

MIA

IN DER 1. UND 2. KLASSE



Stickerbeiträge

11: Experimentieren mit Perspektiven	3
12: Einer Spielanleitung folgen	4
13: Roboter programmieren	5
14: Umgang mit Geräten	7
15: Mit Programmen arbeiten	8
21: Mit Videos lernen	9
22: Gegenstände nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen	10
23: Prozess dokumentieren 1	11
24: Einer Bastelanleitung folgen	13
25: Digitale Geräte und ihre Funktionen	14
26: Dokument drucken	15
31: Austausch über Erfahrungen	16
32: Fotoauftrag umsetzen	17
33: Eigenes Werk präsentieren	18
34: Einer Tanzchoreografie folgen	20
35: Menschenroboter programmieren	21
36: Zeichnung zur eigenen Mediennutzung	22
41: Auswahl eines Bilderbuches begründen	24
42: Austausch über Emotionen bei der Mediennutzung	25
43: Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen	26
44: Trickfilm produzieren	27
45: Mit einem Login anmelden	28
51: Erfahrungen mit Augmented Reality sammeln	29
52: Mit der Greenscreen-Technik arbeiten	30
53: Digitales Lernangebot nutzen 1	32
54: Bilder kreativ bearbeiten	32
55: Eigene Stimme aufnehmen	34
56: Anleitung erstellen	35

61: Digitales Wimmelbild erkunden	36
62: Video eines Tieres aufnehmen	38
63: Textdokument gestalten und präsentieren 1	39
64: Prozess dokumentieren 2	40
65: Gegenstände ordnen, um sie schnell zu finden	41
71: Austausch über emotionale Medienerlebnisse	43
72: Medienfiguren thematisieren	45
73: Werbung im Alltag erkennen	46
74: Kontakt mittels Brief oder Postkarte pflegen	47
75: Ordnungssysteme suchen	48
81: Realität und Fiktion unterscheiden	49
82: Austausch über Mediennutzungsregeln	50
83: Emotionale Erlebnisse besprechen	51
84: Stopptrick-Film produzieren	53
85: Telefongespräch zum Thema Mediennutzung führen	54
86: Umgang mit der Bedienoberfläche	55
91: Austausch über Piktogramme	57
92: Austausch über Werbung	58
93: Zielsetzungen von Werbebotschaften verstehen	59
94: Erlebnis dokumentieren	60
95: Textdokument gestalten und präsentieren 2	62
96: Erfahrungen mit Audioaufnahmen sammeln	63
101: Medientagebuch führen	65
102: Digitales Lernangebot nutzen 2	67
103: Video einer eigenen Geschichte produzieren	68
104: Dokumente ablegen und wiederfinden	69
105: Plakat gestalten	70

11: Experimentieren mit Perspektiven

Hörbeitrag

Verwundert schaut sich Linus die beiden Fotos an, die er gerade von Max gemacht hat. Er hat sich für die beiden Bilder ganz schön ins Zeug gelegt. Für das erste ist er auf einen Stuhl gestiegen und hat Max von oben fotografiert. Für das zweite hat er sich auf den Boden gelegt und das Foto von unten aufgenommen. «Schau mal Max, du siehst auf den beiden Bildern ja ganz anders aus! Auf dem ersten wie ein Zwerg ... und auf dem zweiten ... uii, fast wie ein Riese. Das ist ja lustig. Komm, wir machen noch ein letztes Foto, auf dem ich einfach neben dir stehe. Mal schauen, wie das dann aussieht.»

Dinge können auf Fotos ganz unterschiedlich aussehen, je nachdem von wo aus – also aus welchem Blickwinkel – sie fotografiert worden sind. Für die beiden Blickwinkel, die Linus ausprobiert hat, gibt es spezielle Namen. Fotografiert man etwas von oben, dann zeigt man es aus der Vogelperspektive. Fotografiert man etwas von unten, so zeigt man es aus der Froschperspektive. Eben so, wie es ein Vogel aus der Luft oder ein Frosch vom Boden aus sehen würde. Und mit diesen Blickwinkeln kann man beim Fotografieren ganz schön tricksen. Denn so kann man Personen oder Dinge grösser oder kleiner erscheinen lassen, als sie tatsächlich sind. Hast du das auch schon mal bei einem Bild bemerkt oder vielleicht sogar schon selbst beim Fotografieren ausprobiert?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Bildlesekompetenz ist in der heutigen Mediengesellschaft von grosser Bedeutung, denn wir alle sind täglich mit einer Unmenge von Bildern konfrontiert. Es ist daher wichtig, dass bereits junge Kinder wissen (und in aktiver Medienarbeit selber erfahren), wie einfach sich die Aussage eines Bildes verändern oder steuern lässt, zum Beispiel indem eine bestimmte Perspektive gewählt wird. Diese Erkenntnis hilft ihnen beim Verstehen und Einordnen der vielen Bilder, denen sie in ihrer Umwelt täglich begegnen.

Durch gezielte Fotoaufträge und deren Reflexion sollen die Schülerinnen und Schüler selbst erkennen können, dass Fotos (und andere Medien) immer etwas von Menschen Gemachtes sind und immer nur einen Ausschnitt der Wirklichkeit zeigen. So schafft man eine wertvolle Basis für einen kritischen Umgang mit Bildern.

Umsetzungsvorschlag: Eine Frage der Perspektive

Die Schülerinnen und Schüler erhalten in Kleingruppen den Auftrag, einen Gegenstand oder eine Person zu fotografieren. Das ausgewählte Objekt sollen sie anschliessend aus drei unterschiedlichen Perspektiven fotografieren, der Vogel-, der Frosch- und der Normalperspektive. Für die Vogelperspektive können bei Bedarf Stühle und Tische zur Hilfe genommen werden. Nun werden die Fotos gemeinsam betrachtet. Wie verändert sich ein Objekt oder eine Person durch den Blickwinkel? In welcher Perspektive kommt ein Motiv nach Meinung der Kinder am besten zur Geltung? Wann wirkt etwas mächtig, bedrohlich, harmlos, niedlich usw.?

Lehrplanbezug

MI.1.2.a: Die Schülerinnen und Schüler verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film).

MI.1.3.a: Die Schülerinnen und Schüler können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.

MI.1.3.b: Die Schülerinnen und Schüler können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

Weitere Ideen

- **Experimentieren mit verschiedenen Einstellungsgrössen:** Die Schülerinnen und Schüler erhalten den Auftrag, zu zweit verschiedene Motive mit jeweils unterschiedlichen Einstellungsgrössen zu fotografieren und sich Gedanken zur Bildwirkung zu machen. Eine hilfreiche Übersicht zu den Einstellungsgrössen finden Sie auf S. 57 im Heft "[Medienzwerge](#)".
- **Fotodetektive:** Die Kinder betrachten gemeinsam z. B. als Einstieg verschiedene Fotoaufnahmen. Im Klassengespräch machen sich die Kinder Gedanken über den Aufnahmeort, was links und rechts in

Wirklichkeit neben dem Fotoausschnitt zu sehen wäre, welcher Titel zum Foto passen würde, weshalb das Foto aufgenommen wurde usw.

- **Verschiedene Fotos einer Schule:** Die Klasse wird halbiert. Die eine Hälfte der Klasse versucht in kleineren Gruppen möglichst tolle Fotos der eigenen Schule zu machen. Die andere Hälfte versucht ebenfalls in Gruppen die weniger schönen Seiten der Schule zu fotografieren (Abfalleimer, Chaos in der Fundkiste usw.). Anschliessend betrachten alle gemeinsam die entstandenen Fotos und denken über die Wirkung der Bilder nach.

Hilfreiche Links

- Unterrichtsideen mit der Fotokamera: <http://medienkindergarten.wien/visuelle-medien/>
- Fotocommunity für Kinder von acht bis zwölf Jahren; kostenlos, sicher und werbefrei: www.knipsclub.de/mein-knipsclub/
- Tipps und Ideen zum Fotografieren mit Kindern: www.kinderfotopreis.de/wp-content/uploads/2019/01/Fotografieren-mit-Kindern_April-2018.pdf

12: Einer Spielanleitung folgen

Hörbeitrag

Anna und Miro sitzen an einem Pult und möchten zusammen ein Spiel spielen. «Weisst du, wie man dieses Spiel spielt?», fragt Anna. «Ja klar!», sagt Miro. «Wir haben zu Hause auch so eines und mein Papi hat mir die Spielanleitung vorgelesen. Die war ganz schön lange. Komm, ich erkläre dir, wie es geht! Zuerst müssen wir die Kärtchen aus der Schachtel nehmen und gut mischen. Dann legen wir sie umgedreht hin, also so, dass wir die Bilder nicht sehen. Du darfst dann anfangen. Du wählst immer zwei Kärtchen aus und drehst diese um. Sind es die gleichen Bilder, darfst du sie behalten und gleich noch einmal zwei Kärtchen umdrehen. Sind es zwei unterschiedliche Bilder, dann bin ich an der Reihe. Und wer am Schluss die meisten Kärtchen hat, hat gewonnen.» Anna und Miro beginnen sofort mit dem Mischen und Auslegen der Karten. Weisst du, welches Spiel Miro und Anna spielen?

Nicht nur bei Spielen gibt es Anleitungen ... Es gibt auch Anleitungen für Maschinen, Bastelanleitungen und ein Rezept ist eigentlich auch eine Anleitung – eine Anleitung fürs Kochen. Anleitungen sind dann sehr praktisch, wenn etwas immer wieder auf die gleiche Art gemacht wird. Ein Spiel wird immer gleich gespielt, oder eine Maschine wird zum Laufen gebracht, wenn man Schritt für Schritt das macht, was in der Anleitung steht. Auch ein Computer arbeitet mit Anleitungen. Dort nennt man sie Programme – Computerprogramme. Sie befehlen dem Computer, was er machen soll.

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Kinder erleben in ihrem Alltag, dass es Abläufe gibt, die man immer genau gleich ausführen muss, z. B. Hände waschen, sich in der Garderobe umziehen, den Tisch decken, die Schuhe binden oder gemeinsam ein Spiel nach Regeln spielen. Im Zyklus 1 geht es darum, dass die Kinder Abläufe als solche erkennen, in die richtige Reihenfolge bringen und ausführen können. Sie sollen auf spielerische Art und Weise mit dem Thema Algorithmen vertraut werden. Denn ganz allgemein formuliert ist ein Algorithmus einfach eine Reihe von Anweisungen, die Schritt für Schritt ausgeführt werden, um eine Aufgabe oder ein Problem zu lösen. Eine Spielanleitung stellt eine solche Schritt-für-Schritt-Anleitung dar. In komplexeren Spielanleitungen werden aber nicht nur chronologische Abläufe beschrieben, sondern auch Bedingungen, unter denen eine Handlung vollzogen wird.

Die aktive Auseinandersetzung mit dem Thema Algorithmen ist wichtig, da für Computer genaue Abläufe von zentraler Bedeutung sind. Für den Computer müssen Algorithmen in einer Programmiersprache notiert werden. So wird aus einem Algorithmus ein Computerprogramm.

Umsetzungsvorschlag: Spielanleitung ohne Worte

Die Schülerinnen und Schüler erhalten den Auftrag, anhand einer Spielanleitung (siehe unten) mit dem vorbereiteten Material zu zweit das Spiel «Tic Tac Toe» zu spielen. Die Anleitung wird den Kindern ohne weitere Anweisungen der Lehrperson vorgelegt. Nach der Spielsequenz können sich die Kinder über ihre Gewinnstrategien für «Tic Tac Toe» austauschen oder darüber, wie sie vorgehen, wenn sie ein Spiel spielen möchten, jedoch die Spielregeln noch nicht kennen. Die vorliegende Tic-Tac-Toe-Anleitung eignet sich auch als Gesprächsanlass, um allfällige Missverständnisse beim Befolgen von Anleitungen ohne Text zu thematisieren (hier: die Anleitung zeigt nur *einen* möglichen Spielverlauf).

Tic-Tac-Toe-Anleitung (PDF, 8 MB): <https://tiny.phzh.ch/tictactoe>

Lehrplanbezug

MI.2.2.a: Die Schülerinnen und Schüler können formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (z. B. Koch- und Backrezepte, Spiel- und Bastelanleitungen, Tanzchoreographien).

Weitere Ideen

- **Fadenspiele oder Zaubertricks:** Die Schülerinnen und Schüler lernen anhand von Anleitungen verschiedene Fadenspiele oder Zaubertricks. Anschliessend können sie sich diese gegenseitig vorführen und beibringen. Beispiele mit Bildern unter www.labbe.de/zzebra/index.asp?themaId=353&titelId=3303
- **Tic-Tac-Toe-Gewinnstrategie (anspruchsvoll):** Als Erweiterung des Umsetzungsvorschlags können sich die Schülerinnen und Schüler mit Gewinnstrategien auseinandersetzen.
www.youtube.com/watch?v=fqAQuinb9Mk

13: Roboter programmieren

Hörbeitrag

Ganz interessiert beobachten Hetem und Nesrin, wie Lia mit Herrn Fischer einen kleinen Roboter programmiert, der aussieht wie eine Biene. «Uii, das sieht ja spannend aus! Lia, zeigst du uns, wie das geht?», fragt Nesrin. «Aber klar!», antwortet Lia. «Es geht ganz einfach. Als erstes überlege ich mir, wo ich die Biene hinsteuern möchte und welche Bewegungen sie dazu ausführen muss. Ich kann Vorwärtsschritte, Rückwärtsschritte, Drehungen nach rechts und Drehungen nach links programmieren. Dann drücke ich auf die Pfeile, um der Biene Schritt für Schritt zu sagen, was sie machen soll. So ... und jetzt muss ich nur noch auf den grünen Knopf drücken und los geht's!» «Cool, sie fährt!» Hetem und Nesrin sind ganz begeistert und möchten auch gleich mitprogrammieren. «Kommt, wir versuchen die Biene auf das Feld der Schatztruhe zu steuern!», schlägt Lia vor.

Es gibt viele verschiedene Arten von Robotern: Manche können Autos zusammenbauen, andere mähen den Rasen oder saugen die Wohnung, und wieder andere suchen auf dem Planeten Mars nach Wasser. Roboter sind Maschinen, die Arbeiten für uns Menschen erledigen. Aber bevor sie das tun können, muss man ihnen ganz genau und Schritt für Schritt sagen, was sie zu tun haben. Das machen die sogenannten Programmiererinnen und Programmierer. Sie tippen ganz genaue Befehle in den Computer des Roboters hinein und so weiss der Roboter, was er zu tun hat. Und wo bist du schon einmal einem Roboter begegnet?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Wenn wir das Wort «Roboter» hören, denken wir an faszinierende Maschinen mit scheinbar magischen Fähigkeiten. Sie tun Dinge, die für uns Menschen unmöglich erscheinen. Schnell wecken sie Begeisterung und Interesse. Im Alltag helfen Roboter den Menschen allerdings oft bei kleineren und grösseren Arbeiten: Am Fließband bauen sie Autos zusammen, in der Süßwarenfabrik wird automatisch immer die gleiche Menge Gummibären abgefüllt und in der Grossbäckerei werden die Zutaten für den Brotteig automatisch abgemessen, gemischt und geknetet.

Für die Thematisierung im Unterricht bieten sich sogenannte Bildungsroboter an (Bee-Bot, Thymio, Ozobot usw.). Mit solchen Bildungsrobotern können Algorithmen (Schritt-für-Schritt-Anleitungen) handfest veranschaulicht und «be-greifbar» gemacht werden. Die Kinder lernen in handlungsorientierten Lernsettings, Muster in Abläufen zu erkennen, logische Abfolgen nachzuvollziehen und Anleitungen Schritt für Schritt zu formulieren. Im Zentrum steht das spielende und entdeckende Lernen. Dadurch wird nicht nur das logische Denken gefördert. Die Kinder erweitern ihre Sozialkompetenz und lernen, Strategien für Problemlösungen zu entwickeln, auszuprobieren und zu optimieren.

Umsetzungsvorschlag: Arbeiten mit Bee-Bot & Co.

Die Schülerinnen und Schüler erhalten den Auftrag, in Zweiergruppen den Bee-Bot so zu programmieren, dass er auf einem Raster (selbst gezeichnet auf Flipchart-Papier oder spezielle Bee-Bot-Bodenfolie) von einem definierten Ausgangsfeld zum Zielfeld fährt (z. B. vom Piratenschiff zum Schatz) und dies wenn möglich an einem Stück, also ohne «Zwischenprogrammierung». Diesem Auftrag muss nicht zwingend ein Input zur Bedienung des Bee-Bots vorausgehen. Die Kinder entdecken selbstständig und aufgrund des Audiobeitrags zum Sticker-Auftrag, wie sie den Bee-Bot steuern können.

Anschliessend präsentieren die Kinder der Lehrperson ihre Lösung und ihre Strategie. Nun lösen sie weitere Aufgabestellungen, die immer komplexer werden (z. B. Hindernis umfahren, Tunnel durchqueren, Slalom fahren usw.).

Infos zum Bee-Bot:

- [Tutorial](#) (allgemeine Infos)
- [Bedienung](#)

Lehrplanbezug

MI.2.2.a: Die Schülerinnen und Schüler können formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (z. B. Koch- und Backrezepte, Spiel- und Bastelanleitungen, Tanzchoreographien).

Kompetenzstufen aus Zyklus 2:

MI.2.2.b: Die Schülerinnen und Schüler können durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen (z. B. einen Weg suchen, eine Spielstrategie entwickeln). Sie können verschiedene Lösungswege vergleichen.

MI.2.2.e: Die Schülerinnen und Schüler verstehen, dass ein Computer nur vordefinierte Anweisungen ausführen kann und dass ein Programm eine Abfolge von solchen Anweisungen ist.

Weitere Ideen

- **Rate den Weg** (Arbeit mit Rastergrafik und Pfeilkarten): Ein Kind legt mit den Karten einen Ablauf oder einen Weg. Das andere Kind versucht nachzuvollziehen, wo der Roboter nach dieser Befehlsabfolge stehen wird. Gemeinsam geben sie die Befehle ein und überprüfen ihre Vermutung. Hinweis: Falls kein Roboter zur Verfügung steht, kann er durch eine Spielfigur oder ein Roboterbild ersetzt werden. Bei dieser Vorgehensweise wird die Befehlsabfolge zur Überprüfung von den Kindern gemeinsam ausgeführt.
- **Thymio entdecken:** Die Schülerinnen und Schüler erkunden die vorprogrammierten Modi des Bodenroboters Thymio ([Infos](#)) und beschreiben das jeweilige Verhalten. Materialien für Zyklus 1 unter <https://aseba.wdfiles.com/local--files/de:thymioschoolprojects/Zyklus1-LP.pdf>.
- **Jagd auf den Piratenschatz:** Unterrichtsidee aus dem Lehrmittel inform@21, Set 2, Kapitel: «Welt der Roboter». In einer Adaption des bekannten Spieles «Schiffe versenken» versuchen die Schülerinnen und Schüler, mit möglichst wenigen Programmschritten einen Piratenschatz zu finden.

Hilfreiche Links

- Unterrichtsmaterialien der PH Luzern: http://robotik.phlu.ch/wordpress_d/?cat=49
- Unterrichtsmaterialien der PH Bern: www.phbern.ch/dienstleistungen/unterrichtsmedien/ideenset-robotik
- Minibiber Bee-Bot, Aufgabe 10: www.minibiber.ch/index.php/aufgabe10
- Minibiber Bee-Bot, Aufgabe 11: www.minibiber.ch/index.php/aufgabe11
- Aufgabekarten Bee-Bot, Zebis: www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/bee-bot-aufgaben-karten

14: Umgang mit Geräten

Hörbeitrag

Der Klasse von Mia stehen sechs Tablets zur Verfügung. Und wenn diese gerade nicht benutzt werden, sind sie versorgt – natürlich immer am gleichen Ort. Mia und ihre Klassenkameraden nennen diesen Ort die «Tablet-Garage». Dort werden die Tablets aber nicht nur einfach aufbewahrt, sondern auch immer gleich wieder aufgeladen. Vorausgesetzt natürlich, sie werden auch richtig eingesteckt.

Wie das mit dem Aufladen funktioniert und wie man die Geräte ein- und ausschalten kann, hat Frau Schilling der Klasse ganz genau erklärt. Es ist ihr nämlich sehr wichtig, dass die Kinder selbstständig mit den Geräten arbeiten können.

In den meisten Schulzimmern finden sich heute verschiedene elektronische Geräte. Wie man diese nutzen darf und soll, dazu gibt es meistens bestimmte Regeln. Zum Beispiel dass man sich die Hände vorher wäscht, dass man die Geräte sorgfältig trägt, dass man sie nach dem Arbeiten wieder am richtigen Platz versorgt und vielleicht auch, dass man das Ladekabel gleich einsteckt. Gibt es bei euch im Klassenzimmer auch solche Regeln?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Werden digitale Geräte (Fotokamera, Tablet, Aufnahmegerät, Roboter usw.) regelmässig im Unterricht eingesetzt, wird automatisch immer wieder an der Kompetenzstufe MI.2.3a gearbeitet. Bei der Einführung eines neuen Gerätes braucht es klare Abmachungen, wie damit gearbeitet werden darf und soll. Folgende Leitfragen können dabei helfen: Wer holt wann ein Gerät? Wo werden die Geräte versorgt? Werden die Hände vor dem Gebrauch gewaschen? Wie schaltet man die Geräte ein und aus? Wie werden die Geräte geladen? Wie werden die Geräte getragen? Wie kann man ein Gerät reinigen?

Ziel dieser Einheit: Die Kinder können selbstständig mit den Geräten unter Einhaltung der (vorgegebenen oder gemeinsam entwickelten) Regeln arbeiten.

Umsetzungsvorschlag: Abgemacht ist abgemacht

Die Lehrperson erarbeitet gemeinsam mit den Kindern zu den im Unterricht am häufigsten eingesetzten Geräten Nutzungsregeln. Diese werden auf einem Plakat – eventuell (nur) mit Symbolen oder Piktogrammen – festgehalten und im Schulzimmer gut sichtbar aufgehängt. In den darauffolgenden Tagen hat jedes Kind einmal die Möglichkeit, den korrekten Umgang mit einem bestimmten Gerät der Lehrperson oder einem anderen Kind vorzuführen.

Lehrplanbezug

Grundlagenarbeit für folgende Kompetenzstufe:

MI.2.3.a: Die Schülerinnen und Schüler können Geräte ein- und ausschalten und einfache Funktionen nutzen.

Weitere Ideen

- **Nutzungsregeln fotografisch dokumentieren:** Die Schülerinnen und Schüler erhalten den Auftrag, die Nutzungsregeln fotografisch festzuhalten. Die Fotos sollen möglichst selbsterklärend sein.
- **Einbezug anderer Klassen:** Die Schülerinnen und Schüler führen eine andere Klasse in die Nutzungsregeln ein; dies mithilfe von selber erstellten Plakaten, Fotos oder von der Lehrperson erstellten Piktogrammen.

Hilfreiche Links

- Beispiel für Umgangsregeln (Word, 21 KB): <https://tiny.phzh.ch/umgangsregeln>

15: Mit Programmen arbeiten

Hörbeitrag

Frau Schilling hat Lucy die Aufgabe gegeben, am Tablet das Plusrechnen zu üben. Lucy holt das Tablet bei der Ladestation und trägt es vorsichtig an ihren Platz. Zum Glück kann sie sich noch daran erinnern, auf welches Bildchen sie tippen muss, damit das Rechenprogramm startet. Nun muss sie zuerst noch ihren Namen auswählen, damit sie dort, wo sie das letzte Mal gearbeitet hat, weiterarbeiten kann. Anschliessend wählt sie die einfachen Plusaufgaben aus und löst diese. Die Zeit vergeht wie im Flug, denn Lucy übt sehr gerne mit dem Tablet, und sie ist dabei ganz konzentriert. Ist die Übungszeit vorbei, schliesst Lucy das Programm wieder und versorgt das Tablet in der Ladestation.

Für Tablets, Computer und Handys gibt es ganz viele verschiedene Anwendungsprogramme. Bei Tablets und Handys nennt man diese auch Apps. Es gibt solche zum Texte schreiben, solche zum Zeichnen, es gibt Programme, um Fotos zu bearbeiten, Filme zu machen, Videos zu schauen und ganz viele andere Programme.

Willst du mit einem bestimmten Programm arbeiten, musst du dieses zuerst öffnen. Beim Tablet muss man dazu einfach auf das Bildchen tippen, beim Computer macht man das mit einem Doppelklick mit der Computermaus. Manche Programme muss man nicht nur öffnen, sondern man muss sich danach auch noch mit einem Benutzernamen anmelden. So weiss dann das Programm, wer gerade damit arbeitet und was der- oder diejenige mit dem Programm bereits gemacht hat. Ist man mit dem Arbeiten fertig, muss man das Programm beenden und sich je nachdem auch wieder abmelden. Mit welchen Programmen hast du denn bereits gearbeitet?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Programme zu starten, zu verwenden und zu beenden gehört zu den Anwendungskompetenzen. Viele Kinder bringen bereits Erfahrung im Umgang mit digitalen Geräten mit. Sie bedienen die Geräte sehr intuitiv und arbeiten nach dem Prinzip «Versuch und Irrtum». Je häufiger und vielseitiger die Nutzung digitaler Geräte in den alltäglichen Unterricht eingeflochten wird, desto versierter werden die Kinder in der Handhabung der Geräte. Eine zentrale Rolle spielt dabei auch die gegenseitige Unterstützung der Schülerinnen und Schüler.

Apps für den Unterricht können grob in zwei Kategorien eingeteilt werden: Übungs-Apps (automatisierendes Üben, *Drill and Practice*) und «offene» und vielseitig einsetzbare Apps (kreative Nutzung für unterschiedliche Lerninhalte). Bei der Auswahl für den Unterricht ist zu berücksichtigen, an welcher Kompetenz und zu welchem Zeitpunkt im Lernprozess mit einer App gearbeitet werden soll. Zum Beispiel macht der Einsatz von automatisierten Übungs-Apps oft erst *nach* einer (handelnden) Einführung Sinn.

Umsetzungsvorschlag: Übung macht den Meister und die Meisterin

Die Lehrperson stellt den Kindern ein Programm vor, das zum aktuellen Unterrichtsinhalt passt und ohne grosse Vorbereitung einsetzbar ist (mathematik-primar.ch, Anton.App, learning-apps.ch, App zum Erstleselehrmittel, Geoboard usw.). Die Kinder dürfen in den kommenden Tagen mehrmals selbst das Programm starten, damit arbeiten und es auch wieder beenden. Vielleicht unterstützt eine Sanduhr oder ein Timer sie dabei, die Übungszeit einzuhalten. Weiter könnte auch hier eine Schritt-für-Schritt-Anleitung die Kinder bei der Umsetzung unterstützen.

Lehrplanbezug

MI.2.3.a: Die Schülerinnen und Schüler können Geräte ein- und ausschalten und einfache Funktionen nutzen.

Weitere Ideen

- **Werkstatt/Wochenplan:** Programme/Apps können sehr gut als Posten in den Werkstattunterricht oder einen Wochenplan eingebaut werden.

Hilfreiche Links

- Linksammlung für den Zyklus 1: <https://schabi.ch/c/zyklus1>
- Online-Übungen für alle Zyklen und Fachbereiche: www.ilern.ch/
- Übungs-App für verschiedene Themen: <https://anton.app/de/>
- Webplattform mit kurzen Lerneinheiten: <https://learningapps.org/>
- Digitales Geobrett: <https://apps.mathlearningcenter.org/geoboard/>

21: Mit Videos lernen

Hörbeitrag

Die 5. Klasse von Frau Brunner schaut heute eine spannende Wissenssendung über die Planeten. Gestern haben sie in einem Buch gelesen, dass die Planeten um die Sonne kreisen. Dazu gab es auch ein Bild, in dem dies dargestellt wurde. Frau Brunner findet aber, dass man im Video noch viel besser sieht, wie das mit den Umlaufbahnen genau funktioniert, und ausserdem freuen sich die Kinder, dass sie mal wieder einen Lernfilm schauen dürfen. Am Ende des Films wird eine Klasse gezeigt, die ein grosses Modell des Sonnensystems aus Styropor bastelt. Das will Frau Brunner mit ihrer Klasse nun auch machen. Zum Glück sieht man im Video genau, wie die Klasse beim Erstellen des Modells vorgegangen ist.

Videos, mit denen man etwas lernen kann, sind eine tolle Sache. Mithilfe von Lernvideos kannst du zum Beispiel wilde Tiere in Afrika beobachten, sehen, wie die Menschen in der Wüste leben, oder eine neue Tanzchoreografie einstudieren. Hast du auch schon einmal etwas mit einem Video gelernt?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Videos erklären manchmal besser, als es Texte je könnten. Nicht zuletzt deshalb sind Lernfilme bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt. Videosequenzen haben neben kognitiven auch motivationale und emotionale Funktionen. Durch Mimik und Stimme der Protagonisten eines Videos werden die Lernenden emotional angesprochen, was dazu führt, dass sie «näher am Geschehen» sind. Weil Seh- und Hörsinn angesprochen werden, ist man zudem aufmerksamer.

Auf Youtube findet sich mittlerweile zu allen erdenklichen Themen eine grosse Zahl an Lernfilmen und Videotutorials. Videotutorials eignen sich besonders (für den schulischen Einsatz), wenn handlungsorientierte Kompetenzen erworben werden sollen. Videotutorials werden unterschiedlich genutzt: Während die einen Kinder nur kurze Sequenzen schauen und den gezeigten Arbeitsschritt gleich ausprobieren, betrachten andere ein Tutorial lieber am Stück, bevor sie beginnen.

Umsetzungsvorschlag: Quiz Time

Die Klasse schaut gemeinsam ein Lernvideo. Jede Schülerin bzw. jeder Schüler formuliert eine oder mehrere Fragen zum Inhalt, die anschliessend in Gruppen oder im Plenum beantwortet werden. Je nach Dauer des Videos kann es zur Kontrolle der Fragen nochmals angeschaut werden.

Lehrplanbezug

MI.1.2.c: Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z. B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website).

Weitere Ideen

- **Lernzeichnung/-comic:** Die Klasse schaut ein Lernvideo. In Einzel- oder Partnerarbeit werden die gelernten Inhalte in einer Zeichnung oder einem kurzen Comic dargestellt.
- **Tiergruppenprojekt:** Jede Gruppe schaut ein Lernvideo zu einem Vertreter einer Tiergruppe (z. B. Tiere im Winterschlaf). Anschliessend erstellt sie ein Lapbook oder ein anderes Produkt zur Vertiefung der Inhalte und stellt es der Klasse vor.

- **Videos mit Unterbrechungen:** Auf <https://learningapps.org/> lassen sich Youtube-Clips mit Quizfragen anreichern. Die Lernenden können so den Film in ihrem Lerntempo schauen und ihr Wissen gleich selbst überprüfen. Beispiel: <https://learningapps.org/7584477> (bei dieser Übung schreiben die Kinder die Lösungen auf ein Blatt Papier).

Hilfreiche Links

- Website der Sendung mit der Maus: www.wdrmaus.de/
- ZDFtivi für Kinder: www.zdf.de/kinder
- ZDF-Wissenssendung «Löwenzahn»: www.zdf.de/kinder/loewenzahn
- Diverse Tierreportagen mit Anna: www.kika.de/anna-und-die-wilden-tiere/index.html
- Lernfilme rund ums Thema Weltall: www.esero.lu/lernfilme-mit-paxi-das-weltall-erkunden/

22: Gegenstände nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen

Hörbeitrag

Heute dürfen die Kinder von Mias Klasse kleine Roboter basteln. Frau Schilling hat dafür extra eine grosse Kiste mit verschiedenen Recycling- und Bastelmaterialien mitgebracht. Jedes Kind bastelt einen eigenen Roboter und darf das Material dazu selbst auswählen. «Ich bastle meinen Roboter nur aus grünen Sachen!», sagt Timo und beginnt sogleich, lauter grüne Gegenstände herauszusuchen. «Oh ja! Das ist eine tolle Idee», sagt Nesrin. «Jeder von uns bastelt einen Roboter in einer bestimmten Farbe.» Und Lia meint: «Ja, lasst uns «Farben-Roboter» bauen! Aber kommt, dann sortieren wir doch zuerst alle Gegenstände nach Farben. Dann geht das nachher mit dem Zusammensuchen der Materialien viel schneller!» Dieser Vorschlag gefällt den Kindern und sie fangen gleich an, die Materialien zu ordnen.

Auch in unserem Alltag sind viele Sachen geordnet. Zum Beispiel sind in den meisten Kleiderschränken die Pullover und T-Shirts separat gestapelt und die Socken und Unterhosen in eigenen Schubladen verstaut. Auch in der Besteckschublade herrscht meistens Ordnung. Da gibt es ein Fach für die Löffel, eines für die Messer und eines für die Gabeln. Menschen ordnen Dinge, um sie schneller wiederzufinden. Aber nicht nur Menschen ordnen, auch der Computer tut das. Er speichert alles nach bestimmten Regeln ab, damit er später schnell darauf zugreifen kann. Diese Regeln werden von sogenannten Programmierinnen und Programmierern erstellt.

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Die Kinder kennen verschiedene Ordnungssysteme aus ihrem Alltag zu Hause (Spielsachen im Zimmer, Kleider im Schrank, Besteck und Geschirr in der Küche usw.). Auch in der Schule begegnen sie diversen Ordnungssystemen, zum Beispiel im Geräteraum der Turnhalle, bei der Garderobe oder in der Schulbibliothek. Häufig werden in diesem Zusammenhang Symbole oder Piktogramme eingesetzt, damit die Kinder vorhandenes Material schneller versorgen und wiederfinden können.

Im Zyklus 1 geht es darum, dass die Schülerinnen und Schüler verschiedene Ordnungssysteme entdecken und sehen, dass Objekte nach verschiedenen Eigenschaften geordnet werden können. Des Weiteren sollen sie erkennen, dass man Objekte schneller findet, wenn sie geordnet sind. Im Verlauf des Zyklus 1 lernen die Kinder auch, selbst Ordnungskriterien aufzustellen.

Sortieren ist ein wichtiger Aspekt bei der elektronischen Datenverarbeitung. Viele Prozesse beruhen darauf, dass sie auf vorsortierte Daten zurückgreifen können (zum Beispiel Kontakte in Adresslisten finden, spezifische Musiktitel wiedergeben, Ferienfotos anzeigen usw.). So verbringt ein Computer gut einen Viertel seiner Rechenzeit damit, Daten zu ordnen und strukturiert abzulegen. Dies ist vor allem in der heutigen Zeit entscheidend, da ungeheure Mengen von Daten vorhanden sind, die sinnvoll geordnet werden müssen. Nur mithilfe eines durchdachten Ordnungssystems können Daten schnell aufgerufen und so verknüpft werden, dass daraus zusätzliche Informationen gewonnen werden können (Big Data).

Computer verwenden verschiedene Sortierverfahren. Je nachdem, um welche Art Daten es sich handelt und nach welchen Eigenschaften man sie sortieren möchte, eignen sich ein bestimmter Sortieralgorithmen besser bzw. ist schneller als andere.

Umsetzungsvorschlag: Ordnungsprofis

In Gruppen ordnen die Kinder bereitgelegte Materialien (z. B. Klötze, Karten, Plättchen) nach selbstgewählten Eigenschaften (Farbe, Form, Grösse, Gewicht). Geeignet dafür sind z. B. geometrische Formenplättchen in verschiedenen Farben, UNO-Junior-Spielkarten oder die Karten des Spiels SET.

