

Janosch -

Post für den Tiger



Didaktik ICT Leistungsnachweis

Ramona Marti und Norina Bauer

Dozent: Danny Frischknecht

Februar 2012

Pädagogische Hochschule Thurgau

Unterrichtsszenario zum Thema „Janosch- Post für den Tiger“

Planung eines Themas während drei Wochen unter Einbezug eines Computers.

Thema	Post für den Tiger (Janosch)
Inhaltsbeschreibung	Der kleine Bär und der kleine Tiger sind dicke Freunde. Am liebsten würden sie sich nie trennen. Aber wie ist es nun, wenn der kleine Bär draussen am Fluss Fische fängt? Dann ist der kleine Tiger allein zu Hause und furchtbar traurig. Da bittet er den kleinen Bären: Du, schreib mir doch mal einen Brief aus der Ferne, damit ich mich freue! Und damit fängt alles an; denn der kleine Tiger und der kleine Bär erfinden die Briefpost, die Luftpost und auch das Telefon mit unterirdischem Kabelsystem.
Zeitplan grob Anzahl Wochen, Zeit pro Woche, Aufwand alle, Aufwand pro Kind	Das Unterrichtsthema „Janosch“ wird nach den Herbstferien eingeführt und 3 Wochen intensiv bearbeitet. In zusätzlichen 2 Wochen wird das Thema im Freispiel weiter geführt. In Woche 1 wird täglich ein Ritual zum Bilderbuch durchgeführt, bis der ganze Inhalt erzählt ist. Jeden Tag sind kurze Computersequenzen eingerechnet, die jedes Kind anhand eines Werkstattpasses erfüllen muss. In den Turnstunden und am Waldmorgen wird „Janosch“ anderweitig thematisiert und mit der ganzen Klasse gleichzeitig erarbeitet.
Infrastruktur Hard- und Software, Bastel- und Werkmaterial, Bücher...	Es wird von einer üblichen Kindergarteneinrichtung mit grundlegenden Freispielangeboten ausgegangen. Zusätzlich zu dieser Grundausrüstung wird der Freispielort „Werkstatt“ eingerichtet, in dem drei bis vier Computer zur Verfügung stehen. Für die Ausführung wird das folgende Material vorausgesetzt: Buch: Janosch (1996). Post für den Tiger. Weinheim ; Basel : Beltz & Gelberg. Software: Janosch (2003). Vorschule 1 - Deutsch. München: Terzio. Janosch (2003). Vorschule 1 - Mathe und Logik. München: Terzio.
Grobziele und Computerstandards	1 Grobziel: Selbstkompetenz Die Kinder nehmen ihre eigenen Gefühle und Bedürfnisse wahr, lernen diese auszudrücken oder eine gewisse Zeit zurückzustellen. 2 Grobziel: Sozialkompetenz Die Kinder werden aufeinander aufmerksam, kennen die Namen voneinander und interessieren sich füreinander. Sie sammeln Erfahrungen in der Gruppe, entwickeln ein Zusammengehörigkeitsgefühl und lernen Verantwortung zu

