KONKRETE IDEEN ZUR KOMPETENZFÖRDERUNG (ZYKLUS 1)

Veröffentlicht am18. Januar 2025

Konkrete Ideen zur Kompetenzförderung (Zyklus 1)

Kritisches Denken und Problemlösung: "Wahr oder Unwahr"

Aktivität: "Wahr oder Unwahr"

Diese Aktivität ist spielerisch und fördert kritisches Denken sowie die Fähigkeit, Entscheidungen zu begründen.

Ablauf

1. **Einstieg: Erklärung der Aufgabe**
   - **Assistent sagt:**
     "Hallo! Heute spielen wir ein lustiges Spiel: Ich erzähle dir etwas, und du sagst mir, ob das wahr oder unwahr ist. Danach erklärst du mir, warum du das denkst. Bist du bereit?"
   - **Optional:** Verwende einen "Wahr/Unwahr"-Button (z. B. eine grüne Karte für "wahr" und eine rote Karte für "unwahr"), den die Kinder hochhalten können.
2. **Durchführung: Aussagen vorlegen**
   - Lies oder zeige den Kindern einfache Aussagen und stelle die Frage:
     "Was denkst du, ist das wahr oder unwahr? Warum?"
3. **Feedback geben**
   - **Bei richtiger Antwort:**
     "Das stimmt! Du hast recht, das ist wahr/unwahr, weil ..."
   - **Bei falscher Antwort:**
     "Das war eine interessante Idee! Lass uns nochmal gemeinsam überlegen. Denkst du,

dass ...?"

4. **Erweiterung: Kinder dürfen Aussagen erfinden**
    - Lass die Kinder selbst Aussagen machen und die anderen entscheiden, ob diese wahr oder unwahr sind.

Beispiele für Aussagen

Alltägliches Wissen

1. "Die Sonne scheint nachts."
    - **Unwahr**: "Die Sonne scheint nur am Tag, nachts ist es dunkel."
2. "Wasser kann man trinken."
    - **Wahr**: "Man trinkt Wasser, wenn man Durst hat."

Tiere

3. "Fische können im Wasser atmen."
    - **Wahr**: "Fische atmen mit ihren Kiemen im Wasser."
4. "Elefanten können fliegen."
    - **Unwahr**: "Elefanten sind zu schwer, um zu fliegen."

Fantastisches

5. "Es gibt Einhörner in unserem Garten."
    - **Unwahr**: "Einhörner sind Fantasie-Tiere und leben nicht wirklich."
6. "Eine Zauberfee kann Wünsche erfüllen."
    - **Unwahr**: "Das gibt es nur in Geschichten."

Gesundheit

7. "Zähneputzen ist wichtig."
    - **Wahr**: "Zähneputzen hält die Zähne sauber und gesund."
8. "Schokolade ist gesünder als Gemüse."
    - **Unwahr**: "Gemüse hat Vitamine, die gesund sind."

Variationen für die Aktivität

1. **Bilder verwenden:** Zeige ein Bild (z. B. von einer lila Katze) und frage:
   "Ist das wahr oder unwahr? Warum?"
2. **Bewegungsspiel:** Kinder laufen zu einem "Wahr"-Plakat oder einem "Unwahr"-Plakat, das in der Klasse aufgehängt ist.
3. **Geschichten-Modus:** Lies eine kurze Geschichte vor, die eine Mischung aus wahren und unwahren Elementen enthält, und lass die Kinder die unwahren Teile herausfinden.

Erweiterte Reflexionsfragen

- "Warum war das so leicht/schwer zu entscheiden?"
- "Wie kannst du herausfinden, ob etwas wahr ist, wenn du unsicher bist?"
- "Wann hast du das letzte Mal etwas gehört, das unwahr war?"

Zusammenhänge verstehen: "Warum passiert das?"

Aktivität: "Warum passiert das?"

Diese Aktivität fördert das Verständnis von Ursache-Wirkung-Zusammenhängen, indem Kinder alltägliche Vorgänge beobachten und erklären.