Als Erweiterung können die Kindergruppen bei einer weiteren Durchführung bewusst einen Fehler einbauen. Eine andere Gruppe versucht anschliessend, das Ordnungsprinzip und den Fehler zu erkennen.

Lehrplanbezug

MI.2.1.a: Die Schülerinnen und Schüler können Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen, damit sie ein Objekt mit einer bestimmten Eigenschaft schneller finden (z. B. Farbe, Form, Grösse).

Weitere Ideen

- **Selbst gewählte Gegenstände nach Eigenschaften ordnen:** Die Kinder erhalten, nachdem gemeinsam ein Beispiel durchgespielt und besprochen wurde, den Auftrag, in Kleingruppen draussen oder im Schulzimmer Gegenstände zu sammeln und nach selbst gewählten Eigenschaften zu ordnen. Die anderen Gruppen müssen erraten, nach welchen Kriterien geordnet wurde.
- **Fundkiste:** Die Fundkiste im Schulhaus wird von einer Gruppe nach einem selbstgewählten Kriterium geordnet. Die anderen Kinder versuchen, das Kriterium zu erraten.
- **Das Farbenbuch:** Die Kinder suchen diverse Gegenstände in einer spezifischen Farbe oder Form, fotografieren diese und erstellen damit ein eigenes eBook (siehe mia4u: www.mia4u.ch/katalog/datenstrukturen/unterrichtseinheit/sammeln-und-ordnen?tx_hforientierungsrahmen_fe%5Btopic%5D=24&cHash=2228a40d1257dc35bdaf4676b37e57a4)

Erweiterungen

- **Bubble Sort (Vertiefung des Umsetzungsvorschlags):** Weitere Übungen und die Bezüge zur Informatik sind im «Informatik Biber in KG und 1/2», Kapitel 2, zu finden. <https://einfachinformatik.inf.ethz.ch/kindergarten/#/>
- **MinibiberAufgabe 1 «Sortiermaschine»:** www.minibiber.ch/index.php/aufgabe
- **Sortieren nach KO-Verfahren (Tournament Sort):** In der Broschüre «Informatik entdecken – mit und ohne Computer» auf Seite 23 oder bei der [Minibiber-Aufgabe 23](#) geht es um das Sortieren von Gegenständen nach dem KO-Verfahren. Diese Übung kann problemlos mit der Halbklassse durchgeführt werden. Dabei lernen die Kinder einen wichtigen Sortieralgorithmus kennen.

Hilfreiche Links

- Broschüre «Informatik entdecken – mit und ohne Computer»: www.haus-der-kleinen-forscher.de/fileadmin/Redaktion/1_Forschen/Themen-Broschueren/Broschuere_Informatik_2017.pdf
- Online-Lehrmittel für die informatische Bildung im Zyklus 1: minibiber.ch
- Unterrichtsideen/-material zum Thema Sortieren für den Zyklus 1: https://res.friportail.ch/frimi/system/files/2018-09/Sortieren_Unterrichtsmaterial_Zyklus1_1.pdf

23: Prozess dokumentieren 1

Hörbeitrag

«Hetem, jetzt musst du stillhalten, sonst wird die Aufnahme unscharf!» Rhadika versucht gerade, Hetem mit seinem fertig gebastelten Roboter zu fotografieren. «Halte den Roboter etwas höher, damit man auch seine tollen Beine sieht!» Geduldig befolgt Hetem Rhadikas Anweisungen. Die beiden haben von Frau Schilling den Auftrag erhalten, sich gegenseitig mit den fertig gebastelten Robotern zu fotografieren. Rhadika drückt auf den

Aufnahmeknopf. «So! Geschafft! Was meinst du? Bist du zufrieden damit?» Sie zeigt Hetem die Aufnahme. «Wow, das Foto ist toll geworden, danke. So, und jetzt bist du an der Reihe!»

Wenn du ein Foto machst, musst du an ganz schön viele Sachen denken. Du solltest zum Beispiel darauf achten, dass auf dem Bildausschnitt, den du wählst, alles Wichtige gut zu sehen ist. Wenn du mit der Kamera nämlich sehr weit weg bist von etwas, das du fotografieren möchtest, kann man auf dem Foto später wichtige, kleine Dinge vielleicht nicht mehr erkennen. Und bevor du den Aufnahmeknopf drückst, musst du die Kamera ganz ruhig halten, damit die Aufnahme auch scharf wird.

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Bereits im Zyklus 1 eröffnen sich durch den Einsatz von digitalen Medien ganz neue Dokumentationsmöglichkeiten. Dies bereichert den Unterricht und fördert eine elementare Kompetenz. Bei einer Dokumentation sollen zielgerichtet Informationen festgehalten oder vermittelt werden. So lernen Schülerinnen und Schüler schon früh, ihre Gedanken und ihr Wissen festzuhalten.

Ein Werkzeug, mit dem sich mit einfachen Mitteln vielseitige (aber bei Bedarf auch einfache) Dokumentationen erstellen lassen, ist die App «Book Creator» (nutzbar in der iPad- oder Webversion). In dieser App können Dokumentationen mit Bildern, Tönen, Videos, Texten oder Zeichnungen erstellt werden. Dank der Verwendung von Icons finden sich auch junge Kinder, die noch nicht (gut) lesen können, in der App sehr schnell zurecht.

Umsetzungsvorschlag: So hab ich's gemacht!

Dieser Vorschlag kann sehr gut im gestalterischen Bereich (bildnerisch, textil oder technisch) umgesetzt werden. Die Kinder erhalten zu zweit den Auftrag, sich während der Arbeit an einem Werk (Zeichnung, Bastelarbeit, Gegenstand usw.) gegenseitig zu fotografieren. Auch das fertige Werk wird fotografisch festgehalten. Diese beiden Fotos stellen die Kinder anschliessend auf einer Doppelseite in der App «Book Creator» zusammen, fügen ihren Namen ein und eventuell den Titel des Werkes). Zum Abschluss machen die Kinder direkt in der App eine Tonaufnahme und erzählen, was ihnen während des Herstellungsprozesses am meisten Spass gemacht hat. Diese Aufnahme platzieren sie ebenfalls auf der Doppelseite ihres E-Books. Als Endprodukt der ganzen Klasse könnte ein gemeinsames E-Book entstehen, in dem jedes Kind eine Doppelseite gestaltet hat. Die Lehrperson könnte ein solches Gemeinschaftsbuch mithilfe der Möglichkeit «Bücher kombinieren» erstellen.

Lehrplanbezug

MI.1.3.b: Die Schülerinnen und Schüler können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

Weitere Ideen

- **Diashow:** Mit der App iMovie (auf Apple-Geräten), mit einem Videoeditor oder mit dem Programm PowerPoint können die Kinder ihre Fotoaufnahmen in der richtigen Reihenfolge einfügen und anschliessend ein passendes Musikstück auswählen. So entsteht eine Diashow.
- **Kurzer Clip mit Adobe Spark Video:** Mit der App «Adobe Spark Video» (nutzbar in der iPad- oder Webversion) können Kinder auf ganz einfache Art und Weise ihre Fotos einfügen und dazu jeweils kurz etwas erzählen. Die App hinterlegt Hintergrundmusik und es entsteht ein wunderbarer Clip.
- **Kreatives und spielerisches Ausprobieren:** Nach einer Einführung ins Fotografieren dürfen die Kinder kreativ und spielerisch verschiedene Fotos aufnehmen. Dabei wird auch die Kompetenzstufe MI.1.3 a gefördert.
- **Schritt-für-Schritt-Anleitung als Fotostory:** Die Comic-Funktionen der oben erwähnten App «Book Creator» ermöglichen die Gestaltung von sehr anschaulichen Anleitungen: Die einzelnen Arbeitsschritte werden fotografisch festgehalten und anschliessend in Panels in eine Reihenfolge gebracht. Bei Bedarf können Erläuterungen in Form von Sprechblasen oder Audioaufnahmen hinzugefügt werden.

Hilfreiche Links

- App «Book Creator»:
 - iPad-Version: <https://apps.apple.com/ch/app/book-creator-for-ipad/id442378070>
 - Webversion: <https://app.bookcreator.com>

- Videotutorial, Ideen, Tipps und Tricks für die iPad-Version: <https://meta.ipadschule.ch/bookcreator/>
- Videotutorial, Ideen, Tipps und Tricks für die Webversion: <https://meta.wintablets.ch/book-creator/>
- App «Adobe Spark Video»:
 - Webversion: <https://spark.adobe.com/de-DE/>
 - iPad-Version: <https://apps.apple.com/de/app/adobe-spark-video/id852555131>
- Informationen für Kinder rund ums Thema Fotografieren: www.kidsville.de/atelier/foto/

24: Einer Bastelanleitung folgen

Hörbeitrag

Miro und Anna sind konzentriert am Arbeiten. Sie haben von Frau Meili eine Anleitung zum Häkeln von Luftmaschen erhalten. «Miro, schau mal! Ich habe schon zehn Maschen gehäkelt.» Stolz zeigt Anna ihre kleine Luftmaschenkette. «Wie hast du das denn so schnell geschafft? Ich habe erst den Anfangsknoten gemacht ...», meint Miro verblüfft. «Also, ich habe einfach auf der Anleitung geschaut, was ich machen muss. Beim dritten und vierten Bild sieht man sehr gut, wie das geht. Und dann habe ich es einfach ausprobiert. Soll ich dir helfen?»

Anleitungen sind eine tolle und vor allem ziemlich praktische Sache! Deshalb gibt es Anleitungen auch für viele unterschiedliche Dinge. Anleitungen können uns zum Beispiel zeigen, wie man einen feinen Kuchen backt, wie man ein Möbel zusammenbaut oder wie man ein bestimmtes Spiel spielt. Auch bei Bastelarbeiten können Anleitungen sehr hilfreich sein, denn häufig sieht man Schritt für Schritt, was man machen muss. Und wann hast du das letzte Mal etwas mit einer Anleitung gemacht?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Kinder lernen in ihrem Alltag, dass es Abläufe gibt, bei denen es sinnvoll ist, sie immer in der gleichen Abfolge auszuführen, z. B. Zähne putzen, ein Ämtli erfüllen, etwas nach Rezept kochen, Schuhe binden oder einen Bewegungsablauf im Sportunterricht nachmachen. Im Zyklus 1 sollen die Kinder Abläufe als solche erkennen, in die richtige Reihenfolge bringen und ausführen können. Sie sollen so auf spielerische Art und Weise mit dem Thema Algorithmen vertraut werden. Denn ganz allgemein formuliert, ist ein Algorithmus eine Reihe von Anweisungen, die Schritt für Schritt ausgeführt werden, um eine Aufgabe oder ein Problem zu lösen und jedes Mal das gleiche Endresultat zu erhalten.

Darauf aufbauend können die Kinder in einem nächsten Schritt eigene lösungsorientierte Befehlsketten entwickeln sowie bestehende analysieren, bewerten und optimieren.

Umsetzungsvorschlag: Mein Minibook

Für diesen Umsetzungsvorschlag stehen zwei PDF-Dokumente zum Download bereit (siehe unten): eine Minibook-Vorlage zum Thema «Digitale Geräte in der Schule» und eine Anleitung, wie diese Vorlage gefaltet und geschnitten werden muss, damit ein Minibook entsteht. Das Minibook enthält Bildausschnitte der MIA-Stickerheft-Wimmelbilder, auf denen verschiedene digitale Geräte abgebildet sind. Beide Dokumente werden von der Lehrperson ausgedruckt. Mithilfe der Anleitung erstellen die Schülerinnen und Schüler nun selbstständig ihre Minibooks.

Wichtig: Damit die Seiten beim Falten genau passen, sind beim Druck der Minibook-Vorlage folgende Einstellungen im Druckdialog wichtig: Unter «Seitenanpassung» oder «Anpassen der Seitengrösse» unbedingt «keine» wählen.

Hinweis: Die gefalteten Minibücher können für den Auftrag 25, Digitale Geräte und ihre Funktionen, eingesetzt werden.

Minibook Digitale Geräte in der Schule (PDF, 1 MB): <https://tiny.phzh.ch/minibookdigitalegeraete>

Faltanleitung Minibook (PDF, 1 MB): <https://tiny.phzh.ch/faltanleitungminibook>

Lehrplanbezug

MI.2.2.a: Die Schülerinnen und Schüler können formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (z. B. Koch- und Backrezepte, Spiel- und Bastelanleitungen, Tanzchoreographien).

Weitere Ideen

- **Bastelanleitungen aus dem Internet:** Im Netz gibt es unzählige Anleitungen für Bastelarbeiten. Passend zu einem Unterrichtsthema wählt die Lehrperson eine Anleitung aus und bereitet das benötigte Material vor.
- **Anleitungs-Chaos:** Die Lehrperson kopiert ein Blatt, auf dem die einzelnen Schritte einer einfachen Bastelanleitung durcheinander sind. Die Schülerinnen und Schüler müssen erst die Anleitungsschritte ausschneiden und in die richtige Reihenfolge bringen, bevor sie basteln können.

Hilfreiche Links

- Bastelanleitungen und -vorlagen: www.geo.de/geolino/basteln
- Bildnerische Kreativität in Schule, Kindergarten und zu Hause: www.labbe.de/
- Kinder-Bastelseite: www.kidsweb.de/basteln/basteln.htm
- Minibooks am Computer schreiben: www.minibooks.ch/

25: Digitale Geräte und ihre Funktionen

Hörbeitrag

Nick und Luis betrachten den Access Point, der im Gang an der Wand hängt und blau leuchtet. «Hey, Nick, weisst du, für was dieses Kästchen ist?», fragt Luis. «Ja, also ich glaube, damit kann man sich über die Luft mit dem Internet verbinden. Mein Vater hat letztes Wochenende bei uns zu Hause im Dachstock auch so ein Kästchen installiert. Das sieht ganz ähnlich aus und hat auch ein blaues Lämpchen. Weisst du, mein ältester Bruder ist jetzt in den Dachstock gezogen und dank diesem Kästchen kann er mit seinem Computer ins Internet, ohne dass er ein Kabel einstecken muss. Hm, aber wie heisst jetzt dieses Ding schon wieder ... das war so ein englischer Begriff mit zwei Wörtern ... ou, es fällt mir gerade nicht ein ...»

Elektronische Geräte kennen wir häufig nur mit englischen Namen. Wir sprechen von Notebooks oder Laptops, wir benutzen Tablets, Beamer oder Visualizer. Übersetzt man diese Wörter ins Deutsche, entstehen teilweise ganz lustige Namen für bestimmte Geräte. Dem Notebook würden wir Notizbuch sagen, dem Beamer «Strahler» und Laptop heisst übersetzt so etwas wie «auf dem Schoss». Eigentlich logisch, denn der Laptop wurde ja auch erfunden, damit man den Computer auf den Schoss nehmen und dadurch an verschiedenen Orten damit arbeiten kann. Diese deutschen Übersetzungen wären aber ziemlich komisch, deshalb benutzen wir für vieles einfach die englischen Begriffe.

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Wie bei allen Schulfächern ist auch für Medien und Informatik der Aufbau eines gemeinsamen Wortschatzes wichtig. Manche Kinder kennen die Namen von verschiedenen digitalen Geräten bereits, andere Kinder hören gewisse Begriffe in der Schule zum ersten Mal. Wenn die Lehrperson im Unterricht digitale Geräte einsetzt, sollte sie jeweils gleich erklären, wie die Geräte heissen und wofür sie (gerade) verwendet werden.

Umsetzungsvorschlag: Digitale Geräte überall

Im Auftrag 24 haben die Kinder ein «Minibook» gebastelt, in dem verschiedene digitale Geräte abgebildet sind. Dabei handelt es sich um Bildausschnitte aus den Stickerheft-Wimmelbildern.

Die Kinder haben nun den Auftrag, diese Geräte im Heft zu suchen, sie korrekt zu benennen (siehe Lösung im Minibook mit Bezeichnungen) und sich darüber zu unterhalten, wofür die Geräte eingesetzt werden. Als Vorübung kann mit dem Geräte-Kartenset gearbeitet werden.

Geräte-Kartenset (PDF, 1 MB): <http://tiny.phzh.ch/geraete-kartenset>

Minibook Digitale Geräte in der Schule mit Bezeichnungen (PDF, 1 MB):
<http://tiny.phzh.ch/minibookdigitalegeraeteloesung>

Wichtig, falls das Minibook mit den Lösungen ausgedruckt wird: Damit die Seiten beim Falten genau passen, sind beim Druck folgende Einstellungen im Druckdialog wichtig: Unter «Seitenanpassung» oder «Anpassen der Seitengrösse» unbedingt «keine» wählen.

Lehrplanbezug

Grundlagenarbeit für folgende Kompetenzstufe:

MI.2.3.a: Die Schülerinnen und Schüler können Geräte ein- und ausschalten und einfache Funktionen nutzen.

Hinweis: Diese Sticker-Aufgabe kann keiner der LP-21-Kompetenzstufen eindeutig zugeordnet werden. Wir sehen den Aufbau eines gemeinsamen Wortschatzes im Bereich digitaler Geräte jedoch als wichtige Basis für die Entwicklung sämtlicher MI-Kompetenzen.

Weitere Ideen

- **Geräte im Schulzimmer mit Post-its beschriften:** Die Schülerinnen und Schüler suchen sämtliche digitalen Geräte im Schulzimmer und beschriften sie mit Post-its.
- **Geräte zu Hause suchen:** Die Kinder suchen zu Hause, bei den Grosseltern oder bei den Nachbarn digitale Geräte und zeichnen sie oder schreiben die Namen in eine Liste.
- **Power-Knöpfe:** Die Kinder suchen im Schulhaus oder zu Hause digitale Geräte und zeichnen sie ab (als Alternative kann auch das Geräte-Kartenset ausgedruckt werden). Dann zeichnen sie auf allen Geräten den Power-Knopf ein. Die Bilder können danach z. B. am Boden im Kreis gesammelt werden.
- **Die Sprachen der Klasse:** Die Klasse geht der Frage nach, wie es in den verschiedenen Erstsprachen der Kinder gehandhabt wird. Werden hier auch vorwiegend die englischen Begriffe verwendet?
- **Woher kommt diese Nachricht?:** Unterrichtsidee aus dem Lehrmittel inform@21, Set 1, Kapitel «Leben mit Medien». Verschiedene Medien und deren Benennung stehen im Zentrum. Es wird zudem darüber gesprochen, welche Medien sich für welche Inhalte eignen.

Hilfreiche Links

- Arbeitsblatt zur Benennung von Geräten: www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/computer-bilder-und-begriffe
- Bildmaterial zu den Hauptteilen des Computers: <http://medienkindergarten.wien/digitale-medien/wir-lernen-den-computer-kennen-i-geraete-benennen/>
- Informativ und interaktive Webseite zu den Bestandteilen eines PCs, Notebooks oder Tablets: www.internet-abc.de/lm/computer-abc/pc-bestandteile-1.html

26: Dokument drucken

Hörbeitrag

Herr Fischer ist im Lehrerzimmer am Arbeiten. Er hat mehrere Arbeitsblätter zum Thema «Nachbarszahlen» vorbereitet. Diese hat er am Computer gestaltet und nun möchte er die Blätter für Mias Klasse ausdrucken. Dafür klickt er auf ein kleines Symbol am oberen Rand des Bildschirms und wählt das Multifunktionsgerät im Lehrerzimmer aus. Dieses grosse Gerät ist ganz schön vielseitig, denn damit kann man drucken, kopieren und auch scannen. Kaum hat Herr Fischer den Druckauftrag ausgelöst, beginnt das Gerät zu rattern und druckt nach und nach die Arbeitsblätter aus.

Drucker sind sehr praktische Geräte. Denn mit ihrer Hilfe kann man Texte und Bilder ausdrucken, die man auf dem Computer gespeichert hat. Viele Geräte drucken in Schwarz-Weiss. Es gibt aber auch solche, die farbige Ausdrücke erstellen können. Daneben gibt es sogar Spezialdrucker, z. B. für Fotos. Hier werden die Bilder gleich auf spezielles Fotopapier gedruckt. Ziemlich spektakulär sind sogenannte 3-D-Drucker. Mit diesen kann man sogar Gegenstände ausdrucken, z. B. eine Plastikfigur oder ein kleines Modellhaus.

Wenn du am Computer etwas an den Drucker schicken möchtest, solltest du dir übrigens immer kurz überlegen, ob du dieses Blatt auch wirklich ausgedruckt benötigst. Schliesslich ist Papier ein wertvoller Rohstoff und sollte nicht unnötig verschwendet werden.

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Die Überführung eines digitalen Dokumentes in die «analoge Welt» ist für die Kinder sehr faszinierend. Sie sind enorm stolz, wenn sie ihr Produkt plötzlich in den Händen halten können.

Eine besondere Faszination – nicht nur bei Kindern – geht von 3-D-Druckern aus. Ein 3-D-Drucker trägt Schicht für Schicht Kunststoff oder ein anderes Material auf, wodurch ein dreidimensionaler Gegenstand erzeugt wird. Dafür benötigt er eine dreidimensionale Vorlage, die mit einer speziellen Software am Computer erstellt wird.

Umsetzungsvorschlag: Jetzt wird gedruckt!

Passend zu einem aktuellen Unterrichtsthema wird in der Klasse oder in Kleingruppen besprochen, was für ein Bild oder Text später im Unterricht dafür wird (z. B. ein Foto eines Eichhörnchenkobels). Wenn ein Beamer vorhanden ist, zeigt die Lehrperson (oder ein Kind) den gesamten Druckvorgang vor und führt ihn durch (ohne Beamer ist es sinnvoll, die Schülerinnen und Schüler jeweils in Kleingruppen vor einem Computer zu versammeln).

Lehrplanbezug

MI.2.3.a: Die Schülerinnen und Schüler können Geräte ein- und ausschalten und einfache Funktionen nutzen.

Weitere Ideen

- **Drucken anhand einer Schritt-für-Schritt-Anleitung:** Die Lehrperson erstellt mit Screenshots eine Schritt-für-Schritt-Anleitung für den Druckvorgang. Mithilfe dieser Anleitung drucken die Kinder selbstständig etwas Vorgegebenes aus.
- **Druckerkind:** Die Kinder arbeiten mit einem Partner oder einer Partnerin. Ein Kind spielt den Drucker, das andere den Computer. Das «Druckerkind» hat ein grosses weisses Papier vor sich und einen Stift in der Hand. Das «Computerkind» zeichnet auf den Rücken des «Druckerkindes» und dieses überträgt das Gefühlte auf das Papier. Wie bei einem richtigen Druckvorgang gibt hier der «Computer» dem «Drucker» den Auftrag, was er drucken soll. Alternativ kann die Zeichnung auch als Maldiktat mit Worten beschrieben werden.
- **Gemeinschaftswerk:** Jedes Kind macht ein Foto zu einem vorgegebenen Thema (Farbe, Buchstabenformen, geometrische Formen usw.) und druckt es aus. Die Bilder werden anschliessend zu einem Gesamtwerk zusammengestellt (z. B. Buchstaben zu Wörtern zusammensetzen, mit Farben eine Collage machen usw.).

31: Austausch über Erfahrungen

Hörbeitrag

«Lia, kommst du heute in die Pause mit mir?», fragt Valentin. «Ich möchte so gerne zum Teich.» «Ja, klar!», antwortet Lia sofort. «Vielleicht sehen wir wieder die kleinen Frösche.» Gemeinsam machen sie sich auf den Weg zum Teich. «Psst! Wir müssen ganz leise sein, sonst hüpfen sie alle ins Wasser, bevor wir sie beobachten können.» Lia legt den Zeigefinger auf den Mund. Beide schauen gebannt auf den kleinen Teich und geben keinen Mucks von sich. Dabei fällt ihnen auf, wie laut es eigentlich auf dem Pausenplatz ist. «Schau! Dort hinten beim Stein sitzt ein kleiner Frosch.» Vorsichtig geht Lia näher ran. Aber schwupps – schon ist der Frosch ins Wasser gehüpft ...

Auf dem Pausenplatz der Schule von Lia und Valentin ist ganz schön viel los. Da gibt es eine Menge zu entdecken und tolle Orte zum Spielen. Manchmal sind die Kinder sogar so mit Spielen beschäftigt, dass sie vergessen, ihr Znüni zu essen.

In jeder Schule sieht der Pausenplatz ein wenig anders aus. Wie ist das denn bei euch? Gibt es die Sachen von Lias und Valentins Pausenplatz auch auf eurem? Und überhaupt, was macht ihr eigentlich gerne in der Pause?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Der Austausch über unterschiedliche Erfahrungen spielt in der kindlichen Entwicklung eine entscheidende Rolle. Die Kinder lernen dabei, dass es verschiedene Umwelten gibt und dass diese medial oder non-medial sein können. Gleichzeitig wird das Bewusstsein gefördert, dass jedes Kind bei einem Erlebnis etwas anderes als wichtig empfindet.

Damit die in Medien gezeigten Realitäten mit den eigenen non-medialen Erfahrungen abgeglichen werden können, hilft es den Kindern, mit nahestehenden Personen über ihr Erlebtes zu sprechen. Diese Unterhaltungen helfen Kindern, das Erlebte zu verbalisieren und dadurch einzuordnen und zu interpretieren (zu verstehen). Zudem erfahren Erwachsene in diesen Gesprächen häufig, was die Kinder gerade beschäftigt, was sie interessiert, was sie spannend finden usw. Diese Gespräche sind damit auch wunderbare Anknüpfungspunkte für pädagogisches Arbeiten.

Umsetzungsvorschlag: Das kann doch nicht sein!

Auf dem Pausenplatz von Mias Schule haben sich fünf Fehler eingeschlichen. Die Kinder erhalten die Aufgabe, die Fehler zu suchen. Zudem erzählen die Kinder, was sie gerne in der Pause machen oder an welchen Orten sie gerne die Pause verbringen.

Lehrplanbezug

MI.1.1.a: Die Schülerinnen und Schüler können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z. B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).

Weitere Ideen

- **Wunschpausenplatz:** Die Kinder machen eine Zeichnung ihrer Traumschule oder ihres Traumpausenplatzes und stellen sie den anderen Kindern und der Lehrperson vor.

Hilfreiche Links

- Bildstrecke Klassenzimmer aus aller Welt: www.spiegel.de/fotostrecke/klassenzimmer-in-aller-welt-vietnam-kenia-ukraine-fotostrecke-130685-11.html

32: Fotoauftrag umsetzen

Hörbeitrag

«Linus, kannst du das Foto bitte dann machen, wenn ich gerade auf der Stange balanciere? Das fände ich super!» Max klettert auf den Spielturm. Er und Linus haben von Frau Schilling den Auftrag erhalten, ihre Lieblingsorte auf dem Pausenplatz zu fotografieren. Linus macht sich bereit für die Aufnahme. Geduldig wartet er, bis Max auf der Stange balanciert. «Achtung! Ich mache jetzt die Aufnahme!» Ohne gross zu wackeln drückt er den Aufnahmeknopf. Zufrieden schaut er sich danach das Foto an. Max sieht darauf fast wie ein Seiltänzer aus. Ob es ihm wohl auch gefällt?

Um gute Fotoaufnahmen von Menschen zu machen, musst du auf verschiedene Dinge achten. Zum Beispiel fotografierst du besser nicht gegen die Sonne. Sonst haben die Menschen nämlich ganz dunkle Gesichter und das sieht auf dem Foto dann nicht so schön aus. Ausserdem musst du darauf achten, dass die Schärfe der

Kamera richtig eingestellt ist. Auf dem Tablet macht man das zum Beispiel so, dass man die Person kurz auf dem Bildschirm antippt bevor man den Auslöseknopf drückt.

Wenn man mit der Kamera aber zu nahe an einer Person ist oder diese sich schnell bewegt, kann es trotzdem passieren, dass das Foto unscharf wird. Ist dir das auch schon einmal passiert?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Fotografieren sind eine wunderbare Möglichkeit, das genaue Hinsehen zu schulen und das bewusste Wahrnehmen von Bildern zu fördern. Die Fotoarbeit lädt die Kinder dazu ein, den Sehsinn zu schärfen, Formen und Strukturen sowie Licht und Schatten zu entdecken. Auf so manchem Foto werden später Details gefunden, die einem mit bloßem Auge und während der Aufnahme entgangen sind. Die Arbeit mit der Kamera ermöglicht den Kindern auch, für sie bedeutsame Dinge und Erlebnisse aus ihrer Perspektive und auf ihre Art und Weise zu entdecken, festzuhalten und anderen präsentieren zu können.

Umsetzungsvorschlag: Unsere Lieblingsorte

Die Lehrperson bildet Dreiergruppen, die den Auftrag erhalten, die Lieblingsorte der einzelnen Gruppenmitglieder auf dem Pausenplatz zu suchen und sich dort gegenseitig bei ihrer präferierten Tätigkeit zu fotografieren. Danach zeigen die Kinder ihre Aufnahmen der Klasse und berichten von ihren Erfahrungen. Dabei können sie von den Erlebnissen an diesen Orten erzählen oder von den Erfahrungen beim Fotografieren.

Hinweis: Dieser Auftrag lässt sich gut mit dem Auftrag 33, Präsentation der Lieblingsorte, kombinieren.

Lehrplanbezug

MI.1.3.a: Die Schülerinnen und Schüler können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.

MI.1.3.b: Die Schülerinnen und Schüler können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

Weitere Ideen

- **Lieblingsort-Rätsel:** Die Kinder fotografieren ein kleines Detail ihres Lieblingsortes und lassen die anderen Kinder der Klasse raten, um welchen Ort es sich handeln könnte. Zur Auflösung des Rätsels haben sie ein zweites Foto gemacht, das den Lieblingsort aus einiger Entfernung erkennbar zeigt.
- **Ein Lieblingsort – verschiedene Bilder:** Die Kinder fotografieren ihren Lieblingsort in verschiedenen Lichtverhältnissen (Tageszeiten, Witterungsverhältnisse, künstliches Licht usw.) und besprechen die unterschiedlichen Bildwirkungen. Als Variante kann auch mit Filtern gearbeitet werden (schwarzweiss, Vintage usw.).

Hilfreiche Links

- Tipps und Tricks zu Fotoprojekten mit Kindern: www.medienpaedagogik-praxis.de/2012/12/15/fotoprojekte-mit-kindern/
- Fotografie für Kinder: www.geo.de/geolino/forschung-und-technik/15361-thema-fotografie-fuer-kinder

33: Eigenes Werk präsentieren

Hörbeitrag

«Nina, bist du bald fertig?» Radhika kann es kaum erwarten, die entstandenen Fotos zu sehen. Nesrin liegt immer noch ganz still am Boden, hat die Beine angewinkelt und tut so, als ob sie gerade ein Auto fahren würde. Das Auto ist allerdings kein richtiges. Die drei Mädchen haben es mit Kreide auf den Boden gezeichnet. «So, geschafft!», ruft Nina freudig. «Halt die Leiter gut fest, Radhika! Ich komme jetzt runter». Während Nina vorsichtig die Leiter runtersteigt, steht Nesrin vom Boden auf und wischt sich die Kreidespuren von den Kleidern ab. Gebannt schauen die drei Mädchen auf das Tablet. Wow! Die Aufnahmen sind richtig toll geworden. Sie

können es kaum erwarten, ihre Fotos nachher der Klasse am Beamer zu zeigen. Jetzt müssen sie sich nur noch überlegen, was sie den anderen während der Präsentation erzählen möchten.

Manchmal ist es gar nicht so einfach, der ganzen Klasse etwas vorzustellen, das man selbst gemacht hat. Schliesslich weisst du ja nie, ob es den anderen auch gefällt. Ausserdem musst du vorher genau überlegen, was du zu deinem Werk erzählen möchtest. Und dann musst du auch noch darauf achten, dass du laut und deutlich sprichst und dass alle Kinder dein Werk gut sehen können. Das kann einen manchmal ganz schön nervös machen. Vor allem, wenn einem die Kinder und die Lehrperson dabei zuschauen. Wie geht es denn dir in einer solchen Situation?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Das Präsentieren einer selbst erstellten Arbeit oder eines Produktes verfolgt mehrere Ziele. Einerseits geht es darum, die geleistete Arbeit und den Aufwand der Kinder wertzuschätzen. Andererseits ist das adressatenbezogene Arbeiten motivierender, als wenn später nur die Lehrperson das Produkt betrachtet. Zudem sollen Kinder ersten Erfahrungen im Präsentieren sammeln: Wie fühlt es sich an, vor einer grossen Gruppe zu sprechen? Wo und wie stelle ich mich hin? Was erzähle ich? Wie laut spreche ich? Wo schaue ich hin?

Mit dem Kennenlernen und Einüben verschiedener Präsentationstechniken werden bei den Kindern Kompetenzen gefördert, die für das Bestehen in der heutigen und zukünftigen Arbeitswelt elementar sind. Dazu kann man im Zyklus 1 eine wichtige Basis legen, auf die in den nachfolgenden Zyklen aufgebaut werden kann.

Umsetzungsvorschlag: Präsentation der Lieblingsorte

Die Kinder präsentieren der Klasse ihre Fotoaufnahmen aus dem Auftrag 32, Unsere Lieblingsorte, und berichten von ihren Erfahrungen.

Lehrplanbezug

MI.1.3.b: Die Schülerinnen und Schüler können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

Weitere Ideen

- **Liegefotos erstellen:** Die Kinder erstellen in kleinen Gruppen ein «Liegefoto», wie die drei Mädchen im Wimmelbild. Für diesen Auftrag muss genügend Zeit eingerechnet werden und es müssen verschiedene Requisiten (z. B. Kreide) zur Verfügung stehen. Ausserdem muss eine Möglichkeit vorhanden sein, ein Foto von oben aufnehmen zu können (wie im Wimmelbuch mit der Trittleiter). Diese Fotos werden anschliessend der Klasse präsentiert und die Gruppen erzählen etwas über den Entstehungsprozess. Beispiele von Liegefotos sind unter «Hilfreiche Links» zu finden.
- **Feedbackkultur aufbauen:** Vor dem Präsentieren kann das Geben einer Rückmeldung gemeinsam geübt werden. Hilfreich sind hierfür vorgegebene Satzstrukturen wie: Mir gefällt, dass ...; Mich hat es überrascht, dass ...; Ich habe mich gefragt, ob ...
- **Tipps fürs Präsentieren sammeln:** Nach dem Präsentieren halten die Kinder gemeinsam fest, was ihnen dabei geholfen hat.

Hilfreiche Links

- Beispiele von Liegefotos: www.janvonholleben.com/project/dreams-flying/#5694

34: Einer Tanzchoreografie folgen

Hörbeitrag

Aufmerksam beobachtet Luis zwei Kinder aus der Klasse von Frau Brunner. Sie haben eine Lautsprecherbox aufgestellt und lassen immer wieder dasselbe Lied laufen. Dazu haben sie in den letzten beiden Turnstunden bei Frau Brunner nämlich einen Tanz einstudiert und den üben sie jetzt. Luis fällt auf, dass es eine bestimmte Schrittfolge gibt, die immer wieder vorkommt. Die beiden Jungs können diese Schritte schon richtig gut und machen sie genau gleichzeitig. Das sieht wirklich toll aus! Am liebsten würde Luis gleich mittanzen. Ganz konzentriert versucht er, sich die einzelnen Tanzschritte zu merken, damit er sie zu Hause üben kann.

