



inform@21 | Set 3

Medien und Informatik

Kindergarten

Primarstufe 1. – 4. Klasse



Erste Schritte

Hinweis

Mit einem Klick auf dieses Logo kehren Sie zum «Inhaltsverzeichnis» zurück.



Dieses Skript enthält Verlinkungen innerhalb dieses Dokuments und auf die Plattform <https://inform21.ch/de/>.

Durch Anklicken springen Sie an die entsprechende Stelle.

Weiter zum Inhaltsverzeichnis



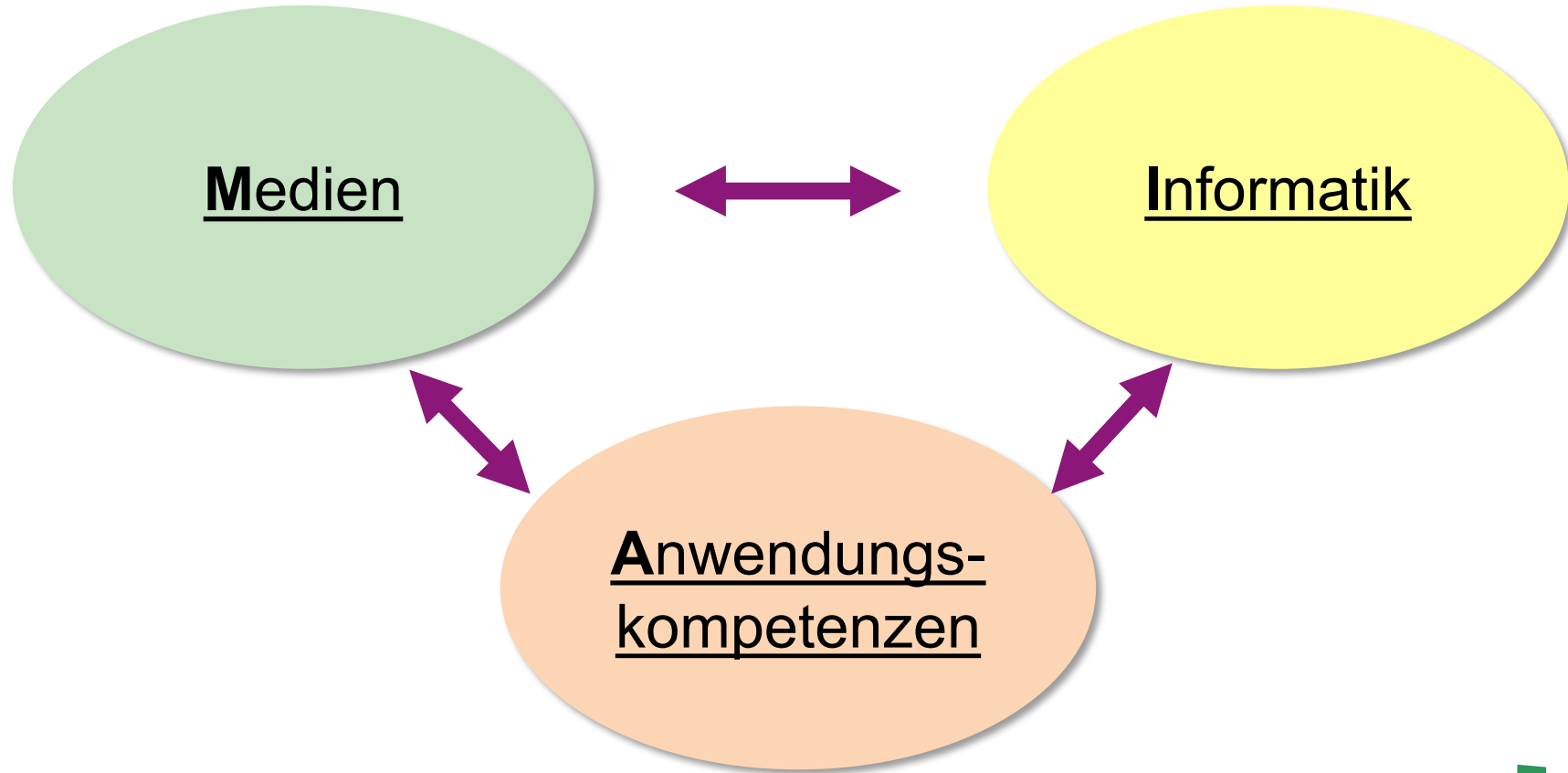
vor- und zurückblättern

Inhaltsverzeichnis

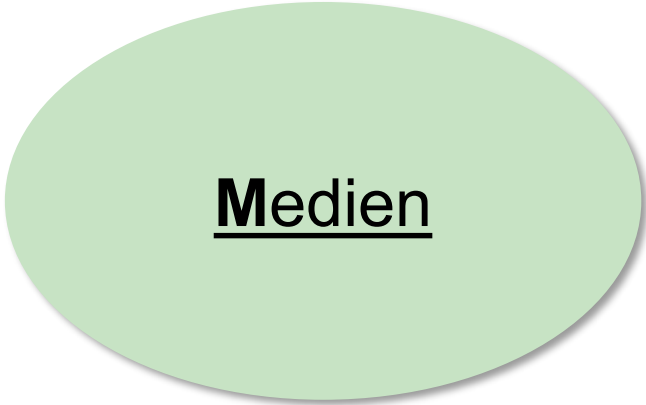
1. Bezug zum Lehrplan 21
2. inform@21-Reihe
3. Aufbau/Bestandteile
4. Einsatzbeispiel
5. Plattform/Downloads
6. Glossar



1. Bezug zum Lehrplan 21



1. Bezug zum Lehrplan 21



Medien

- Medien und Medienbeiträge verstehen (z.B. Werbung, Emotionen, lernen mit Medien, Informationen beschaffen)
- mit Medien spielerisch & kreativ experimentieren und einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten & präsentieren
- sich mittels Medien austauschen (z.B. Telefon, Brief)
- Austausch über Erfahrungen mit analogen & digitalen Medien und Mediennutzung

1. Bezug zum Lehrplan 21

- Dinge nach (selbst gewählten) Eigenschaften ordnen
- formale Anleitungen erkennen und befolgen
- einfache Bedienung von Geräten & Programmen
(z.B. ein- und ausschalten, Login, Umgang mit Bedienoberflächen, selbständig Dokumente ablegen und wieder finden)

