

## Pullout MS: Tüftler und Denkanone – Erfindungen aller Art!

- Wir recherchieren über die Lebensgeschichten von ideenreichen Erfinderinnen und Erfindern.
- Wir suchen Antworten auf die Fragen: Wer war der Erfinder und wie kam er auf seine geniale Idee? War es Zufall oder jahrelange Tüftelei? Was macht Erfindergeist aus?
- Unterschiedliche Erfindungen ordnen wir den neun Intelligenzen zu.
- Gemäss unseren individuellen Stärken und Interessen setzen wir uns mit einer Erfindung intensiv auseinander.
- Mit einer eigenen Erfindung prüfen wir unseren Erfindergeist.
- Wir dokumentieren den Prozess in einem eigenen Projektportfolio.

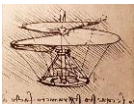
Sequenz/ KW	Thema	Tätigkeiten	Literatur, Material
1 / 34	Einführung ins Thema Interessenfragebogen Einführung Interessearbeit	Vorstellungsrunde „ErfinderInnen im Weltall“ → Erfindergeist ist gefragt Gespräch über Erfindergeist Interessenfragebogen ausfüllen Einführen der Interessearbeit im Ressourcenzimmer <b>Anregung:</b> Erfindungen, welche den Alltag erleichtern, Beachtung schenken. Drei Favoriten auswählen und evtl. 1 mitbringen. Lerntagebuch einführen	○ GA, div. Material Interessenfragebogen J. Huser Lerntagebuch Zettel mit Anregung
2 / 35	Alltagserfindungen	Recherche: Über 1 Alltagserfindung Vorstellen und einordnen auf Zeitstrahl <b>Anregung:</b> Welche Erfindungen haben die Welt verändert? Mache dir dazu Notizen und bringe sie ins nächste Pullout mit.	EA, Internet ○
3 / 36	Erfindungen, die die Welt veränderten Lernplakat	Erfindung „Mohrenkopf“ vorstellen. Dazu Muster Lernplakat vorstellen. Lernplakat zu 1 Erfindung erstellen. Lesepracour <b>Anregung:</b> Etwas selbst Geschaffenes mitbringen (Gedicht, Spiel, Schiff, Rezept, Konstruktion, Lied,...)	○, Lernplakat Mohrenkopf Bücher, Internet für Recherche
4 / 37	Spiel der Begabungen Eigene „Erfindungen“	Erfindung „Fussball“ vorstellen Spiel der Begabungen spielen Eigene „Erfindung“ der Gruppe vorstellen <b>Anregung:</b> Lernplakat „Erfindungen, die die Welt veränderten“, kleben und lesen	○, Fussball Spiel der Begabungen



## Pullout MS: Tüftler und Denkanone – Erfindungen aller Art!



5 / 38	Expertenbesuch Knobelspiele Nikola Tesla	Herr Del Piero stellt seine selbst weiterentwickelten Knobelspiele vor. Erfinder Nikola Tesla vorstellen <b>Anregung:</b> Recherchiere über bekannte Erfinder und Erfinderinnen. Merke dir die Namen und die Erfindungen.	○ Lernplakat Nikola Tesla
6 / 42	Erfinder / Erfinderin Technik: Faltbüchlein	Thomas A. Edison wird vorgestellt Inhalte erarbeiten Faltbüchlein erstellen und verfassen: Erfinder/ Erfinderin stellt sich vor <b>Anregung:</b> Büchlein fertig stellen und vorbereiten zum vorstellen.	○, CD: Geniale Querköpfe WT A3 Papier
7 / 43	Erfinder / Erfinderin Renzulli-Stärkenfragebogen	Memory-Spiel „Erfindungen“ Vorstellen des Erfinder-Büchleins Renzulli – Fragebogen ausfüllen, Säulendiagramm erstellen <b>Anregung:</b> Ausschau halten nach Konstruktionen, wo die Natur Modell gestanden hat.	Memory Renzulli –Stärkenfragebogen AB Säulendiagramm
8 / 44	Bionik	Film: Klebekünstler schauen Teamarbeit: Die Natur hat es schon lange: Zuordnen von Bildern zur Biologie und Technik, Arbeitsblatt ausfüllen Postenarbeit: Wissen vertiefen <b>Anregung:</b> Zeichne aus eigener Vorstellung eine Dampfmaschine	Film: Klebekünstler ( <a href="http://www.planet-schule.de">http://www.planet-schule.de</a> ) AB Postenblätter, Bionikbücher
9 / 45	Dampfmaschine	Skizzen zur Dampfmaschine der Gruppe zeigen Mit W-Würfeln Fragen zur Dampfmaschine generieren 3 Posten: (1) Modelle und Literatur (2) Film (3) CD Während Postenarbeit Antworten suchen auf die anfangs gestellten Fragen Antworten in der Gruppe ergänzen und besprechen <b>Anregung:</b> Suche nach Erfindern und Erfinderinnen, die du den 9 Intelligenzen zuordnen kannst	W-Würfel Modelldampfmaschinen Film: James Watt und die Dampfmaschine CD: Geniale Erfindungen  ○ AB zu 9 Intelligenzen
10 / 46	Eine musikalische Erfindung Zuordnung der ErfinderInnen/Erfindungen	Lied: I han en Uhr erfunde (Mani Matter) Erfinder/Erfinderinnen oder Erfindung den 9 Intelligenzen (je 1 Plakat) zuordnen. Jedes BF-SchülerIn gestaltet ein Plakat zu einer Intelligenz Rundgang: Plakate lesen <b>Anregung:</b> Was muss für die Klassenbesuche beachtet werden?	○, CD Mani Matter  EA



11 / 47	Klassenbesuch vorbereiten Posten zu einer sprachlichen Erfindung	Bionik-Quiz spielen Klassenbesuch: Ablauf vorstellen „Ein Tisch ist ein Tisch“ (Peter Bichsel): 1. Teil lesen, Fortsetzung schreiben Fortsetzungen der Gruppe vorlesen <b>Anregung:</b> Quiz vorbereiten für Klassenbesuch	○, Quizfragen  Textblatt ○
12 / 48	Klassenbesuch vorbereiten Posten zu einer räumlichen Erfindung	Vorlesen: Fortsetzung von „Ein Tisch ist ein Tisch“ Erfindung „Puzzles“ vorstellen Klassenpuzzle legen Eigenes Puzzle oder Tangram herstellen und Figuren legen Projektordner anlegen und Arbeitsblätter einordnen <b>Anregung:</b> Aus welchem Intelligenzbereich möchtest du im zweiten Semester etwas erfinden?	○, Textblatt GA, Textblatt Puzzle: Der Regenwald Papier Ordner, Register

#### Genereller Ablauf einer Pullout Sequenz:

- Gemeinsamer Start: Begrüßen und austauschen, anknüpfen an die Anregungen von letzter Woche und neue Erkenntnisse mitteilen
- Input von der Förderlehrperson oder von BF SchülerIn zum gemeinsamen Schwerpunkt, Ritual: Geschichte, Erfindung vorstellen
- Arbeiten am gemeinsamen Schwerpunkt, Einzel- Partner- oder Gruppenarbeit
- Selbstgesteuertes Lernen üben und reflektieren, Eintrag ins Lernjournal
- Interessenarbeit verfolgen und Ressourcenzimmer nutzen
- Anregungen für die kommende Schulwoche entgegennehmen, freiwillige Aufträge fassen
- Gemeinsamer Abschluss, Rück-und Ausblick
- Vorlesen von „Vincent Shadow und seine fabelhaften Erfindungen“ (Tim Kehoe)