

Ideensammlung Kindergarten

(Stand: April 2018)

Die folgende Sammlung von Umsetzungsideen zeigt exemplarisch auf, wie die Themen des Lehrplans „Medien und Informatik“ im Kindergarten 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 den Kindergarten 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 1. Klasse aufgezeigt wird, welche Themen des Lehrplans „Medien und Informatik“ im Kindergarten bearbeitet bzw. welche kreativen Medienprojekte durchgeführt wurden, damit dies die Lehrperson der 1. Klasse bei ihrer Jahresplanung berücksichtigen kann.

MEDIEN

Thema	Mögliche Inhalte	Kompetenzstufen
Persönliche Mediennutzung	<p>Thematisierung der persönlichen Erfahrungen mit Medien aller Art</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Welche Medien gibt es? ▪ Welche Geräte gehören dazu? ▪ Welche haben wir zu Hause bzw. im Kindergarten? ▪ Welche nutze ich selber? Wie häufig? ▪ Wofür benutzen wir versch. Medien? (z.B. mit Bildern von Kindern, welche Medien nutzen) ▪ Welche Regeln gelten zu Hause; welche Medien dürfen die Kinder (wie lange) nutzen, welche nicht? <p>Einfaches Medientagebuch führen, z.B. Ausmalen von Bildern jener Medien, welche die Kinder während einer Woche genutzt haben. Evtl. detaillierteres Medientagebuch mit Hilfe der Eltern führen.</p> <p>Austausch über versch. Medien</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bilderbücher, Hörspiele, Filme, Games und Apps ▪ Inhalte, Vorgehen beschreiben, begründen ▪ Lieblingsmedien vorstellen <p>Auseinandersetzung mit Fernsehen als Hauptmedium von Kindern im KG-Alter</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Welche Fernsehsendungen kenne ich, schaue ich oft? ▪ Beschreiben, worum es dabei geht 	<p>MI.1.1.a: können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medien-erfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Medien-nutzung sprechen (z.B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Begründen, warum diese Sendungen geschaut werden (spannend, lustig, usw.) ▪ Titelmelodien erkennen ▪ Vermutungen anstellen, wie es bei einer Sendung weitergehen könnte (anschl. vergleichen mit Fortführung des Films) ▪ Ausschnitte tonlos anschauen und eigenen Sprechtext dazu erfinden. ▪ Wirkungen von Ausschnitten mit versch. Hintergrundmusik (gefährlich, lieblich) erfahren. Warum wirkt eine Szene spannend, gefährlich? 	
<p>Medien spielerisch nutzen und produzieren</p>	<p>Mediale Erfahrungen spielerisch verarbeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bildbetrachtungen: was, wen sieht man? was passiert hier (gleich als nächstes, schon zuvor)? Ich sehe was, was du nicht siehst-Spiel, usw. ▪ Förderung der visuellen Wahrnehmung: Den Kindergarten mit Hilfe einer Papprolle entdecken (Details erkennen) ▪ Foto-Rätsel: Fotos mit Detailausschnitten vom Kindergarten, die Kinder müssen die gezeigten Details finden ▪ Geräusche-Rätsel (welches Kind, welches Tier, welches Geräusch hört man?) selber machen. ▪ Nachspielen (Szenen von Büchern, Filmen, Werbespots usw.) ▪ Ausmalbilder von Serienfiguren ▪ Ausmalbilder animieren als 3D-Figuren, z.B. mit der App „Quiver“ ▪ Ausmalbilder auf Papier oder auf den Tablet ausmalen, z.B. mit der App „Zeichen Pad“ ▪ Pappfernseher im Freispiel; Kinder können ihre Lieblingssendungen darin nachspielen, evtl. auch mit Handpuppen, Figuren usw. ▪ Serienfiguren aus Knete nachstellen ▪ Verarbeiten von Medienerfahrungen durch Rollenspiele, Gestalten oder im Puppenspiel <p>Selber Medien produzieren</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ausschnitte von Wimmelbildern fotografieren – andere Kinder suchen die entsprechenden Ausschnitte ▪ Fotografieren im KG, Schulhaus oder in der Umgebung (z.B. gezielt nur Zahlen, Buchstaben, Farben oder Formen suchen und fotografieren), anschl. suchen andere Kinder anhand dieser Fotos diese Stellen auf (bis zur Schnitzeljagd ausbaubar) ▪ Daumenkino (Vorlagen ausmalen und ausschneiden; zusammensetzen und den Effekt des bewegten Bildes kennenlernen) ▪ Filmaufnahmen machen (mit Smartphone, Tablet) z.B. Stopptrick anwenden (mit Hilfe der Lehrperson): eine Szene 	<p>MI 1.3.a: können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.</p>

