



Sozial-emotionales Lernen (SEL)

**Lernen Sie Ihr
Unterrichtskit kennen**



Herzlichen Glückwunsch

Sie haben sich für das Photon-Kit für sozial-emotionales Lernen (SEL) entschieden!

Wir alle wünschen uns dasselbe für unsere Kinder – dass sie sich sicher und glücklich fühlen und schwierige Zeiten durchstehen können. Deshalb haben wir uns entschlossen, das SEL-Kit zu entwickeln, eine Reihe von wertvollen und praktischen Aktivitäten, die sich auf Beziehungen und die wichtigsten Gefühle konzentrieren. Mit diesem Kit lernen und üben die Kinder gemeinsam mit ihrem geliebten Photon, dem Roboter. Die erworbenen Fähigkeiten werden es Ihren Schülern ermöglichen, bessere Menschen zu werden; und Sie könnten einen spürbaren Einfluss auf die Gestaltung ihrer Zukunft haben.

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|-----------|
| Lernen Sie Ihr Unterrichts-Kit kennen | 4 |
| Unterrichtsressourcen – der CASEL-Leitfaden | 4 |
| Die Komponenten des Kits | 4 |
| Unterrichtsstunden-Szenarien | 5 |
| Lernkarten | 6 |
| Lernmatten | 7 |
| Lernwürfel | 8 |
| Namensstäbchen | 8 |
| Arbeitsblätter/Vorlagen | 8 |
| | |
| Photon-Roboter – die ersten Schritte | 9 |
| Erforderliche Ausstattung | 9 |
| Photon EDU App | 9 |
| Photon-Roboter – Verbinden mit der Anwendung | 10 |
| Programmierschnittstellen – Kommunizieren mit Ihrem Roboter | 10 |
| Photon Joystick | 11 |
| Photon Draw | 12 |
| Photon Badge | 14 |
| Photon Blocks | 16 |
| | |
| Merkmale und Programme, die für Sie nützlich sein können | 18 |
| Aufnehmen Ihrer Geräusche | 18 |
| Der Linie folgen | 20 |
| Zufälliges Ändern der Farbe | 21 |
| Sensorgesteuertes zufälliges Ziehen von Farbe/Geräusch | 22 |
| Das Ziehen aktivieren | 22 |
| Funktion zum ständigen Wiederholen des Programms | 24 |
| Verblässen der Farbe vor dem nächsten Ziehen | 25 |
| | |
| Übersicht über die Aktivitäten | 26 |

Lernen Sie Ihr Unterrichtskit kennen

Das SEL-Kit besteht aus **50 Unterrichtsstunden-Szenarien**. Diese Szenarien sind nur unsere Vorschläge für Aktivitäten – Sie können sie leicht an Ihre Bedürfnisse und verschiedene Arten von Unterricht anpassen.

Es liegt an Ihnen zu entscheiden, ob Sie diese Aktivitäten in Ihren bestehenden Stundenplan einbauen oder sie zum Thema einer separaten Unterrichtsstunde machen. Viele Ideen und Ressourcen lassen sich leicht an Ihre aktuellen Unterrichtsanforderungen oder an Themen, die für Ihre lokalen Gemeinschaften relevant sind, anpassen.

Die Aktivitäten des SEL-Kits richten sich an Kinder im Alter von **6 – 11 Jahren**. Die meisten von ihnen sind universell einsetzbar, aber einige Szenarien konzentrieren sich auf bestimmte Altersgruppen. Unsere Unterrichtsszenarien richten sich an ein breites Spektrum kognitiver Fähigkeiten und an Kinder unterschiedlichen Alters, so dass mit dem SEL-Kit über mehrere Jahre hinweg gearbeitet werden kann.

Unterrichtsressourcen – der **CASEL-LEITFADEN**

Alle Aktivitäten des Kits basieren auf der Methodik zur Entwicklung sozial-emotionaler Kompetenzen, die von der weltweit führenden Organisation Collaborative for Academic, Social and Emotional Learning (CASEL) entwickelt wurde (**CASEL**) (<https://casel.org/>). Die vorgeschlagenen Aktivitäten bieten Möglichkeiten, die Entwicklung von SEL in allen von CASEL definierten Bereichen des Selbstbewusstseins, des Selbstmanagements, des sozialen Bewusstseins, der Beziehungsfähigkeiten und der verantwortungsvollen Entscheidungsfindung zu unterstützen.

Die Bestandteile des Kits

Der **Photon-Roboter** – Ihr Begleiter bei der Entwicklung von SEL-Kompetenzen – er ist ein untrennbarer Bestandteil jedes Unterrichts. Der Photon-Roboter spielt eine Vielzahl von Rollen – er ist die Hauptfigur in den meisten Aktivitäten und den damit verbundenen Geschichten. Er hilft den Kindern, Gefühle auszudrücken und zu benennen, wichtige Informationen zu vermitteln und den Unterricht interessanter zu gestalten. Im Allgemeinen lernen Lehrer und Kinder, die Bewegungen des Roboters zu steuern, die Farben seiner Augen und Ohren zu ändern, Geräusche abzuspielen, die bestimmte Gefühle repräsentieren, oder ihre eigenen Geräusche in den eingebauten Speicher aufzunehmen. Wir stellen eine extrem einfach und intuitiv zu bedienende mobile App (für Tablet oder Smartphone) zur Verfügung.

Weitere Tipps zur Bedienung des Photon-Roboters finden Sie unter „Photon-Roboter – die ersten Schritte“.

Unterrichtsstunden-Szenarien

Das SEL-Kit besteht aus 50 Unterrichtsszenarien und allen relevanten Informationen und Anleitungen zur Vorbereitung jeder Aktivität und zur Durchführung des Unterrichts.

Die vorgeschlagenen Szenarien sind in Abschnitte unterteilt. Der erste Abschnitt – **SEL-Bereiche** – listet SEL-Kompetenzen auf, die in einem bestimmten Szenario entwickelt werden. In der Regel werden mehrere Kompetenzen aufgeführt, wobei die Hauptkompetenz für die Aktivität zuerst aufgeführt und mit einem Sternchen hervorgehoben wird. Die im gesamten Kit verwendete Farbkodierung (auch an den Seitenrändern) basiert auf dem CASEL-Leitfaden. Die Farben ermöglichen es Ihnen, die Aktivitäten aus den Bereichen, die Sie in einer bestimmten Klasse entwickeln möchten, schnell aufzufinden.

SELBSTMANAGEMENT

SELBSTBEWUSSTSEIN

SOZIALES BEWUSSTSEIN

BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT

VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG

Der Abschnitt **Zielgruppe** gibt die vorgeschlagene Zielgruppe für jede Aktivität an. Dies ist natürlich nur ein Vorschlag von uns. Bitte wählen Sie die Aktivitäten entsprechend den Fähigkeiten und Erfahrungen Ihrer Schülerinnen und Schüler. Der Abschnitt **Art der Aktivität** gibt an, wie Sie mit den Schülern an einem bestimmten Szenario arbeiten können. Hier sind drei Arbeitsstrategien aufgeführt: Einzel-, Paar – und Gruppenarbeit.

Zielgruppe

Art der Aktivität:

einzeln

Paar / Gruppe

Gruppe

Der Abschnitt **Steuerungsschnittstelle** macht Vorschläge, wie Sie mit den Schülern an einem bestimmten Szenario arbeiten können. In der Regel sehen Sie hier die effizientesten Schnittstellen für eine bestimmte Aufgabe. Je nach Alter und Zielsetzung Ihrer Schüler können Sie eine eventuell geeignetere Schnittstelle auswählen. Für Aktivitäten mit Kindern, die auf dem Boden sitzen, können Sie einfach die Joystick-Schnittstelle verwenden. Bei Aktivitäten mit Lernmatten (den speziellen Matten aus dem Kit oder Ihren eigenen) ist die Auswahl viel größer.

Während der Ausführung der Aktivitäten können die Kinder gleichzeitig ihre Programmierfähigkeiten in verschiedenen Schwierigkeitsgraden entwickeln (durch einfaches Ziehen eines Weges mit der Photon-Draw-Schnittstelle, durch das Erstellen von Programmen mit Pfeilen in Photon Badge oder durch das Verwenden von Codierblöcken mit Anweisungen in Photon Blocks). Um mehr über die Photon-Programmierschnittstellen zu erfahren, werfen Sie einen Blick auf die „**Photon-Roboter – die ersten Schritte**“.

Listen mit den **Erforderliche (n) Dinge (n)** finden Sie im entsprechenden Abschnitt. In der Regel sind diese Gegenstände im Kit enthalten, aber auch allgemein verfügbare Lehrmittel sind dort aufgeführt (z. B. ein Whiteboard oder Schreibutensilien).

In der beigefügten Tabelle finden Sie einen Überblick über die Aktivitäten.

Lernkarten

Illustrierte Karten und Karten mit verschiedenen Symbolen helfen bei der Durchführung unserer SEL-Aktivitäten. Die Lernkarten werden in 5 Kartensets geliefert.



In unserer Anwendung verwendete Symbole



Alphabet und Zahlen



Gefühle und Personen



Objekte und Orte



Situationen, Einstellungen und Stressbewältigung

Jedes Lernkartenset ist visuell unverwechselbar; die Karten sind außerdem mit einem eindeutigen Symbol in der rechten unteren Ecke gekennzeichnet. Auf diese Weise können Sie die Karten leicht ordnen und nach dem Unterricht wieder zusammenstellen. Wenn Lernkarten erforderlich sind, werden sie im Abschnitt Erforderliche Elemente aufgeführt, zusammen mit dem Namen des Sets und/oder den entsprechenden Karten/Bildern.

