Kit@

MEDIENKOMPETENZ-TRAINING

FÜR FACHKRÄFTE IN KINDERTAGESSTÄTTEN UND VERGLEICHBAREN EINRICHTUNGEN IN LÄNDLICHEN RÄUMEN EUROPES

Praxisbeispiele zur frühkindlichen Medienerziehung in Kindertagesstätten
Intellectual Output 4
Juli 2020

www.kita-project.eu

PAUL KRAMP
EVA-MARIA AURENZ

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Kindertagesstätte "Regenbogen", Evangelische Kirchengemeinde
Finsterwalde, Deutschland

MEDIENKOMPETENZTRAINING FÜR FACH-KRÄFTE IN KINDERTAGESSTÄTTEN UND VERGLEICHBAREN EINRICHTUNGEN IN LÄNDLICHEN RÄUMEN EUROPAS

Praxisbeispiele zur frühkindlichen Medienerziehung in Kindertagesstätten

Das Kit@-Projekt:

Kinderwelten sind Medienwelten.

Um Kindern den Nutzen und die Wirkung von Medien bewusst zu machen, brauchen wir Fachkräfte der frühkindlichen Erziehung, die praktisches Wissen über Medienpädagogik besitzen und die Fähigkeit haben, dieses in ihrer pädagogischen Arbeit mit Kindern umzusetzen.

Ziel des Projektes ist die Umsetzung innovativer Lösungen für die Entwicklung medienpädagogischer Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien und die Förderung der Medienkompetenz von Kindern.

Die Fachkräfte für frühkindliche Bildung benötigen praktische Ratschläge für die Medienerziehung im Kindergarten und konkrete Praxisbeispiele für die tägliche Arbeit mit Kindern.

Diese zehn Praxisbeispiele wurden im Rahmen des Erasmus+-Projekts Kit@ entwickelt. In enger Zusammenarbeit mit einem Expertenteam aus fünf europäischen Ländern (*Kit@-Konsortium*) wurden die medienpädagogischen Inhalte der Praxisbeispiele zusammengestellt und geprüft. Ergänzt werden die Beispiele durch ein Trainingskonzept in Form eines interaktiven, modular aufgebauten *Handbuchs*, einer *Online-Lernplattform* und einer vorangegangenen *Studie* zur medienpädagogischen Situation in den beteiligten Partnerländern

Weitere Informationen finden Sie auf der Projek-Webseite: *http://kita-project.eu*

Kit@-Konsortium:

G3 – GENRATIONEN GEHEN GEMEINSAM (KOORDINATION/ DEUTSCHLAND)

ISCTE – INSTITUTO UNIVERSITARIO DE LISBOA (PORTUGAL)

E&G PROJEKT AGENTUR GMBH (DEUTSCHLAND)

MOMA LTD. (BULGARIEN)

EVANGELISCHE KINDERTAGESSTÄTTE REGENBOGEN (DEUTSCHLAND)

EDUCATIONAL DYNAMICS (GRIECHENLAND)

SKOLA DOKORÁN (SLOWAKEI)

Autoren:	Paul Kramp, Eva-Maria Aurenz
Lektorat:	Cecília Aguiar PhD., Petya Bozhkova, Ivaylo Dobrev, Mgr. Zuzana Lynch PhD., Lothar Muschter PhD., Eugenia Papaioannou PhD., Anke Robert, Miroslav Sklenka PhD.
Layout:	Anke Robert
Bilder/Screenshots:	Paul Kramp
Webpage:	*http://kita-project.eu*

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

Inhalt

Einleitung 5

Struktur und Hinweise zur Nutzung der Praxisbeispiele 6

Einleitung

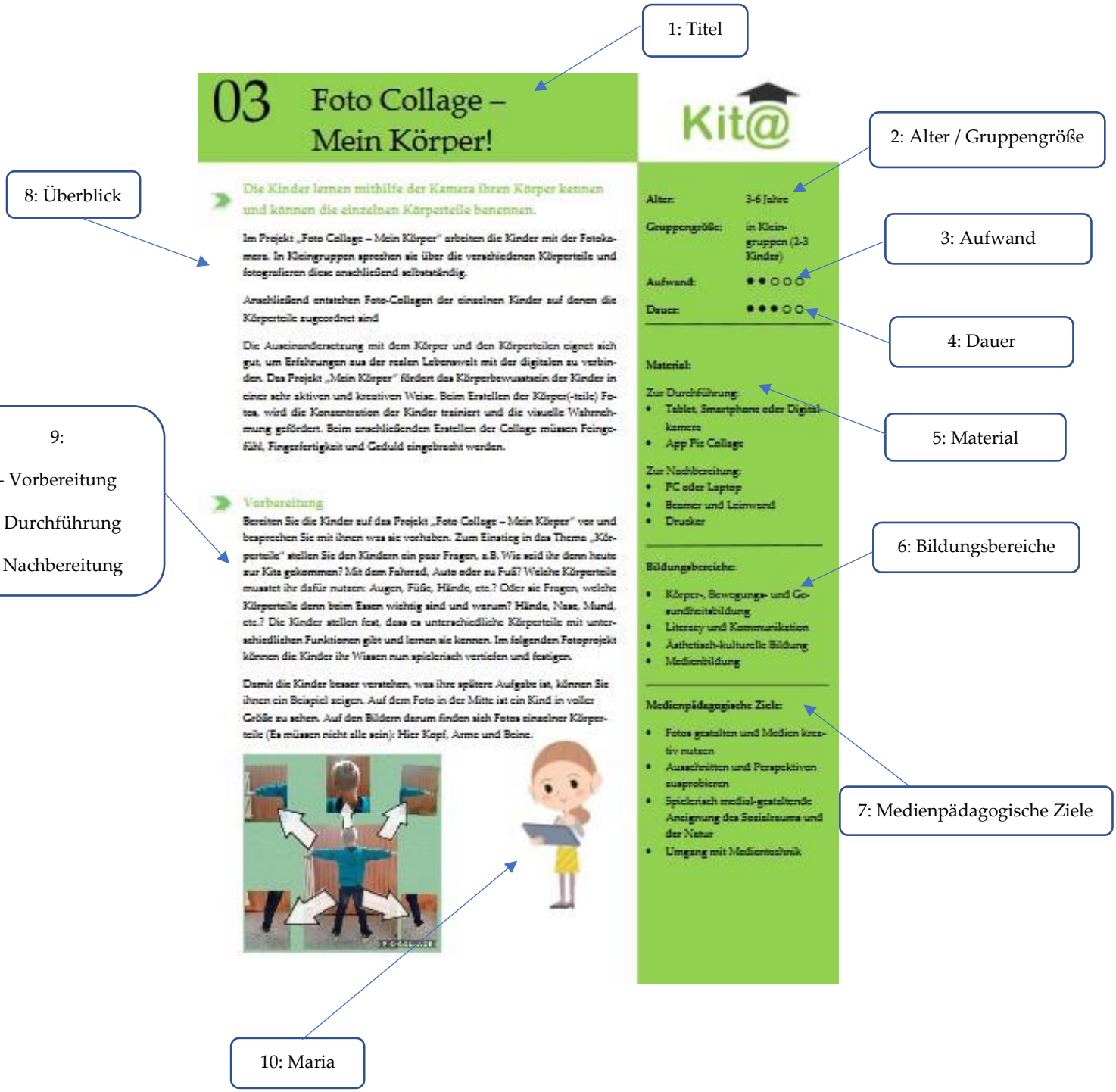
Mit unseren 10 Praxisbeispielen zeigen wir Wege auf, wie im Kindergarten mit Vorschulkindern sinnvolle und kreative Medienerziehung umgesetzt werden kann. Sie dienen als Anregung für das eigene medienpädagogische Arbeiten und können selbstverständlich an die eigenen Bedürfnisse angepasst und weiterentwickelt werden.

Kinder sind von Medien fasziniert und diese Faszination kann für das kindliche Lernen wundervoll ergänzend genutzt werden. Die entwickelten Praxisbeispiele sollen Anregungen für pädagogische Kräfte sein, die Begeisterung für Medien aufzugreifen, digitale Medien zum Thema zu machen und sie als Werkzeug für die alltägliche pädagogische Arbeit einzusetzen. Denn wie die Medien funktionieren, was sie beabsichtigen und wie sie uns beeinflussen, lernen Kinder am besten, indem sie selbst kreativ und aktiv mit Medien arbeiten. Die sinnvolle Verknüpfung mit anderen Bildungsbereiche, wie der Sprach- oder Bewegungsförderung, war uns dabei sehr wichtig. Hierbei wurden auf der Grundlage des Kit@-Fortbildungskonzeptes verschiedene inhaltliche und strukturelle Bedingungen herausgearbeitet, wie altersgerecht und pädagogisch sinnvoll mit digitalen Medien im Kita-Alltag umgegangen werden kann.

Im Vorfeld wurden alle Praxisbeispiele durch unseren Projektpartner, dem evangelischen Kindergarten „Regenbogen“ in Finsterwalde, Deutschland, umfangreich praktisch erprobt und evaluiert. Aus diesen Erfahrungen heraus, sind 10 abwechslungsreiche medienpädagogische Praxisanleitungen für eine bestmögliche Umsetzung in der eigenen Einrichtung entstanden. In den Beispielen finden Erzieher*innen Beschreibungen und Empfehlungen zur Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung medienpädagogischer Arbeit. Die Beispiele haben teilweise sehr unterschiedliche Zeitrahmen und Schwierigkeitsstufen. Es gibt recht einfache und schnell umsetzbare Fotoprojekte, bei denen die Kinder genaues Hinsehen und Aufspüren erlernen, Gestaltungen von Audioprojekten und anspruchsvollere sowie umfangreicherer Video- und Codingprojekte.

Die Praxisbeispiel greifen also verschiedene Module aus dem interaktiven, modularen Handbuch auf. Sie richten sich an Erzieher*innen, die mit Vorschulkindern arbeiten, und lassen sich mit anderen Bildungsbereichen verknüpfen. Zu jedem Beispiel gibt es ausführliche Anleitungen, welche mit weiterführenden Tipps und Erklärungen ergänzt werden. Die genaue „Lesart“ der Praxisbeispiele wird im Folgenden genauer erklärt.

Struktur und Hinweise zur Nutzung der Praxisbeispiele



Die 10 Praxisbeispiele richten sich an Erzieher*innen, die ersten Anregungen zur praktischen Umsetzung medienpädagogischer Angebote mit Vorschulkindern suchen. Zur leichteren Orientierung, ist der Aufbau der Beispiele in allen Fällen gleich. Die wichtigsten Punkte sind im Folgenden noch einmal genauer beschrieben.

1: Titel

Der Titel des Praxisangebots veranschaulicht kurz und knapp, auf welchen medienpädagogischen Themenschwerpunkt sich das entsprechende Praxisbeispiel bezieht. Eine erste Idee hinter dem Beispiel wird deutlich.

2: Alter / Gruppengröße

Im grünen Block auf der rechten Seite finden sich in jedem Praxisbeispiel, von unserer Seite ausgesprochene Empfehlungen für die jeweiligen Altersspannen und Gruppengrößen der Kinder. Je nach Entwicklungsstand der Kinder sowie auf Grundlage der eigenen Bedingungen und Bedürfnisse können und sollten Alterspanne und Gruppengröße angepasst werden.

3. Aufwand

Unter den empfohlenen Alterspannen und Gruppengrößen, finden sich auf den ersten Blick erkennbare Hinweise auf den Schwierigkeitsgrad des entsprechenden Praxisbeispiels. Anhand der abgebildeten Punkte werden fünf Schwierigkeitsstufen unterschieden:

●○○○○ **sehr leicht** → *Die Umsetzung des Praxisbeispiels ist sehr einfach gehalten und sehr leicht in der alltäglichen Arbeit einzubinden. Es werden nur wenige Materialien und Geräte für die Durchführung benötigt. Auch in der Vorbereitung und in der Nachbereitung ist der Arbeitsaufwand sehr gering und kurz gehalten. Das Praxisbeispiel mit den einzelnen Zielen, die Durchführung und die spätere Präsentation der Ergebnisse sind sehr einfach anzuwenden.*

●●○○○ **leicht** → *Die Umsetzung des Praxisbeispiels ist einfach gehalten und leicht in der alltäglichen Arbeit einzubinden. Es werden nur wenige Materialien und Geräte für die Durchführung benötigt. Auch in der Vorbereitung und in der Nachbereitung ist der Arbeitsaufwand gering. Das Praxisbeispiel mit den entsprechenden Zielen, die Durchführung und die spätere Präsentation der Ergebnisse sind einfach anzuwenden.*

●●●○○ **mäßig schwierig** → *Die entsprechenden Praxisbeispiele mit einem mäßigen Schwierigkeitsgrad sind bereits etwas anspruchsvoller und umfangreicher. Sie sind dabei immer noch relativ einfach in die tägliche Arbeit einzubinden. Für die Durchführung werden Mittel, Techniken und Requisiten benötigt, die im Vorfeld eventuell noch angeschafft werden müssen. Das Praxisbeispiel mit den entsprechenden Zielen, die Durchführung und die spätere Präsentation der Ergebnisse sind bereits umfassender.*

●●●●◦ **anspruchsvoll** → *Die Umsetzung des Praxisbeispiels ist komplex und umfangreich. Wir empfehlen eine gute und umfangreiche Vor- und Nachbereitung, um das Praxisbeispiel in die alltägliche Arbeit einzubinden. Aufwand und Umfang an Materialien und Geräte sind für die Durchführung ist erkennbar umfangreicher.*

●●●●● **sehr anspruchsvoll** → *Die Umsetzung des Praxisbeispiels ist sehr komplex und sehr umfangreich. Wir empfehlen eine gute und sehr ausgiebige Vor- und Nachbereitung, um das Praxisbeispiel in die alltägliche Arbeit einzubinden. Aufwand und Umfang an Materialien und Geräte für die Durchführung sind ebenfalls sehr umfangreich. Das Projekt sollte über einen längeren Zeitraum bzw. über mehrere Projekttage mit den Kindern vorbereitet und durchgeführt werden.*

4: Dauer

Unter dem geschätzten Schwierigkeitsgrad, findet sich, ebenfalls auf einen Blick erkennbar, eine Orientierung zum zeitlichen Aufwand eines jeden Praxisbeispiels. Angepasst ist dieser an den Schwierigkeitsgrad sowie die empfohlene Gruppengröße. Bei einer Zuordnung von einem ●◦◦◦◦ bis fünf ●●●●● Punkten, entspricht ein Punkt ● einem zeitlichen Aufwand von ca. 60 Minuten.

