



Didaktik von ICT

Leistungsnachweis

Ein Unterrichtsszenario zum Thema „Elmar“

Planung eines Themas während vier Wochen unter Einbezug eines Computers und einer Audio-CD.

Thema	Elmar (David McKee)
Inhaltsbeschreibung	<p>Elmar ist ein bunt kariierter Elefant und passt deswegen so gar nicht in die Elefantenherde, wo alle Elefanten grau sind. Alle Tiere des Urwaldes kennen Elmar und wenn er auftaucht, dann ist es meist lustig.</p> <p>Doch eigentlich hat Elmar gar keine Lust, anders zu sein als die anderen. So schleicht er sich eines Morgens davon, bis er einen Busch mit grauen Beeren findet. Er schüttelt den Busch, damit sie herunterfallen und wälzt sich darin, bis von dem gelb, blau, rot, grün, orange, schwarz, weiss und rosa nichts mehr zu sehen ist. Elmar kehrt als grauer Elefant in seine Herde zurück, wo er erst erkannt wird, als er der Langeweile mit seinen Scherzen ein Ende setzt. So findet Elmar seinen Platz und entdeckt seine Einzigartigkeit. Seither feiert man jedes Jahr das Elmar-Fest, bei dem sich alle Elefanten bunt bemalen. Und wenn man an diesem Tag einem grauen Elefant begegnet, so kann man sicher sein, Elmar getroffen zu haben.</p>
Zeitplan grob	<p>Das Thema Elmar wird während des ganzen ersten Quartals behandelt, also bis zu den Herbstferien.</p> <p>Die CD wird in der dritten Woche eingeführt, weshalb die Planung erst in dieser Woche beginnt. Die ersten beiden Wochen nach den Sommerferien sind in der Planung nicht enthalten.</p> <p>In der fünften Woche soll dann auch das Bilderbuchkino am Computer eingeführt werden. Dies geschieht erst dann, da die Kinder zu Beginn mit dem Einleben in die Gruppe beschäftigt sind und viele neue Eindrücke verarbeiten müssen. Die Planung endet zwei Wochen vor Beginn der Herbstferien.</p>
Infrastruktur	<p>Die Einrichtung des Kindergartens entspricht den grundlegenden Freispielangeboten (Bauecke, Familienecke, Bücherecke, grosses Rollenspiel, kleines Rollenspiel, Bewegungsecke, Musikecke, Mal- und Basteltische) und einem Tontisch.</p> <p>Zusätzlich wird ein Computerarbeitsplatz eingerichtet, an dem jedoch mehrere Kinder Platz finden.</p> <p>Folgendes Material wird zusätzlich zur Grundausstattung benötigt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bilderbuch: McKee, D. (2006). Elmar. 19. Auflage. Stuttgart:Thienemann - CD: McKee, D. (2009). Elmars grosser Tag und weitere Geschichten. Gesprochen von Karl Menrad, Musik von Ulrich Maske. Hamburg: Jumbo - Discman mit Kopfhörern - CD mit Powerpoint der Bilder und den gesprochenen Texten der restlichen Geschichten von Elmar.
Lernziele	<p>1 Selbstkompetenz</p> <p>Das Kind setzt sich aktiv mit Spielplätzen und Spielsituationen auseinander. Es orientiert sich und sucht Hilfe bei der Lehrperson oder beim Gotti/Götti.</p> <p>2 Sozialkompetenz</p> <p>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.</p>