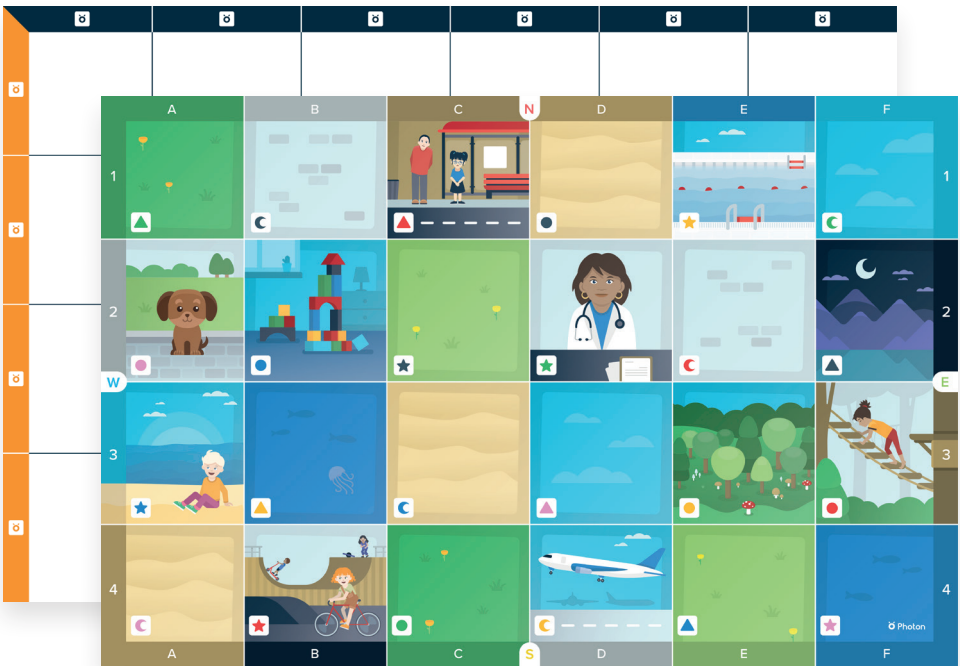


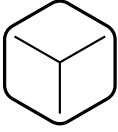
Lernmatten

Das SEL-Kit wird mit zwei Lernmatten geliefert. Jede Matte hat 24 Felder (6 x 4) und beide sind gleich groß. Sie machen die Durchführung von Aktivitäten mit dem Photon-Roboter einfach. In Ihrem Programm müssen Sie nur die Anzahl der Schritte (Felder) angeben, die der Roboter fahren soll.

Die quadratische Übungsmatte (einfaches Gitter) ist besonders hilfreich, wenn Ihre Aktivität mit Lernkarten arbeitet. Mit der einfachen Gittermatte können Sie den Lernraum an jedes beliebige Unterrichtsthema anpassen, indem Sie Lernkarten darauf platzieren (Sie können sie in eine Karte der Gefühle, der Verhaltensweisen oder einen Rundgang durch Ihre virtuelle Stadt verwandeln).

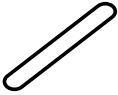
Die Lernmatte zum Geschichtenerzählen ist eine vielfarbige Matte mit 11 speziellen Feldern mit Bildern, die die Fantasie anregen und die Kinder zum Geschichtenerzählen ermutigen. Für die Aktivitäten auf dieser Matte werden in der Regel keine Lernkarten benötigt, aber vielleicht brauchen Sie den Lernwürfel.





Lernwürfel

Ein Lernwürfel aus weichem Schwamm mit 6 Fächern. Dank der Seitentaschen können Sie den Würfel ganz einfach mit unseren Lernkarten oder selbst erstellten Karten bestücken. Verwenden Sie den Würfel, um Gefühle/Situationen/Gegenstände/Aufgaben in vielen Aktivitäten zufällig zu ziehen.



Namensstäbchen

50 Holzstäbchen, um die Teilnehmer für Aufgaben zu ziehen oder die Kinder in Gruppen einzuteilen. Wir empfehlen, die Vorbereitung der Stäbchen den Kindern zu überlassen – geben Sie ihnen einfach die Möglichkeit, ihre Namen zu schreiben und sie nach ihrem Geschmack zu gestalten. Die Verwendung von Stäbchen zum Ziehen von Teilnehmern wird in vielen Unterrichtsszenarien nach dem Zufallsprinzip vorgeschlagen. Die Stäbchen helfen auch dabei, die Schüler schnell und effizient zuzuordnen.



Arbeitsblätter/Vorlagen

Das Kit enthält Musterarbeitsblätter und Lernkartenvorlagen, die Sie selbst ausfüllen können. Diese werden bei verschiedenen Aktivitäten mit Kindern benötigt. Detaillierte Anweisungen finden Sie in den jeweiligen Unterrichtsstunden-Szenarien. Es steht Ihnen frei, Kopien der mitgelieferten Vorlagen anzufertigen oder sie aus einer entsprechenden Datei auszudrucken.

Die elektronischen Dateien stehen hier zum Download bereit:

portal.photon.education/de/ressourcen/projekte

Photon-Roboter – die ersten Schritte

Der Photon-Roboter hat viele Superkräfte! Wir ermutigen Lehrkräfte, diese mit ihren SchülerInnen zu erkunden. In diesem Leitfaden konzentrieren wir uns auf die Funktionen des Roboters, die in den Szenarien des Kits erwähnt und verwendet werden. Wenn Sie den Photon-Roboter und sein pädagogisches Potenzial ausprobieren möchten, nehmen Sie bitte Kontakt mit uns auf!

Wenn Sie Fragen haben, werfen Sie einen Blick in unseren Hilfebereich (**help.photon.education**) oder wenden Sie sich an unsere Community (**www.facebook.com/groups/photonglobalcommunity**).

Erforderliche Ausstattung

Für den Betrieb des Photon-Roboters benötigen Sie ein mobiles Gerät – ein Tablet oder Smartphone – mit Bluetooth 4.0 Low Energy Modul (oder höher) und mindestens 1 GB RAM.

Photon EDU App

Sie sind nur noch einen Schritt davon entfernt, den Roboter in Ihrem Unterricht einzusetzen – laden Sie einfach die Photon EDU App herunter.

1. Verbinden Sie sich mit Ihrem Gerät mit dem Internet (wir empfehlen WLAN) und gehen Sie zu einem App Store (Google Play oder App Store, oder einem anderen für Ihr Gerät geeigneten).
2. Suchen Sie nach der App „Photon EDU“ und laden Sie sie auf Ihr Gerät herunter.
3. Die Anwendung ist jetzt einsatzbereit!. Sobald sie gestartet ist, werden Sie aufgefordert, ein Konto zu erstellen. Dieser Schritt ist nicht obligatorisch, aber wir empfehlen ihn sehr! Mit einem Konto können Sie Ihre personalisierten Unterrichtspläne und Programmiercodes für später speichern. Ein Konto ist hilfreich, wenn Sie Ihr Gerät wechseln oder es beschädigt wird – Ihre Ressourcen sind sicher auf Ihrem Konto gespeichert und immer zugänglich.

Ein Internetzugang ist für die tägliche Verwendung des Photon-Roboters nicht erforderlich. Es ist jedoch eine gute Idee, sich gelegentlich mit dem Internet zu verbinden, während Sie unsere App verwenden. Dies ermöglicht Ihrem Photon-Roboter und der App, ihre Software zu aktualisieren (sobald eine neue Version veröffentlicht wird).

Photon-Roboter – Verbinden mit der Anwendung

1. Wenn Sie unsere Anwendung zum ersten Mal starten, wird ein Pop-up-Fenster erscheinen, das den Zugriff auf den GPS-Standort Ihres Geräts anfordert. Bitte klicken Sie auf „Zulassen“ – dies ist obligatorisch, da unsere Anwendung sonst keine Roboter finden kann.
2. Sobald Sie die Erlaubnis erteilt haben, wird der Willkommensbildschirm der Anwendung angezeigt. Schalten Sie nun Ihren Roboter ein (halten Sie die Taste am Kopf gedrückt) und klicken Sie in der App auf „Start“.
3. Wenn Bluetooth auf Ihrem Gerät ausgeschaltet ist, bittet die Anwendung um Erlaubnis, es einzuschalten. Bitte wählen Sie auch für diese Aktion „Zulassen“.
4. Sobald dies geschehen ist, beginnt die Anwendung, Ihre unmittelbare Umgebung nach Robotern zu durchsuchen. Zunächst erscheint die Seriennummer Ihres Photon-Roboters auf dem Bildschirm (wenn Sie mehr als einen in Ihrer Nähe haben, vergleichen Sie sie bitte mit der Seriennummer auf der Unterseite des Robotergehäuses).
5. Wählen Sie Ihren Roboter aus der Liste aus. Klicken Sie auf „Verbinden“ und ... Sie sind fertig! Ihr Photon-Roboter ist nun bereit für ernsthaftes Handeln!

