



**Leistungsnachweis von Akdas E. & Herzog R.**

**Modul: Didaktik von ICT Vorschule**

**Dozent: Frischknecht D.**

**Mentorin: Oeschger E. & Schmidheiny V.**

<b>Thema</b>	Der Regenbogenfisch (Marcus Pfister)
<b>Inhaltsbeschreibung</b>	Weit draußen im Meer lebt ein Fisch namens Regenbogenfisch. Er ist der schönste Fisch im ganzen Ozean. Doch immer wenn die anderen Fische mit dem Regenbogenfisch spielen möchten, schwimmt dieser stolz vorbei und beachtet die anderen Fische nicht. Als eines Tages ein kleiner, blauer Fisch den Regenbogenfisch fragt, ob er auch eine Glitzerschuppe bekommen könne, wird der Regenbogenfisch wütend und jagt den kleinen, blauen Fisch fort. Ab diesem Zeitpunkt möchte kein Fisch mehr etwas mit dem Regenbogenfisch zu tun haben. Seither fühlt sich der Regenbogenfisch immer trauriger und einsamer. Erst als der Regenbogenfisch den Rat des Tintenfisch Oktopus befolgt, über seinen Schatten zu springen und allen anderen Fischen eine seiner vielen Glitzerschuppen zu schenken, findet der Regenbogenfisch Freunde und fühlt sich dabei glücklicher denn je.
<b>Zeitplan grob</b>	Die allererste Woche nach den Sommerferien wird für die Eingewöhnung der Kinder sein und wird mit keinem Thema kombiniert. In der darauffolgenden Woche starten wir das Thema Regenbogenfisch. In dieser Zeit werden wir uns hauptsächlich mit den Farben beschäftigen. Zusätzlich werden wir mit den Themen Wasser und Meerestiere Verknüpfungen machen. Wir werden mit den folgenden digitalen Medien zum Thema arbeiten: Audio-medien, Computerprogramm Paint, iPads. Zusätzlich werden wir noch ein Farbenexperimentierlabor einrichten und ein Malatelier für das Freispiel anbieten. Der CD-Player, Discman und das Malatelier werden in der ersten Woche eingeführt. In der zweiten Woche stehen die iPads (separat mit den Grossen) und das Computerprogramm Paint zur Verfügung. Das Farbenexperimentierlabor wird anfangs der dritten Woche eingeführt.
<b>Infrastruktur</b>	Die Einrichtung wird eine typische Kindergarteneinrichtung sein. In der Garderobe werden wir das Malatelier einrichten, damit die Kinder Platz haben (2-3 Kinder). In der Nähe des Lavabos kommt ein Farbenlabor hin, wo die Kinder mit verschiedenen Farben experimentieren (3-4 Kinder) können. Die Audiogeräte wie CD-Player und Discman werden sich bei der Bücherecke befinden. Wir werden etwa 5 iPads zur Verfügung stellen werden, die zum internen Schulmaterial gehören. Für die Grobplanung werden folgende Materialien benötigt:  Bilderbuch:  Pfister, M. (1992). Der Regenbogenfisch (4. Auflage). Gossau; Zürich [etc.]: Nord-Süd Verlag.  Audiomedien:  Pfister, M. & Jöcker, D. (1992). Der Regenbogenfisch. Eine Gemeinschaftsproduktion von Schweizer Radio DRS und Menschenkinder

