

Leistungsnachweis von Jasmin Moser
 Modul: Didaktik von ICT Vorschule
 Dozent: D. Frischknecht
 Mentorin: V. Schmidheiny

Unterrichtsszenario zum Thema „**Drei Freunde**“

Thema	„ Drei Freunde “ von Helme Heine
Inhaltsbeschreibung	Franz von Hahn, Johnny Mauser und der dicke Waldemar sind die besten Freunde. Zusammen leben sie auf einem Bauernhof und erleben Tag für Tag neue Abenteuer. Zusammen erkunden sie mit ihrem Fahrrad den Teich hinter dem Haus oder auch die verschiedenen Lebensumgebungen der drei Freunde. Trotz ihrer unzähligen Unterschiede sind sie doch beste Freunde und sind schliesslich im Traum zusammen.
Zeitplanung grob	<p>Die Planung bezieht sich auf die ersten drei Wochen nach den Frühlingsferien. Der Einstieg erfolgt mit dem Erzählen der Geschichte der drei Freunde im Klassenverband. Aufbauend auf deren Inhalt wird in den folgenden drei Wochen gearbeitet und gespielt. Computer (Lernsoftware), CD`s, Eieruhren, Kassettenrekorder, Bilderbücher usw. werden in den Unterricht und v. A. das Freispiel integriert und die Kinder können sich mit jenen Materialien vertieft und wiederholt auseinandersetzen.</p> <p>Die Computereinführung lege ich auf Mitte der ersten Woche nach der Einführung der drei Hauptfiguren. Dies geschieht in der Form einer Thematisierung und eines Vergleichs der Computermaus mit Johnny Mauser. Ich habe einzelne Lernsoftwares ausgelesen, welche ich den Kindern zur Wahl stellen möchte, ausserdem wird ein Computerbelegungsplan geführt.</p> <p>Weitere Medien werden in gewissem Abstand in den Unterricht eingeführt, damit die Gefahr eines Informationsüberflusses vorgebeugt wird. Während der Freispielsequenzen erhalten die Kinder ausreichend Gelegenheit, den selbstständigen Umgang mit den verschiedenen Medien zu üben.</p>
Infrastruktur	<p>-Malecke: Verschiedene Mal-, Klebe-, Schneide-, Stüpfeliaufträge werden zusätzlich zur Auswahl vorbereitet.</p> <p>-Ruhecke: Ein Kassettenrekorder und vier verschiedene Hörkassetten, passend zum Thema Bauernhof werden bereitgelegt. Zudem werden Kopfhörer beigelegt, falls mehrere Kinder mit verschiedenen Interessen in der Ruhecke sind. In diesem Bereich werden weitere Medien zugezogen. Dies sind weitere, themenbezogene Sach- und Themenbücher.</p> <p>-Audio- CD: Die Kinder können auf die CD zurückgreifen und die nacherzählte Geschichte beliebig oft hören. Als Ort hierfür</p>

	<p>eignet sich die Garderobe oder der Kreis (Stübli). Zudem wird im Unterricht eine Geräusche CD (Tiere) benutzt, die ins FS gegeben werden kann.</p> <p>-Computer: Die Kinder können zwischen zwei verschiedenen themenbezogenen Lerncd`s wählen: Bellos Bauernhof und Mama Muh.</p> <p>-Spiliecke: Verschiedene neue und themeneingekleidete Spiele wie <i>Guck nicht über die Mauer</i>, <i>Memory</i> oder ein <i>Leiterlspiel</i> stehen bereit.</p> <p>-Bäbyecke: Drei Stofftiere „Johnny Mauser“, „der dicke waldemar“ und „Franz von Hahn“ dürfen von den Kindern ins Spiel eingebracht. Ausserdem werden sie oft bei GA`s als Mittelsfiguren genutzt.</p> <p>-kleine Welt: Alle Materialien zum nachspielen der Geschichte werden bereitgestellt und können bespielt werden: die drei Freunde, Kühe, ein Velo, ein Radweg, eine Milchtause, ein Hammer usw.</p>
Lernziele, Grobziele und Computerstandards	<p style="text-align: right;">Richtziele</p> <p><u>Richtziel: Selbstkompetenz</u> Die Kinder können verwirklichen dabei die eigenen Ideen und Vorstellungen.</p> <p><u>Richtziel: Sozialkompetenz</u> Die Kinder entwickeln ein Zusammengehörigkeitsgefühl und treten in eine Kommunikation.</p> <p><u>Richtziel Sachkompetenz</u> Die Kinder erlangen Befähigung zur Orientierung und zu angemessenem Verhalten in der Umwelt.</p> <p style="text-align: right;">Grobziele</p> <p><u>Grobziel: Grobmotorische Kompetenz</u> Die Kinder erweitern ihr Repertoire an Bewegungsformen und lernen sie auf andere Verhältnisse anzupassen.</p> <p><u>Grobziel: Feinmotorische Kompetenz</u> Die Kinder üben sich in der Zielgenauigkeit, im Schreibfluss und einem angemessenen Druck im Bezug auf verschiedene Materialien/Utensilien.</p> <p><u>Grobziele: Sprachliche Kompetenz</u> Die Kinder lernen erweitern ihren Wortschatz, erfragen, begreifen, festigen und vernetzen diese.</p> <p>Die Kinder können Befehle verschiedener Komplexität annehmen und ausführen.</p>

