

Verwenden von Begriffen und Raumlagen gefordert, wenn es darum ging, auf der Bühne im Kreis/auf der vorderen Linie/hinter einander oder in einer Reihe zu hüpfen, zu schlängeln oder zu tanzen.

Die Vorbereitung und Umsetzung des unvergesslichen Projektes ermöglichte auch uns Lehrpersonen einen facettenreichen Kompetenzzuwachs und neue Erfahrungen als Team. Wir danken unserer Theaterpädagogin und den Fachlehrpersonen für Musik, Bewegung und Xylophon für ihre wertvolle, kreative und engagierte Unterstützung.

Das Üben und Durchhalten hat sich gelohnt! Mit viel Herzblut, Freude und Energie flogen die 10 Blätter bei beiden gutbesuchten Aufführungen gemäss Drehbuch durch die Aula Cher. Die «kompetenten» Schauspielerinnen und Schauspieler verneigten sich stolz. Das Publikum dankte mit warmem Applaus!

*Yvonne Steinegger, SHP Unterstufe Dorf
Judith Kaiser, Klassenlehrperson Unterstufe Dorf*

Lehrplan 21 – Medien und Informatik: Umsetzung im Unterricht auf der Primarschule

Der Modullehrplan «Medien und Informatik» greift zum einen den Mediengebrauch ausserhalb der Schule auf und reflektiert ihn. Dazu gehört viel Hintergrundwissen. Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit den Einflüssen von Medien auf die Gesellschaft auseinander, hinterfragen diese kritisch, sind sich deren Risiken und Wirkungen auch bewusst und können diese verantwortungsvoll nutzen. Zum anderen werden die Schülerinnen und Schüler mit Anwendungskompetenzen und grundlegenden Informatikkenntnissen auf die Berufswelt und die neuen Herausforderungen der digitalen Gesellschaft vorbereitet. Sie lernen Hard- und Software kompetent zu nutzen, um diese im Alltag und im Berufsleben einsetzen zu können.

Um Ihnen einen Einblick in die konkrete Umsetzung an einer Primarschule zu geben, zeigen wir hier einige Unterrichtsbeispiele der Schule Stalden.

Kindergarten

Auf der Kindergartenstufe hängt die Umsetzung eng mit der Lebenswelt der Kinder zusammen. Es geht um die spielerische Förderung der Fähigkeiten, die nicht nur im Unterricht, sondern auch im Alltag wichtig sind. Wir beobachten, probieren aus, verknüpfen, erproben und

experimentieren. Anhand eines Zopfteig-Rezeptes übten die Kindergartenkinder eine formale Anleitung zu erkennen und ihr zu folgen. Die Freude an den selbstständig hergestellten Brötli war riesig.



Unterstufe

Unsere Kompetenzen im Bereich Medien und Informatik erweitern die Schülerinnen und Schüler in der Unterstufe spielerisch und oft ohne Computer wie zum Beispiel mit Schiffe versenken, Wer-ist-es oder Kartentricks. Die Schülerinnen und Schüler programmieren ihre Klassenkameraden und den Bee-bot, einen kleinen Bodenroboter, bei welchem die Abfolge der Fahrtrichtung programmiert werden kann. Aus einfachen Codes fertigen sie Pixelbilder an und erstellen umgekehrt Codes von Bildern. Für kleine Vorträge entstehen im Word bunte Plakate mit selbst ausgesuchten Bildern. Medien und Informatik ist für die jüngeren Kinder total packend und lehrreich – egal ob mit oder ohne Strom.



Mittelstufe I (3./4. Klasse):

Zu Beginn setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit den Medien auseinander. Welche Medien haben wir heutzutage? Welche Medien nutzen unsere Eltern, Grosseltern? Dabei erkennen sie, dass sich die Medien und deren Konsum stark veränderte. Diese Auseinandersetzung soll die Schülerinnen und Schüler darauf sensibilisieren, wie damit umgegangen wird.

Weiter steht im Fokus die Anwenderkompetenz im Bereich Computer. Die Anwendung in verschiedenen Lernprogrammen und im Word wird erlernt, geübt und angewendet.

«Ich habe gelernt, dass man im Word Texte farbig bearbeiten und ich verschiedene Tastenkombinationen benutzen kann.» Urban, MS I a

«Im Word kann man ganz viele Sachen machen, ich meinte immer, man kann nur schreiben und speichern. Es macht Spass.» Amy, MS I a

«Am Computer arbeite ich gerne, weil dann muss ich nicht alles von Hand schreiben. Zudem übe ich regelmässig Englischwörter am Computer.» Lukas, MS I a

Mittelstufe II (5./6. Klasse):

Selber einen Roboter zu programmieren? Geht das denn? Na klar. Diese Erfahrung machten die Mittelstufe II Schülerinnen und Schüler mit Ozobot schon bald. Ozobot ist ein kleiner Roboter mit eingebautem Akku und fünf Farb-Sensoren auf der Unterseite. Der Roboter lässt sich so ganz ohne Computer über Abfolge von Farben (Farbcodes) auf Papier programmieren. Doch nicht nur das, der Ozobot kann noch viel mehr. Nach und nach werden die Ozobot durch Labyrinth geführt, Strecken werden abgemessen oder Synchron Tänze eingeübt. Alle können so im eigenen Lerntempo die Kompetenzen erweitern.



Lehrpersonen Schule Stalden