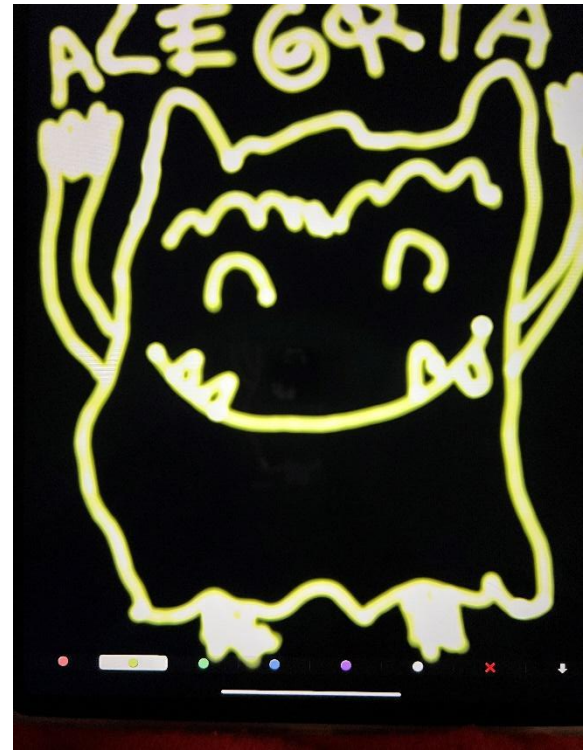


DA #10

Portugal

Das Gefühle- spiel



Das Gefühlespiel

Eine Idee von:

Päd. Fachkräfte des Schulverbands AESA Barreiro, Portugal

Keywords: #Emotionen #Farben #Bilder #Fotografie #Padlet

Alter: 3 - 6 Jahre

Frage: Können digitale Werkzeuge Kindern helfen, ihre Gefühle auszudrücken?

Ziele:

- Gelegenheiten für Kinder schaffen, ihre Gefühle mit Hilfe digitaler Werkzeuge auszudrücken.
 - Das Kind dabei unterstützen, seine Emotionen und die Emotionen anderer mit Hilfe digitaler Werkzeuge zu erkennen und zu respektieren.
 - Digitale Werkzeuge nutzen, um die Beziehungen zwischen Kindergarten und Familie zu stärken.
 - verschiedene digitale Werkzeuge zur Unterstützung der täglichen pädagogischen Aktivitäten nutzen und Sicherheitsregeln bei deren Nutzung beobachten.
-

Zeit: 7 Aktivitäten mit je 20 Minuten, insgesamt 2 Stunden und 20 Minuten

Material

Im Kindergarten	Zu Hause
<ul style="list-style-type: none"> • Buch "Das Farbenmonster" oder Geschichtenordner • Beamer • Schere, Klebstoff, Abfallmaterial (recycelt), Schreib-/Farb-/Malmaterial und Papierbögen • Digitale Anwendungen (zum Zeichnen, z.B. ClassDojo, Kahoot, LearningApps, Taskcards, Padlet) • Smartphone/Tablet/Digitalkamera /Computer 	<ul style="list-style-type: none"> • Buch "Das Farbenmonster" oder Geschichtenordner • Schere, Klebstoff, Abfallmaterial (recycelt), Schreib-/Farb-/Malmaterial und Papierbögen • Digitale Anwendungen (zum Zeichnen, ClassDojo, Kahoot, LearningApps, Taskcard und Padlet) • Smartphone/Tablet/Digitalkamera /Computer

Software/ Apps:

<p>Youtube oder Mediatheken der Stadtbüchereien; Tigerbooks-App</p> <p>Ziel: Die Geschichte "Das Farbenmonster" kennenlernen. Das Lied "Das Farbmonster" lernen.</p> <p>Medien: Computer; Smartphone; Tablet</p> <p>Link: Geschichte „Das Farbmonster“ https://www.youtube.com/watch?v=O1sV4U3S-gY</p> <p>Lied "The Monster of Colors": The colour monster song - YouTube (in englischer Sprache)</p>	<p>Malen</p> <p>Ziel: Eine Handlung, die einem Gefühl entspricht (traurig, wütend, glücklich ...) zeichnen. Ein Farbmonster erschaffen.</p> <p>Medien: Computer; Smartphone; Tablet</p> <p>Link: https://www.taskcards.de</p> <p>Alternativen Die Fachkraft stellt dem Kind Zeichenmaterial zur Verfügung, mit dem es das Farbmonster und die dazugehörige Aktion gestalten kann.</p>	<p>Online Pinnwand</p> <p>Ziel: Lieblings-Farbmonster wählen, ein Nachahmungsfoto machen und die Fotos z.B. auf der ClassDojo-Plattform oder einer Online-Pinnwand teilen.</p> <p>Medien: Computer; Smartphone; Tablet; Digitalkamera</p> <p>Link: https://www.taskcards.de</p> <p>Alternativen Wenn es der Familie nicht möglich ist, die Aufgabe auf einem Foto festzuhalten, kann eine Zeichnung angefertigt werden.</p>
---	---	---