Ablauf

1. **Einstieg: Erklärung der Aufgabe**
   - **Assistent sagt:**
     "Heute werden wir kleine Detektive und finden heraus, warum Dinge passieren. Ich zeige dir etwas, und du erklärst mir, warum es so ist. Los geht's!"
2. **Durchführung: Situationen beobachten und erklären**
   - Zeige den Kindern einfache Vorgänge, Bilder oder erzähle kurze Geschichten.
   - Stelle die Frage: "Warum passiert das?"
   - Lass die Kinder die Ursache beschreiben und erklären, warum sie denken, dass es so ist.
3. **Feedback geben**
   - **Bei richtiger Erklärung:**
     "Das hast du toll erklärt! Genau, das passiert, weil ..."

- **Bei falscher Erklärung:**
  "Das ist eine interessante Idee! Lass uns zusammen nochmal überlegen: Was könnte noch der Grund sein?"

Beispiele für die Aktivität

Beispiel 1: Physikalische Vorgänge

1. **Beobachtung:** Rolle einen Ball eine schräge Bahn hinunter.
   - **Frage:** "Warum rollt der Ball nach unten?"
   - **Antwort:** "Weil die Bahn schräg ist, und der Ball nach unten fällt."
2. **Beobachtung:** Lasse einen Stein ins Wasser fallen und zeige die Wellen.
   - **Frage:** "Warum gibt es Wellen, wenn der Stein ins Wasser fällt?"
   - **Antwort:** "Weil der Stein das Wasser bewegt."

Beispiel 2: Alltagsbeispiele

1. **Beobachtung:** Zeige ein Glas mit Wasser, das umfällt und sich ausleert.
   - **Frage:** "Warum ist das Wasser aus dem Glas gelaufen?"
   - **Antwort:** "Weil das Glas umgefallen ist."
2. **Beobachtung:** Zeige eine Kerze, die ausgeblasen wird.
   - **Frage:** "Warum geht die Flamme aus, wenn du pustest?"
   - **Antwort:** "Weil die Luft die Flamme wegpustet."

Beispiel 3: Geschichten-Modus

1. **Geschichte:** "Ein Junge öffnet seinen Regenschirm, und der Wind weht ihn weg."
   - **Frage:** "Warum fliegt der Regenschirm weg?"
   - **Antwort:** "Weil der Wind stark ist und den Schirm wegbläst."
2. **Geschichte:** "Ein Mädchen wirft einen Ball hoch, und er kommt wieder herunter."
   - **Frage:** "Warum fällt der Ball wieder herunter?"
   - **Antwort:** "Weil der Ball von der Schwerkraft nach unten gezogen wird."

Variationen für die Aktivität

1. **Experimentieren:**
   - Lass die Kinder die Vorgänge selbst ausprobieren, z. B. einen Ball rollen oder Wasser umfüllen. Frage: "Warum passiert das, was denkst du?"
2. **Fehlersuche:**
   - Erzähle eine absichtlich falsche Erklärung, z. B.: "Der Ball rollt nach oben, weil er schwer ist." Lass die Kinder den Fehler erkennen und verbessern.
3. **Gruppenarbeit:**
   - Lass die Kinder in kleinen Gruppen diskutieren, warum etwas passiert, und präsentiere dann die Lösung.

Erweiterte Reflexionsfragen

- "Wie hast du herausgefunden, warum das passiert ist?"
- "Hast du etwas Neues gelernt?"
- "Wie kannst du solche Sachen auch in deinem Alltag beobachten?"

Strukturieren und Mustererkennung: "Sortierspiel"

Aktivität: "Was passt zusammen?"

Diese Aktivität fördert die Fähigkeit der Kinder, Muster zu erkennen, Objekte zu vergleichen und Entscheidungen zu begründen.

Ablauf

1. **Einstieg: Erklärung der Aufgabe**
   - **Assistent sagt:**
     "Heute spielen wir ein Spiel: Wir schauen uns verschiedene Dinge an und finden heraus, welche zusammengehören. Du erklärst mir, warum sie zusammenpassen. Bist du bereit?"
2. **Durchführung: Sortieraufgaben**
   - Lege verschiedene Objekte oder Bilder vor die Kinder.

- Stelle die Aufgabe:
  "Welche Dinge passen zusammen? Warum denkst du das?"
- Variiere die Sortierregeln, z. B. nach Farben, Formen, Kategorien oder Funktionen.

3. **Feedback geben**
   - **Bei richtiger Entscheidung:**
     "Das hast du toll gemacht! Genau, sie gehören zusammen, weil ..."
   - **Bei einer kreativen, aber ungewöhnlichen Entscheidung:**
     "Das ist eine spannende Idee! Du hast sie so sortiert, weil ...? Das gefällt mir!"

