

Unterrichtsszenario

Die kleine Raupe Nimmersatt

Planung während drei Wochen unter Einbezug digitaler Medien



Leistungsnachweis

Modul: Didaktik von ICT Vorschule

Studentinnen: Andrea Gossweiler und Tanja Buser

Dozent: D. Frischknecht

Mentorin: V. Schmidheiny

Unterrichtsszenario „Die kleine Raupe Nimmersatt“

→ Planung während drei Wochen

| | |
|---|---|
| Thema | Schmetterlinge / Die kleine Raupe Nimmersatt |
| Inhaltsbeschreibung | <p>Die kleine Raupe schlüpft aus dem Ei und hat nur noch Fressen im Sinn. Eine Woche lang frisst sie sich durch allerlei Obst und Süßigkeiten und hinterlässt Frassspuren auf den Buchseiten. Dann baut sie sich einen Kokon und entpuppt sich als farbenprächtiger Schmetterling. Spielerisch kann das Kind mitzählen und lernt die Wochentage kennen.</p> |
| Zeitplan grob Anzahl Wochen, Zeit pro Woche, Aufwand alle, Aufwand pro Kind | <p>Wir sehen das Programm ab der zweiten Woche des ersten Quartals vor und werden drei Wochen planen.</p> <p>Angelehnt an das Bilderbuch „Die kleine Raupe Nimmersatt“ beschäftigen sich die Kinder vor allem mit Themen wie Farben, Symmetrien, Zählen und der gesamten Entwicklung vom Ei bis zum Schmetterling.</p> <p>Da es in der ersten Woche vor allem um das Eingewöhnen in den Kindergartenalltag geht, werden wir die digitalen Medien und unser Programm, erst ab der zweiten Woche starten.</p> <p>Dabei geht es vor allem darum, die Geschichte auf verschiedene Arten zu vertiefen.</p> <p>Unserer Meinung nach ist es also schon relativ früh möglich digitale Mittel einzusetzen.</p> <p>Den Computer führen wir in der letzten dieser drei Wochen ein. Die Kinder haben sich nämlich schon sehr gut eingelebt und sind nun bereit, etwas Neues zu lernen.</p> <p>Die Kinder haben vor allem während der Freispielphase die Gelegenheit sich mit unterschiedlichen Medien zu beschäftigen und den Umgang damit zu üben.</p> |
| Infrastruktur Hard- und Software, Bastel- und Werkmaterial, Bücher... | <p>Wir gehen davon aus, dass wir eine übliche (durchschnittliche) Kindertageeinrichtung zur Verfügung haben. Das heisst, dass wir mehrere Freispielorte oder -angebote wie Puppenecke, Bastelecke, Malecke, Kleine Welt (thematisch), Bauecke, Spieleregal und Bücherecke haben.</p> |

Zusätzlich zu diesen Angeboten werden wir einen Computerplatz einrichten, zwei CD- Player in die Bücherecke integrieren und einen Hellraumprojektor einsetzen, auf dem man mit transparenten Farbplättchen verschiedene Muster legen kann.

Weil Bewegung ein grundlegendes Bedürfnis der Kinder ist, werden wir zusätzlich eine Bewegungsecke einrichten.

Für die Durchführung des Programms werden folgende Materialien benötigt:

Bilderbuch:

Carle, E. (2006). Die kleine Raupe Nimmersatt. Hildesheim: Gerstenberg Verlag.

Hellraumprojektor

2 CD - Player, 2 Kopfhörer

1 Computer, 2 Kopfhörer

1 Laptop, 2 Kopfhörer

Leinwand und Beamer, DVD - Player

CD:

„Die kleine Raupe Nimmersatt und der kleine Käfer Immerfroh: Die kleine Maus sucht einen Freund: und viele weitere Originalgeschichten!“

(Im MDZ der PHTG erhältlich oder beim Jumbo Verlag)

CD:

Eigene Vertonung der Geschichte

DVD:

Die kleine Raupe Nimmersatt und vier weitere lustige Abenteuer → (erhältlich im MDZ der PHTG oder im Verlag; The Illuminated Film Company)

Lernsoftware:

Mathe und Logik (CD-Rom): zählen bis 20, Zahlen und Ziffern, erstes Rechnen, geometrische Formen... und vieles mehr → *(erhältlich im MDZ der PHTG oder beim Terzio Verlag München)*

Links:

→<http://www.youtube.com/watch?v=Rufn2sUl7rM&feature=related>

→<http://www.youtube.com/watch?v=6l95sb31Nrw&feature=related>
→http://www.youtube.com/watch?v=k3jzbzq-_7bU&feature=relmfu

Lernziele

Grob- und Feinziele

Grobziel - Sozialkompetenz:

Die Kinder kennen einander mit Namen, sie interessieren sich für andere und sind offen verschiedenen Kindern gegenüber. Die Älteren interessieren sich auch für die Jüngeren und übernehmen Verantwortung, die Jüngeren lernen auch von den Älteren Hilfe anzunehmen.