	<p>Verlag. Gossau; Zürich [etc.]: Nord-Süd Verlag [CD].</p> <p>Digitale Medien:</p> <p>Windows XP: Paint</p> <p>iPads</p> <p>Farbenexperimentierlabor: Malschürzen, Schutzbrillen, Reagenzgläser, Pipetten, Gläser, verschiedene Farben, Papier, Wasserschalen, Spiegel, Taschenlampen, Mikroskop, Bücher zur Farbenlehre</p> <p>Malatelier: Malschürzen, Abdeckung für die Wand, Zeitungen, Pinsel, Klebänder, Acrylfarben, Farbschalen, Schwämme, Korke, Zahnbürsten, Roller, Fingerfarbe, Papier in verschiedenen Grössen</p>
<p><b>Lernziele</b>  <b>Grobziele</b>  <b>Computerstandards</b></p>	<p>Richtziel: Selbstkompetenz  Die Kinder planen alltägliche Tätigkeiten selbständig und setzen sie alleine um.</p> <p>1. Grobziel: Selbstkompetenz  Die Kinder üben sich im Planen von alltäglich wiederkehrenden Ritualen (z.B. Aufräumen, FS, Ämtli, Zeigeritual)</p> <p>Richtziel: Sozialkompetenz  Die Kinder bauen ein Gruppengefühl auf.</p> <p>2. Grobziel: Sozialkompetenz  Die Kinder lernen sich in der Gruppe wohl zu fühlen.</p> <p>Richtziel: Sachkompetenz  Die Kinder festigen vorhandene Fähigkeiten und lernen neue Fertigkeiten kennen.</p> <p>3. Grobziel: Grobmotorische Kompetenz  Die Kinder probieren verschiedenartige Bewegungen mit verschiedenen Materialien und Geräten aus.</p> <p>4. Grobziel: Feinmotorische Kompetenz  Die Kinder üben sich im Umgang mit den gelernten Fertigkeiten und werden sicherer im Umgang mit diesen.</p>

5. Grobziel: Sprachliche Kompetenz

Die Kinder üben sich im unbefangenen Reden, bauen Sprachhemmungen ab, und nehmen die nonverbalen Elemente der Kommunikation wahr und können diese einsetzen.

Die Kinder erkennen die Grundfarben und können sie benennen.

6. Grobziel: Logisch-mathematische Kompetenz

Die Kinder ordnen und sortieren verschiedene Materialien und vergleichen diese nach verschiedenen Gesichtspunkten.

Die Kinder entwickeln einen Mengenbegriff (1-4).

7. Grobziel: Figural-räumliche Kompetenz

Die Kinder lernen die geometrischen Grundformen (Kreis, Dreieck, Viereck) kennen und lernen sie wiederzugeben.

Die Kinder üben sich im Bauen und Konstruieren nach Vorlage.

8. Grobziel: Musikalische Kompetenz

Die Kinder setzen sich spielerisch und improvisierend mit Rhythmus und Klanginstrumenten auseinander und üben sich im sorgfältigen und sachgerechten Umgang.

Die Kinder lernen einfache Lieder kennen und können diese wiedergeben.

Computer-Standards:

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

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

6. Die Schülerinnen und Schüler halten sich an die vereinbarten Nutzungsregeln im Umgang mit den diversen ICT-Mitteln.

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

<p><b>Woche 2</b></p>	<p><b>Montag</b></p> <p>GA: Geschichte „der Regenbogenfisch“ erzählen</p> <p>Grobziel 5: Die Kinder üben sich im unbefangenen Reden, bauen Sprachhemmungen ab, und nehmen die nonverbalen Elemente der Kommunikation wahr und können diese einsetzen.</p> <p>Feinziel: Die Kinder lernen das neue Thema „der Regenbogenfisch“ kennen und können die Geschichte anhand von Bildkarten (und mit Hilfe der Kindergärtnerin) verbal wiedergeben.</p> <p>Computerstandard: -</p> <p>Medien: Bilderbuch und Bildkarten</p> <p><b>Dienstag</b></p> <p>GA: „s’ Lied vom Rägebogefisch“ einführen mit der CD, Input zur Bücherecke und Umgang mit CD-Player und Discman erklären</p> <p>Grobziel 8: Die Kinder lernen einfach Lieder kennen und können diese wiedergeben.</p> <p>Feinziel: Die Kinder können „s’ Lied vom Rägebogefisch“ wiedergeben und üben den sachgerechten Umgang mit CD-Player und Discman kennen.</p> <p>Computerstandard:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Schülerinnen und Schüler können elektronische Geräte in ihrem Alltag erkennen und benennen.</li> <li>6. Die Schülerinnen und Schüler halten sich an die vereinbarten Nutzungsregeln im Umgang mit den diversen ICT-Mitteln.</li> </ol> <p>Medien: CD-Player, CD, Discman, Kopfhörer, Bücher</p> <p><b>Mittwoch</b></p> <p>GA: Werken (Regenbogenfisch aus Seidenpapierkugeln gestalten)</p> <p>Grobziel 4: Die Kinder üben sich im Umgang mit den gelernten Fertigkeiten und werden sicherer im Umgang mit diesen.</p> <p>Feinziel: Die Kinder üben die Fertigkeiten wie reißen, formen und kleben.</p> <p>Computerstandard: -</p> <p>Medien: Bilderbuch als Veranschaulichung</p>
-----------------------	---

