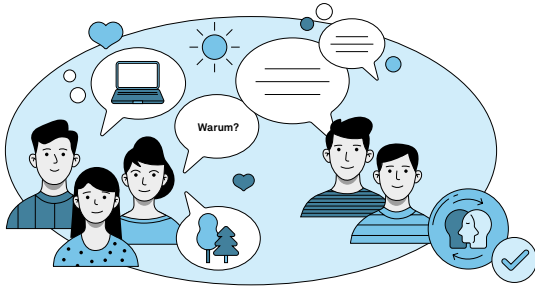


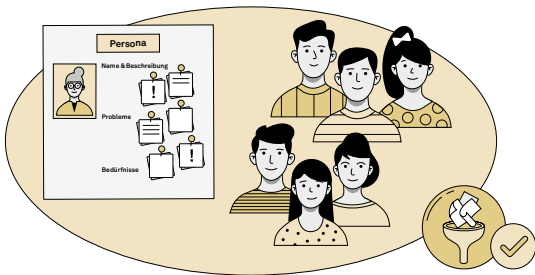
# CO2-Fußabdruck verringern

Der eigene Ressourcenverbrauch wird kritisch reflektiert und Lösungsansätze entwickelt, um diesen zu senken.



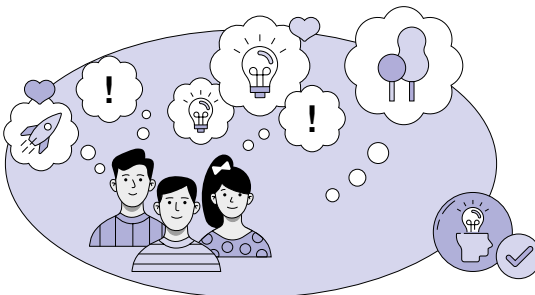
## 1 Empathie aufbauen

In kleinen Teams formulieren die Schülerinnen und Schüler Fragen zum Thema und interviewen sich gegenseitig zu ihrem individuellen Ressourcenverbrauch.



## 2 Nutzerperspektive erfassen

Die Teams erstellen eine Persona basierend auf ihren Interviewergebnissen.



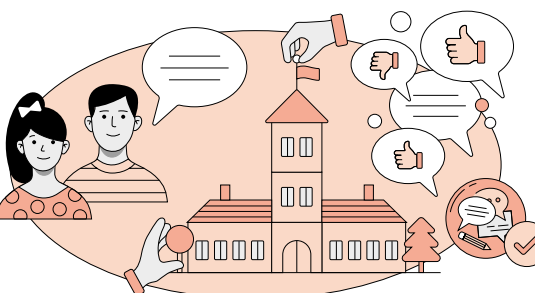
## 3 Optional: Ideen sammeln

Die Schülerinnen und Schüler sammeln mögliche Lösungen und kreative Ideen, wie sie den jeweiligen Ressourcenverbrauch für die Persona reduzieren können.



## 4 Prototypen bauen

Eingrenzung auf eine mögliche Lösung, die dabei helfen würde, den Verbrauch (im privaten oder auch schulischen Kontext) zu reduzieren. Diese wird prototypisch ausgearbeitet und gebaut.

