

Die Reihe Querblicke schafft Durchblicke

Sachunterricht mit neuen Blickwinkeln

Für den Sachunterricht (Natur-Mensch-Gesellschaft) ist mit Fokus Bildung für eine Nachhaltige Entwicklung ein Lehrwerk entstanden, das die Stufen vom Kindergarten bis zur Sekundarstufe 1 abdeckt. Es umfasst verschiedene Teile, die alle unabhängig voneinander eingesetzt werden können. Die Teile sind aber miteinander verzahnt und können so auch zur gegenseitigen Unterstützung genutzt werden.

Ausgezeichnet mit dem

worlddidac
A W A R D 2 0 1 6

Querblicke besteht aus verschiedenen Teilen

Die acht thematischen **Umsetzungshefte** (BNE umsetzen) zeigen auf, wie Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE) praktisch realisiert werden kann.

Die **Instrumenten-Box** (BNE unterstützen) bietet Anregung und Unterstützung für einen lernprozessorientierten Unterricht.

Der **Grundlagenband** (BNE vertiefen) ermöglicht die Auseinandersetzung mit den Grundlagen einer BNE.

Querblicke online ist eine Fundgrube für diverse E-Angebote wie thematische E-Medien und themenunabhängige E-Instrumente.

Die **Querblicke-Praxis** bietet interessierten Lehrpersonen – in Form von Kursen und Beratungsangeboten – konkrete Hilfen beim Planen und Durchführen eines Themas.

Die Umsetzungshefte

Die acht Umsetzungshefte bieten mit ihren verschiedenen Elementen den Lehrpersonen die notwendigen Hilfen zur Umsetzung des Themas. Sie enthalten Sachanalyse, Lernaufgaben, Arbeitsmaterialien und Links zu weiteren Materialien.

Das Heft «Projekte in der Gemeinde» zeigt eine andere Organisationsform auf. Es stellt den projektartigen Unterricht in den Vordergrund.

Die Umsetzungshefte sprechen verschiedene Stufen an.



Huhn und Ei
Gleicht das eine Ei wirklich dem anderen?

Die Kinder erfahren, was es braucht, damit Hühner «gute» Eier legen und setzen sich auch mit der Frage auseinander, ob es einerlei ist, welches Ei gekauft wird. Es wird die Frage thematisiert, ob auch Hühner «glücklich» sein dürfen.

Buch, 112 Seiten, 21 × 29,7 cm vierfarbig illustriert
broschiert, 2. Auflage 2020
ISBN 978-3-03700-503-3

Art.-Nr. 20.503

CHF 43.–



Verpackung
Was ist eine gute Verpackung?

Die Kinder erfahren, warum wir überhaupt Dinge verpacken, wie wir das tun und welche Vor- und welche Nachteile die einzelnen Materialien haben. Einblicke in frühere Zeiten machen klar, dass Verpackung viel mit Lebensansprüchen zu tun hat. Auch die verschiedenen Entsorgungsmöglichkeiten werden thematisiert.

Buch, 128 Seiten, 21 × 29,7 cm vierfarbig illustriert
broschiert, 2. Auflage 2020
ISBN 978-3-03700-502-6

Art.-Nr. 20.502

CHF 43.–



Virtuelles Wasser
Für mein T-Shirt: Wie viel Wasser darf's sein?

Die Kinder lernen das Phänomen des virtuellen (verdeckten) Wassers kennen. Sie erfahren, welche Stationen ein T-Shirt durchläuft und wie viel Wasser benötigt wird. Wo kommt das Wasser her und wo geht es «virtuell» hin? Wie ist das Wasser auf der Erde verteilt? Sie lernen die gesellschaftlichen Probleme kennen, die das Phänomen des virtuellen Wassers mit sich bringt.

Buch, 128 Seiten, 21 × 29,7 cm vierfarbig illustriert
broschiert, 1. Auflage 2016
ISBN 978-3-03700-320-6

Art.-Nr. 20.320

CHF 43.–



Schuhe
Schuh = Schuh?
Was ist ein «guter» Schuh?

Durch Interviews mit Eltern, einem Besuch in einem Schuhladen oder die Erzählungen der chinesischen Schuhfabrikarbeiterin Li Wang wird für die Kinder vieles greifbar und lebendig.

