhand von Arbeitskarten Wege nachvollziehen und das rote Auto aus dem Stau befreien.

Material

- Parkfeld: Raster 6x6
- 12 PWs in verschiedenen Farben
- 4 LKWs in verschiedenen Farben
- (...) Auftragskarten in drei verschiedenen Niveaus



Berufe aus Mobilitätssektoren

Mobil im Dorf – Verkehrsplaner/in

Station 6.1.3



Auftrag

1. Ihr seid zu Fuss im Dorf unterwegs. Schaut euch den Plan an. Sprecht miteinander, wie ihr die Wege in eurem Dorf zurücklegt.

Mit dem Fahrrad, dem „Kicki“, zu Fuss, mit dem Mami-Taxi, dem Schulbus...?

Was ist für die Umwelt gut?

Was ist für eure Gesundheit gut?



2. Nehmt die Auftragskarten und schickt den Bee Boot abwechslungsweise Beispiel: Geh vom Wohnhaus zum Dorfladen.

Wie legt ihr den Weg zurück?

Wie legen eure Eltern die Wege zurück?



PH SG

Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Berufe aus Mobilitätssektoren

Mobil im Dorf – Verkehrsplaner/in

Station 6.1.3



Kompetenz NMG 8.5

Die Schülerinnen und Schüler können sich in ihrer näheren und weiteren Umgebung orientieren, sich bewegen und dabei Orientierungsmittel nutzen und anwenden.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können sich im nahen und weiteren Umfeld anhand von „Karten“ orientieren.
2. Die Schülerinnen und Schüler können anhand von Orientierungsrastern Reisewege und Reisemittel planen und sich über den biologischen Fussabdruck austauschen.
3. Die Schülerinnen und Schüler können den Bee Bot so programmieren, dass er bestimmte Ziele anfährt.

Material

- Vorlagen / Karten zum Bee Bot
- Auftragskarten und Anleitung Bee Bot
- BeeBot



Version: 15.01.2019 11:35

Berufe aus Mobilitätssektoren

Berufe entdecken und beschreiben

Station 6.2.1



Auftrag

1. Betrachtet zusammen die Berufsbilder.
2. Welche Berufe haben diese Personen?
3. Legt die richtigen Berufsbezeichnungen zu den Bildern.
4. Was sollte man für diese Berufe gerne tun oder bereits gelernt haben?
Sprecht miteinander. Was vermutet ihr?

