

SELBER DENKEN

Lehrwerk für Werte und Normen
in der Grundschule

1

kostenfreie
LESEPROBE



Entdecken Sie die Lehr- und Lernwelt von...

Selber denken

Lehrwerk für Werte und Normen in der Grundschule

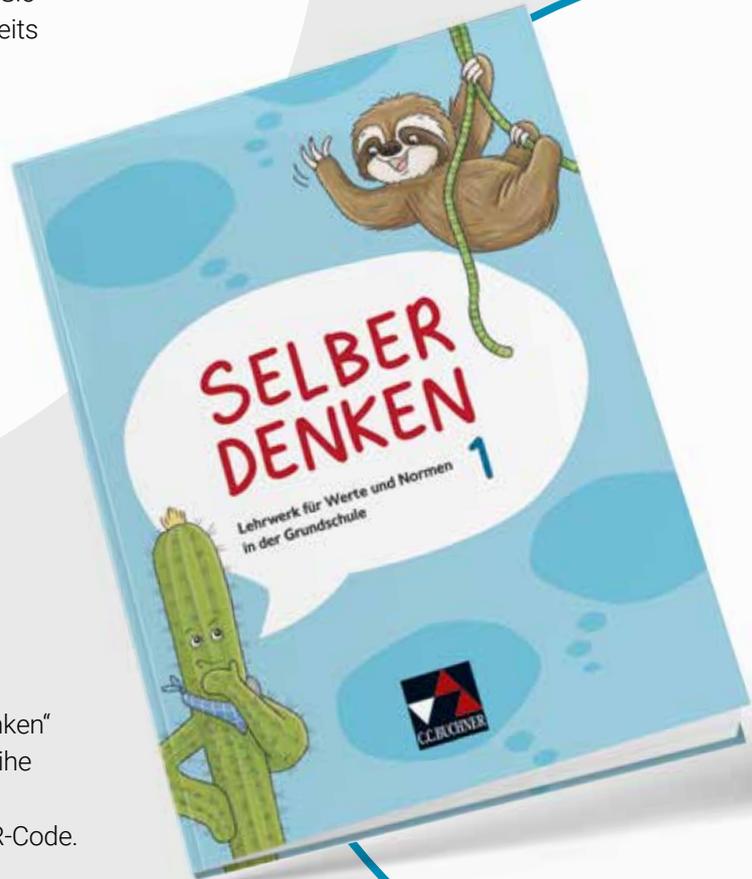
Herausgegeben von Gustav Beyer und Klaus Blesenkemper

Mit Werte und Normen führt das Land Niedersachsen ein neues Fach an den Grundschulen ein.

Mit unserem neu konzipierten Lehrwerk „Selber denken“ erhalten Sie eine verlässliche Grundlage für Ihren Unterricht – egal, ob Sie bereits Lerngruppen eingerichtet haben oder erst starten wollen.

Das macht „Selber denken“ aus:

- ▶ sympathische Identifikationsfiguren
- ▶ starke Bildelemente zur Visualisierung der Inhalte
- ▶ abwechslungsreiche und differenzierende Aufgabenformate
- ▶ kindgerechte Methodenschulung
- ▶ integrierte Audiodateien



Schauen Sie sich auch unseren Film zu „Selber denken“ an und lernen Sie unsere Protagonisten und die Reihe besser kennen.

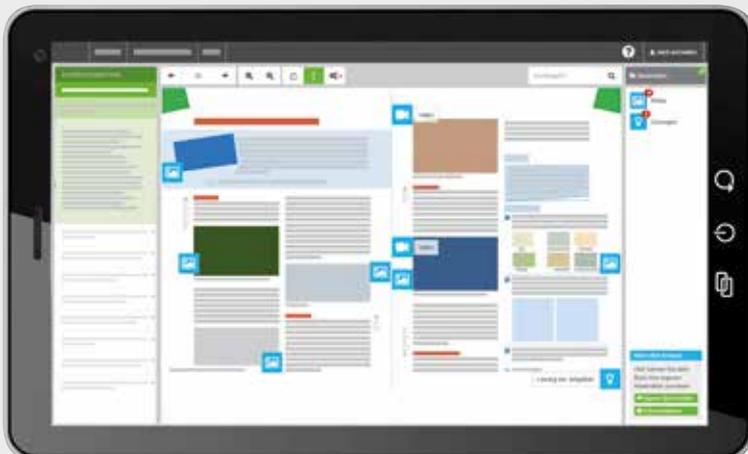
Scannen Sie dazu einfach den nebenstehenden QR-Code.



Ideal für den digitalen Materialaustausch

Die **digitale Ausgabe des Schülerbands click & study** und das **digitale Lehrmaterial click & teach** bilden zusammen die ideale digitale Lernumgebung: vielfältig im Angebot und einfach in der Bedienung!

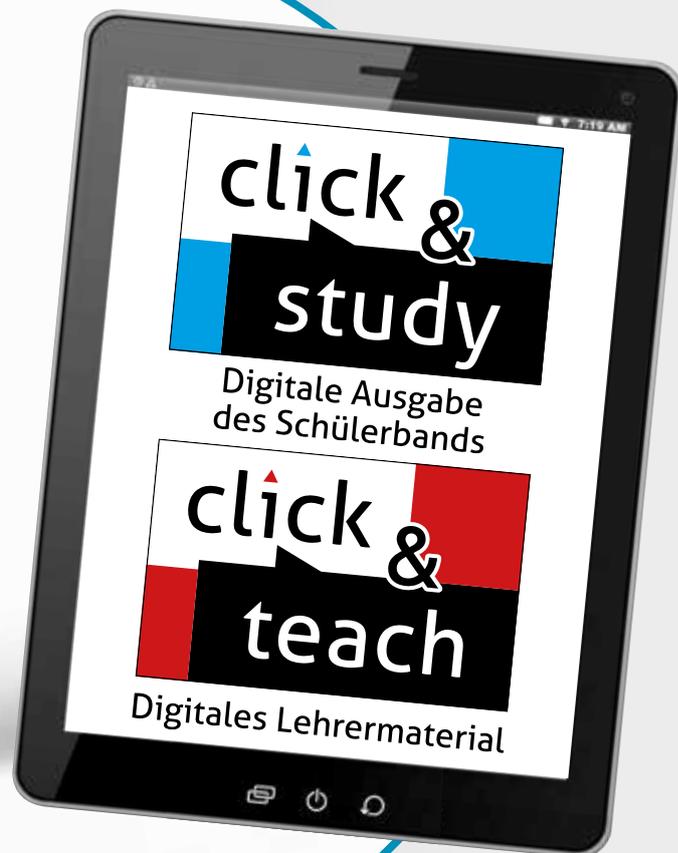
Mehr Infos finden Sie auf www.click-and-teach.de und www.click-and-study.de.



Erklärfilm zur digitalen Lernumgebung

Mit „Selber denken“ sprachsensibel unterrichten:

- ▶ durchgehende Silbenschrift
- ▶ schülergerechte Operatorenerklärung mit Sprachmitteln für die Bearbeitung der Aufgaben
- ▶ Aufgaben und Impulse zur Sprachförderung



Audiodateien

Ausgewählte Texte und Dialoge können unkompliziert über einen QR-Code abgerufen werden.



click & study als Print-Plus-Lizenz
für € 1,90 pro Titel und Jahr
bei Einführung der Print-Ausgabe

click & teach: Unterstützung für Ihren Unterricht

- ▶ Einordnung in den Fachkontext
- ▶ didaktische Kommentare und Lösungshinweise
- ▶ vielfältige Zusatzmaterialien und differenzierte Arbeitsblätter mit Hinweisen zum Einsatz im Unterricht



Demoversion click & teach

Ein kindgerechtes Layout mit klarer Struktur vermittelt die Lerninhalte ansprechend und ermutigend.

Klassische Kunstwerke werden unbefangenen erschlossen und bieten einen offenen Einstieg in die Kapitel und ethischen Fragen.