	<p>übernehmen.</p> <p>3 Grobziel: Grobmotorische Kompetenz Die Kinder üben sich in den verschiedenen Grundfertigkeiten (hüpfen, springen, Gleichgewicht halten) und sammeln Erfahrungen mit Bällen und Reifen.</p> <p>4 Grobziel: Feinmotorische Kompetenz Die Kinder lernen den Umgang und die Handhabung diverser Arbeitsmaterialien („Stüpfli“, Leim, Schere, Hammer und Knet) kennen und können verschiedene Malwerkzeuge (Farbstifte, Filzstifte, Pinsel) einsetzen.</p> <p>5 Grobziel: Sprachliche Kompetenz Die Kinder können unbefangen reden und Sprechhemmungen abbauen. Sie lernen einfache Gesprächsregeln, wie ausreden lassen, warten und antworten, kennen. Kurze Geschichten können sie sinngemäss wiedergeben und/oder gestalterisch umsetzen.</p> <p>6 Grobziel: Logisch-mathematische Kompetenz Die Kinder lernen Gegenstände oder Personen zu zählen. Sie vergleichen Material nach verschiedenen Gesichtspunkten, ordnen und sortieren diese.</p> <p>7 Grobziel: Figural-räumliche Kompetenz Die Kinder lernen sich im Kindergartenraum und der Umgebung zu orientieren.</p> <p>8 Grobziel: Musikalische Kompetenz Die Kinder kennen einfache Begrüssungs-, Verabschiedungs- und Themenlieder, singen spontan mit und können Bewegungen und Körperperkussion dazu umsetzen.</p> <p>Computerstandards</p> <p>U01 Die Schülerinnen und Schüler können elektronische Geräte in ihrem Alltag erkennen und benennen.</p> <p>U03 Die Schüler und Schülerinnen können den Computer mit Tastatur, Maus, Touchpad, etc. steuern.</p> <p>U05 Die Schüler und Schülerinnen können Lernsoftware starten, darin arbeiten, Arbeitsstände speichern und beim nächsten Aufstarten an entsprechender Stelle weiterarbeiten.</p> <p>U06 Die Schülerinnen und Schüler halten sich an die vereinbarten Nutzungsregeln im Umgang mit den diversen ICT-Mitteln.</p> <p>U08 Die Schüler und Schülerinnen können Wörter (und einzelne Sätze) schreiben.</p> <p>U11 Die Schülerinnen und Schüler benennen Computer und Zubehör korrekt.</p>				
Feinziele	<p>Woche 1:</p> <table border="1" data-bbox="512 1783 1401 1962"> <tr> <td data-bbox="512 1783 703 1917">Montag</td> <td data-bbox="703 1783 1401 1917">FZ: Die Kinder folgen der Geschichte und lernen die die Hauptfiguren kennen. Die Kinder können kurze Sequenzen mit Fingerpuppen spielen.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="512 1917 703 1962">Dienstag</td> <td data-bbox="703 1917 1401 1962">FZ: Die Kinder fertigen nach Anleitung der Lehrperson</td> </tr> </table>	Montag	FZ: Die Kinder folgen der Geschichte und lernen die die Hauptfiguren kennen. Die Kinder können kurze Sequenzen mit Fingerpuppen spielen.	Dienstag	FZ: Die Kinder fertigen nach Anleitung der Lehrperson
Montag	FZ: Die Kinder folgen der Geschichte und lernen die die Hauptfiguren kennen. Die Kinder können kurze Sequenzen mit Fingerpuppen spielen.				
Dienstag	FZ: Die Kinder fertigen nach Anleitung der Lehrperson				

	einen Briefkasten an und gestalten diesen.
Mittwoch	FZ: Die Kinder lernen den Computer kennen. Sie können das Programm starten und sich anmelden und lernen die ersten drei Posten kennen.
Donnerstag	FZ: Die Kinder erfahren eine Szene aus dem Bilderbuch, in dem sie zu zweit einen Versuch durchführen.
Freitag	FZ: Die Kinder lernen verschiedene Bewegungsspiele zum Thema Janosch kennen und können min. ein Spiel selbstständig ausführen.
Woche 2:	
Montag	FZ: Die Kinder machen beim didaktischen Legen mit und können min. eine Szene darstellen. Die Kinder lernen die Posten 4-7 kennen.
Dienstag	FZ: Die Kinder lernen den Aufbau des Briefes kennen und können mit stempeln, zeichnen und schreiben einen Brief gestalten.
Mittwoch	FZ: Die Kinder lernen die Post kennen (Exkursion).
Donnerstag	FZ: alle Kinder sind einer Gruppe zugeteilt, mit der sie eine gemeinsame Briefmarke gestalten und dafür Landartmaterialien gebrauchen.
Freitag	FZ: alle Kinder lernen die Posten 8-10 durch die Anweisung der LP kennen. Jedes Kind absolviert mind. 2x den Pöstlerparcours, die Kleinen dürfen die einfachere Variante ausführen, die Grossen versuchen die schwierigere.
Woche 3:	
Montag	FZ: jedes Kind macht beim rhythm. Zeichnen mit und hat am Schluss der GA ein Blatt mit 3 Tieren aus der Janosch Geschichte.
Dienstag	FZ: alle Kinder lernen die Posten 11+12 anhand einer Einführung der LP kennen. In der GA basteln immer zwei Kinder im Team ein Schnurtelefon, dabei handelt es sich um die Gotti-Göttipärchen.
Mittwoch	FZ: In einer GA-Liedeführung lernen die Kinder das Lied „De Pöschler chunt“ kennen und können am

