

VS Kindermannngasse

Wir arbeiten mit Kindern von heute, in einem Haus von gestern mit Methoden von morgen.

Projekt „Ich hab Rechte – Du hast Rechte - Kinderrechte“

VS Kindermannngasse
1170 Wien

Schuljahr 2018/2019

Im heurigen Schuljahr hat die VS Kindermannngasse als Schwerpunktthema „Kinderrechte“ gewählt. Im Laufe des Jahres wurden die Kinderrechte in allen 13 Klassen erarbeitet und besprochen.

Die Schülerinnen und Schüler durften ihre Erkenntnisse und Arbeiten zu den Kinderrechten in multimedialer Form präsentieren – von „Podcast“ über „Stop Motion Filme“ von Texten zu „PowerPoint-Präsentationen“ ist alles dabei. Einen Überblick bekommen Sie auf unserer Homepage <https://kindermannngasse.schule.wien.at/projekte/education/> und mit den beiliegenden Vorbereitungen.

Die Kinder haben sich mit viel Interesse und Engagement mit ihren Rechten auseinandergesetzt. Sie haben gelernt sie einzufordern und wahrzunehmen.

Unser „Aktionstag Kinderrechte“ wird am 13.11.2019 von 9:00 bis 11:00 an der VS Kindermannngasse stattfinden. An diesem Tag präsentieren die Kinder ihre Ergebnisse den Eltern.



DAS RECHT AUF GEBORGENHEIT UND GESUNDHEIT

Medieneinsatz: <ul style="list-style-type: none"> • Bee-Bot • Tablet • PC • CD - Player 	LGB	LGB I Gruppenraum
	Hedi GEBERT	
	Ziel: Recht auf Gesundheit und Geborgenheit kennenlernen– Einsatz neuer Medien	

Ablauf: Stationenbetrieb

- Kinderyoga (Tablet)
- Collage: „Gesunde – und ungesunde Ernährung“
- Bee-Bot: „Gesunde und ungesunde Ernährung“

Technologische Perspektive:

mit dem Tablet Videos und Arbeitsanweisungen abspielen können
 mit dem Tablet Videos produzieren lernen
 einfache Programmierungen kennenlernen

Anwendungsbezogene Perspektive:

Arbeit (Video) in digitaler Form präsentieren
 Arbeitsaufträge umsetzen
 Aufgabenstellungen mit Bee-Bots und Programmierungen lösen



DAS RECHT AUF GESUNDHEIT UND GEBORGENHEIT

Medieneinsatz: <ul style="list-style-type: none">• Bee-Bot• Tablet• PC• CD - Player	LGB	LGB 1
	Julia EBERT	
	Ziel: Recht auf Gesundheit und Geborgenheit kennenlernen– Einsatz neuer Medien	

Ablauf: Stationenbetrieb

- Zubereitung von Müsli (Tablet)
- Fantasierezept – PC
- LearningApps – gesunde Ernährung
- Kreativstation – Thema Geborgenheit
- Collage: gesund – ungesund
- Entspannungsstation: Musik/Massage

Technologische Perspektive:

mit dem Tablet ein Video zur Müsliproduktion erstellen lernen
Videos abrufen können
Zusammenhang – Arbeitsauftrag und Technik herstellen

Anwendungsbezogene Perspektive:

LearningApps anwenden können
Arbeitsanweisungen von technischen Medien analog umsetzen können



DAS RECHT AUF GEBORGENHEIT UND GESUNDHEIT

Medieneinsatz: <ul style="list-style-type: none"> • Bee-Bot • Tablet • PC • CD Player 	LGB	LGB 2
	Ursula MELO	
	Ziel: Recht auf Gesundheit und Geborgenheit kennenlernen– Einsatz neuer Medien	

Ablauf: Stationenbetrieb

- Obstsalat Zubereitung – Lernvideo
- Fantasierezept auf Computer + „Paint“
- Collage: „Gesunde – ungesunde Ernährung“
- Kreativstation: Thema „Geborgenheit“
- Tablet: LearningApps „Gesunde Ernährung“
- Phantasiereise: CD Player

Technologische Perspektive:

Schreibprogramm von Zeichenprogramm unterscheiden können
 mit Paint Bilder verändern und anpassen können
 Bezug – QR-Code, Internet und Lernspiele verstehen

Anwendungsbezogene Perspektive:

Wort/Text schreiben und formatieren
 mit dem Programm „Paint“ arbeiten können
 Arbeitsanweisungen mittels Lernvideo verstehen und umsetzen



BUBEN DÜRFEN LANGE HAARE HABEN!

