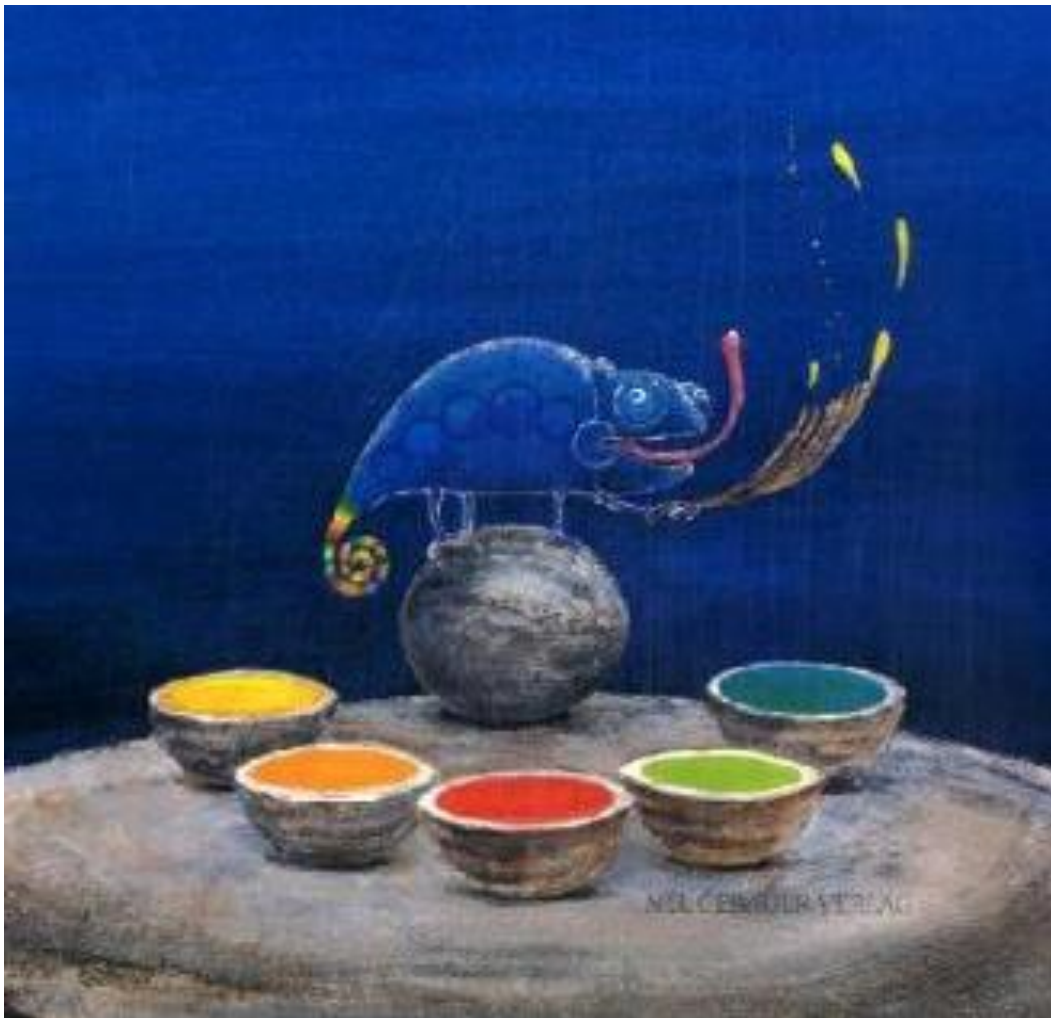


DIDAKTIK VON ICT

Leistungsnachweis



Sabrina Himmelberger & Chantal Inauen

Dozent: Danny Frischknecht

Institution: Pädagogische Hochschule Thurgau

Unterrichtsszenario zum Thema „Carlo Chamäleon“

Thema	Carlo Chamäleon (Chisato Tashiro)
Inhalts- beschreibung	<p>Carlo ist grün. Oder eher blau? Nein, gelb – zumindest im Moment.</p> <p>Carlo ist ein Chamäleon und findet das ewige Farbenwechseln und Unsichtbarsein gar nicht mehr lustig. Da erfährt er, dass andere Tiere gerne bunter wären, und hat eine tolle Idee. Bald ist Carlo das bekannteste Tier im Dschungel.</p> <p>Doch die Tiere merken bald, dass die Farbigkeit so ihre Tücken hat...</p>
Zeitplan grob	<p>Die folgende Grobplanung basiert auf den letzten vier Wochen des ersten Quartals. Mit dem Thema Farben und der Bilderbuchgeschichte „Carlo Chamäleon“ beginnen wir schon in der ersten Woche. Jedoch werden wir den Unterricht erst ab Woche fünf auf den Computer auslegen.</p> <p>Das Thema Farbe in Begleitung mit Carlo, dem Chamäleon, werden wir von den Sommerferien bis zu den Herbstferien behandeln. Während des ganzen Kindergartenalltags haben die Kinder die Chance sich mit dem Thema auseinander zu setzen und erste Erfahrungen mit dem Computer zu machen.</p> <p>Ein Bestandteil unserer Aufgabe wird sein, die Kinder im Kennenlernen des Computers zu begleiten. Auch während Freispielsequenzen haben die Kinder die Möglichkeit, sich mit der Lernsoftware „Vier Wahrnehmungsprogramme“ auseinander zu setzen.</p>
Infrastruktur	<p>Wir gehen von einer üblichen Kindergarteneinrichtung aus, in der grundlegende Freispielangebote präsentiert werden. Zusätzlich zu der bestehenden Grundausstattung werden wir eine Künstlerecke einrichten. Die Kinder bekommen eine Künstlerwand, bei der sie grosszügig mit der Farbe experimentieren können. Neben dieser eher kreativen Ecke entstehen ein eher ruhiger Computerplatz und zwei Plätze, damit die Kinder unsere Tonaufnahmen abspielen können.</p>

Für die Ausführung der Grobplanung wird das folgende Material vorausgesetzt:

Bilderbuch:

Tashiro, Ch. (2003). Carlo Chamäleon. Michael Neugebauer: Verlagsgruppe Nord-Süd Verlag AG.

(Da das Buch keine Seitenangaben hat, haben wir eine eigene Seitennummerierung vorgenommen.)

Vertontes Bilderbuch:

Das Bilderbuch Carlo Chamäleon ist von Sabrina Himmelberger und Chantal Inauen vertont. Die Kinder können, die Geschichte während dem Freispiel von einem Tonträger abspielen lassen und somit hören. Die Geschichte ist in Abschnitte unterteilt, damit die Kinder nicht von Beginn an die ganze kennen. Im Verlauf der Wochen wird die Geschichte ergänzt.

Vers:

Alle gelernten Verse sind auf Kassette aufgenommen. Es besteht die Möglichkeit, diese Verse im Freispiel erneut zu hören und zu üben.

Lernsoftware:

Lochmatter, T. (keine Angaben). Vier Wahrnehmungsprogramme [CD-ROM] Super 9: Schnippy: Looky: Mosaik. Brig-Glis: LoThoSoft.

(Die Kinder haben während dem Freispiel immer Zeit, mit diesem Lernprogramm zu arbeiten.)

Künstlerwand:

Material: viele verschiedene Farben, unterschiedliches Papier (Grösse, Beschaffenheit), diverse Werkzeuge (Pinsel, Zahnbürste, Naturmaterialien, ...)

Lernziele Grob- und Feinziele	<p>① Grobziel: Selbstkompetenz Das Kind entwickelt Selbstvertrauen und Selbstbewusstsein. Es setzt sich aktiv mit Spielplätzen/ Spielsituationen auseinander. Das Kind orientiert sich und sucht Hilfe bei der LP oder beim Gotti/ Götti.</p> <p>② Grobziel: Sozialkompetenz Die Kinder lernen notwendige Regeln und Strukturen des Zusammenlebens im Kindergarten kennen und halten diese ein. Sie entwickeln ein Zusammengehörigkeitsgefühl und können sich in der Gruppe einordnen. Die grossen Kinder lernen Verantwortung für ihr Patenkind zu übernehmen.</p> <p>③ Grobziel: Grobmotorische Kompetenz Die Kinder können dem natürlichen Bewegungsdrang nachkommen und Freude an der Bewegung erleben. Sie können unterschiedliche ganz- und teilkörperliche Bewegungsmöglichkeiten mit alltäglichen Turngeräten (Matte, Langbank, Reif, Ball, Ballon,...) erproben.</p> <p>④ Grobziel: Feinmotorische Kompetenz Die Kinder lernen Grundtechniken (leimen, reissen, schneiden, stüpfperlen, ausmalen, stempeln, knüpfen) kennen, können diese anwenden und üben und verfeinern so ihre feinmotorischen Fähigkeiten. Sie zeichnen und malen mit verschiedenen Malmitteln und auf unterschiedlichem Grund und Format.</p> <p>⑤ Grobziel: Sprachliche Kompetenz Die Kinder können unbefangen reden und Sprachhemmungen abbauen. Sie lernen einfache Gesprächsregeln kennen wie ausreden lassen, warten und antworten. Die Kinder können Gehörtes aufnehmen und sinngemäss handeln. Sie erweitern ihren Wortschatz.</p> <p>⑥ Grobziel: Logisch-mathematische Kompetenz Die Kinder lernen Gegenstände oder Personen zählen oder abzählen. Die Kinder vergleichen Material nach verschiedenen Gesichtspunkten, ordnen und sortieren diese.</p>
-------------------------------------	---

