

Ideensammlung 1./2. Klasse

(Stand: April 2018)

Die folgende Sammlung von Umsetzungsideen zeigt exemplarisch auf, wie die Themen des Lehrplans „Medien und Informatik“ in der 1./2. Klasse vermittelt werden könnten, sodass alle Kompetenzstufen berücksichtigt werden. Selbstverständlich kann innerhalb der Themenbereiche eine Auswahl vorgenommen werden und Prioritäten gesetzt werden. Die Umsetzung der folgenden Ideen ist nicht verbindlich.

Für die 1./2. Klasse werden vom Lehrplan her auch keine Vorgaben gemacht, in welchem Umfang bzw. mit welcher Anzahl Lektionen der Lehrplan umzusetzen ist. Dies gibt einen gewissen pädagogischen Handlungsspielraum.

Wichtig ist, dass die verbindlichen Kompetenzstufen mit den Schülerinnen und Schülern erreicht werden und beim Übergabegespräch mit der Lehrperson der 3. Klasse aufgezeigt wird, welche Themen des Lehrplans „Medien und Informatik“ in der 1./2. Klasse bearbeitet bzw. welche kreativen Medienprojekte durchgeführt wurden, damit dies die Lehrperson der 3. Klasse bei ihrer Jahresplanung berücksichtigen kann.

Ideensammlung 1. Klasse

MEDIEN

Thema	Mögliche Inhalte	Kompetenzstufen
Mediensprache	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bilder anschauen, beschreiben und interpretieren ▪ Piktogramme aus dem Alltag erkennen und verstehen ▪ Aufträge in Bildform verstehen ▪ Bilder und Töne zuordnen ▪ Wirkungen von Musik z.B. Musik hören und dazu malen oder Gefühle zu Musik beschreiben. ▪ Filmsequenz in eigenen Worten nacherzählen 	MI.1.1.a: verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film).
Eigene Medienbeiträge produzieren	<p>Selber Medien produzieren</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bilderbuch gestalten: Eigene Bilder zeichnen oder fotografieren. ▪ Gestalten mit dem Computer Einfache Zeichnungen mit dem Tablet/PC Namenskärtchen, Etiketten, Ordner usw. gestalten und ausdrucken. ▪ Audio: Selber den Ton zu einem Ausschnitt aus einem Video/Film bzw. einer Fernsehsendung aufnehmen. ▪ Audio: Einfaches Hörspiel gestalten. Versch. Geräusche, Töne, gesprochene Sätze aufnehmen und sammeln und neu (mit Hilfe der Lehrperson) zusammensetzen. ▪ Videoaufnahmen machen (mit Smartphone, Tablet) z.B. Bildergeschichte nachspielen, inszenieren und aufnehmen, evtl. mit verschiedenen 	MI.1.3.b: können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

	Schlusszenen. Oder Ende einer Geschichte selber überlegen, vorspielen und auf Video aufzeichnen. Videoaufnahmen zu einem Musikvideo, Wetterbericht, Nachrichten, Dokumentation, Rätsel usw.	
--	---	--

INFORMATIK

Thema	Mögliche Inhalte	Kompetenzstufen
Computer im Unterricht nutzen und verstehen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den Aufbau und die Arbeitsweise des Computers kennenlernen. Wie arbeitet ein Computer?) ▪ Einen „Computer“ nach eigenen Vorstellungen basteln oder zeichnen. ▪ Verschiedene digitale Geräte (Rechner, Bildschirm, Maus, Drucker, Tablet, Smartphone u.a.) benennen können und ihre Funktion kennen. ▪ Maus führen und/oder Touchscreen bedienen ▪ Sich zurechtfinden auf dem Bildschirm (versch. Fenster) ▪ Computer bzw. Tablet ein- und ausschalten ▪ Sich am Computer bzw. Tablet anmelden (Gross- und Kleinbuchstaben, Zahlen und häufigste Sonderzeichen eingeben, z.B. @) 	<p>MI.2.3.a: können Geräte ein- und ausschalten, Programme starten, bedienen und beenden sowie einfache Funktionen nutzen.</p> <p>MI2.3.b: können sich mit eigenem Login in einem lokalen Netzwerk oder einer Lernumgebung anmelden.</p>

Ideensammlung 2. Klasse

MEDIEN

Thema	Mögliche Inhalte	Kompetenzstufen
Werbung	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wo begegnen wir überall Werbung? ▪ Werbungen im Fernsehen, in Zeitschriften anschauen oder im Radio anhören und besprechen ▪ Zielsetzung der Werbebotschaft reflektieren (Wofür wird hier geworben? Wie wird dieses Produkt „attraktiv“ gemacht?) ▪ Werbungen sammeln, ordnen (z.B. nach Produkten) und vergleichen ▪ Lieblingswerbungen der Schülerinnen und Schüler 	<p>MI.1.2.a: können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Markennamen erkennen ▪ Gängige Werbespots nachspielen, Unterschiede bzw. Gemeinsamkeiten auflisten ▪ Selber Werbeplakat oder Werbespot für ein vorgegebenes Produkt erfinden und vorspielen 	
Gefühle bei der Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gefühle bei der Mediennutzung (insbesondere beim Fernsehen) beschreiben und benennen (z.B. Angst) ▪ Gefühle und Situationen zuordnen ▪ Welche Gefühle löst Mediennutzung aus? ▪ Welche Gefühle löst ein Verbot der Mediennutzung aus? ▪ Filmszenen mit versch. Musik anschauen und die unterschiedlichen Wirkungen vergleichen. Was macht es aus, dass eine Filmszene als gefährlich, spannend oder heiter, lustig interpretiert wird? 	MI.1.2.b: können benennen, welche unmittelbaren Emotionen die Mediennutzung auslösen kann (z.B. Freude, Wut, Trauer).
Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sich aktiv an einem Dialog beteiligen ▪ Briefe, evtl. E-Mails oder SMS schreiben ▪ Rollenspiel: Telefongespräch 	MI.1.4.a: können mittels Medien bestehende Kontakte pflegen und sich austauschen (z.B. Telefon, Brief).

INFORMATIK

Thema	Mögliche Inhalte	Kompetenzstufen
Datenspeicherung	Dateien speichern und wiederfinden <ul style="list-style-type: none"> ▪ Selbst erstelle Dateien (Bilder, Fotos, etc.) abspeichern ▪ Aufzeigen, dass mehrere Dateien in einem Ordner gesammelt werden können. Dateien gezielt in einem bestehenden Ordner abspeichern. ▪ Dateien auf dem abgelegten Speicherort wiederfinden und mit dem Programm öffnen – daran weiterarbeiten. ▪ Bilder aus dem Internet auf dem Computer bzw. Tablet abspeichern. ▪ Eigene Fotos auf dem Computer speichern und später wiederfinden. 	MI2.3.c: können Dokumente selbständig ablegen und wiederfinden.

Quelle: Wegleitung «Medien und Informatik» für Lehrpersonen der Primarstufe (1./2. Klasse), Amt für Volksschulen und Sport des Kantons Schwyz, 2017