Programmierschnittstellen – Kommunizieren mit Ihrem Roboter

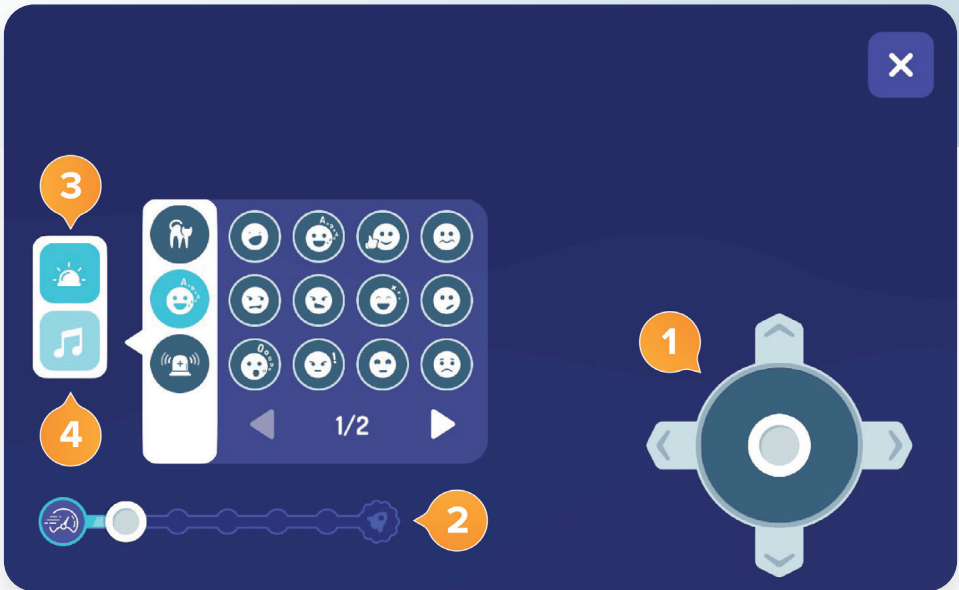
Sie können Ihren Photon-Roboter auf viele Arten steuern. Unsere Unterrichtsszenarien konzentrieren sich auf vier Hauptschnittstellen – Photon Joystick, Photon Draw, Photon Badge und Photon Blocks. Im Folgenden finden Sie einige Informationen zu den Hauptfunktionen des Roboters, die in unseren Unterrichtsszenarien verwendet werden.

Um die verfügbaren Schnittstellen zu sehen, gehen Sie zum Abschnitt „Programmierung“ in der oberen Leiste. Mit den beiden anderen Elementen (Unterrichtscod und Meine Szenarien) können Sie die Schnittstellen weiter anpassen. Um mehr darüber zu erfahren, lesen Sie den Abschnitt Hilfe.



Photon Joystick

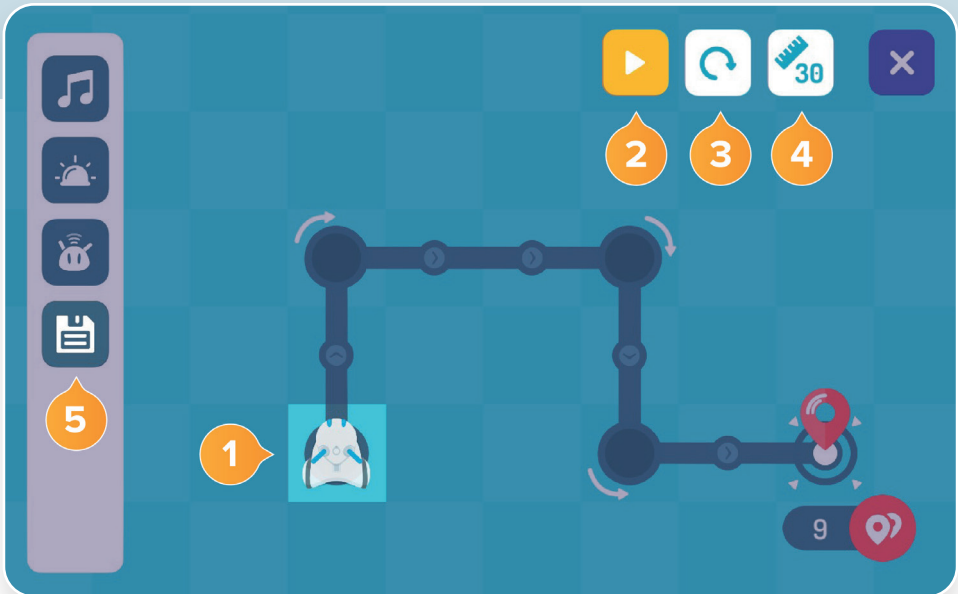
Die einfachste Schnittstelle, mit der Sie den Roboter freihändig steuern, die Farbe seiner Augen und Ohren ändern und Geräusche abspielen können. Bei dieser Schnittstelle müssen keine Bewegungen oder Aktionen im Voraus geplant werden. Der Roboter führt die ausgewählten Aktionen sofort aus.



1. Mit dem virtuellen Joystick können Sie die Bewegung des Roboters steuern.
2. Wählen Sie die Fahrgeschwindigkeit für Ihren Roboter.
3. Wählen Sie die Farbe der Augen und Ohren des Roboters.
4. Wählen Sie Geräusche aus, die der Roboter abspielen soll.

Photon Draw

Eine Schnittstelle, mit der Sie den Roboter steuern können, indem Sie einen Fahrweg auf dem Bildschirm eines Tablets ziehen. Sie können Ihrer Route spontan Aktionen hinzufügen, z. B. die Farbe der Augen und Ohren des Roboters ändern, Geräusche abspielen oder ihn auf Interaktionen mit einem der eingebauten Sensoren warten lassen.



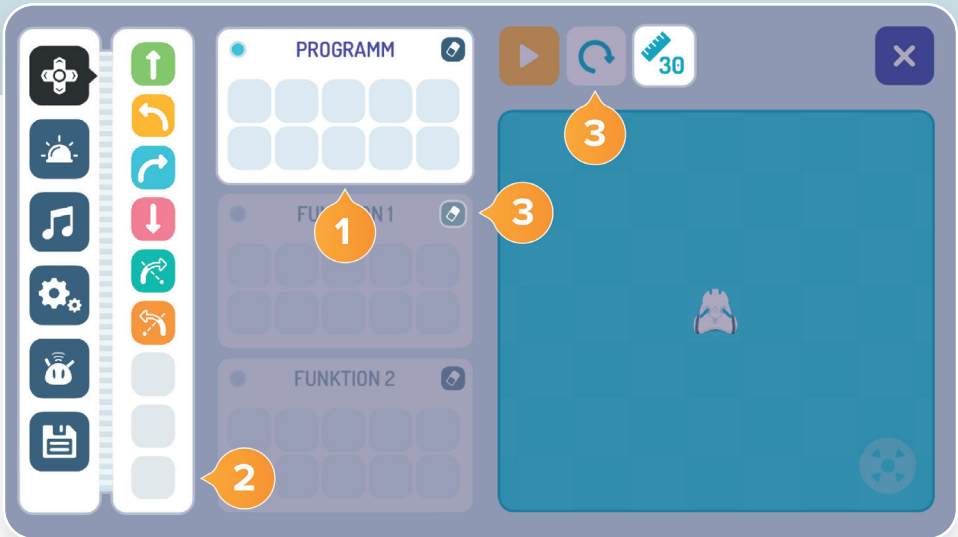
1. Um den Weg des Roboters zu ziehen, legen Sie Ihren Finger auf das Bild des Roboters, halten Sie ihn gedrückt und ziehen Sie ihn dann über den Bildschirm. Wenn Sie Ihren Finger für einen Moment anhalten, sehen Sie einen Kreis – damit können Sie diesem Punkt Aktionen hinzufügen, z. B. dass der Roboter ein Geräusch macht.
2. Das Ziehen des Roboterwegs ist ein Teil der Programmierphase. Um den Roboter programmierten Aktionen ausführen zu lassen, klicken Sie auf „Abspielen“.
3. Um den Bildschirm zu löschen, d. h. das Programm zu löschen, halten Sie die Pfeiltaste gedrückt.
4. Sie können auch festlegen, wie lang der „Schritt“ eines einzelnen Roboters ist, d. h. wie weit er sich innerhalb einer Bewegung bewegt. Der Standardwert ist 30 cm – das ist die Länge eines Feldes auf allen unseren Lernmatten.
5. Wenn Sie ein Programm erstellen, können Sie es für eine spätere Verwendung (z. B. im nächsten Unterricht) speichern. Hier können Sie auch ein zuvor gespeichertes Programm laden.



6. Sie können dem gezogenen Fahrweg eines Roboters drei Arten von Aktionen hinzufügen: Abspielen eines Geräusches (das Musiknoten-Symbol), Ändern der Augen – und Ohrenfarbe (das Glühbirnen-Symbol) und Anhalten der Programmausführung, bis eine Auslöseaktion von einem der ausgewählten eingebauten Sensoren erkannt wird (z. B. Berührungssensor – Streicheln des Roboterkopfes).
7. Um eine Aktion zu Ihrem Programm hinzuzufügen, ziehen Sie das entsprechende Symbol in den Kreis Ihrer Wahl. Um eine Aktion zu entfernen, klicken Sie auf ihr Symbol im Kreis.

Photon Badge

Eine Schnittstelle, bei der die Programmierung auf der Anordnung von Symbolen in einer logischen Reihenfolge basiert — Richtungspfeile, Farben, Geräusche und Sensoren. Das SEL-Kit enthält ein spezielles Lernkartenset (das Set „In unserer Anwendung verwendete Symbole“) mit all diesen Symbolen. Bei ausgewählten Aktivitäten können die Kinder mit diesem Lernkartenset ein Programm entwerfen, indem sie eine Abfolge (den Code) auf dem Boden oder an der Pinwand anordnen.