Für eine Abfolge von einzelnen Bewegungen bei einem Tanz gibt es ein ziemlich kompliziertes Wort: nämlich Choreografie. Eine Choreografie ist eigentlich nichts anderes als eine genaue Anleitung. Diese Anleitung sagt den Tänzerinnen und Tänzern, wann sie welche Bewegungen ausführen sollen.

Apropos Anleitungen – die gibt es auch für Computer. Dort nennt man sie dann Computerprogramme. Sie sagen dem Computer, was er wann machen soll. Sie erteilen ihm quasi Befehle. Und das ist auch nötig. Denn ohne Befehle macht ein Computer nämlich gar nichts.

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Tanzchoreografien ermöglichen einen spielerischen und unterhaltsamen Zugang zum Thema Algorithmus. Ein Algorithmus ist eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zur Lösung einer Aufgabe oder eines Problems. Mithilfe des Algorithmus wird zudem sichergestellt, dass jedes Mal das gleiche Endresultat entsteht. In der Computerwelt spielen Algorithmen eine wichtige Rolle. Damit Computer und Maschinen zu praktischen Helfern werden, müssen ihnen Anweisungen gegeben werden, die sie beim Eintreffen bestimmter Ereignisse umsetzen.

Wer schon einmal ein Möbelstück mithilfe einer Schritt-für-Schritt-Anleitung zusammengebaut hat, der weiss, wie wichtig es ist, dass Anleitungen eindeutig formuliert sind. Dies trifft auch – und sogar ganz besonders – auf Algorithmen für Computer zu. Zum Beispiel kann ein Backroboter die Anweisung «nach Gefühl salzen» nicht umsetzen.

Auch eine Tanzchoreografie ist eine Schritt-für-Schritt-Anleitung. Beim Einüben beginnt man oft mit einzelnen Elementen und fügt diese später zu einem vollständigen Tanz zusammen. Werden bestimmte Abfolgen von Bewegungselementen in einem Tanz wiederholt, entspricht dies dem informatischen Konzept einer Schleife. Indem die Kinder selbst eine Choreografie erfinden, einüben und festhalten, können sie zudem weitere informatische Konzepte spielerisch kennenlernen: Aufbrechen/Aufteilen in kleinere Elemente (Teile-und-herrsche-Verfahren), eindeutige Schritt-für-Schritt-Anleitungen (Algorithmen), Wiederholungen als Schleife.

Umsetzungsvorschlag: Let's dance!

Die Kinder werden in Kleingruppen eingeteilt und erhalten von der Lehrperson verschiedene Kärtchen mit einzelnen Tanzelementen (Klatschen, Stampfen, Drehen usw.). Gemeinsam legen sie mit den Karten einen Ablauf der einzelnen Elemente fest. Anschliessend üben sie den Tanz. Dabei legen sie auch fest, wann der Tanz beginnt und wie oft die einzelnen Elemente wiederholt werden. Auch das Ende des Tanzes wird vereinbart. Nach der Übungsphase führen die Kinder sich die Tänze gegenseitig vor.

Tanzelemente-Kartenset (PDF, 1 MB): <http://tiny.phzh.ch/tanzelemente-kartenset>

Lehrplanbezug

MI.2.2.a: Die Schülerinnen und Schüler können formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (z. B. Koch- und Backrezepte, Spiel- und Bastelanleitungen, Tanzchoreographien).

Weitere Ideen

- **Eine Tanzchoreografie erfinden und festhalten:** Die Kinder erhalten in Zweiergruppen den Auftrag, eine kurze Tanzchoreografie zu erfinden und aufzuzeichnen, aufzuschreiben und/oder mit der Kamera festzuhalten. Danach tauschen sie die Anleitungen mit einer anderen Gruppe aus, üben den erhaltenen

Tanz ein und führen ihn anschliessend der Gruppe vor, die ihn erstellt hat. Kommt das gewünschte Ergebnis zustande?

- **Tanzchoreografie analysieren:** In Vierergruppen überlegen sich die Kinder mithilfe der Tanzschrittkarten eine kurze Choreografie, legen diese mit den Kärtchen am Boden aus (niemand ausser der Vierergruppe darf diese sehen) und üben sie ein. Anschliessend führen die Kinder den Tanz einer anderen Vierergruppe vor. Die zweite Gruppe versucht anhand der Beobachtungen die Choreografie mit einem zweiten Tanzschrittkarten-Set zu legen. Danach überprüfen sie ihren gelegten Ablauf mit der Reihenfolge der Kärtchen der Tanzgruppe.
- **Farben tanzen lassen:** Unterrichtsidee aus dem Lehrmittel inform@21, Set 2, «Welt der Roboter». Zu jeder Farbe gehört eine Bewegung. Das ergibt Farbcodes. Die Schülerinnen und Schüler erstellen und entschlüsseln damit Bewegungsabläufe.

Hilfreiche Links

- Animierte interaktive Aktivitäten (z. B. Tänze) auf Englisch: <https://app.gonoodle.com/>
- Lehrmittel im Bereich Ausdruckskultur des Kompetenzzentrums Sportunterricht der Stadt Zürich: <https://dance360-school.ch/de/>

35: Menschenroboter programmieren

Hörbeitrag

«Komm Nick, stell dich auf das erste Feld, dann starten wir. Und vergiss nicht, du bist jetzt mein Roboter. Du darfst dich nur noch nach meinen Anweisungen bewegen!» Mia freut sich und ist schon ganz gespannt, ob das mit dem Roboter-Spielen auch klappt. Vor der Pause hat sie mit Nick die Befehle vereinbart. Einmal auf den Rücken klopfen, bedeutet einen Schritt vorwärts gehen. Einmal auf die rechte Schulter klopfen, bedeutet eine Drehung nach rechts machen. Einmal auf die linke Schulter klopfen, ist der Befehl für eine Drehung nach links.

Nun legt Mia einen Stein ins Zielfeld auf dem Gitternetz und überlegt sich die ersten drei Befehle. Sie klopft Nick dreimal auf den Rücken und schon läuft der Roboter-Nick los. Es macht ihm grossen Spass, den Roboter zu spielen. Er muss sich nur auf die Befehle von Mia konzentrieren, ansonsten muss er gar nichts denken.

Ein Roboter kann zwar nicht selbst denken, aber dafür ist er unglaublich gut darin, Befehle auszuführen. Damit er das tun kann, muss man ihm aber ganz genaue Anweisungen geben, was er zu tun hat. Das machen die sogenannten Programmiererinnen und Programmierer. Sie tippen genaue Befehle ein, die der Roboter dann ausführt. Genau wie Mia durch das Klopfen Befehle an Nick erteilt, die er dann umsetzt.

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Computer und Roboter können nicht eigenständig denken und handeln. Sie nehmen lediglich Befehle entgegen, verarbeiten diese und führen sie aus (EVA-Prinzip: Eingabe, Verarbeitung, Ausgabe), wobei diese eindeutig sein müssen. Dies erfahren die Kinder auf spielerische Weise, wenn sie sich gegenseitig «programmieren», wie es Mia und Nick im Hörbeitrag tun.

Die Übung macht nicht nur Spass, sondern bietet auch eine gute Gelegenheit, über Befehle und deren Genauigkeit zu diskutieren. Und dies sogar ohne einen Computer zu verwenden, also «unplugged». Im Zentrum steht das spielende und entdeckende Lernen. Dadurch wird das logische Denken gefördert, und die Kinder erhalten die Möglichkeit, ihre Sozialkompetenzen zu erweitern. Darüber hinaus lernen sie, Strategien für Problemlösungen zu entwickeln, auszuprobieren und zu optimieren.

Umsetzungsvorschlag: Menschenroboter

Die Lehrperson teilt die Klasse in Zweiergruppen ein. Jeweils ein Kind übernimmt den Programmier-Part, das andere Kind spielt den Roboter. Die Programmierung kann zu Beginn mündlich erfolgen (z. B. durch Befehle wie «stehe auf», «drehe dich nach rechts» oder «gehe drei Schritte vor»). In einem weiteren Schritt vereinbaren die Kinder verschiedene Codes, damit die Befehle ohne Worte übermittelt werden können (z. B. einmal die

rechte Schulter berühren, bedeutet eine Drehung nach rechts). Beim Ausführen der Befehle ist es wichtig, dass die Roboter-Kinder auf keinen Fall Fehler oder Ungenauigkeiten in der «Programmierung» selbständig korrigieren. Nach der Übung werden in einer gemeinsamen Reflexionsrunde aufgetauchte Schwierigkeiten und Lösungen diskutiert.

Lehrplanbezug

MI.2.2.a: Die Schülerinnen und Schüler können formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (z. B. Koch- und Backrezepte, Spiel- und Bastelanleitungen, Tanzchoreographien).

Weitere Ideen

- **Roboter-Schatzsuche:** Auf den Pausenplatz wird mit Strassenkreide ein grosses Raster aufgezeichnet (z. B. 5 x 5 Felder). Die Kinder werden in Zweiergruppen eingeteilt. Jeweils ein Kind «programmiert», das andere Kind spielt den Roboter. Das Programmier-Kind erstellt einen Plan des Rasters und definiert darauf ein Start- und ein Zielfeld (der Schatz). Nun legt das Programmier-Kind mit Pfeil-Kärtchen (z. B. Schritt vorwärts, Drehung nach rechts usw.) den Weg vom Startpunkt zum Schatz. Zuvor müssen die Befehlskärtchen besprochen und erklärt werden. Die Kärtchen legt das Programmier-Kind anschliessend so auf einen Stapel, dass der erste Befehl ganz oben liegt.
Das Roboter-Kind nimmt den Stapel und führt die Befehle Schritt für Schritt aus. Hat es den programmierten Weg beendet, wird mithilfe des Plans überprüft, ob es den Schatz gefunden hat. Als Erweiterung kann das Raster mit Buchstaben oder Zahlen versehen werden und/oder eine Zahlen- oder Buchstabenkombination «programmiert» werden, die das Roboter-Kind herausfinden muss.
Beebot-Befehlskartenset grosse Bilder (PDF, 1 MB): http://tiny.phzh.ch/bee-bot_gb
Beebot-Befehlskartenset kleine Bilder (PDF, 1 MB): http://tiny.phzh.ch/bee-bot_kb
Hinweis: Bei längeren Abfolgen werden sehr viele Kärtchen benötigt. Als Alternative können die Programmier-Kinder die Befehle auf einem Blatt Papier übermitteln.
- **Blinder Roboter:** Nach der Durchführung der Übung «Menschenroboter» (siehe Umsetzungsvorschlag) werden dem Roboter-Kind die Augen verbunden (der Roboter hat keine «Sicht»-Sensoren mehr) und die gleiche Übung nochmals durchgeführt. Wie verändert sich das Erlebnis?
- **Roboterschatzsuche:** Unterrichtsidee aus dem Lehrmittel inform@21, Set 2, «Welt der Roboter». Heute verwandeln sich die Kinder in Roboter. Die Roboter mögen alles, was glänzt und glitzert, und versuchen, zu einem Schatz zu gelangen.

Hilfreiche Links

- Website der Pädagogischen Hochschule Schwyz:
<https://mia.phsz.ch/Informatikdidaktik/MenschenProgrammieren>
- Aufgabe aus dem Online-Lehrmittel «Minibiber»: www.minibiber.ch/images/aufgaben/Nr10_Ich_BeeBot.pdf

36: Zeichnung zur eigenen Mediennutzung

Hörbeitrag

Herr Blum mag seine Arbeit als Hauswart sehr, da gibt es immer was zu tun. Am liebsten repariert er Dinge, die kaputt sind.

Herr Blum ist eigentlich ein sehr fröhlicher Mensch, aber heute ist er irgendwie mit dem falschen Fuss aufgestanden und hat schlechte Laune. Vielleicht liegt es am Film, den er gestern Abend im Fernsehen gesehen hat. Der hatte nämlich ein ganz trauriges Ende und das hat ihn so beschäftigt, dass er ganz lange nicht einschlafen konnte. Deshalb hört er heute ausnahmsweise Musik bei der Arbeit. Denn mit den Songs seiner Lieblingsband im Ohr ist die schlechte Laune sicher bald vergessen. Und tatsächlich geht es nicht lange, bis Herr Blum leise mitsummt und sein Gesicht immer freundlicher wird.

Welche Medien man wie häufig nutzt, ist von Mensch zu Mensch ganz unterschiedlich. Während der eine gerne und häufig fernsieht, verbringt ein anderer lieber Zeit damit, Bücher zu lesen. Andere tauchen gerne in Hörspielgeschichten ein, wieder andere spielen am liebsten Spiele am Computer oder auf dem Tablet. Auch

das Anschauen von Fotos auf einem Handy ist sehr beliebt ... und natürlich gibt es noch viele weitere Möglichkeiten, wie man Medien nutzen kann. Und wie sieht es bei dir aus? Welche Medien nutzt du gerne?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Kinder verbringen in ihrem Alltag viel Zeit mit verschiedenen Medien und erschliessen sich dadurch diverse Erfahrungs- und Lernräume. In der Altersgruppe der Primarschülerinnen und -schüler sind Fernsehen und Musik hören die am häufigsten ausgeübten Medientätigkeiten (vgl. MIKE-Studie 2019: S. 30). Der Fernseher ist seit vielen Jahren das Leitmedium der Primarschulkinder. Vier von fünf Kindern schauen mindestens einmal pro Woche fern und zwei von fünf Kindern sitzen sogar jeden oder fast jeden Tag vor dem Fernseher. Zum Fernsehen wird auch der Konsum von Fernsehinhalten über andere Geräte gezählt, z. B. über das Tablet oder den Computer. Die Häufigkeit der Fernsehnutzung nimmt im Verlaufe der Primarschulzeit zuerst ab- und zum Schluss wieder zu.

Die Reflexion der eigenen Medienvorlieben und generell des eigenen Medienhandelns ist ein wichtiger Teil der Medienkompetenz. Bereits im Zyklus 1 kann eine wichtige Basis geschaffen werden. Die Kinder sollen beispielsweise angeleitet werden, sich darüber Gedanken zu machen, welchen Stellenwert verschiedene Medien in ihrem Alltag haben und welche Medientätigkeiten sie besonders gerne ausführen und woran das liegt. Diese Auseinandersetzung soll die Kinder dabei unterstützen, ihr Medienhandeln (ihrem Alter entsprechend) kritisch zu hinterfragen und bewusst(er) steuern zu können.

Indem sie die individuelle Mediennutzung der Kinder thematisieren, erhalten Lehrpersonen einen Einblick in das Medienhandeln ihrer Schülerinnen und Schüler. Dies hilft ihnen beim Herstellen von Lebensweltbezügen im Unterricht.

Umsetzungsvorschlag: Meine Medienvorlieben

Die Lehrperson gibt den Kindern den Auftrag, zu einer der folgenden Fragen Zeichnungen zu erstellen: Was schaust du dir gerne im Fernsehen an? Was machst du gerne auf dem Tablet? Was lässt du dir gerne vorlesen? In den Zeichnungen werden die Medienerlebnisse der Kinder sichtbar. Durch aktives Nachfragen im anschliessenden Klassengespräch kann die Lehrperson mehr über die einzelnen Elemente der Zeichnungen erfahren. Es ist wichtig, dass die einzelnen Beiträge nicht vorschnell bewertet werden, stattdessen sind Offenheit und Akzeptanz für das Erzählte angebracht.

Lehrplanbezug

MI.1.1.a: Die Schülerinnen und Schüler können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z. B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).

Weitere Ideen

- **Über Bilder sprechen:** Die Lehrperson legt verschiedene Bilder aus, auf denen Personen (insbesondere Kinder) beim Einsatz von Medien abgebildet sind. Die Kinder sprechen über die Bilder, beschreiben, was sie sehen, vermuten, was die Personen wohl machen, und verbinden dies mit ihren eigenen Erfahrungen. Die Lehrperson lenkt die Diskussion dabei auf die Nutzung der Kinder und wie vielfältig die unterschiedlichen Medien genutzt werden können.

Hilfreiche Links

- MIKE-Studien (Medien, Interaktion, Kind und Eltern) der ZHAW:
www.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienpsychologie/mediennutzung/mike/

41: Auswahl eines Bilderbuches begründen

Hörbeitrag

Anna und Valentin haben von Frau Schilling den Auftrag erhalten, in der Bibliothek gemeinsam ein Buch auszuwählen. Dieses Buch sollen sie später der ganzen Klasse vorstellen. Was für ein Buch sie auswählen, dürfen sie selbst entscheiden. Es kann ein Bilderbuch sein, ein Sachbuch oder auch ein Comic.

«Valentin, hast du schon eine Idee, welches Buch wir nehmen sollen? Ich habe so viele tolle Bücher gesehen! Ich kann mich gar nicht entscheiden.» Anna schaut sich nochmals in der Bibliothek um und Valentin versucht sich zu erinnern, wo er das letzte Mal dieses tolle Buch gesehen hat ... das mit dem kleinen Fuchs. «Ah! Anna, kannst du mir kurz helfen? Ich weiss jetzt, welches Buch wir nehmen könnten!» Valentin zeigt Anna, wo das Buch steht, und sie holt es vom Regal herunter. Gemeinsam schauen sie das Buch an und überlegen sich, was sie der Klasse später darüber erzählen möchten.

Bücher gibt es in ganz vielen verschiedenen Arten. Da gibt es zum Beispiel Bilderbücher, die sind für Kinder gemacht und bestehen aus ganz vielen Bildern und haben meist nur wenig Text. Auch Comicbücher haben ganz viele Bilder. Und in den Bildern gibt es sogenannte Sprechblasen. In diesen steht jeweils, was die Figuren sagen. In Sachbüchern bekommt man Informationen zu bestimmten Themen. Und vor allem gibt es ganz viele Bücher, in denen erfundene Geschichten erzählt werden. Und welche Bücher magst du am liebsten?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Bis zum Eintritt in die Schule haben praktisch alle Kinder vielfältige mediale Erfahrungen sammeln können. Dabei spielt das Bilderbuch eine entscheidende Rolle, denn es ist oft das erste Medium, mit dem Kinder in Kontakt kommen. Bilderbücher sind nicht nur für die sprachliche Entwicklung zentral, sie helfen den Kindern auch, sich und ihre Umwelt zu verstehen. Zudem trainieren Bilderbücher das Gedächtnis und das Vorstellungsvermögen, regen die Fantasie an und bieten unzählige Gesprächsanlässe.

Umsetzungsvorschlag: Die Qual der Wahl

Diese Übung lässt sich am besten in einer Bibliothek durchführen, wo die Auswahl an Bilderbüchern gross ist. Die Lehrperson erteilt den Kindern den Auftrag, ein Buch auszuwählen. In einem anschliessenden Kreisgespräch erzählen die Kinder, um was es in diesem Buch geht (gehen könnte) und begründen ihre Wahl. Danach haben sie die Möglichkeit, sich die Bücher der anderen Kinder anzuschauen.

Lehrplanbezug

MI.1.1.a: Die Schülerinnen und Schüler können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z. B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).

Weitere Ideen

- **Lieblingsbilderbuch:** Die Kinder bringen ihr Lieblingsbilderbuch von zu Hause mit und stellen es vor. Wenn möglich, wird mit den Büchern eine kleine Ausstellung gemacht.
- **Vorlesebuch auswählen:** Die Lehrperson wählt drei Bilderbücher aus und stellt diese der Klasse kurz vor. Anschliessend müssen die Kinder sich für eine Geschichte entscheiden, die von der Lehrperson vorgelesen wird. Dabei ist es wichtig, dass die Kinder ihre Wahl kurz begründen.
- **Ein Buch – mein Bild:** Jedes Kind malt zu der vorgelesenen Geschichte (oder zum mitgebrachten Lieblingsbuch) die wichtigste Szene. Danach wird das Bild mit dem Tablet fotografiert und das Foto mit der App «Book Creator» auf einer Buchseite platziert. In einer Audioaufnahme (direkt in der App) erzählen die Kinder, weshalb diese Szene so bedeutend ist.

42: Austausch über Emotionen bei der Mediennutzung

Hörbeitrag

Nesrin und Lia sitzen gemeinsam an einem Tisch und sind in ein Wimmelbuch vertieft. Plötzlich fangen beide an laut zu lachen. Auf einer Buchseite haben sie gerade etwas ganz Lustiges entdeckt. Die beiden sind so vertieft in ihr Buch, dass sie gar nicht bemerken, wie Frau Schilling zu ihnen an den Tisch kommt. «Nesrin und Lia, pssst, in der Bibliothek sollte man leise sein», flüstert Frau Schilling. «Aber sagt mal, was hat euch denn so zum Lachen gebracht?» Interessiert schaut nun Frau Schilling ebenfalls auf die Wimmelbuchseite. «Da, schauen Sie mal, auf diesem Wimmelbild steht ein Schneemann auf der Wiese ... mitten im Sommer! Das gibt' doch nicht!» Nun muss auch Frau Schilling ein bisschen schmunzeln.

In Büchern gibt es häufig ganz viel zu entdecken. Da gibt es witzige Geschichten, interessante Fotos, spannende Bilder ... und manchmal eben auch ziemlich lustige Szenen. Hast du auch schon einmal etwas sehr Lustiges in einem Buch entdeckt?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Da Medien konstruierte Bilder vermitteln – die Welt also nicht 1:1 abbilden –, sind die Inhalte meistens verdichtet dargestellt und haben somit ein grosses emotionales Potenzial. In einem Wimmelbuch können beispielsweise auf einer Seite viele verschiedene kleine Situationen gezeigt oder angedeutet werden, die wiederum unterschiedliche Emotionen auslösen können. In der Fantasie der Kinder entstehen dazu viele Geschichten: Es können lustige Geschichten sein, aber auch gruselige oder traurige. Um diese vielfältigen Eindrücke zu verarbeiten, ist es für Kinder wichtig, mit jemandem über die Emotionen sprechen zu können.

Die Benennung der durch Medienerlebnisse ausgelösten Emotionen setzt einen entsprechenden Wortschatz voraus. Um Kinder dabei zu unterstützen, ihre eigenen Gefühle benennen und beschreiben zu können, gibt es zahlreiche Bilderbücher (z. B. «Heute bin ich» von Mies van Hout) und Themen in Lehrmitteln (z. B. «Stimme und Körper» aus «Die Sprachstarken 2»). Auch Gefühlsbilderkarten eignen sich.

Umsetzungsvorschlag: Auf Bücherjagd

Die Kinder sollen, zu zweit oder in Kleingruppen, in der Bibliothek Bücher suchen, die bei ihnen eine Emotion auslösen. Das können Bücher sein, die eine lustige Szene zeigen oder vielleicht eine spannende oder gruselige. Die Kinder zeigen einander das Buch oder den Ausschnitt und beschreiben, welche Emotionen es bei ihnen ausgelöst hat. Optional kann die Lehrperson anschliessend mit den Kindern gemeinsam Kriterien sammeln, was eine Geschichte lustig, spannend, interessant usw. macht.

Lehrplanbezug

MI.1.2.b: Die Schülerinnen und Schüler können benennen, welche unmittelbaren Emotionen die Mediennutzung auslösen kann (z. B. Freude, Wut, Trauer).

Weitere Ideen

- **Mein lustiges Medienerlebnis:** Die Kinder sollen ihrem Banknachbarn oder ihrer Banknachbarin von einem eigenen Medienerlebnis erzählen, bei dem sie lachen mussten. An der Wandtafel werden danach gemeinsam mit der Lehrperson Kriterien gesammelt, was eine Geschichte oder ein Bild lustig macht. Diese Frage bietet übrigens einen guten Gesprächsanlass zum Thema Schadenfreude.
- **Einsatz von Gefühlskarten:** Den Kindern werden Gefühle zugeteilt (z. B. durch das Ziehen einer Gefühlsbilderkarte), zu dem sie ein Buch (oder ein Bild in einem Buch) suchen müssen.

43: Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen

Hörbeitrag

Hetem hat sich in der Ausstellungsecke zum Thema Wald ein Bilderbuch mit einem Audiostift geholt. Ganz interessiert schaut er sich die Bilder an und lauscht den vielen Informationen und kleinen Geschichten zu den Waldtieren. Nachdem er sich alles angehört hat, möchte er gerne noch mehr über einzelne Waldtiere erfahren. Vor allem die Rehe interessieren ihn sehr. In der Ausstellungsecke hat er doch vorhin ein Sachbuch über das Reh gesehen. Dieses holt er sich nun und beginnt sogleich die vielen Fotos anzuschauen und die Texte zu lesen.

Wenn du an einem bestimmten Thema interessiert bist, gibt es verschiedene Wege, etwas darüber zu erfahren. Du kannst zum Beispiel ein anderes Kind oder eine erwachsene Person danach fragen. Auch Medien sind häufig gute Informationsquellen. So finden sich zu unzähligen Themen z. B. spezielle Bücher, Filme, Internetseiten oder Apps. Wie gehst du vor, wenn du mehr über ein Thema erfahren möchtest?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Medien bieten zahlreiche Informationsquellen. Für Kinder, die noch nicht (gut) lesen können, eröffnen neben Bilderbüchern vor allem digitale Medien, die mit (interaktiven) Bildern, Audio- und Videobeiträgen arbeiten, diverse Möglichkeiten, an Informationen zu gelangen. So können bereits junge Kinder zum Beispiel mit Apps oder geeigneten Internetseiten selbständig Informationen beschaffen und weiterverarbeiten. Wichtig ist, dass die Kinder unterschiedliche Informationsquellen kennen und lernen, diese miteinander zu vergleichen.

Umsetzungsvorschlag: Unsere Mediensammlung

Die Kinder erhalten von der Lehrperson den Auftrag, in einer Bibliothek Medien zu einem vorgegebenen Thema zu sammeln. Alternativ können sie Bücher und andere Medien zu Hause aussuchen. Die Medien können im Unterricht verwendet werden. In diesem Zusammenhang soll thematisiert werden, wo die Kinder überall nach geeigneten Medien suchen können. Idealerweise wird auch die Frage behandelt, mit welchen Medien die Kinder besonders gerne Informationen beschaffen bzw. lernen (Bilder, Texte, Audiobeiträge, Filme, Apps, Spiele usw.) und warum.

Lehrplanbezug

MI.1.2.c: Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z. B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website).

Weitere Ideen

- **QR-Codes:** Es gibt diverse altersgerechte Online-Ressourcen (Beispiele siehe unten). Wird mit Tablets gearbeitet, bieten QR-Codes eine einfache Möglichkeit, auf Websites zuzugreifen, ohne eine lange Adresse abtippen zu müssen, und gedruckte Arbeitsmaterialien lassen sich mit weiterführenden Informationen anreichern. Eigene QR-Codes können z. B. unter <http://goqr.me/> generiert werden.

Hilfreiche Links

- Olis Tierlexikon: www.kindernetz.de/oli/tierlexikon/alltiere/-/id=75028/ojmpdy/index.html
- Lexikon (mit Vorlesefunktion) zum Thema Körper: www.unserkoerper.de/koerperlexikon2/
- Website zum Kindermagazin «GEOLino»: www.geo.de/geolino
- Website zur Kindersendung «Löwenzahn»: www.zdf.de/kinder/loewenzahn
- Website zur Kindersendung «Die Maus»: www.wdrmaus.de/
- Website zur Kindersendung «Anna und die wilden Tiere»: www.kika.de/anna-und-die-wilden-tiere/index.html

44: Trickfilm produzieren

Hörbeitrag

Lucy und Radhika erstellen heute zusammen einen kurzen Trickfilm. Dafür haben sie sich eine kleine Geschichte ausgedacht. Sie handelt von zwei Fischen, die sich treffen und Freunde werden. Die beiden Fische haben die Mädchen selbst gezeichnet. Frau Schilling hat dafür extra ganz schöne Filzstifte mitgebracht. Sie hat ihnen auch geholfen, das Tablet am Tisch zu befestigen, sodass es sich nicht verschiebt. Das sei sehr wichtig für den Trickfilm, hat Frau Schilling gesagt. Vorsichtig platziert nun Lucy die beiden Fische auf dem selbst gemalten Hintergrund. Rhadika schaut auf dem Bildschirm, ob die Fische gut sichtbar sind, und macht das erste Foto. Nun verschieben die beiden Mädchen die Fische ein ganz kleines bisschen und machen das nächste Foto. Danach wird wieder ein Stückchen verschoben, wieder ein Foto gemacht und so weiter. «Ui Lucy, wir müssen ganz schön viele Fotos machen», stöhnt Rhadika. Aber gleichzeitig ist sie schon ganz gespannt darauf, wie ihr Film am Ende ausschauen wird.

Trickfilme gibt es seit über hundert Jahren. Wie das Wort Trickfilm bereits sagt, wendet man beim Erstellen von Trickfilmen einen Trick an. Es werden nämlich ganz viele Bilder so schnell hintereinander abgespielt, dass unser Auge sie gar nicht einzeln wahrnehmen kann. Deshalb hängt unser Gehirn die Bilder einfach zu einer fließenden Bewegung zusammen. Und so kann aus einzelnen Bildern eine Bewegung entstehen. Vielleicht kennst du auch das Daumenkino – das funktioniert mit dem gleichen Effekt. Heute werden Trickfilme übrigens meistens am Computer hergestellt. Das hat der Trickfilmproduktion nochmal ganz neue Möglichkeiten eröffnet.

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Trickfilme selbst herzustellen, ist eine grossartige Sache und bereitet den Kindern nicht nur Spass, sondern bietet auch verschiedene Lerngelegenheiten. So lernen die Kinder, dass ein (Trick-)Film eigentlich aus vielen Einzelbildern bestehen, die unser Gehirn durch die schnelle Abfolge als Film wahrnimmt. Bei der Herstellung ist Geduld, Teamwork und präzises Arbeiten gefragt. In der Regel sind die Kinder sehr motiviert, da sie Ideen einbringen und jegliche Gegenstände zum Leben erwecken können. Bei der Trickfilmproduktion erleben die Kinder das Arbeiten mit digitalen Geräten als etwas Produktives und Kreatives. Ausserdem wird eine wertvolle Basis für die Einsicht gelegt, dass Medienprodukte immer etwas Kreiertes und deshalb nie objektiv sind.

Dank verschiedener Apps ist ein Trickfilm leicht produziert. Möglich ist die Produktion aber auch mit einem Fotoapparat und einem Videoschnittprogramm. Ist kein Stativ vorhanden, kann man sich mit Notenständern oder Klebeband behelfen.

Umsetzungsvorschlag: Bild für Bild zum eigenen Film

Die Lehrperson gibt den Kindern den Auftrag, mit einfachen Materialien (z. B. Knete, Legos, Papierfiguren) in Gruppen einen kurzen Trickfilm zu produzieren. Dabei soll kein perfektes Resultat im Zentrum stehen, sondern die Förderung von Kompetenzen im Bereich Medienwissen («Wie macht man einen Trickfilm?») und Medienreflexion («Medienprodukte sind nie objektiv») sowie von personalen und sozialen Kompetenzen.

Lehrplanbezug

MI.1.3.a: Die Schülerinnen und Schüler können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.

MI.1.3.b: Die Schülerinnen und Schüler können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

Weitere Ideen

- **Analoge Variante:** Wenn kein geeignetes Equipment für die digitale Trickfilmproduktion vorhanden ist, kann auch mit dem Daumenkino oder dem Zoetrop («Wundertrommel») experimentiert werden (siehe hilfreiche Links).

Hilfreiche Links

- iPad-App für StopMotion: <https://apps.apple.com/ch/app/stop-motion-studio/id441651297>

- App für Android-Geräte für StopMotion: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio&hl=de_CH
- App für Windows-Geräte für für StopMotion: www.microsoft.com/de-ch/p/stop-motion-studio/9wzdncrdk52q?activetab=pivot:overviewtab
- Tutorials und Anleitungen für die iPad- und Windows-Version der App «Stop Motion Studio»: <https://www.smz-karlsruhe.de/unterricht-und-lernen/online-workshops/erstellen-von-trickfilmen-mit-der-app-stop-motion-studio/>
- Vorlagen für ein Daumenkino von der WDR-Elefantenseite: www.wdrmaus.de/elefantenseite/eltern/vorschulkinder_und_medien/Daumenkino.php5
- Vorlagen für ein Daumenkino von Daumenkino Freunde: www.daumenkino-freunde.de/pages/vorlagen.php
- Tutorial zum Herstellen eines Zoetrops («Wundertrommel»): <https://de.wikihow.com/Ein-Zoetrop-basteln>

45: Mit einem Login anmelden

Hörbeitrag

«Linus, jetzt musst du auf den Raben mit der roten Mütze klicken, dann öffnet sich die richtige Internetseite. Super, jetzt kannst du dich anmelden. Siehst du den Anmeldeknopf? Ja genau – drück hier einmal drauf!» Linus hat von Frau Schilling den Auftrag bekommen, sich bei einer bestimmten Webseite anzumelden. Max ist darin schon ein Experte und erklärt Linus, was er tun muss.

«Wo hast du den kleinen Geheim-Zettel von Frau Schilling mit dem Benutzernamen und dem Passwort? Ah, ja ...» Sorgfältig tippt Linus die einzelnen Buchstaben und Zahlen vom Zettel ab. Er weiss, dass er nun keinen Fehler machen darf. Die Anmeldung klappt nämlich nur dann, wenn alles ganz korrekt eingegeben wurde. «Super, du bist drin!», freut sich Max. «Jetzt kannst du die Fragen zum gelesenen Buch beantworten.»

Wenn du an einem Computer, Tablet oder Handy arbeitest, kommt es manchmal vor, dass du dich zuerst anmelden musst, bevor du eine App, ein Computerprogramm oder eine Internetseite nutzen kannst. Dabei gibt man einen sogenannten Benutzernamen und ein Passwort ein. So weiss das Programm ganz genau, wer damit arbeitet. Das kann sehr praktisch sein. So kann sich zum Beispiel ein Spiel merken, wie weit du bereits gekommen bist, und du musst nicht jedes Mal von vorne beginnen.

Übrigens: Wenn man sich anmelden musste, dann muss man sich am Ende oft auch wieder abmelden. Diesen Vorgang nennt man auch Einloggen und Ausloggen.

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Damit die Kinder ab der 1. Klasse selbstständig mit digitalen Geräten arbeiten können, müssen sie lernen, wie man sich bei einem Gerät oder einem Programm an- und abmeldet. Natürlich gelingt dies nicht immer auf Anhieb. Die Kinder brauchen am Anfang häufig Unterstützung und vor allem viel Übung.

Einfache Anleitungen (z. B. in Form eines Plakats) können dabei hilfreich sein. Zusätzlich können auf der Tastatur farbige Punktekleber als Markierungshilfen eingesetzt werden. Auch laminierte Geheim-Zettel mit den Benutzernamen und Kennwörtern der Kinder können praktisch sein.

Es ist sinnvoll, die Kinder bereits frühzeitig auf den sensiblen Umgang mit eigenen Passwörtern aufmerksam zu machen.

Auch der Einsatz von «Experten-Kindern» ist sinnvoll, die den Mitschülerinnen und Mitschülern beim An- und Abmeldeprozess helfen.

Umsetzungsvorschlag: Mein Login – dein Login

Die Kinder sollen sich an einem Gerät oder bei einem häufig verwendeten Programm selbstständig an- und abmelden. Bei dieser Gelegenheit bietet es sich an, mit den Kindern zu besprechen, dass Passwörter etwas Persönliches sind und nicht allen Menschen weitererzählt werden sollten.

Lehrplanbezug

MI.2.3.b: Die Schülerinnen und Schüler können sich mit eigenem Login in einem lokalen Netzwerk oder einer Lernumgebung anmelden.