5: Materialien

Zur Umsetzung und Nachbereitung eines Praxisbeispiels werden verschiedene (technische) Materialien benötigt. Somit findet sich auf der rechten Seite im grünen Balken auch eine übersichtliche Auflistung aller (technischen) Materialien, die zur Umsetzung und Nachbereitung benötigt werden. Einige Materialien sind auch nur eine Empfehlung. Sie können, müssen aber nicht unbedingt zum Einsatz kommen, z.B. weil die entsprechende Technik in der eigenen Einrichtung nicht zur Verfügung steht.

6: Bildungsbereiche

In allen teilnehmenden Partnerländern am Kit@-Projekt sind verschiedene Bildungsbereiche definiert, welche im Kindergarten abzudecken sind. Dabei sind einige Bildungsbereiche in allen Ländern gleich. Neben der Medienbildung sind das die Bildungsbereiche

- Literacy und Kommunikation,
- Mathematische und naturwissenschaftliche Bildung,
- Körper, Bewegung und Gesundheit und
- Emotionales und soziales Lernen.

Die beschriebenen Methoden in den zehn Praxisbeispielen eignen sich alle für die frühkindliche Bildung in verschiedenen anderen Bildungsbereichen.

Unter dem Punkt „Bildungsbereiche“ lässt sich daher unmittelbar erkennen, für welche Bildungsbereiche das jeweilige Praxisbeispiel passend und sinnvoll ist. Es können darüber hinaus auch weitere Bildungsbereiche, als die angegebenen, eingebunden werden.

7: Medienpädagogische Ziele

Die zehn Praxisbeispiele aus dem Kit@-Projekt verfolgen unterschiedliche medienpädagogische Ziele, die Teil der frühkindlichen Medienbildung sind. Die Kinder lernen durch Medienerziehung spielerisch ihre Medienkompetenz zu stärken. Welche konkreten medienpädagogischen Ziele das entsprechende Praxisbeispiel verfolgt, ist übersichtlich und auf einen Blick erkennbar, in den Praxisbeispielen aufgelistet.

8: Überblick

Im ersten Block des Textes gibt es einen kurzen Überblick über das Thema des jeweiligen Praxisbeispiels. Es wird damit bereits im ersten Abschnitt möglich zu verstehen worum es inhaltlich geht und wie das entsprechende Praxisbeispiel umgesetzt wird.

9: Vorbereitung / Durchführung / Nachbereitung

Auch der inhaltliche Aufbau ist in jedem Praxisbeispiel zur leichteren Orientierung gleich. Es gibt immer einen Teil zur thematischen und organisatorischen Vorbereitung. Es geht z.B. um ein erstes Besprechen medienpädagogischer Themen und optimale technische Voraussetzungen für die Durchführung.

Unter dem Bereich „Durchführung" geht es um die eigentliche Umsetzung der Praxisbeispiele. Die einzelnen Schritte sind dabei für eine leichte Umsetzung chronlogisch aufgebaut.

Für eine nachhaltige Integration von Medienerziehung im Kindergarten, finden sich im Bereich „Nachbereitung" Empfehlungen, wie die Themen und Ergebisse aus der „Durchführung" abermals aufgegriffen und weitergenutzt werden können.

10: Maria

Unsere Erzieherin Maria begleitet durch die Praxisbeispiele und gibt nützliche Tipps für eine gute Umsetzung, zur Weiternutzung und zu Abwandlungsmöglichkeiten der vorgestellten Inhalte.

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung seitens des Herausgebers/der Projektpartner und der Autoren ausgeschlossen ist.

01 Fotorätsel – Meine Kita

Lassen Sie die Kinder mit der Kamera den Kindergarten erkunden. Wie gut kennen sie ihren Kindergarten?

Im Projekt „Fotorätsel“ arbeiten die Kinder mit der Fotokamera. In Kleingruppen entdecken sie ihre Umwelt, wählen eigenständig Motive aus und fotografieren diese selbstständig.

Gruppe eins wählt Detailausschnitte aus dem Umfeld des Kindergartens: Bauklötze in Nahaufnahme, die Hand einer Puppe, eine Ecke des Bilderbuchs. Gruppe zwei muss diese Details dann zuordnen, suchen und das Gesamtbild fotografieren (d.h. die Puppe / das Bilderbuch).

Da zuerst nur ein Teil des Motivs gezeigt wird und nicht direkt zu erkennen ist, worum es geht, wird die natürliche Neugier der Kinder geweckt. Das Projekt spricht den Entdeckerdrang und die Beobachtungsgabe der Kinder an. Beim Erstellen von Fotorätseln, trainieren die Kindern ihre Aufmerksamkeit und das genaue Beobachten.

Vorbereitung

Bereiten Sie die Kinder auf das Fotoprojekt vor und besprechen Sie mit ihnen was sie vorhaben. Damit die Kinder wissen, was ihre Aufgabe ist, können Sie ihnen ein Beispiel zeigen: ein Rätselbild mit der Detailaufnahme und die dazugehörige Auflösung.

Probieren Sie die Geräte, die Sie für das Projekt benutzen werden, vor der Benutzung durch die Kinder selbst einmal aus und schauen Sie, ob alles funktioniert. Machen Sie sich mit der Handhabung vertraut, damit Sie diese den Kindern erklären können und auf Fragen reagieren können. Auch die Kinder sollten die Geräte vorab in Ruhe testen dürfen.

Alter: 3-6 Jahre

Gruppengröße: zwei Gruppen (2-5 Kinder)

Aufwand: ●●○○○

Dauer: ●●●●○

Material:

Zur Durchführung:

- Tablet, Smartphone oder Digitalkamera

Zur Nachbereitung:

- PC oder Laptop
- Evt. Beamer und Leinwand
- Drucker und evt. Laminiergerät

Bildungsbereiche:

- Literacy und Kommunikation
- Ästhetische-kulturelle Bildung
- Emotionales und soziales Lernen
- Medienbildung

Medienpädagogische Ziele:

- Fotos gestalten und Medien kreativ nutzen
- Einstellungsgrößen und Perspektiven ausprobieren
- Veränderungen bzw. “Manipulationen” der Realität durch das eigene Handeln mit Fotos erfahren
- Spielerisch medial-gestaltende Aneignung des Sozialraums und der Natur
- Umgang mit Medientechnik

01 Fotorätsel – Meine Kita

Durchführung

Teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen auf. Die erste Gruppe macht sich auf die Suche nach markanten Objekten oder Personen des Kindergartens und fotografiert jeweils nur einen Teil davon. Achten Sie darauf, dass jedes Kind in der Gruppe die Möglichkeit erhält, zu fotografieren und mit der Kamera umzugehen. Definieren Sie im Voraus die Zeit, die der ersten Gruppe zur Verfügung steht, und erinnern Sie sie an den Ablauf. Wir empfehlen 20-30 Minuten, abhängig von der Größe der Gruppe

Sichten Sie anschließend gemeinsam mit den Kindern die entstandenen Aufnahmen. Nutzen Sie hierfür den Laptop oder PC, damit alle Kinder einen guten Blick auf die Aufnahmen haben und diese in einem ausreichend großen Format dargestellt werden können. Schauen Sie, welche Bilder gelungen sind und helfen Sie den Kindern zu erkennen, warum andere Bilder weniger geeignet sind (Schärfe, Bildausschnitt etc.). Im Ergebnis sollten 5-10 Fotos der ersten Gruppe ausgewählt werden. Die ausgewählten Fotos der ersten Gruppe werden nun gemeinsam ausgedruckt und eventuell laminiert.

Im nächsten Schritt erhält die zweite Gruppe die Fotoausschnitte mit der Aufgabe, die „Lösungen" zu fotografieren. Die Kinder suchen den entsprechen Gegenstand, von dem ein Teilstück fotografiert wurde, und lichten diesen im Ganzen ab. Achten Sie auch in dieser Gruppe darauf, dass alle Kinder mindestens einmal selbst fotografieren dürfen.

Sichten Sie auch in dieser Gruppe die Fotos am Computer und helfen Sie den Kindern Unterschiede in der Qualität zu erkennen. Drucken Sie anschließend von jedem gefundenen Motiv ein Bild aus und laminieren Sie es gegebenenfalls.

Im Gruppenraum schauen alle Kinder gemeinsam, ob die zweite Kindergruppe alle fotogarfierten Teilstücke der ersten Gruppe richtig erraten und zugeordnet hat.

Nachbereitung

Sprechen Sie mit den Kindern zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal über das Fotorätsel und schauen Sie sich die Bilder gemeinsam an. Die Kinder können noch einmal erklären, wie sie die Fotos gemacht haben, worauf sie besonders geachtet haben und was ihnen viel Spaß gemacht hat. Hierbei ist spannend zu erfahren, wie die Kinder ihre Umgebung beim Fotografieren wahrgenommen haben.

Mehr erfahren:

- *Modul 6 – Foto*

Tipp: Wenn Sie die Fotos beider Gruppen ausdrucken und die Fotos einzeln laminieren, können diese als Memory-Spiel immer wieder von den Kindern genutzt werden.

Tipp: Tauschen Sie zu einem späteren Zeitpunkt die Rollen, damit jede Gruppe einmal die Bildausschnitte auswählen kann und die anderen und anderen die Lösung suchen.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

CC BY NC ND

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Bildnachweis: Pixabay

02 Buchstabensalat

Buchstaben lernen einmal anders! Nutzen Sie Fotos, um das Alphabet zu üben und Buchstaben auf kreative und spielerische Weise zu lernen.

Noch bevor Kinder lesen und schreiben lernen, machen sie erste Erfahrungen mit Sprache und Schrift. Das Üben von Buchstaben ist ein erster Schritt zur Vorbereitung. Im Projekt "Buchstabensalat" üben die Kinder die Zuordnung von Anfangsbuchstaben.

Beschäftigen Sie sich derzeit mit verschiedenen Buchstaben mit Ihrer Vorschulgruppe? Perfekt! Verwenden Sie die aktuellen Buchstaben für das Fotoprojekt oder wählen Sie einen aus, mit dem die Kinder noch Schwierigkeiten haben.

Die Kinder arbeiten in kleinen Gruppen. Sie wählen ihre eigenen Motive oder Personen, deren Name mit dem entsprechenden Buchstaben beginnt. Das Interesse an Sprache und Schrift wird durch die Suche nach Gegenständen/Personen, die zum Buchstaben passen, geweckt. Das Projekt spricht die Beobachtungsgabe und den Entdeckerdrang der Kinder an. Die Literacy-Erfahrungen der Kinder werden gezielt gefördert. Spracherwerb und technisches Verständnis werden spielerisch geübt.

Vorbereitung

Bereiten Sie die Kinder auf das Fotoprojekt vor und besprechen Sie mit ihnen, was sie vorhaben. Der Morgenkreis ist eine gute Möglichkeit, das Thema vorzustellen. Fragen Sie die Kinder z.B., wo Sie Buchstaben finden, mit welchem Buchstaben das Alphabet oder ihr Name beginnt oder welche Buchstaben die Kinder bereits kennen.

Um den Kindern ihre Aufgabe verständlich zu machen, zeigen Sie ihnen ein Beispiel: eine Collage mit dem zu behandelnden Buchstaben in der Mitte und Fotos mit Gegenständen, Tieren und Personen, deren Name mit diesem Buchstaben beginnt, daneben. Oder Sie sammeln zu einem Buchstaben passende Gegenstände im Raum und ordnen sie um einen gedruckten Buchstaben an.

Probieren Sie die Geräte, die Sie für das Projekt benutzen werden, vor der Nutzung durch die Kinder selbst einmal aus und schauen Sie, ob alles funktioniert. Machen Sie sich mit der Handhabung vertraut, damit Sie diese den Kindern erklären können. Auch die Kinder sollten die Geräte vorab in Ruhe testen dürfen.