	<p><b>Donnerstag</b></p> <p>GA: Turnen (Kennenlernspiele, Gangarten, Einführung Chiffontuch)</p> <p>Grobziel 3: Die Kinder probieren verschiedenartige Bewegungen mit verschiedenen Materialien und Geräten aus.</p> <p>Feinziel: Die Kinder machen Erfahrungen in der Gruppe und lernen Bewegungsabläufe kennen, die sie wiedergeben können.</p> <p>Computerstandard:</p> <p>1. Die Schülerinnen und Schüler können elektronische Geräte in ihrem Alltag erkennen und benennen.</p> <p>Medien: Musikanlage und CD</p> <p><b>Freitag</b></p> <p>GA: Einführung des Künstlerateliers, Malen zur Regenbogenfisch-Musik</p> <p>Grobziel 4: Die Kinder üben sich im Umgang mit den gelernten Fertigkeiten und werden sicherer im Umgang mit diesen.</p> <p>Feinziel: Die Kinder sammeln Erfahrungen im Umgang mit Pinsel und Farbe und lernen die Grundfarben (gelb, grün, rot, blau) kennen.</p> <p>Computerstandard:</p> <p>1. Die Schülerinnen und Schüler können elektronische Geräte in ihrem Alltag erkennen und benennen.</p> <p>6. Die Schülerinnen und Schüler halten sich an die vereinbarten Nutzungsregeln im Umgang mit den diversen ICT-Mitteln.</p> <p>Medien: CD-Player und CD</p>
<p><b>Woche 3</b></p>	<p><b>Montag</b></p> <p>GA: Tischtheater</p> <p>Grobziel 5: Die Kinder üben sich im unbefangenen Reden, bauen Sprachhemmungen ab, und nehmen die nonverbalen Elemente der Kommunikation wahr und können diese einsetzen.</p> <p>Feinziel: Die Kinder können die wichtigsten Aspekte erkennen und wiedergeben.</p>

Computerstandard: -

### Dienstag

GA: Didaktisches Legen

Grobziel 7: Die Kinder üben sich im Bauen und Konstruieren nach Vorlage.

Feinziel: Die Kinder können die gelegten Figuren selbstständig wiedergeben.

Computerstandard: -

Medien: -

### Mittwoch

GA: Waldtag

Grobziel 4: Die Kinder festigen vorhandene Fähigkeiten und lernen neue Fertigkeiten kennen.

Feinziel: Die Kinder lernen die Grenzen des Waldes kennen und den sinnge-  
mässen Umgang mit der Natur.

Computerstandard: -

Medien: Bücher zu Pflanzen und Tieren

### Donnerstag

GA: Turnen

Grobziel 3: Die Kinder probieren verschiedenartige Bewegungen mit ver-  
schiedenen Materialien und Geräten aus.

Feinziel: Die Kinder sammeln Erfahrungen mit Kleinmaterialien (Seile, Keu-  
len, Bündel).

