

Lehr- und Lernmaterialien 1./2. Klasse

(Stand: Juli 2019)

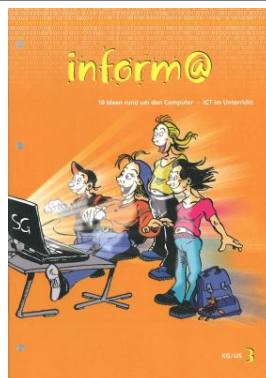
LEHRMITTEL



Ulla aus dem Eulenzwald

Medienpädagogische Geschichten für Kinder mit Ulla der Eule und ihren Freunden Anna und Peter

<https://www.ulladieule.ch/>



inform@ (KG/US)

3 Broschüren

Lehrmittelverlag St. Gallen

ISBN: 978-3-906784-30-4

978-3-906784-32-8

978-3-906784-63-2

Ausgabe: 2017

Preis: je Fr. 26.10



Die Minibiber – Entdecke die Informatik

„Die Minibiber - Entdecke die Informatik“ ist ein Online-Lehrmittel ganz im Sinne von Computer Science Unplugged. Das Lehrmittel basiert auf der Kompetenzorientierung des LP 21 und berücksichtigt fachdidaktische Aspekte wie das spielerische Entdecken.

Website

MEDIEN

Mediensprache

Hinweistafeln gestalten (Broschüre inform@ KG/US 1, S. 33-36)

Symbole und Piktogramme suchen und besprechen, nützliche Bildsymbole für den Schulalltag suchen, aufschreiben und gestalten

Bild-Klang-Collagen

Unterrichtseinheit zum Entdecken und Aufnehmen von Geräuschen in der Stadt/im Dorf.

Klänge und Geräusche

Verschiedene Ideen zum Entdecken und Erforschen von Klängen und Geräuschen

Akustik und Gefühle S. 35

Akustik und Medienbildung S. 40

Ein Hörspiel mit Kindern S. 43

Spitz die Ohren!

Spielideen, welche die auditive Wahrnehmung fördern und die Kinder mit Geräuschen aus ihrer Umwelt vertraut machen

Bilder erzählen

Geschichten, Film-Bildsprache mit Kindern entdecken

Hörspielbox – Sounds finden im Netz

Sammlung von Geräuschen und Tönen zum Abspielen

Bild-Sprache (Broschüre inform@ KG/US 1, S. 25-28)

Kurze Texte zu Bildern verfassen, Texte einfügen, Bild in einem Zeichnungsprogramm umsetzen

Bild und Text

Zeichnen mit Word

Mit den Formen Kreis, Rechteck, Quadrat, Dreieck ein Bild im WORD zeichnen.

Figuren aus Ziffern

Die Schülerinnen und Schüler erfinden aus Ziffern einfache Figuren, gestalten diese mit Word und bauen solche nach.

Ostereier

Mit Paint ein Osterei gestalten

Neue Tiere erschaffen

Phantasietiere mit Paint erschaffen

Baum in den vier Jahreszeiten

Zeichnen mit Paint

Kritz-Club: Malen im Internet

Bilder speichern oder ausdrucken

Bilder genau anschauen mit dem Frühlings-Wimmelbuch

Bildausschnitte aus dem Wimmelbuch von Rotraut Susanne Berners suchen und Fragen beantworten

Audio

Sprechendes Wimmelbuch

Audioaufnahmen mit Erklärungen oder Tönen zu Bildelementen machen

Ohrenspitzer

Das Ohrenspitzer-Projekt vermittelt Kindern die Bedeutung des gezielten Zuhörens und bietet interessante Hörspiele und Tipps für die aktive Hörspielgestaltung.

Auditorix

Grosse Auswahl an Materialien und Unterrichtsideen. Mit diesen Anregungen lässt sich mit Apps und Programmen zum Aufnehmen von Geräuschen, Klängen und Stimmen die Arbeit in eine breitere Auseinandersetzung mit dem Thema „Hören“ einbinden.

Hörspielbaukasten

Die Arbeit in einem Hörspielstudio als Regisseur nachempfinden und Musik, Geräusche, verschiedene Stimmklagen usw. einsetzen. Ist erst ab Ende der 1. Klasse einsetzbar

Hörspiele mit dem Geschichtenkoffer

Unterrichtseinheit zum Entwickeln und Aufnehmen eines eigenen Hörspiels.

Unterrichtsbeispiel: Aufnahme mit Audacity

Schülerinnen und Schüler einer 2. Klasse erstellen eigene Geschichten und nehmen diese mit dem Audioprogramm „Audacity“ auf.