Sichtweisen auf die Welt



1 **Beschreibt:** Wie verändert sich der Blick durch verschiedene Brillen?



2 Setze in Gedanken eine dieser Fantasiebrillen auf:

Brille der Wut

Brille der Liebe

Brille des Glücks

Beschreibe: Wie siehst du dann die Welt? ➔ 4



3 Zähle: Wie viele Vögel siehst du? ➔ 3

4 Vergleiche: Bei welchem Bild geht es darum, wie du sehen musst?
Bei welchem, wie du sehen willst?

Icons unterstützen Handlungsanweisungen in den Aufgaben.

Binnendifferenzierung ist durch anspruchsvollere „Stachelaufgaben“ möglich.

Was ist echt?

Sympathische Identifikationsfiguren führen durch das Buch und regen zum Weiterdenken und Fragen an.

Schau mal: Wenn du hier wischst, kommen noch mehr Fotos.



Wahnsinn! Dein Smartphone bringt die ganze Welt in meine Wüste.

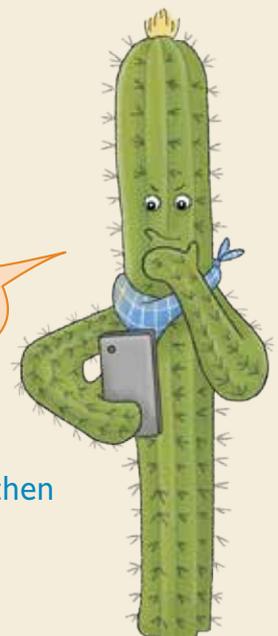


- 1** Zähle auf: Was kannst du alles durch das Smartphone sehen? ➔ 3



Längere Texte stehen als Hörtexte und Vorlesetexte bereit.

Schöne Bilder ...
Aber ich würde das alles lieber mit eigenen Augen sehen!



- 2** Erkläre: Was ist der Unterschied zwischen etwas mit eigenen Augen sehen und Bilder von etwas sehen?

Pfeilsymbole verweisen auf den „Methodenspielplatz“. Dort werden einzelne Arbeitstechniken bildhaft erklärt.

- 3** Diskutiert: Was sind die Vorteile von digitalen Bildern? Was sind die Nachteile? ➔ 1

Die fünf Sinnes-Organ

Etwas echt erleben heißt:

! Etwas mit fünf Sinnen wahrnehmen.



4 Nenne die fünf Sinnesorgane.
Erkläre: Was machst du mit ihnen?

🗣️ 5 Untersucht: Für welche Wahrnehmungen sind digitale Geräte geeignet, für welche nicht?

Konsequente Silbenfärbung erleichtert das Lesen und Verstehen.

Gelerntes kann selbstständig angewendet und Neues spielerisch entdeckt werden.

Regeln im Spiel, Regeln im Leben

Starke Bildelemente unterstützen das Verständnis für Lesanfängerinnen und Lesanfänger und illustrieren Konfrontationen und Zusammenhänge.



1 Erkläre: Welche Regeln gelten hier jeweils? ➔ 3

2 Sammelt: Welche Regeln gibt es in eurer Klasse oder in eurer Schule?

3 Spielt in Gedanken und erzählt: Was würde passieren, wenn es diese Regeln nicht gäbe? ➔ 4

4 Erklärt: Worin unterscheiden sich Spielregeln von Lebensregeln?

Ein ! markiert sprachliche Besonderheiten.



England



Deutschland

5 Beschreibe: Auf welcher Straßenseite muss man in Deutschland fahren, auf welcher in England?



6 Spielt den Straßenverkehr nach.
Jede oder jeder krabbelt in der Klasse: ➔ 5

- wie in Deutschland.
- wie in England.
- wie er oder sie möchte.

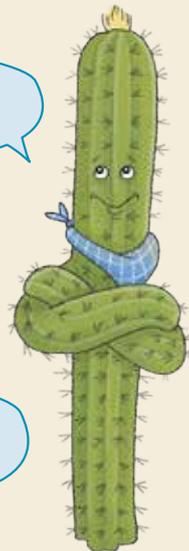


Mediencode
20055-21

Gibt es die eine richtige Regel?

Rechts ist doch richtig!

Ist doch eigentlich egal, Hauptsache ...



Abwechslungsreiche Aufgabenformate motivieren dazu, weiter zu fragen.

Illustrationen geben Impulse zur selbstständigen Auseinandersetzung mit Sinn- und Wertfragen.



7 Erklärt: Worauf kommt es bei dieser Regel an?

Wie geht das?

Auf ausklappbaren Umschlagseiten stehen wesentliche Operatoren mit Formulierungshilfen. Ein zielgerichtetes Antworten wird so von Beginn an eingeübt.

beschreiben

Ich **sehe** ...

Ich **fühle** mich ...

Ich **spüre** ...

in der **Mitte** / **vorne** / **hinten** / **links** / **rechts** / **oben** / **unten** / **daneben** / **davor** / **dahinter** / **danach**

erklären

Das **bedeutet** ...

Das **kam** so ...

Ich **mache** das, weil ...

Ich **denke** das so, weil ...

Das **ist** so, **damit** ...



prüfen

Das **ist richtig**, weil ...

Das **ist falsch**, weil ...

Das **ist möglich**, weil ...

Das **ist unmöglich**, weil ...

Das **ist wahrscheinlich**, weil ...

Das **ist unwahrscheinlich**, weil ...

Methodenspielplatz

➤ 3 Blitzlicht-Rutsche

Es ist nicht immer leicht, etwas vor allen anderen zu sagen. Dazu brauchst du Mut. Wie hoch oben auf einer Rutsche, wenn du hinunter schaust. Wenn du aber einmal rutschst, machst du eine spannende Erfahrung. Wie beim Rutschen sagt ihr der Reihe nach, was wichtig ist.



Auf dem Methodenspielplatz werden gängige Arbeitstechniken des Faches anschaulich erklärt. Der Vergleich mit Spielgeräten erleichtert das Verständnis und vereinfacht die Wiederverwendung.

➤ 4 Gedankenspiel-Kasten

Beim Spielen mit Gedanken kannst du dir wie beim Bauen im Sandkasten ganz viel ausdenken. Aber prüfe deine Gedanken. Denn nicht alles, was du dir vorstellst, hält auch. Gut, dass es nur in deinen Gedanken einstürzen kann.



Eine kurze und altersgemäße Einführung in die Operatoren und Erläuterungen zum Methodenspielplatz finden Sie auf Methodenkarten im digitalen Zusatzmaterial click & teach.

Hallo,



wir sind Karo und Faula und begleiten dich durch dieses Buch beim Staunen und Fragen, Mutig-Sein und **SELBER DENKEN**. Manchmal gibt es bei den Aufgaben Symbole. Die haben eine Bedeutung:



Hier sollst du etwas **malen** oder **schreiben**.



Hier **arbeitet** ihr **zu zweit**.



Hier **diskutiert** ihr in einer **Gruppe** oder in der Klasse.



Hier kannst du den Text oder ein Lied **anhören**.



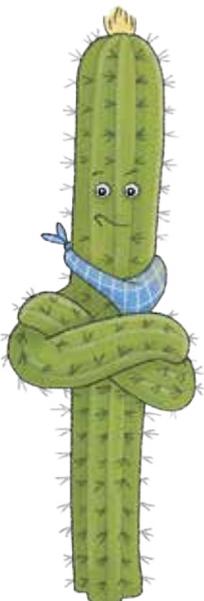
Stachelaufgaben piksen manchmal und **stacheln** zum **Weiterdenken** an.



Hier gibt es **besondere Wörter**.