Buch, 80 Seiten, 21 × 29,7 cm vierfarbig illustriert
broschiert, 1. Auflage 2014
ISBN 978-3-03700-315-2

Art.-Nr. 20.315

CHF 43.–



Wald
Wer braucht den Wald und wie bleibt er wertvoll?

Die Kinder lernen das Ökosystem Wald mit all seinen Facetten kennen. Durch mehrere Waldbesuche, Interviews mit einem Förster oder Forstwart oder dem integrierten E-Medium «Walderkundung» erfahren die Kinder viele interessante Details.

Buch, 96 Seiten, 21 × 29,7 cm vierfarbig illustriert
broschiert, 2. Auflage 2020
ISBN 978-3-03700-484-5

Art.-Nr. 20.484

CHF 43.–



Mobilität
Wir machen langsam mobil:
Richtig VERKEHRt?

Die Kinder lernen verschiedene Fortbewegungsmittel kennen, beschäftigen sich mit der Frage, warum wir mobil sind, und erfahren, wie sich die Mobilität verändert und verändert hat. Sie setzen sich mit der Frage auseinander, welche Folgen die zunehmende Mobilität hat und was «mobil sein» in Zukunft bedeuten könnte.

Buch, 136 Seiten, 21 × 29,7 cm vierfarbig illustriert
broschiert, 1. Auflage 2016
ISBN 978-3-03700-319-0

Art.-Nr. 20.319

CHF 43.–



Rind und Fleisch
Wann macht mein Burger echt Fairgnügen?

Die Kinder erfahren, warum es über das Fleisch so viel zu reden gibt und was dieses Thema mit Gerechtigkeit zu tun hat. Ist es wurst oder nicht wurst, woher die Burger kommen? Was haben Labels damit zu tun? Welche Probleme bringt die Fleischproduktion mit sich?

Buch, 144 Seiten, 21 × 29,7 cm vierfarbig illustriert
broschiert, 1. Auflage 2016
ISBN 978-3-03700-321-3

Art.-Nr. 20.321

CHF 43.–



Projekte in der Gemeinde
Dieses Heft liefert Unterrichtsideen und Lernsequenzen zur Planung, Durchführung und Reflexion eines Projektes, das die Schülerinnen und Schüler in ihrer Gemeinde durchführen. Die Stütze für das Vorgehen bildet der Modellphasenplan. Die Beschreibung der Projektschritte im Detail gibt Sicherheit bei der Projektumsetzung. Relevante Materialien in Form von Kopiervorlagen unterstützen die Lehrperson.

Buch, 96 Seiten, 21 × 29,7 cm vierfarbig illustriert
broschiert, 1. Auflage 2014
ISBN 978-3-03700-322-0

Art.-Nr. 20.322

CHF 43.–



Die Elemente der Umsetzungshefte

Sachinformationen

In kurzer Form erhalten die Lehrpersonen die wichtigen Sachinformationen zum Thema.

Sachinformationen

Was ist ein guter Schuh für mich? Was ist ein guter Schuh für dich?

Die kurze und mit Foto illustrierte Sachinformation auf zwei Seiten ist für die Lehrperson und/oder die Kinder geeignet. Sie enthält auch Informationen über die Entstehung des Schuhs.

Allgemeine Informationen

Schuh ist heute nicht mehr nur ein Kleidungsstück, das die Füße vor Schmutz und Regen schützt. Schuhe sind auch ein Ausdruck der Persönlichkeit. Sie zeigen, wer wir sind, was wir tun, was wir lieben und was wir schätzen. Schuhe sind ein Teil unserer Identität. Sie können uns schützen, aber sie können auch unsere Freiheit einschränken. Wie können wir einen guten Schuh wählen, der uns schützt und unsere Freiheit nicht einschränkt?