	<p>wird aufgenommen, dann wird die Kamera gestoppt. Nun wird irgendetwas im Bild verändert, zum Beispiel ein Gegenstand entfernt oder hinzugefügt. Dann wird die Aufnahme fortgesetzt. Mit dem Stopptrick können auch „Zaubertricks“ filmisch umgesetzt werden, denn Menschen und Gegenstände lassen sich so ganz leicht herbei- oder wegzaubern.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Stopp-Motion-Filmtechnik anwenden, bei der einzelne Bilder von unbewegten Motiven aufgenommen und anschliessend zu einem Film aneinandergereiht werden, z.B. mit Plüschtieren, Lego- und/oder Playmobilfiguren, eigenem Körper und Gegenständen usw. Projektartig, evtl. zusammen mit einer Primarklasse ▪ Audio: eigene Stimme, Lieder, Gespräche, Töne, Tierstimmen usw. aufnehmen und abspielen (schneller, langsamer, rückwärts abspielen). Können die Kinder rückwärts so sprechen, sodass wir den Text verstehen, wenn wir die Aufnahme rückwärts abspielen? 	
--	---	--

INFORMATIK

Thema	Mögliche Inhalte	Kompetenzstufen
Ordnen und sortieren	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diverses Material (z.B. Muggelsteine, Esswaren) nach verschiedenen (vorgegebenen oder selbst gewählten) Eigenschaften sortieren, z.B. in Schachteln. ▪ Bilder nach Überbegriffen ordnen ▪ Dinge, die nicht zu einem Überbegriff passen, streichen bzw. wegnehmen ▪ Die Klasse nach Grösse, Haarfarbe, T-Shirt-Farbe usw. ordnen und sortieren. (Wie kann man beim Ordnen vorgehen? Welche Strategie ist schneller?) ▪ Puzzleteile nach Randteilen oder Farben vorsortieren, und diesen Vorgang als Strategie zur schnelleren Lösung verstehen. 	MI 2.1.a: können Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen, damit sie ein Objekt mit einer bestimmten Eigenschaft schneller finden (z.B. Farbe, Form, Grösse).
Anleitungen befolgen	<p>Anleitungen verstehen und befolgen</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fotoanleitungen zu Bastelarbeiten und Experimenten ▪ Bauanleitungen (Lego, Bauklötze, CLICS) ▪ Falthanleitungen ▪ Anleitungen für Gummitwist ▪ Nach mündlicher Anleitung oder Vorlage etwas malen oder ausmalen ▪ Maldiktat bzw. Wanderdiktat (auditiv oder visuell) ▪ Rhythmisches Zeichnen <p>Regeln erkennen und anwenden</p>	MI 2.2.a: können formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (z.B. Koch- und Backrezepte, Spiel- und Bastelanleitungen, Tanzchoreographien).

	<ul style="list-style-type: none">▪ Gesellschaftsspiele (Regeln erkennen, Regeln gemeinsam ändern)▪ Muster weiterführen (z.B. Würfelkästchen, Perlen nach vorgegebenem Muster auf Ketten auffädeln, Arbeitsblätter) <p>Roboter</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Sich gegenseitig als Roboter programmieren (z.B. in der Turnhalle oder draussen)▪ Roboter und Maschinen, die automatisch etwas machen, ausführen, herstellen, im Alltag erkennen.▪ Roboter „spielen“, bauen, sich wie Roboter bewegen▪ (einfache) Roboter (z.B. Bee-Bot) programmieren	
--	--	--

Quelle: *Wegleitung «Medien und Informatik» für Lehrpersonen Kindergarten, Amt für Volksschulen und Sport des Kantons Schwyz, 2017*