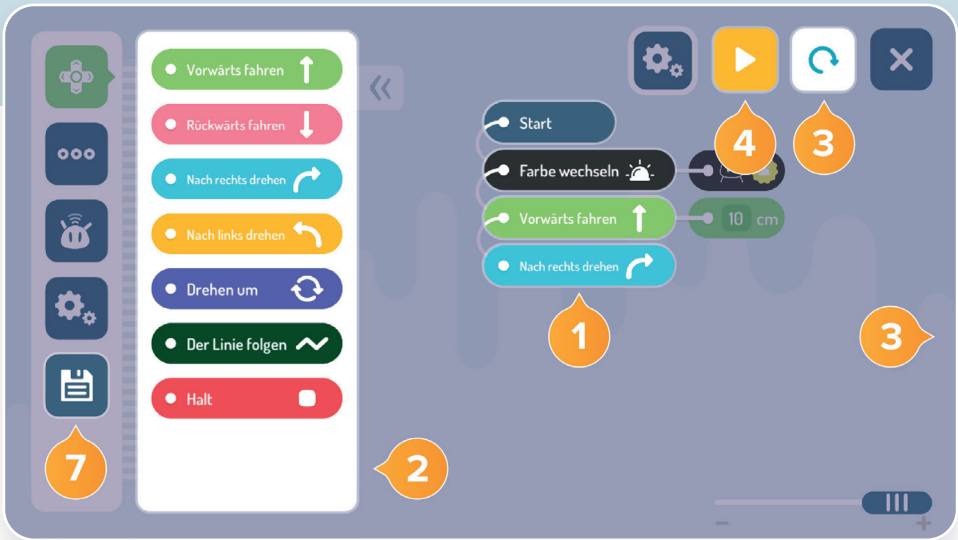
1. Verwenden Sie das Feld „Programm“, um die Aktionen des Roboters zu planen (zu codieren). Der Photon-Roboter führt die angeordneten Aktionen immer in der gleichen Reihenfolge aus. Es gibt einen Platz für 10 Aktionen.
2. Wenn Sie im Seitenmenü auf eine Aktionskategorie klicken (z. B. Bewegung – Richtungspfeilsymbol), erscheint eine Liste der verfügbaren Aktionen (Anweisungen). Wenn Sie eine Anweisung zu Ihrem Programm hinzufügen möchten, klicken Sie darauf und ziehen Sie sie in das Feld „Programm“.
3. Wenn Sie eine Aktion aus Ihrem Programm entfernen möchten — einfach darauf klicken. Wenn Sie das gesamte Programm löschen und neu beginnen möchten, klicken Sie auf das Radiergummi-Symbol (obere rechte Ecke des Feldes „Programm“) oder halten Sie die Pfeiltaste gedrückt.



4. Um Ihr Programm auszuführen (d. h. den Roboter die festgelegten Aktionen ausführen zu lassen), klicken Sie auf die orangefarbene Schaltfläche „Abspielen“.
5. Sie können auch festlegen, wie lang der „Schritt“ eines einzelnen Roboters ist, d. h. wie weit er sich innerhalb einer Bewegung bewegt. Der Standardwert ist 30 cm – das ist die Länge eines Feldes auf allen unseren Lernmatten.
6. Wenn Sie ein Programm erstellen, können Sie es für eine spätere Verwendung (z. B. im nächsten Unterricht) speichern. Hier können Sie auch ein zuvor gespeichertes Programm laden.

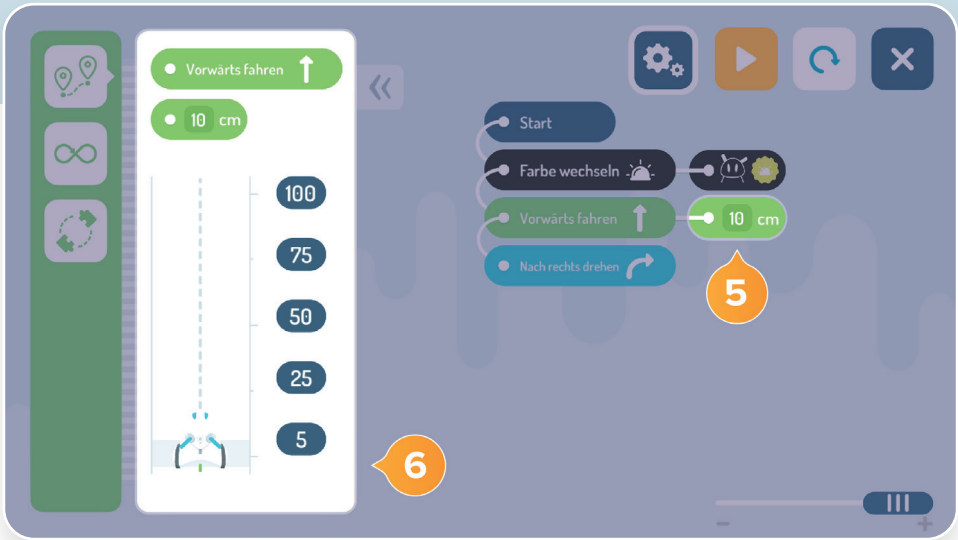
Photon Blocks

Eine Schnittstelle zum Programmieren von Roboteraktionen durch Anordnen von Blöcken mit Anweisungen in Sequenzen. Diese Schnittstelle ist im Vergleich zu den vorherigen viel fortgeschrittener. Sie ermöglicht unter anderem die Verwendung einer unbegrenzten Anzahl von Blöcken und eine stärkere Anpassung der Aktionen (z. B. können Sie die Farbe der Augen und Ohren des Roboters separat programmieren oder einen genauen Drehwinkel für Roboterdrehungen festlegen).



1. Um mit der Programmierung zu beginnen, ordnen Sie die Anweisungsblöcke unter der obersten Anweisung „Start“ an. Der Photon-Roboter führt Ihr Programm von der obersten Anweisung bis zur untersten aus.
2. Wenn Sie im Seitenmenü auf eine Aktionskategorie klicken (z. B. Bewegung – Richtungspfeilsymbol), erscheint eine Liste der verfügbaren Aktionen (Anweisungen). Wenn Sie dem Programm einen Block hinzufügen möchten, klicken Sie ihn an oder ziehen Sie ihn an die gewünschte Stelle im Programm. Sie können die Reihenfolge der Befehle jederzeit ändern, indem Sie sie an die gewünschte Stelle ziehen und ablegen.
3. Wenn Sie einen Block aus dem Programm entfernen möchten, ziehen Sie ihn auf die rechte Seite des Bildschirms. Es erscheint ein „Papierkorb“. Wenn Sie das gesamte Programm löschen möchten, halten Sie die Pfeiltaste gedrückt.
4. Um Ihr neu erstelltes Programm auszuführen und zu testen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Abspielen“.

Photon Blocks ermöglicht eine weitaus umfassendere Entwicklung von Programmierfähigkeiten, z. B. können Kinder Schleifen oder bedingte Anweisungen lernen und verwenden. Trotz der enormen Möglichkeiten und Funktionen ist die Benutzeroberfläche einfach zu bedienen und basiert ebenfalls auf dem Drag-and-Drop-Verfahren. Photon Blocks ist ein sehr wertvolles Werkzeug für den Unterricht mit älteren Kindern.



5. Wenn ein Block aus zwei Elementen besteht, die durch eine Linie verbunden sind, können Sie diese Anweisung weiter anpassen. Klicken Sie auf das Element, das mit dem Block „verbunden“ ist (z. B. 5 Zoll), um ein zusätzliches Menü zu öffnen.
6. Wenn Sie den Block „Vorwärts gehen“ verwenden, können Sie die Fahrstrecke für diese Bewegung anpassen, (der „Vorwärts gehen“-Block kann verschiedene Entfernungswerte annehmen, z. B. kann sich der Roboter unbegrenzt vorwärts bewegen oder bis eine bestimmte Auslöseaktion ihn zum Anhalten veranlasst – verwenden Sie das Unendlichkeitssymbol „Acht“) oder sich, wie in früheren Benutzeroberflächen, um eine bestimmte Anzahl von Feldern bewegen (Sie können die Länge jedes Schritts angeben).
7. Wenn Sie ein Programm erstellen, können Sie es für eine spätere Verwendung (z. B. im nächsten Unterricht) speichern. Hier können Sie auch ein zuvor gespeichertes Programm laden.

Merkmale und Programme, die für Sie nützlich sein können

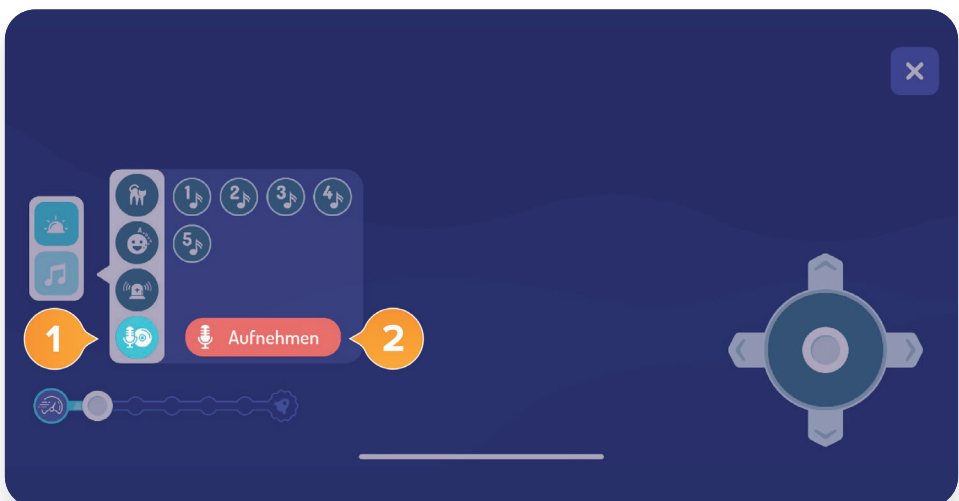
Nachfolgend finden Sie einige Tipps, wie Sie die Funktionen des Photon-Roboters optimal nutzen und sein volles Potenzial ausschöpfen können!

