

Didaktik von ICT

Unterrichtsszenario



Studentinnen:

Nadja Schellenberg & Andrea Hungerbühler

Dozent: D. Frischknecht

Mentorin: V. Schmidheiny & E. Oeschger

PHTG, HS 2011/2012

Unterrichtsszenario zum Thema „Der Regenbogenfisch“

Planung eines Themas während vier Wochen unter Einbezug des Computers

Thema	Der Regenbogenfisch (Marcus Pfister)
Inhaltsbeschreibung	Der Regenbogenfisch ist mit seinem schillernden Schuppenkleid, worauf er sehr stolz ist, der allerschönste Fisch im Ozean. Da er aber auch eitel und stolz ist, wird er mit der Zeit immer einsamer und hat keine Freunde mehr. Durch den Rat des alten Octopus merkt er, dass man Freunde nicht durch Schönheit gewinnen kann. Er überwindet seinen Stolz und versucht, den anderen Fischen Freude zu bereiten, in dem er ihnen seine schönen, glänzenden Schuppen verschenkt. Und mit jeder verschenkten Schuppe wird der Regenbogenfisch fröhlicher.
Zeitplan grob	<p>Das Thema wird im 1. Quartal bis zu den Herbstferien durchgeführt. Unsere detaillierte Planung beginnt mit den letzten drei Wochen.</p> <p>Die Bilderbuchgeschichte vom Regenbogenfisch haben wir zu Beginn in einem Block erzählt. Während dem Quartal erzählen wir weitere Geschichten vom Regenbogenfisch, wie zum Beispiel „Der Regenbogenfisch entdeckt die Tiefsee“. Passend zum Buch behandeln wir das Thema Meer (Wasser).</p> <p>Mit der Computereinführung beginnen wir nicht in den ersten fünf Wochen, da wir dort die Zeit benötigen um andere Spielbereiche einzuführen und weil wir zu Beginn verstärkt die Gruppe in ihrer Sozialkompetenz stärken möchten. Nach der Einführung des Computers dürfen die Kinder diesen Spielort auch im Freispiel nutzen, es darf je ein Kind für 15min an den Computer.</p>
Infrastruktur	<p>Wir gehen von einer üblichen Kindergarteneinrichtung mit grundlegenden Freispielangeboten aus. Zusätzlich wird eine ruhige Ecke eingerichtet, für den Arbeitsplatz „Computer“ und ebenfalls für den Arbeitsplatz „Geräusche Experiment“.</p> <p>Für die Ausführung der Grobplanung wird folgendes Material verwendet:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Bilderbuch: Pfister, Marcus (1995). Der Regenbogenfisch (27. Auflage). Zürich: NordSüd.

	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Lernsoftware: EMME Deutschland (2003). Der Regenbogenfisch Junior. [CD- Rom] ▶ Audio- CD zum Bilderbuch: Selber vertont ▶ Aufnahmegerät ▶ Film: Edwards, Drew (2008). Der Regenbogenfisch. [Film]
Lernziele	<p>1 Grobziel: Selbstkompetenz Die Kinder lernen sich als Teil einer Gruppe wahrnehmen. Sie nehmen ihre eigenen Gefühle wahr.</p> <p>2 Grobziel: Sozialkompetenz Die Kinder lernen einander kennen. Sie machen Erfahrungen in der Gruppe.</p> <p>3 Grobziel: Grobmotorische Kompetenz Das Kind erlebt Freude an der Bewegung und probiert verschiedene Bewegungen an unterschiedlichen Materialien und Kleingeräten aus.</p> <p>4 Grobziel: Feinmotorische Kompetenz Die Kinder lernen Grundtechniken (leimen, reißen, schneiden, ausmalen, stempeln) kennen und anwenden. Die Kinder können verschiedene Malwerkzeuge (Farbstifte, Filzstifte, Pinsel) einsetzen.</p> <p>5 Grobziel: Sprachliche Kompetenz Die Kinder lernen einfache Gesprächsregeln; ausreden lassen, warten und antworten. Die Kinder können ihre Bedürfnisse und ausdrücken und lernen einfache Beschreibungen zu formulieren.</p> <p>6 Grobziel: Logisch-mathematische Kompetenz Die Kinder vergleichen Material nach verschiedenen Aspekten, ordnen und sortieren diese.</p> <p>7 Grobziel: Figural-räumliche Kompetenz Die Kinder lernen sich im Kindergarten, der Turnhalle und der Umgebung zu orientieren.</p> <p>8 Grobziel: Musikalische Kompetenz Die Kinder lernen Geräusche, Klänge und Töne kennen und können diese bewusst und differenziert aufnehmen. Die Kinder kennen einfache Lieder und können sie mit passenden Bewegungen umsetzen.</p>