⑦ Grobziel: Figural-räumliche Kompetenz

Die Kinder lernen sich im Kindergartenraum, der Turnhalle und der Umgebung zu orientieren.

⑧ Grobziel: Musikalische Kompetenz

Die Kinder lernen Geräusche, Klänge, Signale und Töne aus der Umwelt kennen und können diese bewusst und differenziert aufnehmen, erkennen sie und reagieren richtig darauf. Sie lernen einfache Kinderlieder im Klassenverband zu singen.

Computerstandards

1 Die Schülerinnen und Schüler kennen und benennen elektronische Geräte in ihrem Alltag.

2 Die Schülerinnen und Schüler benennen Computer und Zubehör korrekt und setzen diese adäquat ein.

3 Die Schülerinnen und Schüler können den Computer starten, sich an – und abmelden und ihn korrekt herunterfahren.

4 Die Schülerinnen und Schüler können den Computer mit Tastatur, Maus, Touchpad, etc. steuern.

6 Die Schülerinnen und Schüler halten sich an die vereinbarten Nutzungsregeln.

Woche 1

MontagGeführte Aktivität Geschichte erzählen:

Seite 8 aus dem Bilderbuch vorlesen. Danach findet eine geführte Spielstunde statt. Die Kinder können Spiele zu den vier Grundfarben machen.

⑤ Grobziel: Sprachliche Kompetenz

Die Kinder können die vier Grundfarben (gelb, grün, blau, rot) benennen.

DienstagGeführte Aktivität elektronischer Zeigitag:

Die Kinder dürfen von zuhause ein elektronisches Gerät mitbringen und im Kreis liegen weitere Geräte (und Zubehör des Computers), welche die Kindergärtnerin mitbringt bereit. Die Kinder dürfen etwas zu ihrem Gerät sagen und am Schluss erzählt die Kindergärtnerin (mit Hilfe von Carlo) mit allen Geräten eine Geschichte.

Computerstandard 1 & 2

Die Kinder können elektronische Geräte in ihrem Alltag sowie Computer und Zubehör in der Gruppe benennen.

MittwochGeführte Aktivität Waldmorgen:

Wir halten uns zum ersten Mal im Wald auf. Damit die Kinder die Grenzen kennen lernen, laufen wir unser Waldstück ab und machen danach zur Kontrolle verschiedene Spiele.

⑦ Grobziel: Figural-räumliche Kompetenz

Die Kinder können sich im Wald orientieren.

DonnerstagGeführte Aktivität

Nutzungsregeln: Wie gehe ich korrekt mit dem Computer um. Regelbilder lachenden und traurigen Gesichtern zuordnen.

Reihenfolge legen: Mit Bildkarten sollen die Kinder die Reihenfolge legen, was nacheinander zu tun ist, damit der Computer hochgefahren, bzw. heruntergefahren werden

kann (Bsp. vom dunklen Bildschirm zum hellen und umgekehrt).

Computerstandard 3&6

Die Kinder kennen die Nutzungsregeln eines Computers und wissen, wie man den Computer startet, abmeldet und korrekt herunterfährt.

Freitag

Geführte Aktivität Turnen (Ballon):

Einführung Ballon. Selbständiges experimentieren sowie geführte Spiele mit dem Ballon.

③ Grobziel: Grobmotorische Kompetenz:

Die Kinder können selbständig mit dem Ballon experimentieren und die vorgegebenen Bewegungsvarianten mit dem Ballon ausführen.