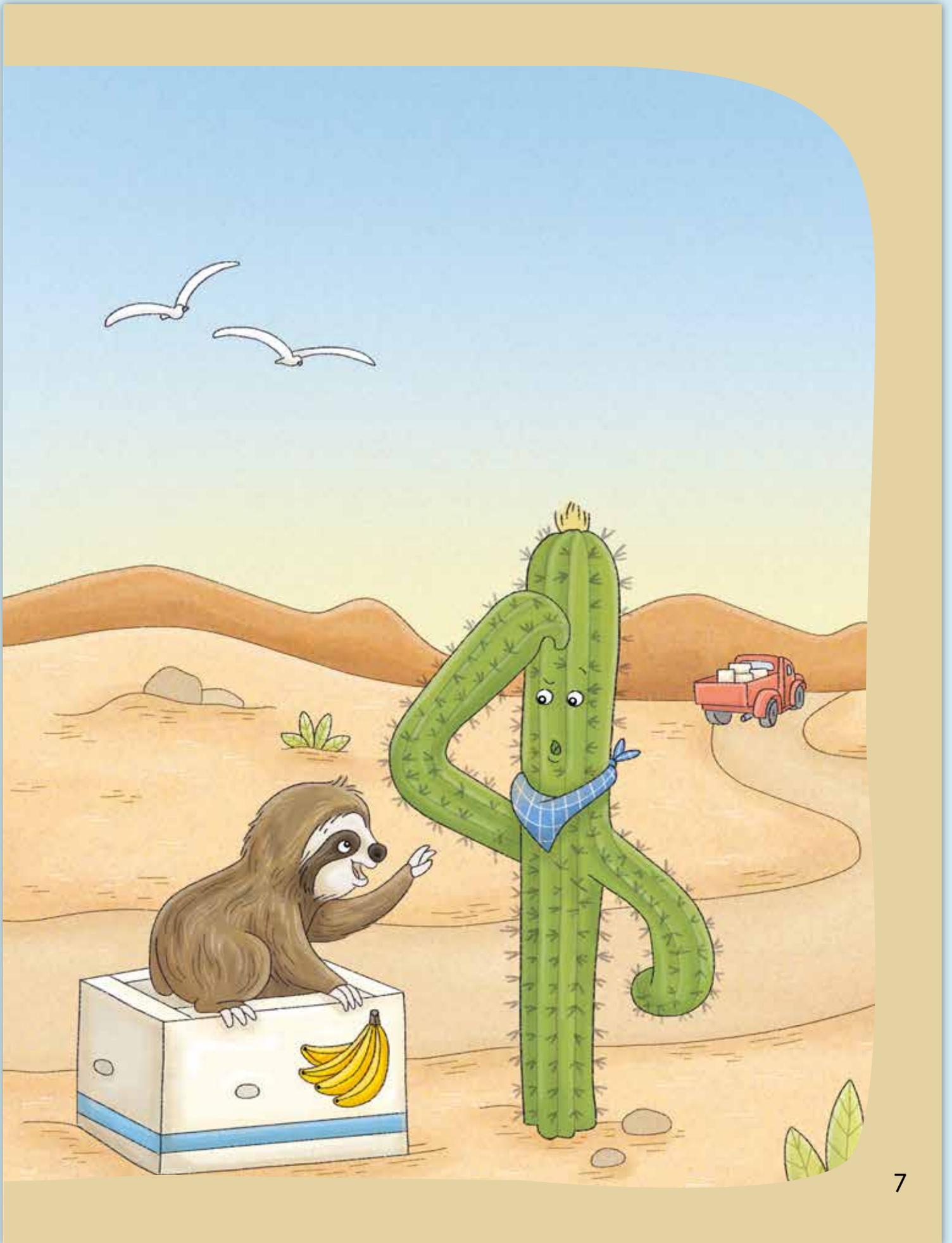
Der Pfeil führt dich zum **Methodenspielplatz**. Da wird **erklärt**, wie es geht.



Mediencode
20055-01

Manchmal gibt es auch QR-Codes. Da kannst du mit einem **Smartphone** oder **Tablet** mehr **entdecken**.

Wir **wünschen** dir viel Spaß beim **SELBER DENKEN!**



Inhaltsverzeichnis

Einstieg	8
1 wichtig	10
Sich selbst begegnen	12
Ein Körper – mein Körper	14
Ich im Unterschied zu anderen	16
Was ich schon kann	18
Was ich (noch) nicht kann	20
Stärken und Schwächen	22
Erfolg und Misserfolg	24
Jetzt weiß ich mehr über	26
2 Überleben	28
Natürlich erstaunlich – erstaunlich natürlich	30
Ist Müll auch natürlich?	32
Wichtige Wünsche	34
Wünsche werden wahr	36
So ist das Leben	38
Technik nutzen	40
Mit Tieren leben	42
Jetzt weiß ich mehr über	44
3 Gemeinsam leben	46
Freunde und Freundinnen	48
Sich streiten und wieder vertragen	50
Regeln im Spiel, Regeln im Leben	52
Wie regeln Rituale?	54

Rechte und Pflichten _____	56
Was ist wertvoll? _____	58
Wert und Werte _____	60
Gerecht teilen _____	62
Jetzt weiß ich mehr über _____	64
4 Zugänge zur Welt _____	66
Sehen mit Köpfchen _____	68
Schnell sehen – schnell handeln _____	70
Was ist echt? _____	72
Bildzeichen und Buchstaben _____	74
In Zeitläufen denken _____	76
Lügen oder ehrlich sein? _____	78
Wahrheit oder Irrtum? _____	80
Jetzt weiß ich mehr über _____	82
5 Sichtweisen auf die Welt _____	84
Alltag und Festtag _____	86
Geburtstag feiern _____	88
Glaube _____	90
Religionen _____	92
Beten _____	94
Rituale und Symbole _____	96
Glücklich _____	98
Jetzt weiß ich mehr über _____	100
Bildnachweise _____	102
Textnachweise _____	104

Überleben





- 1 Beschreibe: Wie fühlen sich die Menschen auf den Bildern?
- 2 Erkläre: Welche Wünsche könnten die Menschen haben?
- 3 Erläutere: Wie nehmen die Menschen das Meer wahr?

Natürlich erstaunlich – erstaunlich natürlich



- 1 Suche dir **einen** Ort aus, an den du gern **reisen** würdest. Begründe deine Wahl.
- 2 Stelle dir **Geräusche**, **Gerüche**, **Farben** und **Gefühle** an **diesem** Ort vor. **Erkläre**: Was **gefällt** dir dort?

➔ 4



Mediencode
20055-35

Das unendliche Meer

Unendlich sind die Wellen.
Immer ist alles in Bewegung,
nirgends das Feste und das Ganze.
Das Meer zu sehen,
wurde für mich das Herrlichste,
das es in der Natur gibt.

Karl Jaspers

- 3** Erkläre: Warum ist das Meer für Karl Jaspers das Herrlichste, was es in der Natur gibt?

Reise in deiner Fantasie ans Meer.



- 4** Male: Was hast du auf deiner Reise erlebt?



Mediencode
20055-36



entspannt

misstrauisch

unbekümmert

fröhlich

einsam

glücklich

unglücklich

aufgewühlt

hilflos

fasziniert

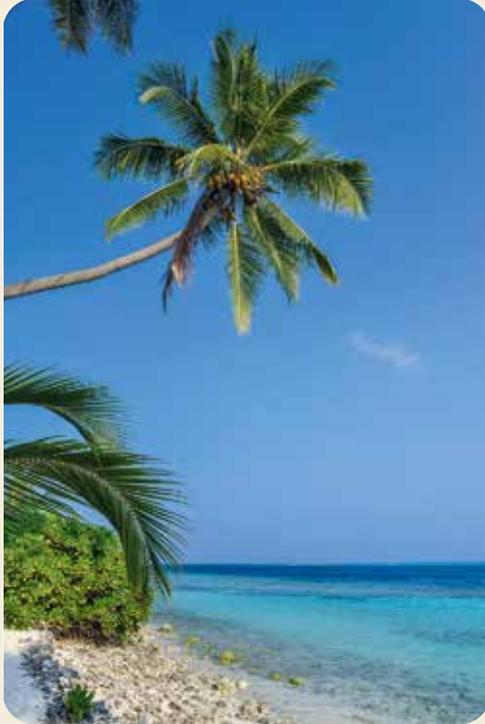
dankbar

neugierig

erstaunt

- 5** Beschreibe:
Wie hast du dich auf deiner Reise gefühlt?