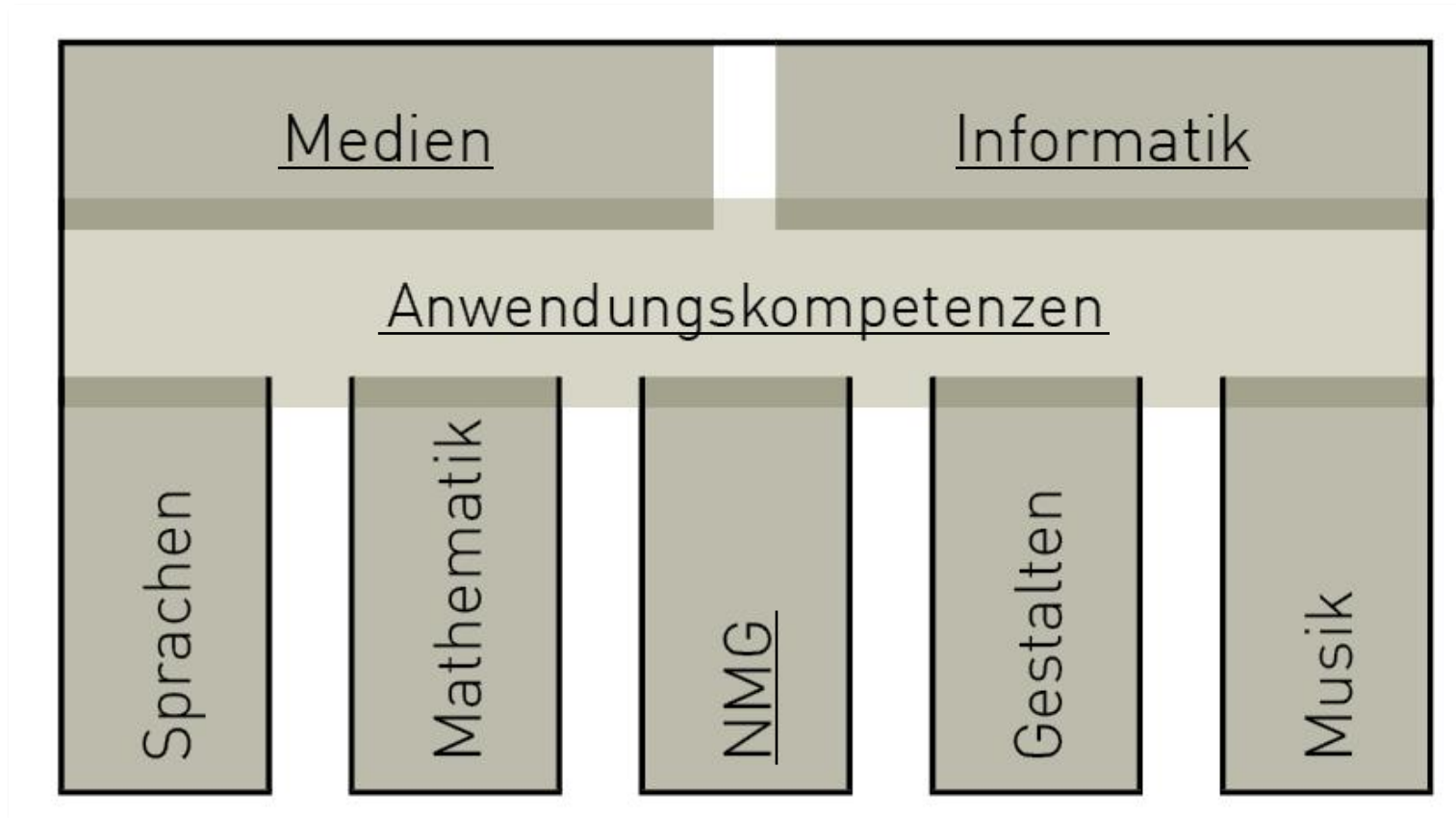
Informatik

1. Bezug zum Lehrplan 21

- Mithilfe von Medien lernen und Informationen zu einem Thema beschaffen
 - ▶ (z.B. Buch, Lernspiel, Zeitschrift)
- einfache Bedienung von Geräten & Programmen
 - ▶ (z.B. ein- und ausschalten, Login, Umgang mit Bedienoberflächen, Dokumentenablage, Tastaturschreiben)
- Nutzen von Medien zum gegenseitigen Austausch & zum Präsentieren
 - ▶ (z.B. Brief, E-Mail, gestalten von Text-, Bild-, Video- & Tondokumenten)

Anwendungs-
kompetenzen

1. Bezug zum Lehrplan 21

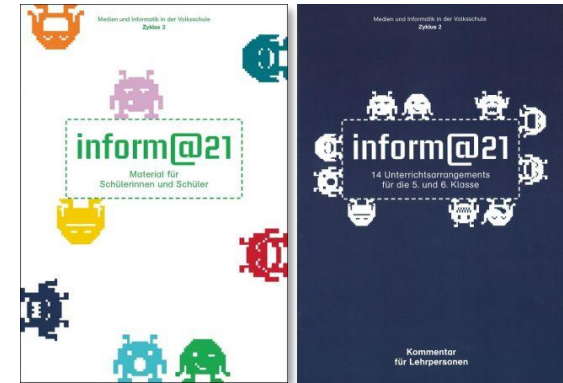


2. inform@21-Reihe

inform@21 Kindergarten bis 4. Klasse



inform@21 5./6. Klasse



**Medien und Informatik (MI)
wird integrativ unterrichtet!***

**5./6. Klasse
1 Wochenlektion***

***In einigen Kantonen wird Informatik als Fach bereits ab der 3. Klasse unterrichtet.**

3. Aufbau/Bestandteile

Differenzierung der Lernwege

- Rahmengeschichte (drei Teile)
- Fachliche und soziale Fachkompetenzen Lehrplan 21
- Fragestellungen als Zugang zum Thema MI
- Vertiefungsaufgaben