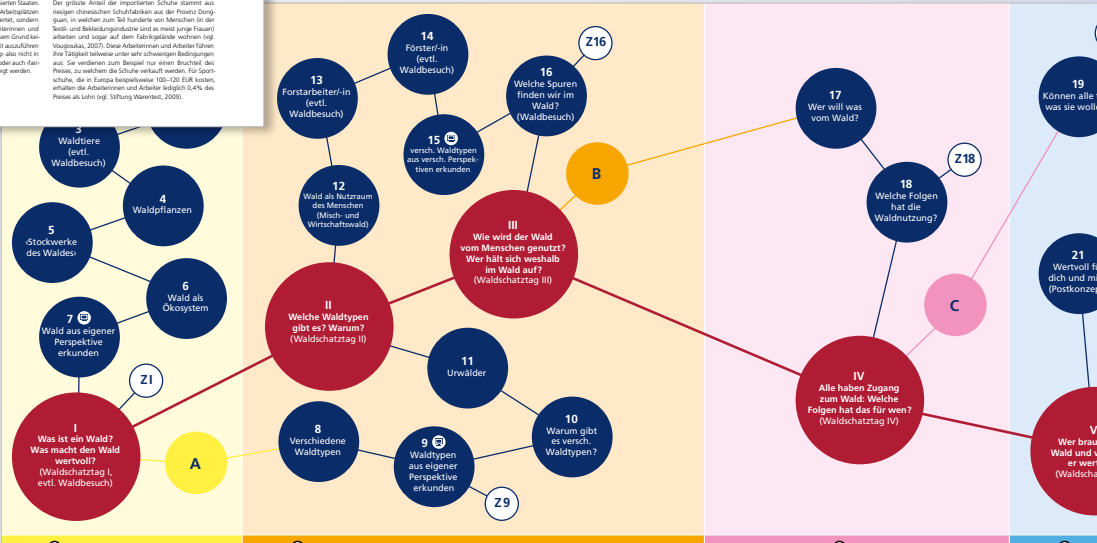
Wer ist wie am Schuh beteiligt?

Die Schweizer Schuhindustrie – bald ein Stück Geschichte?

Früher wurden Schuhe in der Schweiz durch ausgebildete Handwerker (Schuhmacher) handuell hergestellt. Die Schweizer Schuhindustrie ist heute die größte der Welt. 1991 entstanden 83 Betriebe mit insgesamt 8463 Arbeitskräften und über mehr als 300 Jahre alte Firmen. Heute sind die Schweizer Schuhmacher in der Schweiz verstreut. Heute sind dies nur noch 1,2% in der Schweiz. Im Jahr 2005 waren in der Schweiz 1,2% der Bevölkerung in der Schuhindustrie tätig. Heute sind dies nur noch 0,2%. Die Schweizer Schuhindustrie ist heute ein Stück Geschichte.

Lernlandschaft

Die Lernlandschaft dient als Strukturierungs- und Planungshilfe für die Lehrperson. Die Lernlandschaft zeichnet sich durch einen durch Phasen bestimmten Unterrichtsverlauf aus. Es gibt zentrale Aufgaben (Kernaufgaben, rot). Die Basis- und Zusatzaufgaben bereiten auf die Kernaufgaben vor. Die Reihenfolge und Anzahl der Aufgaben kann anhand dieser Landschaft individuell von der Lehrperson bestimmt werden.



Lernaufgaben

Fokus ICH: Was ist ein guter Schuh für mich?

Lernziele

- ausdrücken können, was an einem Schuh gefällt resp. wichtig ist und was nicht
- beschreiben können, wie sich unterschiedliche Schuhe anfühlen
- Funktionen der Schuhe benennen können
- eigene Antworten geben können auf die Frage: Was ist ein guter Schuh für mich?

Was sich bewährt hat...

Bereits vor Beginn der Unterrichtsreihe Schuhe sammeln lassen, allenfalls Brief an die Eltern, dass sie gebrauchte Schuhe statt in die Schuhsammlung in den Kindergarten bringen können.

30-45 min

Hinführung: Präsentation der Schuhe der Kinder (evtl. Musik dazu abspielen). «Warum hast du heute diese Schuhe an? Was gefällt dir daran? Was nicht? Was findest du gut? Was nicht so?»

Verarbeitung: Schuhe der Kinder und evtl. zusätzliche Schuhmodelle in den Kreis legen. «Was fällt auf? Können wir eine Ordnung in die Schuhe bringen? Größe? Funktion? Aussehen? Einige Schuhe gemeinsam kategorisieren. **Beispiel:** pro Gruppe 1-2 Kategorie-Karten. Im Kreis entsprechende Schuhe holen und zum Bild resp. Begriff legen. «Trage ich diese Schuhe auch? Ja: zu welchem Zweck? Nein: «Wer könnte sie zu welchem Zweck tragen?»