	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="507 192 703 241"></td> <td data-bbox="703 192 1402 241">Schluss 2 Strophen mit Begleitung der LP singen.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="507 241 703 412">Donnerstag</td> <td data-bbox="703 241 1402 412">FZ: Im Wald wird ein Baumbriefkasten wie in der Geschichte gebaut. Jedes Kind hilft Material aus dem Wald zu sammeln und im 2er Team zeichnen sie eine Skizze für einen möglichen Briefkasten.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="507 412 703 680">Freitag</td> <td data-bbox="703 412 1402 680">FZ: Alle Kinder lernen die Posten 13+14 anhand einer Einführung der LP kennen. Im Turnen wird das Thema Klettern (wie der Tiger) eingeführt. Es gibt 5 verschiedene Kletterposten. Jedes Kind absolviert alle Posten mind. 2x, wobei es wieder erschwerte Versionen für die Grossen gibt.</td> </tr> </table>		Schluss 2 Strophen mit Begleitung der LP singen.	Donnerstag	FZ: Im Wald wird ein Baumbriefkasten wie in der Geschichte gebaut. Jedes Kind hilft Material aus dem Wald zu sammeln und im 2er Team zeichnen sie eine Skizze für einen möglichen Briefkasten.	Freitag	FZ: Alle Kinder lernen die Posten 13+14 anhand einer Einführung der LP kennen. Im Turnen wird das Thema Klettern (wie der Tiger) eingeführt. Es gibt 5 verschiedene Kletterposten. Jedes Kind absolviert alle Posten mind. 2x, wobei es wieder erschwerte Versionen für die Grossen gibt.
	Schluss 2 Strophen mit Begleitung der LP singen.						
Donnerstag	FZ: Im Wald wird ein Baumbriefkasten wie in der Geschichte gebaut. Jedes Kind hilft Material aus dem Wald zu sammeln und im 2er Team zeichnen sie eine Skizze für einen möglichen Briefkasten.						
Freitag	FZ: Alle Kinder lernen die Posten 13+14 anhand einer Einführung der LP kennen. Im Turnen wird das Thema Klettern (wie der Tiger) eingeführt. Es gibt 5 verschiedene Kletterposten. Jedes Kind absolviert alle Posten mind. 2x, wobei es wieder erschwerte Versionen für die Grossen gibt.						
Feinplanung für 3 Wochen	<p style="text-align: center;">Montag</p> <p>Ritual: Einführung in die Geschichte durch das Erzählen der ersten neun Seiten. Grobziel: 1 GA: Die Lehrperson führt den Anfang der Geschichte als Tischtheater vor. Danach versuchen die Kinder zu zweit die Geschichte nachzuspielen mit Hilfe von Fingerpuppen (Tiger und Bär). Grobziel: 2 und 5 Standard: -</p> <p style="text-align: center;">Dienstag</p> <p>Ritual: Weiter erzählen bis Seite 19. GA: Damit wir uns auch gegenseitig Briefe schicken können, bastelt jedes Kind einen Briefkasten, die wir an den Stühlen befestigen können. Grobziel: 4 Standard: -</p> <p style="text-align: center;">Mittwoch</p> <p>Ritual: Weiter erzählen bis Seite 26. GA: Einführung in die ICT-Werkstatt. Die Klasse wird in vier Gruppen geteilt, damit die Kindergärtnerin besser auf die Kinder eingehen kann. Die Kinder lernen das Programm zu starten und sich anzumelden. Zusätzlich erklärt die Kindergärtnerin die ersten drei Posten der Werkstatt und verteilt den Werkstattpass. FS: Die Kinder haben im Freispiel Zeit an der Werkstatt zu arbeiten. Damit nicht immer die gleichen Kinder am Computer arbeiten, darf man jeweils einen Posten bearbeiten. Grobziel: 4 Standard: U01, U03, U04</p> <p style="text-align: center;">Donnerstag</p> <p>Waldmorgen: Die Geschichte wird im Wald weiter erzählt bis Seite 36. GA: In der Geschichte haben wir das Schlauchtelefon kennengelernt. Nun wollen wir es selbst versuchen. Dabei gehen wir zu einem kleinen</p>						