	<p><u>Grobziele: Logisch-mathematische Kompetenz</u> Die Kinder lernen den Zahlenraum 1-10 besser kennen und bewegen sich darin.</p> <p>Die Kinder bauen, konstruieren und arbeiten nach Vorlage.</p> <p>Die Kinder können sich in einem zeitlichen Ablauf zurechtfinden.</p> <p><u>Grobziel: Figural-räumliche Kompetenz</u> Die Kinder vertiefen ihre Erfahrungen im räumlichen Denken und erweitern diese durch Legen, Bauen, Malen und Konstruieren.</p> <p><u>Grobziele: Musikalische Kompetenz</u> Die Kinder experimentieren und hantieren mit verschiedenen Musikinstrumenten.</p> <p>Die Kinder entwickeln eigene Ideen und setzen diese um.</p> <p style="text-align: right;">Computerstandards</p> <p>1 Die Schülerinnen und Schüler können elektronische Geräte in ihrem Alltag erkennen und benennen.</p> <p>2 Die Schülerinnen und Schüler können mit einfachen Mitteln Töne aufnehmen</p> <p>3 Die Schülerinnen und Schüler benennen Computer und Zubehör korrekt und setzen diese adäquat ein.</p> <p>4 Die Schüler und Schülerinnen können den Computer mit Tastatur, Maus, Touchpad, etc. steuern.</p> <p>5 Die Schülerinnen und Schüler halten sich an die vereinbarten Nutzungsregeln im Umgang mit den diversen ICT-Mitteln.</p>
<p>Woche 1</p> <p>Montag und Dienstag</p>	<p>Geführte Aktivität: Geschichte erzählen und vertiefen Die Geschichte der drei Freunde wird erzählt. Die Kinder beschäftigen sich auf verschiedene Weise mit dem Inhalt der Geschichte: Geschichte nachlegen, Geschichte selber erzählen, Geschichte nachspielen, Geschichte hören (CD) etc. Die drei Mittelfiguren werden vorgestellt und die „Stofftiere“ eingeführt.</p> <p>Beschreibung Feinziele: -Sprachliche Kompetenz: Die Kinder kennen den Inhalt der Geschichte und können diesen durch eigens gewählte Mittel nacherzählen.</p>