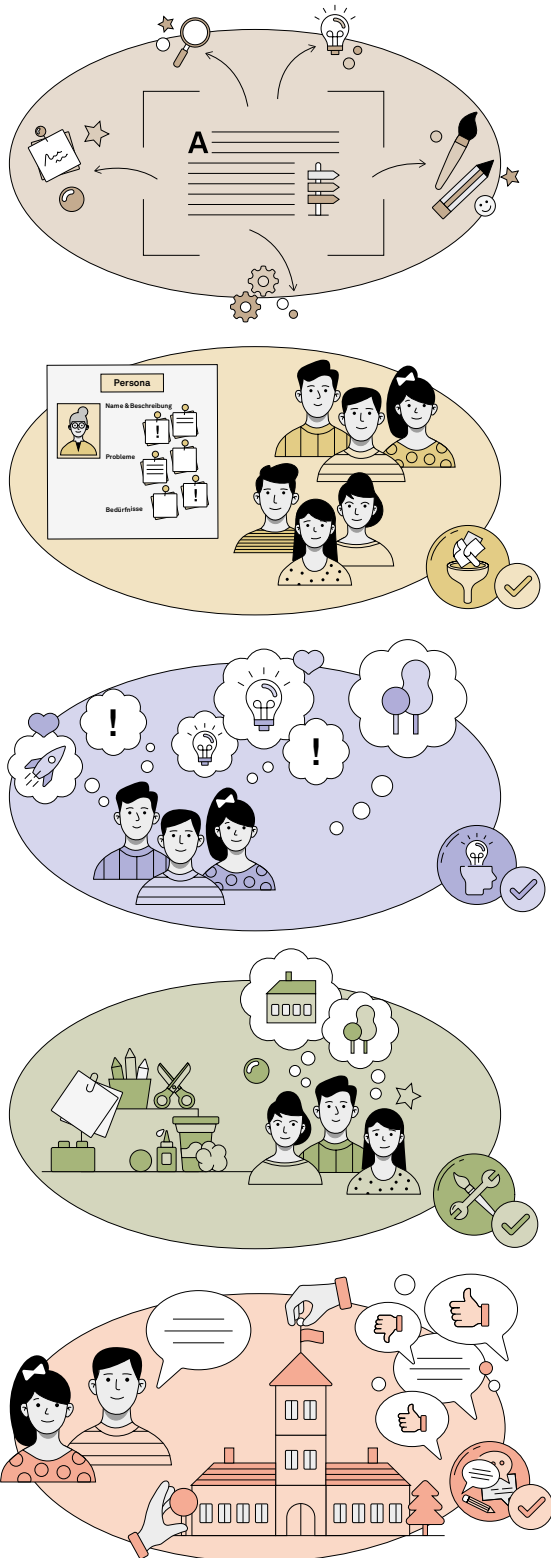


## 5 Prototypen testen

Nach der Präsentation im Kurs, sollen im Rahmen der großen Pausen die Prototypen der Schulgemeinschaft vorgestellt werden.

# Eine Geschichte umschreiben

Eine Schlüsselfigur aus einer Lektüre wird im Detail ausgearbeitet und ein alternativer Verlauf der Geschichte für sie erfunden.



## 1 Einstieg

Die Teams können sich eine Figur und eine Schlüsselsituation, in der die Figur auftritt, aus der zurzeit besprochenen Literatur aussuchen. Sie können die Figur wählen, die sie besonders spannend oder interessant finden und die sie charakterisieren möchten.

## 2 Nutzerperspektive erfassen

Die Teams erstellen eine Persona zu dieser Figur. Was aus dem Text bekannt ist (Name, Alter, Familienstand, Wohnort etc.) wird eingetragen, was unbekannt ist, wird passend zur Figur frei ergänzt (Bild, typischer Tagesablauf, Freundeskreis etc.).

## 3 Ideen sammeln

Ausgehend von ihrer Persona und der gewählten Schlüsselsituation entwickeln die Teams Ideen für einen neuen Verlauf der Geschichte.

## 4 Prototypen bauen

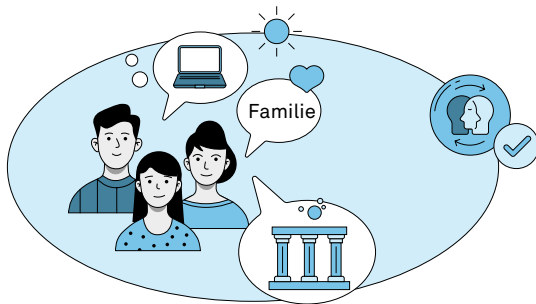
Mit Hilfe einfacher Bastelmaterialien oder digitaler Anwendungen stellen sie ihre Lieblingsidee prototypisch dar. Haben mehrere Teams mit derselben Figur gearbeitet, besprechen sie ihre Ideen und entscheiden sich gemeinsam für einen Favoriten.