Alter: 5-7 Jahre

Gruppengröße: in Kleingruppen (3-5 Kinder)

Aufwand: ●●●○○

Dauer: ●●●○○

Material:

Zur Durchführung:

- Tablet, Smartphone oder Digitalkamera

Zur Nachbereitung:

- Tablet, PC oder Laptop
- Printer und Laminiergerät

Bildungsbereiche:

- Literacy und Kommunikation
- Ästhetisch-kulturelle Bildung
- Emotionales und soziales Lernen
- Medienbildung

Medienpädagogische Ziel:

- Fotos gestalten und Medienkreativ nutzen
- Ausschnitte und Perspektiven ausprobieren
- Veränderungen und “Manipulationen“ am Bild durch eigenes Handeln kennenlernen
- Spielerisch medial-gestaltetende Aneignung des Sozialraums und der Natur
- Umgang mit Medientechnologie

02 Buchstabensalat

Durchführung

Am besten ist es, die Kinder in kleine Gruppen aufzuteilen. Jede Gruppe erhält ein Gerät zum Fotografieren, z.B. ein Tablet, und entdeckt damit die Umgebung auf der Suche nach Gegenständen und/oder Personen, deren Name mit dem gewünschten Buchstaben beginnt. Achten Sie darauf, dass jedes Kind in der Gruppe die Möglichkeit hat, Fotos zu machen und den Umgang mit der Kamera zu üben. Legen Sie vorher die Zeit fest, die der Gruppe für das Fotografieren zur Verfügung steht. Wir empfehlen 20-30 Minuten, abhängig von der Größe der Gruppe.

Es entsteht nun eine Sammlung an Bildern zu dem jeweiligen Buchstaben. Sichten Sie mit den Kindern zusammen die entstandenen Aufnahmen. Nutzen Sie hierfür das Tablet oder den Laptop, damit alle Kinder einen guten Blick auf die Aufnahmen haben und diese in einem ausreichend großen Format dargestellt werden. Schauen Sie, welche Bilder gelungen sind und helfen Sie den Kindern zu erkennen, warum andere Bilder weniger geeignet sind (Schärfe, Bildausschnitt etc.). Im Ergebnis sollten 5-8 Bilder ausgewählt werden.

Um die Bilder auf ansprechende Weise zu präsentieren, erstellen Sie mit den Kindern eine Collage. Dies kann durch Aufkleben der Bilder auf Papier oder digital erfolgen. Mit einfachen Programmen, wie z.B. der App "PicCollage", können Kinder eine digitale Bildcollage gestalten. Dies kann direkt auf dem Tablet oder auf dem Laptop geschehen. Die Handhabung der App auf dem Tablet ist für Kinder jedoch einfacher.
Drucken Sie ihre „Buchstaben-Collage“ aus und laminieren Sie sie gegebenenfalls ein. Nun können Sie die Collage im Gruppenraum aufhängen. Wenn Sie das Projekt regelmäßig mit einem Buchstaben wiederholen, haben Sie schon bald eine kreative, selbsterstellte Anlauttabelle in ihrem Gruppenraum.

Nachbereitung

Wenn Sie die Collage im Gruppenraum angebracht haben, regen Sie bei den Kindern immer wieder die Auseinandersetzung mit Buchstaben und Literacy an. Sprechen Sie mit den Kindern nicht nur über die Buchstaben, sondern auch über das Fotografieren oder das Erstellen der Collage. Dadurch wird auch ihr technisches Wissen gefördert. Die Kinder können noch einmal erklären, wie sie die Fotos gemacht haben, worauf sie besonders geachtet haben und was ihnen viel Spaß gemacht hat. Auch der Umgang mit der App und dem Tablet im Allgemeinen wird durch Wiederholung geübt.

Mehr erfahren:

- *Modul 6 – Foto*

Tipp: Arbeiten Sie mit den Kindern nur mit einem Buchstaben pro Projekt, damit sie das Gelernte besser verinnerlichen können und die Kinder nicht überfordert werden.

Tipp: Seien Sie aufgeschlossen und probieren Sie neue Apps wie PicCollage aus, um Kindern nicht nur das Fotografieren beizubringen, sondern auch den Umgang mit einem PC oder Tablet. Sie werden es lieben, diese Geräte zu benutzen und mit ihnen zu arbeiten.

Fotos: Pixabay / PicCollage

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

03 Foto Collage – Mein Körper!

Die Kinder lernen mithilfe der Kamera ihren Körper kennen und können die einzelnen Körperteile benennen.

Im Projekt „Foto Collage – Mein Körper“ arbeiten die Kinder mit der Fotokamera. In Kleingruppen sprechen sie über die verschiedenen Körperteile und fotografieren diese im Anschluss selbstständig.

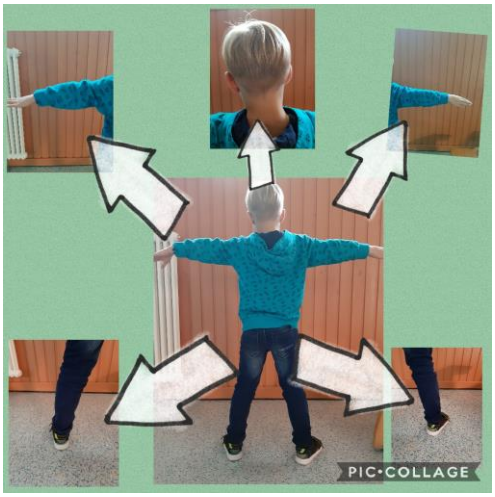
Anschließend entstehen Foto-Collagen der einzelnen Kinder auf denen die Körperteile zugeordnet sind

Die Auseinandersetzung mit dem Körper und den Körperteilen eignet sich gut, um Erfahrungen aus der realen Lebenswelt mit der digitalen zu verbinden. Das Projekt „Mein Körper“ fördert das Körperbewusstsein der Kinder in einer sehr aktiven und kreativen Weise. Beim Erstellen der Körper(-teile) Fotos, wird die Konzentration der Kinder trainiert und die visuelle Wahrnehmung gefördert. Beim anschließenden Erstellen der Collage müssen Feingefühl, Fingerfertigkeit und Geduld eingebracht werden.

Vorbereitung

Bereiten Sie die Kinder auf das Projekt „Foto Collage – Mein Körper“ vor und besprechen Sie mit ihnen was sie vorhaben. Zum Einstieg in das Thema „Körperteile“ stellen Sie den Kindern ein paar Fragen, z.B. Wie seid ihr heute zur Kita gekommen? Mit dem Fahrrad, Auto oder zu Fuß? Welche Körperteile musstet ihr dafür nutzen: Augen, Füße, Hände, etc.? Oder sie fragen, welche Körperteile denn beim Essen wichtig sind und warum? Hände, Nase, Mund, etc.? Die Kinder stellen fest, dass es unterschiedliche Körperteile mit unterschiedlichen Funktionen gibt und lernen sie kennen. Im folgenden Fotoprojekt können die Kinder ihr Wissen nun spielerisch vertiefen und festigen.

Damit die Kinder besser verstehen, was ihre spätere Aufgabe ist, können Sie ihnen ein Beispiel zeigen. Auf dem Foto in der Mitte ist ein Kind in voller Größe zu sehen. Auf den Bildern darum finden sich Fotos einzelner Körperteile (es müssen nicht alle sein): Hier Kopf, Arme und Beine.



Alter: 3-6 Jahre

Gruppengröße: in Kleingruppen (2-3 Kinder)

Aufwand: ●●○○○

Dauer: ●●●○○

Material:

Zur Durchführung:
- Tablet, Smartphone oder Digitalkamera
- App Pic Collage

Zur Nachbereitung:
- PC oder Laptop
- Beamer und Leinwand
- Drucker

Bildungsbereiche:

- Körper-, Bewegungs- und Gesundheitsbildung
- Literacy und Kommunikation
- Ästhetisch-kulturelle Bildung
- Medienbildung

Medienpädagogische Ziele:

- Fotos gestalten und Medien kreativ nutzen
- Ausschnitte und Perspektiven ausprobieren
- Spielerisch medial-gestaltende Aneignung des Sozialraums und der Natur
- Umgang mit Medientechnik

03 Foto Collage – Mein Körper!

Probieren Sie die Geräte (z.B. das Tablet), die Sie für das Projekt „Mein Körper“ benutzen werden, vor der Benutzung durch die Kinder selbst einmal aus und schauen Sie, ob alles funktioniert. Machen Sie sich mit der Handhabung vertraut, damit Sie diese den Kindern erklären und auf Fragen reagieren können. Auch die Kinder sollten die Geräte vorab in Ruhe testen dürfen.

Um ein tieferes Verständnis für die neue Medientechnik zu bekommen, empfehlen wir Ihnen *„Modul 2 – Basic Knowledge of New Media Technology“* aus dem interaktiven *Kit@-Handbuch* zu lesen.

Durchführung

Teilen Sie die Kinder in Kleingruppen ein. Überlegen Sie gemeinsam in der Kleingruppe, welches Kind im Ganzen und anschließend in Körperteilen fotografiert wird. Die anderen Kinder fotografieren. Achten Sie darauf, dass jedes Kind einmal fotografieren darf. Es kann dann auch noch einen zweiten Durchlauf geben, wo die Rollen getauscht werden. Zuerst wird das eine Kind in seiner vollen Körpergröße fotografiert. Je nachdem, welche Körperteile im Fokus stehen, von vorn oder von hinten.

Anschließend werden die Körperteile in Nahaufnahme abfotografiert. Sie sollten den einzelnen Gruppen im Vorfeld mitteilen, welche Körperteile sie fotografieren sollen, damit am Ende eine große Auswahl an verschiedenen Körperteilen auf den einzelnen Collagen zu sehen ist. Wir empfehlen nicht mehr als fünf Körperteile pro Gruppe fotografieren zu lassen, damit alle Bilder am Ende gut sichtbar auf der Collage angeordnet werden können.

Nachdem alle Gruppen ihre Fotos gemacht haben, sichten Sie gemeinsam mit den Kindern die entstandenen Aufnahmen. Nutzen Sie hierfür den Laptop, PC oder auch Beamer und Leinwand. So haben alle Kinder einen guten Blick auf die Fotos und diese können in einem ausreichend großen Format dargestellt werden. Schauen Sie gemeinsam, welche Bilder gelungen sind und helfen Sie den Kindern zu erkennen, warum andere Bilder weniger geeignet sind (Schärfe, Bildausschnitt etc.). Im Ergebnis sucht sich jede Gruppe die gelungensten Bilder für ihre Foto-Collage aus.

Nun basteln sich die Kinder mithilfe der App „Pic Collage“ in ihren Kleingruppen einen Foto Collage ähnlich dem vorgestellten Beispiel. Es sollte eine deutliche Zuordnung der einzeln fotografierten Körperteile zum Teil des Körpers auf dem Gesamtbild erkennbar werden.

Die Collagen können nach Fertigstellung mit „Pic Collage“ ausgedruckt und im Gruppenraum aufgehängt werden.

Mehr erfahren:

- *Modul 6 – Foto*

Tipp: Wenn Sie die Fotos einzeln ausdrucken und laminieren, können die Kinder die Fotos immer wieder nutzen und die Körperteile-Fotos dem Gesamtbild zuordnen. Es entsteht ein schönes und individuelles Legespiel, an dem sich die Kinder lange Zeit erfreuen können.

03 Foto Collage – Mein Körper!

Nachbereitung

Sprechen Sie mit den Kindern zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal über die entstandenen Körperteile-Fotos. Lassen Sie die Kinder erzählen, welche Körperteile auf den Collagen zu sehen sind und wofür man sie im Alltag benutzt. Die Kinder können noch einmal erklären, wie sie die Fotos gemacht haben, worauf sie besonders geachtet haben und was ihnen viel Spaß gemacht hat. Hierbei ist es interessant zu erfahren, wie die Kinder bestimmte Details ihrer Umgebung beim Fotografieren wahrgenommen haben.

Tipp: Wandeln Sie Ihre Foto-Collage beliebig ab. Lassen Sie die Kinder z.B. ein Haus (ihren Kindergarten) fotografieren und dann die einzelnen Teile des Hauses (Dach, Fenster, Tür, etc.). Auch mit Bäumen und Pflanzen funktioniert die Übung. Erst wird der gesamte Baum fotografiert und dann einzelne Teile (Stamm, Äste, Blätter, etc.). Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

So können Sie zu vielen Themen, welche Sie gerade mit den Kindern behandeln, mit einem medienpädagogischen Ziel verbinden.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

CC BY NC ND

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Foto: Paul Kramp

04 Im Wald / im Garten – Geschichten entstehen!

Lassen Sie die Kinder mit der Kamera den Wald oder den Garten erkunden. Wer war kurz vor den Kindern auf diesen Wegen unterwegs? Welches Tier wohnt hier?

Im Projekt „Im Wald“ arbeiten die Kinder mit der Fotokamera. In Kleingruppen entdecken sie den Wald oder Garten, wählen eigenständig Pflanzen, Kleintiere und Plätze als Motive aus und fotografieren diese selbstständig.

Wieder in der Kita suchen sich die Kinder ihr schönes Foto aus und entwickeln daraus eine eigene Geschichte.

Die Erforschung der Natur ist sehr gut geeignet, um Erfahrungen aus der realen Lebenswelt mit digitalen zu verbinden. Das Projekt „Im Wald“ spricht die Beobachtungsgabe und den Entdeckerdrank der Kinder an und fördert gleichzeitig ihre Phantasie. Beim Erstellen der Wald- bzw. Gartenfotos, wird die Konzentration der Kinder trainiert. Beim anschließenden Entwickeln einer Geschichte müssen Phantasie und Sprache eingesetzt werden.