	<p>3 Sachkompetenz: 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 erproben.</p> <p>4 Sachkompetenz: 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.</p> <p>5 Sachkompetenz: Feinmotorische Kompetenz Die Kinder lernen Grundtechniken (leimen, reissen, schneiden, stüpfeln, ausmalen, stempeln) 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>6 Sachkompetenz: Logisch- mathematische Kompetenz Die Kinder lernen Personen oder Gegenstände zählen und abzählen. Sie vergleichen Material nach verschiedenen Gesichtspunkten, ordnen und sortieren diese.</p> <p>7 Sachkompetenz: Figural- räumliche Kompetenz Die Kinder lernen sich im Kindergartenraum, der Turnhalle und der Umgebung zu orientieren.</p> <p>8 Sachkompetenz: Musikalische Kompetenz Die Kinder lernen Geräusche, Klänge, Signale und Töne aus der Umwelt bewusst und differenziert aufnehmen, erkennen diese und reagieren richtig. Sie lernen einfache Lieder im Klassenverband zu singen.</p> <p>Computerstandards 1 Die Schüler und Schülerinnen können den Computer starten, die Präsentation laufen lassen, beenden und ihn korrekt herunterfahren. 2 Die Schülerinnen und Schüler halten sich an die vereinbarten Nutzungsregeln 3 Die Schülerinnen und Schüler benennen Computer und Zubehör korrekt und setzen diese adäquat ein. 4 Die Schüler und Schülerinnen können den Computer mit Tastatur, Maus, Touchpad, etc. steuern.</p>
<p>Woche 3</p>	<p>Montag <u>Geführte Aktivität: Geschichte erzählen:</u> Bilderbuch 5. und 6. Doppelseite - Elmar im Dschungel - Elmar findet den Busch mit den elefantenfarbenen Beeren Die Kinder erleben ein kleines Rollenspiel. In Dreiergruppen überlegen sie sich, wie die Geschichte weitergehen könnte und üben es ein. Dies spielen sie den anderen vor. Im Freispiel wird neu das kleine Rollenspiel angeboten. <u>Lernziel (GZ 4):</u> Die Kinder können die Gesprächsregel des aufmerksamen Zuhörens während der Geschichte anwenden ohne die anderen Kinder zu stören.</p>

	<p>Dienstag</p> <p><u>Geführte Aktivität: Klänge und Geräusche</u></p> <p>Spiele mit verschiedenen Instrumenten (Rasseln, Triangel, Schlaghölzli, Tamburin, Glöckchen, Groovybag,...) zur Gehörschulung im Kreis. Überleitung zu Einführung des Discmans mit Elmar. Besprechen der Handhabung und der Regeln. In der Bücherecke dürfen nun auch Elmar- Geschichten gehört werden.</p> <p>- Auswertung im Ausklang</p> <p><u>Lernziel (Computerstandard 2):</u></p> <p>Die Kinder können die CD selbständig abspielen und wieder ausschalten und das Gerät dabei sorgfältig behandeln. Sie halten sich an die abgemachten Regeln.</p> <p>Mittwoch</p> <p><u>Geführte Aktivität: Turnen (Einführung Kleinmaterial Ball)</u></p> <p>Verschiedene Übungen mit dem Gymnastikball zu rollen/führen</p> <p><u>Lernziel (GZ 3):</u></p> <p>Die Kinder können einen Ball auf einer Linie führen, ohne dass dieser ausser Kontrolle ist und sich den Ball zu zweit zurollen.</p> <p>Donnerstag</p> <p><u>Geführte Aktivität: Bildbetrachtung</u></p> <p>Die Kinder spielen nach einer Einführung das Spiel selbständig in Dreiergruppen. Die Karten mit den einzelnen Bildchen liegen offen, das Wimmelbild in der Mitte. Ein Kind beschreibt eines der Bildchen, die anderen Kinder versuchen herauszufinden, um welches es sich handelt und suchen es gemeinsam auf dem Wimmelbild. Danach wird das Bildchen umgedreht und ein neues beschrieben.</p> <p><u>Lernziel (GZ 4):</u></p> <p>Die Kinder können selbständig die kleinen Bildchen genau beschreiben, so dass ihre Gruppenmitglieder diese wiedererkennen können und auf dem Wimmelbild wiederfinden.</p> <p>Freitag</p> <p><u>Geführte Aktivität: Liedeinführung</u></p> <p>Die Melodie wird vorgespielt. Danach wird das Lied („Wer stobt döt uf de dicke Bei“) schrittweise eingeführt und die Bewegungen dazu erlernt. In der Strophe anstatt „graue Gwand“ „bunte Gwand“ singen. Im Refrain anstatt „Elefant“ „Elmar- Elefant“ singen.</p> <p><u>Lernziel 8:</u></p> <p>Die Kinder können mindestens den Refrain des Liedes im Klassenverband ohne die Hilfe der Lehrperson gemeinsam singen.</p>
Woche 4	<p>Montag</p> <p><u>Geführte Aktivität: Geschichte erzählen</u></p>

Bilderbuch 7. und 8. Doppelseite

- Elmar wird grau
- Elmar im Dschungel

Einführung Neocolor und Farben mischen. Neocolorbild malen.