Auswertung: Die Ergebnisse werden den anderen Gruppen vorgestellt und erzählt, was man über die Schuhe weiss.

Differenzierung und weitere Ideen: Schuhkarton: einen Schuh oder Ferkel von jedem Kind unter ein grosses Tuch legen. Der andere wird anhalten. Ein Kind nach dem anderen erlasst und ist, wenn dieser Schuh gefällig. Schuh vornehmen, mit dem 2. Schuh des Kindes vergleichen und dem (richtigen) Kind zurückgeben.

Mögliche Erweiterung: Schuhe aus verschiedenen Kategorien verwenden, die Unterschiede auch taktil wahrnehmen können, z.B. Abstreifen, Klebverschlüsse, Schnürsenkel, dicke resp. dünne Sohlen usw., die Eigenschaften wahrnehmen und den anderen Kindern als Schuhersatz stellen.

Arbeitsmaterialien

Diese gibt es in Form von Kopiervorlagen und Demonstrationen.

Anregungen für die Spiel- und Lernumgebung

In der Spiel- und Lernumgebung werden den Kindern zahlreiche Angebote bereitgestellt, in denen sie neugierig werden, ausprobieren und üben, Bekanntes weiterentwickeln oder mit Unbekanntem experimentieren können. Die Spiel- und Lernumgebung ist so aufgestellt, dass sie leicht zu den Lernprozessen der Kinder aufbauen und sie dazu anregen, sich mit der Spiel- und Lernumgebung auseinanderzusetzen. Sie soll ein neues Thema bereichern und die entsprechenden Angebote auch in der Spiel- und Lernumgebung zur Verfügung stellen.

Phase a

Kernaufgabe I: Waldgeräusche verarbeiten:

- mein Lieblingswaldplatz = Waldmuseum
- Waldgeräusche = Waldgeräusche erkennen
- Waldgeräusche nachmachen = Bilderrästel
- Verschiedene Sinnesmemory resp. -parcours
- Experimente mit Waldmaterialien

ab 3: Tiergeräusche werden = Tierbewegungen nachahmen = Tiergeräuschememory = Tierschatten-memorieren = Doppelpunktenschaubilder.

Phase b

Kernaufgabe II: verschiedene Waldtypen erkennen, bestimmen und vertiefen:

- Waldtypen bestimmen
- Frottage
- Schutzwaldexperiment

ab 9: Waldtypen aus eigener Perspektive betrachten (Waldfenster (Guckkasten, Variante I))

10: Forst

11: Urwaldgeräusche einordnen

Phase c

Kernaufgabe III: Vertiefung der Waldnutzung und der verschiedenen Interessen am Wald:

- Waldfenster (Guckkasten, Variante II)
- Waldnutzung ab 13: Berufe mit Holz Holzverarbeitung ab 15: Verschiedene Waldtypen aus verschiedenen Perspektiven betrachten Rollenspiele
- ab 16: Spuren im Wald zuordnen
- Spurenrästel
- Interessen von WaldbesucherInnen

Phase d

Kernaufgabe IV: Auseinandersetzung mit Interessenskonflikten:

- Rollenspiele

Spiel- und Lernumgebungen

In den Spiel- und Lernumgebungen in den Umsetzungsheften «Schuhe» und «Wald» (Zyklus 1) werden den Kindern zahlreiche Angebote zur Verfügung gestellt, in denen sie Neugelernes vertiefen, ausprobieren und üben, Bekanntes weiterentwickeln oder mit Unbekanntem experimentieren können.



Die Stufenzuordnung

KG, 1./2. Klasse (Zyklus 1)	3.–6. Klasse (Zyklus 2)	7.–9. Klasse (Zyklus 3)
1 Schuhe		
2 Wald		
3 Huhn und Ei		
4 Verpackung		
	5 Virtuelles Wasser	
	6 Mobilität	
	7 Rind und Fleisch	
	8 Projekte in der Gemeinde	

Die Instrumentenbox

Andere Perspektiven einnehmen, Visionen entwickeln, nach Win-win-Lösungen suchen, das sind Strategien, die im Unterricht geübt werden sollen. 20 Karteikarten in der Box beschreiben Instrumente, die erlauben, über Fragen und Phänomene nachzudenken, Sachverhalte zu vernetzen und Urteile gegeneinander abzuwägen. Weitere 48 Materialkarten unterstützen diese Prozesse. Auf 11 Karten erfährt man Wissenswertes zu den Grundlagen, Zugängen und Methoden.