Vorbereitung

Bereiten Sie die Kinder auf das Projekt „Im Wald / im Garten“ vor und besprechen Sie mit ihnen was sie vorhaben. Es bedarf Geduld, Ruhe und Rücksichtnahme, wenn Sie mit Kindern zusammen den Wald entdecken möchten. Sprechen Sie vorher über einen rücksichtsvollen Umgang mit Kleintieren und der Natur. Damit die Kinder wissen, was ihre spätere Aufgabe ist, können Sie ihnen ein oder zwei Beispiele zeigen: Fliegenpilze oder bunte Herbstblätter.

Probieren Sie die Geräte (z.B. das Tablet), die Sie für das Projekt „Im Wald / Im Garten“ benutzen werden, vor der Benutzung durch die Kinder selbst einmal aus und schauen Sie, ob alles funktioniert. Machen Sie sich mit der Handhabung vertraut, damit Sie diese den Kindern erklären und auf Fragen reagieren können. Auch die Kinder sollten die Geräte vorab in Ruhe testen dürfen.

Um ein tieferes Verständnis für die neue Medientechnik zu bekommen, empfehlen wir Ihnen *„Modul 2 – Basiswissen Neue Medientechnologien“* aus dem interaktiven *Kit@-Handbuch* zu lesen.

Alter: 3-6 Jahre

Gruppengröße: ganze Gruppe oder in Kleingruppen

Aufwand: ●●●○○

Dauer: ●●●●●

Material:

Zur Durchführung:

- Tablet, Smartphone oder Digitalkamera

Zur Nachbereitung:

- PC oder Laptop
- Beamer und Leinwand
- Drucker und Laminiergerät

Bildungsbereiche:

- Mathe und Naturwissenschaften
- Literacy und Kommunikation
- Ästhetisch-kulturelle Bildung
- Medienbildung

Medienpädagogische Ziele:

- Fotos gestalten und Medien kreativ nutzen
- Ausschnitten und Perspektiven ausprobieren
- Spielerisch medial-gestaltende Aneignung des Sozialraums und der Natur
  Umgang mit Medientechnik

04 Im Wald / im Garten – Geschichten entstehen!

Durchführung

Im Wald / Im Garten angekommen und mit dem Tablet in der Hand, starten die Kinder ihre Entdeckungstour. Alle Pflanzen, Kleintier, Bäume, Blätter oder Plätze im Wald, welche die Kinder besonders schön oder interessant finden, werden mit der Kamera festgehalten. Sollte es nicht möglich sein, dass jedes Kind ein eigenes Tablet erhält, teilen Sie die Kinder in Gruppen von 2-4 Kindern ein. Die Gruppe geht nun gemeinsam auf Motivsuche. Achten Sie darauf, dass jedes Kind in der Gruppe mindesten einmal selbst fotografieren kann. Geben Sie den Kindern 20-30 Minuten Zeit, damit sie in Ruhe ihre Fotos machen können.

Zurück in der Kita, sichten Sie gemeinsam mit den Kindern die entstandenen Aufnahmen. Nutzen Sie hierfür den Laptop, PC oder auch Beamer und Leinwand. So haben alle Kinder einen guten Blick auf die Aufnahmen und diese können in einem ausreichend großen Format dargestellt werden. Schauen Sie, welche Bilder gelungen sind und helfen Sie den Kindern zu erkennen, warum andere Bilder weniger geeignet sind (Schärfe, Bildausschnitt etc.). Im Ergebnis sollte jedes Kind ein Foto aussuchen, welches es am schönsten oder spannendsten findet. Die ausgewählten Fotos können nun gemeinsam ausgedruckt und eventuell laminiert werden.

Nun geht es darum, dass jedes Kind zu seinem Lieblingsbild eine Geschichte entwickelt. Dabei können Sie den Kindern helfen, indem Sie ihnen folgende Fragen stellen: *„Wer hat vor mir die Pflanze besucht?“*, *„Wer wohnt in diesem Blätterhaufen?“*, *„Wo ist Familie Fuchs?“*, usw.

Photo credit: Zuzana Lynch

Mehr erfahren:

- *Modul 6 – Foto*

Tipp: Es bietet sich auch an die Geschichten der Kinder mithilfe des Tablets aufzunehmen. So muss die Geschichte nicht sofort mitgeschrieben werden und die Kinder können sich ihre Werke immer wieder anhören, wenn die Aufnahmen beispielsweise auf eine CD gebrannt werden. Für weitere Informationenempfehle ich *„Modul 8 – Audio“* aus dem interaktiven *Kit@-Handbuch*.

04 Im Wald / im Garten – Geschichten entstehen!

Kleben Sie das Foto von jedem Kind auf ein Blatt Papier und schreiben Sie dann die jeweilige Geschichte dazu. Die Werke der Kinder können im Gruppenraum aufgehängt werden.

Nachbereitung

Sprechen Sie mit den Kindern zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal über die Fotos, die im Wald entstanden sind und schauen Sie sich ihre Plakate mit den Geschichten dazu gemeinsam an. Die Kinder können noch einmal erklären, wie sie die Fotos gemacht haben, worauf sie besonders geachtet haben und was ihnen viel Spaß gemacht hat. Hierbei ist spannend zu erfahren, wie die Kinder ihre Umgebung beim Fotografieren wahrgenommen haben.

Tipp: Nutzen Sie die Jahreszeiten, um die Natur immer wieder neu zu entdecken. Was ist im Herbst anders? Wo ist der Pilz im Frühjahr hin? Gibt es die Fuchshöhle noch? Bereits entstandene Aufnahmen können durch neue ergänzt werden. So entsteht ein Jahreszyklus aus Fotos. Gleichzeitig wird auch immer wieder die Medienkompetenz der Kinder geschult.

Fotos: Zuzana Lynch

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

CC BY NC ND

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

05 Die Kita stellt sich vor – Ein Werbefilm entsteht.

Die Kinder stellen in einem kurzen Werbefilm ihre Einrichtung vor. Was macht unsere Einrichtung besonders? Wie sieht ein Tagesablauf bei uns aus? Warum sollte man unbedingt in unsere Kita kommen?

Im Projekt „Die Kita stellt sich vor – Ein Werbefilm entsteht“ arbeiten die Kinder mit der Videokamera und lernen die Funktion von Werbung kennen. Nach einer anfänglichen Auseinandersetzung mit dem Thema Werbung, greifen die Kinder die positiven Effekte von Werbung auf und setzen sie selbstständig, unter Anleitung, in einem kurzen Werbefilm über ihren Kindergarten um.

Die Beschäftigung mit dem Thema Werbung eignet sich gut, um den Zweck und die Ziele von Werbung zu thematisieren, zu verstehen und kritisch hinterfragen zu lernen. In Verbindung mit einem eigenen Film, kann das Erlernte direkt auf eine kreative und aktive Weise positiv für die Kita genutzt werden. Beim Erstellen des Werbefilms, wird Teamarbeit, Kreativität sowie der Einsatz von Sprache bei den Kindern gefördert.

Vorbereitung

Bereiten Sie die Kinder auf das Projekt „Die Kita stellt sich vor – Ein Werbefilm entsteht“ vor und besprechen sie gemeinsam was Sie vorhaben. Zu Beginn findet eine Auseinandersetzung mit dem Thema Werbung statt. Schauen Sie sich dafür gemeinsam einen Werbeclip, z.B. für Kinderspielzeug, an. Im Anschluss sprechen sie über das Gesehene: Was habt ihr gesehen? Hat euch der Clip gefallen? Wisst ihr warum das Werbung ist? Welchen Zweck hat Werbung? Woran könnt ihr Werbung erkennen? Für wen wurde dieser Clip gemacht? usw. Halten Sie die wichtigsten Eigenschaften von Werbung (Aufmerksamkeit erregen, Bekanntheit steigern, zum Kauf Anregen, usw.) auf einem großen Papierbogen in schriftlicher oder gemalter Form fest, damit diese Punkte auch im Werbefilm der Kinder wieder aufgegriffen werden können.

Nun gilt es noch zu besprechen, was genau am Ende im Werbefilm über den Kindergarten zu sehen sein soll. Hier geht es vor allem darum, was die eigene Kita so besonders macht und welche Eigenschaften hervorgehoben werden sollen, z.B. für die Eltern, ein besonders pädagogisches Konzept, besonders lange Öffnungszeiten oder für die zukünftigen Kinder, der besonders große Außenbereich mit viele Klettermöglichkeiten und die vielen Spielangebote.

Anschließend geht es an die Entwicklung des Werbefilms. Bereiten Sie das Projekt Schritt für Schritt gemeinsam mit den Kindern vor. Überlegen sie sich gemeinsam ein Storyboard (Drehbuch) und legen sie Länge (max. 1-2 Minuten), Inhalte, Reihenfolgen, Texte und eventuell Musik fest, die im Werbefilm genutzt werden sollen. Es bietet sich an das Storyboard ebenfalls auf einem großen Papierbogen skizzenhaft festzuhalten. Erfinden Sie mit den Kindern einen Werbeslogan, der zu ihrer Einrichtung passt. Es sollte auch im Vorfeld klar sein, wer an welcher Stelle welche Rolle übernimmt, wo gedreht wird und

Alter: 5-7 Jahre

Gruppengröße: eine Kleingruppe (2-5 Kinder)

Aufwand: ●●●●●

Dauer: ●●●●●

Material:

Zur Durchführung:
- Tablet, Smartphone oder Digitalkamera
- Eventuell Mikrofon
- Programm Windows Movie Maker 2012 (PC oder Laptop)

Zur Nachbereitung:
- PC oder Laptop
- Beamer und Leinwand

Bildungsbereiche:

- Literacy und Kommunikation
- Ästhetisch-kulturelle Bildung
- Medienbildung

Medienpädagogische Ziele:

- Werbekompetenz entwickeln
- Medienkritische Haltung entwickeln
- Entstehungsprozess eines Films nachvollziehen
- Ausschnitten und Perspektiven ausprobieren
- Spielerisch medial-gestaltende Aneignung des Sozialraums und der Natur
- Umgang mit Medientechnik

welche Hilfsmittel benötigt werden. Achten Sie darauf, dass jedes Kind in der Kleingruppe abwechselnd alle Aufgaben mindestens einmal übernimmt, also mal vor und auch mal hinter der Kamera ist.

Probieren Sie bevor es richtig los geht die Geräte (z.B. das Tablet), die Sie für das Projekt „Die Kita stellt sich vor – Ein Werbefilm entsteht" nutzen werden, vor der Benutzung durch die Kinder selbst einmal aus und schauen Sie, ob alles funktioniert. Machen Sie sich mit der Handhabung vertraut, damit Sie diese den Kindern erklären und auf Fragen reagieren können. Auch die Kinder sollten die Geräte vorab in Ruhe testen dürfen.

Um ein tieferes Verständnis für die neue Medientechnik zu bekommen, empfehlen wir Ihnen *„Modul 2 – Basic Knowledge of New Media Technology"* aus dem interaktiven *Kit@-Handbuch* zu lesen.

Durchführung

Nachdem alle Vorbereitungen getroffen sind, beginnen die Aufzeichnungen der einzelnen Filmsequenzen – so wie es im Storyboard festgehalten wurde. Die jeweiligen Filmabschnitte müssen nicht unbedingt in der richtigen Reihenfolge aufgenommen werden. Für die Kinder, die am Dreh beteiligt sind, ist es jedoch leichter, wenn die im Vorfeld festgelegt Reihenfolge eingehalten wird.
Ein möglicher Ablauf Ihres Werbefilms könnte folgendermaßen aussehen:

1. Vorspann: Filmtitel mit Werbeslogan
2. Begrüßung und Vorstellung der Einrichtung durch ein Kind (Name der Einrichtung, Lage, Anzahl Erzieher, Anzahl Kinder, Gruppenkonstellation)
3. Rundgang durch das Gebäude und vom Außengelände (ein Kind filmt, ein anderes kommentiert, hier können auch Fotos mit eingebaut werden)
4. Was macht den Kindergarten so besonders? Und warum sollte man sich für die Einrichtung entscheiden? (Es bietet sich an hier verschiedene Kinder vor der Kamera dazu sprechen zu lassen, während andere Kinder abwechselnd die Kamera halten)
5. Abspann: Alle beteiligten Kinder sind zu sehen und sprechen gleichzeitig den Werbeslogan in die Kamera. Es folgt noch einmal eine Übersicht aller Beteiligten sowie Titel und Werbeslogan.

Zerteilen Sie den Film in einzelne Szenen und beenden Sie die Kameraaufnahme, nachdem eine Szene fertig gedreht ist. Ist ein Teilstück nicht so gut gelungen, können die Kinder die Szene einfach noch einmal wiederholen. Denken Sie auch daran, immer mal wieder die Perspektive, die Einstellungen oder den Kamerastandort zu wechseln, damit der Film mehr Spannung bekommt und für den Zuschauer interessanter wird.
Wenn alle Szenen aufgenommen sind, sichten Sie zusammen mit den Kindern das Filmmaterial. Schauen Sie was gut gelungen ist und helfen Sie den Kindern zu erkennen, warum andere Aufnahmen weniger gut geeignet

Mehr erfahren:

- *Modul 5 – Werbung*
- *Modul 7 – Stop Motion & Video*
- *Hier finden Sie eine Vorlage für ein Storyboard*

Tipp: Es bietet sich an das Projekt „Werbefilm" auf mehrere Tage aufzuteilen. Ein bis zwei Tage zum Befassen mit dem Thema Werbung. Ein bis zwei Tage zum Entwickeln des Storyboards und aller weiteren Vorbereitungen. Ein bis zwei Tage zum Dreh und nochmal ein bis zwei Tage zum Schneiden.

sind (Schärfe, Perspektive, etc.). Entscheiden Sie zusammen, was eventuell gelöscht werden kann und welche Filmausschnitte im Werbefilm zu sehen sein sollen.

