



A D V E N T S - U N D W E I H N A C H T S Z E I T

10 digitale Ideen – Zyklus I

1. Digitaler Adventskalender

Beschreibung: Erstellen Sie einen digitalen Adventskalender mit Tools wie “Google Slides” oder “Genially”, bei dem die Kinder jeden Tag ein Türchen öffnen können (z. B. kleine Aufgaben, Geschichten oder Bastelideen).

Lernziele: Freude an der Adventszeit, tägliche Motivation, digitale Kompetenz.

2. Virtuelles Weihnachtskonzert

Beschreibung: Kinder nehmen mit einer App wie “GarageBand” oder “Sprachmemos” Weihnachtslieder auf und erstellen ein virtuelles Konzert für Eltern.

Lernziele: Musikalische Förderung, Teamarbeit, digitale Audioverarbeitung.

3. Interaktive Weihnachtsgeschichte

Beschreibung: Nutzen Sie Apps wie “Book Creator” und lassen Sie Kinder eine eigene Weihnachtsgeschichte illustrieren und digital erzählen.

Lernziele: Kreatives Schreiben, Sprachförderung, Storytelling.

4. Weihnachtliche Programmieraufgaben

Beschreibung: Mit “ScratchJr” oder “Code.org” können Kinder spielerisch Figuren programmieren, die Weihnachtsbäume schmücken oder Geschenke verteilen.

Lernziele: Einführung ins Programmieren, Problemlösung, Kreativität.

5. Virtuelles Guetzi-Backbuch

Beschreibung: Die Kinder sammeln Rezepte von zu Hause und gestalten ein digitales Backbuch mit Fotos und Beschreibungen in einer App wie “Book Creator” oder “Padlet”.

Lernziele: Sprachförderung, digitale Dokumentation, kulturelle Vielfalt.

7. Virtuelle Weihnachtsreise

Beschreibung: Mit Tools wie “Google Earth” können Kinder virtuell Weihnachtsbräuche in verschiedenen Ländern erkunden (z. B. Weihnachten in Finnland oder Mexiko).

Lernziele: Kulturelles Wissen, Neugierde, geografische Bildung.

9. Digitale Weihnachtskarten gestalten

Beschreibung: Kinder erstellen Weihnachtskarten mit Zeichentools wie “Tayasui Sketches” und verschicken sie per E-Mail oder drucken sie aus.

Lernziele: Gestalterische Fähigkeiten, digitale Werkzeuge kennenlernen.

10. Virtuelles Weihnachtskino

Beschreibung: Zeigen Sie kurze, kindgerechte Weihnachtsfilme oder animierte Geschichten über Plattformen wie “YouTube Kids” oder “Onilo”. Mit “Kahoot!” können Quizfragen zum Film beantwortet werden.

Lernziele: Hör- und Sehverstehen, Gemeinschaftserlebnis.





A D V E N T S - U N D W E I H N A C H T S Z E I T

10 digitale Ideen – Zyklus 2

1. Interaktiver Adventskalender

Beschreibung: Gestalten Sie einen interaktiven Adventskalender mit Tools wie “Genially” oder “Thinglink”, in dem täglich Rätsel, Videos oder Bastelideen hinter den Türchen warten.

Lernziele: Digitale Mediennutzung, tägliche Motivation, kreative Problemlösung.

2. Virtuelle Weihnachtsgeschichte schreiben

Beschreibung: Die Kinder schreiben kollaborativ eine weihnachtliche Fortsetzungsgeschichte in einer Plattform wie “Board.net” oder “Padlet”.

Lernziele: Kreatives Schreiben, Teamarbeit, digitale Zusammenarbeit.

3. Coding: Weihnachtsspiel programmieren

Beschreibung: Mit “Scratch” erstellen die Kinder ein eigenes Weihnachtsspiel, z. B. ein Geschenk-Sammelspiel oder eine Animation mit Weihnachtsmotiven.

Lernziele: Einführung ins Programmieren, Logik, Problemlösung.

4. Virtuelle Weihnachtsreise

Beschreibung: Kinder erkunden mit “Google Earth” oder “Kahoot!” verschiedene Weihnachtsbräuche auf der Welt und präsentieren ihre Erkenntnisse digital.

Lernziele: Kulturelle Vielfalt, Präsentationskompetenz, geografisches Wissen.

5. Weihnachtslied im digitalen Tonstudio

Beschreibung: Nutzen Sie Tools wie “GarageBand” oder “Soundtrap”, um ein modernes Weihnachtslied zu komponieren oder ein bekanntes Lied neu zu arrangieren.

Lernziele: Musikalisches Verständnis, digitale Audioproduktion, Kreativität.

6. Digitale Weihnachtskarten gestalten

Beschreibung: Kinder entwerfen individuelle Weihnachtskarten mit “Canva”, “Word”, “Pages” oder anderen Layoutprogrammen und verschicken sie digital an Freunde und Familie.

Lernziele: Gestaltungskompetenz, digitale Kreativität, Kommunikation.

7. Weihnachts-Mathe-Rätsel

Beschreibung: Erstellen Sie ein interaktives Escape-Game mit Weihnachtsrätseln auf Plattformen wie “LearningApps” oder “H5P”.