Die Maus: Sachgeschichten Geräuschemacher

Wie werden die Geräusche in Zeichentrickfilmen gemacht? Wie kommt das Getrappel von Füßen, das Rascheln von Kleidung oder das Klappern von Geschirr in den Film?

Audioaufnahmen in der Unterstufe (Tierstimmen, Bilder vertonen)

Eigene Audioaufnahmen erstellen und weiterverarbeiten

Geschichte zur Mediennutzung erfinden, vertonen und Medienregeln diskutieren

Eine Geschichte zum vorgegebenen Comic erfinden und aufnehmen

Dialog zu einem Video erfinden und nachvertonen

Zu einer kurzen Videosequenz einen passenden Dialog erfinden und aufnehmen

Geräusche-Rätsel

Einen Schulweg über die Wahrnehmung von Geräuschen herausfinden

Video

Rätsel über Rätsel (Die Sprachstarken 2, S. 63)

Anhand der Unterrichtseinheit Rätsel über Rätsel eigene z.B. Tierrätsel erfinden, auf Video aufnehmen und der Klasse präsentieren.

Trickfilme selber machen – leicht gemacht

Trickfilme mit Stop Motion

Trickboxx

Wie gelingt ein Trickfilm?

Making of Shaun das Schaf Teil 1

Making of Shaun das Schaf Teil 2

Making of Shaun das Schaf Teil 3

Die Maus: Sachgeschichten: Wie entsteht eine Folge Shaun das Schaf? Wie wurden die Geschichten mit Shaun, Bitzer und dem Farmer gemacht?

Ideenset Trickfilm

Mit vielen Anleitungen und Hintergrundinfos zu

- Daumenkino
 - Lego- und Puppentrick
 - Pixilation
 - Zeichentrick
 - Legetrick
-

Multimedia

Bibernetz

Viele Projekte für Kita und Schule

Bilderbuch-Kino

Vertonen eines Bilderbuchs mit PowerPoint

Bibernetz

Multimediales Bilderbuch selber gestalten

Werbung

Wir machen Werbung

Auseinandersetzung mit versch. Aspekten von Werbung; Erfinden eines Fantasie-Produkts mit zugehöriger Werbung

Grundschulpaket „Augen auf Werbung

Werbung erkennen und hinterfragen» mit vielen Arbeitsblättern und Hintergrundinformationen zum Thema Werbung.

Website für Kinder zum Thema Werbung

- Geschichte der Werbung
 - Entscheide: Werbung oder nicht
-

Werbung

Sich mit Werbung auseinandersetzen, insbesondere mit Fernsehwerbung, Logos und Werbesprüchen

Gefühle bei der Mediennutzung

Spielen und Gamen

Erfahrungshintergrund der Kinder aufnehmen und über die eigene Form des Spielens nachdenken

Stimmungen über die Stimme ausdrücken

Verschiedene Gefühle über die Stimme ausdrücken und aufnehmen

Gefühle-Fotos

Gefühle wie Glück, Trauer, Freude, Angst und Neugier kann man nicht sehen und somit auch nicht mit der Digitalkamera festhalten. Oder etwa doch?

Kommunikation

Spotty

Bilderbuch und Arbeitsblätter zu versch. Kommunikationsformen (E-Mail, chatten, SMS, Videotelefonie, Telefon usw.)

Kommunikation (Telefon, E-Mail und Brief)

Die Schülerinnen und Schüler lernen, was sie beim Telefonieren einem Versicherungsberater, ihrer Tante

oder ihrem Freund sagen könnten, vergleiche den Aufbau von E-Mails und Briefen und lerne die Bedeutung von Emojis kennen.

E-Mail und Newsletter-Post für dich

Lerne was eine E-Mail ist, wofür man sie braucht, wie man eine E-Mail-Adresse bekommt usw. / Unterrichtseinheit mit AB zum Herunterladen

E-Mail-Kontakt (Broschüre inform@ KG/US 2, S. 25-28)

Von der Frage „Wie kann man kommunizieren?“ her, E-Mail-Kontakt zu einer Partnerklasse aufbauen. Dabei wird auch thematisiert, wie man sinnvolle Fragen stellt und Informationen aus E-Mails entnimmt.

Einführung in das Schreiben von E-Mails (Video)

Einführung in das Schreiben von E-Mails (Lektionsplanung, S.233 f.)

Unterrichtsbeispiel in einer 2. Klasse

INFORMATIK

Computer im Unterricht nutzen

Mein erster Computer

Die Schülerinnen und Schüler zeichnen einen Computer und gehen Fragen nach, aus welchen Bestandteilen Computer zusammengesetzt sind und wie sie funktionieren.