Schneiden Sie den Film mit dem Programm Windows Movie Maker 2012 zusammen, fügen Sie einen Titel und einen Abspann sowie eventuell Musik und Untertitel ein. Das Schnittprogramm kann noch nicht von Kindergartenkindern allein bedient werden, eventuell können Sie sich aber ein oder zwei Kinder dazu holen, die sie beim Zusammenfügen der Filmsequenzen beraten.
Ist der Film fertig, können die Eltern zum feierlichen Primäre schauen, eingeladen werden.

Tipp: Möchten Sie Kinder in das Projekt einbinden, die keine Fotoerlaubnis haben, achten Sie darauf, dass diese nicht vor der Kamera zu sehen sind. Diese Kinder können aber an allen anderen Arbeitsschritten hinter der Kamera und beim Schnitt problemlos eingebunden werden.

Nachbereitung

Der entstandene Werbefilm über ihre Kita kann nun auch im Eingangsbereich ihrer Einrichtung gezeigt werden oder auf ihre Homepage gesetzt werden. Sprechen Sie mit den Kindern zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal über den Entstehungsprozess des Werbefilms. Lassen Sie die Kinder erzählen, welche Sinn und Zweck Werbung hat und an welcher Stelle, diese Effekte positiv im eigenen Film benutzt wurden. Die Kinder können noch einmal erklären, wie sie den Film gemacht haben, worauf sie besonders geachtet haben und was ihnen viel Spaß gemacht hat. Welche Wirkung hat der Film nach der Fertigstellung? Hierbei lohnt sich auch ein Blick darauf, wie die Kinder in der Kleingruppe im Team zusammengearbeitet haben und wie sie ihre Umgebung beim Filmen wahrgenommen haben.

Tipp: Eventuell steht Ihnen eine zweite Kamera zur Verfügung, mit der Sie den Entstehungsprozess des Films festhalten können. So haben Sie nicht nur eine tolle Dokumentation für die Eltern über Ihre Aktivitäten in der Kita, sondern auch die Kinder können anhand dieser Aufnahmen leicht immer wieder erklären, wie ein Film gemacht wird.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

CC BY NC ND

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Fotos: Paul Kramp

06 Geräusche-Raten

Lassen Sie die Kinder die Geräusche ihrer Umgebung auf dem Weg zum Kindergarten wahr- und aufnehmen. ***Welche Geräusche begegnen mir? Welche finde ich schön und welche stören mich?***

Im Projekt „Geräusche-Raten“ arbeiten die Kinder mit einem Aufnahmegerät. Zusammen mit ihren Eltern entdecken sie Geräusche, die ihnen auf dem Weg zur Kita begegnen.

Die Geräusche werden mit einem Aufnahmegerät festgehalten. Später werden die gesammelten Geräusche den anderen Kindern der Gruppe vorgespielt. Sie erraten, was genau sie dort hören: z.B. ein vorbeifahrendes Auto oder ein Vogel.

Hören und Zuhören trägt entscheidend zur Kommunikation und zum Erlernen der Sprache bei. Kinder, die Schriftsprache noch nicht verstehen, nehmen Informationen über das Zuhören auf. Das Projekt „Geräusche-Raten“ fördert bei den Kindern das bewusste Zuhören, sowie aus einer Vielzahl von Geräuschen, Informationen und Impressionen auswählen und filtern zu können. Sie lernen, sich auf ihre Umgebung zu konzentrieren und sie bewusst wahrzunehmen.

Vorbereitung

In dieses Projekt sollen die Eltern der Kinder aktiv mit einbezogen werden. Es bietet sich an, ein Schreiben vorzubereiten, in dem Sie über ihr Vorhaben informieren und den Eltern einen Zeitraum (z.B. innerhalb einer Woche) vorschlagen, in dem sie, zusammen mit dem Kind, die Geräusche sammeln möchten. So wissen Sie genau, an welchem Tag, welches Kind das Aufnahmegerät mit nach Hause nimmt. Machen Sie die Eltern darauf aufmerksam, dass sie an diesem Tag mehr Zeit zum Bringen ihres Kindes einplanen sollten.

Bereiten Sie die Kinder auf das Projekt „Geräusche-Raten“ vor und besprechen sie gemeinsam, was Sie vorhaben. Überlegen Sie zusammen, welche Geräusche den Kindern im Alltag begegnen, z.B. das Geschirrklappern beim Frühstück oder das Hundebellen des Nachbarhundes. Sprechen Sie auch darüber, welche Geräusche die Kinder besonders mögen, welche schön klingen und welche Geräusche sie nicht so sehr mögen oder sogar störend empfinden.

Damit die Kinder noch besser wissen, was später ihre Aufgabe sein wird, können sie sich auch schon ein paar Geräusche aus dem Internet oder von einer CD anhören und in der Gruppe gemeinsam raten, um welche Geräusche es sich handelt.

Alter: 3-6 Jahre

Gruppengröße: individuell planbar

Aufwand: ●●○○○

Dauer: ●●●●○

Material:

Zur Durchführung:
- Tablets, Smartphones oder Aufnahmegerät
- Evt. Mikrofon

Zur Nachbereitung:
- PC oder Laptop
- Evt. Programm *Audacity*

Bildungsbereiche:

- Literacy und Kommunikation
- Körper, Bewegung und Gesundheit
- Medienbildung

Medienpädagogische Ziele:

- Stärkung der auditiven Wahrnehmung
- Medien kreativ nutzen
- Spielerisch medial-gestaltende Aneignung des Sozialraums und der Natur
- Umgang mit Medientechnik

06 Geräusche-Raten

Probieren Sie die Aufnahmegeräte (z.B. als App auf dem Tablet), die Sie für das Projekt „Geräusche-Raten“ benutzen werden, vor der Benutzung durch die Kinder selbst einmal aus und schauen Sie, ob alles funktioniert. Machen Sie sich mit der Handhabung vertraut, damit Sie diese den Kindern erklären und auf Fragen reagieren können. Auch die Kinder sollten die Geräte vorab in Ruhe testen dürfen. Lassen Sie die Kinder ihren Namen sprechen und erste Geräusche aus dem Gruppenraum aufnehmen.

Durchführung

Im ersten Schritt des Projektes geben Sie einem oder mehreren Kindern ein Aufnahmegerät oder ein Tablett mit nach Hause. Ihre Aufgabe ist es nun, zusammen mit ihren Eltern Geräusche auf ihrem Weg zur Kita (es kann selbstverständlich auch der Weg von der Kita nach Hause sein) einzusammeln. Dabei ist es egal, ob das Kind zu Fuß, mit dem Fahrrad oder mit dem Auto zum Kindergarten gebracht wird. Wichtig ist, dass die Eltern das Kind begleiten und ihm bei Bedarf helfen, die Aufnahmen sollen jedoch von dem Kind selbst gemacht werden. Außerdem sollten die Eltern sich aufschreiben, welche Geräusche in welcher Reihenfolge aufgenommen worden sind, damit die Geräusche später auch richtig zugeordnet werden können. Grenzen Sie die Anzahl der aufzunehmenden Geräusche ein, z.B. fünf Geräusche pro Kind.

Ein Kind das zu Fuß zur Kita kommt, nimmt beispielsweise das Geräusch eines vorbeifahrenden Autos, das eines Vogels, den Lärm einer Baustelle, usw. auf. Ein Kind, welches mit dem Auto kommt, hört z.B. den Motor des Autos, das Klicken des Sicherheitsgurtes und das Knarren der Kita-Eingangstür, usw. Geräusche lassen sich in jedem Fall finden.

Haben Sie alle Geräusche und deren Zuordnung von Eltern und Kindern zusammengetragen, geht es ans Raten. Die Geräusche der Kinder werden der Gruppe vorgespielt. Alle dürfen mit raten, mit Ausnahme des Kindes, dessen Geräusche gerade vorgespielt werden. Kommen Sie ins Gespräch mit den Kindern: Was hören wir hier? Ist es laut oder leise? Klingt es schön oder empfinde ich das Geräusch als störend? Warum?

Nachbereitung

Sprechen Sie mit den Kindern zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal über das „Geräusche-Raten“ und hören Sie sich die Aufnahmen immer mal wieder an. Die Kinder können nochmals erklären, wie sie die Geräusche aufgenommen haben, worauf sie besonders geachtet haben und was sie auf ihrem Weg zur Kita erlebt haben. Es ist besonders interessant zu erfahren, wie die Kinder die Geräusche ihrer Umgebung an diesem Tag wahrgenommen haben.

Mehr erfahren:

- *Modul 8 – Audio*

Tipp: Es bietet sich an, alle Aufnahmen in einer geordneten Reihenfolge, mit Zuordnung des Kindes, welches die Geräusche aufgenommen hat sowie der Auflösung zum gehörten Geräusch mit dem Programm *Audacity* zusammen zu schneiden. Damit erhalten Sie ein Geräuscherätsel, welches immer wieder schnell und einfach genutzt werden kann.

Tipp: Wandeln Sie dieses Projekt beliebig ab. Lassen Sie die Kinder Tiergeräusche raten oder lassen Sie eine Gruppe Kinder Geräusche im Kindergarten einsammeln und eine andere Kindergruppe errät, um welches Geräusch es sich handelt und wo es aufgenommen wurde.

Fotos: Paul Kramp

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

CC BY NC ND

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

07 Interview – Meine Helden

Die Kinder interviewen sich gegenseitig zu ihren Helden aus den Medien und aus dem echten Leben. ***Welche Eigenschaften hat ein Held? Welche Gemeinsamkeiten haben ihre Helden? Worin unterscheiden sie sich?***

Im Projekt „Interview – Meine Helden“ arbeiten die Kinder mit einem Aufnahmegerät. Untereinander stellen die Kinder sich Fragen zu ihren Lieblingshelden aus Fernsehen, Büchern, CDs oder Computerspielen und zu Helden aus dem realen Leben.

Die Antworten werden mit einem Aufnahmegerät festgehalten und es entsteht ein einmaliges Interview, welches später den Eltern oder anderen Gruppen im Kindergarten vorgespielt werden kann. Auch ist eine Veröffentlichung auf der Kitahomepage vorstellbar.

Ein Interview zum Thema Helden ist ein einfaches Mittel, sich mit dem Medium Audio vertraut zu machen. Es eignet sich auch gut, um Erfahrungen aus der digitalen Welt mit der realen Welt abzugleichen. Beim Erstellen des Interviews, wird Teamarbeit, Kreativität sowie der Einsatz von Sprache bei den Kindern gefördert.

Vorbereitung

Bereiten Sie die Kinder auf das Projekt „Interview – Mein Held“ vor und besprechen Sie mit ihnen was sie vorhaben. Sprechen Sie im Vorfeld über das Thema „Helden“. Dazu können beispielweise Bilder aus dem Internet von medialen Helden und Helden aus dem Alltag (die Großmutter, die Erzieherin, der Feuerwehrmann, die Polizistin, die Krankenschwester, usw.) gezeigt werden. Lassen Sie die Kinder über ihre Erfahrungen sprechen und tragen sie die ersten Meinungen und Antworten der Kinder zusammen. Im folgenden Projekt können die Kinder ihr Wissen und ihre Erfahrungen nun vertiefen und digital bewahren.

Damit die Kinder wissen, was ihre Aufgabe ist, können Sie ein Beispiel-Interview vorspielen: Sie können selbst ein kurzes Interview mit einer Kollegin aufnehmen oder Sie suchen sich ein für Kinder geeignetes Interview im Internet, z.B. bei YouTube.

Alter: 5-6 Jahre

Gruppengröße: flexibel

Aufwand: ●●●○○

Dauer: ●●●○○

Material:

Zur Durchführung:

- Tablets, Smartphones oder Aufnahmegerät
- Evt. Mikrofon & Kopfhörer

Zur Nachbereitung:

- PC oder Laptop
- Evt. Programm *Audacity*

Bildungsbereiche:

- Literacy und Kommunikation
- Emotionales und soziales Lernen
- Medienbildung

Medienpädagogische Ziele:

- Stärkung der auditiven Wahrnehmung
- Medienerlebnisse emotional und verbal verarbeiten
- Medienbotschaften und -tätigkeiten durchschauen und kritisch reflektieren
- Spielerisch medial-gestaltende Aneignung des Sozialraums und der Natur
- Umgang mit Medientechnik

07 Interview – Meine Helden

Probieren Sie die Aufnahmegeräte (z.B. als App auf dem Tablet), die Sie für das Projekt „Interview – Mein Held“ benutzen werden, vor der Benutzung durch die Kinder selbst einmal aus und schauen Sie, ob alles funktioniert. Machen Sie sich mit der Handhabung vertraut, damit Sie diese den Kindern erklären und auf Fragen reagieren können. Auch die Kinder sollten die Geräte vorab in Ruhe testen dürfen. Lassen Sie die Kinder ihren Namen und ein paar Worte sprechen und aufnehmen.