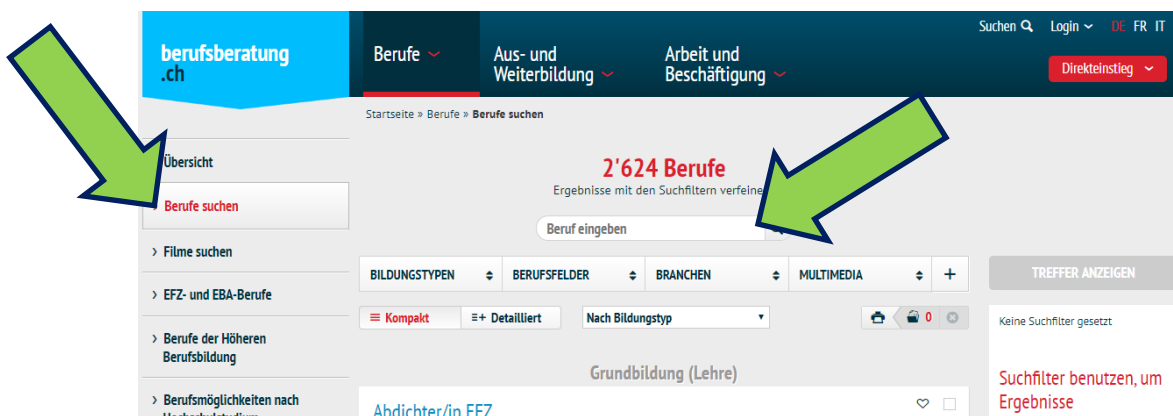


Fachmann
Strassentransport

Zusatz

5. Nehmt die iPads und liest über diese Berufe nach:

www.berufsberatung.ch/berufswahl



The screenshot shows the website 'berufsberatung.ch' with a search bar and filters. The search results show '2'624 Berufe' and 'Ergebnisse mit den Suchfiltern verfeinern'. The search bar contains 'Beruf eingeben'. The filters include 'BILDUNGSTYPEN', 'BERUFSFELDER', 'BRANCHEN', and 'MULTIMEDIA'. The search results are displayed in a table with columns for 'Abdichter/in EFZ' and 'Grundbildung (Lehre)'. A green arrow points to the search bar, and another green arrow points to the search results.

Stimmen eure Vermutungen mit den Recherchen überein?



Berufe aus Mobilitätssektoren

Berufe entdecken und beschreiben

Station 6.2.1



Kompetenz NMG.6.2

Die Schülerinnen und Schüler können Berufswelten erkunden und Berufe (aus dem Mobilitätssektor) nach ausgewählten Kriterien beschreiben.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können Berufe zu Mobilität benennen.
2. Die Schülerinnen und Schüler können Berufe aus dem Mobilitätssektor Personen zuordnen und ihre Tätigkeiten beschreiben.

Material

- Bildkarten Mobilitätsberufe
- Karten mit Berufsbezeichnung
- 2 iPad



Version: 15.01.2019 11:35

PH SG

Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Berufe aus Mobilitätssektoren

Verkehrsstau

Station 6.2.2



Auftrag

1. Ihr dürft Verkehrsplaner/in sein und den Verkehrsstau auf dem Parkplatz auflösen.

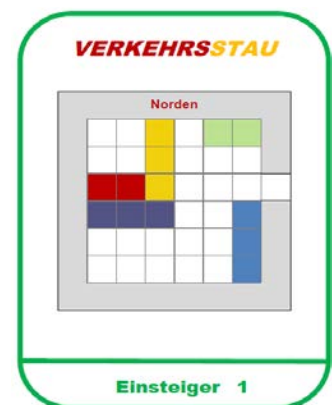


Euer Ziel:

Schiebt das rote Auto zum Ausgang, um es aus dem Verkehrsstau zu befreien

Hinweis

Die Karten verraten euch die Ausgangsaufstellung.



Das sind die Regeln

Ihr dürft die Autos und LKWs nicht anheben.

Sie müssen auf ihrer Fahrbahn bleiben und können sich nur durch Schieben fortbewegen.

VERKEHRSTAU

So wird gespielt

1. Wählt eine Aufgabenkarte
■ leicht ■ mittel ■ schwierig und platziert die Autos auf dem Spielfeld wie auf dem Bild.
2. Schiebt die blockierenden Autos und LKWs auf ihren Fahrbahnen vorwärts und rückwärts – bis der Weg für das rote Auto frei wird.

Das sind die Regeln

Ihr dürft die Autos und LKWs nicht anheben. Sie müssen auf ihrer Fahrbahn bleiben und können sich nur durch Schieben fortbewegen.

Regeln



- ✓ Tipp
- ☑ Lösung



Regionales Didaktisches Zentrum
RDZ Gossau

Berufe aus Mobilitätssektoren

Verkehrsstau

Station 6.2.2



Kompetenz NMG 6.1

- Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche **Arbeitsformen** und Arbeitsplätze (Verkehrsplanung) erkunden.

Lernziel

1. Die Schülerinnen und Schüler können anhand von Arbeitskarten Wege nachvollziehen und das rote Auto aus dem Stau befreien.

Material

- Parkfeld: Raster 6x6
- 12 PWs in verschiedenen Farben
- 4 LKWs in verschiedenen Farben
- (...) Auftragskarten in drei verschiedenen Niveaus



Version: 04.12.2018 10:48

Berufe aus Mobilitätssektoren

Berufe entdecken und beschreiben

Station 6.3.1



Auftrag

1. Betrachtet zusammen die Berufskarten (Bilder).
2. Welche Berufe üben diese Personen aus?
3. Welche Voraussetzungen brauchen sie für die Berufsausübung?
Tauscht euch darüber aus.
4. Recherchiert diese Berufe unter

www.berufsberatung.ch/berufswahl.

