

Anhang I: Sachstrukturgitter: Wir bauen ein Geschicklichkeitsspiel für unser Einweihungsfest

Symbolebene (sprachlich-begriffliches Erfassen von Sachverhalten durch verbale Mitteilungen oder im Zeichensystem)	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellen eines Plakats „was ist Strom?“ - Erstellen eines Plakates „Wofür brauchen wir Strom?“ 	<ul style="list-style-type: none"> - Regelplakat „Gefahren von Strom“ erstellen und durch wiederholtes Lesen präsent halten 	<ul style="list-style-type: none"> - Beschreiben, wann und warum die Lampe leuchtet - Beschreiben den Begriff geschlossener Kreislauf 	<ul style="list-style-type: none"> - Erklären welche Gegenstände Leiter und Nichtleiter sind und welche Eigenschaften diese Materialien besitzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Zeichnen und beschriften einen mit Schalter - Verwenden der Fachbegriffe: Knopfschalter, Kippschalter und Tastschalter 	<ul style="list-style-type: none"> - Schaltzeichnung zu heißen Draht anfertigen - Vergleichen der Skizze mit dem Beispiel 	<ul style="list-style-type: none"> - Bauplan eines heißen Drahts zeichnen - Erklären warum der Ton erklingt, wenn der Draht berührt wird
Ikonische Ebene (Erfassen von Sachverhalten durch Bilder, Zeichnungen, Grafiken)	<ul style="list-style-type: none"> - Betrachten von Bildern verschiedener Energiequellen - Rekonstruieren des Weges vom Kraftwerk zur Steckdose 	<ul style="list-style-type: none"> - Regelbilder für den Umgang mit betrachten und zuordnen 	<ul style="list-style-type: none"> - Betrachten von Bildern verschiedener Anschlussmöglichkeiten 	<ul style="list-style-type: none"> - Bilder von verschiedenen Materialien in einer Tabelle nach Leiter und Nichtleiter zuordnen 	<ul style="list-style-type: none"> - Erklärvideo zur Funktionsweise von Schaltern in einfachen Stromkreisen 	<ul style="list-style-type: none"> - Betrachten von einer Beispielschaltskizze - Bestücken der Beispielschaltskizze mit Bildern von den benötigten Materialien 	<ul style="list-style-type: none"> - Betrachten eines Beispiels und die Funktionsweise bildlich an das Exponat hängen
Enaktive Ebene (Praktisch gegenständliches Erfassen von Sachverhalten durch eigene Handlungen und konkretes Material / originäre Begegnung)	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsspiele bei dem durch Aktivität Energie freigesetzt wird - Benutzen einer Handkurbel-Dynamo-Lampe, um zu sehen, wie durch Bewegung Strom erzeugt wird 	<ul style="list-style-type: none"> - Situationen darstellen, in denen die Regeln beachtet oder missachtet wurden, und anschließend gemeinsam bewerten, ob alle Sicherheitsvorgaben korrekt eingehalten wurden. 	<ul style="list-style-type: none"> - Explorierend herausfinden, wie die Kabel verbunden werden müssen, um den Stromkreis zu schließen 	<ul style="list-style-type: none"> - Experimentieren mit verschiedenen Materialien (Metall, Plastik, Holz oder Alltagsgegenstände) mit einem einfachen Stromkreis und sortieren nach Leiter und Nichtleiter 	<ul style="list-style-type: none"> - „spielen“ des Stromkreises, indem Gegenstände übergeben werden, die den Stromfluss darstellen - Anlegen verschiedener Bauteile eines Stromkreises auf einem großen Bodenplan 	<ul style="list-style-type: none"> - Materialien betrachten, die für das Konstruieren gebraucht werden: Batterie, Kabel, Summer, Krokodilklemme 	<ul style="list-style-type: none"> - Drähte biegen und den Stromkreis (Schaltung) verbinden - Durch Ausprobieren überprüfen, ob der Stromkreis bei Berührung geschlossen ist
	Was wissen wir über Strom?	Regeln im Umgang mit Strom	Wie bringen wir eine Glühlampe mit Kabel zum Leuchten?	Welche Gegenstände leiten Strom?	Wie können wir einen Stromkreis unterbrechen?	Wir planen unseren heißen Draht	Wir bauen unseren Heißen Draht
Ritualisiertes Themenlied zur Unterrichtseinheit, um auf zielgruppengerechter Weise den Fachwortschatz abzurufen und die wesentlichen Inhalte des Themas in die Erinnerung zu rufen.							

rot = relevant für aktuelle Stunde