## 5 Prototypen testen

Die Lieblingsidee zu jeder Figur wird im Klassenverband vorgestellt. Es wird besprochen, inwiefern die unterschiedlichen Ideen den weiteren Verlauf der Geschichte verändern.

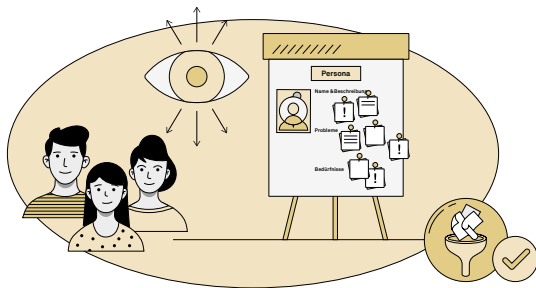
# Die Gesellschaft in der Antike

Die Perspektiven der unterschiedlichen gesellschaftlichen Gruppen in der griechisch-römischen Antike werden ausgearbeitet und vorgestellt.



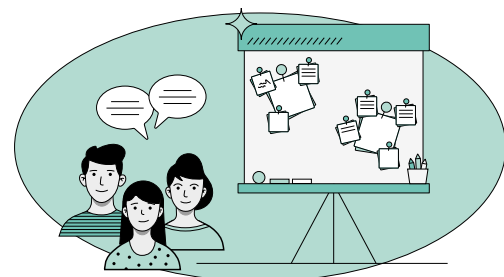
## 1 Empathie aufbauen

In 3er-Teams führen Schülerinnen und Schüler Interviews miteinander und fragen, wo sie schon mal an Abstimmungen oder demokratischen Prozessen teilgenommen haben oder wo es in ihrem Alltag Mitspracherechte gibt (z. B. in der Familie, im Sport).



## 2 Nutzerperspektive erfassen

Die Teams bekommen verschiedene Texte, die jeweils eine Perspektive verschiedener Akteure (Sklavinnen und Sklave, freie Bürger, Kaiser etc.) darstellen. Je Team wird eine Perspektive gelesen und eine Persona zur entsprechenden Perspektive erstellt.

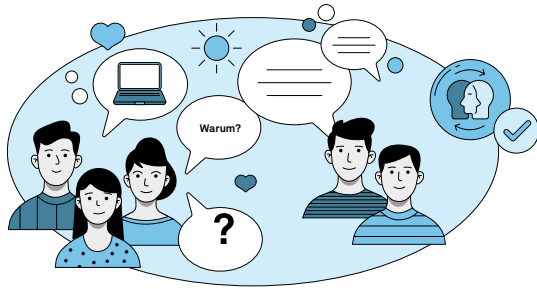


## 3 Präsentation

Zum Abschluss stellt jedes Team seine Persona vor. Die wichtigsten Stichpunkte zu jeder Persona werden zur Ergebnissicherung an der Tafel festgehalten.

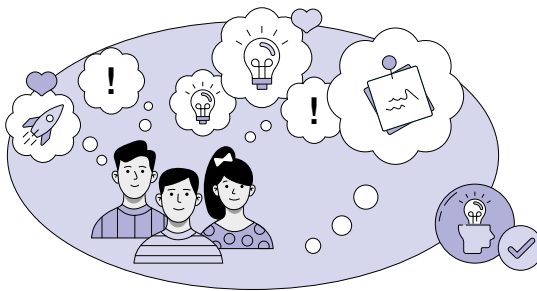
# Texte schreiben und überarbeiten

Individuelle Herausforderungen beim Schreiben und Überarbeiten von Texten auf Englisch werden erfasst und Lösungsmöglichkeiten entwickelt.



## 1 Empathie aufbauen

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Fragen, um sich gegenseitig zu interviewen. Sie möchten herausfinden, welche Probleme beim kreativen Schreiben und dem Überarbeiten von Texten haben (z.B. Entwicklung von Textideen, Strukturierung des Textes, Rechtschreibung).