3. Aufbau/Bestandteile



Rahmengeschichte



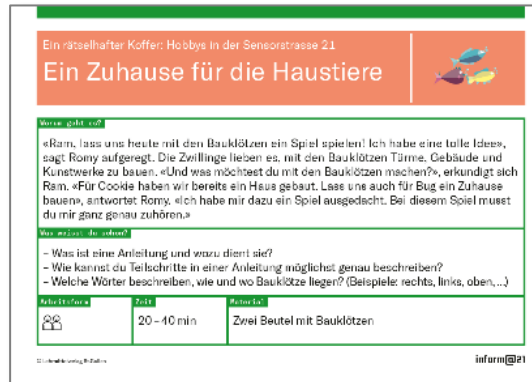
Kommentar für LP



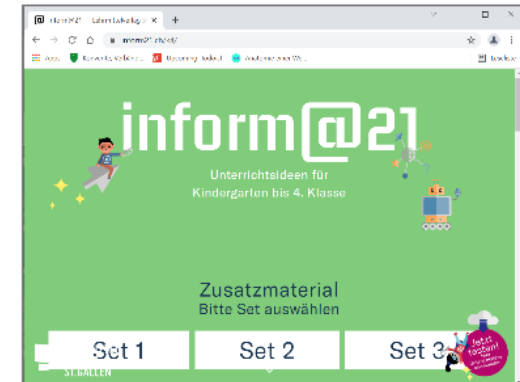
Heft 1-3



Wimmelbild



Auftragskarten



Plattform

3. Aufbau/Bestandteile

Rahmengeschichte: Leitfiguren

Die vorkommenden Charaktere (Leitfiguren) werden im Büchlein vorgestellt und eingeführt.



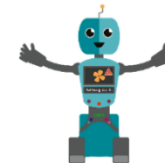
Delphi Informia



Cody Informia



Ram & Romy Bell



iHelp



Mama & Papa Informia



Herr Wolke

Downloads

3. Aufbau/Bestandteile

Rahmengeschichte

Die Rahmengeschichte ist in drei Teile gegliedert und passt zu den drei Heften «Ein rätselhafter Koffer», «Alles spielt verrückt!» und «Wer sucht, der findet».

Die Geschichte kann zum Beispiel so eingesetzt werden:

- vorlesen
- gemeinsam lesen
- alleine lesen
- Hörbuch (z.B. für Nichtleser)



3. Aufbau/Bestandteile

Lehrpersonenkommentar

1. Einleitung
2. Bestandteile inform@21 (Kindergarten-4. Klasse)
3. Übersicht Vertiefungsangebote und Stationen
4. Aktivitäten rund um die Geschichte und das Wimmelbild
5. Vertiefungsangebote
6. Didaktik
7. Fachwissen zu den Vertiefungsangeboten
8. Kompetenzübersicht Lehrplan 21
9. Zusatzmaterial



3. Aufbau/Bestandteile

Vertiefungsangebote

Folgende Schwerpunktthemen sind für die drei Teile vorgesehen:

Teil 1 «Ein rätselhafter Koffer»

- Hobbys in der Sensorstrasse 21
- Medienvielfalt
- Der Werbung auf der Spur
- Kofferrätsel

Teil 2 «Alles spielt verrückt»

- Chaos in der Sensorstrasse 21
- Entschlüsse die Codes!
- Computer – kein Computer?
- Digitale Sprachassistenten

Teil 3 «Wer sucht, der findet»

- Miss Bloggy erklärt das Internet
- Unglaublich aber wahr?
- Medienprodukte aus der Sensorstrasse
- Meine Daten bleiben mein Geheimnis

4. Einsatzbeispiel

Heft 1 «Ein rätselhafter Koffer»

Auf Seite 1 finden Sie eine Übersicht über die vier Unterthemen:

- Hobbys in der Sensorstrasse 21
- Medienvielfalt
- Der Werbung auf der Spur
- Kofferrätsel

Das verrückte Leben in der Sensorstrasse 21

Ein rätselhafter Koffer

Vertiefungsangebot	Station	Seite	Zeit	Arbeitsform
Hobbys in der Sensorstrasse 21 Seite 3	Niveau 1 Ein Zuhause für die Haustiere	Seite 4	20 - 40 min	2 Personen
	Niveau 2 Ein grosses Durcheinander	Seite 6	15 min	1 Person
	Niveau 3 Lässt uns tanzen!	Seite 8	30 min	2 Personen
Medienvielfalt Seite 11	Niveau 1 Wer findet die Medien?	Seite 12	45 min	2 Personen
	Niveau 2 Analoges oder digitales Medium?	Seite 14	60 min	1 Person
	Niveau 3 Digitales Taschenmesser	Seite 16	200 min	1 Person
Der Werbung auf der Spur Seite 19	Niveau 1 Delphis Brille und die Werbung	Seite 20	30 min	2 Personen
	Niveau 2 Brauchen wir das wirklich?	Seite 22	45 - 60 min	2 Personen
	Niveau 3 Wir gestalten Werbung	Seite 24	90 min	2 Personen
Kofferrätsel Seite 27	Niveau 1 Schlüssel im Irrgarten	Seite 28	10 min	1 Person
	Niveau 2 Eine Detektivaufgabe für Cody	Seite 30	20 min	1 Person
	Niveau 3 Mathematik-Bilderrätsel	Seite 32	30 min	1 Person