Mittwoch	<p>-Logisch - mathematische Kompetenz: Die Kinder können sich im zeitlichen Ablauf der Geschichte zurechtfinden und setzen die Worte wie „vor“, „nach“ und „dann“ ein.</p> <p>Geführte Aktivität: Einführung verschiedener Spiele Ein Leiterlenspiel, ein Guck nicht über die Mauer und ein Memory werden im Klassenverband vorgestellt und von den Kindern im Anschluss bespielt.</p> <p>Beschreibung Feinziele: -Feinmotorische Kompetenz: Die Kinder üben in sich im Greifen von kleinen Gegenständen und deren genauer Platzierung etc. -Logisch- mathematische Kompetenz: die Kinder zählen selbstständig Felder oder erfragen Details nach dem Ausschlussverfahren mit einem klaren Ziel im Hinterkopf.</p>
Donnerstag	<p>Geführte Aktivität: Einführung des Computers Johnny Mauser erklärt den Zusammenhang und auch die Unterschiede zwischen der Computermouse und „ihm“. Vorgestellt werden im kurz die beiden Spiele. Im Anschluss erhalten alle Schmetterlinge eine kurze Einführung zum Umgang mit dem Computer (Nur ein Spiel wird vorgestellt): Wo wird der PC angestellt?, Wo gehört die CD rein?, Wie bringt man das Spiel zum Laufen? Und Wie steuere ich die Maus?“ Als wichtige Hilfe wird eine Checkliste zur Hilfe genommen, welche den Ablauf bildlich beschreibt.</p> <p>Beschreibung Feinziele: -Logisch-mathematische Kompetenz: Die Kinder denken sich Strategien aus, konstruieren und planen. -Sozialkompetenz: Die Großen sind für ihr Göttkind zuständig und können zu Rate gezogen werden, beim Spielen am Computer. (Auch Selbstständigkeit) -CS 1: Die Schülerinnen und Schüler können elektronische Geräte in ihrem Alltag erkennen und benennen</p>
Freitag	<p>Geführte Aktivität: Liedeinführung Ein Lied der CD wird erlernt. Es wird darauf hingewiesen, dass das Lied auf der CD ist mit der entsprechenden Nummer und die Kinder sich das Lied selbstständig anhören können und üben können.</p> <p>Beschreibung Feinziele: -Musikalische Kompetenz: Hier geht es um das Erlernen eines Liedes in Kopplung des Erlernens des Umgangs mit dem CD-Player.</p>
Woche 2 Montag	<p>Geführte Aktivität: Bauernhofgeräusche Zu Beginn werden verschiedene Bücher zum Thema Bauernhof kurz vorgestellt, vorzugsweise sind dies Bücher welche Kinder</p>

Dienstag	<p>selbst mitgebracht haben und „Experten“ über diese Bücher sind. Im Anschluss erhalten die Kinder Arbeitsblätter mit Tieren daraus, aus dem CD-Player tönen verschiedene Tiergeräusche und müssen zugeordnet werden.</p> <p>Beschreibung Feinziele:</p> <p>-Logisch –mathematische Kompetenz: Die Kinder ordnen Laute den Tieren zu und umgekehrt.</p> <p>-Sprachliche Kompetenz: Die Kinder können einen Auftrag umsetzen oder ausführen.</p> <p>Geführte Aktivität: Spiel 2 am PC</p> <p>Halb- oder Drittelgruppen-Weise sehen die Kinder nach einer kurzen gemeinsamen Einführung (Reflexion, „Was geht schon mit dem Computer?“ etc.) eine Einführung zum zweiten Spiel.</p> <p>Beschreibung Feinziele:</p> <p>-CS2: Die Schüler und Schülerinnen können den Computer mit Tastatur, Maus, Touchpad, etc. steuern.</p> <p>-CS5: Die Schülerinnen und Schüler halten sich an die vereinbarten Nutzungsregeln im Umgang mit den diversen ICT-Mitteln.</p>
Mittwoch	<p>Geführte Aktivität: Turnen</p> <p>Die Kinder ahmen im Einstieg Gangarten von Tieren nach. Im Hauptteil wird eine Art „Bauernhofparcours“ eingerichtet, wo die Kinder balancieren müsse, wie Franz von Hahn, schnell durch einen Parcours rennen müssen, wie Johnny mauser oder sich in mitten zwei Matten und zwei Ringern herumwälzen, wie das der dicke Waldemar tut.</p> <p>Beschreibung Feinziele:</p> <p>-Grobmotorische Kompetenz: Die Kinder lernen/üben ihren Körper besser kennen und ihn als Instrument zu benutzen und zu kontrollieren.</p>
Donnerstag	<p>Geführte Aktivität: Liedeinführung</p> <p>Ein weiteres Lied von der CD wird erlernt und geübt. Wiederum wird erwähnt, wo die Kinder selbstständig zum Lied gelangen können.</p> <p>Beschreibung Feinziel:</p> <p>- Musikalische Kompetenz: Wiederum geht es um das Erlernen eines Liedes in Kopplung des Erlernens oder Vertiefens des Umgangs mit dem CD-Player.</p>
Freitag:	<p>Geführte Aktivität: Bastelarbeit 1. Teil</p> <p>Die bisher bereitgelegten Materialien bei der Malecke wurde nicht spezifisch behandelt oder eingeführt, nun erstellen alle zusammen in einer zweiteiligen Arbeit einen grossen Franz von</p>