	<p>Computerstandards</p> <p>1 Die Schülerinnen und Schüler kennen und benennen elektronische Geräte in ihrem Alltag.</p> <p>2 Die Schülerinnen und Schüler können den Computer starten, sich an- und abmelden und ihn korrekt herunterfahren.</p> <p>3 Die Schülerinnen und Schüler können den Computer mit Tastatur, Maus, Touchpad, etc. steuern.</p> <p>4 Die Schülerinnen und Schüler benennen Computer und Zubehör korrekt und setzen diese adäquat ein.</p> <p>5 Die Schülerinnen und Schüler können Lernsoftware starten, darin arbeiten, Arbeitsstände speichern und beim nächsten Aufstarten an entsprechender Stelle weiterarbeiten.</p> <p>6 Die Schülerinnen und Schüler halten sich an die vereinbarten Nutzungsregeln.</p> <p>12: Die Schülerinnen und Schüler können mit einfachen Mitteln Töne aufnehmen.</p>
<p>Woche 1</p>	<p>Montag</p> <p>Geführte Aktivität Tischtheater: Den Kindern wird die Geschichte vom Regenbogenfisch als Tischtheater vorgespielt. Vor dem Freispiel werden die Kinder darauf hingewiesen, dass sie nun selbst beim kleinen Rollenspiel, die Geschichte nachspielen dürfen und dass die Möglichkeit besteht, sich die Geschichte in der Bücherecke vom CD-Player abzuspielen.</p> <p>Lernziel: Sozialkompetenz Die Kinder können in kleinen Gruppen mithilfe von Bildkarten die Geschichte in der richtigen Reihenfolge nachlegen.</p> <p>Dienstag</p> <p>Geführte Aktivität Musik: Wir machen einen Drum-Circle. Hier können die Kinder mit den Klängen und Geräuschen der Instrumente experimentieren.</p> <p>Lernziel: Musikalische Kompetenz Die Kinder experimentieren mit Geräuschen und Klängen der Instrumente.</p>

	<p>Mittwoch Geführte Aktivität Einführung des Freispielangebots Geräusche Experiment: Zu Beginn werden den Kindern die Aufnahmegeräte vorgeführt und erklärt. Danach dürfen sie in Gruppen Klänge aufnehmen und man hört sich im Kreis die Ergebnisse an. Danach zeigt die Kindergärtnerin, wo die Aufnahmegeräte hingehören und zeigt, wie man mit verschiedenen Gefässen Wasser umschütten könnte und so den Klang des Wassers einfangen. Am Schluss werden noch Ideen gesammelt, was für andere Klänge es im Meer noch haben könnte.</p> <p>Lernziel: Musikalische Kompetenz Die Kinder experimentieren mit Geräuschen und Klängen aus der Umgebung.</p> <p>Donnerstag Geführte Aktivität Turnen Postenlauf: Es werden fünf Posten aufgestellt an denen die Kinder wie der Regenbogenfisch in der Unterwasserwelt durch Wasserpflanzen kriechen, über Steine schwimmen, etc.</p> <p>Lernziel: Grobmotorische Kompetenz Die Kinder erleben Freude an der Bewegung und besuchen jeden Posten mindestens ein Mal.</p> <p>Freitag Geführte Aktivität rhythmisches Zeichnen: Zu einem passenden Vers malen die Kinder einen Fisch mit unterschiedlichen Stiften.</p> <p>Lernziel: Feinmotorische Kompetenz Die Kinder können mit verschiedenen Stiften einfache Formen zeichnen.</p>
Woche 2	<p>Montag Geführte Aktivität Einführung Computer: Nachdem das Thema teilen von der Geschichte repetiert wurde, werden den Kindern die Regeln zum Computer und der korrekte Umgang erklärt. In der Halbkasse dürfen die Kinder nacheinander den Computer und das Lernspiel starten, beenden und den Computer abstellen. Den Kindern wird auch die Handhabung des Kopfhörers und die Lautstärkenregelung gezeigt. Hier wird den Kinder auch erklärt, dass nur immer ein Kind am Computer sein darf (teilen).</p> <p>Lernziel: Computerstandard 3 und 4 Die Kinder können den Computer starten und herunterfahren und sie können das Lernspiel starten.</p>

