

Computer, Handy & Co.

Unterrichtsmaterialien KG/US



LP21

Ulla die Eule, Lehrmittelverlag Zürich, für Kindergarten bis 2. Klasse, Bilderbuch

Band 1 Das Buchstabengespenst Bücher, das Lesen und die Frage, warum man überhaupt Lesen lernen soll, wenn doch der Fernseher auf Knopfdruck spannende Geschichten liefert. Das fragt sich Peter, als er sich eines von Ullas Büchern anschaut, ohne Bilder, nur mit Buchstaben. Aber dann erzählt Ulla, wie sie nachts das Buchstabengespenst durch den Wald verfolgt hat, und ihn packt die Leselust...

Band 2 Peter und der Traum Das Angebot an Büchern, Comics, Trickfilmen, Videospielen und Audiomedien ist gross. Schnell kann es geschehen, dass Kinder etwas hören oder sehen, was sie noch nicht richtig einordnen können. Im zweiten Band rund um die drei Freunde Ulla, Peter und Anna geht es um die Unterscheidung zwischen Realität und Fiktion und darum, wie man mit einer durch Medien verursachten Überforderung umgeht, sowie um altersgerechte Medieninhalte.

Band 3 Anna und der gelbe Kobold Das Gefühl des Habenwollens und die «Verführungskünste» der Werbung sind allgegenwärtig in unserer Gesellschaft. Für Kinder ist es nicht einfach, sich davon abzuschirmen und zu verstehen, wie die Werbung uns beeinflusst. Anna begegnet einem gelben Kobold, der immer dann auftaucht, wenn Anna etwas sieht, dass sie sich ganz fest wünscht. Zum Glück weiss die schlaue Ulla Rat.

Band 4 Der Chaoskuchen Beim Sortieren oder Befolgen einer Anleitung bedienen wir uns Grundprinzipien informatischen Denkens, ohne dass wir uns dessen bewusst sind. Auch Kinder wenden diese informatischen Prinzipien an. Im vierten Band der Ulla-Reihe läuft beim Backen manches nicht nach Plan. Warum der Eulenwaldkuchen anders schmeckt als erwartet, können die Kinder gemeinsam mit der Eule Ulla und ihren Freunden herausfinden.

Diverses Zusatzmaterial findet sich auf <https://ulladieule.ch>

<http://de.sheep.live.eu/> Das Projekt thematisiert die Sicherheit von Kindern und Jugendlichen, insbesondere in Bezug auf die Risiken von Internet, Handys und neuen Technologien. Für Kinder steht die Prävention im Vordergrund, Jugendlichen hingegen wird ein Spiegel ihres Verhaltens vorgehalten. Erwachsenen wird ein reflektierter Zugang ermöglicht. Neben zahlreichen Cartoons für Kinder ist auch dieses mehrsprachige Internetportal im Rahmen des Projekts entstanden.

LP21

[Internet-abc.de](http://internet-abc.de) KG/PS > verschiedene Lernmodule für Kinder, Lehrkräfte und Eltern

zebis.ch alle Stufen Vielfältige Unterrichtsideen, z.B. Medientagebuch im KiGa und US

LP21

sz.ch > Wegleitung „Medien und Informatik“ für Lehrpersonen der Primarstufe im Kindergarten

LP21

schule.sg.ch > Linkliste für den Unterricht, Excel-Tabelle mit grossen Fundus an Links zu Lehrmitteln und Ideen

Das Schlaumacherbuch Astrid und Wilfried Brüning, <https://www.bruening-film.de/> Lenas Opa behauptet: „Fernsehen macht dumm“ Stimmt das? Um das herauszufinden, schaut sie sich an, wie ihr Gehirn funktioniert. Wo befindet es sich? Woraus besteht es und was sind seine Aufgaben? So beginnt unser Schlaumacherbuch. Kinder erfahren hier Wichtiges über Ihre fantastischen Gehirnzellen, über Ihre Sinne und darüber, wie sie Neues entdecken, behalten und in Wissen verwandeln können. Wir finden, dass unsere Kinder in Zeiten zunehmender Digitalisierung auch darüber Bescheid wissen sollten, was in ihrem Gehirn passiert, wenn sie sich zu viel mit Fernseher, Konsolen, Tablets, Smartphones und Co. befassen.

Zwischen zwei Welten Kinder im medialen Zeitalter <https://www.bruening-film.de/> Unsere Kinder werden heute in zwei Welten hineingeboren: Die reale und die virtuelle Welt. Die virtuelle Welt hat in den letzten Jahren immer mehr an Bedeutung für unsere Kinder gewonnen. Und das Alter, in dem Kinder zum ersten Mal mit Bildschirmmedien in Kontakt kommen, wird immer jünger. Mithilfe langjähriger Recherche und eigener Beobachtungen, die wir im Rahmen unserer Arbeit mit Kindern und Jugendlichen machen konnten und nicht zuletzt als Eltern zweier medienbegeisterter Jungs haben wir das *Neuronenschutzprogramm* herausgearbeitet.

Digitale Welt Ravensburger Buchverlag 8-12 Jahre Wie sieht ein Computer von innen aus? Worauf musst du in sozialen Netzwerken achten? Wie wird ein Computerspiel entwickelt?

LP21

Inform@ KG-3. Klasse Computer gehören heute zum normalen Bild jeder Schule. Sie sind in Schulzimmern und im Alltag anzutreffen und nicht mehr wegzudenken. Die Broschüren zeigen Ideen und Möglichkeiten auf, wie der Computer mit geringem Aufwand in den Unterricht integriert werden kann. Die Unterrichtsideen wurden von Lehrpersonen für Lehrpersonen entwickelt und mit Klassen erfolgreich erprobt. Die Ideen sind den verschiedenen Lernbereichen (Information/Kommunikation, Kreatives Arbeiten, Lernen/Üben) zugeordnet.

LP21

Geheimnisse sind erlaubt: Datenschutz- und Privatsphäre-Lehrmittel für 4-9 Jährige der PH Zürich.