Beispiele für Sortieraufgaben

Sortieren nach Farben

- **Materialien:** Bauklötze, Legosteine oder Farbkarten.
- **Aufgabe:** "Sortiere alle Dinge, die die gleiche Farbe haben. Warum passen sie zusammen?"

Sortieren nach Formen

- **Materialien:** Kreise, Dreiecke, Quadrate aus Papier oder Holz.
- **Aufgabe:** "Welche Dinge haben die gleiche Form? Kannst du sie zusammensetzen?"

Sortieren nach Kategorien

1. **Tiere und Fahrzeuge:**
   - **Materialien:** Bilder von Tieren (z. B. Hund, Katze, Fisch) und Fahrzeugen (z. B. Auto, Zug, Flugzeug).
   - **Aufgabe:** "Welche Bilder zeigen Tiere? Welche zeigen Fahrzeuge? Warum gehören sie in unterschiedliche Gruppen?"
2. **Lebensmittel:**
   - **Materialien:** Bilder von Obst (z. B. Apfel, Banane) und Gemüse (z. B. Karotte, Brokkoli).
   - **Aufgabe:** "Welche Sachen sind Obst, und welche sind Gemüse? Warum passen sie in diese Gruppe?"

Sortieren nach Funktionen

1. **Küchenutensilien und Spielsachen:**
   - **Materialien:** Bilder oder Miniaturgegenstände wie Löffel, Töpfe, Puppen, Bälle.

- **Aufgabe:** "Welche Sachen benutzt man in der Küche, und welche sind Spielzeug? Warum gehören sie in diese Gruppe?"

2. **Werkzeuge und Schulsachen:**
   - **Materialien:** Bilder von Werkzeugen (z. B. Hammer, Schraubenzieher) und Schulsachen (z. B. Stift, Buch).
   - **Aufgabe:** "Welche Dinge braucht man, um etwas zu reparieren, und welche Dinge braucht man in der Schule?"

Variationen für die Aktivität

1. **Bewegungsspiel:**
   - Lege Kategorien in verschiedenen Ecken des Raumes fest (z. B. eine Ecke für Tiere, eine für Fahrzeuge). Kinder laufen mit dem Gegenstand oder Bild in die richtige Ecke.
2. **Geschichten-Modus:**
   - "Stell dir vor, du hast einen magischen Rucksack. Was würdest du mitnehmen, um in den Wald zu gehen? Warum?"
3. **Fehler-Suche:**
   - Zeige eine fertige Sortierung mit einem absichtlichen Fehler (z. B. ein Fahrzeug bei den Tieren) und lass die Kinder den Fehler finden.

Erweiterte Reflexionsfragen

- "Warum denkst du, dass diese Dinge zusammenpassen?"
- "Gibt es noch andere Möglichkeiten, die Sachen zu sortieren?"
- "Hast du schon einmal selbst etwas sortiert? Was war das?"

Fragen stellen und Neugier fördern: "Frag den Experten"

Aktivität: "Frag den Experten"

Diese Aktivität fördert die Fähigkeit der Kinder, gezielte und offene Fragen zu stellen, und weckt ihre natürliche Neugier.

Ablauf

1. **Einstieg: Erklärung der Aufgabe**
   - **Assistent sagt:**
     "Heute werden wir zu echten Detektiven und stellen spannende Fragen! Ich zeige dir ein Bild oder erzähle dir etwas, und du darfst so viele Fragen stellen, wie du möchtest. Jede Frage bringt uns ein bisschen weiter. Bist du bereit?"
2. **Durchführung: Fragen finden**
   - Zeige den Kindern ein Bild, einen Gegenstand oder stelle eine kurze Geschichte vor.
   - Fordere sie auf:
     "Stelle mir so viele Fragen wie möglich zu dem, was du siehst oder hörst."
   - Schreibe die Fragen der Kinder auf oder wiederhole sie laut, um ihre Ideen zu verstärken.
3. **Feedback geben**
   - **Für jede Frage:**
     "Das ist eine super Frage! Lass uns überlegen, wie wir sie beantworten können."
   - **Bei ungewöhnlichen Fragen:**
     "Das ist eine kreative Frage! Wie könnten wir eine Antwort darauf finden?"