Grobziel - Selbstkompetenz:

Kinder lernen ihre Gefühle und Bedürfnisse wahrzunehmen, dazu zu stehen, sie zu äussern und sich angemessen zu verhalten. Sie können akzeptieren, dass sie in einer Gruppe manchmal Bedürfnisse zurück stellen müssen.

Grobziel - Grobmotorische Kompetenz:

Die Kinder lernen den Kindergartenraum, den Garten und die Turnhalle als Bewegungsort kennen und sich darin zu orientieren. Die Kinder erleben körperliches Aktiv- und Passivsein und lernen es bewusst zu steuern. Die Kinder lernen sich nach akustischen, visuellen und taktilen Signalen zu bewegen.

Grobziel - Feinmotorische Kompetenz:

Die Kinder lernen den Umgang mit vielfältigem Zeichen- und Schreibmaterial, Schere, Leim und Stüpfkerlchen und üben feinmotorische Fertigkeiten mit verschiedenem Material.

Grobziel - Sprachliche Kompetenz:

Die Kinder lernen einfache Gesprächsregeln kennen, sie lernen andere anzusprechen, etwas zu fragen und aufzufordern. Sie lernen neue Begriffe kennen und wenden diese an.

Grobziel - Logisch - mathematische Kompetenz

Die Kinder entwickeln einen Mengenbegriff, sie lernen Personen und Gegenstände zu zählen und die Zahlsymbole des Spielwürfels zu erfassen. Sie lernen Gegenstände zu sortieren. Sie kennen die Lebensgewohnheiten von Raupen und Schmetterlingen und die Entwicklung vom Ei bis zum Schmetterling. Die Kinder wissen, welche Znüni gesund sind.

Grobziel - Figural - räumliche Kompetenz

Die Kinder lernen sich im Raum zu orientieren und bauen mit oder ohne Vorlage. Die Kinder erkennen Symmetrien.

Grobziel - Musikalische Kompetenz:

Die Kinder lernen einfache Kinderlieder im Klassenverband zu singen und mit einfachen Instrumenten umzugehen. Sie lernen Geräusche aus der Umwelt bewusst und differenziert auf zu nehmen und zu erkennen.

Computerstandards:

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

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

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

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

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

| Woche 1 | Tage | Aktivitäten |
|---------|----------|---|
| | Montag | <p>Geführte Aktivität 1 - Geschichte erzählen:</p> <p>Die ganze Geschichte wird zum ersten Mal erzählt. Die verschiedenen Elemente „kriechen, fressen, verpuppen etc.“ werden körperlich umgesetzt (Intermezzo).</p> <p>Vertiefung:</p> <p>Die Kinder können im Freispiel die Geschichte auf CD vertont anhören. Und bei Bedarf mit Hilfe der Lehrperson selber die Geschichte vertonen.</p> <p>Feinziel:</p> <p>Die Kinder können die Begriffe „kriechen, fressen, verpuppen, Kokon bzw. Puppe fliegen“ benennen und können diese in passende Bewegungen umsetzen.</p> <p>Geführte Aktivität 2 - Schere einführen (Kleine):</p> <p>Aus Restpapier werden verschiedene Schnipsel geschnitten. Diese dienen der Raupe als Nahrung.</p> <p>Feinziel:</p> <p>Die Kinder können mit der Schere kleine Papierschnipsel schneiden und die Schere richtig halten und verwenden.</p> |
| | Dienstag | <p>Geführte Aktivität 1 - Tischtheater:</p> |

| | | |
|--|-------------------|---|
| | | <p>Die Kinder werden über einen Weg ins Theater geführt und ein Tischtheater wird vorgespielt. Ein Teil der Geschichte wird wiederholt und ein Teil wird neu sein.</p> <p>Für den Eintritt, bekommt jedes Kind ein Ticket.</p> <p>Vertiefung: Memory mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden</p> <p>Feinziel:</p> <p>Die Kinder können die Begriffe „Pflaume, Orange, Apfel, Birne, Kuchen“ erkennen.</p> <p>Geführte Aktivität 2 - Projekt (Grosse)</p> <p>Naturmaterialien</p> |
| | Mittwoch | <p>Geführte Aktivität 1 - Gesunde Znüni</p> <p>Verschiedene Produkte mitnehmen und diese durch verschiedene Spielformen lernen zu ordnen und zu vertiefen.</p> <p>Feinziel:</p> <p>Die Kinder können zwischen gesunden und ungesunden Znünis unterscheiden.</p> |
| | Donnerstag | <p>Geführte Aktivität 1 - Vertiefung Znüni mit Collagen</p> <p>Aus Zeitschriften gesunde und ungesunde Produkte ausschneiden und auf eine Raupe mit guten Zähnen und eine Raupe mit ungesunden Zähnen aufteilen.</p> |