	<p>Hahn. Im ersten Teil geht es v. A. um das Knüllen und Knüpfen.</p> <p>Beschreibung Feinziel:</p> <p>-Feinmotorische Kompetenz: Die Kinder sollen sich alle weiderum mit feinmotorischen Übungen befassen, einerseits beim knüllen und zweitens beim knüpfen, was für einige Kinder sicherlich anspruchsvoll sein wird.</p> <p>-Soziale Kompetenz: Beim Knüpfen wird eine PA von Nöten sein und eine funktionierende Teamarbeit Grundlage.</p>
<p>Woche 3</p> <p>Montag</p> <p>Dienstag</p> <p>Mittwoch</p> <p>Donnerstag</p>	<p>Geführte Aktivität: Bastelarbeit 2. Teil</p> <p>Bei der Fertigstellung der Bastelarbeit, geht es nun mehr ums Schneiden und ums Kleben. Die Regeln werden erst nochmals reflektiert, was v. A. für die Räupli wichtig sein wird.</p> <p>-Beschreibung Feinziel:</p> <p>-Feinmotorische Kompetenz: Wiederum geht es um die Anpassung der vorhandenen Kraft bezogen auf das Schneiden und das Leimen (entsprechender Druck auf die Tube).</p> <p>Geführte Aktivität: Bauernhofumgebung bauen</p> <p>Draussen entsteht eine Bauernhoflandschaft, Materialien aus der Gartenlaube oder auch zusätzliche Materialien wie Stroh und Heu dürfen genutzt werden. Nach dem Bau wir übergegangen ins grosse Rollenspiel (wer möchte) oder sonst draussen gespielt. Das Aufräumen zum Schluss ist wiederum Gemeinschaftsaufgabe.</p> <p>-Beschreibung Feinziel:</p> <p>-Figural-räumliche Kompetenz: Die Kinder setzen ihre Vorstellung eines Bauernhofes quasi in Lebensgrösse um, dabei werden verschiedene Aspekte beachtet; Was ist wo?, Welche Tiere leben dort?, Wie wird der Platz genutzt? Usw.</p> <p>Geführte Aktivität: Turnen</p> <p>Der Parcours vom letzten Mal wird ausgeweitet und eine ganze „Landschaft“ entsteht. Die Posten, die das letzte Mal geübt wurden stehen unter den selben Verhaltensregeln, wie beim letzten Mal. Nach und nach werden weitere Materialiens ins Spiel eingegeben.</p> <p>-Beschreibung Feinziel:</p> <p>-Grobmotorische Kompetenz: Die Kinder über sich weiter in den bekannten Posten und bekommen Routine in verschiedenen Bewegungsabläufen, was sie zum Präbeln mit dem eigenen Körper und zu Erfolgserlebnissen führt.</p> <p>Geführte Aktivität: Zeichnen</p> <p>Es werden zwei Gruppen gemacht und auf getrennte Räume</p>

Freitag	<p>verteilt. Beide Gruppen hören sich die CD-Nacherzählung der Geschichte nochmals an und wählen sich ihre Lieblingssituation aus der Geschichte aus. Diese Situation wird dann gezeichnet bei einem zweiten und evtl. dritten Durchgang der Geschichte.</p> <p>-Beschreibung Feinziel: -Sprachliche Kompetenz: Die Kinder orientieren sich anhand des gelesenen Textes (der Geschichte) und ohne weitere Bilder in der Geschichte und verstehen, was geschieht. -Figural-räumliche Kompetenz: Die Kinder machen sich eine eigene Vorstellung einer Situation und bringen diese aufs Blatt.</p> <p>Geführte Aktivität: Fest feiern Zum Abschluss des Themas wird ein Fest für die drei Freunde gegeben. Spiele, Lieder und kleine Geschenke finden dort ihren Platz. Zur Überraschung für die drei Freunde, dürfen immer drei Kinder zur LP kommen und selbstständig einen Wunsch für die drei Freunde auf ein Diktiergerät sprechen. Die Handhabung wird im Klassenverband bereits erklärt. Das ganze Band wird dann in Verbindung mit einer kleinen Diashow mit Bildern der Kinder während dieser Zeit erst im Klassenverband angehört und für gut befunden, bevor es an die drei Freunde verschenkt wird.</p> <p>-Beschreibung Feinziel: - CS 2: Die Schülerinnen und Schüler können mit einfachen Mitteln Töne aufnehmen.</p>
---------	--