Ist Müll auch natürlich?



-  **1** Sammelt Bilder von Orten in der Natur und zeigt sie euch gegenseitig:
Was ist für euch das Herrlichste in der Natur?
- 2** Erzähle: Was würden Fische und Vögel zum Müll im Meer sagen? ➔ 3
- 3** Überlegt:
Wie kommt der Plastikmüll in die Natur?
-  **4** Gestaltet Müll-Plakate:
Was gehört in welche Mülltonne?



Mediencode
20055-37



5 **Beschreibe:** Wie kann hier Müll vermieden werden?



6 **Sammele Ideen:** Wie kannst du in der Schule noch Müll vermeiden?



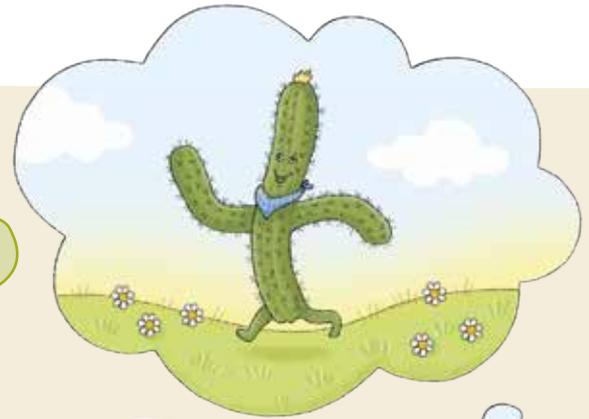
7 **Stellt euch einer Herausforderung:** Schafft es eure Klasse, ohne Verpackungsmüll zu frühstücken?

Wünsche werden wahr

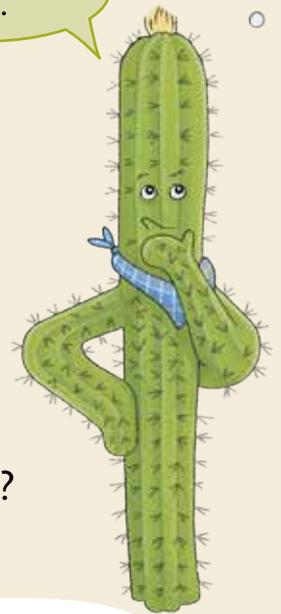


Was fehlt dir denn noch?

Ich wü**n**sche mir, dass ich Karo helf**e**n kann.



Ich hab**e** so viele Wü**n**sche.



Mediencode
20055-12

- 1 Beschreibe: Was wünscht sich Karo?
- 2 Erkläre: Woher kommt Karos Wunsch?
- 3 Erkläre: Was ist der Unterschied zwischen Karos Wunsch und Faulas Wunsch?



Der Wü**n**sche-Transformator

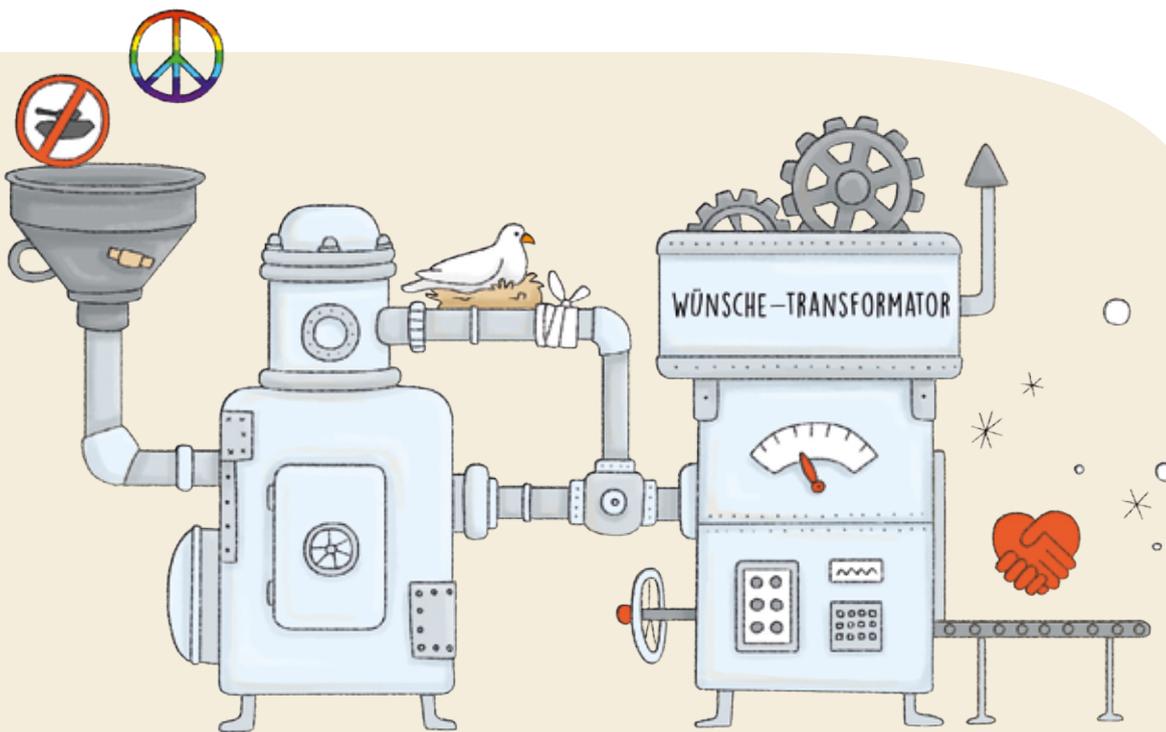
Lässt dein Wunsch sich nicht erfüllen, ist der Wunsch vielle**ic**ht zu groß. Doch an**st**att dich nun zu ärg**e**rn schick den Wunsch doch ein**f**ach los:

Dieser Wü**n**sche-Transformator formt Port**i**onen, die ihm gleich**e**n, doch als hand**h**abbare Päck**ch**en lass**e**n Wü**n**sche sich erre**i**chen.



Mediencode
20055-13





- 4 **Sammelt** Wünsche, die zu groß sind, um sie zu **erfüllen**.



- 5 **Male** deinen **eigenen** Wünsche-Transformator mit **großem** Wunsch und **umgewandeltem** Wunsch.



Mediencode
20055-14

Wünsche-Transformator?!
Brauche ich nicht.
Ich kann selber denken.

Wir können Wünsche auch
umwandeln, wenn wir gemeinsam
selber denken!

- 6 **Erzähle**: Wem möchtest
du einen Wunsch **erfüllen**?
Warum? ➔ 3



Technik nutzen



Straßen



Staudämme

- 1 Erklärt: Welche Probleme haben die Menschen hier mit Technik gelöst?



Wanderfische wie der Lachs suchen für jeden Abschnitt ihres Lebens die passende Umgebung. Sie müssen den Fluss hinauf schwimmen, um Eier abzulegen.

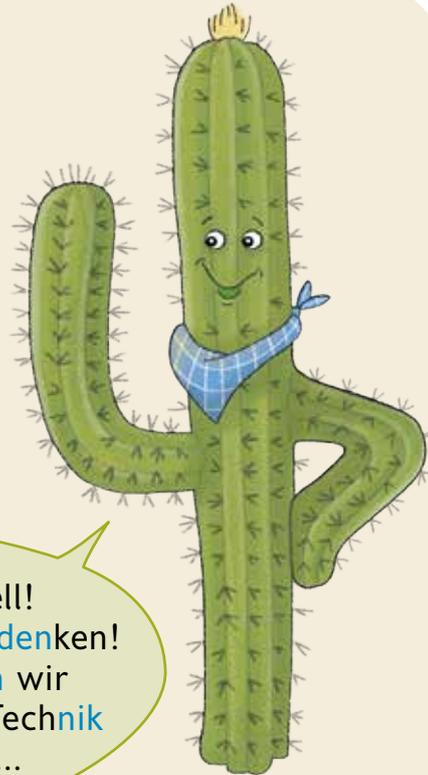
- 2 Nennt Probleme, die durch Technik neu entstanden sind.