	<p>Bach, wo sich die Kinder zu zweit mit einem Schlauch ausrüsten und den Versuch nachstellen.</p> <p>Grobziel: 2 Standard: -</p> <p>Freitag</p> <p>Ritual: Die Geschichte wird zu Ende erzählt.</p> <p>Turnen: In der Geschichte trifft der Bär die verschiedensten Tiere. Dazu werden wir einige Bewegungsspiele machen.</p> <p>FS: Die Kinder können an der Werkstatt weiter arbeiten.</p> <p>Grobziel: 3 Standard: Uo1, Uo3, Uo5</p>
Woche 2	<p>Montag</p> <p>GA: Die Posten 4-7 werden eingeführt. Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt. Die eine Hälfte hat Zeit, um an der Werkstatt zu arbeiten. Die andere Hälfte geht mit der Lehrperson noch einmal die Geschichte durch und versuchen diese in einem didaktischen Legen darzustellen.</p> <p>Grobziel: 6 Standard: Uo6 und Uo8</p> <p>Dienstag</p> <p>GA: Wir schauen uns den Brief einmal genau an. Was braucht ein Brief? Was schreibt man in einem Brief? Gemeinsam sammeln wir unsere Ideen. Danach wollen wir selbst einen Brief schreiben, den wir mit Hilfe von Stempel, Schrift und Zeichnungen gestalten. Dieser Brief soll für die Eltern oder Gotti/Götti sein.</p> <p>FS: Die Kinder arbeiten an der Werkstatt weiter.</p> <p>Grobziel: 4 und 5 Standard: Uo6 und Uo8</p> <p>Mittwoch</p> <p>Exkursion: Wir besuchen die Post. Gemeinsam möchten wir die Post einmal von ganz innen sehen und schauen was da so gearbeitet wird.</p> <p>Donnerstag</p> <p>Waldmorgen: Wir machen Landart im Wald und gestalten Briefmarken aus Naturmaterialien, die die Kinder im Wald finden können.</p> <p>Grobziel: 2 und 6 Standard: -</p> <p>Freitag</p> <p>Turnen: Im Turnen machen wir einen Parcourslauf, der aus verschiedenen Hindernissen besteht. Die Kinder bekommen einen Brief auf den Rücken geklebt, den sie als Pöstler ans Ziel bringen müssen.</p> <p>Für das Freispiel werden im Kreis die Posten 8-10 am Computer vorgestellt.</p> <p>Grobziel: 3 und 7</p>