<p>Alternativen Die Fachkraft kann die Geschichte und das Lied aufzeichnen und an die Kinder schicken, die keinen Computer oder andere digitale Hilfsmittel haben. Sie können die Aufnahme über ein Smartphone oder die Geschichte/das Lied auf Papier versenden.</p>		
--	--	--

<p>LearningApps</p> <p>Ziel: Die Spiele zur Geschichte "Das Farbmonster" spielen.</p> <p>Medium: Computer; Smartphone; Tablet</p> <p>Link: https://learningapps.org/display?v=ppjcodhy521</p> <p>Alternativen Das Spiels auf einer Papierunterlage erstellen.</p>	<p>Online Pinnwand</p> <p>Ziel: Eine digitale Pinnwand, z.B. Takscards oder Padlet mit Fotos/Grafiken der kleinen Monstern, die von den Familien geteilt und im Kindergarten vorbereitet werden, erstellen</p> <p>Medium: Computer; Smartphone; Tablet</p> <p>Link: https://www.taskcards.de https://padlet.com/</p> <p>Alternativen Ein Buch mit den verschiedenen Aufzeichnungen, vom Kindergarten oder von den Familien, erstellen.</p>	
---	--	--



Kurzbeschreibung

Können digitale Werkzeuge Kindern helfen, ihre Gefühle auszudrücken?

Können wir Gefühle durch eine Geschichte erkennen?

JA, mit der Unterstützung einiger digitaler Anwendungen (Paint), einer Digitalkamera, einem Smartphone, recycelten Materialien und viel Kreativität können wir unsere Gefühle erkennen und zeigen.

Im Kindergarten mit den Fachkräften und Kindergartenkindern und zu Hause mit ihren Familien visualisieren die Kinder die Geschichte "Das Farbmonster" und hören das dazugehörige Lied an. Jedes Kind entwirft sein Lieblings-Farbmonster. Mit Hilfe digitaler Geräte gestalten sie eine Situation, die bei ihrem Lieblingsmonster eine der in der Geschichte erwähnten Emotionen auslöst. Sie machen ein Foto von Familienmitgliedern, die den Gesichtsausdruck ihres Lieblingsmonsters nachahmen. Sie spielen die Farbmonster-Spiele in den Apps. Die Fotos der durchgeführten Aktivitäten werden auf Padlet geteilt.

Schritt für Schritt

<p>Schritt 1 --- <i>Im Kindergarten</i></p>	<p>Geschichte "Das Farbenmonster" (Zuhören, Lesen, Betrachten, ...): Die päd. Fachkraft bestimmt das Medium, mit dem die Geschichte der Kindergruppe erzählt werden soll (Buch, App; Online-Videos, interaktives Whiteboard, Puppen, ...).</p>
	<p>Distanzlernen Geschichte "Das Farbenmonster" (Hören, Lesen, Betrachten, ...): Die Familie hört sich die Geschichte an und nutzt dabei die ihr zur Verfügung stehenden Mittel (PC / Smartphone / Tablet / Buch).</p>
<p>Schritt 1 --- <i>Zu Hause</i></p>	<p>Geschichte "Das Farbenmonster" (Hören, Lesen, Betrachten, ...): Die Familie hört sich die Geschichte an und nutzt dabei die ihr zur Verfügung stehenden Mittel (PC / Smartphone / Tablet / Buch).</p>
<p>Schritt 2 --- <i>Im Kindergarten</i></p>	<p>"Mein Lieblings-Farbenmonster ist": Aus Abfallmaterial (Pappe, Joghurtbecher, Wolle, Knöpfe, ...) bastelt das Kind selbstständig sein Farbenmonster, indem es die Materialien, die Größe und das Farbenmonster auswählt.</p> 

Distanzlernen

Wie Schritt 2.