| | | |
|-----------------------|-----------------------|--|
| | | <p>Feinziel:</p> <p>Die Kinder können zwischen gesunden und ungesunden Znünis unterscheiden.</p> |
| | <p>Freitag</p> | <p>Geführte Aktivität 1 - Liedeinführung</p> <p>„Ä Räupli möchti sii“ (unbekannt) mit verschiedenen Bewegungen einführen.</p> <p>Feinziel:</p> <p>Die Kinder können das Lied mit Hilfe der Lehrperson singen und die Bewegungen nachmachen.</p> <p>Geführte Aktivität 2 - Projekt (Grosse)</p> <p>Naturmaterialien</p> |
| <p>Woche 2</p> | <p>Tage</p> | <p>Aktivitäten</p> |
| | <p>Montag</p> | <p>Geführte Aktivität 1 - Didaktisches Legen</p> <p>Didaktisches Legen mit transparentem Legematerial (verschiedene Formen) in zwei Gruppen durchführen und anschliessend den Spielort Hellraumprojektor einführen. Hier werden hauptsächlich symmetrische Bilder gelegt.</p> <p>Feinziel:</p> <p>Die Kinder können die vorgelegten Bilder mit Hilfe der Lehrperson nachlegen und erkennen, dass die Bilder symmetrisch sind (auf beiden Seiten gleich).</p> <p>Geführte Aktivität 2 - Einführung Leimen (Kleine)</p> |

| | | |
|--|------------------------|--|
| | | <p>Weissleim und Leimstift werden in Figuren verpackt, der Unterschied zwischen den beiden Leimformen wird klar gemacht und auf was man beim Leimen achten muss.</p> <p>Feinziel:</p> <p>Die Kinder können die Regeln für das Leimen einhalten und können die unterschiedlichen Leime in den richtigen Situationen anwenden.</p> |
| | <p>Dienstag</p> | <p>Geführte Aktivität 1: Zählen und Sortieren</p> <p>Auf den Tischen sind verschiedene Plakate verteilt. Auf jedem Plakat ist eine andere Menge (1, 2, 3, 4, 5, 6). Im Raum sind verschiedene Darstellungsformen der Mengen verteilt (Würfelaugen, Ziffern, Bilder, Hand, etc.). Jedes Kind wird einem Plakat bzw. einer Menge zugeteilt und muss die passende Menge (Ziffer, Bilder, Würfelaugen, etc.) finden.</p> <p>Vertiefung:</p> <p>Passend zum Zählen führen wir im Freispiel die neue Lernsoftware (siehe oben) ein. Damit nicht zu viele Kinder sind, machen wir das in verschiedenen Gruppen. An diesem Morgen werden die Kleinen in zwei Gruppen nacheinander eingeführt. Hier geht es vor allem darum, den Computer richtig aufzuzustarten und sich darin zurecht zu finden.</p> <p>Feinziel:</p> <p>Die Kinder können die Zahlsymbole des Würfels zählen und dem richtigen Plakat zuordnen.</p> |

| | | |
|--|-------------------|---|
| | | <p>Geführte Aktivität 2 - Projekt (Grosse)</p> <p>Naturmaterialien</p> |
| | Mittwoch | <p>Geführte Aktivität₁ : Schmetterling basteln</p> <p>Die Kinder dürfen mit Toilettenpapierrollen und Papier (jeweils in Gruppen mit ca. vier Kindern) einen Schmetterling basteln, welche wir dann von der Decke hängen lassen. Die geführte Aktivität wird nochmals mit der Geschichte in Verbindung gebracht, um diese zu vertiefen.</p> <p>Feinziel:</p> <p>Die Kinder lernen den Umgang mit Pinsel und Malfarbe, sowie den Umgang mit Schere und Leim. Die Feinmotorik wird dadurch geübt.</p> <p>Vertiefung:</p> <p>Im Freispiel werden die Grossen in zwei Gruppen nacheinander in die Lernsoftware eingeführt. Hier werden wir den Fokus vor allem auf die Lernsoftware legen, da die Grossen schon vom Vorjahr Erfahrungen mit dem Computer haben. Sie sollen den jüngeren Kindern schliesslich auch eine Hilfe beim Umgang mit dem Computer sein.</p> |
| | Donnerstag | <p>Geführte Aktivität 1: Turnen</p> |
| | Freitag | <p>Geführte Aktivität 1: Verpuppung (Sach - GA)</p> <p>Die verschiedenen Stadien der Entwicklung wer-</p> |

