



Robitopia im Sachunterricht Lehrplan der Primarstufe 3. und 4. Schulstufe

Allgemein

Erfahrungsbereich Gemeinschaft	Die Schulklasse als neue Gemeinschaft erleben Zusammenleben in verschiedenen Gemeinschaften Sich selbst und andere kennen lernen	Robitopia (gesamtes Spiel)
-----------------------------------	---	----------------------------

Sachunterricht

Erfahrungsbereich Natur	Lebensvorgänge und biologische sowie ökologische Zusammenhänge	Begegnung mit der Natur, dabei spezifische Arbeitstechniken und Fertigkeiten erweitern, festigen und bewusst anwenden Einsichten über Lebensvorgänge und biologische Zusammenhänge verstehen Erste Einsichten in einfache ökologische Zusammenhänge gewinnen	Dschungolino
	Formenvielfalt in der Natur	Begegnung mit der Natur, dabei spezifische Arbeitsweisen und Fertigkeiten erweitern und bewusst anwenden Formenkenntnis über Pflanzen und Tiere erweitern und festigen	Dschungolino
	Verantwortungsbewusstes Verhalten gegenüber der Natur	Verständnis über die ökologischen Auswirkungen menschlichen Handelns gewinnen Sich umweltgerecht verhalten	Dschungolino + Elektro
	Der Mensch: Körper und Gesundheit	Kenntnisse über den menschlichen Körper erweitern und vertiefen Die Bedeutung gesunder Lebensführung erkennen Die Bedeutung aktiver Erholung bzw. ausgleichender Bewegung erkennen	Blutopia Blutopia, Sportopia
Erfahrungs- und Lernbereich Raum	Sich im Raum orientieren	Die Wirklichkeit modellhaft darstellen Räume erschließen, dabei grundlegende geographische Einsichten und Informationen gewinnen	Dschungolino, Elektro Dschungolino
		Veränderungen in der engeren und erweiterten Umwelt im Ablauf der Zeit erschließen und deuten Erste Einsichten für Veränderungen durch fachspezifische Arbeitstechniken gewinnen Verständnis für Zukünftiges anbahnen	Robitopia (gesamtes Spiel) Elektro
Erfahrungs- und Lernbereich Wirtschaft		Das Verständnis für Bereiche des Versorgungswerdens und Vorsorgens erweitern und vertiefen	Dschungolino
		Kenntnisse über Arbeit, Beruf, Verdienst und Geld gewinnen	Robitopia (gesamtes Spiel)
		Einsicht in wirtschaftliche Zusammenhänge und dementsprechend eigenverantwortliches Handeln anbahnen	Elektro
Erfahrungs- und Lernbereich Technik	Technische Gegebenheiten in der Umwelt des Kindes	Kenntnisse über technische Gegebenheiten in der Umwelt des Kindes erwerben	Elektro, Sportopia
	Spezifische Arbeitstechniken anwenden; Experimentieren	Sachgemäßes und verantwortungsbewusstes Handeln beim Gebrauch der Technik vertiefen	Elektro, Sportopia
	Kräfte und Wirkungen	Kenntnisse über Kräfte und ihre Wirkungen erwerben	Elektro
	Stoffe und ihre Veränderungen	Kenntnisse über Stoffe und ihre Veränderungen erwerben	Dschungolino
	Spezifische Arbeitstechniken anwenden:	Beobachten Klassifizieren Experimentieren Dokumentieren	Robitopia (gesamtes Spiel)
	Im Umgang mit Stoffen sachgemäß und verantwortungsbewusst handeln		Elektro

relevante Auszüge aus dem Lehrplan für Volksschulen, Fassung gültig für das SJ 2022/23