

Lehr- und Lernmaterialien Kindergarten

(Stand: Juli 2019)

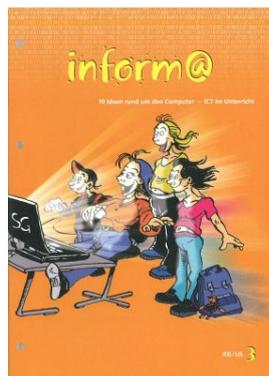
LEHRMITTEL



Ulla aus dem Eulenwald

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

Persönliche Mediennutzung

Medien bei uns zu Hause

Dieses Medien-Haus bietet viele Gesprächs-anlässe und Vergleiche mit dem Zuhause der Kinder.

Medientagebuch (mit Hilfe der Eltern)

Titelmelodien von Filmen und Sendungen erkennen

Wirkung von Musik im Film

Der gleiche Film vom Elefanten und Hasen wird vier Mal unterschiedlich vertont und zeigt eindrucksvoll die Wirkung von Musik.

Bild

Den Kindergarten mit Hilfe einer Papprolle entdecken (Details erkennen) und daraus ein Foto-Rätsel erstellen (S. 52-53)

Ausgemalt: von Hand oder am Tablet

Ein Ausmalbild wird einmal von Hand auf Papier und einmal auf dem Tablet mit der App „Zeichen Pad“ ausgemalt. Anschliessend werden Erfahrungen ausgetauscht.

Formendetektive

Unterrichtseinheit mit dem Thema “Mit dem Tablet auf der Suche nach Formen”. Es lassen sich auch Zahlen, Farben oder Buchstaben suchen.

Grundlagen visueller Gestaltung: Verschiedene Einstellungsgrößen der Kamera und deren Wirkungen (S.55-57).

Tablets im Einsatz – Fotos S. 12-21; S. 34-35

Es werden verschiedene Fotoprojekte vorgestellt, z.B. Fotos schießen, Farbenbuch, Foto-Finder-Rallye usw.

Fotoprojekt Liegefotos

Auf dem Boden wird mit liegenden Gegenständen oder Menschen eine Szene arrangiert, die stehend nicht machbar wäre. Das Bild wird dann von oben fotografiert.

Daumenkino 1

Daumenkino 2

Daumenkino 3

Im Kindergarten eignen sich vor allem Daumenkinos, die nur noch ausgemalt oder sogar nur noch ausgeschnitten und zusammengeheftet werden müssen.

Daumenkinos auf YouTube

Daumenkinos von Kindern und Erwachsenen

Audio

Medienzwerge

Geräusche-Rätsel (S. 51-52)

Ohrenspitzer

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

Hörspielbox

Hier finden sich ebenfalls viele Klänge und Geräusche, die für medienpädagogische Projekte genutzt werden können.

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.

Sprechendes Wimmelbuch

Die Kinder erstellen ein E-(Wimmel)book, das nicht nur mit Bildern zum Entdecken einlädt, sondern auch mit Erklärungen und Tönen.

Tablets im Einsatz – Musik (S. 27-29)

Mit diversen Apps werden aus gesprochenen Worten ein Lied erstellt oder mit Hilfe von Bausteinen Lieder komponiert.

Video

Medienzwerge (S. 64-65)

Trickfilme selber machen – leicht gemacht!

Tutorials zu Stop-Motion Filmen

Wie dreht man einen Stop Motion Film mit Lego?

Ideenset Trickfilm

Mit vielen Anleitungen und Hintergrundinfos zu

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

DigitalPro

Videoprojekt Stopptrick

Tablets im Einsatz

Videos (S. 22-26) und Geschichten, (S. 31-37)

Die Kinder filmen einander im Zeitraffer, schneiden selber Videos oder lassen animierte Geschichten mit Ton oder Musik entstehen

INFORMATIK

Ordnen und Sortieren

Minibiber

Reihen bilden

Hello Ruby (Buch)

Sortieren, Ordnen Picknick (S. 84-85)

Hello Ruby (Buch)

Reihen bilden, Muster erkennen Schneeleopard (S. 86-87)

Sortiermaschine

Unterrichtsidee mit Kopiervorlagen (müsste für den KG mit Bildern und Symbolen angepasst werden)

Was gehört wohin?

Übungen mit „Tablets“ zum Ordnen, Sortieren, Vergleichen, S. 12-23, 34-45

Anleitungen befolgen

Minibiber

Gummitwist

Hello Ruby (Buch)

Tanzanleitung mit Wiederholungen tanz, Tanz, Tanz! (S. 88-89)

Hello Ruby (Buch)

Anleitungen und Abläufe ordnen Django (S. 98-99)

Anleitungen verstehen und befolgen

Die Kinder erhalten Anleitungen (mit Bildern) und können anschliessend selbstständig die Anleitung befolgen

Minibiber

Muster legen lassen

Besuch im Zoo

Die Kinder erkennen, dass es eine Strategie, ein durchdachtes Vorgehen braucht, um einen Weg zu verfolgen. Dies kann aber auf verschiedene Arten geschehen.

Schöne Muster, gelegte Bilder (Buch)

Übungen mit „Tablets“ zum erkennen und Wiedergeben von Mustern und Rhythmen S. 58-69

Programmieren (Buch)

Projektideen mit Algorithmen und Lern-Robotern im Kindergarten; S. 52-85

Ideen zu Bee-Bot

Bee-Bot

Grundsätzliche Informationen zum Bee-Bot und dem Einsatz im Unterricht.

Ich, der Bee-Bot (Robotermensch)

Die Kinder programmieren sich gegenseitig als Roboter. Diese Aufgabe dient auch der Vorbereitung auf den richtigen Bee-Bot.

Bee-Bot mal zwei

Den Bee-Bot kennenlernen und schliesslich so programmieren, dass zwei Bee-Bots nicht zusammenstossen.

Schatzinsel

Bee-Bot programmieren

Blue-Bot

Programmierbare Roboter. Pädagogisches Dossier.

Wie Roboter fahren lernen (Buch)

Ideen zum Bee-Bot und Blue-Bot; S. 60-69

Coding - Programmieren im Kindergarten?

Diese Website zeigt Wege auf, wie man „Coding“ auf spielerische Weise bereits im Kindergarten zum Thema machen kann und welche Lernchancen das „Programmieren“ eröffnet.

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