Durchführung

Teilen Sie die Kinder in Interviewer/“Reporter“ und zu interviewende ein. Oder Fragen Sie die Kinder, welches Kind welche Rolle übernehmen möchte. Die Rollen können später nochmal getauscht werden.
Bevor mit den echten Aufnahmen begonnen wird, sollte es einen Probelauf ohne Aufnahmegerät geben. So merken die Kinder, dass es entscheidend sein kann, wie man Fragen stellt. Denn Fragen, die nur mit Ja oder Nein beantwortet werden, machen das Interview am Ende langweilig. Es sollten also offenen Fragen gestellt werden, bei denen die befragten Kinder ihre Meinung zu ihren medialen Helden und realen Vorbildern begründen müssen. Überlegen Sie also gemeinsam welche Fragen der Reporter an die anderen Kinder richtet. Mögliche Fragen zum Thema könnten sein:

- Was gefällt dir an deinem Medienhelden besonders gut? Warum?
- Gibt es etwas, dass dir an deinem Medienhelden nicht gefällt? Warum?
- Welcher Mensch, den du kennst, ist für dich ein besonderes Vorbild oder ein Held? Warum?
- Was gefällt dir an diesem Menschen besonders?
- Welche Gemeinsamkeiten gibt es zwischen deinem liebsten Medienhelden und diesem Menschen? Welche Unterschiede gibt es?

Nach der Proberunde und allen zusammengetragenen Fragen, starten sie mit den Aufnahmen. Der „Reporter“ stellt eine Frage und ein Kind antwortet. Dann wir die nächste Frage gestellt und das gleiche Kind gibt seine Antwort. Das wird wiederholt bis dieses Kind alle Antworten gegeben hat. Dann werden die gleichen Fragen dem nächsten Kind gestellt. Achten Sie darauf, dass das Interview nicht zu lang wird. Ansonsten wird es zu kompliziert und die Kinder werden unkonzentriert.

Nachbereitung

Hören Sie sich die Aufnahmen gemeinsam an und gehen Sie auf die verschiedenen Meinungen der Kinder ein. Die Kinder können auch noch einmal erklären, wie die Tonaufnahmen gemacht wurden und welche Erfahrungen sie dabei gesammelt haben. Wenn Sie möchten schneiden Sie die einzelnen Beiträge mit einem Audioschnittprogramm (z.B. Audacity) zusammen und unterlegen das Interview mit Musik.

Mehr erfahren:

- *Modul 4 – Die Medienhelden der Kinder*
- *Modul 8 – Audio*

Tipp: Interviews lassen sich zu vielfältigen Themen führen, die auch Kinder spannend finden. Wandeln Sie dieses Projekt nach Belieben ab und nehmen Sie gemeinsam mit den Kindern Interviews über ihre liebsten Freizeitbeschäftigungen oder den letzten Kita-Ausflug auf.

Tipp: Zur Vorbereitung auf das Interview können Sie die Kinder ihre medialen und realen Helden auch malen lassen. Dadurch kann es den Kindern beim Beantworten der Interviewfragen leichter fallen, Antworten zu formulieren.

Fotos: Paul Kramp

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

CC BY NC ND

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

08 Stop-Motion – Meine Hobbies

Die Kinder setzen sich spielerisch und kreativ mit den eigenen Hobbies und ihrem Mediennutzungsverhalten auseinander. ***Was mache ich gern in meiner Freizeit? Welche Hobbies haben etwas mit Medien zu tun? Was mache ich gern ohne Medien?***

Im Projekt „Stop-Motion – Meine Hobbies“ arbeiten die Kinder mit dem Tablet und der App *Stop Motion Studio* (oder einer vergleichbaren App). In Kleingruppen sprechen sie über ihre liebsten Freizeitbeschäftigungen und visualisieren diese anschließend in einem kreativen Stop-Motion Film.

Trickfilme bzw. Stop-Motion Filme üben eine große Faszination auf Kinder aus. Wenn es darum geht einen Stop-Motion Film selbst zu drehen, ist die Begeisterung groß. Sie lernen dabei, wie Trickfilme entstehen und ihre Kreativität und Fantasie wird gefördert. Darüber hinaus können ihre eigenen Medienvorlieben und -erlebnisse mit einbezogen werden.

Vorbereitung

Bereiten Sie die Kinder auf das Projekt „Stop-Motion – Meine Hobbies“ vor und besprechen Sie mit ihnen was Sie vorhaben. Sprechen Sie das Thema „Hobbies und Freizeitbeschäftigungen“. Hierfür können die Kinder erzählen, was sie zuhause oder draußen gerne machen/spielen. Als Unterstützung können Sie den Kindern Fragen stellen: Warum macht euch das so viel Spaß? Mit wem macht ihr das gerne zusammen? Warum schaut ihr gern Fernsehen? usw.

Durch diese erste Beschäftigung mit dem Thema wird bereits das Mediennutzungsverhalten der Kinder sowie das Verhältnis zwischen Hobbies mit und ohne Medien deutlich. Die Kinder selbst lernen zu reflektieren wieviel Zeit sie mit bzw. ohne Medien verbringen.

Damit die Kinder verstehen was im Anschluss ihre Aufgabe sein wird, können Sie ihnen ein paar einfache Stop-Motion Filme (z.B. auf YouTube) zeigen. Zeigen Sie am besten einfache „Legetrickfilme“, die von Kindern gemacht wurden. So zeigen sie ein Beispiel, dass dem hier vorgestellten Projekt sehr ähnlich ist. Außerdem sind dann die Erwartungen an Umsetzung und Länge des Films bei den Kindern nicht zu groß. Machen sie deutlich, dass es nicht machbar sein wird, einen Trickfilm in Disney-Qualität und-Länge zu produzieren.

Alter: 4-6 Jahre

Gruppengröße: in Kleingruppen (max. 3 Kinder)

Aufwand: ●●●●○

Dauer: ●●●○○

Material:

Zur Durchführung:
- Tablets oder Smartphones
- Stativ oder festen Platz für das Tablet
- App *Stop Motion Studio* (oder eine vergleichbare App)
- Malzeug oder Bilder von Freizeitbeschäftigungen
- Fotos von den Kindern
- Evt. Drucker

Zur Nachbereitung:
- Evt. PC oder Laptop
- Evt. Beamer

Bildungsbereiche:

- Literacy und Kommunikation
- Ästhetisch-kulturelle Bildung
- Emotionales und soziales Lernen
- Medienbildung

Medienpädagogische Ziele:

- Reflektion der eigenen Mediennutzung
- Medien begreifen, verstehen und durchschauen
- Veränderungen und „Manipulationen“ am Bild durch eigenes Handeln erkennen
- Medien kreativ nutzen
- Umgang mit Medientechnik

08 Stop-Motion – Meine Hobbies

Probieren Sie das Tablet und die App *Stop Motion Studio*, welche Sie für das Projekt „Stop-Motion – Meine Hobbies“ benutzen werden, vor der Benutzung durch die Kinder selbst einmal aus und schauen Sie, ob alles funktioniert. Machen Sie sich mit der Handhabung vertraut, damit Sie diese den Kindern erklären können und auf Fragen reagieren können. Auch die Kinder sollten die App und ihre verschiedenen Funktionen vorab in Ruhe testen dürfen. Lassen Sie die Kinder zum Beispiel einen kurzen Film drehen, wo ein Apfel wie von Zauberhand über den Tisch „wandert“. So verstehen sie schnell das Prinzip, dass sich ein Stop-Motion Film durch hintereinander gereihte Fotos zusammensetzt.

Durchführung

Der erste Schritt des Projektes besteht darin, alle Materialien für den Stop-Motion Film zusammenzutragen. Es wird von jedem Kind, welches an dem Projekt beteiligt ist ein ausgedrucktes Foto benötigt und entsprechende Fotos, Bilder aus dem Internet oder selbstgemalte Bilder zu den liebsten Freizeitbeschäftigungen (mit und ohne Medien). Außerdem wird eine aus Papier ausgeschnittene große Sprechblase benötigt.

Sind alle Materialien zusammengetragen, kann der Stop-Motion Film gedreht werden. Dafür schlagen wir folgenden Ablauf vor:

1. Befestigen Sie einen großes Blatt Papier mit Klebeband auf dem Fußboden (gern farbig oder z.B. mit einer Landschaft drauf).
2. Befestigen Sie das Tablet im Stativ und richten Sie die Kamera mit der geöffneten App entsprechend auf das Blatt Papier am Boden aus (es funktioniert auch, wenn eine Person das Tablet die ganze Zeit ganz still in einer Position hält).
3. Nun geht es Schritt für Schritt: Ein Kind macht ein oder zwei Fotos und ein anderes schiebt zuerst das Foto von dem Kind schrittweise weiter. Ein anderes Kind schiebt dann in kleinen Schritten die Sprechblase ins Bild. Und wieder andere Kinder bewegen die Bilder mit den liebsten Freizeitbeschäftigungen in das Bild und auf die Sprechblase. Nach jeder „Bewegung“ wird ein Foto gemacht.
4. Bereits in der App kann geschaut werden, wie die einzelnen Teile sich am Ende wie „von Zauberhand“ bewegen. Prüfen Sie gemeinsam mit den Kindern noch einmal, ob alle Fotos des Durchlaufs gelungen sind.
5. Nach dem alle Fotos mit den Freizeitbeschäftigungen eines Kindes aufgenommen wurden sind, wiederholen Sie den Vorgang ab Schitt 3 mit dem Foto eines anderen Kindes und dessen liebsten Freizeitbeschäftigungen. Das kann auch an einem anderen Tag erfolgen. Es können selbstverständlich auch Hintergrundbild und die Sprechblase ausgetauscht werden. Dadurch kommt Abwechslung in den Film.
6. Stellen Sie den Film fertig – Fügen Sie Titel, Abspann und Übergänge ein und unterlegen Sie den Film mit einer schönen Musik.

Mehr erfahren:

- *Modul 3 – Einblicke in die frühkindliche Medienwelt*
- *Modul 7 – Stop-Motion und Video*

Tipp: In den meisten Stop-Motion Apps kann man sich die einzelnen Fotos auch als klassisches Daumenkino ausdrucken. Dadurch entsteht ein wundervolles analoges Produkt, welches im Gruppenraum von den Kindern immer wieder angeschaut werden kann. Als Geschenk an die Kinder oder Eltern wird das Daumenkino zu etwas ganz Besonderem.

08 Stop-Motion – Meine Hobbies

Nachbereitung

Schauen Sie sich den Film gemeinsam mit den Kindern an (z.B. über den Beamer auf einer Leinwand) und lassen Sie die Kinder noch einmal erklären, wie der Film entstanden ist. Die Kinder können erzählen, worauf sie besonders geachtet haben und was ihnen am meisten Spaß gemacht hat. Es lohnt sich auch ein Blick drauf zu werfen, wie die Kinder im Team zusammengearbeitet haben.

Lassen Sie die Kinder nochmals von ihren liebsten Freizeitbeschäftigungen erzählen. Wenn der Film zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal angeschaut wird, kann darüber gesprochen werden, ob und warum sich die Interessen der Kinder vielleicht geändert haben.

Tipp: Ein Stop-Motion Film bringt nicht nur viel Spaß beim Produzieren, sondern man schaut sich die Filme auch immer wieder gerne an. Es bietet sich also an solch schöne Ergebnisse den Eltern und Großeltern über einen Bildschirm im Eingangsbereich der Kita zu präsentieren. Auch eine Veröffentlichung auf der Kita-Homepage macht viel her.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

CC BY NC ND

Fotos: Pixabay / PicCollage

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

09 Programmieren ohne Computer - Origami

Die Kinder lernen mithilfe einer einfachen Origami-Bastelanleitung die Grundprinzipien der Programmierung – Algorithmus, Anweisung, Sequenz und Zerlegung – kennen.

Im Projekt „Programmieren ohne Computer – Origami“ wird keine Medientechnik benötigt. In Zweiergruppen wird eine sehr einfache Origami-Anleitung umgesetzt. Das Wesentliche bei diesem Projekt ist, dass der Origami-Programmierer (Kind 1) einen Algorithmus erklären muss, ohne dass das Computer-Kind (Kind 2) die visuelle Origami-Anleitung sieht.

Kindern kann man mit jeder routinemäßigen und schrittweisen durchzuführenden Aktivität die Grundprinzipien der Programmierung beibringen. Origami eignen sich dabei besonders hervorragend, um unplugged – also ohne Zuhilfenahme eines Computers – zu programmieren. Beim Origami benötigt man, genau wie beim Programmieren, Fokus und Präzision.

In dem Projekt lernen die Kinder genau zu Kommunizieren und spezifische Anweisungen mit vielen Details zu geben. Sie verstehen dann schnell, dass ein Computer keine Augen hat und das Ergebnis ohne diese genauen Anweisungen nicht kennen kann. Er macht einfach das, was ihm gesagt wird. Darüber hinaus wird die Aufmerksamkeit, die Nutzung der Sprache und das Zusammenarbeiten gefördert.

Vorbereitung

Bereiten Sie die Kinder auf das Projekt „Programmieren ohne Computer – Origami“ vor und besprechen sie gemeinsam was Sie vorhaben. Sprechen Sie zu Beginn über das Thema „Programmierung“ und dessen wesentliche Prinzipien, welche auch hier im Projekt behandelt werden – *Algorithmus, Anweisung, Sequenz und Zerlegung*. Stellen Sie einen Bezug zu täglichen Routinen her, die die Kinder kennen: sich anziehen, der Weg zur Kita, Zähne putzen, usw. Es ist dabei gar nicht wichtig, dass die Fachbegriffe von den Kindern genutzt werden.