20 Instrumentenkarten

20 Instrument Rollenspiel einstudieren

Ziele

- in die Rolle eines bestimmten Akteurs schlüpfen und sich entsprechend ausdrücken können
- die eigene Rolle mit Mimik, Gestik und allenfalls Utensilien auszeichnen können
- sich selbst und andere aus bestimmten Blickwinkeln beobachten und wahrnehmen können

Schritt 2: Aufführung

Nur kurze Sätze spielen lassen. Namensschilder und Verkleidungsgegenstände erleichtern die Distanz zu eigenen Personen und ermöglichen so das Einfürden in die Rolle. Die Zuschauer resp. BeobachterInnen geben hier nur Kommentare resp. Vorschläge ab, falls die Szene stockt, z.B. wenn die Gruppe keine Lösung findet.

Schritt 3: Auswertung

Vor der Auswertung bewusst wieder auf die Rolle schlüpfen, in dem z.B. die Hut abgelegt oder die Akteure (Nr. 28-31) entfernt, die Kinder ausgetauscht werden. Zuerst die SchauspielerInnen, danach die Beobachter zu Wort kommen lassen. Die Auswertungen evtl. mit Symbolen (Nr. 1-16), Denk- und Werkzeugen (Nr. 20-27) oder Sonstigen (Nr. 32-48) unterstützen.

Vorgehen

Schritt 1: Vorbereitung

- Thema festlegen
- Rollen klären
- Für jüngere Kinder: LP verfasst Textkarten oder kurze Rollenspiele im Voraus für diese Kinder evtl. Recherche, Interview mit Experten (siehe Instrument 19)
- sich auf die Rolle vorbereiten
- evtl. in der Gruppe Drehbuch schreiben (z.B. mit Kästchen)
- konkrete Beobachtungsaufträge verteilen
- evtl. Rollen üben lassen

Impulse zu Schritt 3

- «Wie hast du dich in der Rolle von XY gefühlt? Was war der Grund? Was hat dir positiv, was eher negativ erlebt?»
- «Bist du in der Rolle von XY mit dem Verlauf und dem Ausgang zufrieden? Warum ja, warum nicht?»
- «Wie hast du dich selber und wie die anderen in den Rollen erlebt?»
- «Was es schwierig oder einfach, die Rolle zu spielen? Warum ja, warum nein?»
- «Kamst du an Grenzen? Wenn ja, an welcher?»

Ideen zur Aufführung zu Schritt 2

- In einem intensiven Moment des Rollenspiels kann die LP plötzlich Stille rufen. Das Rollenspiel wird zum Standbild. Die SpielerInnen beschreiben ihre Gefühle in diesem Augenblick.
- LP unterbricht das Rollenspiel ohne Vorwarnung. Die SpielerInnen und Spieler tauschen ihre Rollen und setzen das Spiel von diesem Punkt an wieder fort.
- Hinter jedem Kind, das eine Rolle spielt, steht ein Beobachter. Nach der Hälfte wird das Rollenspiel unterbrochen und die Beobachter teilt mit, was das Kind mit der entsprechenden Rolle ihrer Einschätzung nach fühlt und denkt und woran sie das erkennt.

Phantasie, C, D und e

Partizipationsorientierung, Handlungs- und Reflexionsorientierung, Zugänglichkeit, Unterrichtsformen, Verbindung von Formalem mit materiellem Lernen

- 1 Andere Perspektiven einnehmen
- 2 Win-win-Lösungen suchen
- 3 Utopia bauen
- 4 Entscheidungen treffen
- 5 Netzwerke bilden
- 6 Sechs Denkhüte aufsetzen
- 7 Grundlegende Fragen erkennen und aufgreifen
- 8 Standbilder bauen
- 9 Begriffe klären
- 10 Argumente durchleuchten
- 11 Gedankenexperimente wagen
- 12 Force-Fit spielen
- 13 Methode 6-3-5 anwenden
- 14 Podiumsgespräch führen
- 15 Storyline gestalten
- 16 Wandzeitung verfassen
- 17 Lernstationenwand erweitern
- 18 Bedürfnisse einschätzen
- 19 Interview durchführen
- 20 Rollenspiele einstudieren