4. Einsatzbeispiel

«Der Werbung auf der Spur», S. 19

Hier werden die zur Verfügung stehenden Niveaus abgebildet, ebenso die angedachten Fachbereiche.

Niveau 1: Fischlein (einfach)

Niveau 2: Cody, das Frettchen (mittel)

Niveau 3: Bug, der Papagei (anspruchsvoll)

Es wird aufgezeigt, welche zentralen Ziele verfolgt werden mit Bezug auf den Lehrplan 21 sowie mögliche Anwendungskompetenzen.

Geschichte Ein rätselhafter Koffer	Niveau 1  2  3 
Fachbereich Deutsch, Natur, Mensch, Gesellschaft	
Vertiefungsangebot Der Werbung auf der Spur	
Autorin Sibylla Zeyher	Zentrale Ziele Die Schülerinnen und Schüler ... können Werbung und deren typische Merkmale erkennen. ... können erkennen, was wirklich lebensnotwendig ist und wo Werbung uns dazu verleiten möchte, etwas zu kaufen, was wir nicht wirklich brauchen. ... können ein selbst erfundenes Produkt mithilfe eines Werbespots bewerben.
Lehrplanbezug MI.1.2.a MI.1.3.b D.3.B.1.b D.3.B.1.d NMG.6.5.e	Die Schülerinnen und Schüler können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbetexte sprechen. Die Schülerinnen und Schüler können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren. Die Schülerinnen und Schüler können Beobachtungen wiedergeben und einfache Sachverhalte mit Unterstützung beschreiben. Die Schülerinnen und Schüler können Ergebnisse einer Gruppenarbeit verständlich weitergeben und dabei verschiedene Medien nutzen (z.B. Bild-, Tondokument). Die Schülerinnen und Schüler können Grundbedürfnisse von Menschen nach Dringlichkeit ordnen und Wünsche von überlebenswichtigen Bedürfnissen unterscheiden (z.B. Nahrung, Wohnen versus Spielsachen, Ausflüge).
Anwendungskompetenz Produktion und Präsentation Die Schülerinnen und Schüler können Medien zum gegenseitigen Austausch sowie zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Brief, E-Mail, Klassenzeitung, Klassenblog, gestalten von Text-, Bild-, Video- und Tondokumenten). Recherche und Lernunterstützung Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Webseite).	

inform@21 © Lehrmittelform 2020 19

4. Einsatzbeispiel

«Der Werbung auf der Spur», S. 20–25

Station		Niveau 1	
Der Werbung auf der Spur			
Delphis Brille und die Werbung			
Bezug zur Geschichte			
Seiten 13 – 14 Delphi fällt auf die vielen Verlockungen herein, welche die AR-Brille ihr in Form von Werbung anbietet. Anhand eines Bildes erkennen die Schülerinnen und Schüler, welche Werbung die AR-Brille Delphi anzeigt und wo diese Werbeanzeigen typischerweise zu finden sind.			
Zeithorizont	30 min	Material/Infrastruktur	Arbeitsblatt «Bild AR-Brille», Farbtifte
Arbeitsform		Lernziel	Die Schülerinnen und Schüler ... können Werbung und typische Merkmale von Werbeanzeigen erkennen.
Vorbereitung			
Das Arbeitsblatt sollte vorab gedruckt werden. Die Lehrpersonen überlegen sich, wo die ausgewählten Bilder aufgehängt werden. Hinweise zum Pechelassen und das Zusatzmaterial befinden sich unter www.inform21.ch .			
Aktivität	Medien/Material		
Vorwissen aktivieren	- Wo begegnet ihr Werbung? - Woher kommt eine Werbung? - Was ist eine AR-Brille?		
Aufgaben	1. Die Schülerinnen und Schüler schauen aus der Geschichte, welche Werbung die Brille Delphi anzeigt. Sie notieren die Gegenstände, die sie sehen.		

