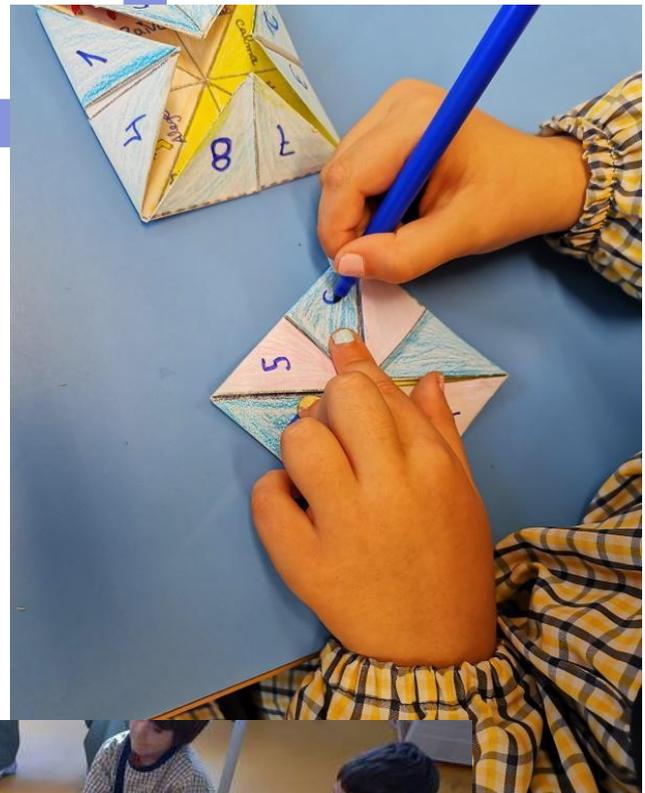


Monster- Zählen



Monster-Zählen

Eine Idee von:

Päd. Fachkräfte des Schulverbands AESA Barreiro, Portugal

Alter: 4-6 Jahre

Keywords: #Mathematik #Farben #Mengen #Zählen #Zahlen #Learningapps

Frage: *Können digitale Werkzeuge Kindern helfen, mathematisches Denken zu entwickeln?*

Ziele:

- Kindern helfen, Mengen durch verschiedene Darstellungsformen zu identifizieren
 - Alltägliche Probleme mit kleinen Mengen durch Zählen und mathematische Aufgaben zu lösen
 - Digitale Werkzeuge nutzen, um die Beziehungen zwischen Schule und Familie zu stärken
 - Nutzung verschiedener digitaler Werkzeuge zur Unterstützung der täglichen pädagogischen Aktivitäten und Beachtung von Sicherheitsregeln bei deren Nutzung
-

Zeit: 5 Aktivitäten zu je 50 Minuten, insgesamt etwa 5 Stunden

Material

Im Kindergarten	Zu Hause
<ul style="list-style-type: none"> • Geschichte als Buch oder von der päd. Fachkraft aufgezeichnete Geschichte über Tablet / Smartphone / PC / interaktives Whiteboard • Papier, Malutensilien, Schere • Verschiedenfarbige Gegenstände (auf die in den Aktivitäten Bezug genommen wird) • Kamera, Tablet oder Smartphone mit Kamera • Computer, Tablet, Smartphone ...mit dem das Kind Lieder hören kann • Computer, Tablet oder Smartphone mit den Apps LearningApps und ClassDojo 	<ul style="list-style-type: none"> • Ausgedruckte Geschichte oder Link zur Geschichte, um sie über eine digitale Quelle anzusehen • Papier, Malutensilien, Schere • Objekte in verschiedenen Farben (die in den Aktivitäten erwähnt werden). • Kamera, Tablet oder Smartphone mit Kamera • Computer, Tablet, Smartphone ... auf dem das Kind Lieder hören kann • Computer, Tablet oder Smartphone mit LearningApps und ClassDojo-Apps

Software/ Apps

<p>LEARNINGAPPS Spiele in Portugiesisch</p> <p>Ziel: Nutzung verschiedener digitaler Werkzeuge zur Unterstützung pädagogischer Aktivitäten</p> <p>Medien: Computer; Smartphone; Tablet</p> <p>Link: https://learningapps.org/index.php</p>	<p>Youtube Die Geschichte anhören: Das Farbenmonster</p> <p>Ziel: Etwas über die Geschichte erfahren. Digitale Werkzeuge nutzen, um die Beziehungen zwischen Schule und Familie zu stärken.</p> <p>Medien Computer; Smartphone; Tablet</p> <p>Link: Geschichte in Deutsch https://youtu.be/GzkHsYT8zRE?t=88</p>	<p>Youtube Das Lied anhören: Das Farbenmonster</p> <p>Ziel: Das Lied kennenlernen. Digitale Werkzeuge nutzen, um die Beziehungen zwischen Schule und Familie zu stärken.</p> <p>Medien: Computer; Smartphone; Tablet</p> <p>Link: Lied in Englisch https://youtu.be/qvrbF2t7PKw</p>
---	---	--

<p>Memory Game in Portugiesisch https://learningapps.org/watch?v=pfhcf9ws221</p> <p>Spiel mit mathematischen Begriffen in Portugiesisch https://learningapps.org/watch?v=pfjzm8ion21</p> <p>Bild-Assoziationsspiel in Portugiesisch https://learningapps.org/display?v=p333cogu221</p> <p>Alternative: ClassDojo</p>	<p>Alternative: ClassDojo</p>	<p>Alternative: ClassDojo</p>
--	--	--

Kurzbeschreibung

Können digitale Werkzeuge Kindern helfen, mathematisches Denken zu entwickeln?