Medieneinsatz: <ul style="list-style-type: none">• Bee-Bot• Tablet• PC	3b+4b	3b
	Iris SOUCEK	
	Ziel: Einen „Stop Motion Film“ erstellen können	

Ablauf: Freiarbeit

- Tablet: „Stop Motion“ Lernvideo (Rechte der Buben/Mädchen)
- PC: Englisch – CD/ Mathematik – CD
- QR-Code anwenden

Technologische Perspektive:

Hintergrundwissen – woraus besteht ein „Stop Motion Film“
QR-Code erstellen – Verbindung zum Internet verstehen

Anwendungsbezogene Perspektive:

„Stop Motion Filme“ erstellen
Computerspiele (E+M) zum Üben/Festigen anwenden
Computer und Tablet als Arbeitsgeräte einsetzen



RECHT AUF GEWALTFREIE ERZIEHUNG

	3b+4b	4b
Medieneinsatz: <ul style="list-style-type: none"> • Tablet • PC 	Line DRECHSLER	
	Ziel: Über das Kinderrecht „Gewaltfreie Erziehung“ Bescheid wissen	

Ablauf: Stationenbetrieb/Freiarbeit

- PC: Kinderzeitung (Berichte + Auswertung)
- Tablet: „Stop Motion Film“ (Gewalt in der Familie/Schule)

Technologische Perspektive:

Ablauf und Zusammenhang – Entstehung eines „Stop Motion“ Videos erkennen

Zusammenhang zwischen analog (Berichte) und digital (Auswertung) erkennen

Anwendungsbezogene Perspektive:

„Stop Motion Film“ erstellen und präsentieren

Auswertung der Fragebögen und Berichte am Computer und Tablet (Diagramm)



SCHULE FÜR ALLE

Medieneinsatz: <ul style="list-style-type: none">• Tablet• RoboWunderkind Roboter	3b+4b	LGB II- Gruppenraum
	Elisabeth SCHMIED	
	Ziel: Über die besonderen Bedürfnisse von Menschen mit Behinderung Bescheid wissen	

Ablauf: Stationenbetrieb

- InNote: KMG behindertengerecht? - ein Test
- RoboWunderkind: Ampel für Sehbehinderte programmieren
- Tablet: Blindenschrift üben

Technologische Perspektive:

Zusammenhang – Tablet/ Internet/ QR-Code herstellen

Problemlösung mit Hilfe von Roboterprogrammierung (einfache Programmierungen kennenlernen)

InNote anwenden können

Anwendungsbezogene Perspektive:

RoboWunderkind: (Programmieren einer Ampel) anwenden

InNote: Testbericht erstellen

QR Codes anwenden können um Arbeit zu präsentieren



DIGITAL LESEN LERNEN

Medieneinsatz: <ul style="list-style-type: none">• Bee-Bot• Tablet• PCs• TipToi	LGC	LGC Deutsch
	Julia ILLETSCHEK	
	Ziel: Kinder verbessern ihre Lesekompetenz (Texte zu Kinderrechten)	

Ablauf: Gruppenarbeit

- Kinder arbeiten individuell an ihren Buchstaben- bzw. Wochenplänen
- Individuelles Lesetraining mittels digitaler Medien (Bee-Bot, Tablet, PCs, TipToi – Stifte).

Technologische Perspektive:

Analoges digital umsetzen

Anwendungsbezogene Perspektive:

Arbeit mit digitalen Medien

Lösungsmöglichkeiten mit Hilfe von Bee-Bot Programmierung,

Lesespiele am Tablet und am PC, Leseabenteuer mit den TipToi - Stiften



DEN KINDERRECHTEN AUF DER SPUR

Medieneinsatz: <ul style="list-style-type: none"> • Tablet • PC • RoboWunderkind 	3c	3c
	Melanie KOLLER	
	Ziel: Kinder festigen ihr Wissen über Kinderrechte	

Ablauf: Stationenbetrieb

- RoboWunderkind
- PC (Postkarten) - Paint
- Lesen
- Deutsch

Technologische Perspektive:

Zusammenhänge von Programmierung und Ausführung (Wirklichkeit) herstellen

am PC verschiedene Programme ausführen können

Anwendungsbezogene Perspektive:

zeichnen am Computer

programmieren und Probleme lösen mit RoboWunderkind Robotern



DER TAG, AN DEM OMA DAS INTERNET KAPUTT MACHTE!

Medieneinsatz: <ul style="list-style-type: none"> • Bee-Bot • Tablet • PC 	4c	4c
	Margarete KNOLL / Christine DOSSI	
	Ziel: Kinder dokumentieren ein Theaterstück durch Fotografie	

Ablauf: Gruppenarbeit

- Vorstellung d. Theaterstückes
- Standbilder
- Dokumentation durch Fotografie
- Gruppeneinteilung – 3 Tablets (Text + Bild)
Szenenbuch anlegen
- Theaterpädagogische Übungen zum Stück

Technologische Perspektive:

Zusammenhang von Speichermedien und Computer erkennen

Anwendungsbezogene Perspektive:

InNote anwenden können

Bilder am Computer speichern und finden



HAUSTIERE

Medieneinsatz:

- Bee-Bot
- Tablet
- PC

DFK

LGCII Gruppenraum

Christine HÖTTINGER

Ziel: Kinder können Haustiere benennen

Ablauf: Stationenbetrieb

- Bee-Bot: Lese – Auftragskarten (Wort – Bild)
- Tablet: LearningApps (Wort – Bild)
- Bilderplatte: Wort hören (Interactive Wall)
- Wörter richtig schreiben