Beispiele für den Unterricht

Beispiel 1: Bild eines Tieres

- **Bild:** Ein Vogel auf einem Ast.
- **Fragen, die Kinder stellen könnten:**
  - "Was frisst der Vogel?"
  - "Kann er fliegen?"
  - "Wo lebt er?"
- **Assistent reagiert:**
  - "Das sind tolle Fragen! Möchtest du eine davon zuerst beantworten?"

Beispiel 2: Ein Alltagsgegenstand

- **Gegenstand:** Eine Wasserflasche.
- **Fragen, die Kinder stellen könnten:**
  - "Was ist in der Flasche?"

    - "Warum hat sie einen Deckel?"
    - "Wie wird die Flasche gemacht?"
- **Assistent reagiert:**
    - "Klasse Fragen! Soll ich dir zeigen, wozu der Deckel da ist?"

Beispiel 3: Kurzgeschichte

- **Geschichte:** "Ein kleiner Hund läuft durch den Wald. Er hört ein Geräusch und sieht ein Eichhörnchen, das Nüsse sammelt."
- **Fragen, die Kinder stellen könnten:**
    - "Wie heisst der Hund?"
    - "Was macht er im Wald?"
    - "Warum sammelt das Eichhörnchen Nüsse?"
- **Assistent reagiert:**
    - "Das sind spannende Fragen! Welche möchtest du zuerst beantworten?"

Variationen für die Aktivität

1. **Frage-Wettbewerb:**
    - Die Kinder spielen in kleinen Gruppen. Jede Gruppe stellt abwechselnd eine Frage zu einem Bild oder Gegenstand. Die Gruppe mit den meisten Fragen gewinnt.
2. **Antwort-Detektive:**
    - Stelle den Kindern eine schwierige Frage, z. B.: "Warum fliegt ein Flugzeug?" und lasse sie gemeinsam nach Antworten suchen.
3. **Fragen-Challenge:**
    - Gib den Kindern ein Thema, z. B. "Wald", und fordere sie auf, in einer Minute so viele Fragen wie möglich zu stellen.

Erweiterte Reflexionsfragen

- "Welche Frage fandest du am spannendsten?"
- "War es leicht oder schwer, Fragen zu finden?"
- "Wie können Fragen dir helfen, Neues zu lernen?"

Kollaboration und Kommunikation: "Gemeinsam zum Ziel"

Aktivität: "Gemeinsam einen Turm bauen"

Diese Aktivität fördert Zusammenarbeit, Kommunikation und das Finden gemeinsamer Lösungen. Die Kinder lernen, sich abzusprechen und ein gemeinsames Ziel zu erreichen.

Ablauf

1. **Einstieg: Erklärung der Aufgabe**
   - **Assistent sagt:**
     "Heute bauen wir gemeinsam einen Turm. Aber Achtung: Ihr müsst euch absprechen, wer was macht. Nur zusammen schaffen wir einen stabilen und hohen Turm. Los geht's!"
2. **Durchführung: Turm bauen**
   - Materialien: Bausteine, Legosteine, Bauklötze oder Naturmaterialien (z. B. Stöcke, Steine).
   - Aufgabe:
     "Baut zusammen einen Turm, der so hoch wie möglich ist. Sprecht euch ab, wer welchen Stein legt."
   - Regeln:
     - "Ihr dürft nicht gleichzeitig bauen – nur einer darf auf einmal einen Stein hinzufügen."
     - "Ihr müsst euch überlegen, wie der Turm stabil bleibt."
3. **Feedback und Reflexion**
   - Stelle nach Abschluss Fragen:
     - "Wie habt ihr euch entschieden, wer was macht?"
     - "Warum habt ihr den Turm so gebaut?"
     - "Was würdet ihr beim nächsten Mal anders machen?"

Variationen für die Aktivität

Variante 1: Ziel mit Herausforderungen

- Zusätzliche Regeln:
  - "Ihr dürft nur Steine einer bestimmten Farbe benutzen."
  - "Der Turm muss mindestens drei Etagen haben."

Variante 2: Zeitdruck

- Herausforderung:
  - "Ihr habt nur fünf Minuten Zeit, um den höchsten Turm zu bauen!"

Variante 3: Materialien mischen

- Unterschiedliche Materialien:
  - "Ihr könnt Bauklötze und Naturmaterialien mischen. Was funktioniert besser, um den Turm stabil zu machen?"

