

Liebe Eltern,

Ihr Kind wird in den nächsten Tagen etwas ungewöhnlichere „Hausaufgaben“ aus der Schule mit nach Hause mitbringen.... Die Schülerinnen und Schüler werden an einem Bildungsangebot auf Basis einer kurzen Bildergeschichte teilnehmen. Dieses **Unterrichtsmodul** hat den **häuslichen Strom- und Energieverbrauch** zum Thema und richtet sich an Grundschulkindern der Klassenstufen 3 und 4.



Bei den Hausaufgaben handelt es sich um Aufgaben zu fünf Energiethemen, die im Haushalt eine Rolle spielen. Diese sind in der Schulklasse vorbereitet worden und können nun zu Hause mit praktischen Aufgaben verbunden werden. Wir haben Ihnen die Dokumente, die mit diesem Unterrichtsmodul verbunden sind in PDF-Form zusammengestellt:

- 1) Die **Bildergeschichte** „Eddie das neugierige Elektron“. Diese wird in der Schule gemeinsam gelesen. Darin integriert sind die **Schulaufgaben**. Die Kinder übertragen die Lösungen in ihre Bildergeschichte/Heft. Im hinteren Teil des Heftes finden sich die **Hausaufgaben**, bestehend aus Experimenten, Aktionen und Interventionen im Haushalt.
- 2) Das **Unterrichtsmaterial mit Lösungen und begleitenden Erklärungen** (für Lehrkräfte und Eltern) und darüber hinaus weiterführende Literatur, Links und Aktionen im Internet.

Ihr Kind wird aus der Schule die Bildergeschichte inklusive der Ergebnisse der „Schulaufgaben“ und die „Hausaufgaben“ in gedruckter Form mitbringen. Dazu einen A4 Bogen mit Zeichnungen des Helden „Eddie“ zum Ausschneiden. Bitte lesen Sie sich die Dokumente durch, insbesondere die Aufgaben, die zu Hause von den Kindern umgesetzt werden können.

Für einige Aktionen / Aufgaben braucht Ihr Kind Ihre Unterstützung, bzw. Ihre Zustimmung!

Wir möchten Sie bitten, diese Aufgaben mit Ihrem Kind durchzugehen, gern auch vorzulesen und ggf. die Geschichte, die Erklärungen und die Ergebnisse der Schulaufgaben zu Rate zu ziehen. Wir betonen, dass nicht alle Aktionen umgesetzt werden müssen, es müssen nicht alle Aufgaben an einem Tag erledigt werden. Die Motivation Ihres Kindes zu experimentieren, Fragen zu stellen, Vorgänge zu erklären oder Aktionen umzusetzen, sollte an erster Stelle stehen. Am Ende der Geschichte wird ein Belohnungssystem vorgeschlagen, das die im Spiel gemachten Erfahrungen in den Alltag holt und zu einer Weiterführung anregt. Ob und wie Sie dieses umsetzen möchten bleibt natürlich Ihnen überlassen.

Vielen Dank für Ihr Engagement,
das Team von ECOMOVE International e.V.,

www.ecomove.de