Damit die Kinder besser verstehen, was ihre spätere Aufgabe ist, können Sie ein fertig gebasteltes Origami zeigen, z.B. den berühmten Kranich. Wichtig ist, dass die Kinder noch nicht sehen, welches Origami im Projekt selbst gefaltet werden soll. Sie können den Kranich einmal gemeinsam in der Gruppe falten. Versuchen Sie dabei den Kindern jeden Schritt so spezifisch wie möglich zu erklären. Erläutern Sie dabei auch um welche Prinzipien der Programmierung es sich handelt: Der *Algorithmus* ist die gesamte Abfolge aller zu bewältigenden Aufgaben bis zum Ziel. Eine *Sequenz* bringt die einzelnen *Anweisungen*/Arbeitsschritte in die Reihenfolge, in der sie zur Erfüllung der Aufgabe erforderlich sind. Normalerweise ist die Reihenfolge bei Origami-Anleitungen bereits richtig angeordnet. Die Idee der *Zerlegung* besteht darin ein großes Problem (der fertige Kranich) in kleinere Probleme zu zerlegen und jedes dieser kleineren Probleme zu lösen (die einzelnen ganz spezifischen Arbeitsschritte). Nur so kann das große Problem gelöst werden.

Alter: 4-6 Jahre

Gruppengröße: in Zweierteams

Aufwand: ● ○ ○ ○ ○

Dauer: ● ● ○ ○ ○

Material:

Zur Durchführung:

- Farbiges, quadratisches Papier
- Zwei Stifte
- Zwei Stühle
- Zwei kleine Tische

Bildungsbereiche:

- Literacy und Kommunikation
- Mathe und Naturwissenschaften
- Medienbildung

Medienpädagogische Ziele:

- Medien begreifen, verstehen und durchschauen
- Spielerische Einführung in die Programmierung – Lernen wie ein Computer „denkt“

09 Programmieren ohne Computer - Origami

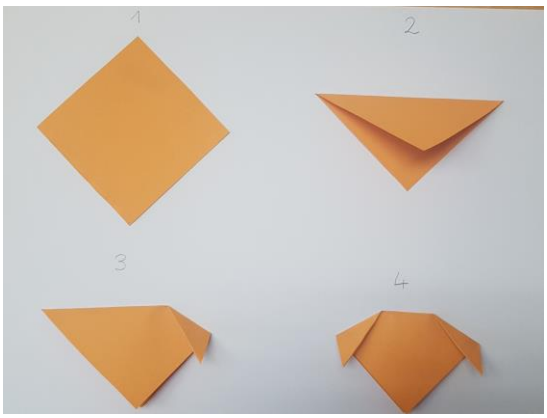
Durchführung

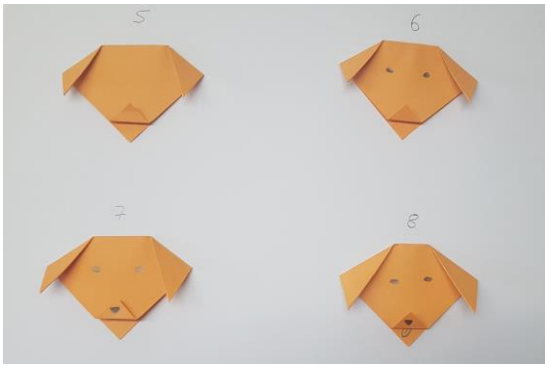
Teilen Sie die Kinder in Zweiergruppen ein. Wir empfehlen am Anfang nicht zu viele Teams zu haben. Ein bis zwei Teams bieten sich an. Die anderen Kinder können bei der Aktivität entweder zuschauen oder sie basteln in der Zeit ein weiteres Origami (nicht das für das Projekt.) Ein Kind aus dem Zweierteam ist der*die Programmier*in und das andere Kind übernimmt die Rolle des Computers.

In dem Projekt „Programmieren ohne Computer – Origami“ wird das Programmierer-Kind dem Computer-Kind nun eine einfache Origami-Bastelei erklären. Dafür gibt das Programmierer-Kind dem Computer-Kind spezifische Anweisungen, um die Aufgabe zu erfüllen. Der Haken daran ist, dass die Kinder Rücken an Rücken aneinander sitzen werden, so dass das Programmierer-Kind sehr spezifisch und detailliert mit den Anweisungen sein muss, damit das Origami vom Computer-Kind richtig gefaltet wird.

Erklären Sie noch einmal, dass es sehr wichtig ist, die Anweisungen Schritt für Schritt zu erklären und es damit auf die gleiche Weise tun wie ein Computer. Genau wie in diesem Projekt haben Computer keine Ahnung, wie das endgültige Programm (das fertige Origami) aussehen soll. Computer brauchen sehr genaue und detaillierte Anweisungen, um eine Aufgabe richtig auszuführen.

Es wird ein einfaches Hundegesicht gebastelt. Damit es Kindern leicht fällt die Anweisungen zu geben bzw. diese auszuführen, wurde extra ein einfaches Origami ausgewählt.





Mehr erfahren:

- *Modul 9 – Coding*

Tipp: Zeigen Sie den Kindern ein fertig gefaltetes Origami und eine Abfolge von Anweisungen, die völlig durcheinander sind. Drucken Sie dafür eine Origami-Anleitung aus und schneiden Sie sie auseinander und bringen dann die Reihenfolge durcheinander. Die Kinder versuchen nun die Anleitung wieder in die richtige Reihenfolge zu bringen und das Origami gleichzeitig nachzubasteln/zu „programmieren“.

Kommt am Ende ein anderes Ergebnis heraus, als beim gezeigten Origami, ist klar, dass beim „Programmieren“ ein „Fehler“ gemacht wurde. Gehen sie gemeinsam zurück und beheben ihn.

Durch diese Bastelaktivität, können die Prinzipien der *Sequenzierung*, der *Zerlegung* und des *Debuggings* deutlich gemacht werden.

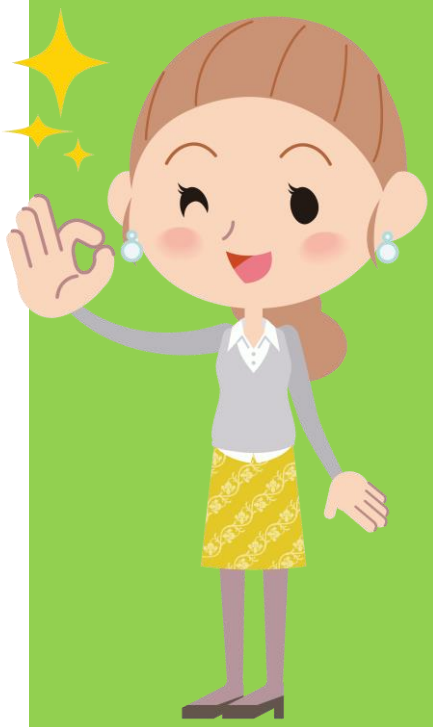
09 Programmieren ohne Computer - Origami

Der konkrete Ablauf sieht nun folgendermaßen aus:

1. Die zwei Kinder setzen sich Rücken an Rücken auf ihre Stühle. Beide Kinder haben einen kleinen Tisch vor sich, damit die Faltarbeiten besser ausgeführt werden können.
2. Jedes Kind hat ein aufgefaltetes quadratisches Blatt Buntpapier vor sich zu liegen. Das Programmierer-Kind hat zusätzlich noch die Faltanleitung für den Origami-Hund vor sich zu liegen. Das Computer-Kind kann diese Anleitung nicht sehen.
3. Das Programmierer-Kind bringt dem Computer-Kind nun bei, wie das Hundegesicht hergestellt wird, indem es Anweisungen gibt. Das Programmierer-Kind wird sehr schnell lernen, wie anspruchsvoll Algorithmen für den Computer sind. Wenn die Anweisungen nicht richtig gegeben werden, kann das Ergebnis ganz anders ausfallen, als eigentlich geplant.
4. Wenn das „Programmieren"/Basteln fertig ist, vergleichen Sie gemeinsam die Ergebnisse ihrer Origami-Hunde.
5. Eventuell wird es ein paar Fehler bei der Umsetzung des Computer-Kindes geben. Das ist überhaupt kein Problem. Fehler sind Teil der Programmierung. Jetzt müssen die Fehler nur noch behoben werden. Finden Sie mit den Kindern gemeinsam raus, wo Fehler gemacht wurden und überlegen sie wie die Anweisungen verständlicher formuliert werden könnten, damit sie beim nächsten Mal verstanden werden. Dadurch sprechen Sie an dieser Stelle auch gleich noch das Prinzip des *Debuggings* an – also der Fehlerbehebung beim Programmieren.

Nachbereitung

Sprechen Sie mit den Kindern zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal über ihr Origami-Programmierprojekt. Lassen Sie die Kinder noch erzählen, wie die Bastelarbeit in Zweierteam abgelaufen ist. Die Kinder können noch einmal erklären, worauf man beim „Programmieren" des Origami-Hundes achten musste und wie wichtig es ist spezifische Anweisungen zu geben. Hierbei ist es besonders spannend zu erfahren, wie sich die Teammitgliedern in ihrer Rolle als Programmier*in bzw. als Computer gefühlt haben: *Ist ihnen die Aufgabe leicht oder schwer gefallen? Worauf musste man besonders achten?*



Fotos: Eva-Maria Aurenz

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

CC BY NC ND

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

10 *ScratchJr* – Lass den Schmetterling fliegen

Die Kinder lernen spielerisch die App *ScratchJr* kennen, indem sie mithilfe der verschiedenen Funktionen einen Schmetterling über den Bildschirm fliegen lassen.

Im Projekt „*ScratchJr* – Lass den Schmetterling fliegen“ arbeiten die Kinder mit dem Tablet und der App *ScratchJr*. Es arbeiten jeweils zwei Kinder zusammen und bringen einen Schmetterling mithilfe der verschieden farbigen Blöcke zum Fliegen.

ScratchJr eignet sich gut, um Kinder spielerisch an die Grundprinzipien der Programmierung heranzuführen. Es können eigene kleine Spiele und Theaterstücke entwickelt werden und die Kinder können ihre eigenen Ideen umsetzen. Mit *ScratchJr* wird das aktive, kreative und entdeckende Lernen sowie das selbstständige Lösen von Problemen gefördert.

Vorbereitung

Bereiten Sie die Kinder auf das Projekt „*ScratchJr* – Lass den Schmetterling fliegen“ vor und besprechen sie gemeinsam was Sie vorhaben.

Probieren Sie bevor es los geht das Tablet und die App vor der Benutzung durch die Kinder selbst einmal aus und schauen Sie, ob alles funktioniert. „Programmieren“ Sie das Projekt anhand der Anleitung ebenfalls selbst einmal. Machen Sie sich mit dem Ablauf vertraut, damit Sie diesen den Kindern erklären und auf Fragen reagieren können.

Damit die Kinder besser verstehen, was ihre Aufgabe ist, können Sie den Kindern das fertige Ergebnis zeigen. Zeigen Sie auch noch ein paar andere Beispiele, damit die Kinder sehen, was mit der App alles möglich ist. Die Beispiele finden Sie in der App, wenn Sie auf das große Fragezeichen am oberen Bildschirmrand klicken.

Zeigen Sie den Kindern die App und lassen Sie sie ein paar Funktionen selbst ausprobieren: *Wo kann ich den Hintergrund ändern? Wie kann ich einen neuen Charakter oder ein neues Objekt hinzufügen? Wie kann ich einen Charakter wieder löschen? Was machen die unterschiedlichen Blöcke?* usw.

Durchführung

Teilen Sie die Kinder in Zweiergruppen auf, die dann gemeinsam mit einem Tablet arbeiten. Wie viele Kinder das Projekt „*ScratchJr* – Lass den Schmetterling fliegen“ wirklich umsetzen können ist davon abhängig, wie viele Tablets in ihrer Einrichtung vorhanden sind. Falls nicht ausreichend Tablets zur Verfügung stehen, bietet es sich an, das Projekt an anderen Tagen nochmal zu wiederholen. So kann jedes Kind aus der Gruppe, den Schmetterling einmal fliegen lassen kann.

Alter: 5-6 Jahre

Gruppengröße: 2 Kinder pro Tablet

Aufwand: ●●○○○

Dauer: ●●●○○

Material:

Zur Durchführung:
- Tablet
- App *ScratchJr*

Zur Nachbereitung:
- Tablet
- App *ScratchJr*

Bildungsbereiche:
- Literacy und Kommunikation
- Mathe und Naturwissenschaften
- Medienbildung

Medienpädagogische Ziele:
- Medien begreifen, verstehen und durchschauen
- Spielerische Einführung in die Programmierung – Lernen wie ein Computer „denkt“ (Computational Thinking)
- Medien kreativ nutzen
- Umgang mit Medientechnik

10 *ScratchJr* – Lass den Schmetterling fliegen

Jetzt starten die Zweiergruppen mit dem „programmieren“ und lassen einen Schmetterling fliegen. Dafür öffnen sie die App *ScratchJr* und starten ein neues Projekt.

Anschließen arbeiten die Kinder die folgende Anleitung Schritt für Schritt ab. Schauen Sie, dass die Kinder anhand der Bilder das Projekt allein umsetzen können. Nur bei Fragen und Problemen sollten Sie Hilfestellung geben.