The screenshot shows the website interface for 'berufsberatung.ch'. The top navigation bar includes 'Berufe', 'Aus- und Weiterbildung', and 'Arbeit und Beschäftigung'. The main content area displays '2'624 Berufe' and a search bar with the text 'Beruf eingeben'. Below the search bar are filters for 'BILDUNGSTYPEN', 'BERUFSFELDER', 'BRANCHEN', and 'MULTIMEDIA'. The search results are listed under 'Grundbildung (Lehre)' and include 'Abdichter/in EFZ' and 'Abdichtungspraktiker/in EBA'. A sidebar on the left contains navigation options like 'Übersicht', 'Berufe suchen', 'Filme suchen', etc. A right sidebar shows 'TREFFER ANZEIGEN' and a message: 'Suchfilter benutzen, um Ergebnisse einzugrenzen'.

Stimmen eure Vermutungen mit den Recherchen überein?

5. Passen die recherchierten Berufsbilder mit euren eigenen Berufsvorstellungen überein?



Berufe aus Mobilitätssektoren

Berufe entdecken und beschreiben

Station 6.3.1



Kompetenz BO.2

Die Schülerinnen und Schüler können einen persönlichen Bezug zur Arbeitswelt herstellen und Schlüsse für ihre Bildungs- und Berufswahl ziehen.

Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler können zu Berufen aus dem Mobilitätssektor Informationen zu Berufstätigkeiten, Ausbildung, Voraussetzungen recherchieren.

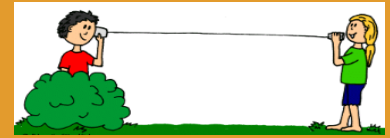
Material

- Bilder zu Berufen aus dem Mobilitätssektor.
- iPad für Recherche



Version: 15.01.2019 11:35

Experiment mit dem Schnurtelefon



Auftrag

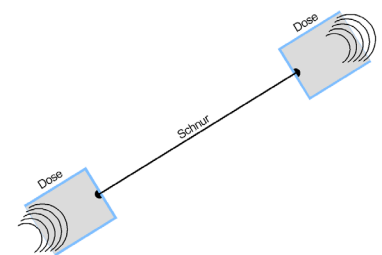
1. Übermittelt euch gegenseitig Nachrichten von einem Raum zum anderen.

- Kind A hält den Becher ans Ohr,
- Kind B spricht eine kurze Nachricht in seinen Becher.
- Überprüft die erhaltene Nachricht, indem ihr euch austauscht.
- Anschliessend wechselt ihr die Rollen.



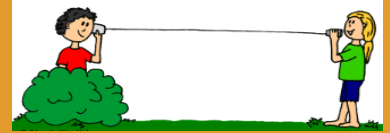
2. Warum funktioniert das Schnurtelefon?

Worauf müsst ihr achten, dass Nachrichten den Empfänger erreichen?



3. Wenn du magst, kannst du ein Schnurtelefon bauen (Material in der Werkstatt) oder eine Anleitung mitnehmen und zuhause eines herstellen.

Experiment mit dem Schnurtelefon



Kompetenz NMG 7.3

Die Schülerinnen und Schüler können Formen des Unterwegs-Seins von (Menschen, Gütern und) **Nachrichten** erkunden und Folgen des Unterwegs-Seins für Mensch und Umwelt abschätzen.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler können

- einander Nachrichten mit dem Schnurtelefon von Raum zu Raum übermitteln.
- die empfangenen Nachrichten überprüfen.
- die Funktionsweise des Schnurtelefons untersuchen und sie stufengerecht erklären.

Material

- 2 Becher oder Blechdosen
- 1 Langes Stück Schnur (4 – 6 Meter)
- 1 grosse Wollnähnaedel
- Anleitung zum Mitnehmen