Variante 4: Wettbewerb zwischen Gruppen

- Gruppenaufgabe:
  - "Welche Gruppe baut den stabilsten oder höchsten Turm?"
  - Lass die Kinder nach dem Bau erklären, warum ihr Turm besonders gut funktioniert.

Feedback während der Aktivität

1. **Bei guter Zusammenarbeit:**
   - "Das macht ihr toll! Ihr sprecht euch gut ab und baut gemeinsam einen stabilen Turm."
2. **Wenn es Schwierigkeiten gibt:**
   - "Das ist gar nicht so einfach, oder? Was könnt ihr machen, damit der Turm nicht umfällt?"
3. **Nach Abschluss:**
   - "Wow, ihr habt einen tollen Turm gebaut! Wie habt ihr es geschafft, euch so gut abzusprechen?"

Erweiterte Reflexionsfragen

- "Hat es euch geholfen, miteinander zu sprechen? Warum?"
- "Was war schwierig, und wie habt ihr es gelöst?"
- "Wie würdet ihr es beim nächsten Mal anders machen, um den Turm noch höher zu bauen?"

Weitere mögliche Aktivitäten für Zusammenarbeit

1. **Puzzle-Challenge:**
   - Kinder arbeiten zusammen, um ein Puzzle zu lösen. Jeder darf nur ein Teil legen, nachdem er die anderen gefragt hat, wo es hinpasst.
2. **Kooperationsspiel:**
   - Aufgabe: "Transportiert einen Ball auf einem Tuch gemeinsam von Punkt A nach Punkt B, ohne dass er herunterfällt."
3. **Gemeinsame Geschichte schreiben:**
   - Die Kinder erfinden abwechselnd einen Satz für eine Geschichte und müssen sich absprechen, wie sie weitergeht.

Medienkompetenz und Grundlagen der digitalen Welt: "Digitale Symbole erkennen"

Aktivität: "Was bedeuten diese Symbole?"

Diese Aktivität führt Kinder spielerisch an die Bedeutung und den Zweck digitaler Symbole heran und fördert ihr Verständnis für einfache digitale Konzepte.

Ablauf

1. **Einstieg: Erklärung der Aufgabe**
   - **Assistent sagt:**
     "Heute entdecken wir Symbole, die uns auf Computern, Handys oder Tablets helfen. Jedes Symbol hat eine besondere Bedeutung. Kannst du herausfinden, was es bedeutet?"
2. **Durchführung: Symbole erkennen**
   - Zeige den Kindern Karten mit digitalen Symbolen (oder projiziere sie, falls möglich).
   - Beispielhafte Symbole:
     - **Play-Button (▶):** "Was passiert, wenn du auf dieses Symbol drückst?"
     - **Stopp-Button (■):** "Was glaubst du, macht dieses Symbol?"
     - **Lautsprecher ():** "Wozu könnte dieses Symbol gut sein?"
   - Frage nach jeder Antwort:
     "Warum denkst du das?" oder "Wo hast du dieses Symbol schon einmal gesehen?"
3. **Feedback geben**
   - **Bei richtiger Antwort:**

"Das stimmt! Dieses Symbol bedeutet ... und hilft uns, ..."
- **Bei falscher Antwort:**
  "Das ist eine interessante Idee! Lass uns überlegen: Was könnte es noch bedeuten?"

Beispiele für Symbole und Erklärungen

Grundlegende digitale Symbole

1. **Play-Button (▶):**
   - **Frage:** "Was passiert, wenn du dieses Symbol drückst?"
   - **Antwort:** "Es startet ein Video oder eine Musik."
2. **Stopp-Button (■):**
   - **Frage:** "Was könnte das bedeuten?"
   - **Antwort:** "Es hält ein Video oder eine Musik an."
3. **Pause-Button ():**
   - **Frage:** "Warum drückt man auf dieses Symbol?"
   - **Antwort:** "Es stoppt die Musik oder das Video, damit man später weitermachen kann."

Alltagsnahe Symbole

4. **Lautsprecher ():**
   - **Frage:** "Was zeigt dieses Symbol an?"
   - **Antwort:** "Es steht für Lautstärke. Man kann es lauter oder leiser machen."
5. **Einstellung-Symbol (⚙):**
   - **Frage:** "Was könnte dieses Zahnrad bedeuten?"
   - **Antwort:** "Es bedeutet, dass man etwas einstellen kann, zum Beispiel die Helligkeit."
6. **Pfeil (↩):**
   - **Frage:** "Was macht dieser Pfeil?"
   - **Antwort:** "Er geht zurück oder bringt uns zur letzten Seite."