Mediencode
20055-53



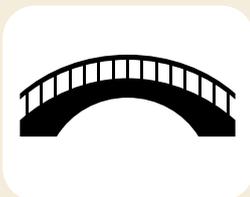
Straßen sind eine üble
Erfindung.
Weg damit!
Staudämme auch weg!



Nicht so schnell!
Lasst uns erst nachdenken!
Vielleicht können wir
die Probleme mit Technik
wieder lösen ...

3 Erfindet für diese Probleme eigene Lösungen. ➔ 2

Manche Menschen haben für Kröten, Hirsche und
Fische Lösungen gefunden:



Brücke



Treppe



Tunnel



4 Überlegt und malt: Für welches Tier könnte
welches Bauwerk die Lösung sein?



Mediencode
20055-38

Mit Tieren leben



1 Suche dir ein Tier aus. Male: Welche Umgebung braucht es für ein gutes Leben?

 **2** Diskutiert: Brauchen die abgebildeten Tiere Menschen für ein gutes Leben? ➔ 1

3 Erzähle: Hast du auch ein Haustier?
Wie wohnt es?
Was tust du für dein Haustier?
Was tut dein Haustier für dich?



Mediencode
20055-39



Die kleine Robbe Paro

Paro ist ein Tierroboter. Er sieht aus wie das Baby einer Robbe. Paro ist 60 Zentimeter groß, fast drei Kilo schwer und flauschig weich.

Paro reagiert auf Berührungen, Bewegungen, Stimmen und Geräusche. Er ist stubenrein. Er beißt nicht. Er löst keine Allergien aus. Paro ist jederzeit einsatzbereit und hat immer Lust, mit dir zu spielen. Er braucht kein Futter, nur Strom.



- 4 Erkläre: Was ist Paro?
- 5 Überlege: Würdest du lieber Paro oder ein lebendiges Haustier haben? ➔ 3
- 6 Diskutiert: Musst du für Paro auch so gut sorgen wie für ein lebendiges Tier? ➔ 2

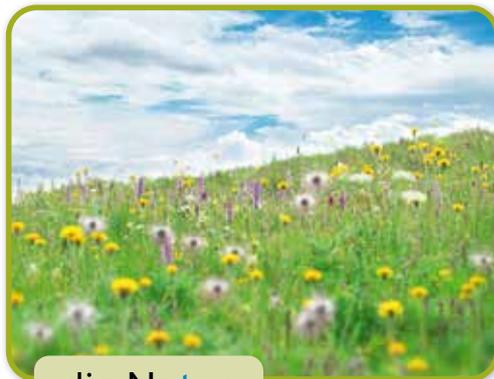
Jetzt weiß ich mehr über ...



meine Wünsche



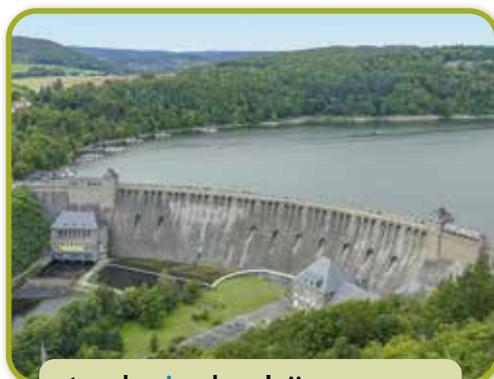
Müll



die Natur



das Leben



technische Lösungen



Haustiere



1 Beantworte die Fragen zu diesem Kapitel.

Sichtweisen auf die Welt



1 **Beschreibt:** Wie verändert sich der Blick durch verschiedene Brillen?

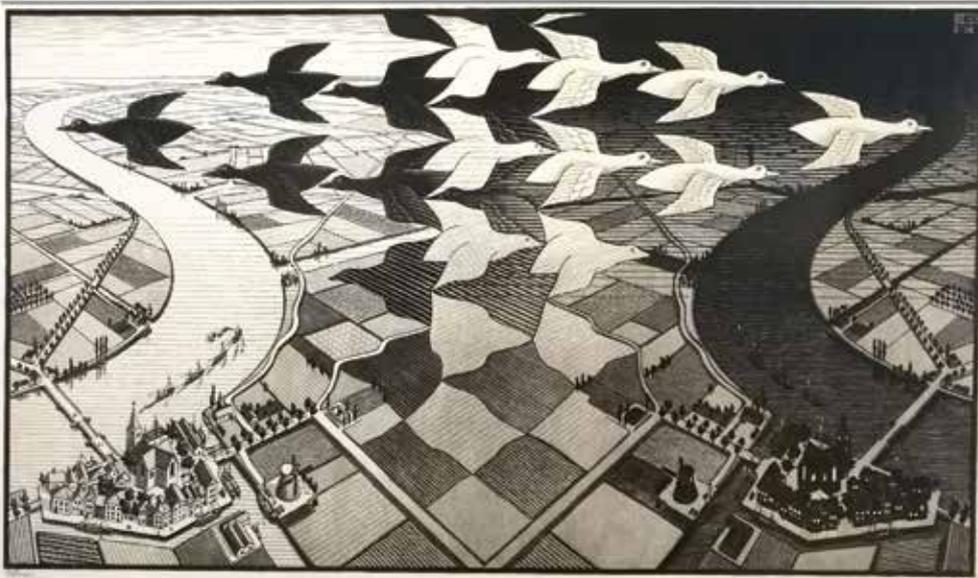
2 **Setze** in Gedanken eine dieser Fantasiebrillen auf:

Brille der Wut

Brille der Liebe

Brille des Glücks

Beschreibe: Wie siehst du dann die Welt? ➔ 4



3 Zähle: Wie viele Vögel siehst du? ➔ 3



4 Vergleiche: Bei welchem Bild geht es darum, wie du sehen musst?
Bei welchem, wie du sehen willst?

Alltag und Festtag



1

Beschreibt: Was seht ihr auf den Bildern?
Zu welchen beiden Festen könnten diese Bilder gehören?

2

Erzähle: Feierst du eines dieser Feste?
Wie feierst du es? ➔ 3



Im Jahr gibt es viele verschiedene Feiertage.



3 **Sammelt:** Welche Feste kennt ihr?

- Was wird gefeiert?
- Wann ist das Fest?

4 **Erkläre:** Welches Fest findest du besonders wichtig?



3



5 **Erkläre:** Was gehört zur Weihnachtszeit?
Was gehört zum Alltag?

Geburtstag feiern



Mediencode
20055-41



Wie schön,
dass du ge**bo**ren bist,
ich h**ät**te dich
sonst sehr ver**mis**st.

Dan**ke**, dass wir
zu**sam**men
A**be**nteuer erleben.
Ich finde es toll,
dass du so mu**tig** und
so neu**g**ierig bist und
fast im**me**r fr**öh**lich.



1

Erklärt:

Warum ist es für Karo schön, dass Faula da ist?

Warum sind wir am Geburtstag besonders nett zu jemandem?

Eine warme Dusche ist etwas Angenehmes.
Auch über gute Wünsche freuen wir uns.



- 2** Spielt „Warme Dusche“: Sagt einem Kind, was ihr an ihm toll findet und was ihr dem Kind wünscht.



- 3** Dieses Baby hat seinen nullten Geburtstag.
Beschreibe: Was denken und fühlen seine Eltern?
Was denken und fühlen seine Geschwister?