Hilfreiche Links

- Lerneinheit 1 des Lehrmittels «Geheimnisse sind erlaubt» für den Zyklus 1:
https://ilias.phzh.ch/goto.php?target=pg_102963_2093323&client_id=phzh

51: Erfahrungen mit Augmented Reality sammeln

Hörbeitrag

Lia hat auf einem Arbeitsblatt mit der Tabletkamera einen QR-Code eingescannt und kommt auf eine Webseite, auf der sie das Wort «Schmetterling» anklicken muss. Nun sucht sie im Schulhausgang das Plakat mit dem schwarzen Schmetterling und richtet die Kameralinse ihres Tablets darauf. «Ui ... was ist das denn? Sitzt da tatsächlich ein Schmetterling auf dem Plakat? Ist der echt ... oder ... hä?» Lia kann es kaum glauben! Auf ihrem Bildschirm sieht sie nicht nur das Plakat – auf dem Plakat sitzt ein bunter Schmetterling, der die Flügel bewegt. Schnell nimmt Lia das Tablet runter um zu schauen, ob der wirklich da ist. «Hm ... nein, da ist nichts. Den Schmetterling gibt es nur auf dem Bildschirm. Aber der hat total echt ausgesehen!» Sie nimmt das Tablet wieder hoch und bewegt es ein bisschen nach links und nach rechts. So kann sie sich den Schmetterling von allen Seiten ganz genau anschauen.

Die App, die Lia hier nutzt, arbeitet mit der sogenannten AR-Technologie. AR steht für *Augmented Reality*. Das ist Englisch und bedeutet «erweiterte Wirklichkeit». Mithilfe dieser Technik kann auf dem Bildschirm eines Tablets oder Handys zusätzlich zum Kamerabild zum Beispiel Text oder ein Gegenstand angezeigt werden. Hast du vielleicht auch schon einmal etwas mit so einer App gemacht?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Die Anreicherung der Realität mithilfe verschiedener Technologien hat in den letzten Jahren rapide zugenommen. Bei der Fussballspielübertragung wird die Entfernungslinie zum Tor eingeblendet, bei einer Wanderung werden im Kamera-Live-Bild die Namen der Berggipfel mit einer entsprechenden App angezeigt und im Schulunterricht lässt sich das Sonnensystem mit seinen Planeten im Klassenzimmer räumlich aufzeigen und von allen Seiten betrachten. Bei all diesen Vorgängen ist *Augmented Reality* (AR) im Spiel. AR ist im Schulunterricht vor allem sinnvoll, wenn reale Gegenstände mit zusätzlichen Informationen angereichert und so flexibel und im Detail betrachtet werden können. Auf diesem Weg können die Schülerinnen und Schüler beispielsweise Tiere ausgiebig studieren oder Bilder anschauen, bei denen alte Fotos mit der aktuellen Situation überlagert sind (z. B. von alten Gebäuden).

Eine andere Technologie ist *Virtual Reality*, kurz VR. Bei VR taucht der Betrachter in eine komplett neue Welt ein. Man spricht auch von Immersion. Die reale Welt wird dabei komplett ausgeschlossen. Aus diesem Grund wird oft eine spezielle Brille benötigt und teilweise auch Kopfhörer.

Im Zyklus 1 ist die Unterscheidung zwischen Realität und Fiktion ein zentrales Thema. Das Sammeln erster Erfahrungen mit AR-Technologien ermöglicht spannende Gesprächsanlässe, denn für Kinder ist die Trennung zwischen Realität und Fiktion ein anspruchsvoller Prozess. Selbst wenn sie bei einem medialen Erlebnis wissen, dass etwas nicht real sein kann, sind es ihre wahrgenommenen Gefühle dennoch. Hier sind

kompetente Gesprächspartner wichtig, die den Kindern helfen, aufwühlende mediale Erlebnisse (Filme, Bücher, Apps, Websites) einzuordnen und zu verarbeiten.

Umsetzungsvorschlag: Den Schmetterling zum Leben erwecken

Für diesen Umsetzungsvorschlag wird ein Handy oder ein Tablet benötigt. Die Kinder scannen mit der Kamera einen QR-Code (siehe unten), durch den sie auf eine Website weitergeleitet werden, die zur Aktivierung der AR-Technologie benötigt wird. Auf der Website müssen die Kinder auf das Wort «Schmetterling» klicken, wodurch die Kamera des Geräts aktiviert wird. Eventuell muss die Kameraaktivierung durch das Programm bestätigt werden. Richten die Kinder anschliessend ihre Kamera auf das Schmetterlingsplakat auf dem Schauplatz 5, erscheint ein kleiner farbiger Schmetterling auf dem Bildschirm.

Das Ziel dieses Umsetzungsvorschlags ist das Sammeln von Erfahrungen und das spielerische Ausprobieren der AR-Technologie.

Anleitung AR-Schmetterling (PDF, 1 MB): <http://tiny.phzh.ch/ar-schmetterling>

Lehrplanbezug

MI.1.1.a: Die Schülerinnen und Schüler können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z. B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).

Weitere Ideen

- **Augmented Creativity:** Mit der App «GTC Showcase» und den dazugehörigen Vorlagen lernen die Kinder mit einem Handy oder einem Tablet spielerisch die AR-Technologie kennen. Sie können eine Figur aus den Malvorlagen zum Leben erwecken, die sie selbst koloriert haben (Neocolor oder Filzstifte). Als Auflockerung können die Vorlagen der «AR Band» genutzt werden, mit denen die Kinder die Möglichkeit haben, eine Musikband zusammenzustellen. Dazu kann mitgetanzt werden. Sämtliches Material und die Links zum App-Download (für Android- oder iOS-Geräte) sind unter folgender Website zu finden: www.augmentedcreativity.ch/
- **Metaverse App:** Mit dem Tool «Metaverse» können AR-Animationen, Spiele oder Quiz für die Klasse zu einem aktuellen Thema erstellt werden: <https://studio.gometa.io/landing>
- **Merge Cube:** www.mergeedu.com/cube?cr=1757

Hilfreiche Links

- App «PeakFinder» für 360-Grad-Panoramen mit Bergnamen: www.peakfinder.org/de/mobile/

52: Mit der Greenscreen-Technik arbeiten

Hörbeitrag

Max und Linus haben viel über den Fuchs gelesen. Heute möchten sie das Wichtigste davon in einem kleinen Video zusammenfassen. Auf dem Video sollen Max und Linus zu sehen sein – und natürlich auch ein Fuchs. Einen echten Fuchs benötigen sie dazu aber nicht, denn heute arbeiten sie mit der sogenannten Greenscreen-Technik. Dazu machen sie die Videoaufnahme von sich vor einem grossen grünen Tuch. So können sie anschliessend mit einem speziellen Programm das Bild eines Fuchses in den Hintergrund tricksen. «Also Max, wir machen es wie besprochen: Du erzählst zuerst, wo der Fuchs wohnt und was er gerne frisst. Und danach erzähle ich, was er für typische Merkmale hat und wer seine Feinde sind. Bei diesem zweiten Teil können wir dann einen anderen Hintergrund einblenden.»

Freudig machen sich Max und Linus an die Arbeit. Herr Fischer zeigt ihnen, wie sie in der App den grünen Hintergrund durch ein Fuchsbild austauschen können. Und später helfen Max und Linus dann der nächsten Gruppe bei ihren Aufnahmen.

Auch beim Wetterbericht oder bei gefährlichen Szenen in Filmen wird häufig mit der Greenscreen-Technik gearbeitet. Greenscreen ist Englisch und bedeutet «grüne Leinwand». Bei dieser Technik wird etwas, z. B. eine

Person, vor einem grünen Tuch oder einer grünen Wand aufgenommen. Später wird am Computer dann dieser grüne Hintergrund durch ein anderes Bild ersetzt. Im fertigen Film sieht es dann so aus, als ob die Person an einem ganz anderen Ort steht. Damit lässt sich ganz schön tricksen! Wo würdest du dich gerne mal hinzaubern?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

In der Film- und Fernsehbranche wird die Greenscreen-Technik bereits seit vielen Jahren verwendet, um Personen oder Gegenstände nachträglich vor einen anderen Hintergrund zu setzen. So findet sie heute in allen grossen Nachrichtenstudios und in zahlreichen Filmen und Serien ihren Einsatz. Das Verfahren der «farbbasierten Bildfreistellung» funktioniert nicht nur mit der Farbe Grün. Auch die Bluescreen-Technik findet eine breite Anwendung.

Für Kinder im Zyklus 1 bringt das Arbeiten mit der Greenscreen-Technik meist grosses Erstaunen mit sich. Am einfachsten lässt sich die Technik mit einer entsprechenden App nutzen, z. B. «Greenscreen by Do Ink», «Velescope» oder einer Filmschnittsoftware mit integrierter Greenscreen-Funktion wie «iMovie». Beim Herstellen von kleinen Greenscreen-Videos erleben die Kinder aktiv, wie bei Aufnahmen getrickt werden kann. Ein anschliessendes Gespräch über Realität und Fiktion kann ihre Wahrnehmung schärfen und sie für einen kritischen Umgang mit Bildern sensibilisieren.

Umsetzungsvorschlag: Jetzt tricksen wir!

Die Lehrperson arbeitet mit einzelnen Gruppen oder der Halbkasse mit der Greenscreen-Technik. Die Gruppe oder Halbkasse wählt einen Ort aus, an den sie gerne reisen möchte, und sucht dazu passende Bilder. Diese können aus Büchern oder Zeitschriften ab fotografiert werden oder die Kinder bringen eigene digitale Ferienfotos mit. Auch die Bildsuche im Internet ist eine Option. Anschliessend besprechen die Kinder, was sie an diesem Ort machen könnten, und erstellen ein kurzes Drehbuch. Als Arbeitsgerät eignet sich ein Tablet mit einer entsprechenden App. Bei diesem Auftrag steht nicht das Produkt im Fokus, sondern das aktive Erleben der Manipulation. Dies bedeutet, dass die Kinder so viel wie möglich selbstständig arbeiten (Hintergrundbild auswählen, Aufnahmen machen, in einer entsprechenden App die beiden Ebenen übereinanderlegen). Als Resultat könnte dabei die Dokumentation einer Weltreise oder über das Reisen an unvorstellbare Orte (z. B. auf den Mond oder in einen Computer) entstehen.

Lehrplanbezug

MI.1.2.a: Die Schülerinnen und Schüler verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film).

MI.1.3.a: Die Schülerinnen und Schüler können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.

MI.1.3.b: Die Schülerinnen und Schüler können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

Weitere Ideen

- **Greenscreen-Foto erstellen:** Als einfachere Variante können die Kinder anstelle eines Films ein Foto vor den gewählten Hintergrund platzieren.
- **Magischer Künstler:** Die Kinder arbeiten zu zweit. Ein Kind malt mit einem dicken Pinsel ein weisses Blatt grün an, das zweite Kind filmt es dabei. In einer App wird anschliessend ein ausgewähltes Bild (z. B. ein Kunstwerk eines berühmten Malers) auf die unterste Ebene gelegt und die Filmaufnahme darüber. Im fertigen Film sieht es so aus, als würde das Kind im Nu mit wenigen Pinselstrichen das entsprechende Bild malen.

Hilfreiche Links

- Weitere Informationen und Tutorials zu Greenscreen-Produktionen: www.ipadschule.ch/greenscreen/
- Kurzer Filmclip «Deshalb ist der Greenscreen grün»: www.youtube.com/watch?v=-dyAMHdHja0

53: Digitales Lernangebot nutzen 1

Hörbeitrag

Miro darf für die nächste Viertelstunde am Tablet arbeiten. Er hat von Frau Schilling den Auftrag erhalten, das Lesen von kurzen Wörtern mit einer App auf dem Tablet zu üben. Miro sucht sich einen guten Arbeitsplatz und setzt die Kopfhörer auf. Dann startet er die Übung. Frau Schilling hat der Klasse gezeigt, wie man diese App nutzen und damit üben kann. Aufmerksam hört er den Anweisungen des Programms zu und denkt bei jeder Aufgabe immer zuerst gründlich nach, bevor er eine Antwortmöglichkeit auswählt. Nach fünf richtigen Antworten schwingt sich ein Affe über den Bildschirm. Das findet Miro lustig und er nimmt gleich die nächsten fünf Fragen in Angriff.

Für Computer, Tablets und Handys gibt es ganz viele Programme zum Üben. Du kannst zum Beispiel lesen üben, du kannst rechnen üben, schreiben üben und noch vieles mehr. Dabei ist es wichtig, dass du dir zuerst gut anhörst oder genau liest, was du machen musst. Und wenn du mal einen Fehler gemacht hast, solltest du dir kurz überlegen, was du falsch gemacht hast. Denn so lernst du am meisten. Manche Kinder arbeiten sehr gerne mit einem Tablet oder einem Computer. Wie ist es bei dir?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Digitale Medien erweitern das bestehende Lernangebot für Schülerinnen und Schüler. Im Gegensatz zu vielen herkömmlichen Lernmaterialien haben digitale Medien den Vorteil, dass sie nicht nur den visuellen, sondern auch den auditiven Sinn ansprechen. Dadurch können Lernende bereits selbstständig arbeiten, bevor sie lesen können.

Digitale Übungs-Apps bieten zudem den Vorteil, dass sie den Kindern sofort und wertfrei eine Rückmeldung geben können, während Lehrpersonen von zeitraubenden Korrektur- und Kopierarbeiten entlastet werden. Bei der Unterrichtsplanung ist es jedoch wichtig zu berücksichtigen, dass der Einsatz von automatisierten Übungs-Apps oft erst nach einer (handelnden) Einführung sinnvoll ist.

Umsetzungsvorschlag: Üben – mal anders

Die Schülerinnen und Schüler arbeiten mit einem digitalen Lernangebot, z. B. mit einem Programm, das zum Erstlese- oder Mathematiklehrmittel dazugehört. Sie sollen selbstständig (vielleicht während einer Werkstatt oder Postenarbeit) neben anderen (analogen) Lernangeboten damit arbeiten.

Lehrplanbezug

MI.1.2.c: Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z. B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website).

Hilfreiche Links

- Informationen zum Einsatz von digitalen Angeboten zur Lernunterstützung: www.meta.wintablets.ch/lernprogramme/ und www.meta.ipadschule.ch/lernprogramme/
- Linksammlung für den Zyklus 1: www.schabi.ch/c/zyklus1

54: Bilder kreativ bearbeiten

Hörbeitrag

«Hetem, auf diesem Foto erkenne ich dich ja fast nicht! Du siehst aus wie ein Lehrer. Wie hast du diese Brille gemacht?» Ganz erstaunt betrachtet Anna das Foto von Hetem, das er nachträglich am Tablet bearbeitet hat. «Das war gar nicht so einfach: Zuerst habe ich die Kreise um die Augen gezeichnet. Ich habe darauf geachtet, schön rund zu zeichnen und möglichst nicht über die Augen. Und danach habe ich dann den Rest der Brille

gemalt.» Anna hat ebenfalls ein Foto von sich verändert. Sie hat sich am Computer einen grossen Hut mit einem farbigen Blumenmuster gezeichnet. So sieht sie aus wie eine elegante Dame. Das Verändern der eigenen Fotos hat Anna und Hetem Spass gemacht und sie freuen sich schon darauf, die Bilder der anderen zu sehen. Was haben die wohl mit ihren Fotos alles gemacht?

Viele Bilder, die wir in Zeitschriften, Zeitungen, auf Plakaten oder im Internet sehen, sind bearbeitet. Häufig merken wir das gar nicht. Vor allem für Werbung wird ganz schön viel getrickst, damit Personen, aber auch Landschaften, Gegenstände oder Lebensmittel möglichst gut aussehen. So werden zum Beispiel Farben leuchtender gemacht, dunkle Partien aufgehellt, aber auch Falten und Pickel retuschiert und vieles mehr. Mit den passenden Computerprogrammen und Apps ist dies längst keine Hexerei mehr. Hast du auch schon einmal ein Foto bearbeitet?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Da bereits junge Kinder täglich mit veränderten Bildern konfrontiert werden (Werbung, Bilder in Zeitschriften, bearbeitete Ferienfotos usw.), ist eine frühe Förderung der Bildlesekompetenz von grosser Bedeutung. Wie einfach Bilder verändert oder gar manipuliert werden können, lässt sich am besten in aktiver Medienarbeit erfahren. Die so gewonnenen Erfahrungen helfen den Kindern später beim Einordnen der Bilder, die sie in ihrer Umwelt antreffen. So kann eine wichtige Basis für die Fähigkeit, den Realitätsgehalt von Medienbotschaften zu erkennen bzw. zu hinterfragen, geschaffen werden. Dies ist ein wichtiger Teil der Medienkompetenz.

Umsetzungsvorschlag: Vorher – nachher

Die Kinder erstellen in Zweiergruppen Porträtaufnahmen, die anschliessend an einem digitalen Gerät spielerisch bearbeitet werden. Es können beispielsweise Gegenstände wie Brillen, Blumen, Hüte usw. dazu gezeichnet werden. Aber auch mit der Farbsättigung, der Helligkeit oder mit Fotofiltern darf experimentiert werden. Diese Funktionen sind in vielen Apps bereits integriert. Bei der Aufgabe ist es wichtig, dass jedes Kind nur sein eigenes Foto bearbeitet, da es sonst zu Konflikten kommen kann. Das Foto sollte vor dem Bearbeiten dupliziert werden, damit die bearbeiteten und unbearbeiteten Fotos ausgedruckt und im Schulzimmer nebeneinander aufgehängt werden können. In einem Klassengespräch können die entstandenen Werke besprochen und der Bezug zu anderen bearbeiteten Bildern in der Lebenswelt der Kinder gemacht werden.

Lehrplanbezug

MI.1.3.a: Die Schülerinnen und Schüler können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.

MI.1.3.b: Die Schülerinnen und Schüler können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

Weitere Ideen

- **Fotos analog bearbeiten:** Die Kinder dürfen ihr ausgedrucktes Foto nachträglich verzieren (Brille, Schnauzbart usw.). Wer schafft es, dass es möglichst echt aussieht?

Hilfreiche Links

- Bildbearbeitung in der Foto-App (iOS): www.support.apple.com/de-ch/HT205659
- Bildbearbeitung in der Foto-App (Windows): www.support.microsoft.com/de-ch/help/27916/windows-10-edit-photos-videos
- Auf eingefügte Fotos in der App «Book Creator» zeichnen:
 - iPad-Version: <https://apps.apple.com/ch/app/book-creator-for-ipad/id442378070>
 - Webversion: <https://app.bookcreator.com>
 - Videotutorial, Ideen, Tipps und Tricks für die iPad-Version: www.meta.ipadschule.ch/bookcreator/
 - Videotutorial, Ideen, Tipps und Tricks für Webversion: www.meta.wintablets.ch/book-creator/
- Handout «Menschen verändern Bilder – Bilder verändern Menschen» von Peter Holzwarth: www.phzh.ch/globalassets/phzh.ch/dienstleistungen/dlc/downloads/dossier_bildmanipulation_2012.pdf

55: Eigene Stimme aufnehmen

Hörbeitrag

Mia rutscht etwas nervös auf ihrem Stuhl hin und her. Sie muss nämlich gleich einen kurzen Text vorlesen und davon eine Aufnahme machen. Frau Schilling hat der Klasse zuvor gezeigt, wie man ganz einfache Tonaufnahmen mit dem Tablet erstellen kann. Mia öffnet die App. Da ist er: der grosse rote Aufnahmeknopf. Den muss sie nachher drücken, wenn sie die Aufnahme starten möchte. Bevor sie das tut, setzt sie sich gerade hin und legt den Finger auf dem Arbeitsblatt an die Stelle, die sie gleich lesen soll. Bevor sie mit dem Vorlesen beginnt, soll sie zuerst ganz deutlich ihren Namen sagen. So weiss Frau Schilling später beim Abhören, um wessen Aufnahme es sich handelt. So, jetzt ist Mia bereit und drückt den roten Knopf. «Ich bin Mia. – Susi und Peter holen einen Apfel.»

Hast du auch schon einmal deine eigene Stimme auf einer Aufnahme gehört? Sprachaufnahmen kann man mit ganz unterschiedlichen Geräten machen. Es gibt zum Beispiel Aufnahmegeräte speziell für Kinder. Die haben meistens ein grosses, farbiges Mikrofon, in das man reinsprechen kann. Aber auch mit einem Laptop, mit einem Tablet oder einem Handy kann man Stimmen, Musik oder Geräusche aufnehmen. Bei diesen Geräten ist das Mikrofon meist nur ein winziges Loch. Falls ihr Computer oder Tablets im Klassenzimmer habt, dann macht euch doch mal auf die Suche nach diesen Mini-Löchern!

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Das Entdecken der eigenen Fähigkeiten und der unmittelbaren Umgebung stehen zu Beginn der Schulzeit im Zentrum. Dazu gehören auch die Wahrnehmung und das Experimentieren mit der eigenen Stimme. Das Aufnehmen und Abhören der eigenen Stimme ist für Schülerinnen und Schüler meist eine unterhaltsame Tätigkeit. Zudem gibt es viele Unterrichtsideen für den Einsatz von Audioaufnahmen. Es können z. B. Geschichten erzählt, Hörspiele gestaltet oder Interviews gemacht werden.

Mit einigen Tricks können Audioaufnahmen leicht mit zusätzlichen Soundeffekten bereichert werden, so kann beispielsweise mit einem Stück Karton und einer Bürste der Eindruck vermittelt werden, dass die Aufnahme an einem Strand aufgenommen wurde. Mit einem Stück Karton und einer Bürste lässt sich etwa der Eindruck vermitteln, dass die Aufnahme an einem Strand aufgenommen wurde. Das Ausprobieren solcher «Geräusche-Rezepte» macht den Kindern nicht nur grossen Spass, sondern legt auch eine wichtige Basis für einen kritischen Umgang mit auditiven Medienprodukten.

Umsetzungsvorschlag: Meine Stimme

Die Lehrperson gibt den Kindern den Auftrag, eine Audioaufnahme der eigenen Stimme zu machen. Dazu können sich Kinder gegenseitig interviewen, eine kurze Geschichte zu einem Bild erzählen, ein Gedicht aufnehmen oder eine Leseaufnahme machen. Idealerweise lässt sich der konkrete Auftrag mit dem aktuellen Deutsch-, Musik- oder NMG-Thema verbinden. Die Kinder benötigen dazu einen ruhigen Ort (z. B. einen leeren Gang oder einen leeren Gruppenraum), damit nicht allzu viele Nebengeräusche aufgenommen werden.

Lehrplanbezug

MI.1.3.b: Die Schülerinnen und Schüler können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

MI.1.3.a: Die Schülerinnen und Schüler können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.

Weitere Ideen

- **Geschichte zu Bildern erfinden:** Die Kinder erhalten 3–5 Bilder. Sie erfinden dazu eine passende Geschichte und nehmen diese auf einem digitalen Gerät auf. Die entstandenen Audio-Geschichten können der Klasse oder in Kleingruppen präsentiert werden.
- **Wimmelbild kommentieren:** Die Kinder fotografieren ein Wimmelbild aus dem MIA-Stickerheft. In der App «Book Creator» platzieren sie dieses Foto auf einer Seite und nehmen zu einzelnen Szenen aus dem Bild

passende Audiodateien auf (z. B. eine Erklärung zur Bildszene oder einen kurzen Dialog). Hilfreiche Links zur App «Book Creator» finden sich bei Sticker-Auftrag 23.

- **Audioaufnahmen bearbeiten (Erweiterung):** Die Klasse singt ein Lied oder spricht ein Gedicht, das unter der Leitung der Lehrperson mit einem Recorder-Tool aufgenommen wird. Die Aufnahme wird einmal ganz angehört. Nun wird die Aufnahme auf www.audiotrimmer.com/de/audiogeschwindigkeit-wechsler/ hochgeladen und in unterschiedlichem Tempo abgespielt. Wie wirkt die Aufnahme verändert? Verstehen die Kinder den Inhalt noch?

Die Original-Audiodatei wird danach auf eine weitere Unterseite von Audiotrimmer (www.audiotrimmer.com/de/online-audio-reverser/) hochgeladen. Diesmal wird die Aufnahme rückwärts abgespielt. Wie wirkt das Lied oder Gedicht nun? Können einzelne Wörter trotzdem noch verstanden werden?

Die Kinder versuchen nun, ihren Namen rückwärts zu sprechen. Sie nehmen ihn auf und lassen ihn rückwärts abspielen. Klingt der Name richtig? Wie ist die Betonung? Wie muss diese geändert werden, damit der Name am Schluss möglichst richtig klingt?

- **A-B-C-Buch:** Unterrichtsidee aus dem Lehrmittel inform@21, Set 1, Kapitel: «Mit Medien experimentieren und produzieren». Buchstabencollagen mit passenden Audioaufnahmen werden erstellt. Daraus entsteht ein A-B-C-Buch mit Bildern und Audioaufnahmen.

Hilfreiche Links

- Hinweise zu Audio im Unterricht: www.meta.ipadschule.ch/audio/ oder www.meta.wintablets.ch/audio/
- Unterrichtsideen, Ressourcen und Materialien der PHSG: <http://blogs.phsg.ch/ict-kompetenzen/medien-und-informatik/1-medien/3-medienbeitrage/b/ton/>
- Unterrichtsidee «Sprechendes Wimmelbuch» von mia4u: www.mia4u.ch/katalog/unterrichtseinheit/sprechendes-wimmelbuch?tx_hforientierungsrahmen_fe%5Btopic%5D=33&cHash=d0c236c48b7becbfd0dfec0fcb2ccdd
- Online-Tool für Sprachaufnahmen: <https://beta.vocaroo.com/>
- App «soundOscope» zur Audioaufnahme und -bearbeitung (iOS): <https://apps.apple.com/ch/app/soundoscope/id494240165>
- Website, um Audioaufnahme rückwärts abzuspielen: www.audiotrimmer.com/de/online-audio-reverser/

56: Anleitung erstellen

Hörbeitrag

Nina steht ratlos da und schaut sich hilfeschend um. Die anderen Kinder haben die Bücher aus der Bibliothek längst im Rucksack versorgt und sind bereits wieder am Arbeiten. Nur Nina hat ihre Bücher noch immer in der Hand. Nina ist traurig. Manchmal weiss sie einfach nicht genau, was sie zu tun hat und in welcher Reihenfolge. Sie merkt, dass sie gleich weinen muss. Da kommt zum Glück gerade Frau Schilling. «Nina, bist du noch nicht am Arbeiten?» «Äh, nein ... ich ... ich weiss nicht, was ich mit den Büchern machen soll.» Nina schaut Frau Schilling verzweifelt an. «Kein Problem, da kann ich dir helfen. Komm, wir überlegen uns Schritt für Schritt, was du nach dem Bibliotheksbesuch machen musst. Vielleicht können wir auch kleine Zeichnungen erstellen, die dir das nächste Mal bei diesem Ablauf helfen.» Schon fühlt sich Nina besser und macht sich sogleich an die Arbeit.

Apropos gleiche Abläufe – die sind auch für den Computer sehr wichtig. Im Gegensatz zu uns Menschen kann sich der Computer die Abläufe zwar nicht selbst ausdenken, aber die Abläufe ausführen, das kann er dafür sehr gut. Dazu muss er aber erst einmal wissen, was er denn genau zu tun hat und in welcher Reihenfolge. Und weil der Computer nur bestimmte Sprachen versteht, nämlich sogenannte Programmiersprachen, müssen diese Anweisungen in einer solchen Programmiersprache für ihn festgehalten werden. Das ist die Aufgabe der Programmiererinnen und Programmierer.

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Kinder lernen im Alltag, dass es Abläufe gibt, die in der gleichen Art und Weise ausgeführt werden sollten. Auch in der Schule gibt es verschiedene solcher Handlungen, wie z. B. das Umziehen in der Garderobe, das Ausführen von Ämtchen oder das Spielen verschiedener Spiele. Im Zyklus 1 geht es darum, dass Kinder Abläufe als solche erkennen, in die richtige Reihenfolge bringen und ausführen können. Dadurch werden sie auf spielerische Art und Weise mit dem Thema Algorithmen vertraut gemacht. Denn allgemein formuliert, ist ein Algorithmus eine Reihe von Anweisungen, um eine Aufgabe oder ein Problem zu lösen und jedes Mal das gleiche Endresultat zu erhalten.

Die aktive Auseinandersetzung mit diesem Thema ist für den Aufbau informatischer Kompetenzen wichtig, weil Algorithmen die Grundlage für Computerprogramme darstellen.

Umsetzungsvorschlag: Nina braucht Hilfe

Die Lehrperson gibt den Kindern den Auftrag, Nina auf den einzelnen Seiten im Heft genauer zu betrachten. Ein gemeinsames Gespräch über die Schwierigkeiten, die Nina im Schulalltag mit Abläufen hat, könnte Bezüge zu den eigenen Erfahrungen schaffen und/oder Verständnis für Kinder wecken, denen es ähnlich wie Nina geht. Anschliessend wählen die Kinder eine Situation von Nina aus und zeichnen oder schreiben für sie einen Ablauf. Für das Erstellen eines Ablaufs eignen sich z. B. Klebezettel, wobei die Kinder die einzelnen Arbeitsschritte jeweils auf einen Zettel notieren. Anschliessend werden die Abläufe gemeinsam betrachtet und allenfalls geändert/ergänzt.

Lehrplanbezug

MI.2.2.a: Die Schülerinnen und Schüler können formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (z. B. Koch- und Backrezepte, Spiel- und Bastelanleitungen, Tanzchoreographien).

Weitere Ideen

- **Algorithmen im Alltag:** Die Lehrperson gibt drei Alltagshandlungen vor (z. B. Zähne putzen, Tisch decken oder Hände waschen). Die Kinder überlegen sich zu zweit, welche Handlungen nacheinander bei einer dieser Tätigkeiten gemacht werden und zeichnen oder schreiben diese auf. Anschliessend vergleichen sie ihre Arbeit mit den Vorschlägen der anderen Gruppen, die sich mit der gleichen Alltagshandlung auseinandergesetzt haben. Dabei ergänzen die ihre Vorschläge und stellen die Ergebnisse am Ende einander vor.
- **Zeichnungsdiktat:** Unterrichtsidee von mia4u.ch:
www.mia4u.ch/katalog/unterrichtseinheit/zeichnungsdiktat?tx_hforientierungsrahmen_fe%5Btopic%5D=31&cHash=83ae953006f21a366f45b929ef26c873
- **Schau genau – erklär's genau!** Unterrichtsidee aus dem Lehrmittel inform@21, Set 2, Kapitel: «Welt der Roboter». Das kleine ausserirdische Wesen «M!mOL» besucht die Erde und möchte möglichst viel über unseren Alltag lernen.

61: Digitales Wimmelbild erkunden

Hörbeitrag

«Nesrin, kannst du kurz mitkommen? Ich möchte dir gern etwas erzählen. Aber ... aber nur dir.» Hetem und Nesrin machen ein paar Schritte von der Gruppe weg und vergewissern sich, dass sie niemand hören kann. «Nesrin, ich habe hinter dem Waldsofa einen kleinen Schatz vergraben. Der Schatz besteht aus zwei wunderschönen und kostbaren Steinen, die habe ich unterwegs gefunden. Nächste Woche möchte ich schauen, ob der Schatz noch da ist. Aber du darfst es niemandem weitererzählen, das ist unser Geheimnis!» Nesrin freut sich, dass Hetem sich ihr anvertraut hat. Am liebsten würde sie sich sofort auf die Suche nach dem Schatz machen. Aber dann würden ihn die anderen Kinder vielleicht auch entdecken. «Hetem, darf ich auch noch etwas Schönes zu deinem Schatz legen? In meinem Waldrucksack habe ich noch eine kleine Münze, die ich einmal auf dem Schulweg gefunden habe.» Diese Idee gefällt Hetem gut. Gemeinsam überlegen die beiden, wie sie das anstellen können, ohne dass die anderen Kinder und Frau Schilling etwas mitbekommen.

Du hast sicher auch schon einmal ein Geheimnis gehabt. Und das ist auch gut so, denn jeder Mensch darf Geheimnisse haben. Einige dieser Geheimnisse möchte man ganz für sich behalten und andere möchte man mit jemandem teilen, wie es Hetem hier mit Nesrin tut.

Hat dir auch schon einmal jemand ein Geheimnis anvertraut? Dann weisst du vielleicht auch, dass es manchmal gar nicht so einfach ist, etwas Geheimes für sich zu behalten und nicht weiterzuerzählen. Das ist aber wichtig, ansonsten kann man die andere Person sehr enttäuschen. Wenn es aber ein Geheimnis ist, das dich belastet und an das du immer wieder denken musst, dann solltest du dich unbedingt einer erwachsenen Person anvertrauen.

Bei Hetem und Nesrin ist dies aber zum Glück nicht der Fall. Sag mal, findest du die Stelle, an der Hetem den Schatz vergraben hat?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

In der Informationsgesellschaft ist die Fähigkeit zentral, sich selbstbestimmt und kritisch in der digitalen Umwelt zu bewegen. Aus diesem Grund hat der Datenschutzbeauftragte des Kantons Zürich in Zusammenarbeit mit der Pädagogischen Hochschule Zürich das Lehrmittel «Selbstbestimmt digital unterwegs» entwickelt. Bei der Arbeit mit dem ersten Modul «Geheimnisse sind erlaubt» lernen die Kinder, «weshalb es wichtig ist, gewisse Dinge für sich zu behalten und die Privatsphäre anderer zu respektieren. Sie lernen, dass Regeln, die für die analoge Welt gelten, in der digitalen Welt auch angewandt werden können, und wissen am Ende zwischen privat, öffentlich und halböffentlich zu unterscheiden» (vgl.

https://ilias.phzh.ch/goto.php?target=pg_102963_2093323&client_id=phzh).

Umsetzungsvorschlag: Geheimnisse sind erlaubt

Die Lehrperson führt die [zweite Lerneinheit](#) des Lehrmittels «Geheimnisse sind erlaubt» gemäss dem beschriebenen Ablauf der Unterrichtssequenz durch. In dieser Unterrichtseinheit setzen sich die Kinder mit dem Thema «Geheimnisse» auseinander. Mithilfe eines Wimmelbilds sollen sie erkennen, dass sie ein Recht auf Privatsphäre und damit das Recht auf Geheimnisse haben. Gleichzeitig werden sie sensibilisiert, dass es verschiedene Arten von Geheimnissen gibt. Sind die Geheimnisse belastend oder fühlen sich die Kinder mit ihnen unwohl, dürfen sie sich jemandem anvertrauen und Hilfe holen (vgl.

https://ilias.phzh.ch/goto.php?target=pg_102963_2093323&client_id=phzh).

Lehrplanbezug

MI.1.2.a: Die Schülerinnen und Schüler verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film).

MI.1.3.a: Die Schülerinnen und Schüler können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.

MI.1.3.b: Die Schülerinnen und Schüler können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

Weitere Ideen

- **Eigenes sprechendes Wimmelbild:** Die Kinder erhalten von der Lehrperson gruppenweise den Auftrag, das Waldwimmelbild zu fotografieren und in der App «Book Creator» zu vertonen. Diverse Gespräche von Kindern sollen festgehalten werden. Insbesondere ein neues Geheimnis, welches Hetem Nesrin ins Ohr flüstert. Anschliessend können die Kinder sich ihre Wimmelbilder gegenseitig präsentieren. Hilfreiche Links zur App «Book Creator» finden sich bei Sticker-Auftrag 23.
- **Mattis Geheimnis:** Falls im Kindergarten die [erste Lerneinheit](#) des Lehrmittels «Geheimnisse sind erlaubt» noch nicht durchgeführt wurde, kann mit diesen Materialien gearbeitet werden.