Schritt 2

Zu Hause

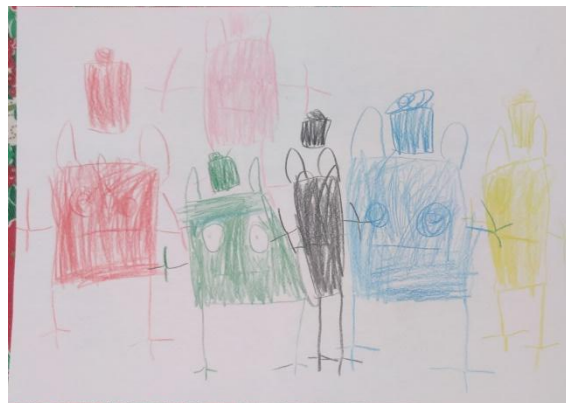
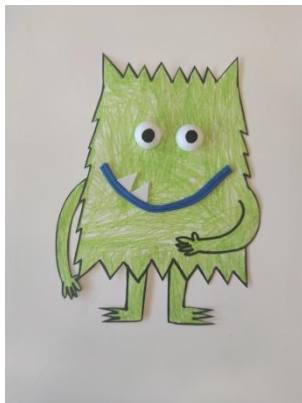
"Mein Lieblings-Farbenmonster ist": Aus Abfallmaterial (Pappe, Joghurtbecher, Wolle, Knöpfe, ...) bastelt das Kind selbstständig sein Farbenmonster, indem es die Materialien, die Größe und das Farbenmonster auswählt.



Schritt 3

Im
Kinder-
garten

Mithilfe eines Computers/Smartphones/einer digitalen Zeichenanwendung/etwas erschaffen, das das Kind glücklich oder traurig oder wütend oder ängstlich oder ruhig und voller Liebe fühlen lässt. Wenn es nicht möglich ist, die digitale Zeichenanwendung zu verwenden, führt das Kind die Aufgabe mit Zeichenmaterial aus (Marker, Bleistifte, Papier, Farben ...).



Distanzlernen

	Wie Schritt 3.
Schritt 4 --- <i>Zu Hause</i>	<p>Laden Sie die Familie ein, ihr Lieblings-Farbenmonster zu wählen. Machen Sie ein Foto, das dieses nachahmt und teilen Sie die Fotos auf einer digitalen Plattform, z.B. Taskcards oder Classdojo.</p> <p>Wenn es der Familie nicht möglich ist, zu fotografieren und die Fotos auf Classdojo zu teilen, spielt die Familie lediglich die Nachahmungsspiele.</p>
	<p>Distanzlernen Wie Schritt 4.</p>
Schritt 5 --- <i>Im Kindergarten</i>	<p>Das Lied "Das Farbenmonster" anhören: Die Fachkraft legt fest, mit welchen Hilfsmitteln sie das Lied ihrer Kindergruppe beibringen möchte (Blockflöte, Online-Video, ...).</p>
	<p>Distanzlernen Wie Schritt 5.</p>
Schritt 6 --- <i>Im Kindergarten</i>	<p>Spiele aus digitalen Anwendungen spielen. Wenn es nicht möglich ist, die Spiele mit Hilfe von digitalen Anwendungen zu realisieren, baut die Fachkraft die Spiele auf Papier auf.</p>
	<p>Distanzlernen Realisierung von Spielen der digitalen Anwendungen.</p>
Schritt 6 --- <i>Zu Hause</i>	<p>Realisierung von Spielen der digitalen Anwendungen.</p>

Schritt 7

Im
Kinder-
garten

Bau eines Wandgemäldes mit Fotos/Grafiken der kleinen Monster, die von den Familien geteilt und im Kindergarten ausgearbeitet wurden, mit Hilfe der digitalen Pinnwand.

Wenn es nicht möglich ist, eine Online-Pinnwand zu nutzen, baut die Fachkraft eine Ausstellung "Wand der Gefühle" im Kindergarten (Plakat im Veranstaltungsraum, Kindergartenwand ...).

Distanzlernen

Wie Schritt 7.



Abschluss

Präsenz	Virtuell
<p>Evaluation des Digitalen Ateliers (AD 10) "Spielen mit Gefühlen" durch eine digitale Umfrage Anwendung, z.B. Kahoot. Online Pinnwand "Wand der Gefühle". Ausstellung "Wand der Gefühle". Hilfsmaterial für die Entwicklung von Aufgaben.</p>	<p>Evaluation des Digitalen Ateliers (AD 10) "Spielen mit Gefühlen" durch eine digitale Umfrage Anwendung, z.B. Kahoot. Online Pinnwand "Wand der Gefühle".</p>