Aufnehmen Ihrer Geräusche

Die App ermöglicht die Aufnahme von bis zu 5 benutzerdefinierten Geräuschen (jedes Geräusch kann maximal 3 Sekunden lang sein).

Diese Funktion ist in jeder Schnittstelle verfügbar (sowohl für die Aufnahme als auch für die Wiedergabe) – eine aktive Verbindung mit dem Roboter ist erforderlich. Gespeicherte benutzerdefinierte Aufnahmen können in allen Benutzeroberflächen verwendet werden, unabhängig davon, welche Benutzeroberfläche für die Aufnahme verwendet wurde.

1. Öffnen Sie in Ihrer aktuellen Benutzeroberfläche die Kategorie Geräuschblöcke (das Musiknoten-Symbol) — siehe das Symbol ganz unten in der Liste.
2. Klicken Sie auf den letzten Block in der Liste und dann auf die rote Schaltfläche mit dem Mikrofonsymbol.



3. Weisen Sie Ihrem neuen Geräusch eine Aufnahmeummer zu und klicken Sie auf „Aufnehmen“.
4. Es erscheint ein 3-Sekunden-Countdown-Timer (dies ist Ihre Vorbereitungszeit).
5. Nach dieser Zeit wird ein Mikrofonsymbol angezeigt – die Aufnahme hat begonnen.
6. Nach den zugewiesenen 3 Sekunden stoppt die Aufnahme automatisch. Es erscheint ein Textfeld, in das Sie einen Namen für die Aufnahme eingeben können (wenn Sie der Aufnahme einen Namen geben, können Sie sie später leichter identifizieren). Klicken Sie auf „Speichern“.
7. Die Audioverarbeitung und das Speichern beginnen. Manchmal dauert es eine Weile; das ist normal. Sobald der Speichervorgang abgeschlossen ist, wird eine Meldung auf dem Bildschirm angezeigt.
8. Fertig! Jetzt kann der Roboter mit Ihrer Stimme sprechen (das Geräusch wird vom Roboter abgespielt, nicht vom Tablet)!
9. Benutzerdefinierte Aufnahmen erscheinen ganz unten in der Liste der Geräusche (direkt über der Schaltfläche „Aufnehmen“). Um sie zu verwenden, wählen Sie den Musiknotenblock mit der entsprechenden Nummer aus und ziehen Sie ihn per Drag & Drop an die gewünschte Stelle in Ihrem Programm.



Der Linie folgen

Diese Funktion ist in der Photon-Blocks-Schnittstelle verfügbar.

Sie können den Roboter einer Linie folgen lassen, die auf einer ebenen Fläche gezogen wurde (dank der eingebauten Kontrastsensoren). Die Linie muss schwarz und ziemlich breit sein, damit der Roboter sie erkennen kann. Sie können eine Linie mit einem Marker auf Papier ziehen oder einfach schwarzes Klebeband direkt auf den Boden kleben.

1. Diese Funktion ist im Bereich der bewegungsbezogenen Blöcke verfügbar. Wählen Sie den Block „Der Linie folgen“ und ziehen Sie ihn in Ihr Programm. Wenn Sie die Anweisung „Der Linie folgen“ verwenden, können Sie auch andere Aktionen vor oder nach der Aktion „Der Linie folgen“ hinzufügen.

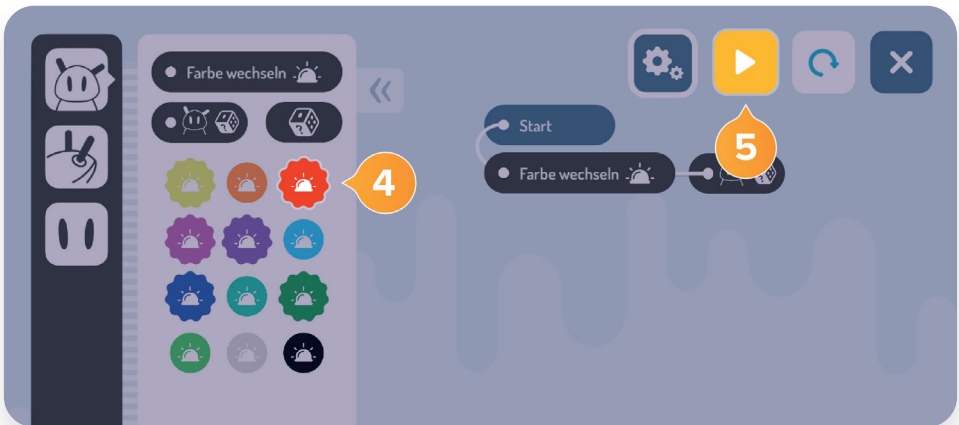


2. **Stellen Sie den Roboter auf die Linie** und führen Sie das Programm aus.

HINWEIS! Während der ersten Durchläufe kalibriert der Roboter die Kontrastsensoren selbst und passt sich an die Umgebungshelligkeit an. Während dieser Zeit folgt er der Linie möglicherweise nicht mit höchster Präzision.

Zufälliges Ändern der Farbe

1. Klicken Sie auf die drei Punkte im Seitenmenü, wählen Sie dann den Block „Farbe ändern“ und ziehen Sie ihn in Ihr Programm.
2. Klicken Sie auf den angehängten Block, um ein weiteres Menü zu öffnen.
3. Wählen Sie im Menü „Farbe ändern“ das Würfelsymbol.
4. Klicken Sie auf die Farben, die Sie der Auswahl zum Ziehen hinzufügen möchten. Ausgewählte Farben werden mit einer anderen Form als einem Kreis markiert.
5. Um mit dem Ziehen von Farben zu beginnen, klicken Sie auf Abspielen, um Ihr Programm zu starten.



Sensorgesteuertes zufälliges Ziehen von Farbe/Geräusch

Diese Funktion ist nur in der Photon-Blocks-Schnittstelle verfügbar.

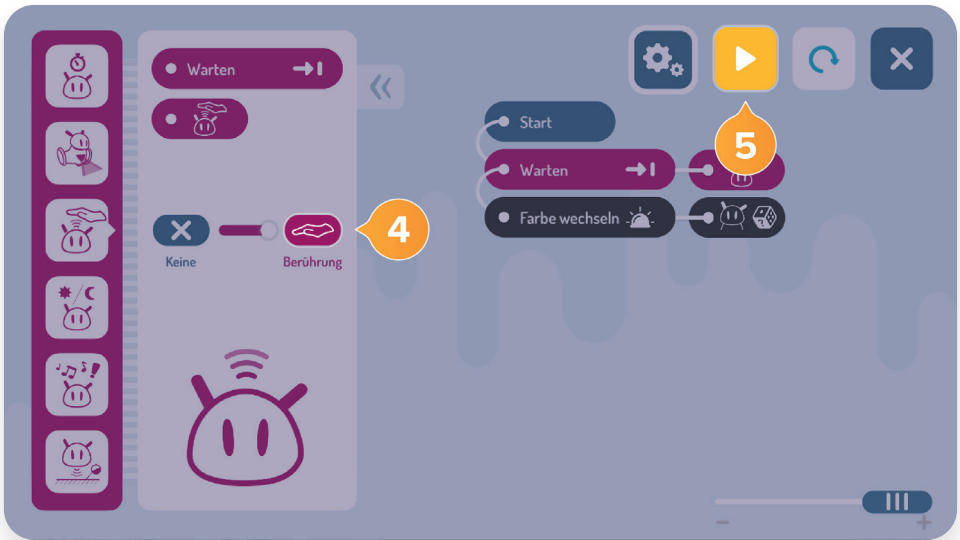
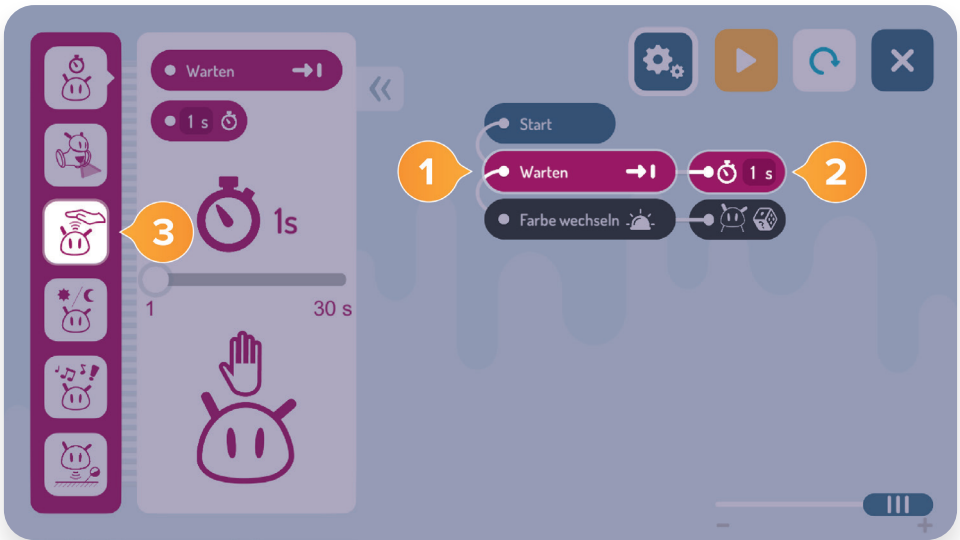
Sie ist äußerst nützlich bei Aktivitäten, bei denen der Roboter zufällige Farben oder Geräusche ziehen (und ihnen eine bestimmte Bedeutung zuweisen) soll. Das folgende Beispiel zeigt im Detail, wie man die Farben der Augen und Ohren des Roboters ändern kann. In ähnlicher Weise können Sie die Zufallsgenerierung von Geräuschen und das Auslösen von Aktionen programmieren.