## 2 Ideen sammeln

Basierend auf den Interviews entwickeln die Teams Lösungsideen für die identifizierten Probleme. Sie entscheiden sich im Team für eine Lieblingsidee, die sie ausarbeiten möchten.



## 3 Prototypen bauen

Mit Hilfe von Bastelmaterialien oder digitalen Anwendungen erstellen die Teams einen ersten Prototypen aus ihrer Idee.

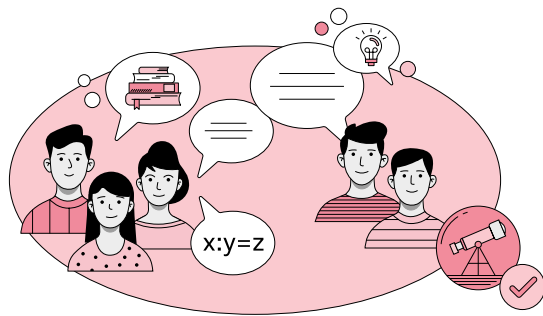


## 4 Prototypen testen

In erneuten Gesprächen mit den Interviewpartnern erfahren die Teams, ob ihr Prototyp eine hilfreiche Lösung darstellt und wie sie ihn weiterentwickeln könnten.

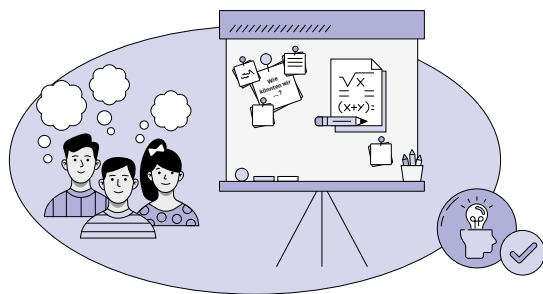
# Bruchrechnung spielerisch vertiefen

Lernspiele werden als Hilfsmittel zur Vertiefung besprochen und eigene Ideen für Spiele zum Thema Bruchrechnung entwickelt.



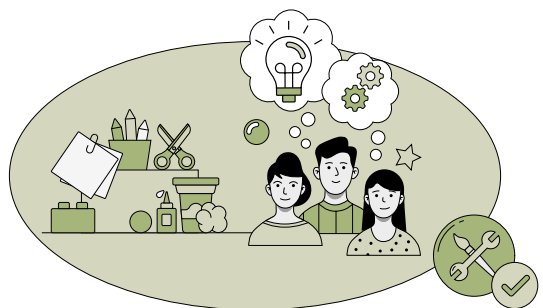
## 1 Problemfeld verstehen

In kleinen Teams besprechen die Schülerinnen und Schüler, welche Lernspiele sie kennen und was ein gutes Lernspiel ausmacht. Es können auch Lernspiele mitgebracht und als thematischer Einstieg gemeinsam ausprobiert werden. Die Grundlagen des Bruchrechnens können ebenfalls bei Bedarf gemeinsam wiederholt werden (im Team oder im Klassenverband).



## 2 Ideen sammeln

Die Teams entwickeln Ideen für ein eigenes Lernspiel, das sie dabei unterstützt, die Grundlagen des Bruchrechnens zu verinnerlichen und zu üben.

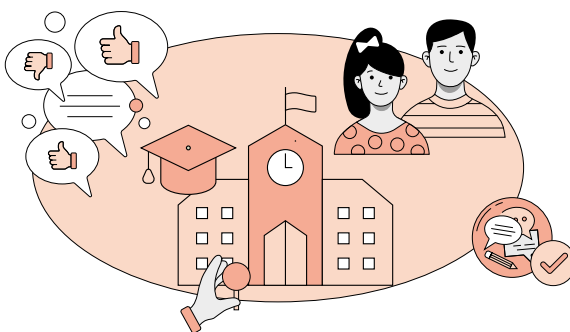


## 3 Prototypen bauen

Die Teams entscheiden sich für ihre Lieblingsidee und arbeiten mit Bastelmaterialien oder digitalen Anwendungen ihr Lernspiel aus.