Technologische Perspektive:

digitale und analoge Zusammenhänge erkennen können

Anwendungsbezogene Perspektive:

Bee-Bots programmieren können um Lösungen zu finden
LearningApps verwenden



LERNWÖRTERTRAINING-RECHT AUF BILDUNG

Medieneinsatz: <ul style="list-style-type: none">• Bee-Bots• Tablet• PC	LGA	LGA Mathe LGA Deutsch
	Ingrid SEIBERL und Gundula GEIGER	
	Ziel: Lernwörter der Woche richtig schreiben können	

Ablauf: Stationenbetrieb

- „Lilo Lesewelt“ am Computer
- Lernwörter in Word schreiben
- Bee-Bots: Silben zusammenfügen

Technologische Perspektive:

Zusammenhänge und Unterschiede verschiedener Programme (CD, Word) kennenlernen

Anwendungsbezogene Perspektive:

programmieren der Bee-Bots

Lilo Lernwörterprogramm anwenden können

im Programm „Word“ einen Text schreiben und formatieren



RECHT AUF SPIEL UND FREIZEIT (VOM ANMÄUERLN ZU LEGO WEDO)

Medieneinsatz: <ul style="list-style-type: none"> • Bee-Bot • Tablet • PC • Lego WeDo 	LGA	LGA/ Gruppenraum
	Nicole WEIGL	
	Ziel: Spiele im Wandel der Zeit kennen und schätzen lernen	

Ablauf: Stationenbetrieb

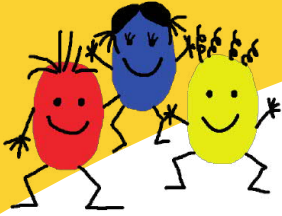
- Spiele früher – Spielanleitungen am Tablet
- Spiele im Wandel – Gameboys verschiedener Generationen und Brettspiele
- Spiele heute – Programmieren mit Lego WeDo
- vom Daumenkino zu StopMotion

Technologische Perspektive:

Videoproduktion – Hintergrundinfos programmieren lernen und Zusammenhänge verstehen

Anwendungsbezogene Perspektive:

mit Hilfe von aufgenommenen Spielanleitungsvideos Spiele spielen
 einen „Stop Motion“ Film präsentieren
 selbstgebaute Roboter und Fahrzeuge programmieren und präsentieren



AUDIORECHERCHE FÜR PODCAST (MUSIK & GERÄUSCHE) - KINDERRECHTE

	3a+4a	4a
Medieneinsatz: <ul style="list-style-type: none"> • Tablet • PC • Kopfhörer - Verteiler 	Martina AURADNIK	
	Ziel: Kinder ordnen gesammelte Geräusche/Musikbeiträge Einzelelementen der Podcast-Folge zu	

Ablauf: Gruppenarbeit

- arbeiten an der jeweiligen Podcast – Folge
- Audiorecherche freier Musik/Geräusche zum Einarbeiten in den Podcast
- Arbeit an SU-Mappe
- LearningApps am Tablet
- Plakatskizzen für PowerPoint

Technologische Perspektive:

Download & Speicherung von Audiodateien – Zusammenhänge PC und Internet

Anwendungsbezogene Perspektive:

im Internet recherchieren können (Datenschutz/Urheberrecht)
 Audiodateien am Computer sichern und finden können
 Präsentationen digital gestalten



PODCAST RECHERCHE - KINDERRECHTE

Medieneinsatz: <ul style="list-style-type: none"> • Bee-Bot • Tablet • PC 	3a+4a	3a
	Gabriele LEIDL	
	Ziel: Kinder lernen Recherchearbeit bzw. Redaktionsarbeit für einen Podcast kennen	

Ablauf: Gruppenarbeit

- an der jeweiligen Podcast-Folge gearbeitet
- PowerPoint-Präsentation für PC – Folge bearbeiten
- Fragebögen auswerten
- Arbeit an der SU – Mappe
- Mathe – Übungen am Tablet

Technologische Perspektive:

Einblick in die Erstellung von Podcasts

Anwendungsbezogene Perspektive:

Podcasts planen und digital erstellen
mit dem Tablet arbeiten können



PODCAST – TONSTUDIO (PSSST – ON AIR!)

Medieneinsatz: <ul style="list-style-type: none">• Bee-Bot• Tablet• PC• Eventuell Kopfhörer	3a+4a	LGA II Gruppenraum
	Fabian VODICKA	
	Ziel: Tonaufnahmen für Podcast-Folgen schneiden können	

Ablauf: Gruppenarbeit

- unnötiges Tonmaterial wird entfernt
- bleibendes Material wird technisch aufgewertet
- Hintergrundgeräusche und Musik wird eingefügt
- Podcast-Folge wird auf mp3 komprimiert

Technologische Perspektive:

Umgang mit einfachen Aufnahmegeräten und PC – Schnittprogrammen erlernen

Anwendungsbezogene Perspektive:

eine Podcast-Folge für Hörer angenehm gestalten