Wie funktioniert das Beispielprogramm?

Wenn der Roboter am Kopf berührt wird, ändert er die Farbe seiner Augen und Ohren in eine zufällig gezogene Farbe aus einem ausgewählten Pool von 6 Farben. Drei (3) Sekunden nach dem Ziehen schalten sich die Augen und Ohren aus – der Roboter wartet auf eine weitere Zieh-Aktion.

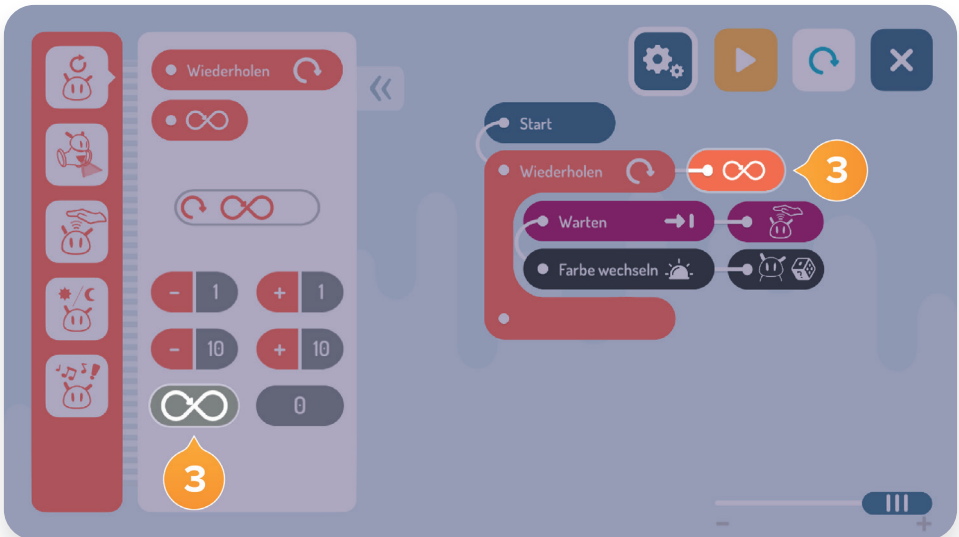
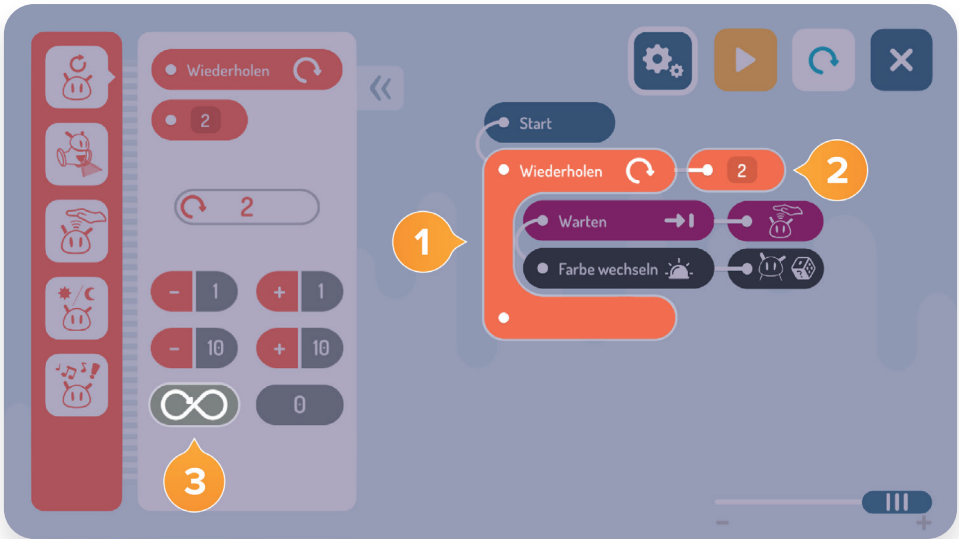
Das Ziehen aktivieren

1. Wenn der Photon-Roboter mit dem Ziehen von Farben beginnen soll, muss er eine auslösende Aktion erkennen, z. B. eine Berührung des Kopfes — fügen Sie einen „Warten“-Block in Ihr Programm ein (ordnen Sie ihn am Anfang Ihres Programms an).
2. Sie finden den „Warten“-Block in der dritten Kategorie der Blöcke (Symbol für den Roboterkopf). Die Standardeinstellung für diesen Block ist 1 Sekunde. Klicken Sie auf den Block, um ein zusätzliches Menü zu öffnen.
3. Es erscheint eine Liste mit allen möglichen Sensorauslösern. Wählen Sie das dritte Symbol (eine Hand über dem Kopf des Roboters).
4. Bewegen Sie dann den Schieberegler in Richtung des Handsymbols (d. h.: Ziehen, wenn Sie eine Berührung erkennen).
5. Wenn Sie das Programm mit der Schaltfläche „Abspielen“ starten, wartet der Roboter auf die von Ihnen festgelegte Aktion. Eine erkannte Berührung aktiviert das zufällige Ziehen einer Farbe. Um eine Farbe erneut zu ziehen müssen Sie das Programm neu starten oder Folgendes verwenden ...



Funktion zum ständigen Wiederholen des Programms

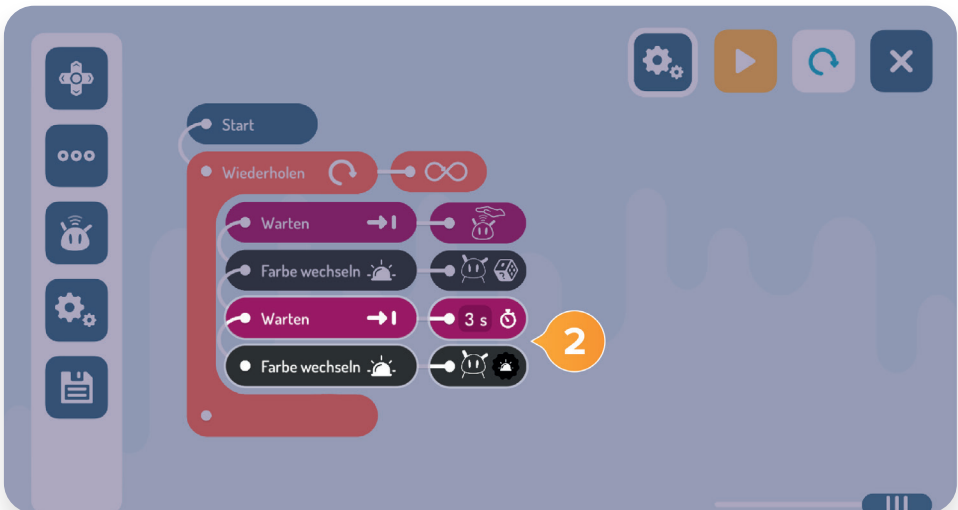
1. Um diese Funktion zu nutzen, gehen Sie zur dritten Kategorie von Blöcken (Symbol für den Roboterkopf). Wählen Sie „Wiederholen“ aus. Ziehen Sie sie so in Ihr Programm, dass die zuvor angeordneten Blöcke darin erscheinen.



- Die Standardeinstellung für diesen Block ist 2 (Wiederholungen). Klicken Sie auf den angehängten Block (mit der Nummer 2), um ein weiteres Menü zu öffnen.
- Wählen Sie das Unendlichkeitssymbol (Das Programm läuft unendlich lange, bis es ausgeschaltet wird).
- Starten Sie Ihr Programm mit der Schaltfläche „Abspielen“. Der Roboter wartet auf eine Berührung. Sobald diese erkannt wird, zieht er eine zufällige Farbe. Wenn Sie den Kopf des Roboters erneut berühren, zieht er die nächste Farbe (ohne dass Sie das Programm neu starten müssen).
- Diese Funktion ist äußerst nützlich bei Aktivitäten, bei denen Sie den Roboter zum Ziehen von Farben verwenden möchten, um die Kinder in mehrere Gruppen aufzuteilen – die Kinder kommen nacheinander zum Roboter und berühren seinen Kopf, um eine Farbe zu ziehen.

Verlassen der Farbe vor dem nächsten Ziehen

- Diese Funktion hilft dabei, den Roboter zwischen dem Ziehen visuell „zurückzusetzen“.
- Verwenden Sie die Schleifenfunktion (den Block „Wiederholen“). Unterhalb des Blocks „Farbe ändern“ ordnen Sie den Block „3 Sekunden warten“ an. Fügen Sie dann den Block „Farbe ändern“ hinzu und wählen Sie Schwarz (dadurch wird das Licht in den Ohren des Roboters ausgeschaltet).