Hellrot:
Niveau 1

inform@21

Station		Niveau 2	
Der Werbung auf der Spur			
Brauchen wir das wirklich?			
Bezug zur Geschichte			
Seiten 13 – 14 Delphi AR-Brille zeigt ganz viel Werbung. Braucht man all diese Dinge? Die Schülerinnen und Schüler überlegen, was man zum Leben wirklich braucht und wo eine Werbung dazu verleiten möchte, etwas zu kaufen, was wir eigentlich gar nicht benötigen.			
Zeithorizont	45 – 60 min	Material/Infrastruktur	Karten mit Gegenständen, Kartenvorlage, Farbtifte
Arbeitsform		Lernziel	Die Schülerinnen und Schüler ... erkennen, was wirklich lebensnotwendig ist und wo Werbung uns dazu verleiten möchte, etwas zu kaufen, was wir nicht wirklich brauchen.
Vorbereitung			
Die Karten werden doppelseitig fertig ausgedruckt und vorab gedruckt. Das Blatt Kartenvorlage wird für jedes Kind vorab gedruckt. Hinweise zum Pechelassen und das Zusatzmaterial befinden sich unter www.inform21.ch .			
Aktivität	Medien/Material		
Vorwissen aktivieren	- Was ist lebensnotwendig und was nicht? - Was braucht man und könnte eigentlich auch gut darauf verzichten? - Braucht Delphi die Dinge, die ihr die Brille zeigt?		
Aufgaben	1. Die Karten mit lebensnotwendigen und nicht zwingend notwendigen Dingen werden sortiert. Beispielsweise: Lebensnotwendige Dinge: Essen, Familie, Zuhause, Liebe, ...		

Hellgelb:
Niveau 2

inform@21

Station		Niveau 3	
Der Werbung auf der Spur			
Wir gestalten Werbung			
Bezug zur Geschichte			
Seiten 13 – 14 Anhand der Werbung, welche die AR-Brille Delphi anzeigt, wird thematisiert, welche Produkte für die angesprochene Altersgruppe besonders reizvoll sind. Die Schülerinnen und Schüler erfinden selbst ein Produkt und vermarkten dieses möglichst erfolgreich mithilfe von eigener Werbung.			
Zeithorizont	90 min	Material/Infrastruktur	Stifte, Papier, «Arbeitsblatt Adjektive Werbung», Audioaufnahmegerät oder Computer/Tablet
Arbeitsform		Lernziel	Die Schülerinnen und Schüler ... können ein selbst erfundenes Produkt mithilfe eines eigenen Werbespots bewerben.
Vorbereitung			
Das Arbeitsblatt wird vorab gedruckt. Zur Audioaufnahme eignen sich die digitalen Programme wie z.B. Sprachkorder (Windows), Sprachmanie (Apple) oder das OpenSource-Programm Audacity. Es ist wichtig, dass die Lehrpersonen ein Zeitfenster zur Präsentation der erstellten Werbespots einplanen. Hinweise zum Pechelassen und das Zusatzmaterial befinden sich unter www.inform21.ch .			
Aktivität	Medien/Material		
Vorwissen aktivieren	- Was braucht es alles, um deine Hobby ausüben zu können? (Delphi braucht beispielsweise ihr Schlegel und die Brille) - Welche Dinge würde eine AR-Brille dir noch anzeigen? - Welche Wörter werden in der Werbung benutzt, um Produkte möglichst erfolgreich zu verkaufen?		
Aufgaben	1. Die Schülerinnen und Schüler erfinden ein Produkt und vermarkten dieses möglichst erfolgreich mithilfe von eigener Werbung.		

Blau:
Niveau 3

inform@21

4. Einsatzbeispiel

«Der Werbung auf der Spur», S. 20–25

Zusätzlich stehen bei den Themen zu jedem Niveau Auftragskarten zur Verfügung. Mögliche Einsatzgebiete sind:

- im Klassenverband
- im Förderunterricht (Begabtenförderung)
- in Kleingruppen (alle dieselben Aufträge)
- in Kleingruppen differenziert (versch. Niveaus zugeteilt)
- Werkstattunterricht (differenziert)
- Postenlauf (differenziert)
- «Wer fertig»-Aufträge

Auftragskarten

Ein rätselhafter Koffer: Der Werbung auf der Spur

Delphis Brille und die Werbung

Worum geht es?