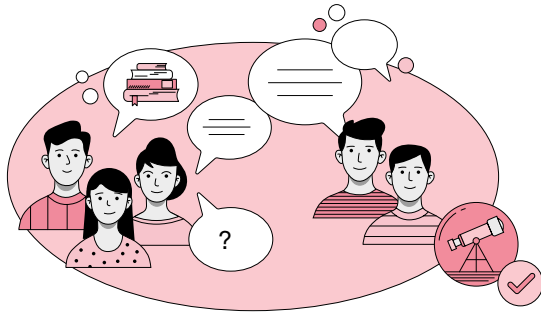
## 4 Prototypen testen

Im Rahmen einer gemeinsamen Spielstunde werden die unterschiedlichen Lernspiele ausprobiert und gemeinsam besprochen.



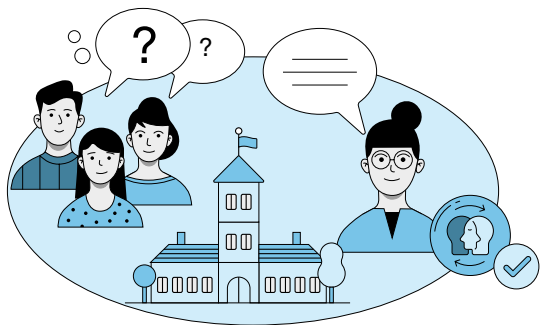
# Demokratiebildung im Rathaus

Die verschiedenen Berufe im Rathaus werden diskutiert und ein Verständnis für diese durch Interviews mit Personen vor Ort vertieft.



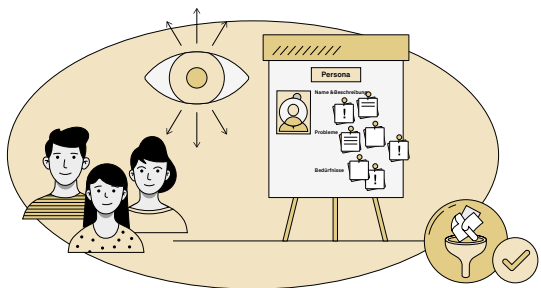
## 1 Problemfeld verstehen

Die Lehrkraft leitet ins Thema „Aufgaben im Rathaus“ ein, z.B. mit einem Arbeitsblatt. Die Schülerinnen und Schüler bekommen die Hausaufgabe, in ihrem privaten Umfeld Informationen zu Berufen im Rathaus zu sammeln.



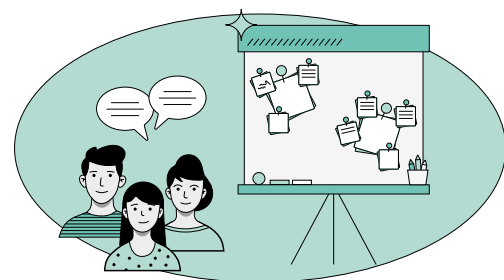
## 2 Empathie aufbauen

Die Klasse besucht gemeinsam das Rathaus. Die Schülerinnen und Schüler haben im Vorfeld Fragen erarbeitet, die sie z.B. der Bürgermeisterin oder dem Stadtrat stellen möchten. Vor Ort haben sie die Möglichkeit, ihre Fragen zu stellen und die Antworten zu notieren.



## 3 Nutzerperspektive erfassen

In kleinen Teams erstellen die Schülerinnen und Schüler eine Persona, welche die interviewte Person repräsentiert. Sie geben typische Aufgaben und weitere Informationen an, die sie erfahren haben.



## 4 Präsentation

Jedes Team stellt seine Persona der Klasse vor. Unterschiede und Gemeinsamkeiten der Ergebnisse werden besprochen.