- Nach jedem Ziehen bleiben die Ohren des Roboters drei Sekunden lang eingeschaltet. Dann verblasst die Farbe und signalisiert, dass er für die nächste Ziehung bereit ist.

| # | Titel | Zielgruppe | SEL-Kompetenz – primär |
|----|---|--------------------|------------------------|
| 1 | SOZIALE IDENTITÄTEN | 6 – bis 11-Jährige | SELBSTBEWUSSTSEIN |
| 2 | MEINE KULTUR | 9 – bis 11-Jährige | SELBSTBEWUSSTSEIN |
| 3 | ICH UND MEINE GEFÜHLE | 6 – bis 9-Jährige | SELBSTBEWUSSTSEIN |
| 4 | GEFÜHLE ALS WETTER | 6 – bis 11-Jährige | SELBSTBEWUSSTSEIN |
| 5 | ACHTSAMKEIT MIT DEM PHOTON-ROBOTER | 6 – bis 11-Jährige | SELBSTBEWUSSTSEIN |
| 6 | FINDE DAS GLEICHE GEFÜHL | 6 – bis 11-Jährige | SELBSTBEWUSSTSEIN |
| 7 | EHRlichkeit | 8 – bis 11-Jährige | SELBSTBEWUSSTSEIN |
| 8 | REISE NACH JERUSALEM | 6 – bis 11-Jährige | SELBSTBEWUSSTSEIN |
| 9 | MEINE INTERESSEN | 8 – bis 11-Jährige | SELBSTBEWUSSTSEIN |
| 10 | WACHSTUMSORIENTIERUNG UND FESTE EINSTELLUNGEN | 6 – bis 11-Jährige | SELBSTBEWUSSTSEIN |

| SEL-Kompetenz – Beschreibung | SEL-Kompetenz – andere | Beschreibung |
|---|--|--|
| Integration persönlicher und sozialer Identitäten | SOZIALES BEWUSSTSEIN | Eine Aktivität zur Verbesserung der Integration von persönlichen und sozialen Identitäten. |
| Identifizierung von persönlichen, kulturellen und sprachlichen Vorzügen | SOZIALES BEWUSSTSEIN | Eine Aktivität zur Entwicklung eines positiven Selbstbildes über die eigene Kultur. |
| Seine eigenen Gefühle erkennen | - | Eine Aktivität zum besseren Verständnis und zur Benennung von Gefühlen. |
| Seine eigenen Gefühle erkennen | - | Eine Aktivität, die Kindern hilft, Gefühle zu verstehen und zu benennen. |
| Seine eigenen Gefühle erkennen | - | Eine Aktivität, die sich auf die Gruppenintegration konzentriert. |
| Seine eigenen Gefühle erkennen | BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT | Eine Aktivität zur Verbesserung der Fähigkeit, Empfindungen und Gefühle zu erkennen. |
| Ehrlichkeit und Integrität demonstrieren | SELBSTMANAGEMENT, VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG | Eine Aktivität zur Entwicklung von Ehrlichkeit und Integrität. |
| Vorurteile und Voreingenommenheit überprüfen | SOZIALES BEWUSSTSEIN BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT | Eine Aktivität, um das Verständnis der Kinder für die Bedürfnisse und Gefühle anderer Menschen zu verbessern. |
| Interessen und Sinnhaftigkeit entwickeln | SOZIALES BEWUSSTSEIN | Eine Aktivität, um die Fähigkeit der Kinder zu verbessern, ihre Interessen mit anderen zu teilen. |
| Über Wachstumsorientierung verfügen | BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT | Eine Aktivität zur Verbesserung von Wachstumsorientierung |

| # | Titel | Zielgruppe | SEL-Kompetenz – primär |
|----|---|--------------------|------------------------|
| 11 | WEGE ZUR STRESSBEWÄLTIGUNG | 6 – bis 9-Jährige | SELBSTMANAGEMENT |
| 12 | UM HILFE BITTEN | 9 – bis 11-Jährige | SELBSTMANAGEMENT |
| 13 | EIN SIGNAL GEBEN | 6 – bis 9-Jährige | SELBSTMANAGEMENT |
| 14 | POSITIVES DENKEN – DAS IST MEINE STÄRKE | 6 – bis 11-Jährige | SELBSTMANAGEMENT |
| 15 | MEINE ENTSCHEIDUNGEN | 9 – bis 11-Jährige | SELBSTMANAGEMENT |
| 16 | MEINE ZIELE | 9 – bis 11-Jährige | SELBSTMANAGEMENT |
| 17 | SICH ORGANISIEREN | 6 – bis 11-Jährige | SELBSTMANAGEMENT |
| 18 | MUT ZEIGEN | 9 – bis 11-Jährige | SELBSTMANAGEMENT |
| 19 | AUSWAHLMÖGLICHKEITEN BEIM GESCHICHTENERZÄHLEN | 6 – bis 11-Jährige | SELBSTMANAGEMENT |
| 20 | SPRECHEN ÜBER GEFÜHLE | 6 – bis 9-Jährige | SELBSTBEWUSSTSEIN |

| SEL-Kompetenz – Beschreibung | SEL-Kompetenz – andere | Beschreibung |
|---|--|--|
| Erkennen und Verwenden von Strategien zur Stressbewältigung | - | Eine Aktivität, die hilft, die Fähigkeit zu verbessern, mit negativen Gefühlen umzugehen. |
| Erkennen und Verwenden von Strategien zur Stressbewältigung | SELBSTBEWUSSTSEIN, SOZIALES BEWUSSTSEIN, BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT, VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG | Eine Aktivität zur Verbesserung der Stressbewältigungsstrategien. |
| Selbstdisziplin und Selbstmotivation zeigen | SELBSTBEWUSSTSEIN | Eine Aktivität zur Verbesserung der Aufmerksamkeit der Kinder. |
| Selbstdisziplin und Selbstmotivation zeigen | SELBSTBEWUSSTSEIN, SOZIALES BEWUSSTSEIN | Eine Aktivität, die darauf abzielt, das Selbstbewusstsein und das Verständnis dafür zu verbessern, wie positives Denken unsere Stimmung beeinflusst. |
| Selbstdisziplin und Selbstmotivation zeigen | SOZIALES BEWUSSTSEIN, BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT, VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG | Eine Aktivität zur Verbesserung der Selbstdisziplin und Selbstmotivation. |
| Persönliche und gemeinsame Ziele setzen | - | Eine Aktivität zur Verbesserung der Fähigkeit, persönliche und kollektive Ziele zu setzen. |
| Planungs – und Organisationsfähigkeiten einsetzen | SOZIALES BEWUSSTSEIN, BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT | Eine Aktivität zur Verbesserung der Planungs – und Organisationsfähigkeiten. |
| Mut zeigen, Initiative zu ergreifen | SELBSTBEWUSSTSEIN | Eine Aktivität zur Verbesserung der eigenen Fähigkeit, Initiative zu ergreifen. |
| Persönliche und kollektive Handlungsfähigkeit zeigen | VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG | Eine Aktivität, mit der man seine persönliche und kollektive Handlungsfähigkeit zeigen kann. |
| Perspektiven anderer einnehmen | SELBSTBEWUSSTSEIN | Eine Aktivität zur Verbesserung des Benennens und des Verständnisses für die Bedürfnisse und Gefühle anderer Menschen. |

| # | Titel | Zielgruppe | SEL-Kompetenz – primär |
|----|---|--------------------|------------------------|
| 21 | GLÜCKSGEFÜHLE | 6 – bis 11-Jährige | SOZIALES BEWUSSTSEIN |
| 22 | NEGATIVE GEFÜHLE IM ZAUM HALTEN | 6 – bis 11-Jährige | SOZIALES BEWUSSTSEIN |
| 23 | ICH MAG DICH FÜR ... | 6 – bis 11-Jährige | SOZIALES BEWUSSTSEIN |
| 24 | KLASSEDETEKTIVE | 8 – bis 11-Jährige | SOZIALES BEWUSSTSEIN |
| 25 | MÖGLICHKEITEN IN DER SCHULE | 8 – bis 11-Jährige | SOZIALES BEWUSSTSEIN |
| 26 | FREUNDLICHKEIT ZEIGEN | 6 – bis 11-Jährige | SOZIALES BEWUSSTSEIN |
| 27 | MICH UM MEINE FREUNDE KÜMMERN | 6 – bis 11-Jährige | SOZIALES BEWUSSTSEIN |
| 28 | ICH BIN DANKBAR FÜR | 6 – bis 11-Jährige | SOZIALES BEWUSSTSEIN |
| 29 | ZUM VERABSCHIEDEN | 6 – bis 11-Jährige | SOZIALES BEWUSSTSEIN |
| 30 | DANKBARKEIT IN DER SCHULGEMEINSCHAFT | 8 – bis 11-Jährige | SOZIALES BEWUSSTSEIN |