- 4** Erzähle: Wie feiert deine Familie deinen Geburtstag? ➔ 3



- 5** Sucht euch ein Kind aus, das bald Geburtstag hat.
Spielt: Wie plant seine Familie den Geburtstag?
Verteilt dazu die Rollen. Auch das Geburtstagskind hilft mit. ➔ 6

Glaube

Sichtweisen der Religionen

Ich glaube, ich bekomme eine 1 in Sport.



Ich glaube an Gott.



1 Die beiden Kinder meinen mit **glauben** etwas anderes. **Erklärt**: Was ist der Unterschied?



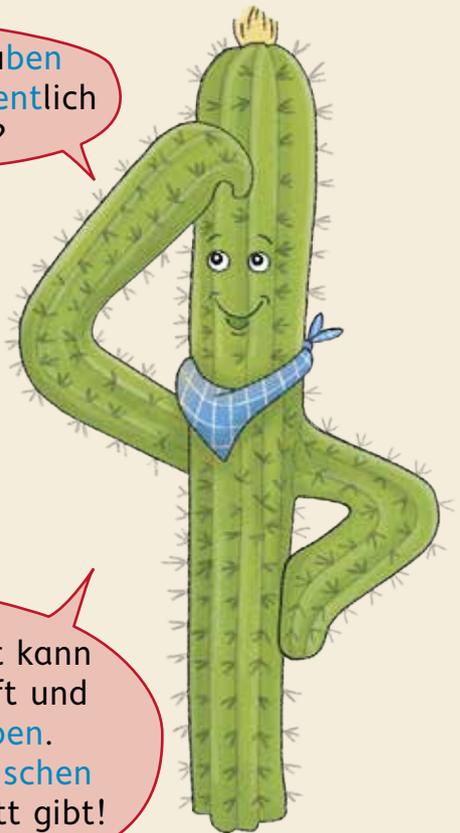
Mediencode
20055-46

Warum glauben Menschen eigentlich an Gott?

Viele Menschen glauben an eine besondere Macht und nennen sie Gott. Manche glauben, dass Gott allmächtig ist. Sie sehen die Welt und die Menschen als sein Werk. Manche glauben, dass Gott immer gut ist. Sie sehen sich in der schützenden Hand Gottes.



Der Glaube an Gott kann Menschen also Kraft und Geborgenheit geben. Aber nicht alle Menschen glauben, dass es Gott gibt!



2 **Erzähle**: Welche Vorstellungen von Gott kennst du?

Religionen

Zu **religiösem Glauben** gehört noch mehr



Mediencode
20055-47



Alma



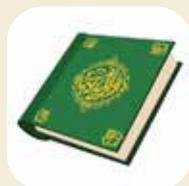
Daniel



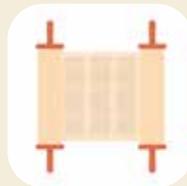
Maria



Davidstern



Koran



Thora



Bibel



Kirche



Synagoge



Stern und
Halbmond



Kreuz



Moschee



3

Ordnet zu: Was gehört zu wessen Religion?



4

Beschreibt: Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede sind euch aufgefallen?

Glücklich



- 1 Beschreibe: Welche Glücksbringer siehst du?
- 2 Erzählt: Welche Glücksbringer kennt ihr noch?
Hast du selbst einen Glücksbringer? ➔ 3
-  3 Diskutiert: Können Glücksbringer überhaupt Glück bringen? ➔ 1

Sonnenschein

das Meer

Fußball

Eis essen

kuscheln

Freunde

Ferien

meine Familie

meine Katze

ausschlafen

spielen

Seifenblasen

?

klettern

rennen

in Pfützen springen

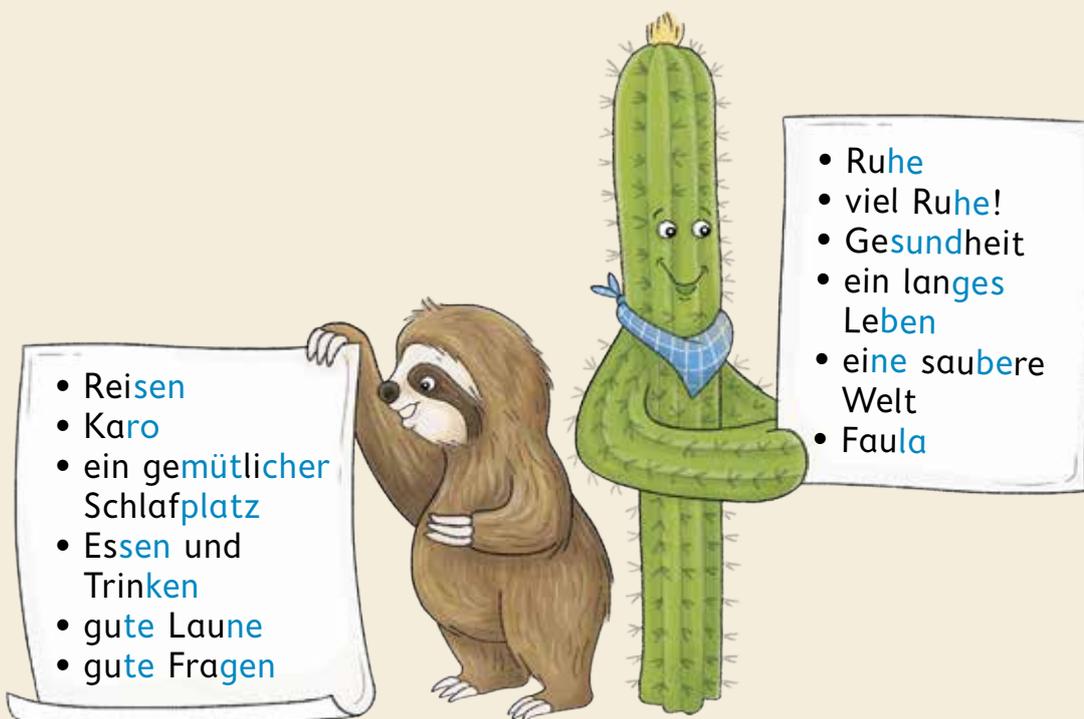
lesen

-  4 Male: Was macht dich glücklich?



Glück ist mit dem Gefühl der Freude verbunden.

5 Beschreibe: Wo spürst du dieses Gefühl? ➔ 3



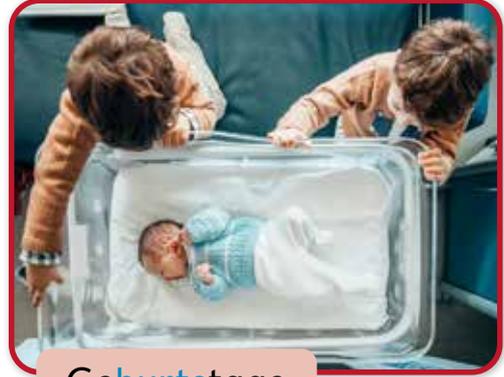
6 Vergleiche die Glückslisten von Faula und Karo.

7 Male: Was gehört alles zu deiner Glücksliste?

Jetzt weiß ich mehr über ...



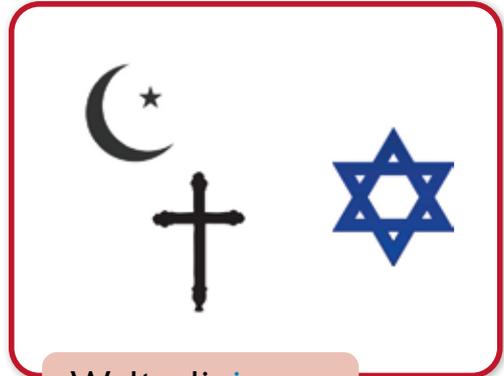
Feste



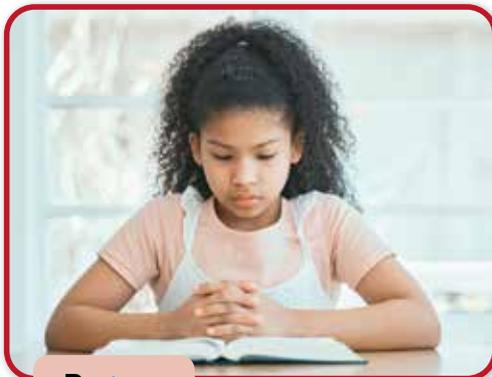
Geburtstage



Glaube



Weltreligionen



Beten



Glück



1 Beantworte die Fragen zu diesem Kapitel.



click & study

Digitale Ausgabe des Schülerbands



Mit der digitalen Ausgabe des Schülerbands click & study und dem digitalen Lehrermaterial click & teach wird die Unterrichtsgestaltung und Vorbereitung einfacher als je zuvor.