62: Video eines Tieres aufnehmen

Hörbeitrag

«Schnell Paula, bist du bereit für die Aufnahme? Sonst entkommt uns dieser schöne glänzende Käfer noch!» Lia ist ganz aufgeregt. Gemeinsam mit Paula darf sie heute im Wald kleine Tierchen filmen. «Bitte denk daran, das Tablet beim Filmen ganz ruhig zu halten, damit es nachher im Video nicht so wackelt!» Paula kniet auf dem Waldboden, damit die Tablet-Kamera möglichst nahe beim Käfer ist. «Okay, ich bin bereit! Du auch?» Lia kniet sich direkt neben Paula. Sie wird während der Aufnahme etwas über den Käfer erzählen. «Ja, ich bin auch bereit! Und los!» Paula tippt auf den roten Knopf, um die Aufnahme zu starten.

Gelungene Videoaufnahmen von kleinen Tierchen zu machen, ist gar nicht so einfach. Du musst mit der Kamera nah genug an das Tier herangehen, damit man es auf dem Film gut sehen kann. Zu nahe darfst du aber auch nicht filmen, sonst wird die Aufnahme unscharf. Während der Aufnahme solltest du die Kamera möglichst ruhig halten, damit die Bilder nicht zu verwackelt sind. Und dann musst du natürlich auch noch ein bisschen Glück haben, dass sich das Tierchen nicht gleich aus dem Staub macht.

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Eine Kamera eröffnet zahlreiche Möglichkeiten im Unterricht: Man kann mit ihr dokumentieren, erklären, erzählen und gestalten. Die Schülerinnen und Schüler können Kameras dazu nutzen, sich auszudrücken, Erlebnisse festzuhalten und Eindrücke zu verarbeiten. Kinder sind neugierig und wollen die Welt um sich herum kennenlernen und verstehen. Mit dem Einsatz von digitalen Medien können Details in den (Kamera-)Fokus gerückt, Beobachtungen festgehalten und Ergebnisse präsentiert werden. Das Interesse der Kinder wird aufgegriffen, um Lernprozesse zu initiieren, zu dokumentieren und zu reflektieren. Gemeinsam können die entstandenen Aufnahmen betrachtet und über Erlebtes/Beobachtetes gesprochen werden.

Umsetzungsvorschlag: Was kriecht und krabbelt denn da?

In Kleingruppen erhalten die Kinder den Auftrag, ein einminütiges Video über ein Tier zu erstellen. Für die Aufnahmen eignen sich z. B. Tiere, die man auf dem Waldboden oder auf einer Wiese findet (Schnecken, Käfer, Würmer usw.). Vor den Aufnahmen beschaffen sich die Kinder gemeinsam mit der Lehrperson spezifische Informationen zum ausgewählten Tier. Ausserdem werden technische Hinweise zur Aufnahme besprochen (z. B. wie eine qualitativ hochwertige Video-/Audioaufnahme gelingt und was es bei den Lichtverhältnissen zu beachten gibt). Anschliessend filmen die Kinder das Tier und erzählen etwas darüber (z. B. wie das Tier heisst, wo es lebt und was es gerne frisst). Zum Abschluss werden die entstandenen Aufnahmen gemeinsam angesehen und besprochen.

Lehrplanbezug

MI.1.3.b: Die Schülerinnen und Schüler können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

MI.1.3.a: Die Schülerinnen und Schüler können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.

Weitere Ideen

- **Bewegung oder bewegtes Objekt filmen:** Anstelle eines Tiers kann ein Bewegungsablauf (z. B. im Turnen), ein Kunststück oder eine bestimmte Pausenaktivität (z. B. klettern oder Gummitwist) gefilmt werden. Die Kinder können auch eine Kugelbahn bauen und die Kugel mit der Kamera verfolgen oder ein Bee-Bot programmieren und seinen Weg filmen. Als Erweiterung können die Aufnahmen langsamer oder schneller abgespielt werden.

Hilfreiche Links

- Umfangreiche Linksammlung zu «Video im Unterricht»: www.schabi.ch/c/video
- Informationen, Tools und Unterrichtsideen für Windowsgeräte: <https://meta.wintablets.ch/video/>
- Informationen, Tools und Unterrichtsideen für iPads: <https://meta.ipadschule.ch/video/>

63: Textdokument gestalten und präsentieren 1

Hörbeitrag

Anna und Valentin haben in der Nähe des Waldsofas viele Zweige und Äste gesammelt. Mit diesen möchten sie nun auf dem Waldboden verschiedene Wörter legen. Alle Wörter sollen etwas mit dem Thema «Wald» zu tun haben.

«Du, Valentin, was kommt nach dem «G» bei Igel?», fragt Anna und kratzt sich nachdenklich am Kinn.
«Hmm ... I ... G ... E ... L (langsam sprechend) ... I-G ... (Pause) ein E!» Schnell suchen sich die beiden ein paar der Zweige zusammen und legen damit ein «E» auf dem Boden. Sie freuen sich schon, ihre Wörter nachher der Klasse zu zeigen.

Du kennst bestimmt auch schon viele Wörter und kannst sie schreiben. Dazu musst du aber nicht immer Stift und Papier verwenden. Wörter kann man auch mit Kreide an die Wandtafel schreiben. Oder mit dem Finger in den Sand oder mit einem Ast in den Schnee oder mit dem Fingernagel in eine vereiste Autoscheibe. Und natürlich kann man Wörter auch eintippen in einen Computer, ein Handy oder ein Tablet. Hast du das auch schon einmal gemacht?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Schreiben lernen heisst üben, üben, üben. Hierzu benötigen Kinder Schreibanlässe mit verschiedenen Zugängen: Buchstaben nachfahren, ausmalen, in den Sand schreiben, mit Bastel- oder Naturgegenständen legen, mit Fingerfarben und Stiften schreiben. Es können auch digitale Geräte verwendet werden, um Buchstaben und Wörter einzutippen. Falls das Gerät über einen Touchscreen verfügt, kann in einem Text- oder Zeichnungsprogramm mit den Fingern oder einem entsprechenden Stift geschrieben werden. In Textverarbeitungsprogrammen wie Microsoft Word können die Buchstaben und Wörter eingetippt und zusätzlich gestaltet (Grösse, Farbe, Schriftart) werden. So werden die Kinder spielerisch an das Erstellen von Textdokumenten herangeführt. Sie sammeln Erfahrungen, in einem Textverarbeitungsprogramm zu navigieren und die Tastatur zu bedienen. Dass sie bei der Arbeit mit der Tastatur die Buchstaben vor sich zur Auswahl haben, kann für die Kinder eine willkommene Hilfestellung sein.

Umsetzungsvorschlag: Meine Wörter

Die Kinder sammeln eine bestimmte Anzahl Wörter (z. B. zum Thema Wald, zu einem Anfangsbuchstaben, zu Bildern auf Memory-Karten usw.) und tippen diese in ein Dokument in einem Textbearbeitungsprogramm ein. Danach dürfen sie die Darstellung der Wörter durch Experimentieren mit verschiedenen Schriftarten, -farben und -grössen verändern und nach ihren Wünschen gestalten. Die Wort-Blätter können bei Bedarf ausgedruckt und aufgehängt werden.

Lehrplanbezug

MI.1.3.b: Die Schülerinnen und Schüler können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

MI.1.3.a: Die Schülerinnen und Schüler können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.

Weitere Ideen

- **Buchstaben-E-Book gestalten:** Die Kinder gestalten mit der App «Book Creator» (in der iPad- oder Webversion) ein E-Book zu einem bestimmten Buchstaben (Alternative: zu einem bestimmten Thema, z. B. der Igel). Pro Seite schreiben die Kinder jeweils ein Wort (eintippen oder mit Finger bzw. Stift schreiben), nehmen es mit der Audioaufnahmefunktion auf und fügen zusätzlich ein Bild davon ein. Dieses Bild kann mit der Zeichnungsfunktion oder auf Papier selbst gezeichnet werden, ein abgedrucktes Bild oder auch ein digitales Bild sein. Wurde das Bild auf Papier gezeichnet oder ist es ein abgedrucktes Bild, muss es zunächst abfotografiert werden, um eingefügt werden zu können.

- **Gemeinsame Wörtersammlung:** Gemeinsam werden Wörter zu einem bestimmten Thema gesammelt und aufgeschrieben. Dies kann mithilfe einer Online-Pinnwand oder eines kollaborativen Texteditors gemacht werden. Diese Tools ermöglichen eine zeit- und ortsunabhängige Bearbeitung.

Hilfreiche Links

- Online Pinnwand «padlet»: www.padlet.com/
- Kollaborativer Texteditor: www.edupad.ch/ oder <https://zumpad.zum.de/>
- App «Book Creator»:
 - iPad-Version: <https://apps.apple.com/ch/app/book-creator-for-ipad/id442378070>
 - Webversion: <https://app.bookcreator.com>
 - Videotutorial, Ideen, Tipps und Tricks für die iPad-Version: www.meta.ipadschule.ch/bookcreator/
 - Videotutorial, Ideen, Tipps und Tricks für die Webversion: www.meta.wintablets.ch/book-creator/

64: Prozess dokumentieren 2

Hörbeitrag

Florence, Radhika und Lucy bauen heute im Wald gemeinsam ein kleines Floss. Dazu haben sie Äste gesammelt und diese mit einer kleinen Säge auf die richtige Länge gekürzt. Nun hält Radhika die zugeschnittenen Äste so hin, dass Florence sie mit der Schnur zu einem Floss zusammenbinden kann. Dabei fädelt sie die Schnur abwechslungsweise über und unter die einzelnen Äste, wie bei einem Webrahmen. Lucy fotografiert und filmt die einzelnen Arbeitsschritte. Die drei Mädchen haben von Frau Schilling nämlich den Auftrag erhalten, später ein E-Book zu erstellen, in dem sie die Herstellung ihres Flosses dokumentieren.

Ein E-Book, das ist ein elektronisches Buch. Also kein Buch aus Papier, das man anfassen kann, sondern eine digitale Datei. Um ein E-Book lesen zu können, benötigt man ein Tablet, einen Computer, ein Handy oder einen E-Book-Reader, das ist ein spezielles Lesegerät für E-Books. Das Tolle an einem E-Book ist, dass es nicht nur Texte und Bilder, sondern auch Videos und Tonaufnahmen beinhalten kann. Hast du auch schon einmal ein E-Book angeschaut? Oder vielleicht sogar schon selbst eins erstellt?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Im Verlauf des Zyklus 1 sollen die Schülerinnen und Schüler lernen, einfache Bild-, Text- und Tondokumente zu erstellen und dabei mit Medien spielerisch und kreativ zu experimentieren. Um diese Fähigkeiten zu fördern, bietet es sich an, die Kinder Arbeiten und Lernprozesse mit digitalen Geräten dokumentieren zu lassen. Sie halten etwa ein Experiment als Video fest, beschreiben eine Bastelarbeit Schritt für Schritt mit Fotos oder nehmen Beobachtungen zu einem Bild als Tondatei auf. Digitale Geräte bieten diesbezüglich unterschiedliche Möglichkeiten. Mit ihrer Hilfe können Gegenstände, Situationen und Prozesse auf eine zusätzliche Art und Weise beobachtet und festgehalten werden. So können z. B. kleine Dinge vergrößert oder bewegliche im Stillstand betrachtet werden. Auch um Abläufe besser nachvollziehen zu können, bieten digitale Geräte hilfreiche Möglichkeiten, beispielsweise indem ein Video schneller (z. B. Zeitraffer einer wachsenden Pflanze) oder langsamer (z. B. Bewegungsablauf im Turnen) als im Originaltempo abgespielt wird. Teilschritte von Prozessen lassen sich so leichter analysieren.

Werden digitale Dokumentationen anschliessend der Klasse präsentiert, arbeiten die Kinder zudem an ihrer Auftrittskompetenz und es ergeben sich zahlreiche Gesprächsanlässe, um Lernprozesse oder Vorgehensweisen zu reflektieren und die Arbeit der Kinder zu würdigen.

Mit der App «Book Creator» können Kinder bereits im Zyklus 1 selbständig multimediale E-Books gestalten. Diese Bücher können neben Texten (eingetippt oder von Hand geschrieben) und Bildern auch Videos, Audiodateien, Zeichnungen, Comic-Elemente und eingebettete Links enthalten. Die App eignet sich auch für die Dokumentation von Herstellungsprozessen und regt Kinder zu einer vertieften Auseinandersetzung mit dem Lerngegenstand an.

Die Bücher lassen sich mit der «App Book» Creator bequem per Link veröffentlichen und können dadurch, bei entsprechender Veröffentlichungseinwilligung durch die Erziehungsberechtigten, auch für Eltern oder andere Schülerinnen und Schüler freigegeben werden.

Umsetzungsvorschlag: So haben wir's gemacht!

Allein, zu zweit oder in Gruppen dokumentieren die Kinder digital den Entstehungsprozess eines Gegenstands. Sehr einfach geht dies mit der App «Book Creator» (in der iPad- oder Webversion). Für die Dokumentation kann die Lehrperson in einem ersten Durchgang bestimmte Vorgaben machen oder diese anhand eines Beispiels mit der Klasse erarbeiten. Vorschläge für die Vorgaben: Titelseite mit dem Foto des fertigen Gegenstands, zweite Seite mit angeschriebenen Fotos der benötigten Materialien, dritte Seite mit einem Video, das einen Ausschnitt des Entstehungsprozesses zeigt, vierte Seite mit der Reflexion über die Herausforderungen bei der Herstellung als Audiofile und einer dazu passenden Zeichnung.

Lehrplanbezug

MI.1.3.b: Die Schülerinnen und Schüler können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

MI.1.3.a: Die Schülerinnen und Schüler können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.

Weitere Ideen

- **Wachstum dokumentieren:** Über einen längeren Zeitraum wird eine Pflanze (oder Schmetterlingsraupe im Glas) jeden Tag (je nach Objekt vielleicht auch nur zweimal pro Woche) aus der möglichst gleichen Position fotografiert (evtl. Stativ fix stehen lassen). Sind genügend Bilder vorhanden, werden diese in einem E-Book oder einem anderen Textverarbeitungs- oder Präsentationstool gesammelt und die einzelnen Stadien beschrieben.
Wenn die Fotos aus der gleichen Position erstellt wurden, kann auch ein Zeitraffervideo (z. B. mit «StopMotion Studio») erstellt werden. Siehe auch weitere Ideen bei Sticker-Beitrag 23 «Prozess dokumentieren 1».

Hilfreiche Links

App «Book Creator»:

- iPad-Version: <https://apps.apple.com/ch/app/book-creator-for-ipad/id442378070>
- Webversion: <https://app.bookcreator.com>
- Videotutorial, Ideen, Tipps und Tricks für die iPad-Version: www.meta.ipadschule.ch/bookcreator/
- Videotutorial, Ideen, Tipps und Tricks für die Webversion: www.meta.wintablets.ch/book-creator/

65: Gegenstände ordnen, um sie schnell zu finden

Hörbeitrag

«Mia, schau mal dieses schöne Blatt an, das ich noch gefunden habe. Das müssen wir auch noch einsortieren. Hm ... das ist so mittelgross ... ich glaube, das kommt zwischen diese zwei Blätter hier.» Sorgfältig platzieren Nick und Mia das Blatt in ihre Auslegeordnung. Zuvor haben sie verschiedene Blätter gesammelt und der Grösse nach auf dem Waldboden aufgereiht. Sie haben sich viel Mühe gegeben und wirklich gut zusammengearbeitet. Wenn die Reihenfolge auf den ersten Blick nicht klar erkennbar war, haben sie jeweils zwei Blätter aufeinandergelegt, um herauszufinden, welches von beiden das Grössere ist. «Nick, sag mal, weisst du eigentlich, was das für Blätter sind?» «Also dieses hier kenne ich, das ist ein Eichenblatt. Und das hier ist ein Buchenblatt. Aber die anderen ... hmm ... ah, weisst du was? Schauen wir doch einfach in dieser App nach, die uns Frau Schilling auf dem letzten Waldausflug gezeigt hat. Weisst du, diese Blätterbestimmungs-App. Komm, wir fangen mit dem kleinsten hier an.»

Auch im Alltag begegnen wir manchmal Dingen, die der Grösse nach geordnet sind. Im Baumarkt sind z. B. die Nägel und Schrauben nach Grösse sortiert oder im Modegeschäft die Kleider. Dies wird deshalb so gemacht, damit die Kunden möglichst schnell finden, wonach sie suchen.

Deshalb werden übrigens auch Computer so programmiert, dass sie ständig Ordnung halten. Denn Computer

sollen ja immer möglichst schnell darin sein, etwas wiederzufinden. Und mit einer schlaun Programmierung klappt das auch. Man könnte sogar sagen, Computer sind richtige Ordnungs- und Wiederfindungsprofis!

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Wie bei Sticker-Auftrag 22 ausgeführt, kennen Kinder verschiedene Ordnungssysteme aus ihrem Alltag zu Hause (Spielsachen im Zimmer, Kleider im Schrank, Besteck und Geschirr in der Küche usw.) und in der Schule (Geräteraum der Turnhalle, Garderobe, Schulbibliothek usw.). Häufig werden in diesem Zusammenhang Symbole oder Piktogramme eingesetzt, damit die Kinder vorhandene Materialien schneller verstauen und wiederfinden können.

Im Zyklus 1 geht es darum, dass die Schülerinnen und Schüler verschiedene Ordnungssysteme entdecken und erkennen, dass Objekte nach Eigenschaften geordnet werden können. Dieser zweite Ordnungsauftrag knüpft an den Sticker-Auftrag 22 an, um den Kindern eine vertiefte Auseinandersetzung mit dem Erlernten zu ermöglichen. Zusätzlich sollen die Kinder nun erleben, dass sie ein Objekt schneller finden, wenn sie dieses in einer geordneten Struktur suchen.

Weitere Informationen zum Thema «Sortieren bei Computern» finden Sie bei Sticker-Beitrag 22.

Umsetzungsvorschlag: Ordnen und Suchen

Dieser Umsetzungsvorschlag bezieht sich auf eine Idee aus dem Lehrmittel «einfach Informatik Zyklus 1 – Rätsel und Spiele ohne Computer».

Die Aufgabe wird optimalerweise in der Halbklassse durchgeführt. Das Ziel besteht darin, die Kinder ein Objekt schneller finden lassen zu können, wenn sie es in einer geordneten Struktur suchen.

Ablauf:

1. Aktivität: Die Kinder erhalten von der Lehrperson jeweils zu zweit eine Vorlage des Blätterquartetts und den dazugehörigen Kriterienkarten (siehe unten). Zuerst schneiden die Kinder die benötigten Karten aus. Für den ersten Auftrag wird nur das Blätterquartett benötigt. Anschliessend werden die Karten gemischt und verdeckt auf einen Stapel gelegt. Die Lehrperson wählt willkürlich eine Karte aus, welche die Kinder finden müssen. Nun decken die Kinder so lange immer wieder die oberste Karte des Stapels auf, bis die vorgegebene Karte gefunden wird. Dabei zählen sie die Anzahl der Versuche und die Lehrperson hält die Versuchsanzahl der einzelnen Gruppen sichtbar für alle fest (z. B. an der Wandtafel).

2. Aktivität: Als Nächstes kommen die drei Kriterienkarten der Baumsorte (Buche, Ahorn und Eiche) ins Spiel. Die Kinder ordnen ihre Kärtchen nach den Kriterien: Alle Buchenblätter kommen auf einen Stapel, alle Ahorn- und alle Eichenblätter auf einen jeweils anderen. Anschliessend werden die Stapel umgedreht (die Kriterienkarten bleiben sichtbar). Es folgt die gleiche Aufgabenstellung wie bei der 1. Aktivität: Die Lehrperson wählt eine Karte aus und die Kinder müssen diese finden. Wiederum zählen sie dabei ihre Versuche und die Lehrperson hält die Ergebnisse fest.

3. Aktivität: Als letzte Übung kommen die sechs Kriterienkarten der Farbe ins Spiel. Die Kinder ordnen die Kärtchen und anschliessend stellt die Lehrperson wieder einen Suchauftrag einer beliebigen Karte. Auch diesmal wird die Anzahl der Versuche festgehalten.

Zum Abschluss wird die Anzahl der Versuche aller Gruppen miteinander verglichen und die Kinder werden gefragt, was ihnen dabei auffällt. Das Gespräch sollte darauf hinauslaufen, dass die Kinder erkennen, dass die Suche schneller geht, wenn die Karten zuvor in Untergruppen geordnet wurden. Je kleiner die Untergruppen sind, desto weniger Versuche werden bei einer konkreten Suche benötigt.

Blätterquartett und Kriterienkarten (PDF, 5 MB): <http://tiny.phzh.ch/blaetterquartett>

Hinweis: Detaillierte Erklärungen zu dieser Übung sind im Lehrmittel «einfach Informatik Zyklus 1 – Rätsel und Spiele ohne Computer» im dritten Kapitel «Ordnen und Suchen» zu finden.

Lehrplanbezug

MI.2.1.a: Die Schülerinnen und Schüler können Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen, damit sie ein Objekt mit einer bestimmten Eigenschaft schneller finden (z. B. Farbe, Form, Grösse).

Weitere Ideen

- **Wiederfinden im Sportunterricht:** Im Sportunterricht kann mit einer Stafette verdeutlicht werden, dass Gegenstände schneller wiedergefunden werden, wenn sie geordnet sind. Vorbereitung:
 1. Die Lehrperson (oder die Kinder) platziert die Hälfte der farbigen Mannschaftsbänder (grün, gelb, blau, rot) gemischt in einer Ecke der Halle. In der diagonal dazu gelegenen Hallenecke werden die Bänder nach Farben geordnet übersichtlich nebeneinander ausgelegt (als Alternative verschiedene Bälle benutzen).
 2. Die Klasse wird nun in zwei gleichstarke Gruppen eingeteilt, ein Startpunkt in der Hallenmitte wird bestimmt und die Gruppen wissen, in welche Hallenecke sie rennen müssen.

Spielablauf:

Die Lehrperson erklärt, dass jedes Kind wie in einer Stafette nacheinander in die entsprechende Hallenecke rennen und jeweils 1 Band heraussuchen und zur Gruppe zurückbringen muss. Zuerst werden alle grünen Bänder zurückgebracht, dann alle gelben usw. Dies wird in zwei Spielrunden gespielt, damit alle Kinder die Bänder einmal aus der geordneten und einmal aus der ungeordneten Ecke zurückbringen können.

Erkenntnis:

Die Kinder erkennen, dass die Suche schneller geht, wenn die Bänder zuvor geordnet werden und nicht aus einem Bänderknäuel herausgesucht werden müssen.

- **Minibiber-Aufgabe 8 «Entscheidungsbaum»:** Die Kinder spielen «Wer ist es?» mit den UNO-Karten und entwickeln dabei Suchstrategien, um eine spezifische Karte möglichst schnell und effizient zu finden (siehe www.minibiber.ch/index.php/aufgabe08).
- **Binäre Suche (als Vertiefung des Umsetzungsvorschlags):** Weitere Übungen und die Bezüge zur Informatik sind im «Informatik Biber in KG und 1/2» im zweiten Kapitel zu finden. Zudem gibt es Online-Übungen und Erklärungen der ETH zum Thema Informatik: www.einfachinformatik.inf.ethz.ch/kindergarten/#/

Hilfreiche Links

- Online-Lehrmittel für die informatische Bildung im Zyklus 1: www.minibiber.ch
- Lehrmittel «einfach Informatik Zyklus 1»: www.klett.ch/lehrwerke/einfach-informatik-zyklus-1
- Unterrichtsideen und-material zum Thema Sortieren im Zyklus 1: https://res.friportail.ch/frimi/system/files/2018-09/Sortieren_Unterrichtsmaterial_Zyklus1_1.pdf
- Broschüre zum Thema «Informatik entdecken – mit oder ohne Computer»: https://www.haus-der-kleinen-forscher.de/fileadmin/Redaktion/1_Forschen/Themen-Broschueren/Broschuere_Informatik_2017.pdf

71: Austausch über emotionale Medienerlebnisse

Hörbeitrag

Der Unterricht am Nachmittag ist vorbei und die meisten Kinder machen sich auf den Nachhauseweg. Linus und Max wollen gerade ihre Trotinetts holen, da werden sie auf drei Jugendliche aus der Oberstufe aufmerksam. Die drei sitzen auf der Schulmauer und schauen sich gemeinsam etwas auf dem Handy an. Plötzlich ruft der eine Junge entsetzt: «Boah, das ist ja krass!» Linus und Max beobachten die drei. Was schauen sie sich wohl gerade an? Neugierig gehen die beiden Buben etwas näher an die Mauer heran. Plötzlich schaut das grosse Mädchen zu ihnen herüber: «Hey ihr zwei, möchtet ihr ein heftiges YouTube-Video sehen?» Sie hüpf mit dem Handy in der Hand von der Mauer runter und geht auf Max und Linus zu.

YouTube ist eine Internetseite, auf der man Millionen von Videos schauen kann. Anders als im Fernsehen, kann auf YouTube jeder, der möchte, einen Film veröffentlichen. Deshalb findet man da auch so unglaublich viele

Filme, und zwar zu allen möglichen Themen. Die meisten Filme sind eher kurz. Es gibt schöne Filme, lehrreiche Filme, spannende Filme, lustige Filme, aber auch langweilige Filme, komische Filme und sogar solche, die einem Angst machen können.

Hm – was haben sich wohl die drei Jugendlichen aus der Oberstufe gerade für ein Video angeschaut? Und wie sollen Max und Linus nun reagieren? Was würdest du an ihrer Stelle tun?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Medienerlebnisse können bei Kindern – wie auch bei Erwachsenen – starke Emotionen auslösen. Diese sowohl positiven als auch negativen Erlebnisse tragen Kinder in ihrem Alltag mit, wo sie als «Medienspuren» wiederauftauchen. Nicht selten geschieht dies in Form von symbolischen Äusserungen, z. B. in Rollenspielen, Zeichnungen oder Gesprächen.

Meist ist ein Grossteil der medialen Erlebnisse mit positiven Gefühlen verbunden. Manchmal treffen Kinder aber auch auf Medieninhalte, die sie verunsichern, herausfordern oder ihnen Angst einjagen. Dies kann auch bei qualitativ hochwertigen Medienproduktionen der Fall sein.

Wurden die Kinder mit problematischen oder ängstigenden medialen Erlebnissen konfrontiert, sind sie bei deren Verarbeitung auf die Unterstützung von Erwachsenen angewiesen. Eine gute Verarbeitung und Bewältigung sind für eine gesunde Entwicklung von grosser Bedeutung. Wichtig ist auch, dass die Kinder Strategien kennenlernen und entwickeln können, die sie vor negativen Medienerlebnissen schützen bzw. ihnen helfen, mit solchen Medienerlebnissen besser umgehen zu können (z. B. bei gruseligen Szenen nicht hinsehen, Ton ausschalten).

Umsetzungsvorschlag: Was würdest du tun?

Die Schülerinnen und Schüler tauschen sich bei diesem Umsetzungsvorschlag über emotionale Medienerlebnisse aus. Die drei Fragen, welche am Ende des Audiobeitrags gestellt werden, bilden dabei den Ausgangspunkt:

- Was haben sich wohl die drei Jugendlichen aus der Oberstufe gerade für einen Film angeschaut?
- Wie sollen Max und Linus nun reagieren?
- Was würdest du an ihrer Stelle tun?

In Partnerarbeit beantworten die Kinder die drei Fragen. Anschliessend werden die Überlegungen im Plenum gesammelt und besprochen.

Lehrplanbezug

MI.1.2.b: Die Schülerinnen und Schüler können benennen, welche unmittelbaren Emotionen die Mediennutzung auslösen kann (z. B. Freude, Wut, Trauer).

MI.1.1.a: Die Schülerinnen und Schüler können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z. B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).

Weitere Ideen

- **Befragung zu irritierenden Medienerlebnissen:** Die Schülerinnen und Schüler befragen andere Kinder oder ihre Eltern zu Medienerfahrungen, die sie irritiert, beunruhigt oder verängstigt haben. Dabei können sie sich mit den befragten Personen auch über hilfreiche Schutzstrategien austauschen.

72: Medienfiguren thematisieren

Hörbeitrag

Mia freut sich heute ganz besonders auf den Abend, denn sie darf mit ihrem älteren Bruder im Fernsehen ihre Lieblingsserie schauen. Die Serie dreht sich um zwei Detektivinnen, die in jeder Folge gemeinsam einen kniffligen Fall lösen. «Hoffentlich ist die heutige Folge wieder so spannend wie die letzte», denkt Mia. Bevor die Sendung startet, hat Mia aber noch etwas Zeit. Vielleicht kann sie ihrem Vater beim Kochen helfen oder mit ihrer Schwester Hannah etwas spielen? Ausserdem möchte sie noch das neue Micky-Maus-Heft anschauen, das sie sich heute Morgen in der Bibliothek ausgeliehen hat. Mia ist ein grosser Micky-Maus-Fan. Am meisten mag sie an ihm, dass er ständig so gute Ideen hat und dass er immer fröhlich und hilfsbereit ist.

Kennst du Micky Maus auch? Und wie ist es mit Elsa, Globi und den Schlümpfen? Genau – das sind alles Figuren aus den Medien, die viele Kinder kennen und mögen. Du kennst sicher auch noch andere Figuren aus dem Fernsehen, aus Büchern oder aus Hörspielen. Welche Figur magst du besonders gerne und was gefällt dir so an ihr?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Kinder treffen in ihrem Alltag meist eine Vielzahl von Medienfiguren an. Sie begegnen ihnen im Fernsehen, in Büchern, in Hörspielen, auf dem Computer oder dem Tablet. Trotz der grossen Auswahl an unterschiedlichen Figuren können Kinder in der Regel problemlos ein oder zwei Lieblingsfiguren aufzählen, die für sie besonders wichtig sind. Medienfiguren ermöglichen ein Eintauchen in Geschichten, bieten emotionale Anregungen und dadurch Raum für die Bearbeitung von Themen, die Kinder bewegen. Für viele Kinder werden Medienfiguren zu Identifikationsfiguren. Auch wenn diese Heldinnen und Helden auf den ersten Blick häufig stereotypische Figuren zu sein scheinen, schreiben ihnen Heranwachsende individuelle Werte und Bedeutungen zu.

Indem man sich mit den Kindern über ihre Lieblingsfiguren unterhält und nachfragt, was sie an den Figuren und ihren Geschichten besonders schätzen, erfährt man nicht nur etwas über die medialen Vorlieben der Kinder, sondern auch viel über die Themen, die sie im Alltag beschäftigen.

Umsetzungsvorschlag: Unsere Medienfiguren

Die Kinder erstellen gemeinsam mit der Lehrperson mit der App «Book Creator» ein E-Book zu ihren medialen Lieblingsfiguren. Sie erhalten den Auftrag, ihren liebsten Charakter zu zeichnen (bei Bedarf kann man die Kinder bitten, Bilder ihrer Medienhelden mitzubringen). Diese Zeichnungen werden einzeln fotografiert und auf eine Seite im E-Book platziert. Jedes Kind nimmt anschliessend direkt in der App eine Tonaufnahme zu seiner Figur auf. Mögliche Fragestellungen für die Tonaufnahmen: Weshalb hast du diese Figur ausgewählt? Was kann diese Figur besonders gut? Was kannst du besonders gut?

Lehrplanbezug

MI.1.1.a: Die Schülerinnen und Schüler können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z. B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).

MI.1.2.b: Die Schülerinnen und Schüler können benennen, welche unmittelbaren Emotionen die Mediennutzung auslösen kann (z. B. Freude, Wut, Trauer).

Weitere Ideen

- **Befragung zu Medienhelden:** Die Schülerinnen und Schüler befragen ihre Eltern zu ihren Medienhelden aus ihrer Kindheit. Dabei lernen die Kinder Medienfiguren von früher kennen und können diese mit heutigen vergleichen.

Hilfreiche Links

- App «Book Creator»:
 - iPad-Version: <https://apps.apple.com/ch/app/book-creator-for-ipad/id442378070>

- Webversion: <https://app.bookcreator.com>
- Videotutorial, Ideen, Tipps und Tricks für die iPad-Version: www.meta.ipadschule.ch/bookcreator/
- Videotutorial, Ideen, Tipps und Tricks für die Webversion: www.meta.wintablets.ch/book-creator/

73: Werbung im Alltag erkennen

Hörbeitrag

Lia und Luis betrachten das Plakat, das neben dem Schulhaus hängt. «Hmm, weisst du wofür dieses Plakat Werbung macht?» fragt Luis. «Also, ich bin mir nicht ganz sicher», antwortet Lia, «aber siehst du dieses orangefarbene O in der Ecke? Kommt dir das nicht auch bekannt vor?» «Ja, klar! Das gehört doch zu dem grossen Supermarkt. Da gehe ich am Samstagmittag mit meinen Grosseltern manchmal essen. Apropos Essen, ich bin ganz schön hungrig. Komm, wir laufen schnell nach Hause!»

Werbung begegnet dir an ganz vielen verschiedenen Orten. Werbung gibt es zum Beispiel auf Plakaten, aber auch im Fernsehen, im Internet, in Zeitschriften, Zeitungen oder im Radio. Manchmal merken wir gar nicht unbedingt, dass wir es mit einer Werbung zu tun haben. Ja, wie erkennt man denn eigentlich, dass etwas eine Werbung ist?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Kinder kommen in ihrem Alltag immer wieder mit Werbung in Berührung. Für die Werbeindustrie sind Kinder eine wichtige Zielgruppe und werden deshalb mit ausgeklügelten Strategien umworben. Daher ist es wichtig, dass sie möglichst früh lernen, zwischen Werbung und (Programm-)Inhalten zu unterscheiden. Dies ist nicht immer einfach, denn manchmal verstecken sich Werbebotschaften, z. B. in Form von «Product-Placement», in Fernsehserien und Filmen oder einer Publireportage in einer Zeitschrift.

Im Zyklus 1 sollen Schülerinnen und Schüler verschiedene Werbeformen und ihre Gestaltungsmittel kennenlernen. Sie sollen ein Bewusstsein dafür entwickeln, was Werbung bezwecken will, und lernen, wie man sie erkennen und kritisch mit ihr umgehen kann.

Umsetzungsvorschlag: Wir sammeln Werbung

Die Kinder erhalten als Hausaufgabe den Auftrag, Werbung und Zeitungs-/Zeitschriftenartikel auszuschneiden und mitzubringen. In Gruppen werden diese im Unterricht nach Werbung (inkl. Angebote von Restaurants, Musicals etc.) und Nicht-Werbung (Reportagen, Nachrichten, Geschichten etc.) sortiert. Danach werden die beiden Stapel gemeinsam ausgewertet. Wo lagen die Kinder richtig? Was haben sie falsch zugeordnet und mit welcher Begründung? Mit den ausgeschnittenen Werbeanzeigen können die Kinder im Anschluss verschiedene Collagen gestalten.

Lehrplanbezug

MI.1.2.a: Die Schülerinnen und Schüler können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen.