Lernziele: Problemlösung, Mathematische Kompetenzen, Logisches Denken.

8. Virtuelle Weihnachtsbäckerei

Beschreibung: Die Kinder erstellen ein digitales Backbuch mit Lieblingsrezepten und Fotos ihrer Backwerke, z. B. mit “Book Creator”.

Lernziele: Dokumentation, Sprachförderung, Kreativität.

9. Weihnachtsgeschichte als Stop-Motion-Video

Beschreibung: Die Kinder gestalten eine eigene Weihnachtsgeschichte und setzen sie mit einer Stop-Motion-App wie “Stop Motion Studio” oder “iStopMotion” in Szene.

Lernziele: Storytelling, Medienkompetenz, Teamarbeit.

10. Weihnachtsprojekt: Nachhaltige Geschenke

Beschreibung: Die Kinder recherchieren nachhaltige Geschenkideen und erstellen mit Tools wie “PowerPoint” oder “Keynote” eine digitale Präsentation dazu.

Lernziele: Umweltbewusstsein, digitale Präsentation, Recherchekompetenz.



A D V E N T S - U N D W E I H N A C H T S Z E I T

10 digitale Ideen – Zyklus 3

1. Digitaler Adventskalender für die Klasse

Beschreibung: Schüler gestalten gemeinsam einen digitalen Adventskalender mit Tools wie “Genially”, “Padlet” oder “Canva”, in dem sie Inhalte wie Zitate, kleine Videos oder Rätsel für die Klasse einfügen.
Lernziele: Teamarbeit, digitale Kreativität, Gemeinschaftsgefühl.

2. Nachhaltigkeit in der Weihnachtszeit: Digitales Projekt

Beschreibung: Die Schüler recherchieren zu Themen wie nachhaltige Weihnachtsgeschenke, ökologische Verpackung oder faire Weihnachtsmärkte und erstellen digitale Infografiken mit Tools wie “Excel”, “Piktochart” oder “Canva”.
Lernziele: Nachhaltigkeitsbewusstsein, Recherchekompetenz, digitale Präsentation.

3. Virtuelle Weihnachtsreise

Beschreibung: Mithilfe von “Google Earth”, “PowerPoint” oder “Thinglink” erstellen Schüler eine interaktive Präsentation zu Weihnachtsbräuchen und Traditionen weltweit.
Lernziele: Kulturelles Verständnis, Geografiekenntnisse, digitale Mediennutzung.

4. Programmierung: Weihnachtsanimation

Beschreibung: Schüler programmieren eine eigene Weihnachtsanimation oder ein Spiel, z. B. mit “Scratch” oder “Python”.
Lernziele: Programmierkompetenz, logisches Denken, Kreativität.

5. Virtuelles Weihnachtskonzert

Beschreibung: Schüler nehmen weihnachtliche Musikstücke oder eigene Gedichte auf und präsentieren diese als Video mit Schnittsoftware wie “iMovie”, “DaVinci Resolve” oder “Clipchamp”.
Lernziele: Musikalische Förderung, technische Videobearbeitung, kreative Ausdrucksfähigkeit.

6. Weihnachtsrätsel: Interaktives Escape-Game

Beschreibung: Die Schüler gestalten ein interaktives Escape-Game mit weihnachtlichem Thema auf Plattformen wie “H5P” oder “Genially”.
Lernziele: Problemlösungsstrategien, Kreativität, digitale Tool-Nutzung.

7. Weihnachtsgeschichte als Podcast

Beschreibung: Die Schüler schreiben den Text mit “ChatGPT” und produzieren einen Podcast mit “NotebookLM” mit einer eigenen Interpretation einer Weihnachtsgeschichte oder einer Diskussion über Weihnachtsbräuche.
Lernziele: Sprachförderung, digitale Audioproduktion, Medienkompetenz.

8. Social-Media-Weihnachtskampagne

Beschreibung: Die Schüler entwerfen eine fiktive Social-Media-Kampagne für die Weihnachtszeit, z. B. zur Förderung sozialer Aktionen oder Spenden, und gestalten Posts mit “Canva”, “Adobe Express” “Word” oder “Pages”.
Lernziele: Kommunikationsfähigkeit, digitales Marketing, Kreativität.

9. Virtuelles Weihnachtsquiz

Beschreibung: Schüler erstellen ein Quiz zu weihnachtlichen Themen (Geschichte, Bräuche, Lieder) mit Plattformen wie “Kahoot!” oder “Quizizz” und führen es mit der Klasse durch.
Lernziele: Recherchefähigkeit, digitale Quizgestaltung, Spaß am Lernen.

10. Wissenschaftliche Experimente zur Weihnachtszeit

Beschreibung: Schüler führen Experimente durch, z. B. über die chemische Zusammensetzung von Kerzen oder das Wachstum von Zuckerkristallen, und dokumentieren sie als Video oder interaktive Präsentation.
Lernziele: Wissenschaftliches Arbeiten, digitale Dokumentation, naturwissenschaftliches Verständnis.