Ja! Indem sie die Geschichte vom „Farbenmonster“ mit Hilfe von digitalen Geräten (Tablet, PC und Smartphone) kennenlernen und durch passende Spiele, die von den päd. Fachkräften angeboten werden. Kinder lernen zu beobachten, zu untersuchen, zu zählen, Mengen durch verschiedene Darstellungsformen zu identifizieren und alltägliche Probleme zu lösen, indem sie Zählen und mathematisches Denken anwenden – alles mit einem spielerischen Charakter.

Schritt für Schritt

Schritt 1

Im
Kinder-
garten

Zuhören bei der Geschichte "Das Farbenmonster" (Zuhören, Lesen, Ansehen, ...)



Distanzlernen

Die Geschichte aus dem Buch vorlesen. Wenn dies nicht möglich ist, kann ein Link zu einer digitalen Quelle für den Text genutzt werden oder ein Link zu einer von der päd. Fachkraft gemachten Sprachaufnahme, die über ein digitales Werkzeug abspielbar ist (Tablet, Smartphone usw.).

Schritt 2

Zu Hause

Das Spiel "Wie viele willst du? bauen und ausprobieren"



Distanzlernen

Die Familien werden eingeladen, das Spiel mit ihrem Kind zu bauen und zu spielen. Eltern und Kinder machen Fotos und teilen die Bilder auf der ClassDojo-Plattform.

Wenn es der Familie nicht möglich ist, ein Foto zu machen und die Bilder auf ClassDojo zu teilen, spielen sie nur zusammen das Spiel.

Schritt 3

*Im
Kinder-
garten*

Entdecker-Spiel: Hilf den kleinen Monstern Sachen zu finden, die sie auf dem Weg verloren haben!



Distanzlernen

Die Familien werden gebeten ins Freie zu gehen, um den Monstern zu helfen, Sachen zu finden, die sie in den folgenden Farben verloren haben: 2 grüne, 4 gelbe, 6 blaue, 3 rote, 1 schwarzer und 5 rosa Gegenstände.

Am Ende können die Gegenstände gezählt und herausgefunden werden, wie viele Gegenstände die Monster verloren haben.

Wenn es nicht möglich ist, nach draußen zu gehen, können Gegenstände im Haus gesucht werden.

Das Abenteuer kann gefilmt und auf Classdojo geteilt werden.

Schritt 4

*Im
Kinder-
garten*

Spiele im Kindergarten festhalten, z.B. mit Fotos, Videos oder Zeichnungen ("Wie viele willst du?" und "Entdecker-Spiel")



Distanzlernen

Die Spiele ("Wie viele willst du?" und "Entdecker-Spiel"), die im Kindergarten und zu Hause gespielt wurden, werden festgehalten (Fotos /Videos/Zeichnungen) und über ClassDojo geteilt.

Schritt 5

Im
Kinder-
garten

Das Lied "Farbenmonster" im Kindergarten zusammen hören und singen lernen. Inhalte werden mit den Familien geteilt.



Distanzlernen

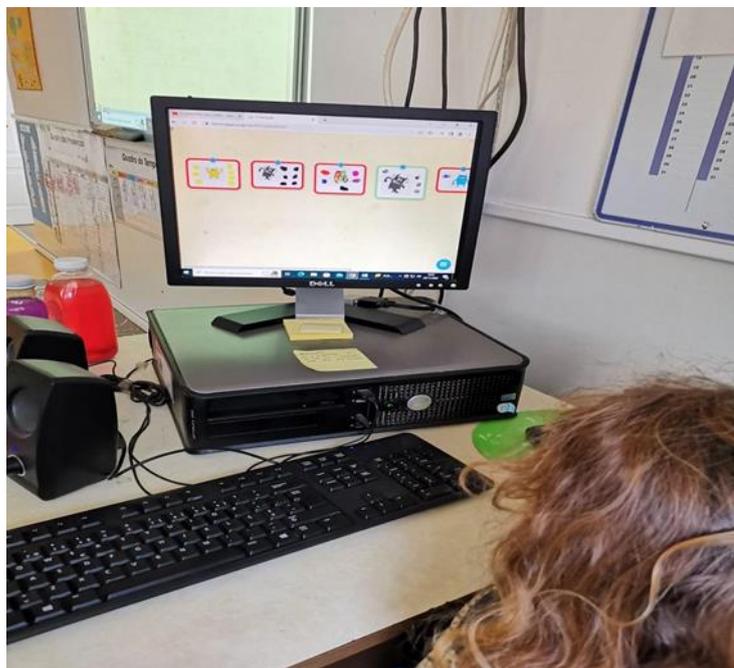
Anhören des Liedes "Farbenmonster": Die Familie bestimmt das Medium, das zum Anhören und Lernen des Liedes verwendet und von den Kindern genutzt wird (Kassettenrekorder, Youtube-Video, ...)

Schritt 6

Im
Kinder-
garten

Spielen der Spiele unter Verwendung digitaler Anwendungen.

Wenn es nicht möglich ist, die Spiele digital umzusetzen, baut die päd. Fachkraft die Spiele als Brettspiel aus Papier nach.



Distanzlernen

Spielen der Spiele aus den digitalen Anwendungen. Wenn es nicht möglich ist, die Spiele in digitaler Form zu nutzen, stellt die päd. Fachkraft selbstgemachte Brettspiele aus Papier zur Verfügung.

Abschluss

Präsenz	Virtuell
Die Kinder können gemeinsam das Spiel "Wie viele willst du?" oder "Entdecker-Spiel" ausprobieren und gemeinsam spielen.	Die Kinder können die Spiele aus Papier (oder mit Recyclingmaterial) bauen und zu Hause spielen. Sie können ihre Spielerfahrungen aufzeichnen (Foto, Video) und über die Classdojo-App teilen.