Weitere Ideen

- **Eigene Werbung erfinden:** Die Kinder erhalten den Auftrag, Werbung für ihr Lieblingsspielzeug zu erfinden. Möglichkeiten hierfür wären, dass sie ein Bild zeichnen/gestalten oder fotografieren, einen kurzen Werbespot filmen oder einen Audio-Werbespot aufnehmen. Die Kinder können dazu ihr Lieblingsspielzeug mit in die Schule bringen. Eine Aufgabe kann lauten: Gestalte die Werbung für dein Lieblingsspielzeug, sodass möglichst viele aus deiner Klasse dieses Spielzeug danach ebenfalls haben möchten.

Hilfreiche Links

- Gemeinnützige und internationalen Bildungsinitiative: www.mediasmart.de/

- Unterrichtsmaterial zu Fernsehwerbung, Logos und Werbesprüchen:
www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/werbung-der-12-klasse

74: Kontakt mittels Brief oder Postkarte pflegen

Hörbeitrag

Eilig läuft Herr Blum zum Briefkasten. In der letzten halben Stunde hat er bereits zweimal nachgeschaut, ob der Postbote schon da war. Herr Blum erwartet nämlich einen Brief aus Neuseeland. Dorthin ist seine Mutter vor fünf Jahren ausgewandert und seither schreibt sie ihm einmal im Monat, wie es ihr geht und was sie alles erlebt. Herr Blum würde ihr ja eigentlich lieber E-Mails schreiben und häufiger skypen, aber seine Mutter liebt einfach diese handgeschriebenen Briefe.

Der Postbote war da! Schnell nimmt Herr Blum den ganzen Stapel aus dem Briefkasten und blättert ihn durch. Und hinter zwei Rechnungen und einem Werbeflyer erkennt er sofort die Handschrift seiner Mutter auf dem Umschlag. Da ist er endlich, der Brief aus Neuseeland! Herr Blum kann es kaum erwarten, ihn nachher in seiner Wohnung zu öffnen und zu lesen.

Jeden Tag werden in der Schweiz über fünf Millionen Briefe versendet. Damit kein Durcheinander entsteht und alle Briefe in kurzer Zeit am richtigen Ort ankommen, arbeiten die Postangestellten mit grossen Sortier-Robotern. Diese helfen aber nicht nur beim Sortieren der Briefe, sondern auch beim Lesen der Adressen. Das können sie dank speziellen Computerprogrammen. Sogar handgeschriebene Wörter können sie dadurch lesen.

Und wie sieht es bei dir mit Briefen aus? Hast du auch schon einmal jemandem einen Brief geschrieben?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Verschiedene Medien gezielt zu nutzen, um mit anderen zu kommunizieren, hat im digitalen Zeitalter einen hohen Stellenwert. Bereits im Zyklus 1 kann gemeinsam über inhaltliche und formelle Aspekte ausgewählter Kommunikationsmittel nachgedacht werden. Dafür eignen sich Briefe oder Postkarten, da sie nebst Lese- und Schreibenanlässen ein gutes Übungsfeld darstellen, um eigene Gedanken in Worte zu fassen und mitzuteilen. Die Kinder lernen dabei auch, dass eine Nachricht einen Empfänger und einen Absender braucht oder dass Nachrichten oft mit einer Anrede beginnen. Neben dem Inhalt eines Schreibens sendet auch die Form eine Botschaft an den Empfänger. Dies gilt darüber hinaus für modernere Kommunikationsmittel (z. B. E-Mail) und wird in den Zyklen 2 und 3 vertieft thematisiert.

Umsetzungsvorschlag: Liebe Tante Sophie ...

Die Schülerinnen und Schüler erhalten den Auftrag, einen kurzen Brief zu schreiben. Dabei werden die wichtigsten formalen Bestandteile (Datum, Anrede, Grussformel, Adresse, Ort der Briefmarke, Absender) angesprochen.

Das Thema «Briefe schreiben» ist Bestandteil vieler Deutschlehrmittel, weshalb sich dieser Auftrag gut im Rahmen einer solchen Unterrichtssequenz umsetzen lässt.

Als Alternative zum Brief können die Kinder auch eine elektronische Postkarte mit der App «Postcardcreator» (<https://postcardcreator.post.ch/de/>) gestalten und versenden.

Lehrplanbezug

MI.1.4.a: Die Schülerinnen und Schüler können mittels Medien bestehende Kontakte pflegen und sich austauschen (z. B. Telefon, Brief).

Weitere Ideen

- **Verschiedene Kommunikationsmittel für verschiedene Zwecke** (aus den Zusatzmaterialien «Let's talk» zum Bilderbuch «Ullas Wunsch»): Die Kinder sammeln verschiedene Möglichkeiten, mit welchen man eine Botschaft überbringen kann (Brief, Postkarte, E-Mail, Sprach- oder Textnachricht, Telefonanruf,

persönliches Vorbegehen usw.) und sprechen über ihre damit gemachten Erfahrungen sowie die jeweiligen Vor- und Nachteile. Anschliessend gibt die Lehrperson verschiedene Situationen vor (jemanden zur Geburtstagsparty einladen, die Teilnahme an einem Ausflug absagen, jemandem Urlaubsgrüsse schicken usw.) und die Kinder besprechen, welches Kommunikationsmittel sich für welche Situation am besten eignet und warum.

Weitere Informationen: www.ulladieeule.ch/home/zusatzmaterialien/

75: Ordnungssysteme suchen

Hörbeitrag

Lucy steht vor dem Materialschrank, in dem die Spielgeräte für den Pausenplatz aufbewahrt werden. Die Ausleihe von Pausenplatzspielsachen wird von den Schülerinnen und Schülern der 6. Klasse betreut. Diese haben alles schön ordentlich versorgt. In einem Fach sind alle Fussbälle verstaut, in einem anderen die Basketbälle. Die Seile sind nach Farben geordnet, die verschiedenen Schläger der Grösse nach einsortiert und auch die übrigen Spielgeräte sind systematisch verstaut. Aber halt – da ist doch einer der Bälle im falschen Fach gelandet! Schnell versorgt ihn Lucy am richtigen Ort. «So», denkt Lucy, «jetzt sieht es richtig schön aus.» Sie mag es sehr, wenn alles seine Ordnung hat. Zuhause macht sie sich oft einen Spass daraus, Dinge zu sortieren und neu zu ordnen, zum Beispiel ihre geliebte Lego-Sammlung.

Ordnung zu haben ist hilfreich, um Dinge schnell wiederzufinden. Deshalb arbeiten wir Menschen auch häufig mit Ordnungssystemen. Viele von ihnen erleichtern uns den Alltag. Stell dir zum Beispiel einmal vor, ihr hättet Zuhause in der Besteckschublade keine separaten Fächer, sondern vom Kaffeelöffel bis zum Rüstmesser läge alles durcheinander in einem einzigen grossen Fach. Da würde das Tischdecken wohl einiges länger dauern.

Übrigens haben es nicht nur wir Menschen gerne ordentlich, auch Computer lieben Ordnung. Denn wenn auf einem Computer alles schön geordnet abgespeichert ist, dann kann er später auch schnell darauf zugreifen. Ordnung machen, das kann der Computer allerdings nicht von allein. Dabei helfen ihm die sogenannten Programmiererinnen und Programmierer.

In deinem Alltag begegnest du wahrscheinlich ganz unterschiedlichen Ordnungssystemen. Kommen dir gerade welche in den Sinn?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Mit dem Thema Ordnungssysteme haben sich die Kinder bereits bei den Sticker-Aufträgen 22 und 65 befasst. Bei diesem Auftrag soll es darum gehen, den eigenen Alltag nach Ordnungssystemen zu durchforsten. Auch in den zehn Wimmelbildern des MIA-Hefts gibt es unterschiedliche Ordnungssysteme zu entdecken.

Im Zyklus 1 geht es darum, dass die Schülerinnen und Schüler verschiedene Ordnungssysteme entdecken und erkennen. Weiter sollen sie Objekte nach Eigenschaften ordnen können. Im Verlaufe des Zyklus 1 sollen die Kinder ausserdem lernen, eigene Ordnungskriterien aufzustellen und damit Ordnungssysteme zu erschaffen, in denen sie Objekte beim Suchen schnell wiederfinden.

Umsetzungsvorschlag: Ordnungssysteme im Stickerheft

Die Kinder suchen verschiedene Ordnungssysteme im MIA-Heft und besprechen ihre Ergebnisse. Neben dem im Audiobeitrag erwähnten Fehler bei den Bällen hat sich ein weiterer Fehler eingeschlichen (Wollknäuel), der gefunden werden soll. Anschliessend suchen die Kinder Ordnungssysteme in ihrem Schulzimmer, die sie zeichnerisch oder mit einer Fotoaufnahme festhalten können. Die Aufgabe kann bei Bedarf beliebig erweitert werden: Ordnungssysteme im Schulhaus, im Geräteraum der Turnhalle, auf dem Pausenplatz, auf dem Schulweg, zu Hause usw. suchen.

Lehrplanbezug

MI.2.1.a: Die Schülerinnen und Schüler können Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen, damit sie ein Objekt mit einer bestimmten Eigenschaft schneller finden (z. B. Farbe, Form, Grösse).

Weitere Ideen

- **Fehler im Ordnungssystem:** Die Kinder gestalten (zeichnerisch oder mit Gegenständen) selbst ein Ordnungssystem, bauen allerdings einen Fehler ein. Die anderen Kinder müssen erraten, wo der Fehler steckt. Z. B. können die Kinder mit den alten farbigen Cuisenaire-Stäbchen Musterreihen legen und einen Fehler integrieren. Die anderen Kinder müssen den Fehler finden. Im Wald können dazu Waldmaterialien verwendet werden.
- **Diverse Spiele zum Thema «Ordnungssysteme erkennen»:** Mit folgenden Spielen können sich die Kinder mit verschiedenen Merkmalen und Sortierkriterien von Objekten befassen:
 - «Manimals» (Adlung Spiele)
 - «Können Schweine fliegen» (Kosmos)
 - «SET» (Amigo)

Hilfreiche Links

- Online-Lehrmittel für die informatische Bildung im Zyklus 1: www.minibiber.ch
- Unterrichtsideen/-material zum Thema Sortieren im Zyklus 1: https://res.friportail.ch/frimi/system/files/2018-09/Sortieren_Unterrichtsmaterial_Zyklus1_1.pdf
- Broschüre zum Thema «Informatik entdecken – mit oder ohne Computer»: https://www.haus-der-kleinen-forscher.de/fileadmin/Redaktion/1_Forschen/Themen-Broschueren/Broschuere_Informatik_2017.pdf
- Online-Übungen und Erklärungen zum Thema Informatik: www.einfachinformatik.inf.ethz.ch/kindergarten/#/

81: Realität und Fiktion unterscheiden

Hörbeitrag

Mia wohnt mit ihren Eltern, ihrer Schwester Hannah und ihrem Bruder Lukas in einem Mehrfamilienhaus im Erdgeschoss. Im 1. Stock wohnt Miro mit seiner Familie und zuoberst wohnt das Ehepaar Frischknecht. Martha und Leopold Frischknecht sind beide pensioniert und freuen sich immer sehr, wenn Mia und ihre Geschwister sie besuchen. Und das machen Mia, Hannah und Lukas auch oft, denn bei den Frischknechts ist es nie langweilig. Die zwei haben ganz viele spannende alte Gegenstände und zu allen können sie tolle Geschichten erzählen. Allerdings ... ob diese Geschichten wirklich alle wahr sind, da ist sich Mia manchmal gar nicht so sicher.

Auch wenn man Medien nutzt, also z. B. etwas im Fernsehen schaut, ein Hörspiel hört oder ein Buch liest, ist es manchmal nicht einfach zu erkennen, ob etwas wahr ist oder erfunden. Ist Pippi Langstrumpf tatsächlich so stark, dass sie ganz alleine ein Pferd hochheben kann? Gibt es Spiderman wirklich? Können Kinder als Detektive arbeiten und Verbrechen aufklären, so wie es die drei Fragezeichen tun? Gibt es tatsächlich Schülerinnen und Schüler, die jeden Tag mehrere Stunden lang zur Schule laufen müssen, wie das in diesem Dokumentarfilm gezeigt wird? Und diese Familie, die hier beim Streiten in ihrem Wohnzimmer gefilmt wird, ist die eigentlich echt? Oder sind das vielleicht nur Schauspielerinnen und Schauspieler, die so tun als ob?

Hast du dich auch schon einmal gefragt, ob etwas, das du in den Medien gesehen, gehört oder gelesen hast, echt ist oder nicht?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich und wenn du diese gelöst hast, kannst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen:

Die Medien mit ihren unterschiedlichen Formaten, spezifischen Gestaltungsmitteln und Inhalten machen den Kindern (und manchmal auch Erwachsenen) die Unterscheidung zwischen Realität und Fiktion häufig nicht

einfach. Je älter die Kinder werden, desto mehr Erfahrungen und Wissen sammeln sie über verschiedene mediale Darstellungsweisen, spezifische Herstellungsarten und unterschiedliche Formate, wie Filme, Serien, Shows, Informationssendungen usw. Dies hilft ihnen dabei, Realität und Fiktion zu unterscheiden. Trotzdem können sie beispielsweise erst ab einem Alter von etwa zehn Jahren sicher zwischen der Filmfigur und der SchauspielerIn/dem Schauspieler unterscheiden.

Eine besondere Herausforderung stellen Scripted-Reality-Sendungen dar. In diesem Format werden fiktive Handlungen von Laiendarstellern gespielt, die durch die dokumentarischen Stilmittel (Kameraführung, Darsteller/Darstellerinnen, Schnitt) und die alltagsnahen Themen den Eindruck vermitteln, es handle sich um ein dokumentarisches Format. Ein beachtlicher Anteil an jungen Zuschauern vermag diesen Inszenierungscharakter nicht zu durchschauen. Dieses Nichterkennen kann bei regelmässigem Zusehen die Realitätswahrnehmung verzerren sowie Werteeinstellungen und Rollenbilder beeinflussen. Gerade vor diesem Hintergrund ist es unerlässlich, dass mit Kindern bereits im Zyklus 1 an der entsprechenden Kompetenz gearbeitet wird.

Um Medieninhalte auf ihren Realitätsgrad hin zu überprüfen, ist ein reichhaltiger Erfahrungsschatz an non-medialen Erlebnissen für Kinder unerlässlich. Zudem ist es wichtig, dass sie über ihre Erlebnisse sprechen – sowohl über mediale wie auch non-mediale. Diese Gespräche helfen ihnen, das Erlebte zu verbalisieren, einzuordnen, zu interpretieren und zu verstehen. Erwachsenen bietet sich dadurch die Gelegenheit, zu erfahren, was die Kinder gerade beschäftigt, was sie interessiert, was sie spannend finden usw. Diese Gespräche sind damit vielfach wertvolle Anknüpfungspunkte für pädagogisches Arbeiten.

Umsetzungsvorschlag: Ist das wahr?

Die Lehrperson initiiert ein Klassengespräch zur Abschlussfrage im Audiobeitrag («Hast du dich auch schon einmal gefragt, ob etwas, das du in den Medien gesehen, gehört oder gelesen hast, echt ist oder nicht?»). Dabei sollen sich die Kinder intensiv mit verschiedenen Fragen zum Thema Realität und Fiktion auseinandersetzen, wie beispielsweise: Wie merke ich, ob etwas echt ist oder nicht? Was mache ich, wenn ich nicht sicher bin, ob etwas echt ist oder nicht? Spielt es eine Rolle, ob etwas echt ist oder nicht? In welchen Fernsehformaten werden echte Geschichten gezeigt und in welchen nur erfundene? Warum werden eigentlich Geschichten erfunden?

Lehrplanbezug

MI.1.1.a: Die Schülerinnen und Schüler können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z. B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).

MI.1.2.a: Die Schülerinnen und Schüler verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film).

Weitere Ideen

- **April-Scherze:** Am 1. April werden in manchen Zeitungen, im Radio oder auch in Fernsehsendungen falsche Informationen als April-Scherz veröffentlicht. Wenn es zeitlich passt, können die Schülerinnen und Schüler gezielt nach solchen 1.-April-Scherzen suchen und gemeinsam mit der Klasse besprechen.
- **Eigene Bücher analysieren:** Die Kinder erhalten den Auftrag, zu Hause in den eigenen Büchern nachzuschauen, ob Bilder und Texte in Wirklichkeit so passieren könnten oder sogar so passiert sind. Die Bücher können wahlweise mitgebracht werden oder die Kinder erstellen eine passende Zeichnung dazu.

82: Austausch über Mediennutzungsregeln

Hörbeitrag

In Miros Familie ist gerade Essenszeit. Miro sitzt mit seinen Eltern und seinem Bruder Juri am Tisch. «Mmmh, das schmeckt herrlich», sagt Juri, «Ich war vorhin so in mein Game vertieft, dass ich gar nicht bemerkt habe, wie hungrig ich eigentlich bin!» Schnell schiebt er sich den nächsten Löffel in den Mund. «Habt ihr schon die Postkarte von Oma und Opa aus Paris gesehen, die heute angekommen ist?», fragt Miros Mutter. «Wisst ihr,

wie der Turm heisst, der darauf zu sehen ist?» «Das ist der Eiffelturm», antwortet Miro wie aus der Pistole geschossen. «Du, Mama, sag mal, wann wurde der eigentlich gebaut? Und ist der wirklich so hoch, wie das auf dem Foto aussieht?» Schnell nimmt Miros Mutter das Handy aus der Hosentasche und sagt: «Schauen wir doch schnell im Internet nach ... einen Moment ... Eiffel ... turm ... Grösse und Alter.» «Hey Mama», mischt sich Juri ein, «die <keine-Handys-am-Tisch-Regel>, die gilt auch für dich!» «Oh ja, das stimmt. Entschuldigt. Das können wir ja auch später nachschauen.»

Welche Medien und Medieninhalte dürfen Kinder und Erwachsene nutzen? Wie häufig und wie lange? Muss eine erwachsene Person dabei sein? Gibt es medienfreie Zeiten? Z. B. morgens, während dem Essen oder abends ab einer bestimmten Uhrzeit?

Regeln zur Mediennutzung gibt es in den meisten Familien. Wie sieht das bei dir zu Hause aus? Habt ihr auch solche Regeln? Und warum gibt es die eigentlich?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Auch wenn sich einige Eltern wünschen würden, ihre Kinder gänzlich vor medialen Einflüssen abschirmen zu können, ist dies heute kaum möglich und auch nicht sinnvoll, weil Medien eine Fülle von wertvollen Lern- und Entwicklungsmöglichkeiten bieten. Damit diese Chancen genutzt werden können, ist es wichtig, dass Eltern ihre Kinder bereits früh (vom digitalen Bilderbuch über erste Trickfilme und Spiele-Apps) aktiv in ihrem Medienumgang begleiten, ihnen Grenzen setzen und sich ihrer Vorbildfunktion bewusst sind. Klare Regeln sind besser als strikte Verbote zum Umgang mit Medien. Und auch das elterliche Vorbild spielt eine zentrale Rolle.

Umsetzungsvorschlag: Was gilt bei euch zu Hause?

Die Lehrperson initiiert ein Klassengespräch über die Regeln zur Mediennutzung bei den Kindern zu Hause. Die Kinder erleben dabei, dass es in allen Familien unterschiedliche Regeln gibt. Weshalb es diese Regeln überhaupt gibt, ist ebenfalls ein spannender Gesprächsanlass. In diesem Zusammenhang kann auch über Regeln in der Schule gesprochen werden (Schulhausregeln, Klassenregeln, Regeln zum Umgang mit Tablets oder Computer usw.).

Lehrplanbezug

MI.1.1.a: Die Schülerinnen und Schüler können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z. B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).

Hilfreiche Links

- Flyer «Goldene Regeln»: Die wichtigsten Tipps für den sicheren Umgang mit digitalen Medien: www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/medienkompetenz/Flyer_Goldene_Regeln_Medien.pdf
- Flyer «Bildschirme entdecken und aufwachsen»: Hilfreiche Informationen zur 3-6-9-12 Regel: www.3-6-9-12.org/wp-content/uploads/2019/01/3-6-9-12-allemand.pdf
- Buch «Medienkids» von Eveline Hipfeli: www.shop.beobachter.ch/buchshop/familie/medien-kids
- Podcast zum Thema «Kinder und digitale Medien»: www.nur30min.de/

83: Emotionale Erlebnisse besprechen

Hörbeitrag

«Uj, Lukas, hoffentlich passiert den beiden Detektivinnen nichts! Jetzt sind sie ganz allein in diesem grossen dunklen Haus. Ou ... ich kann gar nicht mehr hinsehen! Und dann diese Hintergrundmusik ... die macht mich ganz kribbelig! Kannst du bitte die Lautstärke etwas leiser stellen?» Mia rutscht etwas näher zu Lukas heran und umklammert ihr Kissen ganz fest. Diese neue Serie über zwei junge Detektivinnen hat es Mia und Lukas besonders angetan. In jeder Folge erleben die beiden Hauptfiguren ein neues Abenteuer und Mia stellt sich

immer vor, dass sie als dritte Detektivin auch dabei ist. Mia mag die beiden Detektivinnen richtig gerne, deswegen hat sie manchmal auch ein bisschen Angst, wenn sie nicht genau weiss, ob den beiden vielleicht etwas zustösst. In diesen Momenten ist sie immer besonders froh, dass Lukas neben ihr sitzt. Und wenn es ihr zu spannend wird, dann hält sie sich entweder ein Kissen vor die Augen und wartet, bis die gefährliche Szene vorbei ist, oder sie geht kurz in ihr Zimmer.

Filme, Serien und Dokumentationen können einen manchmal so in den Bann ziehen, dass man fast das Gefühl hat, man wäre mitten dabei im Geschehen. Das kann ganz schön aufregend und spannend sein, manchmal sogar so spannend, dass man es kaum mehr aushält. Fernsehgeschichten können aber nicht nur ein Gefühl von Aufregung auslösen, sondern auch noch viele andere Gefühle. Das hast du sicher auch schon selbst erlebt. Vielleicht hast du dich schon einmal ganz fest mitgefremt, wenn deiner Lieblingsfigur etwas Tolles passiert ist. Oder du musstest laut lachen, weil du etwas Lustiges gesehen hast. Vielleicht hast du aber auch schon einmal Dinge gesehen, die dich verunsichert, dich wütend oder traurig gemacht haben? Dann ist es wichtig, dass du mit einer erwachsenen Person, der du vertraust, darüber sprichst. Kommt dir gerade ein solches Erlebnis in den Sinn?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Erwachsene sagen den Kindern oft: «Das ist doch nur ein Film. Das ist nicht echt. Da brauchst du keine Angst zu haben.» Dabei sollte man jedoch nicht vergessen, dass die beim Kind ausgelösten Gefühle auch dann echt sind, wenn der Medieninhalt fiktional ist. Besonders Geschichten und Handlungen, welche die aktuellen inneren Konflikte oder Ängste von Kindern thematisieren, können starke emotionale Reaktionen auslösen. Werden diese Gefühle produktiv verarbeitet, können sie einen wichtigen Beitrag zur emotionalen Entwicklung des Kindes leisten. Gesehenes gemeinsam zu besprechen, ist eine wichtige Verarbeitungsform und bietet darüber hinaus Kindern immer die Möglichkeit, ihr Hintergrund- und Orientierungswissen in Bezug auf Medien auszubauen. Weitere Verarbeitungsformen sind z. B. das Rollenspiel oder die Zeichnung.

Umsetzungsvorschlag: Das macht Stimmung!

Die Lehrperson schaut gemeinsam mit den Kindern verschiedene Versionen einer Szene aus dem Film «Der König der Löwen» an. Die Bilder der Filmszene sind immer die gleichen, aber die erste Version ist ohne Ton, während die weiteren Versionen mit unterschiedlichen Musikstücken vertont sind (dramatische, fröhliche, spannende Musik usw.). Der Film findet sich auf YouTube unter: www.youtube.com/watch?v=ecYqqLml89c.

Die ersten beiden Szenen (ohne Musik, mit spannungsaufbauender Musik) werden am Stück geschaut. Die Lehrperson fragt die Kinder danach, was der Unterschied zwischen den beiden Clips ist. Dann werden gemeinsam die nächsten Szenen angeschaut. Zwischen den einzelnen Szenen wird in einem kurzen Klassengespräch besprochen, welche Stimmung durch die jeweilige Filmmusik erzeugt und welche Emotionen dabei ausgelöst werden.

Ziel dieses Umsetzungsvorschlags ist es, dass die Kinder erleben und erkennen, wie stark die Musik die Wirkung von Film- und Fernsehbildern beeinflusst, denn Musik wird häufig gezielt dazu eingesetzt, die Wahrnehmung zu verstärken.

Tipp: Bevor die Clips angeschaut werden, können an der Wandtafel Adjektive verschiedener Gefühle gesammelt werden. Die Frage an die Kinder lautet dabei: Wie können Menschen sich fühlen? Wie fühlst du dich, wenn du ... Diese Sammlung kann den Kindern bei den Klassengesprächen zwischen den einzelnen Szenen als Hilfe dienen.

Lehrplanbezug

MI.1.2.b: Die Schülerinnen und Schüler können benennen, welche unmittelbaren Emotionen die Mediennutzung auslösen kann (z. B. Freude, Wut, Trauer).

MI.1.1.a: Die Schülerinnen und Schüler können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z. B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).

Weitere Ideen

- **Die eigene Angst:** Die vorbereitete Sammlung (siehe unten) mit unterschiedlichen Bildern wird auf dem Boden oder einem grossen Tisch ausgelegt. Die Kinder sitzen oder stehen um diese herum und machen sich Gedanken darüber, welche Situationen oder Dinge auf den Bildern ihnen Angst machen. Anschliessend zeichnen die Kinder eigene Bilder zur Frage «Was macht mir Angst?» (aus real Erlebtem, Büchern, Filmen, Games usw.). Im anschliessenden Klassengespräch soll den Schülerinnen und Schülern bewusst werden, dass sich alle vor unterschiedlichen Dingen fürchten. Bei Bedarf kann auch darüber gesprochen werden, was im Körper geschieht, wenn man Angst hat. Zum Abschluss der Unterrichtssequenz werden gemeinsam Bewältigungsstrategien gesammelt und besprochen.

Bildersammlung (PDF, 8 MB): <http://tiny.phzh.ch/bildersammlung>

Hilfreiche Links:

- Sammlung von kurzen Musikstücken, die sich auch eignet, wenn Videoaufnahmen in Schulprojekten unterschiedlich vertont werden sollen: www.auditorix.de/index.php?id=175
- Weiteres Beispiele für die Wirkung von Musik im Film: www.wdrmaus.de/elefantenseite/eltern/vorschulkinder_und_medien/Musikwirkung_im_Fernsehen.php5
- Bildressourcen für die Zusammenstellung einer eigenen Bildersammlung: www.pixabay.com/de/ oder www.find-das-bild.de/

84: Stopptrick-Film produzieren

Hörbeitrag

«Sehr verehrtes Publikum, bitte treten Sie näher und nehmen Sie Ihre Plätze ein. Die grosse Zaubershow beginnt in wenigen Minuten.» Mias kleine Schwester Hannah hat in ihrem Zimmer alles für den grossen Zauberauftritt hergerichtet. Seit sie zum Geburtstag einen Zauberstab und einen glitzernden Zylinder bekommen hat, übt sie ständig kleine Zaubertricks ein. Diese führt sie dann stolz ihrem Publikum vor, das meistens aus ihren Puppen und Stofftieren besteht. «Herzlich willkommen, meine Damen und Herren. Ich bin die grosse Magierin Hannah. Und das ist mein Assistent, Herr Hoppel. Und ihn werde ich jetzt gleich vor Ihren Augen verschwinden lassen. So ... bitte, Herr Hoppel ... Sie kommen unter das Tuch ... wo ist mein Zauberstab? Ach, hier ... gut ... Abrakadabra, Fliegenbein ... Herr Hoppel soll verschwunden sein!» Schnell schiebt sie den Zauberstab unter das Tuch, schnappt sich mit der anderen Hand den Stoffhasen und lässt ihn hinter ihrem Rücken verschwinden.

Hast du auch schon einmal einen Zaubertrick vorgeführt? Je nach Trick kann das ganz schön schwierig sein. Denn bis ein Zaubertrick richtig sitzt, braucht es ziemlich viel Übung. Anders sieht es aus, wenn im Film gezaubert wird. Mit der Kamera kann man ganz einfach zaubern, zum Beispiel mithilfe des sogenannten Stopptricks. Beim Stopptrick wird eine Szene gefilmt und die Aufnahme plötzlich gestoppt. Während die Kamera aus ist, wird im Bild etwas verändert, zum Beispiel ein Gegenstand weggenommen. Dann wird die Kamera wieder eingeschaltet und die Aufnahme fortgesetzt. Im fertigen Film sieht das dann so aus, als ob der Gegenstand ganz plötzlich einfach verschwindet. Sieht aus wie Zauberei – ist aber ein ganz alter Filmtrick!

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Der Stopp-Trick ist die Ur-Form des Filmtricks. Um eine Szene mit dem Trick zu drehen, muss das Aufnahmegerät zwingend auf einem Stativ befestigt werden, damit sich die Kameraposition nicht ändert. Der Stopp-Trick ist relativ einfach in der Umsetzung und zeigt Kindern eindrücklich, wie einfach bei Film und Fernsehen getrickst werden kann.

Mit dem Stopp-Trick lassen sich aber nicht nur Dinge hinzufügen oder wegnehmen, sondern auch wie von Zauberhand bewegen, indem sie während den Aufnahmepausen verschoben werden.

Werden die Filmergebnisse am Ende gemeinsam betrachtet, werden einige Kinder ganz erstaunt sein. Und das, obwohl sie den Trick selbst gefilmt und mitgestaltet haben. Bei manchen Kindern stellt sich das Verständnis erst nach und nach ein.

Umsetzungsvorschlag: Der magische Hut

Ein Stopp-Tick kann gut in der Halbklassse als gemeinsames Werk produziert werden. Dazu sitzen die Kinder in einer Reihe, die Kamera hat alle im Bild. Das erste Kind hat einen Hut auf dem Kopf. Die Aufnahme wird gestartet. Gemeinsam wird ein Zauberspruch aufgesagt, der zuvor erfunden und festgelegt wurde. Nun wird die Aufnahme gestoppt. Die Kinder bleiben wie eingefroren auf ihren Stühlen sitzen, während der Hut zum nächsten Kopf «wandert», da die Lehrperson ihn dem nächsten Kind aufsetzt. Die Aufnahme wird wieder gestartet und die Kinder sagen erneut den Zauberspruch auf ...

Lehrplanbezug

MI.1.3.a: Die Schülerinnen und Schüler können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.

MI.1.3.b: Die Schülerinnen und Schüler können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

Weitere Ideen

- **Aus der Kiste:** Eine andere Variante wäre die unendlich grosse Kiste: Aus einer Kiste kommen nacheinander alle Kinder der Klasse heraus und erzählen kurz was über sich. Dazu klettert Kind 1 in die Kiste, der Deckel wird geschlossen und die Aufnahme gestartet. Das Kind klettert aus der Kiste, schliesst den Deckel, läuft aus dem Bild zur Kamera und stoppt die Aufnahme. Nun klettert Kind 2 in die Kiste und der Deckel wird geschlossen. Kind 1 startet die Aufnahme, Kind 2 klettert aus der Kiste, schliesst den Deckel, läuft aus dem Bild zur Kamera und stoppt die Aufnahme. Dieser Vorgang wird solange wiederholt, bis alle Kinder einmal aus der Kiste gestiegen sind und die Kamera bedient haben. Wichtig ist auch hier, dass die Kamera auf einem Stativ steht und nicht verschoben wird. Auch die Kiste darf nicht verschoben werden, zumindest nicht dann, wenn die Kamera aus ist. Dazu kann eine Markierung am Boden helfen. Der entstandene Film könnte an einem Elternabend gezeigt werden, so sehen die Erwachsenen gleich, wie die digitalen Geräte im Unterricht zum Einsatz kommen.
- **Hokuspokus aus dem Hut:** Unterrichtsidee aus dem Lehrmittel inform@21, Set 1, Kapitel: «Mit Medien experimentieren und produzieren». Gegenstände verschwinden wie von Zauberhand. Es entsteht ein Zauberspiel.

85: Telefongespräch zum Thema Mediennutzung führen

Hörbeitrag

«Martha, ich versuche mal Lena anzurufen. Jetzt sollte sie doch zu Hause sein, oder? Ich möchte sie unbedingt fragen, wie ihr Vortrag in der Schule heute gelaufen ist. Weisst du, der über die Geschichte des Telefons. Wir haben doch letzten Sonntag gemeinsam darüber im Internet recherchiert.» Herr Frischknecht läuft zum Telefon. Die Frischknechts haben ein ziemlich altes Exemplar zuhause. Eines, das noch eine Wählscheibe hat, also keine Tasten und schon gar kein Display. Dieses Telefon ist schon so alt, dass es eigentlich gar nicht mehr funktionieren sollte. Aber Herr Frischknecht war vor seiner Pensionierung Elektriker und deshalb kennt er einen Trick, wie man so ein Wählscheibentelefon trotzdem noch nutzen kann.

Kaum hat er die Telefonnummer seiner Enkelin gewählt, meldet sie sich bereits am anderen Ende der Leitung. «Grüezi, hier ist Lena Sommer.» «Hallo Lena, hier ist der Opa.» «Hallo Opa!» «Und ... erzähl ... wie ist denn dein Vortrag heute gelaufen?»

Das Telefon, das gibt es schon ziemlich lange. Es wurde bereits vor über 150 Jahren erfunden. Das war eine revolutionäre Erfindung! Aber wie funktioniert ein Telefon eigentlich genau? Ein Telefon besteht aus einem Mikrofon und einem Lautsprecher. Das Mikrofon verwandelt Töne in elektrische Signale. Diese elektrischen Signale werden dann über Kabel oder Funk an das Telefon des Gesprächspartners übermittelt. Dort wandelt der Lautsprecher die elektrischen Signale wieder in Töne um. Eine ganz schön praktische Erfindung – findest du nicht?

Bei einem Telefongespräch gibt es übrigens gewisse Regeln, die du einhalten solltest. Wenn du zum Beispiel einen Anruf entgegennimmst, begrüsst du die anrufende Person und wartest dann, bis auch sie dich begrüsst hat. Kennst du noch weitere Regeln?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Viele Kinder verfügen bereits über einen breiten Erfahrungsschatz mit digitalen Kommunikationsformen. So nutzen heute z. B. viele Familien Videotelefonie für die Kommunikation mit Freunden und Verwandten oder es werden Video- oder Sprachbotschaften der Kinder aufgenommen und verschickt. Nach wie vor ist auch der Austausch per Telefon eine gern genutzte Möglichkeit, mit Menschen in Kontakt zu treten.

Bei einem Telefongespräch gelten je nach Adressat mehr oder weniger formelle Regeln und passende Umgangsformen, die auch auf andere Kommunikationsformen mit digitalen Geräten zutreffen, wie beispielsweise Chatten oder das Kommentieren in sozialen Netzwerken. Diese Normen können im Unterricht thematisiert und zu Hause geübt werden (z. B. Anrufentgegennahme, Begrüssung, Verabschiedung).

Umsetzungsvorschlag: Und wie war es früher?