| | | |
|----------------|---------------|--|
| | | <p>den durch Bilder auf die Leinwand projiziert. Die verschiedenen Stadien werden schliesslich körperlich umgesetzt.</p> <p>Im Freispiel können die Kinder an einem Laptop, den wir als neuen Freispielplatz anbieten, einen der Links zur Verpuppung betrachten, den wir vorangehend im Bereich Infrastruktur aufgelistet haben.</p> <p>Feinziel:</p> <p>Die Kinder können die verschiedenen Stadien benennen und körperlich umsetzen.</p> <p>Geführte Aktivität 2: Projekt (Grosse)</p> |
| Woche 3 | Tage | Aktivitäten |
| | Montag | <p>Geführte Aktivität 1 – Symmetrien</p> <p>Mit Hilfe von Schmetterlingsbildern lernen die Kinder die Eigenschaften der Symmetrien kennen. Sie dürfen selbst ebenfalls Schmetterlingsbilder mit einer Symmetrietechnik kreieren.</p> <p>Feinziel:</p> <p>Die Kinder lernen die Eigenschaften von Symmetrien kennen und können diese selbst anwenden.</p> <p>Geführte Aktivität 2 – Einführung Reistechnik (Kleine)</p> <p>Die Kinder machen aus verschiedenfarbigem Seidenpapier ein Kugelbild. Sie reissen das Seidenpapier und machen kleine Kugeln daraus. Aus diesen Kugeln entsteht eine Wiese mit Blumen. Darauf kommen nachher ein paar Schmetterlinge</p> |

| | | |
|--|-----------------|---|
| | | <p>drauf, welche wir in der darauffolgenden Woche gestalten.</p> <p>Feinziel:</p> <p>Die Kinder können Seidenpapierstücke reissen, aus diesen kleine Kugeln rollen und mit Weissleim auf ein A4 – Papier kleben.</p> |
| | Dienstag | <p>Geführte Aktivität 1 – Gefühle</p> <p>Mit Hilfe von 5 verschiedenen Gefühlsgesichtern (Überrascht, wütend, traurig, glücklich, stolz) werden wir in das Thema Gefühle einführen und ein passendes Lied als Intermezzo und Vertiefung der Gefühle singen.</p> <p>Feinziel:</p> <p>Die Kinder können die 5 Gefühle mit Hilfe der Bilder erkennen und diese mit Unterstützung der Lehrperson pantomimisch darstellen.</p> <p>Geführte Aktivität 2 - Projekt (Grosse)</p> <p>Naturmaterialien</p> |
| | Mittwoch | <p>Geführte Aktivität 1 - Liedeinführung mit Instrumenten</p> <p>Das Lied Wiesenkonzert von Gerda Bächli wird mit Hilfe einer passenden Geschichte verbunden. Die Kinder dürfen für die jeweils passenden Strophen Instrumente einsetzen.</p> <p>Feinziel:</p> |

| | | |
|--|-------------------|--|
| | | <p>Die Kinder lernen das Lied Wiesenkonzert kennen und können dazu Schlaghölzer und Rasseln passend einsetzen.</p> <p>Vertiefung:</p> <p>Im Freispiel besteht die Möglichkeit das Lied ab CD-Player nochmals zu hören → CD „Eifach singe“.</p> |
| | Donnerstag | Geführte Aktivität 1 - Turnen |
| | Freitag | <p>Geführte Aktivität 1 - Film schauen anschliessend offen für Freispiel</p> <p>Kinotag: Die Kinder bekommen ein Billet. Im Kindergarten ist eine Art Kino eingerichtet (Abgedunkeltes Licht, Tribüne). Die Kinder dürfen sich den Film: „Die kleine Raupe Nimmersatt und vier weitere lustige Abenteuer“, mit Hilfe der Leinwand, Beamers und DVDs- Player anschauen.</p> <p>Vertiefung: Der Film wird für das Freispiel freigegeben.</p> <p>Feinziel:</p> <p>Die Kinder lernen neue Begriffe des Films auf Schriftdeutsch kennen und lernen im Freispiel die Bedienung des Beamers kennen.</p> <p>Geführte Aktivität 2 - Projekt (Grosse)</p> <p>Naturmaterialien</p> |