| SEL-Kompetenz – Beschreibung | SEL-Kompetenz – andere | Beschreibung |
|--|--|---|
| Perspektiven anderer einnehmen | SELBSTBEWUSSTSEIN BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT | Eine Aktivität zur Verbesserung der Achtsamkeit und des Verständnisses für die Bedürfnisse und Gefühle anderer Menschen. |
| Perspektiven anderer einnehmen | SELBSTBEWUSSTSEIN BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT | Eine Aktivität zur Verbesserung der Achtsamkeit und des Verständnisses für die Bedürfnisse und Gefühle anderer Menschen. |
| Die Stärken anderer erkennen | BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT | Eine Aktivität zur Verbesserung von Aufmerksamkeit und Einfühlungsvermögen. |
| Die Stärken anderer erkennen | SELBSTBEWUSSTSEIN BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT | Eine Aktivität zur Verbesserung der Fähigkeit, ein positives Selbstbild aufzubauen und die Fähigkeit zu entwickeln, die eigenen Stärken und Schwächen zu benennen. |
| Situationsbedingte Anforderungen und Möglichkeiten erkennen | - | Eine Aktivität zum Erkennen situationsbedingter Anforderungen und Möglichkeiten. |
| Einfühlungsvermögen und Mitgefühl zeigen | SELBSTBEWUSSTSEIN, SELBSTMANAGEMENT, BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT, VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG | Eine Aktivität zur Verbesserung der Fähigkeit, Einfühlungsvermögen und Mitgefühl zu zeigen. |
| Rücksichtnahme auf die Gefühle der anderen zeigen | SELBSTBEWUSSTSEIN, SELBSTMANAGEMENT, BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT, VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG | Eine Aktivität zur Verbesserung der eigenen Fähigkeit, sich um die Gefühle anderer zu kümmern. |
| Dankbarkeit verstehen und ausdrücken | BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT | Eine Aktivität, die dazu beiträgt, die Fähigkeit, Dankbarkeit auszudrücken, zu entwickeln. |
| Dankbarkeit verstehen und ausdrücken | SELBSTBEWUSSTSEIN BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT | Eine Aktivität zum Üben der Fähigkeit, Schlussfolgerungen zu ziehen, Dank auszudrücken und über die Stärken anderer Kinder nachzudenken. |
| Dankbarkeit verstehen und ausdrücken | - | Eine Aktivität zur Verbesserung der Fähigkeit, Dankbarkeit zu verstehen und auszudrücken. |

| # | Titel | Zielgruppe | SEL-Kompetenz – primär |
|----|--------------------------------------|--------------------|--|
| 31 | ANDERE IN BETRACHT ZIEHEN | 6 – bis 11-Jährige | SOZIALES BEWUSSTSEIN |
| 32 | RUNDGANG DURCH DIE STADT | 8 – bis 11-Jährige | SOZIALES BEWUSSTSEIN |
| 33 | INTERVIEW | 6 – bis 11-Jährige | BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT |
| 34 | PHOTON DER ZAUBERER | 6 – bis 9-Jährige | BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT |
| 35 | PROBLEME LÖSEN | 9 – bis 11-Jährige | BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT |
| 36 | NEGATIVEM SOZIALEN DRUCK WIDERSTEHEN | 8 – bis 11-Jährige | BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT |
| 37 | ICH KANN FÜHREN | 9 – bis 11-Jährige | BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT |
| 38 | HILFE SUCHEN | 8 – bis 11-Jährige | BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT |
| 39 | GEGEN MOBBING EINTRETEN | 8 – bis 11-Jährige | BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT |
| 40 | EIN OFFENER GEIST | 6 – bis 11-Jährige | VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG |

| SEL-Kompetenz – Beschreibung | SEL-Kompetenz – andere | Beschreibung |
|---|--|---|
| Verschiedene soziale Normen erkennen, einschließlich ungerechter Normen | SELBSTMANAGEMENT | Eine Aktivität zur Verbesserung der Fähigkeit, verschiedene soziale Normen zu erkennen, einschließlich solcher, die ungerecht sind. |
| Einflüsse von Organisationen/Systemen auf das Verhalten verstehen | - | Eine Aktivität, um ein Bewusstsein dafür zu entwickeln, wie Organisationen das Verhalten beeinflussen. |
| Kulturelle Kompetenz zeigen | SELBSTBEWUSSTSEIN SOZIALES BEWUSSTSEIN | Eine Aktivität zur Verbesserung der Fähigkeit, kulturelle Kompetenz zu zeigen. |
| Einüben von Teamarbeit und gemeinsamer Problemlösung | SELBSTBEWUSSTSEIN, VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG | Eine Aktivität zur Verbesserung der Teamarbeit und der Problemlösungsfähigkeiten in einem Team. |
| Konflikte konstruktiv lösen | SOZIALES BEWUSSTSEIN, VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG | Eine Aktivität zur Verbesserung der Fähigkeit, Konflikte konstruktiv zu lösen. |
| Negativem sozialen Druck widerstehen | SELBSTMANAGEMENT, SOZIALES BEWUSSTSEIN | Eine Aktivität zur Verbesserung der Fähigkeit, negativem sozialen Druck zu widerstehen. |
| Führungsfähigkeit in Gruppen zeigen | SOZIALES BEWUSSTSEIN | Eine Aktivität zur Verbesserung der Fähigkeit, in Gruppen Führung zu zeigen. |
| Bei Bedarf Unterstützung und Hilfe suchen oder anbieten | VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG | Eine Aktivität zur Verbesserung der Fähigkeit, bei Bedarf Hilfe zu suchen oder anzubieten. |
| Für die Rechte anderer eintreten | SOZIALES BEWUSSTSEIN, VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG | Eine Aktivität zur Verbesserung der Fähigkeit, für die Rechte anderer einzutreten. |
| Neugierde und Aufgeschlossenheit zeigen | SOZIALES BEWUSSTSEIN, BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT | Eine Aktivität zur Verbesserung der Fähigkeit, Neugierde und Aufgeschlossenheit zu zeigen. |

| # | Titel | Zielgruppe | SEL-Kompetenz – primär |
|----|--|--------------------|---|
| 41 | WAS IST DIR LIEBER? | 6 – bis 11-Jährige | VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG |
| 42 | ENTSCHEIDUNGEN TREFFEN | 8 – bis 11-Jährige | VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG |
| 43 | WIR SIND DIE ZUKUNFT DER WELT | 6 – bis 11-Jährige | VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG |
| 44 | GESCHICHTEN ERZÄHLEN | 6 – bis 11-Jährige | VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG |
| 45 | PROBLEM – LÖSUNG | 6 – bis 11-Jährige | VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG |
| 46 | REDEN ZUM THEMA SOZIALE GERECHTIGKEIT | 8 – bis 11-Jährige | VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG |
| 47 | MEINE HANDLUNGEN | 9 – bis 11-Jährige | VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG |
| 48 | PROBLEMLÖSUNG AUSSERHALB DER SCHULE | 9 – bis 11-Jährige | VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG |
| 49 | GEMEINSCHAFTLICHES WOHLBEFINDEN | 9 – bis 11-Jährige | VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG |
| 50 | DINGE, AUF DIE ICH KEINEN EINFLUSS HABE DINGE, AUF DIE ICH EINFLUSS HABE | 6 – bis 11-Jährige | VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG |

| SEL-Kompetenz – Beschreibung | SEL-Kompetenz – andere | Beschreibung |
|---|---|--|
| Lernen, wie man nach der Analyse von Informationen, Daten und Fakten ein begründetes Urteil fällt | VERANTWORTUNGSVOLLE ENTSCHEIDUNGSFINDUNG | Eine Aktivität zur Verbesserung der Entscheidungsfähigkeit und des Selbstbewusstseins. |
| Lernen, wie man nach der Analyse von Informationen, Daten und Fakten ein begründetes Urteil fällt | - | Eine Aktivität zur Verbesserung der Fähigkeit, nach der Analyse von Informationen, Daten und/ oder Fakten begründete Urteile zu fällen. |
| Lösungen für persönliche und soziale Probleme erkennen | BEZIEHUNGSFÄHIGKEIT | Eine Aktivität zur Förderung positiver sozialer Haltungen. |
| Lösungen für persönliche und soziale Probleme erkennen | SELBSTBEWUSSTSEIN, SELBSTMANAGEMENT, SOZIALES BEWUSSTSEIN | Eine Aktivität zur Entwicklung der Fähigkeit, Geschichten zu erzählen und Gefühle zu verstehen. |
| Lösungen für persönliche und soziale Probleme erkennen | SELBSTBEWUSSTSEIN | Eine Aktivität zur Verbesserung der Entscheidungs – und Problemlösungskompetenz. |
| Lösungen für persönliche und soziale Probleme erkennen | SELBSTBEWUSSTSEIN, SOZIALES BEWUSSTSEIN | Eine Aktivität zur Verbesserung der Fähigkeit, Lösungen für soziale Probleme zu finden. |
| Die Folgen des eigenen Handelns vorhersehen und bewerten | - | Eine Aktivität zur Verbesserung der Fähigkeit, die Folgen des eigenen Handelns vorherzusehen und zu bewerten. |
| Erkennen, dass Fähigkeiten zum kritischen Denken sowohl innerhalb als auch außerhalb der Schule nützlich sind | - | Eine Aktivität zur Verbesserung der Fähigkeit zu erkennen, wie kritische Denkfähigkeiten sowohl innerhalb als auch außerhalb der Schule nützlich sind. |
| Die eigenen Rolle zur Förderung des persönlichen, familiären und gemeinschaftliches Wohlbefinden reflektieren | SOZIALES BEWUSSTSEIN | Eine Aktivität zur Verbesserung der Fähigkeit, über die eigene Rolle zur Förderung des persönlichen, familiären und gemeinschaftlichen Wohlbefindens nachzudenken. |
| Persönliche, zwischenmenschliche, gemeinschaftliche und institutionelle Einflüsse bewerten | SELBSTBEWUSSTSEIN SELBSTMANAGEMENT | Eine Aktivität, die Kindern helfen soll zu erkennen, dass wir nicht alles steuern können. |