Lernziel (GZ 5):

Die Kinder können das Bild nach Anweisung in der richtigen Reihenfolge mit Neocolor selbständig herstellen.

Dienstag

Geführte Aktivität: Leimen/Reissen

Herstellen eines Elmars, welcher danach als Wanddeko genutzt wird.

Lernziel (GZ 5):

Grosse: Die Kinder können ohne Hilfe die Streifen in kleine Stücke reissen und diese mit Weissleim befestigen, sodass der Elefant mit mind drei Fätzli jeder Farbe ausgefüllt ist.

Kleine: Die Kinder können Streifen mit Hilfe ihres Gottis/Göttis in kleine Stücke reissen und diese mit Weissleim befestigen, sodass mindestens die Hälfte des Elefanten ausgefüllt ist.

Mittwoch

Geführte Aktivität: Turnen (Vertiefung Ball):

Übungen mit verschiedenen Bällen (Tennisbälle, Gymnastikbälle, Handbälle) zum Thema prellen.

Lernziel:

Die Kinder können einen Ball dreimal im Stehen prellen und ihn mit zwei Händen festhalten, ohne die Kontrolle über ihn zu verlieren.

Donnerstag

Geführte Aktivität: Didaktisches Legen (Halbklasse)

Legen der Geschichte von Elmar nach Anweisung auf eine Unterlage mit didaktischem Legematerial. Dies geschieht in der Halbklasse im Kreis auf dem Boden. Während der Geschichte stösst Elmar auf merkwürdige Gegenstände im Dschungel (welche die Kinder entdecken müssen). Am Schluss werden diese zusammengesetzt und benannt.

Lernziel (Computerstandard 3):

Die Kinder können den Computer richtig benennen und die Begriffe für das Zubehör (Maus, Tastatur, Kopfhörer, Bildschirm) gemeinsam in der Gruppe korrekt anwenden.

Freitag

Geführte Aktivität: Rhythmisches Zeichnen

Die Kinder malen mit Neocolor auf ein auf den Tischen befestigtes A3- Blatt. Zu den einzelnen Bewegungen werden Verse gesprochen und zuvor mit einem Chiffontuch in die Luft gemacht.

Blätter unbedingt mit Klebeband befestigen!

	<p><u>Lernziel (GZ 3):</u> Die Kinder können während der GA mit dem Chiffontuch, sowie mit dem Farbstift grosse, schwungvolle Bewegungen (hin und her, zick zack, rund, oval) machen und auf das Blatt malen.</p>
Woche 5	<p>Montag <u>Geführte Aktivität: Geschichte erzählen</u> Bilderbuch 9., 10. und 11. Doppelseite - grauer Elmar in der Herde - die Herde - die Langeweile Die bekannte Geschichte (bis hierhin) wird anhand verschiedener Posten repetiert. Die Kinder werden zu einem Posten eingeteilt in Dreiergruppen. Posten 1: Geschichte legen (mit Bildkarten) Posten 2: Geschichte spielen (kleines Rollenspiel) Posten 3: malen Posten 4: tonen <u>Lernziel (GZ 4):</u> Die Kinder können die Hauptteile der Geschichte in einer Dreiergruppe nach-erzählen.</p> <p>Dienstag <u>Geführte Aktivität: Computer (Halbklasse)</u> In der Computerecke können die Kinder gemeinsam noch einmal die Teile des Computers benennen und so repetieren. Anschliessend erfahren sie, wie sie die Powerpointpräsentation zu Elmar selbständig vom Desktop aus starten, ansehen und wieder schliessen können. Ausserdem werden den Kindern die Nutzerregeln erklärt. Als wichtiges Zubehör werden noch die Kopfhörer dazu erklärt und die Lautstärkenregulierung angeschaut. <u>Lernziel (Computerstandard 1):</u> Die Schüler und Schülerinnen können den Computer starten, die Präsentation laufen lassen, beenden und ihn korrekt herunterfahren</p> <p>Mittwoch <u>Geführte Aktivität: Turnen (Tennisball und Luftballon)</u> Diverse Spielformen mit den beiden Kleinmaterialien zum Thema Prellen und Rollen/Werfen. <u>Lernziel (GZ 3):</u> Die Kinder können entweder einen Tennisball einem anderen Kind gerade zurollen oder einen Luftballon 5-10mal in die Luft werfen, ohne dass dieser den Boden berührt.</p> <p>Donnerstag <u>Geführte Aktivität: Werken</u> Das Bild vom rhythmischen Zeichnen wird mit unterschiedlichen Materialien zu einer Collage ausgearbeitet. (Steine, Federn, Moosgummiplat-</p>

