

- Die erste Stufe des Medienführerschein und geeignet für den Einstieg in die Medienwelt
- Einsatz schulisch und außerschulisch, die Durchführung richtet sich nach den jeweiligen Gegebenheiten
- Für Kinder ohne Lesefähigkeit, ab ca. 5 Jahre

WELCHE KOMPETENZEN WERDEN GEFÖRDERT?

Grundkenntnisse

Kinder erwerben Grundkenntnisse zur Nutzung technischer Geräte

Anwenden und Nutzen

Kinder erwerben Wissen, den Computer sachgerecht und zielgerichtet zu nutzen

Produzieren und Präsentieren

Kinder kennen das Verhalten am Computer und wie sie miteinander umzugehen haben

Kommunizieren und kooperieren

Kinder können am Computer einfache Medienprodukte selbst herstellen.

DIE KINDER / JUGENDLICHEN LERNEN, ...

den Computer kennen und nutzen. Sie können die wichtigsten technischen Bestandteile benennen. Sie sind in der Lage einen Computer zu bedienen und einfache Tätigkeiten auszuführen.

den Computer als Arbeitsgerät für die eigenen Zwecke zu nutzen. Sie kennen altersgerechte Anwendungen, die sie selbständig nutzen können.

die Anwendungen kreativ zu nutzen, um eigene Ideen und Themen darzustellen.

Regelerschließungskompetenz. Sie lernen welche jeweiligen Regeln bei Umgang mit dem Computer zu beachten sind. Sie sprechen sich gegenseitig ab, achten aufeinander und wissen, wie sie Hilfe bei Problemen bekommen.

ANREGUNGEN FÜR DIE UMSETZUNG

Icon-Memoryspiel

Mit den Kindern gemeinsam ein Spiel zu den Computerbestandteilen basteln.

Computer-Lexikon

Wichtige Computerbegriffe in einer für die Altersgruppe angemessenen Sammlung zusammenfassen. (Hardware, Software, Netzwerk, Betriebssystem, etc...)

Computerleben

Das Innenleben eines (alten) Computers erkunden, auseinanderbauen und wieder zusammenbauen.

Ordnersystem

Das Ordnersystem lässt sich sehr bildhaft mit dem Beispiel Kleiderschrank und Fächer oder großer Karton und viele kleine Kartons erklären.

Kartonspiel

Die Kinder lernen, dass es wichtig ist, dass die Ordner gut benannt sind: In einem großen Karton sind viele kleine Karton ohne Beschriftung. In jedem kleinen Karton liegt ein Zettel mit ihrem Namen und die Kinder müssen ihren Karton finden.

Kalenderbilder

Eine Gruppe kann als gemeinsames Produkt Kalenderbilder für ein ganzes Jahr erstellen.

Bilderraten

Ein Kind denkt sich ein Tier aus, malt dies mit dem Malprogramm und die anderen Kinder müssen das Tier erraten. Ein Beamer ermöglicht, dass alle Kinder das Gemalte gut sehen.

Schreibprogramm

Da Schreibfähigkeit keine Voraussetzung bei den Kindern, reicht hier ein Name oder ein Brief in Geheimsprache.

Erlaubt oder nicht erlaubt

Gemeinsame Ideensammlung mit den Kindern zum Verhalten am Computer

Rollenspiele

In Rollenspielen mit den Kindern einüben, wie sie sich verhalten sollen in den verschiedenen Situationen:

- Wenn sie Hilfe brauchen
- Bei Streitigkeiten
- Wie formuliere ich Wünsche