

Los gehts!

Wir planen eine Schulreise

Kommentar für Lehrpersonen



Das Lehrmittel zur Planung einer Schulreise

Schulreisen sind für viele Schülerinnen und Schüler der Höhepunkt des Schuljahres. Mit den heutigen digitalen Mitteln ist es möglich, dass sie vieles selbst recherchieren können. Das Lehrmittel umfasst alle Aspekte der Planung einer Schulreise. Dazu gehört nicht nur die Auswahl des Reiseziels, sondern auch der Reiseplan, die Einhaltung des Budgets, und die Zusammenstellung der Ausrüstung, die je nach Reiseziel variieren kann.

Ziel des Lehrmittels

Das E-Learning-Modul will Schülerinnen und Schüler befähigen, eine Schulreise in der Schweiz zu planen. Dafür befassen sie sich mit möglichen Reisezielen, recherchieren die Fahrten zum Reiseziel und arbeiten mit Checklisten, um die Reise zu planen.

Arbeit mit dem E-Learning-Modul auf lernmedien.post.ch/losgehts

Die Schülerinnen und Schüler arbeiten in Gruppen, die sich für das gleiche Reiseziel interessieren. Dafür entscheiden sie sich mit einem interaktiven Tool für das Reiseziel, das sie am meisten anspricht. Anschliessend werden Interessengruppen gebildet, die sich dann vertieft mit dem Reiseziel auseinandersetzen. Am Schluss gestalten sie ein Plakat, das sie der Klasse präsentieren.

Rolle der Lehrperson

Die Lehrperson hat während der Bearbeitung des E-Learning-Moduls eine moderierende Funktion. Die Gruppenbildung ist ein wichtiger Bestandteil dieser Moderation: Die Schülerinnen und Schüler sollen in der Klasse angemessenen Gruppen arbeiten, um sich möglichst gut in die Gruppenarbeit einbringen zu können. Die Gruppe umfasst im Idealfall nicht mehr als vier Schülerinnen oder Schüler, die die Arbeit unter sich aufteilen und immer wieder prüfen, ob alle Teilarbeiten auf Kurs sind und zum Gesamtergebnis «Plakat» einen wichtigen Beitrag leisten. Es ist auch möglich, die Themenauswahl je nach Region, in die die Schulreise führen soll, zu erweitern. Im Tool nicht berücksichtigt sind Themenwege, wie zum Beispiel Witzwege, Klangwege, Saurierwege, Sagenwege, Höhenwege, Waldlehrpfade, Salzparcours, Baumwipfelpfade, Planetenwege usw.

Begleitende Elemente

Neben der Planung der Schulreise bieten ein Game und ein Song Abwechslung.

- Das Game kann während der Arbeit immer wieder gespielt werden. Es baut auf dem klassischen Leiterlenspiel auf und ist für zwei Spielerinnen oder Spieler konzipiert.
- Der Song «Achtung fertig Abentüür» wurde eigens für das Lehrmittel komponiert und aufgenommen durch die SCHWILZERGROOFE und mit einem tollen Musikvideo ergänzt. Der Song kann auf den Plattformen wie Apple Music und Spotify gestreamt werden.

Zielgruppe

Das E-Learning-Modul ist für die 5. und 6. Klasse (7–8 HarmoS) konzipiert.

Zeitbedarf

Für das Durcharbeiten sämtlicher Inhalte wird mit 8 bis 10 Lektionen gerechnet.

Kompetenzen aus dem Lehrplan 21

Das Lehrmittel enthält Inhalte und Fragestellungen, die sich nach dem Kompetenzbereich «Natur, Mensch, Gesellschaft» sowie «Räume, Zeiten, Gesellschaften» richten:

Die Schülerinnen und Schüler ...

- ... können Räume in der vertrauten Umgebung erkunden, Objekte in der Natur und in der gebauten Umwelt benennen, verorten (z.B. Wälder, Gewässer, Felsgebiete, unterschiedliche und typische Bauten und Anlagen in Siedlungen und Naturräumen) und Unterschiede in der Gestaltung von Räumen beschreiben. (NMG.8.1)
- ... können ausgehend von eigenen Gewohnheiten die Bedeutung des Unterwegs-Seins und des Verkehrs für das tägliche Leben beschreiben und einschätzen. (NMG.7.3.2g)
- ... können aus Ruinen oder Bauten Vorstellungen entwickeln, wie diese in der Vergangenheit ausgesehen haben (z.B. Burgen, Höhlen, alte Häuser). (NMG.9.3)
- ... können künstliche Lebensräume betrachten, beobachten, beschreiben und über eigene Erfahrungen und Erlebnisse berichten (z.B. Tiere im Haus, im Zoo). (NMG.2.6)
- ... können Texte groovebezogen interpretieren und rappen (z.B. HipHop). (MU.1.B.1.2g)
- ... können zu einem Musikstück eine einfache vorgegebene Choreographie üben und ausführen. (MU.3.C.1.2e)
- ... üben einfache Klassenarrangements und können dabei Interpretationsmöglichkeiten ausprobieren, vergleichen und ihre Vorstellung realisieren (z.B. ein Stück lustig, traurig, schleppend, gehetzt spielen). (MU.4.A.1.2f)

Weiterführende Links

https://www.bfu.ch/media/txvnzyrv/4-408_st_schulreise-z2_de_checklisten_lr.pdf

<https://www.bildungschweiz.ch/detail/was-man-bei-der-planung-einer-schulreise-beachten-muss>

Impressum

Konzept und Ideen

Melanie Wagner-Fankhauser, Lernmedien Post, Bern
Eva Woodtli Wiggenhauser, Kleinandelfingen

Projektleitung

Melanie Wagner-Fankhauser, Lernmedien Post, Bern

Text

Eva Woodtli Wiggenhauser, Kleinandelfingen

Illustration Leiterlispiel

Monika Rohner, Zürich, www.monikarohner.com

Grafik

Felix Wiggenhauser, Kleinandelfingen

Programmierung und Spielentwicklung

Lenzin Informatik, Bern

Kooperation

SCHWIIZERGOOFE GmbH, Zürich

Fachliche Auskünfte über Postdienstleistungen erhalten Sie auf Ihrer Postfiliale oder über die Website www.post.ch.

Die Schweizerische Post AG
Lernmedien Post P116
Wankdorfallee 4
3030 Bern

Bei Fragen: postdoc@post.ch
<https://lernmedien.post.ch>

1. Auflage 2026 © Die Schweizerische Post AG, Personal, Bern