Wir lassen einen Schmetterling fliegen

1. Als erstes wird ein neuer Hintergrund ausgewählt.

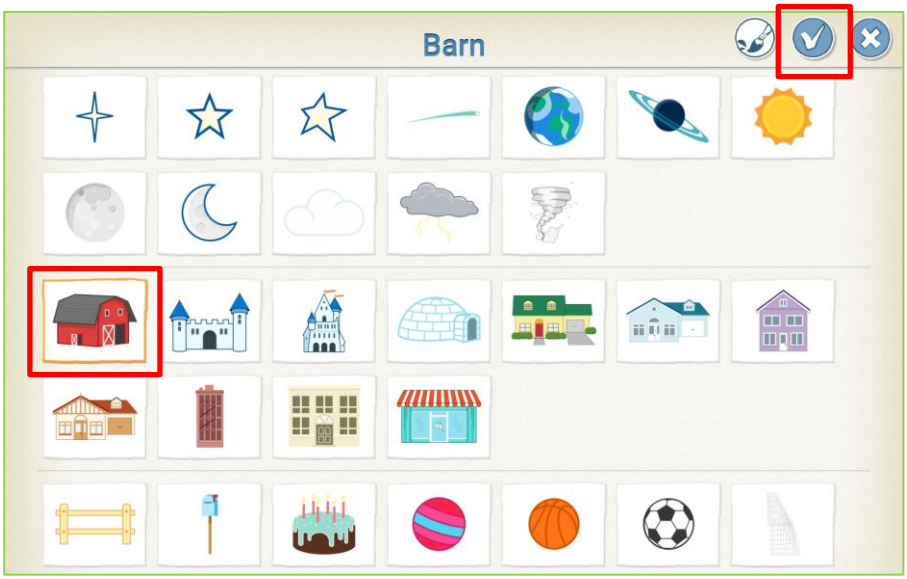
2. Den Hintergrund „Bauerhof“ wählen und mit dem Haken bestätigen.

Mehr erfahren:

- *Modul 9 – Programmierung*
- *http://www.scratchjr.org/*

3. Nun wird der vorgegebene Charakter, die Katze, gelöscht. Sie wird nicht benötigt. Dafür tippt man links auf die Katzenfigur bis sie anfängt zu wackeln und ein roter Kreis mit einem Kreuz erscheint. Dieses kann man nun anklicken und die Katze ist gelöscht.

4. Jetzt wird noch ein Objekt, ein Haus, in die Landschaft eingefügt. Dafür klickt man links auf das Plus-Symbol. Dann das entsprechende Objekt auswählen und mit dem blauen Haken bestätigen.

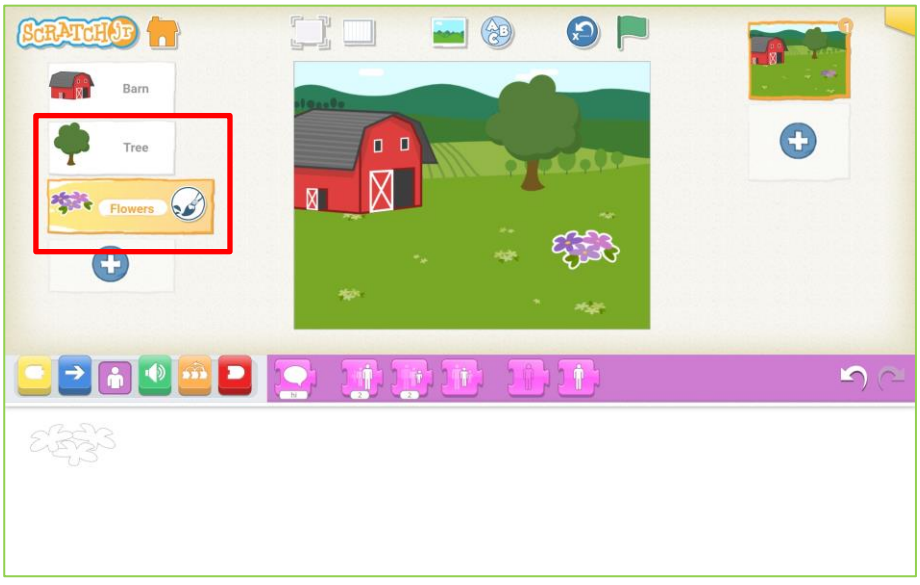


5. Mit dem eingefügten Objekt sieht es nun folgendermaßen aus. Das Haus ist wird anfangs immer in der Mitte positioniert und es ist auch noch zu groß.

6. Das Objekt kann ganz einfach mit dem Finger angefasst werden und an die gewünschte Stelle verschoben werden. Das sieht dann folgendermaßen aus.

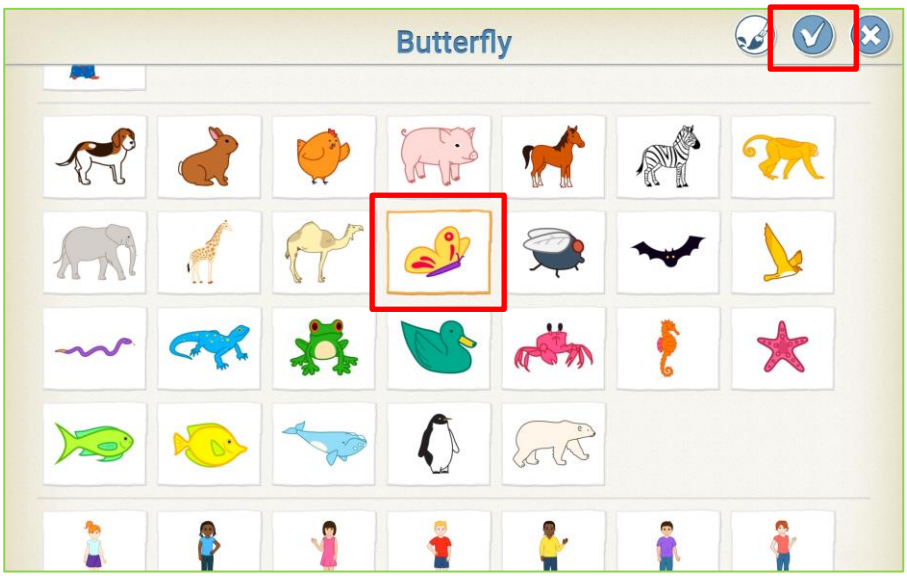
7. Da das Haus im Verhältnis zur Landschaft noch zu groß ist, wird es jetzt etwas verkleinert. Dafür klickt man die violetten *Looks Blocks* an und wählt den entsprechenden Block zum Verkleinern. Diesen zieht man mit dem Finger vor das entsprechende Objekt, dem Haus, unten in die Bearbeitungsfläche. Die vorgegeben Verkleinerungsgröße „2“ kann beibehalten werden. Klickt man den Block nun an, verkleinert sich das Haus auf dem Bildschirm und behält diese Größe nun auch die gesamte Zeit über.

8. Es können nun über den gleichen Weg, wie in den Schritten 4 bis 6 beschrieben, weitere Objekte ins Bild geholt werden, z.B. ein Baum und Blumen. Das Ganze sieht dann so aus. Das Szenenbild ist dann fertig gestellt.



10 *ScratchJr* – Lass den Schmetterling fliegen

9. Jetzt wird der Schmetterling ins Bild geholt. Dieser befindet sich dort, wo auch schon das Haus, der Baum und die Blumen gefunden wurden. Den Schmetterling auswählen und mit dem blauen Haken bestätigen.



10. Der Schmetterling befindet sich nun ebenfalls erst einmal in der Mitte des Bildes und kann mit dem Finger an die gewünschte Position geschoben werden. In diesem Fall wird der Schmetterling auf der linken Seite knapp über dem Hausdach positioniert.

10 *ScratchJr* – Lass den Schmetterling fliegen

11. Damit der Schmetterling anfängt zu fliegen, muss er entsprechend „programmiert“ werden. Als erstes geht es darum, dass der Schmetterling mit den Flügeln flattert. Dafür geht man erst einmal auf die gelben *Triggering Blocks* und wählt den Startblock mit der grünen Fahne aus. Diesen zieht man mit dem Finger nach unten in die Bearbeitungsfläche neben den Schmetterling.

12. Dann werden die blauen *Motion Blocks* angeklickt und als erstes der Block zum nach rechts drehen hinter den gelben Startblock gehängt. Gleich dahinter kommt der blaue Block zum nach links drehen.

13. Das nach rechts und nach links Drehen, simuliert den Flügelschlag. Dieser soll aber die ganze Zeit beibehalten werden. Daher klickt man nun auf die roten *End Blocks* und wählt den entsprechenden Block aus, damit diese Blockreihe fortlaufend wiederholt wird.

14. Der Schmetterling soll aber nicht nur mit den Flügeln schlagen, sondern sich auch vorwärtsbewegen. Dafür wird, ebenfalls in die Bearbeitungsfläche des Schmetterlings, ein zweiter gelber *Triggering Block* mit der grünen Fahne, gezogen.

10 *ScratchJr* – Lass den Schmetterling fliegen

15. Für die Vorwärtsbewegung klickt man die blauen *Motion Blocks* und setzt den blauen Block zum nach rechts gehen an den gelben Startblock. Damit der Schmetterling sich erst einmal ein Stück bewegt, wird der Wert auf „8“ gesetzt (Zahl anklicken, es erscheint eine Tastatur, hier den entsprechenden Wert auswählen). Wenn die Kinder die Zahlen noch nicht können, kann der blaue Block auch achtmal hinter einander gereiht werden. Das Ergebnis ist das gleiche.

16. Da der Schmetterling sich noch relativ weit hinten befindet, soll er nun weiter nach vorn fliegen. Diesen Effekt bekommt man, wenn man den Schmetterling größer werden lässt. Dies wird wieder über die violetten *Looks Blocks* gemacht. Dort den violetten Block zum Wachsen hinten den blauen Block setzten. Nun kann man entweder auf den Wert „4“ wechseln oder, wie unten im Bild dargestellt, zwei der entsprechenden *Looks Blocks* hinter einander setzen.

17. Nun wird der Schmetterling mit den entsprechendem blauen *Motions Block* nochmals nach rechts bewegt. Verändern Sie den Wert auf „6“ oder setzten Sie den Bock sechsmal hinter einander. Anschließen folgt wieder einmal der entsprechende violette *Looks Block* zum größer werden und nochmal der blaue Block zum nach rechts bewegen. Diesmal mit dem Wert „5“.

18. Am Ende soll der Schmetterling nicht mehr zu sehen sein. Mit dem entsprechenden *Looks Block* zum „verstecken“, der an das Ende der Blockreihe gezogen wird, verschwindet der Schmetterling nach seinem Flug durch das Bild.

ScratchJr – Lass den Schmetterling fliegen

19. Die Blockreihe wird mit einem roten *End Block* abgeschlossen. Der Flug des Schmetterlings soll nun auch beendet sein, weshalb hier der erste rote Block ausgewählt wird.
    Der Flug des Schmetterlings kann durch einen Klick auf die grüne Fahne gestartet werden.

20. Durch einen weiteren Klick, nun auf das rote Sechseck, wird das Programm wieder gestoppt. Auch Zwischendurch kann man das Programm immer mal wieder laufen lassen, um zu schauen, ob alles so funktioniert, wie geplant. Indem auf das Haus in der linken oberen Ecke geklickt wird, verlässt man die Bedienoberfläche und speichert das Projekt gleichzeitig. Es kann jederzeit vom Startbildschirm in das Projekt zurück gegangen werden.

10 *ScratchJr* – Lass den Schmetterling fliegen

Der Flug des Schmetterlings ist nun fertig programmiert. Das Programm kann ab hier beliebig weiterentwickelt werden. Es kann noch ein weiterer Charakter hinzukommen, z.B. ein Hund, der hinter dem Schmetterling herjagt. Auch die eingefügten Objekte – das Haus, der Baum und die Blumen – lassen sich über die Blöcke animieren. Im Maleditor können die Charaktere verändert werden Außerdem ist es möglich weitere Szenen mit anderen Hintergründen hinzuzufügen.

Nachbereitung

Sprechen Sie mit den Kindern zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal über das Projekt „*ScratchJr* – Lass den Schmetterling fliegen“ und schauen Sie sich das Ergebnis in der Gruppe nochmals an. Lassen Sie die Kinder erklären, wie sie mithilfe der verschiedenen Blöcke den Schmetterling zum Fliegen gebracht haben. Die Kinder können erzählen was ihnen besonders viel Spaß gemacht hat und worauf sie beim Programmieren besonders geachtet haben.

Tipp: Beim Umgang mit digitalen Medien und Software kann es immer wieder zu unvorhergesehenen Problemen kommen. Das gehört zur digitalisierten Welt ganz selbstverständlich dazu. Es sollte also kein Grund zur Verzweiflung sein, wenn Probleme auftauchen, sondern dazu einladen, sich den technischen Herausforderungen zu stellen und entspannt und humorvoll damit umzugehen.

Bei jeglichen Problemen mit *ScratchJr* nutzen Sie den Hilfe-Button in der App. Weitere Informationen und Tipps finden Sie hier:
https://www.scratchjr.org/learn/tips

Fotos: Eva-Maria Aurenz / *ScratchJr*

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

CC BY NC ND

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.