Computerstandard:

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

Medien: Musikanlage und CD

### Freitag

GA: Einführung iPads

	<p>Grobziel 4: Die Kinder üben sich im Umgang mit den gelernten Fertigkeiten und werden sicherer im Umgang mit diesen.</p> <p>Feinziel: Die Kinder lernen den Umgang mit den Ipads und können diese anschliessend selbstständig bedienen.</p> <p>Computerstandard:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Schülerinnen und Schüler können elektronische Geräte in ihrem Alltag erkennen und benennen.</li> <li>3. Die Schüler und Schülerinnen können den Computer mit Tastatur, Maus, Touchpad, etc. steuern.</li> <li>6. Die Schülerinnen und Schüler halten sich an die vereinbarten Nutzungsregeln im Umgang mit den diversen ICT-Mitteln.</li> </ol> <p>Medien: iPads</p>
<p><b>Woche 4</b></p>	<p><b>Montag</b></p> <p>GA: Ordnen und Sortieren von Glitzerschuppen, Steinen und anderen Kleinmaterialien</p> <p>Grobziel 6: Die Kinder ordnen und sortieren verschiedene Materialien und vergleichen diese nach verschiedenen Gesichtspunkten.</p> <p>Feinziel: Die Kinder üben sich im Ordnen und Sortieren, indem sie auf die Grössen, Farben und Beschaffenheit Rücksicht nehmen.</p> <p>Computerstandard:-</p> <p>Medien: Bilderbuch</p> <p><b>Dienstag</b></p> <p>GA: Einführung Farbenexperimentierlabor</p> <p>Grobziel 5: Die Kinder erkennen die Grundfarben und können sie benennen.</p> <p>Feinziel: Die Kinder repetieren die Grundfarben und lernen die Labormaterialien kennen.</p> <p>Computerstandard:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Schülerinnen und Schüler können elektronische Geräte in ihrem Alltag erkennen und benennen.</li> </ol>



6. Die Schülerinnen und Schüler halten sich an die vereinbarten Nutzungsregeln im Umgang mit den diversen ICT-Mitteln.

Medien: iPads (Farbenexperiment auf Video zeigen), Experimentierbücher

### Mittwoch

GA: Bildbetrachtung

Grobziel 5: Die Kinder üben sich im unbefangenen Reden, bauen Sprachhemmungen ab, und nehmen die nonverbalen Elemente der Kommunikation wahr und können diese einsetzen.

Feinziel: Die Kinder können sich verbal aktiv beteiligen, indem sie Begriffe und/oder Sätze miteinbringen.

Computerstandard:

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

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

6. Die Schülerinnen und Schüler halten sich an die vereinbarten Nutzungsregeln im Umgang mit den diversen ICT-Mitteln.

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

Medien: Bilderbuch, iPads, Paint

### Donnerstag

GA: Turnen (Fischfangis, Reifeneinführung, Wasserspiel)

Grobziel 3: Die Kinder probieren verschiedenartige Bewegungen mit verschiedenen Materialien und Geräten aus.

Feinziel: Die Kinder lernen neue Spiele kennen und machen Erfahrungen mit Reifen (Umgang, rollen, springen, laufen lassen, drehen)

Computerstandard:

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

	<p>Medien: Musikanlage und CD</p> <p>Freitag</p> <p>GA: Figural-Räumlich</p> <p>Grobziel 7: Die Kinder lernen die geometrischen Grundformen (Kreis, Dreieck, Viereck) kennen und lernen sie wiederzugeben.</p> <p>Feinziel: Die Kinder kennen die Formen Kreis, Dreieck und Viereck unterscheiden und wissen, wie sie sie malen können, mit Hilfe der digitalen Medien.</p> <p>Computerstandard:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Die Schülerinnen und Schüler können elektronische Geräte in ihrem Alltag erkennen und benennen.</li><li>3. Die Schüler und Schülerinnen können den Computer mit Tastatur, Maus, Touchpad, etc. steuern.</li><li>6. Die Schülerinnen und Schüler halten sich an die vereinbarten Nutzungsregeln im Umgang mit den diversen ICT-Mitteln.</li><li>11. Die Schülerinnen und Schüler benennen Computer und Zubehör korrekt und setzen diese adäquat ein.</li></ol> <p>Medien: iPads, Paint</p>
--	---