	Standard: U03, U05, U06
Woche 3	<p style="text-align: center;">Montag</p> <p>Anhand einer GA zum Rhythmischen Zeichnen, wird die Geschichte von Janosch aufgefrischt. Während die Grossen mit der LP im Kreis ihre Zeichnung herstellen, sind die Kleinen im FS. Nach 15min ist Wechsel und die Grossen gehen ins FS. Im FS stehen die Computer zur Verfügung, um an den Posten weiter zu arbeiten.</p> <p>Grobziel: 5 Standard: U03, U05, U06</p> <p style="text-align: center;">Dienstag</p> <p>In einer GA werden Schnurtelefone wie in der Geschichte gebastelt. Immer 2 Kinder (Gotti-Götti-System) arbeiten zusammen ein Telefon und suchen sich danach einen geeigneten Ort (drinnen oder draussen) für ihr Telefon. Die Werkstatt ist offen.</p> <p>Grobziel: 2 und 5 Standard: U03, U05, U06</p> <p style="text-align: center;">Mittwoch</p> <p>Das Lied „De Pöschler chunt“ wird in einer GA am Morgen früh eingeführt. Im Freispiel werden wie immer die Computer für die Werkstatt geöffnet sein. Die Posten 11-12 werden eingeführt.</p> <p>Grobziel: 8 Standard: U03, U05, U08</p> <p style="text-align: center;">Donnerstag</p> <p>Im Wald basteln wir mit der ganzen Klasse einen Baumbriefkasten wie in der Geschichte. Dazu gebrauchen wir Naturmaterialien.</p> <p>Grobziel: 1 und 2 Standard: -</p> <p style="text-align: center;">Freitag</p> <p>Im Turnen thematisieren wir das Klettern, da der Tiger in der Natur ein guter Kletterer ist.</p> <p>Vor dem Freispiel werden die letzten Posten (13-14) im Kreis vorgestellt. Im FS stehen sie den Kindern zur Verfügung.</p> <p>Grobziel: 7 Standard: U03, U05, U06</p>

Werkstatt-Posten

Posten	Ort/Name	Aufgabe	Bildungsbereich
Posten 1	See	<ul style="list-style-type: none"> • Mengen vergleichen • Mengen erkennen 	Mathematisches Tun
Posten 2	Haus	<ul style="list-style-type: none"> • Figuren zusammensetzen • Zahlensymbole erkennen • Verbale Anweisungen befolgen 	Mathematisches Tun
Posten 3	Baum	<ul style="list-style-type: none"> • Zahlenabfolge speichern • Addition 	Mathematisches Tun
Posten 4	Spital	<ul style="list-style-type: none"> • Muster erkennen und weitermachen 	Mathematisches Tun
Posten 5	Berg	<ul style="list-style-type: none"> • Eine gegebene Anzahl erkennen und wiedergeben • Muster erkennen, verbale Anweisungen befolgen 	Mathematisches Tun
Posten 6	Wettkampf zu zweit	<ul style="list-style-type: none"> • Zahlenspiel • Grösser- Kleinerspiel • Formenspiel 	Mathematisches Tun
Posten 7	Bär	<ul style="list-style-type: none"> • Der Geschichte lauschen • Anweisungen befolgen <ul style="list-style-type: none"> • Wörter zusammen setzen • Wörter erkennen 	Sprache
Posten 8	Buchstabenpuzzle	<ul style="list-style-type: none"> • Welches Bild passt zu welchem Puzzleteil? • Laute vergleichen 	Sprache
Posten 9	Reimpaare	<ul style="list-style-type: none"> • Reimpaare anhand von Karten sammeln 	Sprache
Posten 10	Das Wortspiel	<ul style="list-style-type: none"> • Herausfinden, welches Wort nicht in die Reihe passt (aus Bildern mit gleichen Anfangsbuchstaben) 	Sprache
Posten 11	Blubberfisch	<ul style="list-style-type: none"> • Fragen beantworten • Silben zu einem ganzen Wort zusammensetzen 	Sprache
Posten 12	Kochen	<ul style="list-style-type: none"> • Kochen mit dem Bär • Welche Zutat klingt ähnlich, wie die des Bärs? • Anfangslaute erkennen 	Sprache
Posten 13	Spiel mit der Gans	<ul style="list-style-type: none"> • Reihenfolge von Wörtern merken • Reihenfolge wiedergeben • Wettrennen gegen Fuchs 	Sprache
Posten 14	Buchstabenspiel	<ul style="list-style-type: none"> • Zu zweit spielen • Fragen beantworten • Welches Antwortbild passt zur Frage (Anfangslaut vergleichen)? 	Sprache