Die Schülerinnen und Schüler erhalten die Hausaufgabe, einer erwachsenen Person (z. B. der Grossmutter, dem Götti oder der Tante) am Telefon zu erzählen, wie sie verschiedene Medien nutzen. Was sehen sie sich gerne im Fernsehen an? Was machen sie am liebsten am Tablet oder am Computer? Welche Hörmedien nutzen sie und wie sieht es mit Büchern oder Zeitschriften aus? Gleichzeitig sollen die Kinder diese Möglichkeit nutzen, um ihren Gesprächspartner/ihre Gesprächspartnerin zu fragen, wie diese denn verschiedene Medien nutzen oder auch in ihrer Kindheit genutzt haben.

Als Auswertung dieser Aufgabe berichten die Kinder in Gruppen, was ihnen am Telefon erzählt wurde. Anschliessend folgt ein Austausch in der ganzen Klasse, bei dem die einzelnen Gruppen jeweils das spannendste Erlebnis erzählen.

Lehrplanbezug

MI.1.4.a: Die Schülerinnen und Schüler können mittels Medien bestehende Kontakte pflegen und sich austauschen (z. B. Telefon, Brief).

Weitere Ideen

- **Aufnahme eines Telefongesprächs:** Die Kinder spielen zu zweit ein Telefongespräch nach und nehmen dieses auf (Verknüpfung mit Kompetenzstufe MI1.2b).
- **Museumsbesuch:** In der Schweiz gibt es regelmässig sehenswerte Ausstellungen und Museen zum Thema Kommunikation. Der Eintritt in das Museum für Kommunikation in Bern (www.mfk.ch/home/) ist für eine Schulklasse gratis, sofern die Lehrperson die Klasse anmeldet.

86: Umgang mit der Bedienoberfläche

Hörbeitrag

«Hmm ... habe ich nicht etwas vergessen? Vielleicht sollte ich doch lieber nochmal im Rezept nachschauen!» Mias Vater steht in der Küche und nimmt das Tablet zur Hand. «Wo ist nochmal diese App mit den verschiedenen Rezepten? Oder habe ich das beim letzten Mal auf einer Internetseite nachgeschaut?» Er tippt und wischt auf dem Bildschirm herum. «Ah, hier ist es ja. Ach, so ein Mist! Hier steht: Den Kuchenboden mit der Gabel einstechen. Das habe ich vergessen. Und jetzt habe ich das ganze Gemüse schon so schön verteilt. Das nächste Mal gehe ich lieber wieder Schritt für Schritt nach Rezept vor. Am besten ich speichere mir diese Internetseite direkt auf den Bildschirm, dann kann ich das Rezept beim nächsten Mal ganz schnell aufrufen! Hmm ... und wo ist schon wieder dieses Symbol, das ich zum Speichern der Seite antippen muss?»

Sicher hast du auch schon einmal ein Tablet, ein Smartphone oder einen Computer bedient. Dann ist dir bestimmt aufgefallen, dass es ganz viele Symbole und Zeichen auf dem Bildschirm hat. Manche kannst du antippen oder anklicken, damit eine App oder ein Computerprogramm startet. Andere Symbole zeigen dir aktuelle Einstellungen am Gerät an oder ob es z. B. mit dem Internet verbunden ist. Je nach Gerät sehen diese Symbole und Zeichen etwas anders aus und sind auch anders angeordnet. Deshalb ist es manchmal gar nicht so einfach, sich schnell auf einem Bildschirm zurechtzufinden.

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Kinder lernen in der Regel problemlos, wie man Apps bzw. Programme findet und öffnet. Bei einem Wechsel des Gerätetyps, Betriebssystems, einer Änderung von bestimmten Einstellungen oder bei Updates kann die Orientierung auf dem Bildschirm aber schnell zur Herausforderung werden. Mit der unten vorgeschlagenen Übung setzen sich die Kinder bewusst mit dem Aussehen einer Bildschirmoberfläche und den unterschiedlichen Elementen darauf auseinander. Sie diskutieren die Funktionen der ihnen bekannten Komponenten und lernen weitere für die Bedienung nützlicher Elemente kennen. Das Ziel dabei ist es, dass die Schülerinnen und Schüler Konzeptwissen aufbauen, wie eine Benutzeroberfläche gestaltet und aufgebaut ist, damit sie sich schneller und sicherer auf unterschiedlichen Bildschirmen orientieren können. Solches Konzeptwissen ist im Bereich von Informatik- und Anwendungskompetenzen sehr wichtig und deutlich wertvoller als spezifisches Produktwissen, da es langlebig und produktunabhängig ist.

Umsetzungsvorschlag: Meine Bedienoberfläche

Die Kinder erhalten die Bildschirmvorlage eines Tablets oder Computers (siehe unten). Auf diese Vorlage zeichnen/kleben sie verschiedene Komponenten, die sie selbst erfinden oder die sie bereits kennen (z. B. Icons für Apps, Symbol für die Suchfunktion, Uhrzeit usw.). Bei Bedarf können die Kinder bei einem richtigen Computer oder Tablet «spicken», um Ideen zu erhalten. Anschliessend tauschen sie sich in Zweiergruppen aus und erklären ihre persönliche Bildschirmoberfläche.

Bedienoberfläche (PDF, 1 MB): <http://tiny.phzh.ch/bedienoberflaeche>

Lehrplanbezug

MI.2.3.d: Die Schülerinnen und Schüler können mit grundlegenden Elementen der Bedienoberfläche umgehen (Fenster, Menu, mehrere geöffnete Programme).

Weitere Ideen

- **Digitale Zeichnung:** Die Kinder zeichnen den Bildschirm mit verschiedenen Komponenten in einem Zeichnungsprogramm am Computer oder Tablet.
- **Gegenseitige Aufgaben:** Die Schülerinnen und Schüler stellen sich gegenseitig kleine Aufgaben, die sie an dem Gerät ausführen müssen, mit dem sie in der Schule arbeiten. Diese kleinen Aufgaben könnten beispielsweise sein zu kontrollieren, ob das WLAN eingeschaltet ist, die App Kamera zu suchen und ein Foto machen oder die Lautstärke leiser zu stellen. Bei Bedarf können daraus auch kleine Geschichten entstehen, die sie einander vorspielen: «Carla kontrolliert am Familien-Tablet, ob das WLAN eingeschaltet ist. Danach hat sie Lust, Musik zu hören und stellt die Lautstärke passend ein.»
- **3D-Oberfläche:** Die Kinder bauen die Oberfläche eines Geräts mit Bastelmaterialien oder Gegenständen nach, die sie in der Natur gefunden haben. So wird der sonst flache Bildschirm 3D. Anschliessend folgt ein Austausch über die Produkte.

Hilfreiche Links

- Website «Hello Ruby Play», um eine eigene Benutzeroberfläche zu gestalten: www.helloruby.com/play/15

91: Austausch über Piktogramme

Hörbeitrag

«Hey Mia, hast du diese Schilder hier oben gesehen?» Anna zeigt auf die Hinweistafeln am Billettautomaten. «Meine Oma hat mir erzählt, dass diese Schilder mit den kleinen Bildchen den Menschen helfen, sich am Bahnhof zurechtzufinden. Sie hat gesagt, dass man auf diesen Bildchen sehen kann, was man wo suchen muss und zwar auf einen Blick und ohne zu lesen!

Das sei etwas ganz Praktisches, hat meine Oma gesagt. Und hast du gewusst, dass es diese Schilder an Bahnhöfen auf der ganzen Welt gibt?» «Hmm ... das ist ja interessant», antwortet Mia, «... also bei zwei Schildern ist mir klar, was sie bedeuten: Hier kann man Tickets kaufen und zur Busstation geht es nach links. Aber dieses Schild hier mit dem Punkt und den vier Pfeilen? Was könnte das denn bedeuten?» «Tja, das weiss ich jetzt auch nicht», antwortet Anna, «komm, wir gehen Frau Schilling fragen. Sie ist gleich da vorne!»

Diese kleinen Bildchen nennt man Piktogramme. Häufig dienen sie dazu, Menschen bei der Orientierung zu helfen oder sie auf Gefahren aufmerksam zu machen. Das Schild mit dem Punkt und den vier Pfeilen etwa steht für «Treffpunkt». An allen grösseren Bahnhöfen gibt es einen solchen Treffpunkt, damit sich die Menschen, die sich am Bahnhof verabreden, schneller finden. Damit du die Piktogramme gut sehen kannst, sind sie meistens an einer Säule befestigt oder hängen von der Decke. Sie sind deshalb so hilfreich, weil alle Menschen sie in der Regel verstehen, egal welche Sprache sie sprechen oder ob sie schon lesen können. Aber nicht nur am Bahnhof gibt es Piktogramme. Man findet sie auch am Flughafen, auf Strassenschildern, auf Anleitungen, Verpackungen oder Wettervorhersagen. Auch auf dem Computer, Tablet oder Handy begegnet man vielen Piktogrammen. Dort werden sie auch Icons genannt.

Und was ist mit eurem Schulzimmer und eurem Schulhaus? Gibt es da auch Piktogramme?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Piktogramme sind Bilder, die Informationen mit vereinfachten grafischen Darstellungen vermitteln. Sie sind aus unserem täglichen Leben nicht mehr wegzudenken und auch im Schulalltag finden sie häufig Verwendung – gerade im Zyklus 1. Viele Lehrpersonen nutzen Piktogramme, um den Kindern Ordnungs- und Orientierungshilfen anzubieten. Im Sinne der Lebensweltorientierung bietet sich das Thema Piktogramme deshalb besonders gut an und die Kinder werden aktiv auf visuelle Alltagshilfen aufmerksam gemacht. Gleichzeitig eignen sich Piktogramme auch, um gemeinsam über Bildsprache und -wirkung nachzudenken, da sie in der Welt der Bilder eine Art Sonderfall darstellen. In der Regel haben Bilder eine offene Bedeutung und werden individuell interpretiert. Piktogramme hingegen sind so gestaltet, dass sie einheitlich interpretiert werden und ihre Information unabhängig von Sprache und Kultur verständlich ist.

Im Zyklus 1 geht es in erster Linie darum, die Kinder für das Erkennen und Deuten dieser visuellen, nonverbalen Verständigungsmittel zu sensibilisieren.

Umsetzungsvorschlag: Die grosse Piktogrammsuche

Die Schülerinnen und Schüler suchen alle Piktogramme im Heft und besprechen gemeinsam deren Bedeutung.

Piktogramme im MIA-Stickerheft (PDF, 3 MB): <http://tiny.phzh.ch/piktogramme>

Lehrplanbezug

MI.1.2.a: Die Schülerinnen und Schüler verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film).

Weitere Ideen

- **Kurzgeschichte erfinden:** Die Kinder arbeiten für diese Sprachübung zu zweit. Ein Kind wählt drei Piktogramme aus der MIA-Stickerheft-Piktogrammsammlung (siehe oben) aus und legt diese in einer selbstbestimmten Reihenfolge auf den Tisch. Dabei überlegt sich das Kind eine kurze Geschichte, in der die drei Piktogramme in irgendeiner Form und in dieser Reihenfolge vorkommen. Diese Geschichte erzählt das

Kind anschliessend seiner Arbeitspartnerin oder seinem Arbeitspartner. Alternativ kann die Geschichte mit einem Audioprogramm aufgenommen oder in der App «Book Creator» gestaltet werden. Anstelle der Piktogrammkarten können auch Storycubes oder Erzählsteine verwendet werden. Hilfreiche Links zur App «Book Creator» finden sich bei Sticker-Auftrag 23.

- **Piktogramm-Sammlung:** Die Kinder erhalten den Auftrag, zu Hause und in ihrer Umgebung nach Piktogrammen Ausschau zu halten und am nächsten Tag von ihren Beobachtungen zu berichten. Allenfalls können sie die gefundenen Piktogramme auch abzeichnen oder fotografieren.
- **Übung zu Emojis:** Auf Japanisch bedeutet Emoji «Bilderbuchstabe». Emojis sind kleine Bilder (Piktogramme) die u. a. Gesichter, Wetter oder Tiere darstellen. Sie werden in Textnachrichten, sozialen Medien aber auch E-Mails verwendet, um Emotionen, allgemeine Zustände und Tätigkeiten verstärkt darzustellen. Viele Kinder kennen Emojis, da sie mittlerweile populär sind und auch fernab von digitalen Kommunikationsmöglichkeiten im Alltag vorkommen. Das Prinzip der Verwendung von Bilderwörtern kennen Kinder bereits von Erstlesebüchern.

Obwohl Piktogramme einheitlich interpretiert werden sollen, gelingt dies nicht immer, was teilweise auch auf Emojis zutrifft. Um dies zu verdeutlichen, kann die Lehrperson im Schulzimmer verschiedene Emojis aufhängen und die Kinder überlegen sich einzeln, was die Emojis bedeuten. Ihre Gedanken notieren sie auf einem Zettel. Ein anschliessender Vergleich der Interpretationen zeigt, dass sich die Bedeutungen der Emojis nicht eindeutig zuordnen lassen. Gemeinsam mit den Kindern wird besprochen, was dies allenfalls bei wichtigen Nachrichten für Konsequenzen haben könnte (Missverständnisse). Als weiterführende Aufgabe schreiben die Kinder Sätze und ersetzen anschliessend ein oder zwei Wörter durch Emojis.

Hilfreiche Links

- Beitrag zum Thema Piktogramme: www.4bis8.ch/file/594/4bis8-17-08-s-34-35-sammelband-piktos.pdf

92: Austausch über Werbung

Hörbeitrag

«Sag mal, Max, hast du auch gerade so Lust auf ein kühles Glacé? Also mir läuft bereits das Wasser im Mund zusammen ...» «Aber Linus, wie kommst du denn jetzt da drauf?» Da entdeckt auch Max das grosse Werbeschild, das prominent vor dem Kiosk platziert ist. «Ach so ... alles klar, jetzt weiss ich weshalb! Mensch, diese Kioskverkäufer sind ja schon schlau! Und die Werbemacher übrigens auch ... denn ist dir schon einmal aufgefallen, dass die Glacés auf den Schildern noch viel grösser und schöner aussehen als in echt?» «Ja, das stimmt», antwortet Linus, «aber Hauptsache, sie schmecken gut! Komm, lass uns zu den anderen gehen, die steigen schon in den Zug ein.» Schnell laufen die beiden zu Frau Schilling und den anderen Kindern aus ihrer Klasse. Aber schon ein paar Schritte weiter entdecken sie bereits die nächste Werbung.

Am Bahnhof gibt es ganz viel Werbung zu entdecken – zum Beispiel grosse Plakate, von denen hängen an Bahnhöfen immer besonders viele. Man findet aber auch kleinere Werbeschilder, z. B. an Automaten, an Zeitungsständern oder am Kiosk und immer häufiger sind auch Bildschirme montiert, auf denen digitale Werbung gezeigt wird.

Werbeplätze am Bahnhof sind sehr begehrt. Denn hier kommen jeden Tag ganz viele Leute vorbei. Und das Ziel einer Werbung ist es, dass sie von möglichst vielen Menschen gesehen wird, damit dann später möglichst viele von ihnen das beworbene Produkt kaufen möchten. Dazu nutzen die Werbemacherinnen und Werbemacher übrigens bestimmte Tricks. Zum Beispiel stellen sie Produkte häufig etwas schöner dar, als sie in Wirklichkeit sind oder sie platzieren berühmte Personen oder beliebte Comicfiguren auf die Produkte, damit du diese unbedingt kaufen möchtest.

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Werbung ist in unserem Alltag ein omnipräsenter Dauergast geworden und nicht mehr wegzudenken. Dies trifft auch auf den Alltag der Kinder zu. Für sie ist es heute wichtiger denn je, sich mit dem Thema Werbung zu beschäftigen, ein Bewusstsein für Werbebotschaften und -absichten zu erlangen, sie zu hinterfragen und

Absichten zu erkennen. Besonders vor dem Hintergrund, dass bereits Kinder eine wichtige Zielgruppe für die Werbeindustrie sind, denn heute werden viele Kaufentscheidungen in Familien auch mit Einbezug der Kinder getätigt. Sie entscheiden mit, was in der Freizeit unternommen und was gekauft wird: welches Spielzeug, welches Essen, welche Kleider usw.

Im Zyklus 1 sollen Schülerinnen und Schüler verschiedene Werbeformen und ihre Gestaltungsmittel kennenlernen. Sie sollen ein Bewusstsein dafür erlangen, dass Werbung etwas Kreiertes ist und ein bestimmtes Ziel verfolgt: Kaufwünsche zu generieren. So kann Kinder dabei unterstützt werden, Werbung zu erkennen und kritisch mit ihr umzugehen.

Umsetzungsvorschlag: Werbeclips unter der Lupe

Die Kinder schauen sich gemeinsam mit der Lehrperson verschiedene Werbespots an. Bei Bedarf kann daraus ein Ratespiel gemacht werden, indem die Kinder in einer ersten Runde die Augen schliessen und den Werbeclip nur hören. Danach raten sie, für welches Produkt Werbung gemacht wird und an wen sich die Werbung richtet. Anschliessend werden Fragen diskutiert wie: Sehen alle unsere Kinder im Schulhaus so aus wie in diesem Werbeclip? Hast du die gleichen Hobbies wie die Kinder in der Werbung? Könnten dies auch deine Grosseltern sein? Sieht dein zu Hause auch so aus?

Lehrplanbezug

MI.1.2.a: Die Schülerinnen und Schüler können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen.

Weitere Ideen

- **Gendertypische Werbung:** Die Kinder erhalten den Auftrag, in Zeitschriften und Prospekten nach typischen Spielsachen für Mädchen und Knaben zu suchen und diese auszuschneiden. Die Ausschnitte werden auf Plakate geklebt und alle Kinder markieren ihr Lieblingsspielzeug. Jedes Kind soll seine Wahl begründen. Die Klasse und die Lehrperson können Rückfragen stellen. Danach werden verschiedene Fragen diskutiert, z. B.:
 - Was ist denn typisch Mädchen/Knaben und weshalb?
 - Trifft das auch auf unsere Auswahl zu?
 - Wie werden Mädchen und Jungen in Kinderwerbung häufig dargestellt?

Hilfreiche Links

- Unterrichtsideen/-material von mediasmart zur Förderung von Werbe- und Medienkompetenz: www.mediasmart.de/materialpakete/
- Kurzer Clip zum Thema Werbung im Internet: www.fragfinn.de/fragfinn-serie-werbung/

93: Zielsetzungen von Werbebotschaften verstehen

Allgemeine Informationen

Wie in den Sticker-Beiträgen 73 und 92 ausgeführt, kommen Kinder schon in jungen Jahren in ihrem Alltag vielfach mit Werbung in Berührung und stellen für Marketingstrategien – und damit die Werbeindustrie – eine wesentliche Zielgruppe dar. Deshalb ist es wichtig, den Aufbau von Werbekompetenz bereits im Zyklus 1 zu fördern. Die Kinder sollen lernen, Werbung als solche zu erkennen und zumindest ansatzweise zu durchschauen.

Eine Möglichkeit, den Aufbau von Werbekompetenz zu fördern, ist die Produktion eigener Werbespots. Lässt man Schülerinnen und Schüler selbst Werbungen erfinden, ergeben sich durch den Perspektivenwechsel von Werbekonsumierenden zu Werbeproduzierenden verschiedene Lernchancen. Ausserdem ist Werbung ein dankbares Thema für den Unterricht, weil Kinder in der Regel grosses Interesse an Werbung haben. Insbesondere kurze, prägnante Geschichten in TV-Werbespots stossen in dieser Altersgruppe auf grosses Interesse. Deshalb erleben viele Kinder die Werbepausen im Fernsehprogramm auch nicht als störende Unterbrechung. Vielfach nehmen sie sie eher als Unterhaltung wahr.

Umsetzungsvorschlag: Wir sind Werbeproduzenten

Gemeinsam wird in der Klasse über die Zielsetzung von Werbung gesprochen. Die Kinder diskutieren, weshalb Werbung gemacht wird und kreieren anschliessend eine Werbung für ein Produkt ihrer Wahl.

Hilfreiche Materialien und didaktische Hinweise für diesen Umsetzungsvorschlag findet man unter:
www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/wir-machen-werbung

Lehrplanbezug

MI.1.2.a: Die Schülerinnen und Schüler können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen.

Weitere Ideen

Gegenstände zum Leben erwecken: Mit der iOS-App «Chatter Pix Kids» können die Schülerinnen und Schüler Gegenstände für sich selbst Werbung machen lassen. Dazu wählen sie einen Gegenstand aus, fotografieren ihn direkt in der App und zeichnen ihm einen Mund in Form eines Strichs ein. Dieser wird von der App animiert, indem er passend zur Audioaufnahme auf und zu geht. Nun überlegen sich die Kinder, wie sich der Gegenstand selbst «anpreisen» würde und nehmen dies in einer kurzen Audioaufnahme auf (max. 30 Sekunden). Die Aufgabe für die Audioaufnahme ist es, aus der Perspektive des Gegenstands Werbung zu machen. Als Endprodukte entstehen kurze lustige Clips.

Beispiel ChatterPix Farbstifte (MP4, 2 MB): <http://tiny.phzh.ch/chatterpix1>

Beispiel ChatterPix Sommerdrink (MP4, 2 MB): <http://tiny.phzh.ch/chatterpix2>

Beispiel ChatterPix Überraschungsei (MP4, 2 MB): <http://tiny.phzh.ch/chatterpix3>

Hilfreiche Links

- Hörspiel und Unterrichtsmaterialien zum Thema Werbung von Medienführerschein Bayern:
www.medienfuehrerschein.bayern/Angebot/Angebote_fuer_Daheim/206_Wie_wirst_du_zum_Super_Verkae_ufer.htm
- Unterrichtsmaterial von ZEBIS zum Thema Werbung:
www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/werbung-der-12-klasse

94: Erlebnis dokumentieren

Hörbeitrag

Nick hat auf der Schulreise einen wichtigen Auftrag, er ist nämlich Tagesreporter. Mit dem Tablet filmt er immer wieder kurze Sequenzen des Ausflugs. In der kommenden Woche werden die Kinder aus diesen Videoaufnahmen einen kleinen Filmbeitrag erstellen, den sie den Eltern am Besuchstag vorführen dürfen.

«Hier steigen schon die ersten Kinder in den Zug ein», kommentiert Nick das Geschehen am Bahnsteig. «Frau Schilling zählt durch, damit niemand vergessen wird!» Nun schwenkt er auf die drei strahlenden Gesichter von Florence, Lucy und Rhadika. «Alle freuen sich schon sehr auf den heutigen Tag!» Nick bewegt das Tablet bei der Filmaufnahme nur ganz langsam, damit nachher alles gut zu sehen ist und die Aufnahmen nicht verwackelt werden. Ausserdem gibt er sich grosse Mühe, während der Aufnahme laut und deutlich zu sprechen. Trotz der vielen Hintergrundgeräusche am Bahnhof soll ja auf dem Film alles gut verständlich sein.

Jeden Tag erlebst du mit deiner Klasse tolle Dinge. Vielleicht singt ihr gemeinsam ein Lied, macht eine interessante Entdeckung auf dem Pausenplatz oder löst einen spannenden Auftrag im Unterricht? Oder ihr geht auf eine Schulreise oder macht einen Ausflug an einen interessanten Ort? Wenn du solche Erlebnisse für dich und andere dokumentieren möchtest, kannst du sie mithilfe von Foto-, Video- oder Tonaufnahmen festhalten. So kannst du später deiner Erinnerung quasi auf die Sprünge helfen, schliesslich kann sich unser Gehirn nicht alle Erlebnisse und Eindrücke ganz genau merken.

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Im Zyklus 1 sollen die Kinder lernen, einfache Bild-, Text- und Tondokumente selbst zu erstellen und dabei mit Medien spielerisch und kreativ zu experimentieren. Hierzu bietet sich unter anderem das Dokumentieren gemeinsamer Erlebnisse an. Mit dem Einnehmen der Rolle einer Reporterin/eines Reporters eröffnen sich den Kindern wichtige Lernchancen. So werden sie zum einen herausgefordert, wichtige und aussagekräftige Situationen von unwichtigen zu differenzieren, indem sie entscheiden, welche Szenen festgehalten werden sollen und welche nicht. Zum anderen sind verschiedene Anwendungskompetenzen gefragt und werden in dieser aktiven Medienarbeit weiter aufgebaut.

Einprägsame Gespräche mit den Kindern können entstehen, wenn sie durch eine solche Aufgabe wahrnehmen, dass vielleicht ein anderes Kind ein Ereignis ganz anders erlebt bzw. andere Sachen gesehen und festgehalten hat. So kann auch thematisiert werden, dass Berichte und Dokumentationen nie objektiv dargestellt werden können. Sie sind immer geprägt durch das persönliche Erleben und individuelle Selektionsentscheide ihrer Macherinnen und Macher.

Organisatorischer Hinweis: Damit die Lehrperson den Überblick über das Geschehen behalten und die Reporterkinder optimal unterstützen und begleiten kann, ist es sinnvoll, zu Beginn mit kleinen Reportergruppen oder einzelnen Reporterkindern anzufangen. Ebenfalls ist für unterwegs eine Digitalkamera meist handlicher als ein Tablet.

Umsetzungsvorschlag: Tagesreportage

Es werden Dreiergruppen gebildet, die die Aufgabe erhalten, eine bestimmte Sequenz eines Schultages zu dokumentieren. Eine Gruppe ist z. B. für die Dokumentation der Turnstunde zuständig, eine andere für die der kleinen Pause usw. Dabei nehmen die Kinder ihre Mitschülerinnen und -schüler beim Arbeiten und Lernen auf. Auch kurze Interviews sind erlaubt. Ausserdem sollen entstandene Produkte (z. B. Zeichnungen, ein gesungenes Lied oder ein fertiges Arbeitsblatt) festgehalten werden. Anschliessend erstellen die Gruppen mit der App «Book Creator» ein kurzes E-Book, in dem sie die Bilder, Töne und kurzen Videos passend zusammenstellen und bei Bedarf mit Erläuterungen ergänzen.

Wichtig ist, dass die entstandenen Dokumentationen präsentiert und diskutiert werden. So ergeben sich weitere Gesprächsanlässe, um die Arbeiten der Kinder einerseits wertzuschätzen und andererseits das Erlebte und Wahrgenommene nochmals zu reflektieren.

Lehrplanbezug

MI.1.3.b: Die Schülerinnen und Schüler können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

Weitere Ideen

- **Ausflug dokumentieren:** Wie im Audiobeitrag dokumentieren die Kinder einen Schulausflug. Dabei arbeiten sie am besten in Gruppen, wobei jede Gruppe einen Abschnitt des Ausfluges dokumentiert (Hinreise, Znüni, Führung, Zmittag, Rückreise). Während des Ausflugs werden Bild- und Tonaufnahmen erstellt. Die Zusammenstellung der einzelnen Aufnahmen erfolgt später im Schulzimmer und kann je nach Ausstattung, Vorkenntnissen und Zielsetzungen mit unterschiedlichen Tools gemacht werden (z. B. mit Microsoft Word, einem Comic-Programm, einem Videoschnittprogramm oder der App «Book Creator»).
Organisatorischer Hinweis: Für unterwegs sind Digitalkameras häufig handlicher als Tablets. Von Digitalkameras findet sich in vielen Familien noch ein altes Exemplar. Vielfach werden sie gar nicht mehr genutzt und deshalb häufig ausgeliehen.
- **Regeln auffrischen:** Falls sich die beiden anderen Ideen nicht eignen, können auch nachgestellte Szenen dokumentiert werden, die die einzelnen Schulhaus- oder Klassenregeln darstellen, die mit dieser Aufgabe thematisiert werden sollen. Die Schülerinnen und Schüler werden in Gruppen eingeteilt und bekommen jeweils eine Regel zugeteilt, zu der sie eine typische Situation nachstellen und festhalten sollen. Auch diese Aufgabe kann je nach Ausstattung, Vorkenntnissen und Zielsetzungen mit unterschiedlichen Tools gemacht werden.

Hilfreiche Links

App «Book Creator»:

- iPad-Version: <https://apps.apple.com/ch/app/book-creator-for-ipad/id442378070>
- Webversion: <https://app.bookcreator.com>
- Videotutorial, Ideen, Tipps und Tricks für die iPad-Version: www.meta.ipadschule.ch/bookcreator/
- Videotutorial, Ideen, Tipps und Tricks für die Webversion: www.meta.wintablets.ch/book-creator/

95: Textdokument gestalten und präsentieren 2

Hörbeitrag

«Paula, komm, wir nehmen uns eine Zeitung mit in den Zug!» Nesrin hat den Zeitungsständer mit den Gratiszeitungen entdeckt und sich gleich ein Exemplar herausgefischt. «Ach, ich weiss nicht», antwortet Paula, «ich mag eigentlich gerade gar nicht so viel lesen.» «Aber ich lese doch nicht die ganze Zeitung durch!», meint Nesrin. «Ich lese einfach mal alles, was in einer grossen Schrift steht. Meine Schwester hat gesagt, das nennt man die Schlagzeilen.» «Aha», antwortet Paula und schaut nun auch in die Zeitung mit rein. «Und das hier? Ist das auch eine Schlagzeile? Gross geschrieben ist es ja ... aber schau mal, die Buchstaben sehen etwas anders aus.» Paula zeigt Nesrin die Stelle auf der Zeitungsseite. «Ich weiss nicht so genau, das könnte auch eine Werbung sein. Komm, wir lesen mal, was darunter steht!»

Vielleicht ist dir auch schon einmal aufgefallen, dass in einer Zeitung verschiedene Schriftarten, Schriftgrössen und Schriftfarben benutzt werden. Das wird so gemacht, damit die Zeitung angenehm zu lesen ist und dir die wichtigsten Informationen gleich ins Auge stechen. Deswegen sind z. B. die Titel der Zeitungsbeiträge, die sogenannten Schlagzeilen, mit grösseren Buchstaben geschrieben. So bekommst du schnell einen Überblick über die verschiedenen Themen und kannst entscheiden, welche Artikel du gerne ausführlich lesen möchtest. Stehen einzelne Wörter oder Sätze plötzlich in einer anderen Schrift oder sind sie sehr gross oder sonst irgendwie auffällig gestaltet, dann handelt es sich meistens um Werbung.

Wenn man am Computer oder auf dem Tablet einen Text schreibt, kann man die Grösse, Farbe und Art einer Schrift übrigens ganz einfach verändern. Hast du das auch schon einmal gemacht?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Gegen Mitte der zweiten Klasse können die Kinder bereits kurze Texte schreiben. Nun kann auch mit der Formatierung von Texten experimentiert werden. Im Zyklus 1 steht dabei das spielerische Gestalten im Zentrum.

Bei der ersten Texteingabe an einem Computer entstehen zu Beginn oft Diskussionen darüber, dass auf der Tastatur der grossgeschriebene Buchstabe getippt wird, jedoch auf dem Bildschirm der kleingeschriebene Buchstabe erscheint. Die Kinder spornen es an, selbst herauszufinden oder einander zu zeigen, wie man einen grossgeschriebenen Buchstaben erstellt. Diese Entdeckungsfreude und Hilfsbereitschaft kann auch beim Experimentieren mit der Schriftgrösse, -farbe und -stil genutzt werden. Vielleicht haben die Kinder bereits als Aufgabe zum Sticker 63 mit der Formatierung einzelner Wörter experimentiert. Nun kann dieses Ausprobieren auf ganze Sätze oder kleine Texte erweitert werden. Bei Bedarf kann dabei gezeigt werden, wie man Wörter markiert, kopiert und einfügt.

Nach der Experimentierphase ist es sinnvoll zu thematisieren, welche Aspekte dabei zu beachten sind (Lesbarkeit, Layout usw.). Allenfalls können die einzelnen Textproduktionen der Schülerinnen und Schüler gleich auf diese Aspekte hin untersucht werden.

Umsetzungsvorschlag: Meine Sätze

Die Kinder suchen sich in Einzel- oder Partnerarbeit ein Wimmelbild aus dem MIA-Stickerheft aus und formulieren dazu einen kurzen Text aus zwei bis drei Sätzen und einem passenden Titel. Den Text schreiben

sie in einem Textverarbeitungsprogramm (z. B. Microsoft Word, Pages). Nach einer Textkontrolle haben sie die Gelegenheit, mit der Formatierung zu experimentieren. Anschliessend werden die kurzen Texte ausgedruckt und in einer Ausstellung im Klassenzimmer präsentiert. Beim Anschauen und Vergleichen der Texte kann über mehr und weniger sinnvolle Formatierungen gesprochen werden. Z. B. wie Texte leserfreundlich und ansprechend gestaltet werden können. Zusätzlich sollen die anderen Gruppen jeweils herausfinden, zu welcher Seite im MIA-Stickerheft der Text gehört.

Lehrplanbezug

MI.1.3.b: können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

MI.1.3.a: können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.

Weitere Ideen

- **Heftumschlag gestalten:** Die Kinder tippen den Namen und weitere Angaben eines einzufassenden Schulhefts in einem Textverarbeitungsprogramm ein und gestalten die Formatierung. Der A3-Ausdruck wird anschliessend als Heftumschlag verwendet (vgl. «Heftumschlag am Computer gestalten»:
https://www.mia4u.ch/katalog/unterrichtseinheit/heftumschlag-am-computer-gestaltet?tx_hforientierungsrahmen_fe%5Btopic%5D=19&cHash=1453a6edb6e6eb510e5233217f6bb3c0).
- **Rätsel schreiben:** In Kleingruppen erfinden die Kinder Fragen zu einer zuvor erzählten Geschichte. Diese schreiben sie auf dem Computer oder Tablet auf. Das Rätsel kann auch noch verziert werden (vgl. «Wer kennt die Lösung?»): https://www.mia4u.ch/katalog/unterrichtseinheit/wer-kennt-die-loesung?tx_hforientierungsrahmen_fe%5Btopic%5D=15&cHash=8dba030649308dae2e5e81beeba4791d).

Hilfreiche Links

- Unterrichtsidee «Stylische Titel» von mia4u.ch: https://www.mia4u.ch/katalog/unterrichtseinheit/stylische-titel?tx_hforientierungsrahmen_fe%5Btopic%5D=19&cHash=1453a6edb6e6eb510e5233217f6bb3c0

96: Erfahrungen mit Audioaufnahmen sammeln

Hörbeitrag

«Wahnsinn, was man in einem Bahnhof alles für Geräusche entdecken kann, wenn man einmal ganz genau hinhört. Das ist mir bis jetzt gar nie so aufgefallen!» Jan sitzt auf einer Bank und hat die Augen geschlossen. So kann er sich noch besser auf das konzentrieren, was er gerade hört. Dass er so genau hinhört, das hat mit einer Aufgabe zu tun, die er von Frau Schilling bekommen hat. Jan ist auf der Schulreise nämlich ein Geräusche-Sammler. Dazu hat er das Tablet mit dabei. Mit diesem soll Jan verschiedene Geräusche aufnehmen. Drei Aufnahmen hat er schon gemacht: wie die Klasse die Schulhaustreppe runterläuft, das schöne Vogelgezwitscher auf dem grossen Baum neben der Busstation und das Geräusch des Kaffeeautomaten am Bahnhofskiosk. Was sie mit diesen Geräuschen später machen werden, das hat Frau Schilling aber nicht verraten. Hmm, was könnte das wohl sein?