	<p>Dienstag Geführte Aktivität Sachwissen (Computerbegriffe): Der Regenbogenfisch erzählt den Kindern wie er am Computer gearbeitet hat und benennt alle Computerzubehöre falsch. Der Regenbogenfisch lernt mit den Kindern die richtigen Bezeichnungen.</p> <p>Lernziel: Computerstandard 2 Die Kinder lernen die Computerzubehöre zu benennen.</p> <p>Mittwoch Geführte Aktivität Bildbetrachtung: In einem Wimmelbild sind verschiedene Computerzubehöre versteckt. Die Kinder beschreiben wo sich diese befinden und repetieren die Begriffe.</p> <p>Lernziel: Sprachliche Kompetenz Die Kinder können einfache Gegenstandsbeschreibungen machen.</p> <p>Donnerstag Geführte Aktivität Turnen Postenlauf: Es wird ein neuer Posten eingeführt. Die fünf Posten vom letzten Mal bleiben.</p> <p>Lernziel: Grobmotorische Kompetenz Die Kinder erleben Freude an der Bewegung und lernen eine neue Bewegung und ein neues Gerät kennen.</p> <p>Freitag Geführte Aktivität Liederführung: Die Kinder lernen das Lied „Mini Farb und dini“ und Bewegungen dazu.</p> <p>Lernziel: Musikalische Kompetenz Die Kinder können ein Kinderlied mit passender Bewegung wiedergeben.</p>
Woche 3	<p>Montag Geführte Aktivität Didaktisches Legen: In einem didaktischen Legen werden die Grundfarben geübt.</p> <p>Lernziel: Die Kinder können die Grundfarben benennen.</p>

Dienstag

Geführte Aktivität Waldmorgen:

Die Kinder sammeln verschiedene Materialien, welche im Wald zu finden sind. Sie versuchen ganz viele verschiedene Gegenstände zu finden, die sich in Grösse, Farbe und Form unterscheiden und diese werden mit in den Kindergarten genommen. Dort dürfen sich die Kinder gegenseitig vorstellen, was sie im Wald gefunden haben. Sie üben sich darin, Gegenstände genau in Form, Farbe und Grösse zu beschreiben.

Lernziel: Sprachliche Kompetenz

Die Kinder beschreiben Gegenstände, die sie selber im Wald gesucht und gefunden haben.

Mittwoch

Geführte Aktivität Mathematisches Tun:

Die Kinder ordnen die Gegenstände, welche ein Tag zuvor im Wald gesucht wurden nach Länge, Grösse, Farbe, Form, etc.

Lernziel: Logisch- Mathematische Kompetenz

Die Kinder können verschiedene Materialien nach bestimmten Aspekten vergleichen, ordnen und sortieren.

Donnerstag

Geführte Aktivität Turnen:

Es werden Bewegungen von Wassertieren imitiert, die Kinder dürfen ihre Ideen einbringen. Danach wird der bekannte Postenlauf wiederholt. Am Ende repetieren wir die Bewegungen noch einmal.

Lernziel: Grobmotorische Kompetenz

Die Kinder imitieren Bewegungen von Wassertieren.

Freitag

Geführte Aktivität Werken:

Die Kinder schneiden verschieden farbige Schuppen aus und kleben sie auf ihre Fischvorlage.

Lernziel: Feinmotorische Kompetenz

Die Kinder schneiden mindestens fünf Schuppen aus und lernen den Umgang mit dem Leim.