Variationen für die Aktivität

Variante 1: Symbole sortieren

- Lege verschiedene Symbole vor und lasse die Kinder sie in Kategorien sortieren, z. B. "Symbole

für Musik" (Play, Pause, Stopp) oder "Symbole für Einstellungen" (Zahnrad, Lautsprecher).

Variante 2: Symbole zeichnen

- Fordere die Kinder auf, eigene Symbole zu malen. Aufgabe: "Zeichne ein Symbol, das zeigt, wie man etwas an- und ausschalten kann."

Variante 3: Symbole im Alltag finden

- Gebe den Kindern eine "Symbole-Safari" als Hausaufgabe: "Finde zuhause drei Symbole, die du schon mal gesehen hast, z. B. auf einem Handy oder Fernseher. Male sie auf und erkläre, was sie bedeuten."

Feedback und Reflexion

1. **Nach der Aktivität:**
   - "Welche Symbole fandest du am leichtesten zu verstehen?"
   - "Gibt es ein Symbol, das du spannend fandest, weil du es noch nicht kanntest?"
2. **Reflexionsfragen:**
   - "Warum sind Symbole nützlich?"
   - "Wie helfen sie uns, Dinge schnell zu verstehen?"

Liste der Symbolkarten

1. Grundlegende digitale Symbole

- **Play-Button (▶):**
  - **Darstellung:** Ein einfacher, nach rechts zeigender Pfeil in einem Kreis.
  - **Frage:** "Was passiert, wenn du dieses Symbol drückst?"
- **Pause-Button (‖):**
  - **Darstellung:** Zwei parallele Striche in einem Kreis.
  - **Frage:** "Wozu benutzt man dieses Symbol?"
- **Stopp-Button (■):**
  - **Darstellung:** Ein Quadrat in einem Kreis.
  - **Frage:** "Was könnte dieses Symbol machen?"
- **Zurück-Pfeil (↩):**

- **Darstellung:** Ein gebogener Pfeil, der nach links zeigt.
- **Frage:** "Wo führt dich dieses Symbol hin?"

2. Alltagsnahe Symbole

- **Lautsprecher ():**
  - **Darstellung:** Ein kleiner Lautsprecher mit drei Schallwellen daneben.
  - **Frage:** "Was zeigt dieses Symbol an?"
- **Zahnrad (⚙):**
  - **Darstellung:** Ein Zahnrad, das für Einstellungen steht.
  - **Frage:** "Was kannst du mit diesem Symbol machen?"
- **WLAN-Symbol ():**
  - **Darstellung:** Mehrere geschwungene Linien, die nach oben breiter werden.
  - **Frage:** "Was zeigt dieses Symbol an?"
- **Ausschalten ():**
  - **Darstellung:** Ein Kreis mit einem senkrechten Strich oben (Ein-/Aus-Symbol).
  - **Frage:** "Wofür ist dieses Symbol da?"

3. Sicherheitssymbole

- **Achtung (⚠):**
  - **Darstellung:** Ein gelbes Dreieck mit einem Ausrufezeichen in der Mitte.
  - **Frage:** "Wann siehst du dieses Symbol?"
- **Kein Zutritt ():**
  - **Darstellung:** Ein roter Kreis mit einem Querstrich in der Mitte.
  - **Frage:** "Was bedeutet das?"

4. Kreative Symbole

- **Bleistift (✏):**
  - **Darstellung:** Ein Bleistift, der für Schreiben oder Bearbeiten steht.
  - **Frage:** "Was machst du, wenn du dieses Symbol siehst?"
- **Speichern ():**
  - **Darstellung:** Eine kleine Diskette.
  - **Frage:** "Weisst du, was dieses Symbol bedeutet?"
- **Emoji-Symbol ():**
  - **Darstellung:** Ein lächelndes Gesicht.
  - **Frage:** "Wann benutzt man dieses Symbol?"

Material-Design

1. **Format:**
   - Größe: DIN-A6-Karten (10,5 cm x 14,8 cm).
   - Vorderseite: Symbol in großem Format (z. B. zentral platziert).
   - Rückseite: Kurzbeschreibung mit Erklärungen und passenden Fragen für die Lehrperson.
2. **Farbgestaltung:**
   - Unterschiedliche Farben für Kategorien:
     - Digitale Symbole: Blau.
     - Sicherheitssymbole: Gelb.
     - Kreative Symbole: Grün.