Ich bin ein PC-Profi (Broschüre inform@ KG/US 2, S. 21-24)

Computer ein- und ausschalten

Einen Computer einschalten, ein Passwort eingeben und den Computer wieder ausschalten

Computer: Bilder und Begriffe

Die wichtigsten Geräte rund um den Computer

Abyss

Geschicklichkeitsspiel mit der Maus

inform@ KG/US 1: S. 13

inform@ KG/US 2: S. 13

Computer ein- und ausschalten, Mausführung und -bedienung

Die Maus

Übungen und Erklärungen mit einem Onlinespiel

inform@ KG/US 1: S. 41

Tastatur kennen lernen

Toni Klix

Einfache Onlinespiele zur Mausführung und -bedienung sowie Tastaturtraining mit schriftlicher Anleitung

Leseförderung mit Antolin

Die Kinder lesen ein Buch ihrer Wahl und beantworten Quizfragen zum Inhalt

Chribelchrabel

Die Kinder erstellen ein Liniengewirr und machen erste einfache Erfahrungen mit der Mausführung und Zeichnungsprogrammen.

inform@ KG/US 1: S. 29-32

Gemeinschaftsbild: Training Mausbedienung, Computer starten, Zeichnungsprogramm öffnen

Mein Computerheft 1 / 2 Schreiben, Malen und Surfen

Arbeitsheft

Rund um den Computer: S. 6-15

- Das gehört alles zum Computer
 - Computer und Peripheriegeräte
-

Datenspeicherung

Neue Tiere erschaffen

Mit Paint Phantasietiere gestalten.

Weihnachtskarte mit Engelbildern

Mit Word eine Weihnachtskarte mit Engeln gestalten

Fehlende Teile ergänzen

In einem Bild werden fehlende Teile mit Paint ergänzt

Bilderreihe legen

Die Kinder gestalten eine Bilderreihe mit einem Zeichnungsprogramm und trainieren das Speichern von Dateien

Mein Computerheft 1 / 2 Schreiben, Malen und Surfen

Arbeitsheft

Rund um den Computer: S. 62-64

- Was sind Programme?
 - So speicherst du deine Arbeit
-

ANWENDUNG

Recherche und Lernunterstützung (Deutsch)

Unsere Klassenregeln

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit den Regeln im Klassenzimmer oder im Schulhaus auseinander und visualisieren diese mit Fotos u. Symbolen.

Textverarbeitung (Deutsch)

Heftumschlag am Computer gestalten

Grundlagen der Textverarbeitung üben

Buchstaben gestalten - Gestalten mit Buchstaben

Die Schülerinnen und Schüler schreiben den eigenen Namen auf der Tastatur, bearbeiten ihn unter Nutzung der Funktionen Markieren, Kopieren, Wiedereinfügen, verändern Schrift und Grösse.

Hörrätsel zum Thema „Fantastisches Fest“ (Sprachstarken 2)

Die Kinder formulieren Suchaufträge und nehmen diese mit einem Aufnahmeprogramm / einer Aufnahmeapp auf.

Minibooks

Minibooks sind kleine Bücher, die aus einem Bogen A4-Papier gefaltet werden. Sie haben acht Seiten, fünf davon (mit je maximal 200 Zeichen) für den Text. Damit nach der Faltung ein Minibook entsteht, müssen die Seiten richtig angeordnet sein. Mithilfe der Webseite von Minibooks ist es möglich, ein Minibook am Computer zu schreiben, und danach werden die Seiten automatisch in der richtigen Reihenfolge angeordnet.

inform@ KG/US 1: S. 37-40

Geschichten schreiben: eigene Geschichten am Computer schreiben und mit Bildern oder Zeichnungen ergänzen

Präsentieren (Deutsch)

Unterrichtsbeispiel „Planen eines Vortrags im Internet und Word“ Video

Unterrichtsbeispiel „Planen eines Vortrags im Internet und Word“ PDF S. 249-251

Die Schülerinnen und Schüler erstellen einen Kurzvortrag zu einem frei gewählten Thema. Zum Abschluss wird der Klasse ein Vortrag zum Thema Pferd präsentiert.

Bild-, Audio- und Videobearbeitung (BG u.a.)

Formendetektive

Mit dem Tablet auf Suche nach Formen: Die Kinder machen sich auf die Suche nach Kreisen, Dreiecken, Rechtecken, Quadraten, Würfeln und Kugeln (vgl. Kompetenz MA.2.A.1 b des Lehrplans 21), fotografieren die Fundstücke mit dem Tablet und erstellen anschliessend ein eBook.

Passt zu Thema Formen in der Umwelt, Zahlenbuch 1, S.29 und Zahlenbuch 2, S. 33

Ein Baum erzählt

Hier steht die Gestaltung der Bild-Text-Kombination im Vordergrund.

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