	<p>ten...aufkleben)</p> <p><u>Lernziel (GZ 5):</u> Die Kinder können mit bereitgelegten Materialien selbständig ein eigenständiges Werk nach ihrer Vorstellung gestalten.</p> <p>Freitag <u>Geführte Aktivität: Rhythmik</u> Das bereits bekannte Lied von Elmar („wer stohd dött uf dä dicke Bei...“) wird mit rhythmischen Bewegungen und einfachen Rhythmusinstrumenten wie Rasseln, Trommeln und Schlaghölzern begleitet und ausgearbeitet.</p> <p><u>Lernziel (GZ 8):</u> Die Kinder können das Lied mit den ihnen zugeteilten Instrumenten mit einfachen rhythmischen Pattern begleiten.</p>
Woche 6	<p>Montag <u>Geführte Aktivität: Bildbetrachtung</u> Bilderbuch 12. und 13. Doppelseite Die Geschichte von Elmar wird anhand einer Bildbetrachtung weitererzählt, wobei das Bild mit einem schwarzen Papier mit Gucklöchern zugedeckt ist. Die Kinder dürfen dabei würfeln und die Klappen aufdecken, welche die passende Augenzahl zeigen.</p> <p><u>Lernziel (GZ 4):</u> Die Kinder können erklären, was sie hinter den aufgedeckten Klappen sehen.</p> <p>Dienstag <u>Geführte Aktivität: Mathematik</u> Die Kinder haben verschiedene Posten zu Würfeln und den Würfelbildern zur Auswahl. Diese können sie je nach ihrem Interesse und Lernstand wählen und ausführen.</p> <p><u>Lernziel (GZ 6):</u> Die Kinder können ihr Können selbständig einschätzen und die Posten bearbeiten.</p> <p>Mittwoch <u>Geführte Aktivität: Turnen (Kindertanz)</u> Die Kinder erlernen einen Dschungeltanz zu passender Musik. Einige Teile können sie selbst entwickeln und mitbestimmen.</p> <p><u>Lernziel (GZ 7):</u> Die Kinder können die Tanzteile selbständig zur Musik tanzen und sich eigene Schritte ausdenken.</p> <p>Donnerstag <u>Geführte Aktivität: Computer (Halbklasse)</u> Die Kinder lernen, wie sie das „Paint“-Programm auf dem Computer verwenden können. Dabei werden noch einmal die Nutzerregeln für die Computerecke repetiert. Jedes Kind darf pro Woche zwei Bilder ausdrucken, wenn es</p>

	<p>möchte. Dies zeigt die Lehrperson dem ersten Kind, das dies tun möchte. Später sollen es sich die Kinder gegenseitig zeigen.</p> <p><u>Lernziele (Computerstandards 1 und 2):</u></p> <p>1 Die Schüler und Schülerinnen können den Computer starten, die Präsentation laufen lassen, beenden und ihn korrekt herunterfahren.</p> <p>2 Die Schülerinnen und Schüler halten sich an die vereinbarten Nutzungsregeln</p> <p>Freitag</p> <p><u>Geführte Aktivität: Spielmorgen</u></p> <p>Es werden verschiedene Spiele zum Thema Elmar und Dschungel gespielt. Zusätzlich dürfen die Kinder ihre Lieblingsspiele wählen.</p> <p><u>Lernziel (GZ 2):</u></p> <p>Die Kinder können gemeinschaftlich etwas erleben und die Spiele als Gruppe spielen.</p>
--	---