Lerneinheit: "Was sagen Emojis?"

Zielgruppe:
Kinder der 1. und 2. Klasse (altersgerecht anpassbar).

Ziel der Einheit:

- Kinder verstehen die Bedeutung von Emojis und deren Einsatz in Kommunikation.
- Förderung von Kreativität und Ausdrucksvermögen.
- Spielerisches Üben, wie man Emotionen und Bedeutungen mit Emojis ausdrücken kann.

---

1. Einstieg: Was sind Emojis?

1. **Frage an die Kinder:**
   - "Weisst du, was ein Emoji ist? Hast du schon mal eines gesehen oder benutzt?"
   - Zeige bekannte Emojis wie , , , ❤, .
   - **Diskussion:**
     - "Was glaubst du, bedeuten diese Emojis?"
     - "Wann benutzt man sie?"
2. **Kurze Erklärung:**
   - "Emojis sind kleine Bilder, die uns helfen, etwas zu sagen oder zu zeigen, wie wir uns fühlen – ganz ohne Worte!"

2. Aktivität 1: "Errate das Emoji!"

1. **Materialien:**
   - Karten oder digitale Darstellung mit Emojis.
2. **Ablauf:**
   - Zeige ein Emoji und frage:
     - "Was bedeutet dieses Emoji?"
     - Beispiel: Zeige , und Kinder antworten: "Das bedeutet glücklich oder fröhlich."
   - Mache es spannender, indem du Emojis in Kombination zeigst, z. B.:
     - + (Antwort: "Ich freue mich auf Pizza!")
     - + (Antwort: "Ich bin traurig, weil es regnet.")
3. **Variation:**
   - Zeige ein Emoji und frage: "Wann würdest du dieses Emoji benutzen?"

---

3. Aktivität 2: "Erfinde eine Geschichte mit Emojis"

1. **Materialien:**
   - Liste mit Emojis (z. B. , , , ,).
2. **Ablauf:**
   - Wähle 3–5 Emojis und frage die Kinder:
     - "Kannst du mit diesen Emojis eine Geschichte erzählen?"
     - Beispiel: + + → "Die Katze flog mit einer Rakete zum Mond."
   - Schreibe die Geschichte auf und lasse die Kinder sie vorlesen.
3. **Variation:**
   - Kinder wählen selbst Emojis aus und erzählen eine Geschichte dazu.

---

4. Aktivität 3: "Wie fühlst du dich heute?"

1. **Materialien:**
   - Emoji-Karten mit Gesichtsausdrücken (, , , ,).
2. **Ablauf:**
   - Frage: "Welches Emoji zeigt, wie du dich heute fühlst?"
   - Kinder zeigen das passende Emoji und erklären:

        - "Ich bin , weil ich heute mit meinen Freunden gespielt habe."
        - "Ich bin , weil ich mein Lieblingsspielzeug verloren habe."
3. **Variation:**
    - Erstelle ein "Emoji-Tagebuch": Die Kinder malen jeden Tag ein Emoji, das zeigt, wie sie sich fühlen, und schreiben einen kurzen Satz dazu.

---

5. Reflexion: Emojis verstehen

1. **Diskussion:**
    - "Können Emojis immer alles sagen, was wir fühlen?"
    - "Manchmal können wir mehrere Emojis benutzen. Was bedeutet das?"
2. **Übung:**
    - Zeige ein Emoji, das unterschiedlich interpretiert werden kann, z. B. .
        - Frage: "Ist dieses Emoji glücklich, verlegen oder etwas anderes?"

Zusatzideen:

1. **Emoji-Rätsel:**
    - Stelle Rätsel wie:
        - + (Antwort: "Ein Elefant, der duscht.")
        - + (Antwort: "Ein sonniger Tag mit Eis.")
2. **Emoji-Memory:**
    - Erstelle ein Memory-Spiel mit Emojis.
3. **Eigene Emojis zeichnen:**
    - Lasse die Kinder ein eigenes Emoji malen, das zeigt, wie sie sich fühlen oder was sie mögen.

Grundüberlegungen - Grundhaltung

Unter Lizenzangabe frei verwendbar: unterricht-digital.ch