Einfach in der Navigation:

Im Mittelpunkt steht immer die digitale Ausgabe des Schülerbands, um die sich alle Zusatzmaterialien und Funktionen gruppieren. So finden sich alle Inhalte dort, wo sie benötigt werden.

Einfach in der Bedienung:

click & study und click & teach bieten eine Fülle an nützlichen Funktionen. Die Gestaltung und die Bedienelemente sind dennoch nicht überladen und bleiben selbsterklärend.

Einfach im Zugriff:

Mit einem Internetbrowser können Sie mit jedem Endgerät auf click & study und click & teach zugreifen. Alternativ nutzen Sie die kostenfreie App – so können Sie auch offline arbeiten. click & study kann zudem via www.bildungslogin.de verwendet werden.

Einfach für alle:

click & study und click & teach können miteinander verknüpft werden. So funktioniert der Unterricht bei Bedarf komplett digital – ideal für Tablet-Klassen und den digitalen Materialaustausch zwischen Lehrenden und Lernenden.

Weitere Informationen, kostenfreie Demoversionen und Erklärvideos finden Sie auf www.click-and-study.de und www.click-and-teach.de

click & teach

Digitales Lehrermaterial



Das und vieles mehr bieten click & study und click & teach:



Digitale Arbeitsseiten

Durch das Einfügen digitaler Arbeitsseiten besteht die Möglichkeit, auf einer zusätzlichen leeren Seite eigene Texte, Bilder, Links und Freihandzeichnungen zu hinterlegen.



Umfangreiches Lehrermaterial (nur in click & teach)

click & teach bietet umfangreiches digitales Zusatzmaterial wie zum Beispiel Lösungen, didaktische Hinweise, weitere digitale Lernanwendungen, Animationen, Arbeitsblätter, Kopiervorlagen, Tafelbilder und vieles mehr.



Lerngruppenfunktionen

Als Lehrkraft haben Sie in click & teach die Möglichkeit, Materialien in click & study freizuschalten. Im Aufgabenpool und im Forum können Lernende Aufgaben digital empfangen, wieder abgeben und sich austauschen.



Lizenzmodelle für jeden Bedarf

Egal ob nur für Sie, das Kollegium oder die ganze Schule – wir haben für jeden Bedarf ein passendes Angebot. Bestellen können Sie ausschließlich auf www.ccbuchner.de.

Lizenzmodelle click & teach

In click & teach sind immer die vollständige digitale Ausgabe des C.C.Buchner-Lehrwerks und umfangreiches Lehrermaterial enthalten. Die Laufzeit jeder click & teach-Lizenz gilt, solange das C.C.Buchner-Lehrwerk als gedrucktes Schulbuch lieferbar ist, in der Regel sind das mehrere Jahre. Inhaltlich sind alle Lizenzformen identisch.

	Einzellizenz	Einzellizenz Box	Einzellizenz flex	Kollegiums- lizenz
Lizenz- anzahl	1	1	1	beliebig viele Lizenzen für Ihr Fachkollegium (inkl. Referendare)
Weitergabe	nicht übertragbar	nicht übertragbar	übertragbar*	für das komplette Fachkollegium (inkl. Referendare)
Zugang	digitaler Freischaltcode per E-Mail	Box inkl. Karte mit Freischaltcode per Post	direkte Freischaltung im Schulkonto	direkte Freischaltung im Schulkonto
Verfüg- barkeit	im persönlichen Nutzerkonto	im persönlichen Nutzerkonto	im verknüpften Schulkonto	im verknüpften Schulkonto

*Die Einzellizenz flex kann beliebig oft an eine andere Person übertragen werden.

Schulkonto

Auf www.ccbuchner.de können sich Lehrkräfte (auch jene im Referendariat) mit ihrem Schulkonto verknüpfen und folgende Funktionen nutzen:

► **click & teach-Lizenzen erwerben und nachkaufen**

In wenigen Schritten können über die Auswahl des Fachs und des Bundeslands die Kollegiumslizenz sowie die Einzellizenzen flex per Rechnung an die hinterlegte Schule erworben werden. So kann click & teach direkt genutzt werden – ohne Wartezeit!

► **click & teach-Lizenzen verwalten und übertragen**

Daneben kann die Zuordnung der Lizenzen zu Mitgliedern des Fachkollegiums eingesehen und verwaltet werden. Fachfremden Lehrkräften kann ebenfalls manuell eine Lizenz zugewiesen werden. Wurde eine Einzellizenz flex erworben, erfolgt im Schulkonto die Zuordnung bzw. die Übertragung.

► **Zugriffsrechte verwalten**

Im Schulkonto können für alle verknüpften Kolleginnen und Kollegen die Rechte (*Lizenzen kaufen, Lizenzen verwalten, Zugriffsrechte bearbeiten, Schuldaten bearbeiten und Schulkollegium verwalten*) individuell vergeben werden.

Lizenzmodelle click & study

Auch in click & study ist immer die vollständige digitale Ausgabe des C.C.Buchner-Lehrwerks enthalten. Die Schülerinnen und Schüler erhalten Zugang zur digitalen Ausgabe über einen Freischaltcode, der per E-Mail an sie verschickt wird. Verfügbar ist click & study dann im persönlichen Nutzerkonto der Schülerinnen und Schüler. Die Lizenzen sind nicht übertragbar.

click & study	Einzellizenz	Einzellizenz Print Plus
Preis	Normalpreis	Wenn das gedruckte Schulbuch eingeführt ist, ist pro Buch eine Jahreslizenz ab 1,90 € erhältlich.
Laufzeit	12 + 1 Monat ab Freischaltung	12 + 1 Monat ab Freischaltung
Lizenzanzahl	1	1 pro eingeführtem Schulbuch

Stand: 01.01.2024

Sie haben Fragen?

Unsere Kolleginnen und Kollegen in der Digital-Beratung helfen Ihnen gern.

E-Mail: click-and-teach@ccbuchner.de | click-and-study@ccbuchner.de

Telefon: +49 951 16098333 | Mo, Mi, Fr: 10:00 – 11:30 Uhr | Di, Do: 14:00 – 15:30 Uhr

Weitere Informationen:

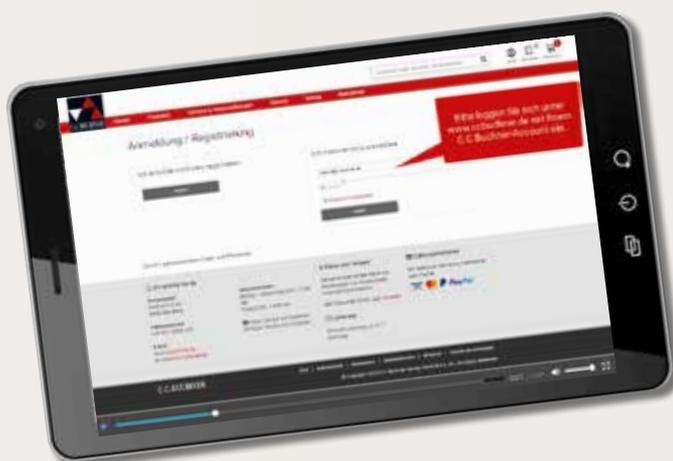
www.click-and-study.de

www.click-and-teach.de

www.ccbuchner.de/schulkonto



Erklärvideos
Schulkonto



Das Tor zu allen digitalen Bildungsmedien



BILDUNGSLOGIN

Ein Login – alles drin.

www.bildungslogin.de



UNSERE MISSION:

Wir wollen einen individuellen und anmeldefreien Zugriff auf alle digitalen Bildungsmedien und E-Books für Lernende und Lehrende ermöglichen.