45 Materialkarten

18 Material «Gesprächsregel 2» Wir hören einander zu und fragen nach

Impulse (siehe auch: Wissenswertes 9)

- «Wer kann in eigenen Worten wiedergeben, was Ben eben gesagt hat?»
- «Verstehe ich dich richtig, dass du meinst, dass...?»
- «Ich verstehe, was du mit XY meinst; aber kannst du genauer erklären, was du mit YZ meinst?»
- «Kannst du diese Frage nochmals wiederholen?»
- «Ich stimme Säva zu, weil...»
- «Ich bin mit Käta nicht einverstanden, weil...»
- «Du meinst, dass... aber wie begründest du deine Meinung?»
- «Was, was Ruth gesagt hat, bringt mich auf eine Idee...»

Bildsprache

Das Ohr steht einerseits für das Zuhören, das innere Fragezeichen für das Nachfragen, wenn etwas nicht verstanden wurde.

Kernaussage

Die Gesprächsbeteiligten hören einander zu und fragen nach, wenn sie etwas nicht verstehen. Sie versuchen, ihre eigenen Aussagen an das zuvor Gesagte anzuknüpfen.



Vorderseite

Hier erhält man Informationen zur Kernaussage des Symbols und zur Bildsprache. Impulse für den Einsatz der Karte werden vermittelt.

Rückseite

Auf blauem Hintergrund ist das Symbol abgebildet. Diese blaue Seite wird bei der Arbeit mit den Kindern eingesetzt.

Box, 21 x 14,8 cm, 81 Karten, Registerkarten in Kartonbox, 1. Auflage 2014 ISBN 978-3-03700-324-4 Art.-Nr. 20.324 CHF 55.-



shop.ingold-biwa.ch

Der Grundlagenband



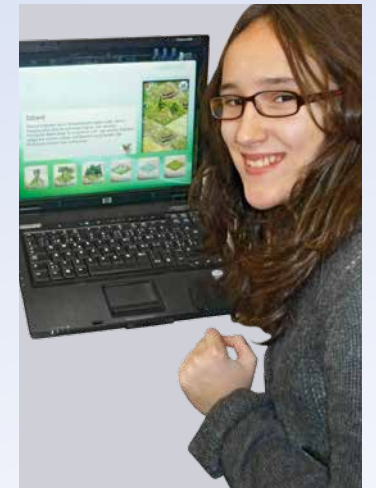
Der Grundlagenband stellt das notwendige Hintergrundwissen für die Umsetzung einer Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE) zur Verfügung.

Die drei Hauptkapitel vertiefen das Wissen und behandeln folgende Themen:

- Nachhaltige Entwicklung als Anliegen für die obligatorische Schule
- Bildung für eine Nachhaltige Entwicklung unterrichten
- Weiterführende Überlegungen bei der Umsetzung von BNE

Buch, 112 Seiten, 21 x 29,7 cm vierfarbig illustriert
broschiert, 2. Auflage 2018
ISBN 978-3-03700-329-9
Art.-Nr. 20.329
CHF 32.-

Querblicke online



Querblicke online ist eine Fundgrube für diverse E-Angebote wie thematische E-Medien und themenabhängige E-Instrumente.

Es gibt einen Zugang für Schülerinnen und Schüler und einen für Lehrpersonen. Die Lehrpersonen finden auf der Website Arbeits- und Zusatzmaterialien zum Downloaden, weiterführende Sachinformationen und Kursangebote.

www.querblicke.ch

Querblicke gewinnt den Worlddidac Award 2016

Die Lehrmittelreihe Querblicke wird als innovative Bildungslösung mit dem Worlddidac Award 2016 ausgezeichnet.

Seit über dreissig Jahren verleiht die Worlddidac-Stiftung innovativen Bildungslösungen einen Award. Der Award genießt in der Bildungsbranche hohes Ansehen und gilt dank der professionellen Evaluierung als Qualitätsmerkmal. Basierend auf den vorgegebenen Kriterien befand die Jury, «... dass es sich bei der Querblicke-Reihe um eine innovative Bildungslösung handelt, die für den Gebrauch in Schulen überaus geeignet ist».

worlddidac
AWARD 2016