Woche 2

MontagGeführte Aktivität Geschichte erzählen:

Seite 10-17 aus dem Bilderbuch vorlesen. Gestreift? Getupft? Kariert? Geblümt? Was darf es denn sein? Die Kinder dürfen sich gegenseitig mit Gesichtsfarbe bemalen.

④ Grobziel: Feinmotorische Kompetenz

Die Kinder malen mit den Fingern auf die Wangen eines anderen Kindes.

DienstagGeführte Aktivität Verseinführung:

Die Kinder lernen den Vers „chum emol Chamäleon“. Wir unterstützen den Vers mit Bildern und die Kinder können dazu ein Rollenspiel aufführen.

Freispiel: Im Freispiel erhalten die Kinder die Chance, den Vers nochmals zu hören (Kassette). Sie können das Gerät (Radio mit Kassettenschachtel) bedienen und lernen den Zubehör Kopfhörer kennen. Somit werden die Computerstandards 1 & 3 abgedeckt. Die Kinder kennen ein weiteres Alltagsgerät und können dieses ein- und ausschalten.

⑤ Grobziel: Sprachliche Kompetenz

Die Kinder können den Vers mit Hilfe von Bewegungen in kleinen Gruppen aufsagen.

MittwochGeführte Aktivität Musik:

Wir führen einen Drum-circle durch. Die Kinder erfahren Geräusche, Töne und Klänge der Instrumente.

⑧ Grobziel: Musikalische Kompetenz

Die Kinder lernen Instrumente, ihre Klänge und verschiedene Spielweisen kennen.

DonnerstagGeführte Aktivität Liederführung

Die Kinder lernen das Farbenlied von Ursula Amsler kennen. Unterstützen werden wir es mit Bewegungen und wenn

möglich mit Instrumenten des Vortages.

⑧ Grobziel: Musikalische Kompetenz

Die Kinder können einfache Kinderlieder im Klassenverband singen.

Freitag

Geführte Aktivität Turnen (Ball):

Einführung Ball. Bewegungsvarianten (geführt) kennen lernen, selbständig einüben und einem Gspänli vorzeigen.

③ Grobziel: Grobmotorische Kompetenz

Die Kinder können Bewegungsarten nachahmen, selbständig mit dem Ball experimentieren und einem Kind etwas vorzeigen.

Woche 3

MontagGeführte Aktivität Geschichte erzählen:

Seiten 18-21 aus dem Bilderbuch vorlesen. Nach der Geschichte wird eine Bildbetrachtung durchgeführt.

⑤ Grobziel: Sprachliche Kompetenz

Die Kinder können Farben und Muster benennen.

Die Kinder können die Gesprächsregeln einhalten und andere Kinder ausreden lassen.

DienstagGeführte Aktivität Computer:

Die Kinder haben die Möglichkeit mit der Lernsoftware ein Bild aus Mosaik gestalten. Dazu ist vor allem die Bedienung der Maus sehr zentral, da die Steine umher geschoben werden müssen.

Computerstandard 3&4

Die Kinder können den Computer starten und abschalten.

Die Kinder können die Maus und eventuell die Tastatur benutzen und steuern.

MittwochGeführte Aktivität Waldmorgen:

Die Kinder sammeln verschiedene Materialien, welche im Wald zu finden sind. Sie ordnen diese nach Länge, Grösse, Farbe, Form, etc.

⑥ Grobziel: Logisch-mathematische Kompetenz

Die Kinder können Material (Stecken, Blätter und Früchte) nach verschiedenen Gesichtspunkten vergleichen, ordnen und sortieren.

DonnerstagGeführte Aktivität Werken

Die Kinder basteln für ihr schönstes Bild (Künstlerwand) einen Bilderrahmen. Dazu können sie die am Vortag gesammelten Stecken, Blätter und Früchte benutzen.

④ Grobziel: Feinmotorische Kompetenz

Die Kinder können Stecken zusammen leimen und mit einer Schnur verknüpfen.

Freitag

Geführte Aktivität Turnen (Ball):

Mit verschiedenen Ballarten (Tennisball, Gymnastikball, Medizinball, Pingpongball, Fussball, ...) werden Übungen zum Thema Rollen/Führen ausgeführt.

③ Grobziel: Grobmotorische Kompetenz

Die Kinder können sich gegenseitig den Ball zurollen.

Die Kinder können den Ball der Linie nach führen.