Im Alltag begegnen wir ganz vielen unterschiedlichen Geräuschen. Manche davon hören die meisten Menschen sehr gerne, z. B. das sanfte Rauschen der Blätter im Wind, das fröhliche Pfeifen der Singvögel am frühen Morgen oder das beruhigende Plätschern eines kleinen Bachs. Häufig nehmen wir aber gar nicht alle Geräusche bewusst wahr, die wir gerade hören. Vielleicht, weil sie nur ganz leise sind oder weil es einfach zu viele Geräusche auf einmal sind. Manchmal aber auch deshalb, weil wir so mit dem Sehen beschäftigt sind, dass wir gar nicht darauf achten, was wir gerade hören. Wenn man die Augen schliesst, dann kann man sich übrigens viel besser aufs Hören konzentrieren. Mach doch auch gleich mal die Augen zu und sei ganz still. Vielleicht kannst du ja ein spannendes Geräusch entdecken?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Hören, Zuhören und sich auf etwas Gehörtes zu konzentrieren sind wesentliche Grundlagen für die Entwicklung von Sprache und kognitiven Fähigkeiten. Deswegen ist es wichtig, dass in der Schule neben dem Lesen und Schreiben auch das Zuhören und das daraus resultierende Sinnkonstruieren ausgebildet und gefördert wird. Gerade im Zyklus 1 stellt das fokussierte Zuhören eine zentrale Kompetenz dar.

Mit Aufträgen, bei denen die Kinder Audioaufnahmen erstellen, kann ihre Zuhörkompetenz auf spielerische Weise gefördert werden. Eine beliebte Unterrichtsidee ist etwa die Produktion einer Geschichte mit Geräuschen. Dabei wird eine Geschichte vorgelesen und die Kinder produzieren zu ihr passende Geräusche. Diese Produktion fördert verschiedene individuelle Kompetenzen wie Kreativität, Geduld, Aufmerksamkeit usw. Zudem erfordert sie eine gute Zusammenarbeit in der Gruppe, da sich die Kinder untereinander einigen müssen, wann Pausen beim Vorlesen gemacht werden, welche Geräusche zur Geschichte passen, wie sie gemacht werden, usw. Vorgängig kann mit der Klasse die Wirkung von Geräuschen generell und/oder von bestimmten Geräuschen thematisiert werden. Es gibt Geräusche, die wir in der Regel als angenehm empfinden, andere hingegen mehrheitlich als unangenehm. Unbekannte Geräusche können zudem Neugier wecken oder sogar Angst auslösen. Diese Gegebenheiten können bei der Produktion einer Geräuschgeschichte gezielt eingesetzt werden. Dabei wird auch ersichtlich, wie eng der Hörsinn mit unseren Gefühlen verzahnt ist.

In einem weiteren Schritt kann mit Audioaufnahmen experimentiert werden. Wie verändert sich das Hörerlebnis beispielsweise, wenn die Abspielgeschwindigkeit erhöht oder verlangsamt wird? Was passiert, wenn eine Audioaufnahme rückwärts abgespielt wird? Diese Übungen fördern das Hörverständnis und die auditive Wahrnehmung der Kinder auf spielerische Art und Weise.

Umsetzungsvorschlag: Drei Geräusche, eine Geschichte

Die Schülerinnen und Schüler erhalten in Kleingruppen den Auftrag, mit einem Tablet, Laptop oder Aufnahmegerät fünf verschiedene Geräusche einzeln aufzunehmen. Sind die Aufnahmen im Kasten, wird das Aufnahmegerät an eine andere Gruppe weitergegeben. Jede Gruppe wählt nun drei der fünf Geräuschen aus und überlegt sich zu ihnen eine kurze Geschichte. Diese wird danach entweder mündlich vorgetragen, während die Geräusche an der passenden Stelle dazu abgespielt werden, oder aber mittels Audioaufnahme aufgenommen und anschliessend in der Klasse abgespielt. Für Letzteres stehen jeder Gruppe idealerweise zwei Geräte zur Verfügung, ansonsten wird ein Audibearbeitungsprogramm benötigt.

Hinweis: Wenn eine Gruppe nicht alle «erhaltenen» Geräusche identifizieren kann, ist dies nicht weiter schlimm. Im Gegenteil: Es kann sehr interessant und auch sehr lustig sein zu sehen, als was die Geräusche interpretiert werden. Natürlich sollen am Schluss alle Rätsel aufgelöst werden.

Lehrplanbezug

MI.1.3.a: Die Schülerinnen und Schüler können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.

MI.1.3.b: Die Schülerinnen und Schüler können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

Weitere Ideen

- **Geräusche-Rezepte:** Mit normalen Alltagsgegenständen lassen sich viele Geräusche täuschend echt nachmachen. Wellengeräusche können beispielsweise mit einer Schuhbürste und einem Stück Karton erzeugt werden oder Schritte im Schnee mit einem Stoffsäckchen gefüllt mit Reis. Im Internet finden sich verschiedene solcher «Geräusche-Rezepte» (siehe hilfreiche Links). Zu den selbst produzierten Geräuschen können die Kinder anschliessend eine Geschichte erfinden und aufnehmen oder ein Geräusche-Rätsel erstellen. Die Klasse kann aber auch ein E-Book mit verschiedenen Geräusche-Rezepten gestalten. In Kleingruppen erhalten die Kinder hierfür jeweils ein Geräusche-Rezept und gestalten dazu zwei Seiten mit der App «Book Creator» (z. B. mit folgenden Inhalten: Foto der benötigten Gegenstände, Anleitung in schriftlicher Form, Aufnahme des Geräusches). Hilfreiche Links zur App «Book Creator» finden sich bei Sticker-Auftrag 23.
- **Geräusche raten:** Unterrichtsidee aus dem Lehrmittel inform@21, Set 1, Kapitel: «Mit Medien experimentieren und produzieren». Geräusche werden selbst aufgenommen und mit einem passenden Satz ergänzt. Daraus entsteht ein Geräusche-Rätsel.

Hilfreiche Links

- Hinweise zu Audio im Unterricht: www.meta.ipadschule.ch/audio/ oder www.meta.wintablets.ch/audio/
- Unterrichtsideen, Ressourcen und Materialien der PHSG: <http://blogs.phsg.ch/ict-kompetenzen/medien-und-informatik/1-medien/3-medienbeitraege/b/ton/>
- Geräusche-Rezepte von Auditorix: www.auditorix.de/index.php?id=182
- iOS-App «soundOscope»: <https://apps.apple.com/ch/app/soundoscope/id494240165>
- Hörspieltipps, Methoden zur Förderung gekonnten Zuhörens, Hintergrundwissen: www.ohrenspitzer.de/
- Kostenloses umfangreiches Programm zu Audiodateien: www.audacity.de/

101: Medientagebuch führen

Hörbeitrag

Max und Linus stehen vor ihren Medientagebüchern, die an der Wand hängen. «Linus, auf deinem Blatt hier steht, dass du am Freitag im Kino warst? Das hast du ja gar nicht erzählt! Welchen Film hast du denn gesehen?», möchte Max wissen. «Das war dieser neue Superhelden-Film. Mein Bruder und seine Freunde, die sprechen seit Wochen von fast nichts anderem. Bin ich froh, dass ich jetzt endlich auch mitreden kann! Und zeig mal dein Blatt. Du hast am Wochenende ganz häufig am Tablet gespielt?» «Ja, wohl ein bisschen zu viel», antwortet Max. «Eigentlich wollte ich ja meinem Vater in der Werkstatt helfen, das habe ich dann aber vor lauter Spielen ganz vergessen. Hmm, da war er ziemlich sauer. Aber weisst du, dieses neue Spiel, das hat mich so gepackt, ich konnte gar nicht mehr aufhören. Ich glaube, wenn mir meine Mutter nicht den Wecker gestellt hätte – ich wäre wahrscheinlich immer noch am Spielen! Komm, wir schauen mal, was bei den anderen steht!»

Medien kann man aus ganz unterschiedlichen Gründen nutzen, z. B. um etwas Spannendes zu erleben, um etwas zu lernen, um auf andere Gedanken zu kommen, um die eigene Stimmung aufzubessern, um etwas mit den Geschwistern oder Eltern zu machen, um sich später mit Freunden darüber unterhalten zu können, um sich über etwas zu informieren, um sich zu entspannen oder einfach um Spass zu haben. Hast du dir auch schon einmal überlegt, aus welchen Gründen du bestimmte Medien eigentlich nutzt?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Kinder verbringen im Alltag viel Zeit mit analogen und digitalen Medien. Sie probieren aus, sammeln Erfahrungen und Eindrücke. Auf viele Kinder üben Medien eine scheinbar magische Anziehungskraft aus. Die Mediennutzung erfolgt dabei aus unterschiedlichen Motiven, deren sich die Kinder selten bewusst sind. Ob Medien zur Unterhaltung, zur Informationsbeschaffung, zur Kommunikation oder zum Lernen genutzt werden, darüber machen sich Kinder – zumindest ohne konkrete Aufforderung – häufig keine Gedanken.

Ein wichtiger Teil der Medienkompetenz ist es, sich mit der eigenen Mediennutzung auseinanderzusetzen, sich darüber Gedanken zu machen, welchen Stellenwert verschiedene Medien im eigenen Alltag haben und welchen Nutzen man aus der Mediennutzung zieht. Auch dieser Aspekt kann bereits im Zyklus 1 gefördert werden, indem Kinder dabei unterstützt werden, ihr Medienhandeln ihrem Alter entsprechend kritisch hinterfragen und bewusst(er) steuern zu können.

Die Thematisierung der individuellen Mediennutzung ermöglicht den Lehrpersonen einen wichtigen Einblick in das Medienhandeln ihrer Schülerinnen und Schüler. Ausserdem erleichtert es ihnen das Herstellen von Lebensweltbezüge. Für Lehrpersonen bietet sich dadurch die Chance, den Kindern aufzuzeigen, dass sie Medien nicht nur konsumierend, sondern auch produktiv nutzen können, indem sie eigene Medienprodukte herstellen. Der Unterricht bietet dabei eine ideale Plattform, verschiedene kreative Ideen auszuprobieren.

Umsetzungsvorschlag: Mein Medientagebuch

Als Einstieg in die Übung bietet es sich an, den Medienbegriff zu thematisieren. Das achte Wimmelbild («Zuhause») wird als Anlass genommen, möglichst viele digitale und analoge Medien zu suchen und gemeinsam zu besprechen, wofür diese genutzt werden. Die Kinder schlagen dabei die Brücke in ihre eigene

Lebenswelt und überlegen, welche Medien sie in ihrem Alltag verwenden.

Danach stellt die Lehrperson das Medientagebuch vor (siehe unten) und erklärt das weitere Vorgehen. Über eine Woche (inklusive Wochenende) dokumentieren die Kinder im Medientagebuch, wie oft (und bei Bedarf auch: wie lange, wozu und mit wem) sie bestimmte Medien genutzt haben. Nach Abschluss dieser Phase werden die Tagebücher ausgewertet und Gemeinsamkeiten und Unterschiede wertschätzend besprochen.

Medientagebuch (PDF, 1 MB): <http://tiny.phzh.ch/medientagebuch>

Wie detailliert die Kinder das Medientagebuch ausfüllen sollen, entscheidet die Lehrperson.

Die Kästchen können bei den Wochentagen entweder nur angekreuzt («habe ich genutzt») oder mit einer Farbkodierung ausgefüllt werden (z. B. blau = 1–30 Minuten genutzt, gelb = 31–60 Minuten genutzt, violett = mehr als eine Stunde genutzt). Der Platz unterhalb der Kästchen kann bei Bedarf dazu genutzt werden, mit Strichmännchen, Gesichtern oder Zahlen festzuhalten, ob ein Medium allein oder mit jemandem gemeinsam genutzt wurde. Zudem können die Kinder über dem Kästchen mit einem gemalten Herzchen anzeigen, dass ihnen etwas besonders viel Spass gemacht hat.

Auf der linken Seite können die Kinder alle Medien umkreisen, die sie genutzt haben. Der freie Platz daneben kann dazu verwendet werden, weitere Medien zu zeichnen.

Lehrplanbezug

MI.1.1.a: Die Schülerinnen und Schüler können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z. B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).

Weitere Ideen

- **Mein Lieblingsmedium:** Die Kinder bringen ihr Lieblingsmedium oder ein Bild davon mit in den Unterricht. Sie stellen sich die Medien gegenseitig vor und erzählen, wie, wozu, mit wem, wann und wo sie diese nutzen. Gemeinsam überlegen sie, wozu sie die mitgebrachten Medien auch noch nutzen könnten (Lernunterstützung, recherchieren, kreative Medienproduktionen usw.).
- **Zeichnung «Ich & die Medien»:** Die Kinder gestalten eine Zeichnung von sich an einem Ort, an dem sie häufig mit digitalen und/oder analogen Medien in Kontakt kommen (z. B. das Wohnzimmer oder das Schulzimmer). Das Bild wird anschliessend fotografiert und in der App «Book Creator» auf eine Seite platziert. Die Kinder nehmen pro Medium (Hinweis: sie berücksichtigen digitale und analoge Geräte) eine Audioaufnahme auf, in der sie erklären, wann, wofür, mit wem usw. sie das entsprechende Medium verwenden. Es besteht auch die Möglichkeit, dass die Kinder ihren Bericht mit Nutzungserfahrungen und dabei ausgelösten Gefühlen ergänzen. Hilfreiche Links zur App «Book Creator» finden sich bei Sticker-Auftrag 23.
- **Spielen und Gamen:** Im Anschluss an die Diskussion zur eigenen Mediennutzung kann das Thema «Spielen und Gamen» aufgegriffen werden. Die Kinder tauschen sich über Erfahrungen digitaler wie analoger Spiele aus. Sie bilden Kategorien, indem sie Unterschiede und Gemeinsamkeiten benennen. Anschliessend sammeln sie Ideen, wie Spiele das Lernen unterstützen könnten und entwickeln je nachdem sogar ein eigenes (Lern-)Spiel. (vgl. www.mia4u.ch/katalog/leben-in-der-mediengesellschaft/unterrichtseinheit/spielen-und-gamen)

Hilfreiche Links

- Unterrichtsidee «Meine Medienwelt» von mia4u.ch: www.mia4u.ch/katalog/leben-in-der-mediengesellschaft/unterrichtseinheit/meine-medienwelt
- Medientagebuch-Vorlage von Zebis: www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/medientagebuch-im-kindergarten-und-unterstufe

102: Digitales Lernangebot nutzen 2

Hörbeitrag

Paula hat sich sehr auf diese Schulstunde gefreut. Denn heute darf sie im Werkstattunterricht mit einer Internetseite arbeiten. Es ist eine Seite, auf der man tolle Wimmelbilder zum Thema «Energie» erkunden kann. Mia hat ihr nach der letzten Stunde erzählt, dass man da ganz viele Sachen anklicken kann. Gewisse Dinge fangen dann plötzlich an, sich zu bewegen oder

Geräusche zu machen. Und manchmal erscheint auch eine Frage, über die man nachdenken kann, oder es werden kurze Videos abgespielt.

Paula setzt sich die Kopfhörer auf, damit sie konzentriert arbeiten kann und die anderen Kinder nicht stört. Sie schnappt sich einen Zettel, auf diesen soll sie nachher notieren, was sie Neues gelernt hat. Dann dreht sie die Sanduhr um. Fünfzehn Minuten hat sie jetzt Zeit, so lange darf jedes Kind an diesem Posten arbeiten. Schnell hat sie sich für das erste Wimmelbild entschieden und fängt an, die verschiedenen Szenen zu erkunden.

Kennst du auch Seiten im Internet, auf denen du spannende Sachen lernen kannst? Ja? Dann weisst du wahrscheinlich auch, dass es auf solchen Lernseiten manchmal ganz schön viele Inhalte hat. Deshalb kann es hilfreich sein, sich bei der Nutzung immer wieder daran zu erinnern, was man eigentlich gerade lernen möchte oder welchen Auftrag man gerade bearbeitet. Ausserdem kann es manchmal auch hilfreich sein, sich einen Wecker zu stellen, denn in einem grossen Angebot kann man sich schnell verlieren und dabei die Zeit total vergessen! Vielleicht kennst du noch weitere Tipps zum Arbeiten mit Lernseiten im Internet?

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Bestand früher für Lehrpersonen die Schwierigkeit darin, Online-Lernangebote für Schülerinnen und Schüler überhaupt zu finden, ist die Herausforderung heute, in dem grossen Angebot die Spreu vom Weizen zu trennen und die für den eigenen Unterricht passenden Angebote auszuwählen (Filterkompetenz der Lehrperson). Dieser Aufwand lohnt sich aber, denn gute Online-Lernangebote können den Unterricht bereichern. Zum einen, da sie bei vielen Kindern einen positiven Effekt auf die Lernmotivation haben, zum anderen, da sie neben dem visuellen auch den auditiven Sinn ansprechen und/oder wertfreie Rückmeldungen geben können.

Die Auswahl von Apps und Programmen kann sich z. B. an folgenden Fragen orientieren:

- Werden multimediale und interaktive Möglichkeiten genutzt?
- Welche Möglichkeiten bietet eine App/ein Programm (multimediales E-Book mit der App «Book Creator» erstellen versus Automatisierung im Zahlenbereich bis 100 mit der Conni Zahlen-App)?
- Ist die App/das Programm herausfordernd und motivierend (variabler Schwierigkeitsgrad, mehrere Lernwege, freie Übungswahl)?
- Erfolgt ein Feedback auf konstruktive Weise?

Schlussendlich ist es vor allem wichtig, dass die Lehrperson die Lernprozesse der Kinder im Blick hat und diejenigen Apps und Programme auswählt, die optimal unterstützen.

Übrigens: Der Aufwand für die Suche nach geeigneten Lernangeboten vermindert sich, wenn man sich gegenseitig im Team unterstützt, indem man beispielsweise eine gemeinsame Linksammlung bewirtschaftet.

Umsetzungsvorschlag: Informationen im Netz

Die Lehrperson wählt passend zum Unterrichtsthema eines der zahlreichen Online-Lernangebote aus (siehe unten: Hilfreiche Links).

Als erstes werden die Schülerinnen und Schüler in die Arbeitsweise mit einer bestimmten Website eingeführt. Anschliessend haben sie die Möglichkeit, selbstständig neben anderen (analogen) Lernangeboten damit zu arbeiten und konkrete Aufträge zu erfüllen (z. B. im Rahmen einer Werkstatt oder des Wochenplans).

Hinweis: Die Einführung muss nicht zwingend durch die Lehrperson erfolgen. Diese Aufgabe können auch «Experten-Kinder» übernehmen oder die Einführung erfolgt in einem «Schneeball-System».

Lehrplanbezug

MI.1.2.c: Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z. B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website).

Hilfreiche Links

- Hilfreiche Linksammlung für den Zyklus 1: www.schabi.ch/c/zyklus1
- Linksammlung «Internet-Perlen» für Zyklus 1 und 2:
www.phzh.ch/globalassets/phzh.ch/medienbildung/dokumente/kurs-highlights_medientipps_internetperlen.pdf
- Website zum Thema Energie: www.energie-wimmelapp.de/
- Website vom Kindermagazin «GEOLino»: www.geo.de/geolino
- Website zur Kindersendung «Löwenzahn»: www.zdf.de/kinder/loewenzahn
- Website zur Kindersendung «Die Maus»: www.wdrmaus.de/
- Website zur Kindersendung «Anna und die wilden Tiere»: www.kika.de/anna-und-die-wilden-tiere/index.html
- Lexikon zum Thema Körper: www.unserkoerper.de/koerperlexikon2/

103: Video einer eigenen Geschichte produzieren

Hörbeitrag

«Sind alle bereit?», fragt Rhadika und schaut prüfend zu Florence, Lucy und Valentin. Die vier dürfen heute gemeinsam ein Schachteltheater erstellen und filmen. «Einen Moment», antwortet Valentin. Er wirft einen letzten Kontrollblick auf das Bühnenbild, während Lucy die Papierfiguren nochmals ein kleines bisschen umplatziert. Florence hat das Mikrophon fest in der Hand und räuspert sich zum zweiten und zum dritten Mal. Ein bisschen nervös ist sie ja schon ... aber sie hat ihren Text zuvor so gut geübt – das wird schon klappen. «Alles klar, ich bin bereit!», sagt sie dann, und auch Valentin und Lucy zeigen mit dem Daumen nach oben. «Ok!», sagt Rhadika, «dann starte ich die Aufnahme. Und Action!»

Selbst einen Film zu erstellen ist eine tolle Sache! Erst recht, wenn ihr es gemeinsam mit anderen tun könnt. Aber: Klare Abmachungen und eine gute Zusammenarbeit sind dabei ganz wichtig.

Bei einer Filmproduktion müsst ihr euch zuallererst auf eine Filmidee einigen. Und dann überlegt ihr, was alles in welcher Reihenfolge in eurem Film gezeigt werden soll. Diese Überlegungen kann man grob mit ein paar Worten und Zeichnungen festhalten, das nennt man dann das «Storyboard». Dann schaut ihr gemeinsam, welche Materialien ihr für die Aufnahme benötigt, sucht diese zusammen und legt sie bereit. Natürlich braucht ihr auch einen guten Aufnahmeort für eure Filmaufnahmen. Am besten einen Ort, an dem es möglichst ruhig und möglichst hell ist. Beim Aufnehmen müsst ihr dann darauf achten, dass ihr laut und deutlich sprecht, denn bei Videoaufnahmen ist es entscheidend, dass die Stimmen gut zu hören sind. Nicht bei jeder Videoproduktion klappt übrigens alles auf Anhieb. Auch hier gilt: Übung macht den Meister oder die Meisterin!

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Bei der Lehrplan-21-Kompetenz «Medien und Medienbeiträge produzieren» geht es darum, aktives Medienhandeln zu initiieren. Neben der Förderung von MI-Kompetenzen bietet die aktive Medienarbeit aber auch zahlreiche weitere Lernchancen, denn es werden dabei auch überfachliche Kompetenzen gefördert, insbesondere bei Gruppenarbeiten. Bereits in Zyklus 1 können Kinder mit nur wenig Unterstützung Videosequenzen aufnehmen und dabei auf gewisse grundlegende Kriterien achten (Kameraeinstellung, Abstand zum Objekt usw.). Bei solchen Gruppenarbeiten wird auch die Sprache, die Zusammenarbeit, das Kennenlernen eines strukturierten Entstehungsprozesses sowie die Kreativität gefördert. Für ein erfolgreiches Resultat müssen die Schülerinnen und Schüler gemeinsame Abmachungen einhalten und Ideen anderer Gruppenmitglieder integrieren. Videoprojekte benötigen eine genaue Planung, jedoch auch eine gewisse

Flexibilität in der Umsetzung. Zudem erleben sich die Kinder als Regisseurinnen und Regisseure und können ihre Fantasie für das Erfinden von Geschichten und deren Umsetzungen in einen Film nutzen.

Umsetzungsvorschlag: Und Action!

Die Lehrperson erteilt den Schülerinnen und Schülern den Auftrag, in Gruppen eine kurze zum Unterrichtsthema passende Geschichte zu erfinden und zu filmen. Für die Umsetzung der Geschichte können Plastikfiguren, Handpuppen oder selbst gezeichneten Figuren verwendet werden, z. B. in Form eines Schachteltheaters.

Für die Planung der Geschichten und Filmaufnahmen kann die Vorlage «Unsere Geschichte» sehr hilfreich sein. Diese orientiert sich an der klassischen Struktur einer Kurzgeschichte.

Vorlage *Unsere Geschichte* (PDF, 3 MB): <http://tiny.phzh.ch/unseregeschichte>

Lehrplanbezug

MI.1.3.b: Die Schülerinnen und Schüler können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

MI.1.3.a: Die Schülerinnen und Schüler können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.

104: Dokumente ablegen und wiederfinden

Hörbeitrag

Nachdenklich schaut Marie auf den Laptop und wickelt sich eine Lockensträhne um den Finger. Sie hat gerade einen kurzen Text für ihr Plakat geschrieben. «Kannst du mir bitte zeigen, wie ich das Dokument abspeichern kann?», fragt sie Hetem, der von seiner Arbeit aufschaut und zu ihr an den Tisch kommt. «Aber sicher, bist du denn schon fertig?», will er wissen. Marie schüttelt den Kopf: «Nein, noch nicht ganz, aber ich möchte erst morgen daran weiterarbeiten.» «Ach so, alles klar!», meint Hetem, «als Erstes musst du dir einen guten Titel für dein Dokument überlegen. Und dann musst du das Dokument in unserem Klassenordner abspeichern. Dazu klickst du hier oben auf dieses Symbol und wählst den Ordner «Klasse Schilling» aus.» Ganz aufmerksam versucht sich Marie die einzelnen Schritte einzuprägen, damit sie es beim nächsten Mal alleine kann. «Ach, und Marie ... am besten speichert man ein Dokument übrigens immer gleich zu Beginn ab, also bevor man überhaupt anfängt etwas zu schreiben, und dann zwischendurch auch immer mal wieder. So sollte nämlich nichts verloren gehen, wenn das Programm einmal abstürzt!»

Das sorgfältige Abspeichern von Dokumenten ist enorm wichtig, denn nur so kann man seine Arbeiten sichern und später auch schnell wiederfinden. Auf vielen Computern werden Dateien in sogenannten Ordnern abgelegt. Aber anders als in den Ordnern für Papierdokumente, die ihr wahrscheinlich im Klassenzimmer stehen habt, hat in den Computerordnern eine viel grössere Menge an Dokumenten Platz. Zusätzlich kann man in einem solchen Ordner auch noch weitere Ordner erstellen und in diesen auch wieder welche und so weiter. Um trotzdem den Überblick zu behalten, ist es wichtig, alles sinnvoll und eindeutig anzuschreiben und abzulegen. Denn auch hier gilt: Wer sich die Zeit nimmt, alles ordentlich zu versorgen, muss später weniger lange suchen!

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Die meisten Kinder lernen schon früh, Ordnung in ihren Schulmaterialien zu halten. Dies sollte auch für ihre digitalen Dokumente gelten. Wie diese Ordnung idealerweise aussehen soll, ist abhängig von den örtlichen Gegebenheiten. Je nach Schulgemeinde und Zyklus wird die Dateiablage anders gehandhabt. Es gibt diverse Möglichkeiten: lokale Festplatte auf dem eigenen Gerät, lokale Schulserver, Cloudspeicher, Memory-Sticks usw. Unabhängig von der Wahl der technischen Lösung ist es für den Schulalltag entscheidend, dass die Kinder schnell und möglichst einfach auf ihre Dokumente zugreifen können. Idealerweise ist dies von allen schulischen Geräten und auch von zu Hause aus möglich. Diese Art des Zugriffs auf die Dokumente wächst an Bedeutung, je älter die Schülerinnen und Schüler werden.

Der Fokus in Zyklus 1 liegt auf dem Sammeln erster Erfahrungen im Bereich der Datenablage. Kinder sollen eine Datei möglichst selbstständig benennen, speichern und zu einem späteren Zeitpunkt wiederfinden können. Es ist deshalb ratsam, dass die Lehrperson bereits im Zyklus 1 zeigt, wo und wie die Kinder ihre erstellten Dateien speichern können und ihnen später immer wieder Gelegenheiten gibt, den Umgang mit der Dateiablage zu trainieren. Dies erleichtert nicht nur die Arbeit mit digitalen Geräten in der Klasse, sondern fördert auch wichtige Anwendungs- und Informatikkompetenzen der Schülerinnen und Schüler.

Umsetzungsvorschlag: Ordnung ist gefragt

Für diese Übung arbeitet man mit den vorbereiteten Ordner- und Datei-Karten (siehe unten).

Die Schülerinnen und Schüler erhalten die Aufgabe, in Partnerarbeit die Dateien in einer sinnvollen Struktur anzuordnen. Dazu verschaffen sie sich einen Überblick über die vorhandenen Dateien (repräsentiert durch die Karten) und überlegen sich passende Namen für die einzelnen Ordner (bei Bedarf auch Unterordner). Die Ordner werden beschriftet und auf dem Tisch oder Boden ausgelegt. In einem nächsten Schritt werden die bereits beschrifteten Dateien in einer nachvollziehbaren Struktur unter die ausgelegten Ordner-Karten platziert. Anschliessend überlegen sich die Kinder eigene Dateien für die Kategorien, beschriften die leeren Datei-Karten und platzieren sie ebenfalls unter die entsprechenden Ordner. Zum Abschluss stellen die Kinder ihre jeweiligen Ablagesysteme vor und erläutern ihre Überlegungen.

Ordner- und Dateikarten (PDF, 1 MB): http://tiny.phzh.ch/ordner_dateien

Lehrplanbezug

MI.2.3.c: Die Schülerinnen und Schüler können Dokumente selbstständig ablegen und wieder finden.

MI.2.1.a: Die Schülerinnen und Schüler können Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen, damit sie ein Objekt mit einer bestimmten Eigenschaft schneller finden (z. B. Farbe, Form, Grösse).

Weitere Ideen

- **Das schulhauspezifische Ablagesystem:** Gemeinsam mit der Klasse wird das schulhauspezifische Ablagesystem besprochen und an einem Beispiel gezeigt. Bei dieser Gelegenheit thematisiert die Lehrperson, wie eine sinnvolle Dateibezeichnung aussehen kann. Danach soll jedes Kind ein eigenes Dokument erstellen, sinnvoll benennen (allenfalls nach konkreten Vorgaben) und am passenden Ort ablegen.

105: Plakat gestalten

Hörbeitrag

«Nick», fragt Nesrin, «was meinst du ... wir könnten doch aus dem blauen Papier einen Wassertropfen ausschneiden. Den könnten wir hier oben hinkleben und draufschreiben: «Wasser sparen.» «Oh ja», meint Nick begeistert, «das ist eine gute Idee!» Er ist gerade dabei, eine Lampe aufzukleben, die er zuvor gezeichnet und ausgeschnitten hat. Gemeinsam mit Lia erstellen die beiden ein Plakat zum Thema «Energie sparen in der Schule». Mit grossem Eifer sind sie am Recherchieren, Schreiben, Zeichnen, Ausschneiden und Kleben. «Lia, wie sieht es bei dir aus? Hast du herausgefunden, was dieses «Stosslüften» ist?» «Noch nicht, aber ich glaube, hier steht etwas dazu, einen Moment noch ...»

Ein Plakat ist eine tolle Möglichkeit, um ein Thema kurz und übersichtlich darzustellen. Wenn du ein Plakat gestaltest, solltest du unbedingt ein paar Dinge beachten. Bevor du mit der Gestaltung beginnst, sammelst du verschiedene Informationen zu deinem Thema. Diese findest du z. B. in Büchern, Zeitschriften oder im Internet. Halte die wichtigsten Informationen in Stichwörtern oder als kurzen Text fest. Sie kommen später auf dein Plakat. Wenn möglich, kannst du auch passende Bilder suchen. Bevor du mit dem Schreiben und Kleben beginnst, zeichnest du am besten mit Bleistift ein, welche Inhalte an welchen Platz kommen. Natürlich braucht dein Plakat auch einen Titel. Dieser sollte gross und gut lesbar sein, damit man später auf einen Blick erkennt, worum es auf deinem Plakat geht.

Zu diesem Thema hat deine Lehrperson eine Aufgabe für dich, und wenn du diese gelöst hast, darfst du den Sticker einkleben.

Allgemeine Informationen

Mithilfe digitaler Medien können Inhalte auf unterschiedliche Art ansprechend präsentiert werden, z. B. in Form von E-Books, Bildschirmpräsentationen, Video- oder Audioclips. Daneben bieten auch analoge Medien wie Plakate gute Möglichkeiten für Schülerinnen und Schüler, ihre Gedanken und ihr Wissen zu präsentieren.

Um ein bestimmtes Thema informativ und übersichtlich darzustellen, eignet sich z. B. ein Plakat gut. Bei der Erstellung eines Themenplakats setzen sich die Kinder nicht nur mit dem entsprechenden Thema auseinander, sondern auch mit Aspekten der Plakatgestaltung und deren Wirkung. Vorgängig können in der Klasse verschiedene Plakate betrachtet und besprochen werden. Dabei setzen sich die Schülerinnen und Schüler beispielsweise mit folgenden Fragen auseinander: Wie kann man den Titel ansprechend gestalten? Wie viele Bilder gehören auf ein Plakat? Wie gelingt eine gute Balance zwischen Text- und Bildanteilen? Welche Gestaltungselemente laden zum Lesen ein? Wie gross müssen Bilder, Texte und Schriften sein?

Arbeiten die Kinder in Gruppen, bietet der Prozess der Plakatgestaltung auch viele Gelegenheiten, neben den fachlichen auch diverse überfachliche Kompetenzen zu fördern. Auch Kompetenzen im Bereich der Handhabung können damit weiter aufgebaut werden, denn selbst wenn ein Plakat analog erstellt wird, sind digitale Medien häufig involviert – von der Recherche übers Speichern von Bildern bis zum Drucken.

Umsetzungsvorschlag: Mein Plakat

Zu einem vorgegebenen Thema sammeln die Kinder Informationen aus verschiedenen Quellen, strukturieren sie und schreiben kurze Texte dazu. Die Bilder für das Plakat können von Hand (ab)gezeichnet, aus Printmedien kopiert oder aus dem Internet ausgedruckt werden. Die fertigen Plakate werden in einer Vernissage vorgestellt und danach im Schulzimmer oder Schulhausgang aufgehängt.

Lehrplanbezug

MI.1.3.a: Die Schülerinnen und Schüler können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.

MI.1.3.b: Die Schülerinnen und Schüler können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

Weitere Ideen

- **Steckbrief in Form eines Plakates erstellen:** Die Kinder sammeln auf vorgegebenen Internetseiten Informationen zu einem Tier. Anschliessend verfassen sie zu verschiedenen Unterthemen (z. B. Aussehen, Nahrung, Vorkommen) kurze Texte von Hand oder in einem Textverarbeitungsprogramm. Der Vorteil eines Steckbriefs ist, dass der Text erst innerhalb eines Abschnitts zusammenhängend geschrieben werden muss und noch nicht über eine längere Geschichte.
- **Bildergeschichte:** Die Kinder erhalten drei bis vier Bilder und ordnen sie in Kleingruppen der Reihe nach. Passend zu den Bildern erfinden sie eine kurze Geschichte oder einen Reim und formulieren diese(n) zuerst mündlich. Anschliessend schreiben sie den Text von Hand oder mit einem Textverarbeitungsprogramm auf. Die Bilder und Texte werden danach auf ein Plakat geklebt und mit einem Titel versehen. Zum Abschluss werden die Geschichten/Reime gegenseitig vorgelesen und verglichen. Diese Übung hilft den Kindern auch zu erkennen, dass gleiche Bilder ganz unterschiedlich interpretiert werden können.
- **Mein Lieblingstier:** Unterrichtsidee aus dem Lehrmittel inform@21, Set 2, Kapitel: «Reise ins Internet». Mithilfe einer Kindersuchmaschine werden passende Bilder gesucht, auf ein Plakat geklebt und einfache Sätze dazu geschrieben.

Hilfreiche Links

- Informationen, Beispiele und Arbeitsblätter zum Thema «Plakate»:
www.grundschulkoenig.de/presentation/plakat/
- Unterrichtsidee «Ein Baum erzählt» von mia4u: www.mia4u.ch/katalog/unterrichtseinheit/ein-baum-erzaehlt.
- Olis Tierlexikon: www.kindernetz.de/oli/tierlexikon/alltiere/-/id=75028/ojmpdy/index.html
- Kindersuchmaschinen:
 - www.kindernetz.de/suche/

- www.blinde-kuh.de/smart-index.html
- www.fragfinn.de/
- www.helles-koepfchen.de/