Die volle Transparenz und einfache Steuerung zum Einsatz digitaler Medien über alle Anbieter hinweg wird Realität.



IHR NUTZEN:

Mit BILDUNGSLOGIN sparen Sie Zeit! Der Verwaltungsaufwand digitaler Medien verringert sich mindestens um 50 Prozent.

Ebenso entfallen viele Anfragen von Schülerinnen und Schülern zu Passwörtern, Benutzernamen und fehlenden Medien.



VORAUSSETZUNGEN:

Keine!

BILDUNGSLOGIN bietet für jede Ausgangslage eine Lösung an. Empfehlenswert ist jedoch die Integration in Ihr Schulportal, damit Sie bestehende Nutzerkonten auch für den Zugriff auf alle digitalen Bildungsmedien verwenden können.



UMSETZUNG:

Starten Sie schon heute und fügen Sie BILDUNGSLOGIN in wenigen Tagen Ihrem schulischen IT-Angebot hinzu!

Alle Informationen und Unterstützung erhalten Sie unter:
www.bildungslogin.de oder service@bildungslogin-support.de



ZUKUNFT:

Die nahtlose Verbindung von Medien, Schulplattformen und Lernmanagementsystemen wird stetig weiterentwickelt.

Gehen Sie mit der Zeit und nutzen Sie fortan digitale Medien und E-Books direkt aus Ihrem schulischen Portal.

Bildnachweis

OZGUR TOLGA ILDUN – S. 32; - / Vyychan // M.C. Escher's "Day and Night" © 2023 The M.C. Escher Company-The Netherlands. All rights reserved. www.moescher.com – S. 31 • Getty Images Plus / iStockphoto, alazur – S. 25; - / iStockphoto, alexhstock – S. 32; - / iStockphoto, Andres Barrionuevo Lopez – S. 36; - / iStockphoto, Andrew_Mayovskyy – S. 18; - / iStockphoto, Anna Pogrebkova – S. 21; - / iStockphoto, artisteer – S. 21; - / iStockphoto, bluejaphoto – S. 18; - / iStockphoto, bsd555; - / iStockphoto, BWFolsom – S. 21; - / iStockphoto, Catur Nurhadi – S. 25; - / iStockphoto, chanuth – S. 21; - / iStockphoto, CreativeNature_nl – S. 18, 24; - / iStockphoto, daniel hu – S. 24; - / iStockphoto, Deagreez – S. 32, 40; - / iStockphoto, Elly-Miller – S. 18; - / iStockphoto, FotografieLink – S. 36; - / iStockphoto, Fotografo Mineiro – S. 26; - / iStockphoto, iancucristi – S. 20; - / iStockphoto, Icon_Craft_Studio – S. 25; - / iStockphoto, janniwet – S. 30; - / iStockphoto, John Kasawa – S. 21; - / iStockphoto, kartashova – S. 4, 16; - / iStockphoto, KatyaSuresh – S. 38; - / iStockphoto, Kesu01 – S. 18, 28; - / iStockphoto, ksenija18kz – S. 78; - / iStockphoto, kunst-mp – S. 38, 40; - / iStockphoto, Leo Malsam – S. 33; - / iStockphoto, LumenSt – S. 21; - / iStockphoto, Mehmet Yucel – S. 32; - / iStockphoto, Monika Beitlova – S. 8; - / iStockphoto, narumitbowonkul – S. 30; - / iStockphoto, Newman Studio – S. 8; - / iStockphoto, Nils Jacobi – S. 26; - / iStockphoto, Nlshop – S. 7; - / iStockphoto, Piter1977 – S. 24; - / iStockphoto, prill – S. 24, 28; - / iStockphoto, ronstik – S. 26; - / iStockphoto, RukiMedia – S. 38; - / iStockphoto, Saskia Christiansen – S. 26; - / iStockphoto, schenkArt – S. 8; - / iStockphoto, SerrNovik – S. 18; - / iStockphoto, Stefan Rotter – S. 26; - / iStockphoto, Tolga TEZCAN – S. 29, 41; - / iStockphoto, triocean – S. 38; - / iStockphoto, U. J. Alexander – S. 24; - / iStockphoto, Wavetop – S. 26; - / Photo12 – S. 5, 17; - / Thomas Müller – S. 27, 28 • iStockphoto / Andrii Omelchenko – S. 37; - / bsd555 – S. 37, 40; - / FluxFactory – S. 32; - / JohnnyGreig – S. 32; - / jonnymoon – S. 37, 40; - / JuliarStudio – S. 37; - / Jürgen Sack – S. 33; - / Lara2017 – S. 37, 40; - / LauriPatterson – S. 21; - / Maïke Hildebrandt – S. 37; - / narvikk – S. 20, 28; - / natushm – S. 37; - / Oleksandr Churnin – S. 37; - / Orobon Alija – S. 35, 40; - / PeopleImages – S. 37, 40; - / Ridofranz – S. 37; - / SolStock – S. 8; - / Taufik Ramadhan – S. 37; - / TopVectors – S. 37 • MR1313 – S. 5, 17 • Shutterstock / © 2011 Sampajano_Anizza – S. 9; - / © 2021 Mickis-Fotowelt – S. 9

Unsere WebSeminare für Niedersachsen

Wir unterstützen und begleiten Sie beim Umsetzen des aktuellen Kerncurriculums – und das nicht nur mit unseren neuen Lehrwerken. Wir möchten Ihnen Anregungen bieten, Materialien vorstellen und Gelegenheit zum Gedankenaustausch geben.

Deshalb bieten wir Ihnen WebSeminare an, für die Sie auch eine Teilnahmebestätigung erhalten.

Natürlich finden Sie uns ebenfalls auf überregionalen Messen und Kongressen.



Detaillierte Informationen und Termine finden Sie auf www.ccbuchner.de/veranstaltungen.

Wir freuen uns auf spannende Veranstaltungen, auf gute Gespräche und vor allem auf Sie!



Nichts mehr verpassen:
Unser Newsletter
mit allen aktuellen Terminen

Abonnieren Sie jetzt unseren Veranstaltungsnewsletter!
Damit sind Sie fächerübergreifend immer über die aktuellen Termine von C.C.Buchner informiert und können sich Ihren Platz sichern.

Sie wünschen individuelle Beratung?
Unser Serviceteam ist für Sie da.

Telefon: 0951 16098-200
E-Mail: grundschule@ccbuchner.de

Sie benötigen weitere Exemplare dieser Leseprobe* für Ihre Fachkonferenz?

- 1 Geben Sie auf www.ccbuchner.de die Bestellnummer **L20021** in die Suchleiste ein.
- 2 Legen Sie die kostenfreie Leseprobe (1 Exemplar pro Person) und ggf. weitere Produkte in Ihren **Warenkorb**.
- 3 Folgen Sie den weiteren Anweisungen, um den Bestellvorgang abzuschließen.

L20021 



Oder
direkt über:



*Nur solange der Vorrat reicht.

	Titel	ISBN 978-3-661- / Bestellnr.	Ladenpreis	Lieferbarkeit
	Selber denken Band 1	20021-7	ca. 21,- €	2. Quartal 2024
	click & study Digitale Ausgabe des Schülerbands	WEB 200211 Bestellbar auf www.ccbuchner.de	ca. 7,50 €	2. Quartal 2024
	click & teach 1 Einzellizenz Digitales Lehrermaterial	WEB 200231 Diese und weitere Lizenzarten finden Sie auf www.ccbuchner.de	ca. 28,- €	3. Quartal 2024 (sukzessive)