«Delphi Informia! Was hast du da alles gekauft?! Was fällt dir ein, etwas zu kaufen, ohne mich vorher zu fragen?»
Ja, Delphi musste sich so einiges anhören von Mama und Papa Informia, nachdem sie einfach Dinge eingekauft hatte, welche die Brille ihr vorschlug. Es ist manchmal aber auch wirklich nicht einfach, diesen Verlockungen zu widerstehen und zu erkennen, wann man für etwas bezahlen muss. Oder was denkst du?

Was weißt du schon?

- Wo begegnen wir Werbung?
- Woran erkennt man Werbung?
- Was ist eine AR-Brille?

Arbeitsform 	Zeit 30 min	Material Arbeitsblatt «Bild AR-Brille», Farbstifte
---	-----------------------	--

© Lehmittelsverlag St.Gallen

inform@21

5. Plattform/Downloads

Um die Zusatzmaterialien herunterzuladen, gehen Sie auf <https://inform21.ch/de/>.

Klicken Sie auf

1. Kindergarten bis 4. Klasse
2. Set 3
3. Teil 1, 2 oder 3



6. Glossar

Begriff	Erklärung	Link zu den Seiten
Anwendungskompetenzen	Anwendungskompetenz bedeutet, dass man Wissen und Fähigkeiten besitzt, um digitale Werkzeuge und Programme sicher und sinnvoll für eigene Aufgaben zu nutzen.	4 7 17
Bedienoberfläche	Die Bedienoberfläche ist der Teil eines Programms oder Geräts, den man sieht und mit dem man durch Tasten, Symbole oder Menüs arbeiten kann.	6 7
Dokumentenablage	Eine Dokumentenablage ist ein Ort auf dem Computer, an dem Dateien und Unterlagen geordnet gespeichert und leicht wiedergefunden werden können	7
Fachliche Kompetenzen	Schülerinnen und Schüler können Konzepte der Informatik verstehen und diese praktisch anwenden – etwa beim Programmieren, Problemlösen oder im Umgang mit digitalen Technologien.	10
formale Anleitung	Eine formale Anleitung ist eine klar strukturierte und meist schriftlich festgehaltene Schritt-für-Schritt-Erklärung, wie eine bestimmte Aufgabe oder ein Prozess korrekt ausgeführt wird.	6
Informatik	Informatik ist die Lehre davon, wie Informationen mit Hilfe von Computern verarbeitet, gespeichert und weitergegeben werden – und wie man diese Technik sinnvoll im Unterricht und Alltag einsetzen kann.	4 6 8 9
Login	Login bedeutet, sich mit einem Benutzernamen und Passwort bei einem Computer, einer Webseite oder einem Programm anzumelden, um Zugriff zu erhalten.	6 7
Medien	Medien sind Kommunikationsmittel, die Informationen verbreiten – dazu gehören unter anderem Zeitungen, Fernsehen, Radio, Internet, soziale Netzwerke, Bücher, Filme und digitale Plattformen.	4 5 7 8 9
NMG	Abkürzung für das Fach «Natur – Mensch – Gesellschaft»	8
Postenlauf	Ein Postenlauf im Schulunterricht ist eine Lernform, bei der Schülerinnen und Schüler verschiedene Stationen (Posten) mit unterschiedlichen Aufgaben selbstständig und in beliebiger Reihenfolge bearbeiten.	19
Tondokumente	Tondokumente sind Tonaufnahmen, die Sprache, Musik oder Geräusche festhalten und über Geräte wie Lautsprecher oder Kopfhörer wiedergegeben werden können.	5 7
Vertiefungsangebote	Mit diesen Angeboten können Sie als Lehrperson Themen gezielt vertiefen und fundiert behandeln.	14 15
Wer fertig-Aufträge	Mit diesen Zusatzaufträgen werden Schülerinnen und Schüler, die zügig arbeiten, gezielt gefordert und gefördert.	19

Starke Tools für smarte Schulen



LEHRMITTEL
VERLAG
ST.GALLEN

inform@21 | Set 3

Medien und Informatik

Kindergarten

Primarstufe 1. – 4. Klasse



www.inform21.ch



Andreas Hollenstein, Lernmedienberater
beratung@lehrmittelverlag.ch / +41 58 228 76 75